



**T. C.
MUĞLA SITKI KOÇMAN ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
TÜRKÇE EĞİTİMİ BİLİM DALI**

**SOMUT OLMAYAN KÜLTÜREL MİRAS BAĞLAMINDA HALK
KÜLTÜRÜ İÇERİKLİ SEÇMELİ DERSLERDE VE TÜRKÇE
DERSİNDE DİJİTAL ÖĞRETİM MATERYALLERİNİN
KULLANIMI: ÇİZGİ ROMAN ÖRNEĞİ**

GÜLÇİN KARAMAN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**HAZİRAN, 2025
MUĞLA**

T. C.
MUĞLA SITKI KOÇMAN ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
TÜRKÇE EĞİTİMİ BİLİM DALI

SOMUT OLMAYAN KÜLTÜREL MİRAS BAĞLAMINDA HALK
KÜLTÜRÜ İÇERİKLİ SEÇMELİ DERSLERDE VE TÜRKÇE
DERSİNDE DİJİTAL ÖĞRETİM MATERYALLERİNİN
KULLANIMI: ÇİZGİ ROMAN ÖRNEĞİ

GÜLÇİN KARAMAN
ORCID NO: 0009-0004-4157-0509

TEZ DANIŞMANI
PROF. DR. SİBEL TURHAN TUNA

YÜKSEK LİSANS TEZİ

HAZİRAN, 2025
MUĞLA

JÜRİ ONAY SAYFASI

Gülçin KARAMAN tarafından hazırlanan “Somut Olmayan Kültürel Miras Bağlamında Halk Kültürü İçerikli Seçmeli Derslerde ve Türkçe Dersinde Dijital Öğretim Materyallerinin Kullanımı: Çizgi Roman Örneği” başlıklı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından oy birliği ile Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı, Türkçe Eğitimi Bilim Dalı’nda Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Doç. Dr. Aysun DURSUN
Türk Halk Edebiyatı Anabilim Dalı
Jüri Başkanı

Prof. Dr. Sibel TURHAN TUNA
Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi
Anabilim Dalı
Tez Danışmanı

Doç. Dr. İsmail ABALI
Türk Halk Edebiyatı Anabilim Dalı
Üye

Tez savunma tarihi: 30/06/2025

Bu tez Türkçe Eğitimi Bilim Dalı’nda Yüksek Lisans Tezi olması için gerekli şartları yerine getirmektedir.

Prof. Dr. Şevki KÖMÜR
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü

ETİK BEYANI

Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Tez Yazım Kılavuzuna uygun olarak hazırlanan “Somut Olmayan Kültürel Miras Bağlamında Halk Kültürü İçerikli Seçmeli Derslerde ve Türkçe Dersinde Dijital Öğretim Materyallerinin Kullanımı: Çizgi Roman Örneği” başlıklı Yüksek Lisans Tez çalışmasında;

- Tez içinde sunulan veriler, bilgiler ve dokümanların akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde edildiğini,
- Tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçların bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunulduğunu,
- Tez çalışmasında yararlanılan eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterildiğini,
- Kullanılan verilerde ve ortaya çıkan sonuçlarda herhangi bir değişiklik yapılmadığını,
- Bu tezde sunulan çalışmanın özgün olduğunu,

bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim. 30 /06 /2025

Gülçin KARAMAN

Bu tezde kullanılan ve başka kaynaktan yapılan bildirişlerin, çizelge, şekil ve fotoğrafların kaynak gösterilmeden kullanımı, 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu’ndaki hükümlere tabidir.

ÖZET

SOMUT OLMAYAN KÜLTÜREL MİRAS BAĞLAMINDA HALK KÜLTÜRÜ İÇERİKLİ SEÇMELİ DERSLERDE VE TÜRKÇE DERSİNDE DİJİTAL ÖĞRETİM MATERYALLERİNİN KULLANIMI: ÇİZGİ ROMAN ÖRNEĞİ

GÜLÇİN KARAMAN

Yüksek Lisans Tezi, Türkçe Eğitimi Bilim Dalı

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Sibel TURHAN TUNA

Haziran 2025, 204 sayfa

Toplumların köklerine bağlı kalarak varlıklarını sürdürebilmeleri, kültürel değerlerin kuşaktan kuşağa aktarılmasına bağlıdır. Bu aktarım sürecinde eğitim, kültürün hem taşıyıcısı hem de dönüştürücüsü olarak önemli bir işlev üstlenmektedir. Eğitim ve kültür arasındaki etkileşimden hareketle bu çalışmanın amacı; UNESCO listelerinde yer alan somut olmayan kültürel miras unsurlarından seçilen örnekleri 8. sınıf düzeyine ve öğretim programı kazanımlarına uygun biçimde eğitici dijital çizgi romanlar olarak tasarlamak ve bu çizgi romanlara dayalı web tabanlı araçlar kullanılarak öğrencilerin anlama ve anlatma becerilerini geliştirmeye yönelik etkinlikler geliştirmektir.

Genel amaç doğrultusunda, 2019 Türkçe Dersi Öğretim Programı ve 2024 Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli esas alınarak, UNESCO Somut Olmayan Kültürel Miras Listesi'nde yer alan Türk kahvesi kültürü, Tören keşkeği geleneği ve Zeytin yetiştiriciliği adlı kültürel unsurlar özelinde özgün dijital çizgi romanlar tasarlanmış ve bu materyalleri destekleyici etkinlikler hazırlanmıştır.

Temel nitel araştırma deseninde ve yorumsamacı bir yaklaşımla yürütülen çalışma, iki aşamada yapılandırılmıştır. İlk aşamada, belirlenen kültürel unsurlar temel alınarak web tabanlı Pixton aracı kullanılmış ve özgün eğitici dijital çizgi romanlar oluşturulmuştur. İkinci aşamada ise bu çizgi romanlara dayalı olarak, 8. sınıf öğrencilerinin anlama (dinleme/izleme, okuma) ve anlatma (konuşma, yazma) becerilerini geliştirmeye yönelik, kazanım odaklı etkinlikler geliştirilmiştir.

Araştırma, somut olmayan kültürel mirasın korunmasına katkı sağlamak, halk kültürü içerikli seçmeli dersler ve Türkçe derslerinde kullanılabilecek dijital öğretim materyallerine yönelik ihtiyacı karşılamak ve 2024 Ortaokul Türkçe Dersi Öğretim Programı'nda yer alan "Üretim Atölyesi" uygulamaları doğrultusunda öğrencilerin dijital araçlarla özgün içerikler üretmesini destekleyecek örnek uygulamalar geliştirmek amacıyla gerçekleştirilmiştir.

Elde edilen bulgular, geliştirilen dijital çizgi romanların ve destekleyici etkinliklerin, somut olmayan kültürel mirasın öğretiminde disiplinler arası bir yaklaşımla hem halk kültürü içerikli seçmeli dersler hem de Türkçe derslerinde yenilikçi öğretim materyali olarak kullanılabileceğini göstermektedir. Bu kapsamda çalışmanın, dijital materyal eksikliğinin giderilmesine yönelik işlevsel öneriler sunduğu, Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli doğrultusunda hazırlanacak ders kitaplarına özgün içerik sağlayabileceği ve somut olmayan kültürel mirasın öğretimi alanında kaynak niteliği taşıyabileceği öngörülmektedir. Ayrıca dijital çizgi romanların öğrencilerin ilgisini çektiği, anlamayı ve anlatmayı kolaylaştırdığı, kültürel farkındalığı artırdığı belirlenmiştir. Web araçları ve teknoloji kullanımının, öğrenci merkezli ve üretim odaklı öğretim anlayışıyla bütünleştirilerek somut olmayan kültürel mirasın öğretimine katkı sunduğu; hazırlanan etkinlik tasarımları aracılığıyla bu katkının somutlaştırıldığı sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar kelimeler: Dijital öğretim materyalleri, eğitici dijital çizgi roman, somut olmayan kültürel miras (SOKÜM), halk kültürü içerikli seçmeli dersler, Türkçe dersi, Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli

ABSTRACT

THE USE OF DIGITAL TEACHING MATERIALS IN ELECTIVE COURSES ON FOLK CULTURE AND TURKISH LANGUAGE CLASSES WITHIN THE CONTEXT OF INTANGIBLE CULTURAL HERITAGE: THE CASE OF COMIC BOOKS

GÜLÇİN KARAMAN

Master Thesis, Department of Turkish Language Education

Supervisor: Prof. Dr. Sibel TURHAN TUNA

June 2025, 204 pages

The ability of societies to sustain their existence while remaining connected to their roots depends on the transmission of cultural values from one generation to the next. In this transmission process, education plays an important role as both the carrier and transformer of culture. Building on the interaction between education and culture, the aim of this study is to design educational digital comic books based on selected examples of intangible cultural heritage elements listed by UNESCO, tailored to the 8th grade level and curriculum objectives, and to develop activities aimed at enhancing students' comprehension and communication skills using web-based tools based on these comic books.

In line with the general objective, based on the 2019 Turkish Language Teaching Program and the 2024 Turkey Century Education Model, unique digital comics have been designed on the cultural elements of Turkish coffee culture, which is included in the UNESCO Intangible Cultural Heritage List, the tradition of the ceremonial keşkek, and olive cultivation, which are listed on UNESCO's Intangible Cultural Heritage List, have been designed as original digital comic books, and supporting activities have been prepared for these materials.

The study, conducted using a basic qualitative research design and an interpretive approach, was structured in two stages. In the first stage, the web-based Pixton tool was

used based on the identified cultural elements, and original educational digital comics were created. In the second stage, based on these comics, achievement-oriented activities were developed to improve 8th grade students' comprehension (listening/viewing, reading) and narration (speaking, writing) skills.

The research was conducted with the aim of contributing to the preservation of intangible cultural heritage, meeting the need for digital teaching materials that can be used in elective courses on folk culture and Turkish language courses, and developing sample applications that will support students in producing original content with digital tools in line with the “Production Workshop” applications included in the 2024 Middle School Turkish Language Course Curriculum.

The findings indicate that the developed digital comics and supporting activities can be used as innovative teaching materials in both elective courses on folk culture and Turkish language courses, employing an interdisciplinary approach in the teaching of intangible cultural heritage. In this context, it is anticipated that the study will offer functional suggestions for addressing the lack of digital materials, provide original content for textbooks to be prepared in line with the Turkey Century Education Model, and serve as a resource in the field of teaching intangible cultural heritage. In addition, it has been determined that digital comics attract students' interest, facilitate understanding and narration, and increase cultural awareness. It has been concluded that the use of web tools and technology, integrated with a student-centered and production-oriented teaching approach, contributes to the teaching of intangible cultural heritage, and that this contribution is concretized through the prepared activity designs.

Keywords: Digital teaching materials, educational digital comics, intangible cultural heritage (ICH), elective courses on folk culture , Turkish course, Turkey Century Education Model

ÖN SÖZ

Küreselleşmenin ve dijitalleşmenin kültürel aktarım süreçlerini yeniden şekillendirdiği günümüz dünyasında somut olmayan kültürel mirasın korunması ve yeni nesillere aktarılması, yenilikçi eğitim yaklaşımlarını zorunlu kılmaktadır. Bu düşünceden hareketle hazırlanan tez, teknolojiyi somut olmayan kültürel mirasın korunmasında bir araç olarak kullanarak bu alandaki materyal ihtiyacına özgün bir çözüm sunmayı amaçlamaktadır. Bu bakımdan bu tez, beş bölüm halinde yapılandırılmıştır.

Araştırmanın birinci bölümünü oluşturan giriş kısmında, çalışmanın problem durumu ortaya konulmuştur. Bu doğrultuda, halk kültürü içerikli seçmeli derslerde ve Türkçe dersinde öğretim teknolojilerinin kullanımına ilişkin alan yazındaki boşluğa ve bu derste eğitici dijital çizgi romanların kullanılabilirliğini inceleyen çalışmaların eksikliğine dikkat çekilmiştir. Yapılan tespitler ışığında hem halk kültürü içerikli seçmeli dersler hem de Türkçe dersleriyle ilişkili olan bu çalışmanın, eğitim-kültür etkileşimi çerçevesinde somut olmayan kültürel mirasın (SOKÜM) korunması amacıyla tasarlanmış ilk özgün eğitici dijital çizgi roman olma özelliği vurgulanmıştır. Problem durumunun ardından bu bölümde sırasıyla araştırmanın amacı, kapsamı, sınırlılıkları ve temel kavramların tanımları yer almıştır.

İkinci bölüm olan “Kuramsal Çerçeve ve İlgili Araştırmalar”, konunun teorik zeminini oluşturmaktadır. Bu bölümde öncelikle dil-kültür ilişkisinden hareketle dil, kültür, kültürel miras ve somut olmayan kültürel miras (SOKÜM) gibi temel kavramlar tanımlanmıştır. Ardından, Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi’ne, sözleşmenin 14. maddesinde eğitime yapılan vurguya ve bu doğrultuda müfredata dahil edilen seçmeli Halk Kültürü dersinin amaç ve kazanımlarına değinilmiştir. Çalışmada temel alınan kazanım çerçevesinde ilgili UNESCO listeleri (Temsili Liste, Acil Koruma Listesi ve İyi Uygulama Örnekleri Kaydı) incelenmiştir. Teorik çerçevenin devamında, SOKÜM’ün korunarak gelecek nesillere aktarılmasında önemli bir boşluğu doldurabileceği düşüncesiyle eğitici dijital çizgi romanların kullanılabilirliği ele alınmıştır. Bu kapsamda, çizgi roman başlığı altında eğitici dijital çizgi romanın tanımına, geliştirilme sürecine ve bu süreçte kullanılan web araçlarına yer verilmiştir. Çalışmanın ana ve alt soruları bağlamında, geliştirilen eğitici dijital çizgi romanların Halk kültürü içerikli seçmeli derslerde ve Türkçe dersindeki yerine ve kullanılabilirliğine değinilmiştir.

Bu doğrultuda, öncelikle 2024 Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli ve 2019 Türkçe Dersi Öğretim Programı, SOKÜM'ün korunması bağlamında incelenmiştir. Bu incelemeler ışığında, eğitici dijital çizgi romanların halk kültürü içerikli seçmeli derslerde ve Türkçe derslerinde kullanılabilirliği ile materyal eksikliğini giderme potansiyeline dikkat çekilmiştir. Bölüm, “SOKÜM’ün Aktarılmasında Teknoloji ve Materyal Kullanımı Üzerine Yapılmış Çalışmalar” ve “Eğitimde Çizgi Roman Kullanımı ile İlgili Araştırmalar” başlıkları altında sunulan ilgili alan yazın taraması ile son bulmaktadır.

Araştırmanın üçüncü bölümü olan “Yöntem” kısmında, öncelikle araştırmanın deseni, veri kaynakları olarak incelenen dokümanlar, veri toplama ve analiz süreçleri ve eğitici dijital çizgi romanların ve etkinliklerin hazırlanma süreci hakkında bilgi verilmiştir. “Dijital Çizgi Romanların Hazırlanması” ve “Etkinliklerin Tasarımı” olmak üzere iki ana başlık altında araştırmanın özgün ürünleri olan dijital öğretim materyallerinin geliştirilme süreci ayrıntılı olarak sunulmuştur. Bu başlıklar altında, Pixton aracılığıyla tasarlanan çizgi romanlar ve bu materyalleri destekleyen anlama-anlatma etkinliklerinin hazırlanma adımları detaylandırılmıştır. Çalışmanın devamında, 2024 Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli ve 2019 Türkçe Dersi Öğretim Programı, somut olmayan kültürel mirasın korunması açısından incelenmiş; bu incelemeler doğrultusunda somut olmayan kültürel mirasın korunması bağlamında eğitici dijital çizgi romanların halk kültürü içerikli seçmeli derslerde ve Türkçe derslerindeki kullanılabilirliğine dikkat çekilmiştir.

Araştırmanın dördüncü bölümü olan “Bulgular” kısmında 8. sınıf “Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması” öğrenme alanındaki kazanımlar doğrultusunda UNESCO İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsili Listesi’nden seçilen iki; Acil Koruma Listesi’nden seçilen bir kültürel unsur için geliştirilen özgün eğitici dijital çizgi romanlar ve bunları tamamlayıcı nitelikteki anlama ve anlatma becerilerini geliştirici etkinlikler sunulmaktadır. Bu materyallere ait senaryolar, panellerin ekran görüntüleri ve etkinlikler, seçilen her bir kültürel miras unsuru ekseninde kapsamlı bir şekilde yorumlanmıştır.

Araştırmanın son bölümünde ise elde edilen bulgular yorumlanmış, tartışılmış ve sonuçlar ortaya konulmuştur. Çalışmanın problem cümlesi ve alt sorularına yanıt olarak ulaşılan bulgular, ilgili alan yazınla ilişkilendirilerek bütüncül bir tartışma zeminine oturtulmuştur. Bu doğrultuda SOKÜM, eğitici dijital çizgi roman ve dijital öğretim materyalleri bağlamında elde edilen sonuçlar, alan yazındaki çalışmalarla karşılaştırılarak

değerlendirilmiştir. Yapılan değerlendirmelerden hareketle çalışmanın ulaştığı özgün sonuçlar vurgulanmış ve gelecekteki çalışmalar için işlevsel öneriler sunulmuştur.

Tez savunma jürimde yer alarak değerli vaktini ayıran, önerileriyle çalışmamın akademik yetkinliğe ulaşmasını sağlayan ve bilgi birikimleriyle ufkumu genişleten kıymetli hocalarım Doç. Dr. Aysun DURSUN ve Doç. Dr. İsmail ABALI'ya; araştırma sürecinde uzman görüşleriyle çalışmama gönüllü olarak önemli destek veren değerli Türkçe öğretmenleri Hüseyin AKYOL, Burhan TÜRKYILMAZ ve Suna KARABOĞA'ya teşekkürü bir borç bilirim. Bu tezin her aşamasında engin bilgisiyle ufkumu açan, sabrı ve teşvikiyle beni şekillendiren ve bir danışman olmanın ötesinde içten desteğiyle her zaman yanımda olan saygıdeğer danışman hocam Prof. Dr. Sibel TURHAN TUNA'ya en derin şükranlarımı sunarım.

Gülçin KARAMAN

Haziran 2025

Muğla

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
JÜRİ ONAY SAYFASI.....	iii
ETİK BEYANI	iv
ÖZET	v
ABSTRACT.....	vii
ÖN SÖZ	ix
İÇİNDEKİLER	xii
TABLolar DİZİNİ.....	xvi
ŞEKİLLER DİZİNİ	xvii
KISALTMALAR DİZİNİ.....	xxii
EKLER DİZİNİ	xxiii

BÖLÜM I

GİRİŞ

1.1. Problem Durumu.....	1
1.2. Problem Cümlesi.....	3
1.3. Araştırmanın Amacı.....	3
1.4. Araştırmanın Önemi	4
1.5. Araştırmanın Varsayımları	7
1.6. Araştırmanın Sınırlılıkları.....	7
1.7. Tanımlar.....	8

BÖLÜM II

KURAMSAL ÇERÇEVE ve İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1. Dil	9
----------------	---

2.2. Kültür.....	11
2.3. Dil ile Kültür İlişkisi	14
2.4. Kültürel Miras.....	15
2.4.1. Somut Kültürel Miras.....	16
2.4.2. Somut Olmayan Kültürel Miras (SOKÜM)	17
2.5. Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi.....	19
2.5.1. UNESCO İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsili Listesi.....	21
2.5.2. Acil Koruma Gerektiren Somut Olmayan Kültürel Miras Listesi.....	22
2.6. Halk Kültürü İçerikli Seçmeli Dersler	23
2.7. Eğitimde Dijital Öğretim Materyallerinin Kullanımı	25
2.7.1.Eğitici Dijital Çizgi Roman.....	26
2.7.2.1. Pixton.....	30
2.7.2.2 Canva	32
2.7.2.3. Wordwall	33
2.8. Halk Kültürü İçerikli Seçmeli Derslerde Dijital Öğretim Materyali Olarak Eğitici Dijital Çizgi Roman Kullanımı.....	34
2.9. Türkçe Dersinde Dijital Öğretim Materyali Olarak Eğitici Dijital Çizgi Roman Kullanımı	36
2.10. İlgili Yurt İçi Araştırmalar	41
2.10.1. SOKÜM'ün Aktarılmasında Teknoloji ve Materyal Kullanımı Üzerine Yapılmış Çalışmalar	42
2.10.2. Eğitimde Çizgi Roman Kullanımı Üzerine Yapılmış Çalışmalar.....	44
2.10.3.Diğer Çalışmalar	48
2.11. İlgili Yurt Dışı Araştırmalar	49
2.11.1. SOKÜM Eğitiminde Teknoloji ve Materyal Kullanımı Üzerine Yapılmış Çalışmalar	49
2.11.2. Eğitimde Çizgi Roman Kullanımı Üzerine Yapılmış Çalışmalar.....	51

BÖLÜM III

YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Deseni	55
3.2. İncelenen Dokümanlar	57
3.3. Veri Toplama Araçları	60
3.4. Verilerin Toplanması	62
3.5. Verilerin Analizi	64
3.6.Eğitici Dijital Çizgi Romanların Hazırlanması.....	66
3.6.1. <i>Senaryo Konularının Belirlenmesi</i>	67
3.6.2. <i>Çizgi Roman Senaryolarının Yapılandırılması</i>	67
3.6.3. <i>Dijital Uygulama Ortamına Aktarılması</i>	70
3.7. Etkinliklerin Geliştirilmesi	73
3.8. Uzman Görüşlerinin Alınması	78

BÖLÜM IV

BULGULAR

4.1. Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras	81
4.1.2. <i>Senaryo</i>	82
4.1.3. <i>Türkçe Dersi Öğretim Programı 8. Sınıf Kazanımları Doğrultusunda Geliştirilen Etkinlikler</i>	98
4.2. Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor: Bir Keşkek Macerası	103
4.2.1. <i>Senaryo</i>	103
4.2.3. <i>Türkçe Dersi Öğretim Programı 8. Sınıf Kazanımları Doğrultusunda Geliştirilen Etkinlikler</i>	120
4.3. Zeytinin Fısıltısı	124
4.3.1. <i>Senaryo</i>	124
4.3.3. <i>Türkçe Dersi Öğretim Programı 8. Sınıf Kazanımları Doğrultusunda Geliştirilen Etkinlikler</i>	137

BÖLÜM V

TARTIŞMA, SONUÇ ve ÖNERİLER

5.1. Tartışma	142
5.2. Sonuç	153
5.3. Öneriler	160
KAYNAKÇA.....	163
EKLER DİZİNİ	177



TABLÖLAR DİZİNİ

Sayfa

Tablo 1. <i>Sınıf Düzeyleri Bakımından Metin Türlerinin Dağılımı</i>	39
--	----



ŞEKİLLER DİZİNİ

	Sayfa
Şekil 1. UNESCO Somut Olmayan Kültürel Miras Listelerindeki Kültürel Değerler ...	21
Şekil 2. Pixton 'ın Ana Sayfa Görünümü.....	30
Şekil 3. Pixton 'daki Konuşma Balonu Türleri.....	31
Şekil 4. Canva Uygulaması Ana Sayfa Görüntüsü	32
Şekil 5. Wordwall Etkinlik Şablonları Alanı	34
Şekil 6. Eğitici Dijital Çizgi Romanların Hazırlanma Süreci	66
Şekil 7. Tasarlanan Eğitici Dijital Çizgi Romanların İşledikleri Kültürel Unsurlar	70
Şekil 8. Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras Adlı Eğitici Dijital Çizgi Romanının Kapak Görseli (Birinci Panel)	84
Şekil 9. Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras Eğitici Dijital Çizgi Romanın İkinci Paneli	85
Şekil 10. Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras Eğitici Dijital Çizgi Romanın Üçüncü Paneli	85
Şekil 11. Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras Eğitici Dijital Çizgi Romanın Dördüncü Paneli	86
Şekil 12. Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras Adlı Eğitici Dijital Çizgi Romanın Beşinci ve Altıncı Paneli.....	87
Şekil 13. Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras Adlı Eğitici Dijital Çizgi Romanın Yedinci ve Sekizinci Paneli	88
Şekil 14. Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras Eğitici Dijital Çizgi Romanın Dokuzuncu Paneli	89
Şekil 15. Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras Eğitici Dijital Çizgi Romanın Onuncu Paneli	89
Şekil 16. Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras Eğitici Dijital Çizgi Romanın On Birinci Paneli	90

Şekil 17. <i>Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras Eğitici Dijital Çizgi Romanın On İkinci Paneli</i>	91
Şekil 18. <i>Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras Eğitici Dijital Çizgi Romanın On Üçüncü Paneli</i>	92
Şekil 19. <i>Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras Eğitici Dijital Çizgi Romanın On Dördüncü Paneli</i>	92
Şekil 20. <i>Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras Eğitici Dijital Çizgi Romanın Dokuzuncu Paneli</i>	93
Şekil 21. <i>Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras Eğitici Dijital Çizgi Romanın On Beşinci Paneli</i>	94
Şekil 22. <i>Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras Eğitici Dijital Çizgi Romanın On Altıncı Paneli</i>	95
Şekil 23. <i>Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras Eğitici Dijital Çizgi Romanın On Yedinci Paneli</i>	95
Şekil 24. <i>Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras Eğitici Dijital Çizgi Romanın On Sekizinci Paneli</i>	96
Şekil 25. <i>Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras Eğitici Dijital Çizgi Romanın On Dokuzuncu Paneli</i>	97
Şekil 26. <i>Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras Eğitici Dijital Çizgi Romanın Yirminci Paneli</i>	97
Şekil 27. <i>Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras” Adlı Eğitici Dijital Çizgi Romana Ait Etkinlik Kapak Görseli</i>	98
Şekil 28. <i>Gizemli Notun Sırrı: Kahve Takımının Fısıltısı Adlı Dinleme Etkinliği</i>	99
Şekil 29. <i>Kahve Kürsüsü adlı Konuşma Etkinliği</i>	102
Şekil 30. <i>Kayıp Panel Adlı Yazma Etkinliği</i>	103
Şekil 31. <i>Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanının Kapak Görseli (Birinci Panel)</i>	104
Şekil 32. <i>Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanın İkinci Paneli</i>	105

Şekil 33. <i>Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanın Üçüncü Paneli</i>	106
Şekil 34. <i>Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanın Dördüncü Paneli</i>	107
Şekil 35. <i>Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanın Beşinci Paneli</i>	108
Şekil 36. <i>Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanın Altıncı Paneli</i>	108
Şekil 37. <i>Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanın Yedinci Paneli</i>	109
Şekil 38. <i>Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanın Sekizinci Paneli</i>	110
Şekil 39. <i>Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanın Dokuzuncu Paneli</i>	110
Şekil 40. <i>Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanın Onuncu Paneli</i>	111
Şekil 41. <i>Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanın On Birinci Paneli</i>	112
Şekil 42. <i>Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanın On İkinci Paneli</i>	113
Şekil 43. <i>Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanın On Üçüncü Paneli</i>	113
Şekil 44. <i>Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanın On Dördüncü Paneli</i>	114
Şekil 45. <i>Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanın On Beşinci Paneli</i>	115
Şekil 46. <i>Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanın On Altıncı Paneli</i>	115
Şekil 47. <i>Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanın On Yedinci Paneli</i>	116

Şekil 48. <i>Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanın On Sekizinci Paneli</i>	117
Şekil 49. <i>Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanın On Dokuzuncu Paneli</i>	117
Şekil 50. <i>Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanın Yirminci Paneli</i>	118
Şekil 51. <i>Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanın Yirmi Birinci Paneli</i>	119
Şekil 52. <i>Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanın Yirmi İkinci Paneli</i>	120
Şekil 53. <i>Gelenekten Geleceğe: Keşkek Üzerine Okuma ve Yorumlama adlı okuma etkinliği</i>	122
Şekil 54. <i>Zeytinin Fısıltısı Eğitici Dijital Çizgi Romanının Kapak Görseli (Birinci Panel)</i>	125
Şekil 55. <i>Zeytinin Fısıltısı Eğitici Dijital Çizgi Romanının İkinci Paneli</i>	125
Şekil 56. <i>Zeytinin Fısıltısı Eğitici Dijital Çizgi Romanının Üçüncü Paneli</i>	126
Şekil 57. <i>Zeytinin Fısıltısı Eğitici Dijital Çizgi Romanının Dördüncü Paneli</i>	127
Şekil 58. <i>Zeytinin Fısıltısı Eğitici Dijital Çizgi Romanının Beşinci Paneli</i>	127
Şekil 59. <i>Zeytinin Fısıltısı Eğitici Dijital Çizgi Romanının Altıncı Paneli</i>	128
Şekil 60. <i>Zeytinin Fısıltısı Eğitici Dijital Çizgi Romanının Yedinci Paneli</i>	129
Şekil 61. <i>Zeytinin Fısıltısı Eğitici Dijital Çizgi Romanının Sekizinci Paneli</i>	130
Şekil 62. <i>Zeytinin Fısıltısı Eğitici Dijital Çizgi Romanının Dokuzuncu Paneli</i>	130
Şekil 63. <i>Zeytinin Fısıltısı Eğitici Dijital Çizgi Romanının Onuncu Paneli</i>	131
Şekil 64. <i>Zeytinin Fısıltısı Eğitici Dijital Çizgi Romanının On Birinci Paneli</i>	132
Şekil 65. <i>Zeytinin Fısıltısı Eğitici Dijital Çizgi Romanının On İkinci Paneli</i>	133
Şekil 66. <i>Zeytinin Fısıltısı Eğitici Dijital Çizgi Romanının On Üçüncü Paneli</i>	134
Şekil 67. <i>Zeytinin Fısıltısı Eğitici Dijital Çizgi Romanının On Dördüncü Paneli</i>	135
Şekil 68. <i>Zeytinin Fısıltısı Eğitici Dijital Çizgi Romanının On Beşinci Paneli</i>	136

Şekil 69. Zeytinin Fısıltısı Eğitici Dijital Çizgi Romanının On Altıncı Paneli	137
Şekil 70. Sembollerin Dilini Okumak Adlı Okuma Etkinliği	139



KISALTMALAR DİZİNİ

Kısaltmalar	Açıklamalar
MEB	Millî Eğitim Bakanlığı
SOKÜM	Somut Olmayan Kültürel Miras
TAB	Türkçe Alan Becerisi
TDK	Türk Dil Kurumu
TDÖP	Türkçe Dersi Öğretim Programı
TTKB	Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı
UNESCO	Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Örgütü

EKLER DİZİNİ

Sayfa

Ek 1. <i>UNESCO İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Miras Listesi Tablosu</i>	177
Ek 2. <i>Uzman Görüş Formu</i>	181



BÖLÜM I

GİRİŞ

Araştırmanın problemini, amacını ve önemini ortaya koyan bu ilk bölümde, aynı zamanda bu doğrultuda belirlenen araştırma soruları, çalışmanın varsayımları, sınırlılıkları ve temel kavramsal tanımları yer almaktadır.

1.1. Problem Durumu

Günümüz dünyasında sosyal, ekonomik ve kültürel alanlarda yaşanan hızlı değişimler, toplumların yaşam biçimlerini ve değerlerini derinden etkileyerek kültürel çeşitlilik üzerinde tek tipleşme riski yaratmaktadır. Yaşanılan hızlı dönüşüm süreci, toplumların kimlik ve tarihsel birikiminin taşıyıcısı olan somut olmayan kültürel mirası (SOKÜM) koruma ve gelecek nesillere aktarma görevini her zamankinden daha kritik hale getirmektedir. Küreselleşmenin kültürel çeşitlilik üzerindeki baskısı ve SOKÜM'ün korunmasındaki güçlükler karşısında UNESCO'nun imzaladığı 2003 tarihli "Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi", bu mirasın yaşatılmasında eğitime kilit bir rol vermektedir. Sözleşmenin, bu rolü bilhassa “Eğitim, Duyarlılığın ve Kapasitenin Arttırılması” başlıklı 14. maddesi aracılığıyla mirasın tanıtılması, muhafazası ve kuşaklararası aktarımı ekseninde tanımlandığı görülmektedir (Kasapoğlu Akyol, 2016). Oğuz (2013, s. 131), bu sözleşmenin kültürel mirası esasen nesiller arası bir iletişim süreci olarak kabul ettiğini ve bu nedenle SOKÜM'ün özellikle okullarda öğrencilere aktarılması gerekliliğini ön plana çıkardığını belirtmektedir. Nitekim Yenyegin (2025) de UNESCO'nun söz konusu sözleşme ile SOKÜM'ün korunmasına yönelik yaklaşımlar arasında eğitime merkezi bir önem verdiğini belirtmektedir. Bu yaklaşımın somut bir gereği olarak Sözleşme, SOKÜM'ün örgün eğitimin her kademesine

dahil edilmesini talep etmektedir. Ayrıca, bu mirasın kitle iletişim araçları kullanılarak toplumda yaygınlaştırılması ve canlı tutulması için de aktif çaba gösterilmesini tavsiye etmektedir (Oğuz, 2013, s. 131). Bu bağlamda, örgün eğitim kurumlarının, kültürün gelecek kuşaklara devredilmesinde hayati bir görev üstlendiği anlaşılmaktadır.

Türkiye’de de bu genel anlayış doğrultusunda, SOKÜM özellikle Halk Kültürü Dersi aracılığıyla eğitim müfredatında yer bulmuştur. Diğer yandan, Millî Eğitim Bakanlığı’nın (MEB) 2024 Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli doğrultusunda yenilediği öğretim programları, disiplinler arası ve öğrenci merkezli bir bakış açısıyla kültürel mirası, korunacak bir geçmiş yadigârı olarak görmenin ötesine geçerek onu geleceğe ilham veren, yaşayan bir unsur olarak konumlandırmaktadır. Bu gelişmeler ışığında, bilhassa genç kuşaklarda SOKÜM bilincini artırmak amacıyla teknolojiyi bir fırsat olarak değerlendiren ve dijital öğretim materyallerinden yararlanan yenilikçi eğitim yaklaşımları geliştirmek, güncel ve öncelikli bir araştırma alanı olarak önemini korumaktadır. Ancak, SOKÜM’ün ve uluslararası sözleşmeler gibi soyut ve karmaşık görünen konuların ortaokul düzeyindeki öğrencilere etkili bir şekilde aktarılması, geleneksel öğretim yöntemleriyle bazı zorluklar barındırabilmektedir. Bu bakımdan eğitimde kalıcı öğrenmenin sağlanması; öğrencilerin dikkat ve motivasyonunu yüksek tutacak ve soyut kavramları etkili bir şekilde somutlaştıracak yenilikçi öğretim materyallerinin ve yaklaşımlarının geliştirilmesini bir zorunluluk olarak ortaya koymaktadır.

Prensky’nin (2001) “dijital yerliler” olarak adlandırdığı ve teknolojiyle iç içe büyüyen günümüz genç kuşağının farklılaşan öğrenme beklentileri, yenilikçi öğretim materyallerine duyulan ihtiyacı daha da artırmaktadır. Bu neslin dikkatini çekmek ve edindikleri bilgileri kalıcı kılmak için geleneksel eğitim yöntemlerinin ve materyallerinin çoğu zaman yetersiz kaldığı düşünülmektedir. Bu durum, Halk Kültürü Dersi Öğretim Programı’nın (MEB, 2018) temel hedeflerinden birine ulaşmada yeni arayışları zorunlu kılmaktadır. Programın ilgili özel amacı, öğrencilerin, "Türkiye'nin 2006'da taraf olduğu Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi'nde tanımlanan kültürel mirasın korunması, aktarılması, yaşatılması ve geliştirilmesi gerekliliğini fark etmelerini sağlamak" olarak belirtilmiştir. Programda, özellikle 8. sınıf düzeyinde “Somut Olmayan Kültürel Mirasın Koruma” öğrenme alanı kapsamında yer alan “Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi’nin halk kültürünün korunmasındaki rolünü fark eder” kazanımı ve bu kazanımın açıklamalarında belirtilen “öğrencilerin SOKÜM ile somut miras arasındaki ilişkiyi fark etmeleri ve Türkiye’nin UNESCO listelerindeki unsurları

üzerinde durmaları gibi” beklentiler (MEB, 2018, s. 19), bu araştırmanın hareket noktasını oluşturmaktadır.

SOKÜM öğretimine yönelik özgün eğitici dijital çizgi romanların geliştirilip kullanıldığı bir çalışmaya alan yazında rastlanmamakla birlikte, daha genel çerçevede Halk Kültürü dersinde dijital materyal kullanımını inceleyen araştırmaların da oldukça sınırlı olduğu tespit edilmiştir (Kasapoğlu, 2016; Kasapoğlu, 2015). Mevcut çizgi romanların genellikle ilköğretimin daha erken kademelerine yönelik olduğu (Ertemsir, 2011) ve SOKÜM'ü hedefleyen, eğitici ilkelerle tasarlanmış eğitici dijital çizgi roman örneklerinin eksikliği de dikkate değerdir. Karaoğulları (2023), ortaokul öğrencilerinin SOKÜM değerleri konusundaki yetersizliklerini ve ders kitaplarının bu konudaki eksikliklerini saptamasının yanı sıra, bu durumu iyileştirecek somut metin ve etkinlik önerilerinde de bir boşluk olduğunu vurgulamıştır. Benzer şekilde, Hündür (2022) de Sosyal Bilgiler dersi özelinde SOKÜM eğitimi konulu araştırmaların azlığına dikkat çekerek görsel araçlarla derslerin zenginleştirilmesi gerektiğini belirtmiştir. Bu tespitler, mevcut araştırmanın temel problemini ve motivasyonunu oluşturmaktadır. Özellikle halk kültürü içerikli seçmeli dersler ve Türkçe dersinde öğrencilerin SOKÜM Sözleşmesi'nin halk kültürünün korunmasındaki rolünü daha etkin bir şekilde fark etmelerini sağlayan, onların ilgisini çeken ve öğrenme süreçlerini destekleyen çağdaş dijital öğretim materyallerinin eksikliği, bu çalışmanın odaklandığı temel sorundur.

1.2. Problem Cümlesi

“Somut olmayan kültürel miras bağlamında Halk kültürü içerikli seçmeli derslerde ve Türkçe dersinde eğitici dijital çizgi romanlardan kazanım temelli nasıl yararlanılmalıdır?” sorusu araştırmanın problem cümlesini oluşturmaktadır.

1.3. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın temel hedefi, Halk Kültürü Dersi Öğretim Programı'nın 8. sınıf düzeyinde yer alan “Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi'nin halk kültürünün korunmasındaki rolünü fark eder” öğrenme çıktısı doğrultusunda, UNESCO listelerinden seçilen üç kültürel unsurun her birini temel alan özgün eğitici dijital çizgi

romanlar geliřtirmektir. Bunun yanı sıra Pixton aracılıęıyla tasarlanan bu eęitici dijital çizgi romanları desteklemek ve öğrencilerin anlama-anlatma becerilerini geliřtirmek amacıyla Web araçları aracılıęıyla kullanılarak anlama ve anlatma üzerine etkinlikler oluřturmayı da amaçlamaktadır. Söz konusu öğrenme çıktıının Milli Eğitim Bakanlığı (MEB, 2018) tarafından yapılan açıklamalarında, öğrencilerin “somut olmayan kültürel miras ile somut kültürel ve doğal miras arasındaki köklü ve karşılıklı ilişkiyi fark etmeleri” ve “Türkiye’nin sözleşme kapsamında İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsili Listesi’ne, Somut Olmayan Kültürel Miras Acil Koruma Listesi’ne ve İyi Uygulama Örnekleri Kaydı’na alınmış somut olmayan kültürel miras unsurları üzerinde durulması” beklenmektedir. Bu çerçevede, bu çalışma, 8. sınıf öğrencilerinin SOKÜM Sözleşmesi’nin rolüne ilişkin farkındalıklarını artırmak amacıyla UNESCO listelerinden seçilen SOKÜM unsurlarının, Türkçe ve halk kültürü içerikli seçmeli dersler bağlamında özgün eęitici dijital çizgi romanlara nasıl dönüřtürüleceęi ve bu materyallerin anlama ile anlatma becerilerini destekleyici etkinliklerle bütünleşik bir şekilde nasıl kullanılabileceęi sorusuna odaklanmaktadır.

Söz konusu genel amaç çerçevesinde ařağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

- a) UNESCO Listelerinden seçilen her bir kültürel unsuru ele alan eęitici dijital çizgi romanlar ve etkinlikler kazanım temelli nasıl olmalıdır?
- b) Geliřtirilen etkinlikler, Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli doęrultusunda güncellenen Türkçe ders kitabı içerięinde kullanılabılır mı?
- c) Halk kültürü içerikli seçmeli derslerde ve Türkçe dersinde kullanılacak eęitici dijital çizgi romanlar ve anlama ve anlatma becerilerini destekleyici etkinlikler için web araçlarından nasıl yararlanılmalıdır?

1.4. Arařtırmanın Önemi

Küreselleşmenin kültürel alanda yarattığı tek tipleşme tehdidi, kültürel çeşitliliğin korunmasını ve somut olmayan kültürel mirasın (SOKÜM) gelecek kuşaklara aktarılmasını hayati kılmaktadır (Kasapoğlu Akyol, 2015). UNESCO’nun 2003 yılında imzalanan SOKÜM Sözleşmesi’nin 14. maddesiyle eğitimi bu sürecin merkezine yerleřtirmesi, taraf devletlere önemli sorumluluklar yüklemektedir. Türkiye, bu sorumluluğun bilinciyle Millî Eğitim Bakanlığı tarafından geliřtirilen Türkiye Yüzyılı

Maarif Modeli doğrultusunda kültürel mirası disiplinler arası ve öğrenci merkezli bir yaklaşımla ele almakta; onu sadece geçmişe ait bir değer olarak değil, geleceğe ilham veren dinamik bir kaynak olarak değerlendirmektedir. Bu yaklaşım çerçevesinde, SOKÜM'ün özellikle halk kültürü içerikli seçmeli dersler ve Türkçe dersi aracılığıyla genç kuşaklara etkin bir şekilde aktarılmasına yönelik somut ve yenilikçi çözümler üretme gerekliliği, çalışmanın önemini daha da artırmaktadır.

Özellikle teknolojiyle iç içe büyüyen ve "dijital yerli" (Prensky, 2001) olarak tanımlanan günümüz öğrencilerinin öğrenme beklentileri, geleneksel öğretim yöntemlerinin SOKÜM gibi soyut ve çok katmanlı kültürel değerlerin aktarımında zaman zaman yetersiz kalmasına yol açmaktadır. Bu bağlamda, öğrencilerin dikkatini çeken, öğrenmeye olan motivasyonlarını artıran ve kalıcı öğrenmeyi destekleyen çağdaş dijital öğretim materyallerine duyulan ihtiyaç daha belirgin hâle gelmiştir. Halk Kültürü Dersi Öğretim Programı (MEB, 2018), öğrencilerin SOKÜM Sözleşmesi'nin halk kültürünün korunmasındaki rolünü kavramalarını ve Türkiye'nin UNESCO listelerindeki kültürel unsurları tanımalarını amaçlamaktadır. Ancak, alanyazındaki çalışmalar (Kasapoğlu, 2015; Kasapoğlu, 2016; Hündür, 2022; Karaoğulları, 2023), bu hedeflerin gerçekleştirilmesinde kullanılan materyallerin sınırlı olduğunu, özellikle özgün dijital içeriklerin geliştirilmesi konusunda belirgin eksiklikler bulunduğunu ortaya koymaktadır.

Bu araştırma, UNESCO İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsili Listesi'nde yer alan unsurları temel alan özgün eğitici dijital çizgi romanlar ve bunlara dayalı destekleyici etkinlikler geliştirerek alandaki bu önemli boşluğu doldurmayı hedeflemektedir. Görsel anlatım gücüyle dikkat çeken çizgi romanlar, karakterler ve hikâyeler aracılığıyla empati kurma, kültürel bağ kurma ve öğrenmeyi eğlenceli hâle getirme gibi avantajlara sahiptir (Gülersoy & Türkal, 2020; Tekin & İlhan, 2021, 2020; Özenç, 2023). Bu özellikleriyle dijital çizgi romanlar, SOKÜM'ün soyut doğasını öğrenciler için somutlaştırma ve anlamlı öğrenme fırsatları sunma etkisine sahiptir. Yapılan literatür taraması da bu alandaki eksikliği doğrulamaktadır. Somut olmayan kültürel miras bağlamında geliştirilen dijital çizgi romanla karşılaşamadığı; mevcut dijital içeriklerin ise genellikle basılı kaynaklardan dijital ortama dönüştürülmüş, özgünlükten uzak metinlerle sınırlı kaldığı görülmektedir. Bu durum, mevcut kaynakların dijital çağın gerekliliklerine cevap verememesine yol açmaktadır. Oysa hem dijital hem de örgün kanallar yoluyla Türkçe öğretimine artan ilgi, bu alanda nitelikli ve özgün dijital içeriklere olan ihtiyacı açıkça ortaya koymaktadır.

Bu bağlamda, söz konusu çalışma 8. sınıf düzeyinde özgün metinlere dayalı dijital öğretim materyalleri geliştirmesiyle mevcut uygulamalardan ayrılmakta ve literatürde öncü bir nitelik taşımaktadır. Somut olmayan kültürel mirasın aktarımında eğitici dijital çizgi romanların kullanıldığı ilk çalışmalardan biri olması bakımından da dikkat çekmektedir. Böylece derslerin daha ilgi çekici hâle gelmesi, öğrenmede kalıcılığın artması ve öğrencilerin kültürel kimlik bilincinin güçlenmesi hedeflenmektedir. Araştırma aynı zamanda öğretmenler için bir kılavuz niteliği taşımakta; SOKÜM Sözleşmesi'nin hedefleri doğrultusunda dijital öğretim materyallerinin nasıl geliştirilebileceğine ve bu materyallerin derslerde nasıl kullanılabileceğine dair somut örnekler sunmaktadır. Türkiye’de SOKÜM temalı dijital çizgi roman örneklerinin sınırlı olduğu dikkate alındığında (Ertemsir, 2011), bu çalışmada geliştirilen materyallerin, gelecekteki çalışmalara model oluşturması ve kültürel miras eğitiminde dijital teknolojilerden etkin biçimde yararlanılması açısından önemli katkılar sunması beklenmektedir.

Mayıs 2025 verilerine göre, UNESCO Somut Olmayan Kültürel Miras listelerinde beş coğrafi bölgeden 150 Taraf Devlete ait toplam 788 kültürel unsur kayıt altına alınmıştır. Bu unsurların büyük çoğunluğu, 146 Taraf Devlet adına tescillenen 667 unsurun yer aldığı “İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsili Listesi”ndedir. Türkiye’nin bu listelerde yer alan 31 unsurla temsil edilmesi, ülkemizin kültürel miras alanındaki zenginliğini ve uluslararası görünürlüğünü ortaya koymaktadır (UNESCO, 2025). Diğer yandan, T.C. Cumhurbaşkanlığı tarafından hazırlanan 12. Kalkınma Planı’nda (2023) hem kültür hem de eğitim politikaları kapsamında kültürel mirasın korunması ve eğitim yoluyla aktarımı öncelikli hedefler arasında yer almaktadır. Bu planda, Türkiye’nin ulusal SOKÜM envanterine kayıtlı unsur sayısının 2028 yılına kadar 450’ye çıkarılması hedeflenmiştir. Eğitim boyutunda ise kültürel değerleri merkeze alan öğretim materyallerinin geliştirilmesi, özellikle Türkçe dersi gibi tüm öğrencilere ulaşan dersler aracılığıyla kültürel aktarımın güçlendirilmesi öngörülmektedir. Bu stratejik hedefler doğrultusunda, Türkçe eğitimi kapsamında geliştirilen özgün dijital içeriklerin yalnız öğretimsel değil, aynı zamanda kültürel sürdürülebilirlik açısından da kritik öneme sahip olduğu görülmektedir.

Sunulan bu çalışma, bir yandan Halk Kültürü derslerindeki materyal eksikliğine güncel ve işlevsel bir çözüm getirerek öğrencilerin SOKÜM farkındalığını artırmayı, diğer yandan Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli doğrultusunda geliştirilecek ders kitaplarına

örnek olabilecek nitelikte içerikler sunarak Türkçe eğitimi alanına çok boyutlu bir katkı sağlamayı hedeflemektedir.

1.5. Araştırmanın Varsayımları

Bu çalışmada;

1. Tasarlanan eğitici dijital çizgi romanların Halk kültürü içerikli seçmeli dersler yanında Türkçe Dersi Öğretim Programındaki 8. sınıf kazanımlarına uygun olduğu,
2. Oluşturulan eğitici dijital çizgi roman senaryolarının gönüllü uzman görüşleri doğrultusunda öğrencilerin seviyelerine ve çalışmanın amacına uygun olduğu varsayılmıştır.

1.6. Araştırmanın Sınırlılıkları

1.Eğitici dijital çizgi romanların kapsamı İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsili Listesindeki kültürel unsurlardan “Türk Kahvesi ve Kültürü Geleneği”, “Tören Keşkeği Geleneği” ; Acil Koruma Listesi’ndeki kültürel unsurlardan “Zeytin Yetiştiriciliği ile ilgili Geleneksel Bilgi, Yöntem ve Uygulamalar” ile sınırlıdır.

2.Eğitici dijital çizgi romanların tasarımı Pixton web aracı ile sınırlıdır.

3. Her bir eğitici dijital çizgi roman özelinde geliştirilmiş etkinlikler “Canva” ve “Wordwall” web aracı ile sınırlıdır.

4. Dijital Öğretim Materyalleri, üç dijital çizgi roman ve her bir eğitici dijital çizgi roman özelinde geliştirilmiş birer anlama ve anlatma etkinlikleri ile sınırlıdır.

5.Bu araştırma kapsamında geliştirilen eğitici dijital çizgi romanların ve etkinliklerin, hedef kitle olan öğrenciler üzerinde bir pilot uygulamasının yapılmamış olması, çalışmanın temel sınırlılıklarından birini oluşturmaktadır.

1.7. Tanımlar

Kültür: Bir toplumun tarihsel ve toplumsal gelişim sürecinde ürettiği tüm maddi ve manevi değerler ile bu değerleri yaratma, gelecek nesillere aktarma ve çevresini şekillendirme sürecinde kullandığı araçların tümünü kapsayan bütüncül bir sistemdir (TDK, 2005, s. 1282).

Kültürel Miras: Kültürel miras, geçmiş nesillerden günümüze ulaşan ve insanlığın binlerce yıllık deneyim birikimini geleceğe aktarma işlevi gören değerlerin tümüdür (Sağ, 2018, s. 427).

Somut Olmayan Kültürel Miras: Toplulukların, grupların ve belirli durumlarda bireylerin, kültürel miraslarının bir parçası olarak gördükleri uygulamalar, temsiller, anlatımlar, bilgiler, beceriler ile bunlarla bağlantılı araçlar, gereçler ve kültürel mekânların tümü, somut olmayan kültürel mirası oluşturur (Oğuz, 2009, s. 6-12).

Çizgi Roman: İzleyicisine bir mesaj ulaştırmayı veya estetik bir etki bırakmayı hedefleyen, birbiriyle bağlantılı görsel imgelerin bilinçli bir sıra ve bitişik bir düzenlemeyle sunulduğu anlatım türü çizgi roman olarak tanımlanır (McCloud, 2021, s. 1-2).

Dijital Çizgi Roman: Basılı çizgi romanların taranmasıyla veya doğrudan dijital ortamda üretilmesiyle oluşturulan ve teknolojik cihazlar üzerinden okura sunulan anlatı türüdür (Sarıkaya, 2021, s. 293).

Pixton: Dijital ortamda çizgi romanlar tasarlanmasına ve üretilmesine olanak tanıyan bir platformdur (Ak ve ark., 2020, s. 2471).

Canva: Web tabanlı bir tasarım platformudur (Yavuz, 2025, s. 4)

Worldwall: Eğitimin tüm alanlarında öğretmenlere kaynak oluşturma ve öğrencilere ders materyallerine erişim kolaylığı sunan çevrimiçi öğrenme platformudur (Aydın, 2025, s. 26).

BÖLÜM II

KURAMSAL ÇERÇEVE ve İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1. Dil

Dil, tarihsel süreç boyunca farklı bakış açılarından ele alınmış ve kendisine çeşitli anlamlar yüklenerek farklı biçimlerde tanımlanmıştır. Dolayısıyla, dil için üzerinde anlaşılmış tek bir tanımdan söz etmek mümkün değildir. Nitekim Eker'e (2003) göre de dil, bireylerin toplumsal, sosyal, kültürel ve psikolojik değerleriyle örüntülenmiş çok boyutlu bir yapı arz ettiğinden kapsayıcı ve tek bir tanımının yapılması mümkün gözükmemektedir. Bununla birlikte mevcut tanımlar incelendiğinde, genellikle dilin belirli bir boyutunun ön plana çıkarıldığı ve bu çerçevede belli başlı özelliklerinin vurgulandığı gözlemlenmektedir.

Türk Dil Kurumu'nun (TDK) Türkçe sözlüğünde dil, “İnsanların düşündüklerini ve duyduklarını bildirmek için kelimelerle veya işaretlerle yaptıkları anlaşma, lisan, zeban” şeklinde tanımlanmaktadır (TDK, 2015, s. 664). Benzer bir açıdan Banguoğlu (2004, s. 9) duygu, düşünce ve dileklerin jest ve mimiklerle ifadesinin yanı sıra bu aktarımın en etkin biçimde dil aracılığıyla gerçekleşeceğini üzerinde durarak dili bireylerin istek ve amaçlarını iletme üzere başvurdukları sesli işaretler sistemi olarak nitelendirir. Aksan (2007, s. 55) ise dili, “Düşünce, duygu ve isteklerin bir toplumda ses ve anlam yönünden ortak olan öğeler ve kurallardan yararlanarak başkalarına aktarılmasını sağlayan çok yönlü ve gelişmiş bir dizge” olarak tarif eder. Güneş'e (2003, s. 7) göre dil, iletişimde kullanılan en gelişmiş vasıta; nitekim dilin temel işlevi, “Bir işaret sisteminden yararlanarak bir bilginin ya da bir duygunun bir yerden başka bir yere, bir zihinden başka bir zihne aktarılması”dır.

Ergin (2002, s. 3) konuya daha geniş bir açıdan yaklaşarak dili, “İnsanlar arasında anlaşmayı sağlayan tabii bir vasıta, kendine mahsus kanunları olan ve ancak bu kanunlar çerçevesinde gelişen canlı bir varlık, temeli bilinmeyen zamanlarda atılmış bir gizli antlaşmalar sistemi, seslerden örülmüş içtimai bir müessese” olarak değerlendirir. Onan’a (2005: 9) göre “Dil; son derece karmaşık bir sistem olan beyinde oluşup, insan zihnini, zamanın üç boyutunda mevcut olan her şeye doğru, onu kullanan bireylerin uzlaşımlarıyla oluşturulan ses, anlam ve biçimlerden örülmüş yapısal birimler eşliğinde; okuma, yazma, dinleme ve konuşma yoluyla tetikleyebilme gücüne sahip her yönüyle sistematik, insanî bir yetidir.” Korkmaz (1992, s. 43) da dili, “İnsanlar arasında karşılıklı haberleşme aracı olarak kullanılan; duygu, düşünce ve isteklerin ses, şekil ve anlam bakımından her toplumun kendi değer yargılarına göre şekillenmiş ortak kurallarının yardımı ile başkalarına aktarılmasını sağlayan, seslerden örülü çok yönlü ve gelişmiş bir sistem” olarak tanımlayarak dil üzerine düşüncelerini dile getirir. Dil, insanlığın düşünme eyleminin temelinde yer alan kendine has kuralları ve kavramları olan bir sistem olarak karşımıza çıkmaktadır (Gülden, 2020, s. 32-33). Sunulan bu tanımlar bütüncül bir bakış açısıyla değerlendirildiğinde dilin öncelikli olarak bir iletişim vasıtası olma niteliğinin öne çıkarıldığı açıkça görülmektedir.

Dil, çeşitli özellikleri ve tanımlarıyla ele alınmakla birlikte, bu yaklaşımların hemen hepsinde vurgulanan ortak hususlar bulunmaktadır. Bu hususların en belirginleri, görüldüğü üzere dilin temel bir iletişim vasıtası olmasıdır. Dilin bireylerin duygu ve düşüncelerini ifade etmelerine olanak tanıyan temel iletişim işlevinin yanı sıra Gül ve Soysal’ın (2009) da belirttiği üzere insanı insan kılan temel nitelikler arasında yer alan dil, tarihsel bir varlık olma özelliği taşır. Bu bağlamda dil, geçmiş ile gelecek arasında köprü kuran, bir yandan geçmişin birikimini barındırırken diğer yandan geleceğe devredilen kültürel mirasın asli bir unsuru olarak kendini gösteren dinamik bir yapıdır. Dil, sadece aynı çağda yaşayan bireylerle kısıtlı olmayıp nesilleri aşan bir devamlılıkta da kendini belli eder. Dilin bu zamanları aşan işlevi inanç, örf ve âdet gibi kültürel mirasın birikerek sonraki kuşaklara geçişini olanaklı kılar. Nitekim Karaoğulları’nın (2023) da işaret ettiği üzere bu durum özünde, kültürün dil aracılığıyla hem taşınabilirliği hem de sürdürülebilirliği anlamına gelmektedir. Dil, kuşaktan kuşağa aktarılabilen ve toplumun çeşitli özelliklerini yansıtan sosyal bir kurumdur ayrıca kültürün koruyuculuğunu ve taşıyıcılığını yapan temel bir varlıktır (Haldan ve Pekbak, 2019).

Bu doğrultuda dil, bireyler arası etkileşimi mümkün kılarak toplumların kültürel birikimlerinin nesilden nesile devredilmesinde kilit bir rol oynar. Aynı zamanda dil, mensup olduğu topluluğu ortak bir paydada birleştirerek sosyal bütünleşmeye de hizmet eder (Demircan, 2016). Nitekim dilin tanımları incelendiğinde Demir ve Açık'ın (2011) da işaret ettiği gibi dilin bir uzlaşma, iletişim aracı ve kültürel aktarım mekanizması olduğu hususunda genel bir fikir birliğinin mevcut olduğu görülmektedir. Bu genel kabul çerçevesinde dilin özellikle bir kültür taşıyıcısı ve aktarıcısı olma rolünü üstlendiği önemle vurgulanmalıdır. Dilin, kültürü koruma ve gelecek nesillere taşıma konusundaki merkezi rolü yaygın bir kabul görmektedir. Nitekim tarih boyunca yeryüzünde konuşulmuş sayısız dilden bazılarının zamanla yok olması, genellikle bu dilleri konuşan toplulukların kültürel miraslarını da eş zamanlı olarak yitirmeleriyle paralellik arz etmektedir. Zira bir milletin kimliğini teşkil eden en mühim unsurlardan biri dildir (Kaya, 2016).

Yapılan tanımlardan yola çıkılarak dilin tanımlanmasındaki güçlükler ve literatürde yer alan çeşitli tanımlamalar, onun ne denli çok boyutlu bir yapıya sahip olduğunun en önemli göstergesidir. Temel bir iletişim aracı olma işlevinin çok ötesinde dil; bir toplumun kültürel mirasını kuşaklar arasında özenle taşıyan, bireylerin ve milletlerin özgün kimliğini biçimlendiren, geçmişle gelecek arasında sağlam bir köprü inşa eden ve nihayetinde insan deneyiminin ve varoluşunun merkezinde konumlanan bir varlık olduğu ifade edilebilir.

2.2. Kültür

Köklü bir geçmişe dayanması ve disiplinlerarası bir yaklaşımla incelenmesi, kültürü kesin hatlarla tanımlanması zor ve çok katmanlı bir olgu haline getirmektedir (Haldan ve Pekbak, 2019). İncelenen alanın özgül niteliklerine göre kültür tanımları farklılaşabilmekte, bu durum da kültürün tam olarak kavranmasını güçleştirmektedir. Kavramın tarihsel gelişimine bakıldığında ise, kültüre dair çok sayıda tanım yapıldığı ancak bunlar arasında üzerinde genel bir uzlaşıya varılmış ortak bir tanıma ulaşılamadığı dikkat çekmektedir (Yolaçan, 2024).

Kültür kavramını Türkiye’de bilimsel bir bakış açısıyla ilk ele alan düşünürlerden Ziya Gökalp (Kaplan, 2005; Güvenç, 2007), kültürü "hars" kelimesiyle ifade etmiştir.

Gökalp (2005, s.39), “hars” olarak adlandırdığı kültürü; dinsel, ahlaki, hukuki, kurgusal, sanatsal, iktisadi, dilsel ve bilimsel hayattan oluşan toplumsal hayatların bir bütünü olarak tanımlar. Gökalp’e (2005) göre hars, bir milletin tarihsel süreçte biriktirdiği davranışların, âdetlerin, dilin, dinin, sanatın ve edebi unsurların uyumlu bir bütünüdür. Güvenç (2007), kültürü maddi ve manevi unsurlardan oluşan karmaşık bir bütün olarak ele alır. Bu açıdan bütün olarak tanımladığı kültür, toplumun bir üyesi olan insanın yaşayarak ve yaparak öğrendiği, aynı zamanda gelecek nesillere aktardığı her şeyi kapsamaktadır. Türk Dil Kurumu’nun (TDK) Türkçe Sözlüğü’nde kültür, “tarihsel ve toplumsal gelişim süreci içinde yaratılan maddi ve manevi değerler ile bunları sonraki kuşaklara iletmede kullanılan araçların bütünü” olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2005, s. 1282). İnsanın doğal ve toplumsal çevresine hakimiyetinin bir göstergesi olan bu kavram, aynı zamanda Gökalp’in (2005) tanımladığı gibi hars ve ekin terimleriyle de ifade edilir. Benzer şekilde Halkbilim Terimleri sözlüğünde kültür, “Bireyin üyesi olduğu toplumdan öğrendiği bilgi, gelenek, görenek, davranış, yasa, sanat, uygulam, zanaat gibi özdeksel ve tinsel ürünlerden oluşan bütün” olarak açıklanmaktadır (Acıpayamlı, 1978, s. 71).

Kültürün kapsamına dair farklı vurgular da mevcuttur. Gürbüz ve Turhan Tuna (2020), kültürü kısaca “bir milletin yaratmış olduğu maddi ve manevi her şey” olarak tanımlarken; Saral (2019), milletleri ayakta tutan ve onların en önemli öğelerinden biri olan kültürün, insanoğlunun geçmişten günümüze taşıdığı gelenek, görenek, inanış ve yaratıların toplamından meydana geldiğini belirtir. Ünsal (2023) ise kültürü, milletleri bir arada tutan maddi ve manevi unsurların birleşimi olarak görür. Bir başka açıdan Gülден (2020, s. 32-33), kültürü “insanın maddi ve manevi her gereksinimini gidermek amacıyla gerçekleştirdiği üretimlerin bütünü” olarak ele alır. Göçer’e (2012) göre kültür, aynı zamanda milletlerin tutumlarını, davranışlarını ve ilgi alanlarını yansıtan, geçmişten geleceğe devredilen bir miras niteliğindedir. Bayramlar, kutlamalar, gelenekler ve görenekler gibi öğeler, bir milletin kültürel kimliğinin temel yapı taşlarıdır. Görüldüğü üzere, millet ve kültür kavramları arasında güçlü bir etkileşim bulunmaktadır. Nitekim Kafesoğlu’na (1970, s. 61) göre, millet kültürü inşa edip yaşatırken, kültür de milletin gelişimini destekleyerek onun ilerlemesine katkıda bulunmaktadır.

Kültürel birikimin meydana gelişini ve kısa süreli bir olgu değildir. Aksine, toplumu oluşturan bireyleri ortak bir paydada buluşturan örf, âdet, gelenekler ve genel yaşam biçimleri gibi unsurları bünyesinde barındıran kültürün şekillenmesi, uzun bir süreç gerektirir (Açıkgöz, 2019). Dolayısıyla, bir kültürü oluşturan karmaşık ve çok

katmanlı toplumsal bağların zaman içerisinde olgunlaşması ve kök salması beklenir. Nitekim Karaoğulları'nın (2023) da vurguladığı üzere, bu denli uzun bir zaman diliminde, derin bir tarihsel birikimle ve sağlam temeller üzerinde yoğrularak güçlenen kültürel bağlar, sahip oldukları bu köklü yapı sayesinde dış etkenler karşısında kolayca zayıflayıp çözülmez ve sürekliliklerini korurlar.

Kültür, sanat ve din gibi geniş bir yelpazeyi kapsayan, toplumun tarihsel birikimiyle şekillenen karmaşık ve bütüncül bir yapıdır. Bu yapıyı oluşturan tüm unsurlar birbiriyle bağlantılı olup, ayrılmaz bir bütünlük sunar. Toplumun bireyleri bu bütünü hem formel eğitimle hem de gündelik yaşam deneyimleriyle öğrenirler. Özellikle gündelik yaşam deneyimiyle öğrenme sürecinde dilin rolü belirginleşir; zira kültürün gerek bireyler arası gerekse nesiller arası aktarımında dil merkezi bir işlev görür (Demircan, 2016). Turhan (2018), kültürü, bir toplumun hem elle tutulur hem de soyut değerlerinden oluşan bütünsel bir yapı olarak tanımlar. Bu yapı, toplum içindeki bilgi, ilgi alanları, alışkanlıklar, değer ölçütleri, davranışlar, görüşler ve zihniyet gibi pek çok unsuru kapsar. Bilgili (2017), kültürün temel taşlarını; din, dil, ulus-devlet algısı, gelenekler ve görenekler, ekonomik düzen, edebiyat, düşünsel yaklaşımlar, tarih bilinci, ortak duygular ve toplumsal hayattaki genel perspektif gibi çeşitli öğelerin oluşturduğunu belirtir.

Mevcut tanımlar bütüncül olarak değerlendirildiğinde, kültüre ilişkin tartışmalarda insan ve dil faktörlerinin merkezi bir yer tuttuğu görülmektedir. Bu bağlamda Sağ (2024), kültürü “insan ve dil etkileşimine bağlı olarak aynı toplumda yer alan bireylerin bir arada yaşamalarını mümkün kılan, süreç içerisinde tecrübe ve bilgi birikimine dayalı olarak somut ve somut olmayan öğeler barındıran, zamanla oluşan ortak bir duyuş ve yaşamı algılama biçimi yaratan bir aidiyet duygusu” olarak tanımlamaktadır.

Sonuç olarak, milletlerin kendine özgü değerlerini asırlardır koruyarak geleceğe taşımasını sağlayan kültür, insanlığın varoluşuyla birlikte şekillenmiş ve çeşitli vasıtalarla nesilden nesile aktarılmıştır. Kültür, bu süreçte sürekli bir değişim ve gelişim dinamiğine sahip olmuştur. Yapılan tüm bu tanımlar, kültürün yalnızca maddi ya da manevi unsurlardan ibaret olmadığını aksine bu iki boyutun birbirini tamamlayarak bir bütün oluşturduğunu göstermektedir.

2.3. Dil ile Kültür İlişkisi

Göçer'e (2012, s. 57) göre, "Dilin zenginliği bir bakıma kültürün zenginliğidir. Dil ne kadar etkili ve işlek bir yapıda olursa ortaya konulan ürünler aracılığı ile kültür zenginliği de o derece etkili ortaya konulabilir. Kültürün zenginliği de dili etkili kullanmada söyleyenin/yazanın işini kolaylaştırır. Sahip olduğu değerleri ile kültür ifadeye güç kazandırır. Kültür, dil için inanılmaz bir kaynak; dil de kültür için vazgeçilmez bir araçtır." sözleriyle ifade ederek dilin etkinliğinin kültürel zenginliği yansıttığını, kültürün ise dile ifade gücü kattığını belirtir. Bu iki yapı, Haldan ve Pekbak'ın (2019) da işaret ettiği gibi, daima karşılıklı bir etkileşim ve dinamik bir alışveriş içindedir. Nitekim maddi ve manevi birikimi besleyen en temel öge olan dil ile kültür arasında doğru orantılı bir ilişki bulunur ve her ikisi de birbirini destekleyerek güçlendirir (Güfta ve Kan, 2011). Demircan (2016) da dilin kültürel unsurların başında geldiğini ve dil ile kültür arasındaki ilişkinin hayati önem taşıdığını vurgular. Ona göre ne dil olmadan kültür ne de kültür olmadan dil varlığını sürdürebilir.

Özbay'ın (2002) belirttiğine göre, dil yalnızca bir iletişim aracı olmanın ötesinde, milletlerin kültürel birikimlerini ve millî hafızalarını gelecek kuşaklara aktarmada temel bir işlev üstlenmektedir. Milletlerin maddi ve manevi değerleri, dil aracılığıyla anlam kazanmakta ve kuşaktan kuşağa aktarılmaktadır. Bu bağlamda, bir milletin kültürünü şekillendiren din, dil, gelenekler, sanat, estetik, tarih ve dünya görüşü gibi unsurlar bir bütünlük içerisinde ele alınarak kültür kavramını oluşturmaktadır. Dolayısıyla bu iki unsurdan birinin yokluğu diğerrinin de var olamayacağı anlamına gelmektedir (Kolaç,2009, s. 20).

Aksan'a (2004, s. 179) göre dil, kültürün bir yansımasıdır dolayısıyla bir toplumun diline yakından bakılarak o toplumun kültürel dokusu üzerine önemli çözümler yapılabilir. Kültürde var olan bütün öğeler dilde bir şekilde karşılık bulduğu için, bir dilin kelime dağarcığının incelenmesi, o dili kullanan grubun somut ve soyut kültürel zenginliğine , yaşam biçimine, inanç dünyasına, geleneklerine, değer verdiği kavramlara ve yaşadığı tarihsel dönüşümlere dair en güvenilir kanıtları sunar. Hatta hakkında doğrudan gözlem yapma olanağı bulunmayan bir toplumun dahi diline etraflıca hâkim olunması koşuluyla, yalnızca dilsel veriler ışığında kültürel yapısının ana çizgileri büyük ölçüde anlaşılabilir ve incelenebilir.

Kültürün ayrılmaz bir parçası olan dil, aynı zamanda kültürel değerlerin oluşumunda ve aktarımında da kurucu bir rol oynamaktadır (İşçi, 2012). Dil; kültürün yapılanmasında ve sürekliliğinde merkezi bir rol oynayarak bilgi, deneyim ve değerleri nesilden nesile aktarır böylece kültürün hem taşıyıcısı hem de yaşatıcısı rolünü üstlenir. Bu ilişki ise karşılıklıdır. Dil kültürü biçimlendirirken toplumların değerleri ve yaşam biçimleri de dilin yapısına yansyarak onu canlı, dinamik ve yeniliğe açık tutar. İşte dil ile kültür arasındaki bu derin ve sarsılmaz etkileşim, her ikisinin de birbirini var ettiğini ve ayrı ayrı tam olarak anlaşılamayacağını gösterir. Dolayısıyla, bu iki kavramın birini anlamak ve yaşatmak, diğerine duyulan ihtiyacı zorunlu kılar bu da onların kapsamlı bir şekilde ancak birlikte anlamlandırılabilceğinin kesin bir kanıtıdır.

2.4. Kültürel Miras

UNESCO, kültürü çok yönlü ve kapsayıcı bir bütünlük olarak değerlendirmektedir. Bu değerlendirmeye göre kültür, bir yandan toplulukların ve toplumların kimliğini biçimlendiren belirli somut ve somut olmayan değerler ile zihinsel ve duygusal özelliklerin bir bileşkesi olarak ortaya çıkarken diğer yandan da o toplumların yaşam tarzlarını, gelenek ve göreneklerini, değer sistemlerini ve inançlarını tanımlayan temel bir çerçeve sunar (Oğuz, 2013). Bu kültür anlayışından hareketle Gümüşşü (2018) kültürel mirası insanların tarih boyunca edindiği bilgi ve geleneklerin devamlılığını güvence altına alarak geleceğin sağlıklı bir şekilde kurulmasına olanak tanıyan değerli bir birikim şeklinde tanımlar. Bir topluluğun kültürel mirası, o topluluğa özgü kültürün geçmişten bugüne aktardığı değerlerin bütününden oluşur (Atılkan, 2022). Müfettiş'e (2009) göre bir toplumun geçmişten bugüne taşıdığı ve kolektif bir hazine niteliği taşıyan tüm değerler ile somut veya somut olmayan nitelikteki öğeler de kültürel mirası meydana getirir.

Gümüşşü (2018), kültürel mirasın korunmasının temel bir gereklilik olduğunu vurgulamaktadır. Nitekim bu miras, bireylerin yaratıcılığını ve keşfetme arzusunu teşvik etme, dünyaya ve yaşama dair perspektiflerini zenginleştirme ve geçmişten önemli dersler çıkarma potansiyeli taşır. Oğuz'a (2018) göre zengin mirası, somut ve somut olmayan kültürel miras olmak üzere iki ana başlıkta ele almak mümkündür.

Tüm bu bilgilerden hareketle kültürel miras, bir toplumun tarihsel süreçte yarattığı ve kimliğini yansıtan çok katmanlı bir birikim olarak tanımlanabilir. Bu birikim, hem o toplumun inançlarını, bilgilerini, geleneklerini, yaşam biçimlerini ve sanatsal ifadelerini bünyesinde barındırır hem de somut ve somut olmayan unsurları bir araya getirir. Toplumsal kimliğin temelini oluşturan kültürel miras, ait olduğu coğrafyanın sınırlarını aşarak tüm insanlık için ortak bir değer taşır. Geçmiş ile günümüz arasında bir köprü işlevi gören bu değerli miras, aynı zamanda kültürel devamlılığı güvence altına alarak insanlık tarihinin zenginleşmesine de önemli ölçüde katkı sunar.

2.4.1. Somut Kültürel Miras

Kültürel miras, bir toplumun geçmiş nesillerinden devraldığı, kimliğiyle, kültürüyle ve tarihiyle ilintili somut ve somut olmayan varlıklarla değerlerin bütünü kapsayan ve gelecek nesillere aktardığı bir yaşam biçimidir (Tunçer, 2017, s. 5; Akbulut, 2021). İnsanlığın ortak geçmişini ve eserlerini içermesi itibarıyla evrensel bir önem taşıyan bu mirasın korunması, geçmişin anlaşılması ve kültürel devamlılığın sağlanması açısından zorunludur.

Somut kültürel miras, en kapsamlı haliyle, insanlığın eli ve zihni tarafından oluşturulmuş, tarih öncesi veya tarihi dönemlerden günümüze ulaşan, bilim, kültür, din, güzel sanatlar veya sosyal yaşamla bağlantılı, kültürel ve bilimsel değeri olan tüm taşınır ve taşınmaz varlıkları kapsar (Kültür ve Tabiat Varlıklarını Koruma Kanunu, 1983, s. 5879). Bu çerçevede, mimari yapıtlar, anıtsal heykeller ve resimler, tarihi kent dokuları, arkeolojik sit alanları, sanat eserleri (Özkartal, 2015), kütüphaneler, anıtlar gibi insan emeğiyle şekillenmiş her türlü fiziksel öge bu kapsama girer (Can, 2009). Bir ülkenin kimliğini yansıtan tarihi ve mimari yapılar da bu mirasın önemli bileşenlerindendir (Uğur ve Dönmez, 2021, s. 56). Can'ın (2009) da belirttiği gibi, elle temas edilebilen, gözle görülebilen, fiziksel bir mevcudiyeti olan ve kültürel bir anlam yüklenmiş tüm unsurlar somut kültürel miras sayılırken; somut olmayan kültürel miras ise daha çok sözel aktarımlarla yaşayan halk edebiyatı, örf, âdet, gelenekler ve el sanatları gibi manevi değerleri bünyesinde barındırır (Dinç, 2021). Nuryanti'ye (1996, s. 249) göre de kültürel miras, geçmişte oluşmuş değerleri günümüze taşıma işlevi gören miras, toplumdaki kültürel geleneğin akışının ayrılmaz bir parçasıdır.

Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Teşkilatı (UNESCO), 16 Kasım 1972'de "Dünya Kültürel ve Doğal Mirasın Korunmasına Dair Sözleşme"yi kabul ederek bu alanda küresel bir adım atmıştır. Kuruç'a (2018, s. 11) göre bu sözleşmenin temel hedefi, yok olma riski altındaki kültürel ve doğal varlıkları uluslararası bir çabayla korumaktır. Bu girişim, kültürel mirasın korunmasının tek bir ulusun sınırlarını aşan ve ortak bir sorumluluk gerektiren evrensel bir ilke olduğu anlayışına dayanmaktadır.

Sözleşme, "kültürel miras"ı tarih, sanat veya bilim açısından istisnai evrensel değere sahip mimari yapıtlar, anıtsal heykeller, resimler, arkeolojik öğeler, kitabeler, mağaralar gibi insan eliyle yapılmış eserler veya doğa ile insanın ortak başyapıtları ve arkeolojik sit alanları olarak tanımlamaktadır. (Oğuz, 2007). "Doğal miras" ise; estetik, bilimsel veya koruma açısından benzer şekilde istisnai evrensel değere sahip fiziki ve biyolojik oluşumlar, jeolojik ve fizyografik yapılar ile belirli doğal alanlar veya sitler olarak belirtilmiştir (UNESCO, 1972). Kültürel mirasların UNESCO listelerinde yer alması, bu değerlerin evrensel düzeyde tanınırlığını artırırken, sözleşmeyi kabul eden taraf devletlere de mirasın korunması ve tanıtılması hususunda önemli sorumluluklar yüklemektedir (İşlek ve ark., 2025). Somut kültürel mirasın korunmasına yönelik olarak ayrıca, "Sualtı Kültürel Mirasının Korunması Sözleşmesi" (UNESCO, 2001) gibi daha özel alanları kapsayan uluslararası metinler de imzalanmıştır. Bu ikinci sözleşme, sualtında bulunan somut kültürel miras unsurlarını korumayı hedefler; bunlar arasında özellikle tarih öncesi, tarihsel, kültürel ve arkeolojik eserler, alanlar, yapılar ve batıklar yer alır (Oğuz, 2007, s. 6-7). Bu uluslararası sözleşmelerle özellikle somut kültürel miras koruma altına alınmaya çalışılırken, onun bir diğer tamamlayıcısı olan somut olmayan kültürel mirasın (SOKÜM) da korunarak sürekliliğinin sağlanması büyük bir önem taşımaktadır.

2.4.2. Somut Olmayan Kültürel Miras (SOKÜM)

Anmaç (2013, s. 11), SOKÜM kavramının "kültürel miras anlayışında bir ayrım yaratmaktan ziyade, bu kavramın bütünlüğünü yeniden tanımlamaya yönelik çabaların bir ürünü" olarak şekillendiğini belirtir. Bu bağlamda Diker (2016) de SOKÜM'ü bir toplumun gündelik yaşam pratiklerine sinmiş, nesilden nesile aktararak süregelen örf, âdet, gelenek ve görenekler ile el sanatları veya yemek kültürü gibi alanlara özgü ustalık

ve bilgilerin yanı sıra halka mal olmuş çeşitli sanatsal ifade biçimlerini kapsayan bir bütün olarak betimler.

SOKÜM Sözleşmesi (UNESCO, 2003), bu yaşayan mirasın muhafaza edilmesi, ona yönelik saygının pekiştirilmesi, toplumda bu mirasın değeri hakkında bir bilinç oluşturulması ve ilgili alanlarda uluslararası iş birliği ile desteğin teşvik edilmesi gibi temel amaçlar etrafında şekillenmiştir. Aral'ın (2020) da vurguladığı gibi, Sözleşme'de çerçevesi çizilen SOKÜM, durağan olmaktan uzak, sürekli bir değişim ve dönüşüm içinde olan, dış müdahalelerle değil, taşıyıcılarının rızası ve katılımıyla üretilip aktarıldığı ölçüde anlam kazanan ve sürdürülebilir olan "yaşayan" bir mirası temsil eder. Bu yaşayan mirasın devamlılığı, özellikle SOKÜM öğeleri için hayati bir önem taşımaktadır. Zira Tan'ın (2013) da işaret ettiği üzere, Türk halk kültürünün temelini oluşturan bu değerler; şehirleşme, kitle iletişim araçlarının yaygınlaşması, teknolojik yenilikler ve küreselleşme gibi çağdaş olgular karşısında varlıklarını sürdürme mücadelesi vermekte, hatta yok olma tehlikesiyle karşı karşıya kalmaktadır.

Somut olmayan kültürel mirasın (SOKÜM) korunmasına yönelik temel felsefe, onu diğer kültürel miras sözleşmelerinden ayıran özgün bir yaklaşımla, mirası bizzat yaratan, sürdüren ve gelecek nesillere devreden toplulukların kendi geleneklerini ve birikimlerini yaşatma çabalarına dayanır. Bu felsefe, SOKÜM'ün kalıcılığının ve canlılığının ancak söz konusu toplulukların kendi iç dinamikleriyle ve onlarla bütünleşik bir biçimde güvence altına alınabileceği gerçeğini esas alır (Oğuz, 2007). Bu mirasın canlı tutulması, esasen onun korunmasını ifade eder ve varlığı bütünüyle insan faktörüne dayanır. Nitekim küresel süreçlerin ve yeni nesillerin olası ilgisizliğinin tehdit ettiği SOKÜM, miras taşıyıcılarının sayısındaki azalma ve eğitimlerinin etkin bir şekilde sağlanamaması halinde, tıpkı bakımsız kalan somut yapılar gibi zamanla yok olma tehlikesiyle yüzleşir (Ekici, 2004, s. 10; Kim vd., 2019, s. 1). Bu durum, SOKÜM'ün yalnızca bireysel veya toplumsal bir hafıza unsuru olmanın ötesinde, kültürel çeşitliliğin muhafazası ve nesiller arası aktarımın devamlılığı açısından taşıdığı stratejik önemi açıkça ortaya koymaktadır.

Somut olmayan kültürel miras (SOKÜM) alanındaki temel yaklaşımlardan biri, Ekici'nin (2008) de belirttiği gibi, üretim süreçleri durmuş veya zayıflamış olan unsurların kaybolmadan “koruma” altına alınmasıdır. Ancak SOKÜM, kendini sürekli yenileyen ifade biçimlerinden beslenmesi nedeniyle özünde durağan değil, canlı ve sürekli değişen bir yapı sergiler. Bu canlı doğa, SOKÜM çalışmalarında sadece bir korumanın ötesine

geçerek, Metin Basat (2013) ve Boz'un (2024) da vurguladığı gibi, "güncelleme", "sergileme" ve "yenileme" gibi süreçlere öncelik verilmesini gerektirir. Mirasın canlılığının korunması, toplumsal birikimin zenginleştirilmesi ve kültürel devamlılığın sağlanması ancak bu aktif çabalarla mümkündür. Dolayısıyla, ilgili sözleşmenin vurguladığı “koruma ve yaşatma” ilkesi de durağan bir korumadan ziyade, mirasın bu yaşayan ve kendini yenileyen doğasını temel alan bir süreci işaret etmektedir.

2.5. Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi

Somut Olmayan Kültürel Miras (SOKÜM), UNESCO'nun (2003) tanımıyla; toplulukların, grupların ve bireylerin kendi mirasları olarak tanımladıkları uygulamalar, temsiller, anlatımlar, bilgiler ve beceriler bütünüdür. Nesilden nesile aktarılan bu "yaşayan miras", toplulukların çevreleriyle etkileşimleri sonucu sürekli olarak yeniden yaratılır ve bu durum onlara bir kimlik ve aidiyet duygusu kazandırır. Bir milletin asırlar boyunca süregelen deneyimlerini, diğer topluluklarla ve doğal çevreyle kurduğu ilişkinin somut olmayan ürünlerini ve özgün yaşam biçimini yansıtan bu mirasın korunması, küreselleşmenin yol açtığı tek tipleşme eğilimi ve kültürel çeşitliliğin tehdit altında olması nedeniyle büyük önem taşımaktadır. Nitekim Boz'a (2014) göre, SOKÜM unsurlarının muhafazası hem ulusal bir sorumluluktur hem de uluslararası düzeyde çeşitli mekanizmalarla güvence altına alınmaya çalışılmaktadır.

Bu anlayışla, Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Örgütü (UNESCO), 17 Ekim 2003 tarihindeki 32. Genel Konferansı'nda “Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi”ni kabul ederek uluslararası alanda önemli bir dönüm noktası oluşturmuştur. Uzun bir hazırlık sürecinin ürünü olan ve Oğuz, Özay ve Tacar (2005) tarafından Türkçe'ye çevrilen bu belge, üye ülkelerin çoğunluğunun desteğiyle hızla yürürlüğe girmiş; Türkiye de bu Sözleşme'ye 27 Mart 2006'da 45. taraf ülke olarak katılmıştır (Saral, 2019).

Söz konusu Sözleşme, somut olmayan kültürel mirasın korunması ve yaşatılmasına yönelik bir dizi temel amacı bünyesinde barındırmaktadır. Oğuz'a (2009, s. 8) göre Sözleşme'nin birincil hedefi, toplumların kendi kültürel kimliklerinin bir parçası olarak gördükleri ve kuşaktan kuşağa aktardıkları bu mirası koruyarak geleceğe taşımalarına olanak tanıyacak yol, yöntem ve imkânları tanımlamaktır. Akbulut da

(2021), bu Sözleşme'nin bir yandan mirasın kendi özgün bağlamında yaşayabilirliğini güvence altına almayı hedefleyen kapsamlı bir koruma anlayışını tanımlarken, diğer yandan bu anlayışı kuşaklararası miras aktarımının sürekliliği ve kültürel çeşitliliğin korunarak yaşatılması gibi temel ilkelerle bütünleştirdiğini belirtir. Nitekim Sözleşme ile somut olmayan kültürel mirasın genel olarak beş ana başlık altında kategorize edildiği görülmektedir (Oğuz, 2004, s. 9-10).

UNESCO'nun 2003 yılında kabul ettiği “Somut Olmayan Kültürel Mirasın (SOKÜM) Korunması Sözleşmesi”nin IV. Bölümü, “Uluslararası Düzeyde Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması” başlığı altında, Sözleşme'nin görünürliğini artıran ve SOKÜM'ün uluslararası alanda tanınmasına hizmet eden özel listelere yer vermektedir. Bu listeler; Sözleşme'nin 16. maddesinde tanımlanan “İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsilî Listesi”, 17. maddesinde belirtilen “Acil Koruma Gerektiren Somut Olmayan Kültürel Miras Listesi” ve 18. maddede açıklanan “Korumanın İyi Uygulamaları Kaydı” olmak üzere üç ana kategoriden oluşur. Oğuz'un (2017, s. 5) da işaret ettiği gibi, bu listelerden Temsilî Liste Sözleşme'nin genel bilinirliğine katkıda bulunurken, Acil Koruma Listesi mirasın korunmasına yönelik acil ihtiyacı vurgular; Korumanın İyi Uygulamaları Kaydı ise toplulukların katılımıyla gerçekleştirilen başarılı koruma deneyimlerine dikkat çekerek bu alandaki güvenilirliği ve örnek uygulamaları öne çıkarır.

Mayıs 2025 verilerine göre, UNESCO Somut Olmayan Kültürel Miras (SOKÜM) listelerinde, beş coğrafi bölgeden 150 Taraf Devlete ait toplam 788 kültürel unsur kayıt altına alınmıştır. Bu unsurların listelere göre dağılımı incelendiğinde, en kapsamlı listenin “İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsilî Listesi” olduğu görülmektedir; bu listede 146 Taraf Devlet adına tescil edilmiş 667 unsur yer almaktadır. “Korumanın İyi Uygulamaları Kaydı”nda ise 35 Taraf Devlete ait 40 başarılı koruma örneği bulunurken, “Acil Koruma Gerektiren Somut Olmayan Kültürel Miras Listesi”nde de 44 Taraf Devlete ait 81 unsurun yer aldığı tespit edilmiştir. Bu mirasın küresel ölçekteki görünürliğini yansıtan UNESCO listelerinde 2024 yılı itibarıyla kayıtlı 788 unsurdan 31'inin Türkiye'ye ait olduğu görülmektedir (UNESCO, 2025).

UNESCO listelerine unsur kaydettirme sürecinin, Gürçayır'ın (2011) da belirttiği gibi, bir “yarış” halini alarak ülkeleri kendi kültürlerini “yeniden icat etmeye” itmesi, sürecin en çok eleştirilen yönlerinden biridir. Bu durum, kültürel keşifler gibi olumlu sonuçlar doğurmakla birlikte, “sahte folklor” ürünlerinin ortaya çıkması gibi ciddi riskler

de taşımaktadır. Türkiye, sözleşmeye taraf olduğu 2006'dan beri bu uluslararası dinamikler içinde yer alsa da uygulamanın ulusal boyutunda da benzer eksiklikler gözlenmektedir (Saral, 2019). Özellikle, bilim çevreleri ve toplumda konuya yönelik farkındalığın geliştirilmesi ve sözleşmenin ruhuna uygun şekilde eğitimin bir araç olarak aktif kullanılması konularında kat edilmesi gereken önemli bir mesafe bulunmaktadır.

2.5.1. UNESCO İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsili Listesi

Taraf Devletlerin teklifiyle oluşturulan “İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsili Listesi”; SOKÜM'ü daha görünür kılmayı, önemine dair farkındalık yaratmayı ve kültürel çeşitliliğe saygılı diyalogu teşvik etmeyi amaçlamaktadır.

Şekil 1. UNESCO Somut Olmayan Kültürel Miras Listelerindeki Kültürel Değerler



Not. Kaynak: T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, Yaşayan İnsan Hazine ve Somut Olmayan Kültürel Miras Bilgi ve Belge Merkezi. yakegm.ktb.gov.tr/ (Erişim Tarihi: 29.05.2025). Alıntılanmıştır.

Şekil 1’ de görüldüğü 2008 üzere yılından 2024 yılına kadar geçen sürede çeşitli somut olmayan kültürel miras alanlarında ülkemizden toplamda 31 unsur UNESCO SOKÜM Listesi’ne dahil olmuştur. Bunlar “Meddahlık”, “Mevlevi Sema Törenleri”, “Aşıklık Geleneği”, “Karagöz”, “Nevruz”, “Kırkpınar Yağlı Güreş Festivali”, “Semah, Alevi-Bektaşî Ritüeli”, “Geleneksel Sohbet Toplantıları”, “Tören Keşkeği Geleneği”, “Mesir Macunu Festivali” ve “Türk Kahvesi Kültürü ve Geleneğidir.” SOKÜM unsurlarından, “Ebru: Türk Kâğıt Süsleme Sanatı”, “Geleneksel Çini Ustalığı”, “İnce Ekmek Yapma ve Paylaşma Kültürü”, “Bahar Kutlaması: Hıdrellez”, “Dede Korkut Mirası: Destan, Masal ve Müzik”, “Geleneksel Türk Okçuluğu”, “Geleneksel Zekâ ve Strateji Oyunu: Mangala”, “Minyatür Sanatı”, “Hüsn-i Hat”, “İpek Böcekçiliği ve Dokuma İçin İpeğin Geleneksel Üretimi”, “Nasreddin Hoca Fıkralarını Anlatma Geleneği”, “Çay Kültürü, Kimlik, Misafirperverlik ve Sosyal Etkileşim Sembolü”, “Tezhip Sanatı”, “İftar ve İftarla İlgili Sosyo-Kültürel Gelenekler”, “Mey/Balaban Zanaatkarlığı ve İcrası”, “Sedef Kakma Sanatı” ve son olarak 2024 yılında listeye dahil olan “Geleneksel Tulum Yapımı ve İcrası” listede yer alan diğer SOKÜM unsurlardır.

2.5.2. Acil Koruma Gerektiren Somut Olmayan Kültürel Miras Listesi

Küreselleşme, toplumsal değişimler ve aktarım süreçlerindeki aksamalar gibi faktörler, somut olmayan kültürel mirasın bazı unsurlarının devamlılığını tehdit etmekte; bu hassas değerler, acil koruma önlemleri alınmazsa hızla kaybolma riski taşımaktadır. Bu kritik duruma yanıt olarak UNESCO, “Acil Koruma Gerektiren Somut Olmayan Kültürel Miras Listesi” ni hayata geçirmiştir. Söz konusu liste, varlığı tehlikedeki mirasın uluslararası farkındalık ve somut destek mekanizmalarıyla güvence altına alınmasını ve ilgili topluluklar ile taraf devletlerce öncelikli koruma eylemlerinin teşvik edilmesini amaçlamaktadır. Türkiye de bu listede, özel koruma çabası gerektiren “Islık Dili”, “Geleneksel Ahlat Taş İşçiliği” ve “Zeytin Yetiştiriciliği ile İlgili Geleneksel Bilgi, Yöntem ve Uygulamalar” gibi değerli unsurlarıyla yer almaktadır (Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2025).

2.6. Halk Kültürü İçerikli Seçmeli Dersler

Yirmi birinci yüzyılda küreselleşmenin yol açtığı tek tipleştirici etkiler ve kültürel benzeşme tehdidi, ulusal kültürlerin korunarak yeni nesillere aktarılmasını hayati bir zorunluluk haline getirmiştir. Bu küresel soruna karşı en etkili çözümlerden biri olarak eğitim öne çıkmaktadır. Nitekim UNESCO'nun 2003 yılında kabul ettiği ve Türkiye'nin de taraf olduğu “Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi”, kültürel mirasın korunması, yaşatılması ve gelecek kuşaklara aktarılmasında eğitim kurumlarına merkezi bir rol vermektedir. Sözleşme, SOKÜM ile ilgili derslerin temel eğitimden itibaren müfredata dahil edilmesini ve konunun kitle iletişim araçlarıyla da desteklenerek toplum nezdinde canlı tutulmasını önermektedir.

Bu uluslararası çerçeveye yanıt olarak Millî Eğitim Bakanlığı (MEB), Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının 14.07.2005 tarih ve 192 sayılı kararıyla “Halk Kültürü Dersi Öğretim Programı” hazırlık çalışmalarını başlatmıştır. UNESCO Türkiye Millî Komisyonu ve Kültür ve Turizm Bakanlığı gibi paydaşların da katılımıyla, alan uzmanlarınca yürütülen çalışmalar sonucunda "Halk Kültürü" dersi müfredata eklenmiştir (Kutlu, 2009; Canbay, Nacakcı ve Ece, 2019). 2018 yılında yenilenen öğretim programına göre Halk Kültürü dersi, ortaokul kademesinde (5, 6, 7 ve 8. sınıflar) haftada iki ders saati olmak üzere seçmeli olarak yapılandırılmıştır. Dersin içeriği; “Sözlü Anlatımlar”, “Gösteri Sanatları”, “Toplumsal Uygulamalar”, “Halk Bilgisi”, “El Sanatları Geleneği” ve “Somut Olmayan Kültürel Mirasın Koruma” olmak üzere altı öğrenme alanı etrafında şekillendirilmiştir.

Halk Kültürü Dersi Öğretim Programı (2018, s. 7), öğrencilerin çeşitli özel amaçlara ulaşmasını hedeflemektedir. Bu amaçlar; öğrencilerin kültür ile halk kültürü arasındaki ilişkiyi anlamalarını, farklı dönem ve mekanlardaki toplumsal uygulamalar arasındaki benzerlik ve farklılıkları belirleyerek değişim ve sürekliliği algılamalarını içermektedir. Ek olarak, halk kültürü bağlamında sözlü anlatımın konumu ve öneminin kavranması, halkın ürettiği bilgilerin ve bilgi üretim alanlarının (halk bilgisinin) eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirilmesi beklenmektedir. Program, öğrencilere halk sanatlarının yerini ve önemini kavramanın yanı sıra, gösteri sanatlarının halk kültürü içindeki konumunu ve güncel biçimlerini belirleme imkânı sunmaktadır. Son olarak, Türkiye Cumhuriyeti'nin 2006'da taraf olduğu Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi'nde tanımlanan kültürel mirasın korunması, aktarılması,

yaşatılması ve geliştirilmesi gerekliliğinin idrak edilmesi ile halk kültürü öğelerinin benimsenerek her fırsatta yaygınlaştırılması özel amaçlar arasında yer almaktadır (MEB, 2018).

Halk Kültürü Dersi Öğretim Programı (2018) dersin yalnızca geçmişteki kültürel unsurların aktarıldığı bir alan olmaması gerektiğini; aksine bilime, sanata ve yönetime ilham verebilecek bir şekilde ele alınmasının önemini vurgulamaktadır. Bu hedeflere ulaşmak amacıyla program (MEB, 2018, s. 8), öğrenme alanlarının çok yönlü bir yaklaşımla işlenmesini ve özellikle Türkçe, Sosyal Bilgiler, Görsel Sanatlar, Müzik gibi farklı disiplinlerle ilişkilendirilmesini esas almaktadır. Bu bütüncül yaklaşım, öğrencilerin sadece kendi kültürel değerlerini benimsemelerini sağlamakla kalmayıp, aynı zamanda insanlığın ortak mirasına da katkıda bulunmalarını teşvik ederek önemli bir boşluğu dolduracağı yönünde bir öngörü taşımaktadır (Çetin ve Gürgil, 2013; Kutlu, 2013; Kasapoğlu, 2018). Özetle, program kültürel mirası kendi içinde kapalı bir alan olarak değil, farklı bilgi alanlarıyla sürekli etkileşim hâlinde olan yaşayan bir bütün olarak sunmayı hedeflemektedir.

Halk kültürü dersi, Türkiye’de somut olmayan kültürel miras eğitiminin en temel aracı olarak kabul edilirken (Gürbüz, 2019), dersin “seçmeli” statüsü, alan uzmanlarınca yetersiz bulunarak zorunlu olması gerektiği yönünde eleştirilmiştir (Kutlu, 2009). Ne var ki, bu beklentilerin aksine, 2024-2025 eğitim öğretim yılı için hazırlanan yeni müfredatta “Kültür, Sanat ve Spor” seçmeli ders gruplarında yer alan seçmeli dersler arasından Halk Kültürü dersi tamamen kaldırılmıştır. Bu dersin yerine ortaokul 5, 6, 7 ve 8. sınıflarda “Masal ve Destanlarımız” ile “Geleneksel Sanatlar” gibi yine kültürel temelli yeni seçmeli dersler sunulmuştur.

Masal ve Destanlarımız Dersi Öğretim Programı (2023, s. 7), Türkiye Yeterlilikler Çerçevesi’ndeki anahtar yetkinlikler temelinde öğrencilerin temel düşünme ve dil becerilerini geliştirmeyi hedeflemektedir. Benzer şekilde, Geleneksel Sanatlar Dersi Öğretim Programı (2023, s. 8) da öğrencilerin iş birliği içinde kendilerini ifade ederek görsel okuryazarlık, eleştirel düşünme, kültürel mirası takdir etme ve sanatsal üretim becerileri kazanmalarını amaçlamaktadır. Bu ders, kazanımları "Görsel İletişim ve Biçimlendirme", "Kültürel Miras" ve "Sanat Eleştirisi ve Estetik" gibi beceri alanları etrafında yapılandırmıştır.

Yaşanan bu dönüşüm, Millî Eğitim Bakanlığının genel öğretim programı felsefesiyle de uyumlu görünmektedir. Bakanlık, güncel programlarında ezberden ziyade bilgiyi üretebilen, problem çözebilen, eleştirel düşünebilen ve topluma katkı sunan bireyler yetiştirmeyi hedeflemektedir. Programlar, sarmal bir yaklaşımla değer ve beceri kazandırmaya odaklanırken, disiplinler arası ve hayatla ilişkili, bütüncül bir öğrenme anlayışını benimsemektedir. Dolayısıyla, tek bir "Halk Kültürü" dersi yerine, farklı beceri ve içeriklere odaklanan "Masal ve Destanlarımız" ile "Geleneksel Sanatlar" gibi derslerin sunulması, bu bütüncül ve beceri odaklı yaklaşımla örtüşmektedir.

Sonuç olarak bakıldığında Türkiye'de somut olmayan kültürel mirasın eğitim sistemine aktarımı, tek ve kapsayıcı bir dersten daha çeşitli ve özelleşmiş seçmeli derslere doğru bir evrim geçirdiği görülmektedir. Temel Eğitim Genel Müdürlüğünün (2023) yayımladığı haftalık ders çizelgesine göre, öğrencilerin “Kültür, Sanat ve Spor” seçmeli ders grubundan her yıl en az bir ders seçmesi zorunluluğu bulunmaktadır. Bu yapı içerisinde, yeni sunulan kültürel içerikli derslerin öğrenciler tarafından tercih edilmesi, onların hem ulusal kültürel mirası tanımalarını ve benimsemelerini sağlayacak hem de UNESCO sözleşmesinde belirtilen koruma ve yaşatma hedeflerine yönelik farkındalıklarını artıracaktır.

2.7. Eğitimde Dijital Öğretim Materyallerinin Kullanımı

Günümüzde teknolojik gelişmelerin öğrenme süreçlerini hem hızlandırdığı hem de zaman zaman kesintiye uğratabildiği göz önüne alındığında, öğretim faaliyetlerinin etkin bir şekilde yönetilmesi ve bu süreçte öğretmenlerin rehberlik rolü büyük önem taşımaktadır (Sümer, 2021). Bu dinamik ortamda, Millî Eğitim Bakanlığı'nın (MEB, 2018) güncellenen eğitim programları, bilginin pasif bir şekilde aktarılmasının ötesine geçerek; öğrencilerin bilgiyi üretebilen, problem çözebilen, eleştirel düşünebilen, kararlı ve girişimci bireyler olarak yetişmelerini hedefleyen bir anlayışı benimsemektedir. Bu anlayış, bireysel farklılıklara saygıyı ve öğrencilere değerlerle birlikte temel becerilerin kazandırılmasını önceler. Ancak, benimsenen bu çağdaş yaklaşımın sadece teorik bir çerçevede kalmaması ve öğretim ortamlarında somutlaşabilmesi, sistemin uygulayıcıları olan öğretmenlerin bu konudaki yetkinliklerine ve donanımlarına doğrudan bağlıdır.

Her öğrencinin bilgiyi aynı yöntem ve hızda kavramasını beklemek gerçekçi bir yaklaşım değildir; zira öğrenciler farklı öğrenme stillerine ve ilgi alanlarına sahiptir. Bu durum, öğretmenlerin derslerini sunarken birden fazla duyu organına hitap eden çeşitli yöntem ve teknikler kullanmasının önemini ortaya koymaktadır. Bu çeşitlilik, öğrenme sürecinin başarısını ve bilgilerin kalıcılığını doğrudan etkileyecektir. Bu çeşitliliği sağlamanın en etkili yollarından biri de öğretim sürecini zenginleştiren çeşitli araç ve materyallerden stratejik bir şekilde yararlanmaktır. Öğretim materyalleri, genel olarak bir dersin içeriğini aktarmak ve öğrenmeyi kolaylaştırmak amacıyla kullanılan, elektronik tabanlı olabileceği gibi daha basit yapıdaki çeşitli kaynak ve araçları da kapsar (Saban, 2016; Yanpar Yelken, 2017; Aküzüm, 2015). Alkan (1990) öğretim araçlarını, “öğrencinin öğrenmesini ve öğretmenin öğrenmeyi kolaylaştırmasını sağlamak için özel olarak hazırlanan öğrenme-öğretme yardımcıları” olarak tanımlarken; Saban (2008) öğretim materyalini, öğretme-öğrenme sürecinin yaşandığı her ortamda kullanılan tüm elektronik veya basit malzeme ve kaynaklar bütünü olarak ifade eder. Bu iki kavram arasındaki temel ilişki, öğretim materyallerinin genellikle öğretim araçları yardımıyla işlevsel hale getirilmesinde yatmaktadır.

Eğitimde materyal kullanımının, öğrenmeyi desteklemekten kalıcı bilgi ve beceri kazandırmaya, soyut kavramları somutlaştırmaktan öğrenci ilgisini çekmeye kadar sayısız faydası olduğu bilinmektedir (Avcı ve Köç, 2024). Bir materyalin birden fazla duyuya hitap etmesi, öğrenme deneyimini zenginleştirerek eğitimin kalitesini artırır; nitekim bir materyal ne kadar çok duyu organını harekete geçirirse, o kadar etkili olma potansiyeline sahiptir (Tanrıkulu ve Sömek, 2020). Etkili materyaller, ilgi çekerek motivasyonu yükseltmenin yanı sıra, farklı zekâ türlerine sahip öğrencilere de hitap eder, hatırlamayı kolaylaştırır, anlaşılması güç konuları basitleştirir ve ders ortamını daha katılımcı ve eğlenceli bir hale getirir. Bu nedenle, özellikle teknolojiyle birlikte nitelik ve çeşitlilikleri artan öğretim materyallerinin, eğitimin vazgeçilmez bir parçası olduğu söylenebilir (Tanrıkulu ve Sömek, 2020). Bu dijital öğretim materyallerinden birisi de çizgi romanlardır.

2.7.1.Eğitici Dijital Çizgi Roman

Çizgi romanların sürekli bir değişim ve gelişim içinde olması, tanımlarında da zamanla farklılaşmalara yol açmıştır (Polat, 2006). Bu nedenle, tüm çizgi romanları her

yönüyle kapsayan tek bir cümle kurmak mümkün görünmemekle birlikte (Ünlü, 2024), temel yapı taşlarının birçok tanımda ortaklaştığı da bir gerçektir.

Çizgi roman, özgün anlatım biçimiyle hem edebiyatla hem de grafik özellikleriyle görsel sanatlarla yakın bir ilişki içinde olan (Cihan, 2014, s. 13), ancak sürekli evrilen doğası nedeniyle üzerinde tam bir uzlaşıya varılmış tek bir tanıma indirgenmesi güç, geniş bir ifade alanıdır (Polat, 2006; Ünlü, 2024). Bu tanımlama zorluğuna rağmen, birçok araştırmacı ve sanatçı, çizgi romanın temel bileşenleri ve işlevleri üzerinde durmuştur. Will Eisner (2000, s. 5) de "bir hikâyeyi anlatmak ya da dramatize etmek için resimlerin veya görüntülerin ve sözcüklerin düzenlenmesiyle ilgilenen bir sanatsal ve yazınsal biçim, yaratıcı bir ifade aracı ve ayrı bir disiplin" olarak nitelendirerek "sıralı sanat" kavramını öne çıkarmaktadır. Kukkonen (2013, s. 4) ise çizgi romanların, "görüntüleri, sözcükleri ve sıralamayı kullanarak belirli bir tarzda öykü anlattıkları ya da şakalar sundukları için bir iletişim yöntemi olarak işlev gördüğünü" belirtmektedir. Alsac (1994) da çizgi romanı, kendine özgü bir anlatım yöntemiyle aktarılacak istenen konuyu art arda gelen sahneler aracılığıyla ileten bir sanat dalı olarak görürken; Bagnolo ve Lusso'ya (2019) göre çizgi roman; bir hikâye anlatmak veya bir düşüncüyü canlandırmak amacıyla görsellerin planlı bir dizgeyle bir araya getirildiği hem sanatsal hem de edebi nitelikler taşıyan bir ifade biçimidir. Müstecepoğlu (2024) ise çizgi romana daha yapısal bir bakışla yaklaşarak çizgi romanın metin ve diyalog içeren konuşma balonlarına sahip sahneleri gösteren, belirli bir sırada dizilen panellerden oluştuğuna dikkat çekmektedir.

Bu tanımlardaki ortak unsurlar değerlendirildiğinde, çizgi romanın en genel ifadesiyle ardışık görseller içeren, bir olayı veya fikri anlatmak üzere kurgulanan ve genellikle estetik bir kaygı taşıyan bir temsil türü olduğu söylenebilir (Ünlü, 2024). Ancak bu temel özelliklerin ötesinde, tanımın zamana, coğrafyaya, kullanılan tekniklere ve yayımlanma biçimlerine göre farklılıklar gösterebileceği göz önünde bulundurulmalıdır (Ünlü, 2024). Çizgi romanın anlam oluşturma sürecinde okuyucunun rolü de kritik bir öneme sahiptir. Nitekim Rota ve Izquierdo'ya (2003) göre öğrenciler, çizgi roman okuma sürecinde resimler arasındaki boşlukları kendi hayal güçleriyle tamamlarken aktif bir rol üstlenirler. Canbulut (2022) da bu fikri destekleyerek, çizgi romandaki anlamın en önemli unsurunun çerçeveler arasındaki bağlantı olduğunu ve okuyucunun zihninin, bir çerçeveden diğerine geçerken yazılı ve görsel anlatıma dayalı semboller arasında etkileşim kurarak ve eksik kalan kısımları tamamlayarak olay örgüsünü nihayete erdirdiğini belirtir. Bu bağlamda, Simonson ve Timmermans (2021) da çizgi romanların,

görsel dilin tutarlılığını sürdürme, hikâyeyi ileri taşıma ve yazarın mesajını etkili bir şekilde iletme yeteneği nedeniyle önemli bir iletişim biçimi olduğunu vurgular.

Çizgi roman, farklı coğrafyalarda çeşitli terimlerle anılmakla birlikte, özünde benzer bir anlatım biçimini ifade eder. Türkiye’de yaygın olarak kullanılan "çizgi roman" terimine karşılık, İngilizcede "comics," "comic strip" veya "comic book" ifadeleri kullanılır ki bunların Türkçe'deki köken anlamları "tuhaf, eğlenceli" gibi çağrışımlar taşır. Japonya'da ise dünya çapında bilinen "manga" terimi bu sanat formunu karşılar (Tufan, 2024). Amerika öncülüğünde gelişen ve zamanla daha karmaşık ve edebi nitelikler kazanan bazı çizgi romanlar için ise günümüzde "graphic novel" (grafik roman) terimi de yaygınlaşmıştır (Şahan, 2023).

Çizgi romanlar, içerik ve anlatım yaklaşımları bakımından da çeşitli türlere ayrılabilir. Örneğin Cantek (2014), temel bir ayrım ile "kahraman çizgi romanı" ve "yaratıcı çizgi roman" olmak üzere iki ana türden bahseder. Kahraman odaklı çizgi romanlarda anlatıcının rolü daha geri planda kalırken ve klasik bir anlatım benimsenirken; yaratıcı çizgi romanlar ise daha karmaşık kurgulara, biçimsel deneylere ve alışılmışın dışında konulara yönelebilir.

Çizgi romanlar, uzun anlatımlardan kaçınarak edebi ve görsel-sanatsal bir anlatım biçimi benimser. Her bir pano, konuya giriş yapmak veya açıklama sunmak için kullanılırken, konuşma balonları karakterlerin monolog ve diyaloglarına ev sahipliği yapar. Bu grafiksel öğeler, normalde işitsel olarak algılanan ritim, ton ve yükseklik gibi nitelikleri, okuyucu için görsel ipuçlarına dönüştürme görevini üstlenir. Ses taklitleri ve özgün kelime kullanımlarıyla kendine has bir dil yaratan çizgi romanlar, karakterlerin konuşma biçimleri, duyguları ve ses tonları sayesinde özgün bir iletişim aracına dönüşmüştür.

Çizgi romanlarda zaman kavramı genellikle açık ve sınırsız bir yapıya sahiptir; öyküler geçmişe veya geleceğe doğru genişleyebilir. Olaylar çoğunlukla anlık olarak, şimdiki zamanda deneyimlenir ve gerçek zaman kullanımı nadiren tercih edilir. Bu şimdiki zaman odaklı yapı, konuları ele alarak okuyuculara daha sürükleyici bir deneyim sunar ve onların hikâyeyle doğrudan bağ kurmasını sağlar.

Yirmi birinci yüzyılda yaşanan teknolojik ve toplumsal dönüşümler, medyanın yapısal etkisini artırmış ve iletişim kavramının doğasını yeniden şekillendirmiştir (Gümüşlü, 2013). Bu yeni iletişim ortamında, Becer'in (2011) de vurguladığı gibi çok

sayıda bilginin tek bir görsel aracılığıyla etkili bir şekilde aktarılabilmesi görsel imgelerin önemini daha da artırmıştır. Hikâye anlatımının temel unsurlarından biri olan çizimler, geleneksel tekniklerin yanı sıra, günümüzde çeşitli web araçları ve teknolojik imkânlar kullanılarak da hayata geçirilebilmektedir. Nitekim çizgi roman oluşturmaya yönelik birçok dijital araç mevcuttur (Şahan, 2023). Bu gelişmeler, basılı materyallerin dijitalleştirilmesi ve dijital ortamda paylaşılması ihtiyacıyla ortaya çıkan eğitici dijital çizgi romanların (Mazlum, 2022) yaygınlaşmasına zemin hazırlamıştır. Çizgi romanlar, bu dijital dönüşümle birlikte farklı üretim ve tüketim pratikleri geliştirmiş; hem dijital okuma deneyimi sunan uygulamalar hem de doğrudan dijital formatta okunmak üzere tasarlanan eserler bu yeni alanı oluşturmuştur (Mazlum, 2022).

Dijital çizgi romanlar, en genel anlamıyla elektronik formatta, dijital ortamlarda sunulan ve belirli bir hikâyeyi resimlerle anlatan anlatılar olarak tanımlanabilir (Rasiman ve Ağnata, 2014). Kolay erişilebilirlik ve farklı okuma deneyimleri sunma gibi nitelikleri sayesinde popülariteleri giderek artan bu materyaller (Wahyudin, 2019), özellikle eğitim alanında önemli fırsatlar sunmaktadır. Geleneksel çizgi roman oluşturma süreci belirli düzeyde çizim becerisi gerektirebilirken eğitici dijital çizgi romanlar genellikle çevrim içi programlar aracılığıyla, özel bir çizim yeteneği olmayan öğretmenler ve öğrenciler için dahi alternatif ve pratik materyal oluşturma seçenekleri sunar (Göçer ve Gürsoy, 2022, s. 464). Bu durum, katılımcıların yaratıcılıklarını daha özgürce sergileyebilmelerine, geleneksel yöntemlere göre hem daha çeşitli hem de ekonomik ürünler geliştirmelerine imkân sağlamaktadır. Ayrıca eğitici dijital çizgi romanların müfredatla uyumlu diyaloglar ve içeriklerle kolayca oluşturulabilmesi ve geleneksel çizgi romanlara göre uygulama esnekliği sunması da önemli avantajlarındandır (Tekin ve İlhan, 2021, s. 108).

Geleneksel çizgi romanlara kıyasla eğitici dijital çizgi romanlar, sundukları teknolojik olanaklarla bir adım öne çıkmaktadır. Etkileşimlilik, animasyon öğeleri, ses efektleri gibi multimedya zenginlikleri, okuyucu deneyimini farklı bir boyuta taşır. Kolay ulaşılabilirlik ve dijital platformlar üzerinden anında paylaşım imkânı, bu materyallerin geniş kitlelere yayılmasını ve eğitim ortamlarında daha esnek kullanılmasını mümkün kılar. Eğitimde kullanıldığında eğitici dijital çizgi romanların; motivasyonu artırma, soyut kavramları somutlaştırma ve farklı öğrenme stillerine hitap etme gibi önemli faydalar sağladığı görülmektedir. Nitekim bu tür uygulamalarla hazırlanan materyallerin, öğrencilerin çeşitli ilgi ve gereksinimlerini karşılamada başarılı olduğu da alanyazındaki

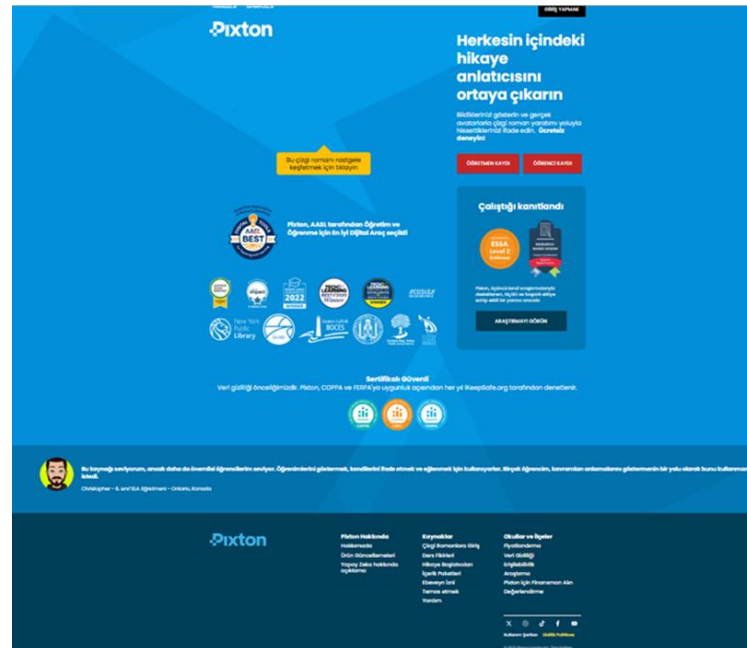
çeşitli çalışmalarla ortaya konmuştur (Mutlu, 2019; Gülersoy ve Türkal, 2020; Göçer ve Gürsoy, 2022; Ünlü, 2024).

Sonuç olarak, çizgi romanın bir ifade biçimi ve tanımı, süregelen teknolojik gelişmeler ışığında dinamik bir evrim süreci yaşamaktadır. Geleneksel basılı formatların yanı sıra, dijital platformlarda hayat bulmasıyla çizgi romanın sınırlarını genişletmektedir. Bu dönüşüm, gelecekte çizgi roman tanımlarının bu yeni, etkileşimli ve çok katmanlı biçimleri de içerecek şekilde güncelleneceğini ve çeşitleneceğini göstermektedir.

2.7.2.1. Pixton

Karikatür ve çizgi roman üretimine yönelik dijital tasarım platformları incelendiğinde, Pixton'ın sunduğu kullanım kolaylığı ve zengin içerik kütüphanesi sayesinde en yaygın ve popüler araçlardan biri olduğu görülmektedir (Ak vd., 2020; Kartal, 2021; Tekin ve İlhan, 2021). Bağımsız araştırmacıların çalışmalarıyla etkinliği kanıtlanan ve uygulamada hem ölçülebilir hem de olumlu sonuçlar doğurduğu saptanan Pixton, öncelikle eğitici dijital çizgi romanların ve görsel anlatıların kolaylıkla oluşturulabilmesi için tasarlanmış kullanıcı dostu bir yazma ve tasarım platformudur (Pixton, 2025).

Şekil 2. Pixton'ın Ana Sayfa Görünümü



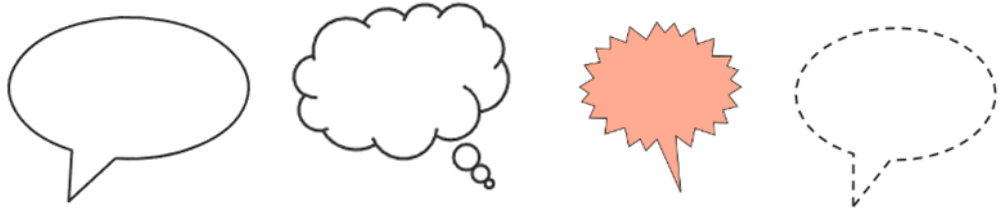
Not. <https://www.pixton.com/welcome> sayfasından erişilmiştir.

Pixton platformunu kullanmanın ilk adımı, web sitesi üzerinden bir kullanıcı hesabı oluşturmaktır (Alp, 2023). Pixton'ı kullanmaya başlamak için web sitesinin sağ üst köşesindeki “Kaydol” seçeneği üzerinden bir öğretmen veya öğrenci hesabı oluşturulabilmektedir. Kayıt işleminin ardından erişilen ana menüde ise "çizgi romanlar", "sınıf" ve "hesap bilgileri" gibi temel sekmeler kullanıcıyı karşılamaktadır.

Arayüzün sağ panelindeki geniş öge kütüphanesi, içeriğe kolay erişim sağlamak amacıyla “Arka Plan”, “Karakterler”, “Nesneler”, “Odak”, “Kelimeler”, “Yüzler” ve “Eylemler” şeklinde ana bölümlere ayrılmıştır. Alt bölümde ise sahne dekorasyon ayarları ve paneli kaydetme seçenekleri yer alır. Yeni paneller sol alt köşeden kolayca eklenebilirken, mevcut panellerin çerçeve ayarları üst kısımdaki menüden değiştirilebilir. Ayrıca, ekran ve düzenleme seçenekleri de bu arayüz üzerinden yönetilir. Tamamlanan çalışmalar, "yayınla" seçeneği aracılığıyla farklı platformlarda paylaşım açılabilir (Mutlu, 2019, s. 14).

Pixton, esasen ücretli bir uygulama olmakla birlikte, özellikle eğitim amaçlı üyeliklerde öğretmenlere kendi sanal sınıflarını oluşturma imkânı tanır. Bu özellik sayesinde öğretmenler, öğrencilerinin yaptığı çizgi roman çalışmalarını doğrudan sistem üzerinden takip edebilir, onlara düzenleme önerilerinde bulunabilir, geri bildirimler veya yorumlar ekleyebilir ve tamamlanan eserleri bilgisayarlarına indirebilirler (Tekin, 2022).

Şekil 3. Pixton 'daki Konuşma Balonu Türleri



Kireççi'ye (2008) göre, çizgi romanlarda karakterlerin duygu ve düşüncelerini aktaran metinsel unsurlar, temelde dört farklı biçimde karşımıza çıkar:

1.Konuşma Balonları: Bu yöntem, çizgi roman karakterlerinin kendi kendilerine yaptıkları veya diğer karakterler ve nesnelerle kurdukları diyalogların gösterilme biçimidir. Dialoglar, doğrudan konuşmalar halinde karakterlerin ağzından aktarılabileceği gibi, televizyon veya radyo gibi aracı bir kaynak üzerinden de yansıtılabilir. Konuşma balonlarının karakterin başına doğru uzanan sivri ucu, o konuşmanın hangi karaktere ait olduğunu belirtir. Çizgi romanlarda ünlemler, duygusal

ifadeler ve karakterlerin iç sesi gibi farklı durumlar için çeşitlilik gösteren konuşma balonu tipleri de kullanılmaktadır.

2.Kutu Yazıları (Anlatı Kutuları): Kutu yazıları, paneldeki çizimin kolay anlaşılmasında önemli bir unsurdur. Bu yazılar aracılığıyla mekân ve durum tasvirleri yapılabildiği gibi, karakterlerin psikolojik durumları aktarılabilir ve zaman ile mekândaki değişimler de okuyucuya bildirilebilir.

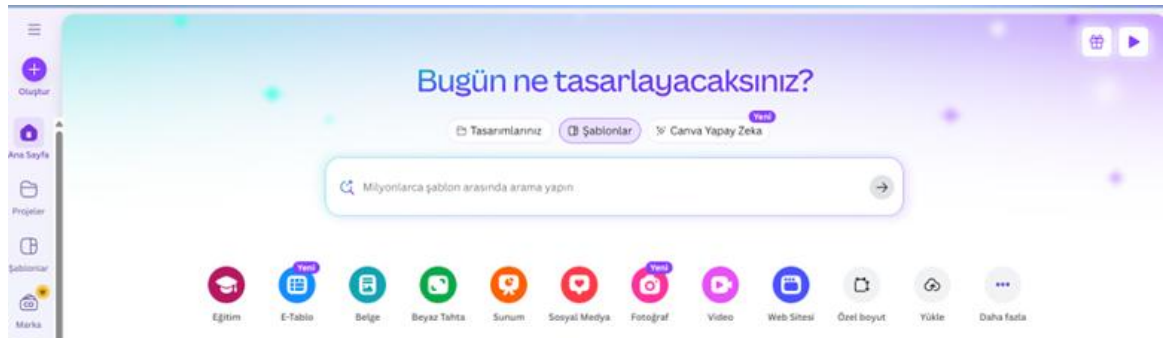
3.Yazısal Ses Efektleri: Çizgi roman senaryosu yazılırken senarist, anlatımı güçlendirmek ve çizere yol göstermek amacıyla, uygun gördüğü yerlere ses efektlerini belirten yazıları açıkça eklemelidir.

4.Fonda Nesneler Üzerinde Yazı Kullanımı: Senarist, okuyucuya mesajını iletme için konuşma balonlarının ve kutu yazılarının yanı sıra çizimdeki nesnelerin üzerinde de yazılara yer verebilir. Örneğin, arka plandaki bir duvar yazısı veya bir tabeladaki ifade, hikâyenin etkisini artırmak ve ek bilgiler sunmak için kullanılabilir.

2.7.2.2 Canva

Grafik tasarımını geniş kitleler için erişilebilir kılma amacıyla 2012'de Avustralya'da kurulan Canva; poster, infografik ve sosyal medya görselleri gibi geniş bir yelpazede içerik üretimine olanak tanıyan popüler bir Web platformudur (Şahan, 2023; Kartal, 2021).

Şekil 4. Canva Uygulaması Ana Sayfa Görüntüsü



Şekil 4'te Canva'daki kullanıcıların, tasarımlarını ve içeriklerini özel bir ekran üzerinden kolayca yönetebileceğini göstermektedir. Bu bölüm, kullanıcılara eski çalışmalarını anında görme, düzenleme veya tamamen sıfırdan yeni tasarımlar oluşturma esnekliği sunar. Ayrıca sol paneldeki menü seçenekleri, projelerin düzenlenmesi ve kategorize edilmesi konusunda önemli kolaylıklar sağlar (Özaydın, 2025).

Canva, tasarımcılara seçtikleri şablonlara istedikleri fotoğrafları ekleyerek hızlı bir şekilde düzenleme yapma ve tasarımlarını hayata geçirme imkânı sunar. Platforma üyelik için Google veya e-posta adresleri kullanılabilir. Canva, zengin içerik, bileşen ve şablon seçeneklerinin yanı sıra, kullanıcıların istedikleri görselleri dışarıdan yükleyerek tasarımlarına dahil etmelerine de olanak tanır (Turan ve Akdağ 2017).

Hem ücretli hem de ücretsiz erişim modelleri sunan ve sosyal medya platformları için içerik üretimine imkân tanıyan bu modern tasarım aracı, günümüz tasarımcılarının ses, resim ve metni birleştirerek basılı posterlerden dijital videolara kadar çok çeşitli ürünler ortaya koymasını mümkün kılmaktadır (Temizyürek ve Öncül 2022).

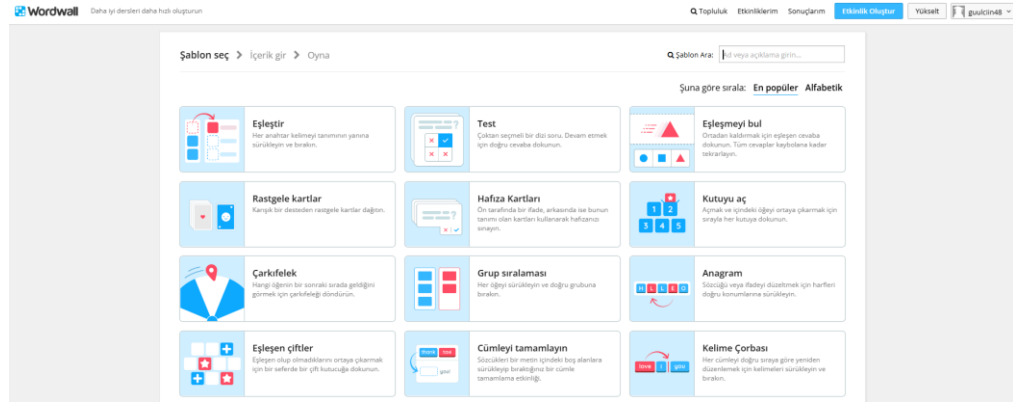
Eğitim materyallerinin geliştirilmesinde Canva, öğretmenler ve öğrenciler için kritik bir dijital araç olarak öne çıkmaktadır. Öğretmenler, platformun sunduğu özellikleri kullanarak ders içeriklerini öğrencilerin dikkatini çekecek biçimde dönüştürebilir, karmaşık konuları daha sade hale getirebilir ve yaratıcılığı teşvik eden materyaller üretebilirler. Öğrenciler için ise Canva; araştırma raporlarından grup projelerine ve kişisel akademik sunumlara kadar çeşitli görevlerde kullanılan çok yönlü bir çözüm sunar. Bilginin görselleştirilmesi adına infografiklerin önemi büyüktür; Canva ile metin ve grafiklerin başarılı birleşimi, öğrenme etkinliğini artırmaktadır (Özaydın, 2025).

2.7.2.3. Wordwall

Öğretmenler için tasarlanmış bir eğitim platformu olan Wordwall, öğrencilerin ilgisini çekecek çeşitli etkileşimli ve yazdırılabilir etkinlikler oluşturma olanağı sunar. Platformun özelleştirilebilir materyalleri, öğrenme ve öğretme süreçlerine hareketlilik katar (Wordwall, 2024).

İçeriğini oyun formatlarında sunan bu platform, aktiviteler, etkileşimli tahtalar veya tabletler gibi farklı dijital aygıtlar vasıtasıyla tüm sınıfla birlikte, etkileşimli bir ortamda gerçekleştirilebilir. Kullanıcılar, metin ve görselleri pratik bir şekilde ekleyerek, etkileşimli materyallerini kendi ihtiyaçlarına göre özelleştirebilirler. Böylece öğretmenler, öğrencilerin ilgisini çekecek eğlenceli ve bilgilendirici etkinlikler kolayca hazırlayabilirler.

Şekil 5. Wordwall Etkinlik Şablonları Alanı



Şekil 5'te, Wordwall'ın sunduğu farklı etkinlik şablonları yer almaktadır. Uygulama, öğretmenlerin eşleştir, test, eşleşmeyi bul, rastgele kartlar, hafıza kartları, kutuyu aç, çarkıfelek, grup sıralaması, anagram, eşleşen çiftler, cümleyi tamamlayın ve kelime çorbası adlı etkinlik türleri oluşturmasına olanak tanır. Bu çeşitlilik, öğretmenlerin farklı öğrenme stillerine hitap etmesini ve derslerinde öğrencilerin katılımını artırmasını sağlar. Ayrıca, öğretmenler belirli şablonları seçtikten sonra içerikleri kolayca düzenleyebilir ve derslerinde kullanacakları etkinlikleri hızlı bir şekilde oluşturabilirler (Özaydın, 2025). Bu özellikler, Wordwall'ın eğitimde etkileşimli ve eğlenceli öğrenme ortamları ve dijital öğretim materyalleri oluşturmak için etkili bir web aracı olduğunu göstermektedir.

2.8. Halk Kültürü İçerikli Seçmeli Derslerde Dijital Öğretim Materyali Olarak Eğitici Dijital Çizgi Roman Kullanımı

Alanyazındaki çalışmalar, Halk Kültürü dersi için hem güncel ve kapsamlı bir ders kitabının eksikliğine hem de genel materyal yetersizliğinin öğretim sürecini olumsuz etkilediğine dikkat çekmektedir. (Çetin ve Gürgil, 2013; Akyol, 2015). Bu bağlamda, öğrencilerin kazanımları davranışlarına dönüştürebilmeleri sürecinde yalnızca öğretmen rehberliği ve sınırlı kaynaklara dayalı bir öğretim yaklaşımı yeterli görülmemektedir. Dikkat çekici ve anlamlı bir öğrenme deneyimi için, derslerin çeşitli öğretim materyalleri ve çağdaş eğitim teknolojileriyle desteklenmesi gerekmektedir (Çelik & İlhan, 2021). Aksi takdirde materyal eksikliği nedeniyle birçok konu soyut düzeyde kalmakta, bu da öğrencilerin kavrama güçlükleri yaşamasına yol açmaktadır (Çetin & Gürgil, 2013).

Özellikle sözlü anlatım ve soyut içeriğin yoğun olduğu Halk Kültürü dersinde, öğretimi yalnızca öğretmen merkezli anlatıma dayandırmak ve süreci destekleyici materyallerle zenginleştirmemek, öğrencilerin ilgisini azaltabilir ve öğrenme verimliliğini düşürebilir. Bu noktada Millî Eğitim Bakanlığı tarafından geliştirilen Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli ve (seçmeli) halk kültürü dersi Öğretim Programı, dersin farklı disiplinlerle ilişkilendirilerek çok yönlü biçimde ele alınmasını ve disiplinlerarası öğrenme yaklaşımlarıyla öğrencilerin bütüncül gelişimini desteklemesini öncelik olarak benimsemektedir.

Aynı zamanda öğretim sürecine dijital teknolojilerin entegre edilmesi ve bu araçların etkili şekilde kullanılması, eğitimin niteliğini artıracak önemli bir unsur olarak değerlendirilmektedir (MEB, 2018; MEB, 2024). Bu noktada somut olmayan kültürel mirasın korunması ve aktarılması sürecinde, genç nesillerin sıklıkla tercih ettiği Web araçlarından faydalanılması gerektiği vurgulanmaktadır. Özdemir (2015), bu mirasın dijital içeriklere dönüştürülerek farklı teknoloji tabanlı yöntemlerle gelecek nesillere ulaştırılmasının önemine dikkat çekmiştir.

Özdemir'e (2013) göre, son yıllarda internet ortamı, kültürel unsurların yansıtıldığı ve saklandığı başlıca mecra hâline gelmiştir. Kültürel içerik üreten bireyler, dijital arşivlerini kişisel web sitelerinde ya da sosyal medya platformlarında paylaşmaktadır. Böylece internet, somut olmayan kültürel mirasın aktarımı, korunması ve yaşatılması açısından işlevsel bir alan hâline gelmiştir. Yıldız'ın (2023) belirttiği gibi son dönemde kültürel mirasın korunmasına yönelik dijital, katılımcı ve toplum temelli envanterlerin yaygınlaştığı gözlemlenmektedir.

Söz konusu miras unsurlarının sürdürülebilirliği, yalnızca içerik aktarımıyla sınırlı kalmayıp bireylerin bu unsurları doğrudan deneyimlemelerine olanak tanıyan yenilikçi yaklaşımların benimsenmesiyle sağlanabilir (Er & Kara, 2019). Orta (2024), bu bağlamda teknolojinin hızlı ve etkin biçimde kültürel miras öğretiminde kullanılmasının gerekliliğine işaret etmektedir.

Kültürel mirasın hem günümüz bireylerinin hem de gelecek kuşakların zihninde kalıcı bir yer edinmesi, söz konusu değerlerin dijital teknolojiler aracılığıyla estetik ve dikkat çekici bir sunumla sunulmasını zorunlu kılmaktadır. Güngür ve Ergen'e (2025) göre, kültürel mirasın etkili biçimde aktarılması ve kalıcılığının sağlanması, dijital araçların sunduğu imkânlardan faydalanılarak mümkün olabilir. Bu süreçte hem içerik

bütünlüğü hem de görsel estetik gözetilerek hazırlanan materyallerin, öğrencilerin derinlemesine kavrayış geliştirmesine katkı sağlayacağı açıktır.

Dijitalleşmenin sunduğu yeniliklerle geliştirilen araçların, kültürel mirasın aktarımı sürecine entegrasyonu, yalnızca eğitimin değil aynı zamanda kültürel sürdürülebilirliğin de güçlendirilmesine hizmet etmektedir (Güngür & Ergen, 2025). Bu noktada, öğretmenlerin kültürel aktarım sürecinde eğitim teknolojilerini etkin bir şekilde kullanabilmesi hem kalıcı öğrenmeyi sağlamak hem de etkili bir ders ortamı yaratmak bakımından hayati bir rol oynamaktadır (Kasapoğlu Akyol, 2016).

Derslerin etkili biçimde yürütülebilmesi, çağın gereklerine uyumlu materyallerle desteklenmesini gerekli kılmaktadır. Bu materyallerin yaratıcı düşünmeyi teşvik edici, soyut kavramları somutlaştırıcı ve öğrencinin dikkatini çekecek nitelikte olması önemlidir (Ünal & Demirkaya, 2019). Ayrıca, öğrencilerin sıklıkla kullandığı Web tabanlı dijital araçların ders sürecine dâhil edilmesi, öğrenme sürecini daha ilgi çekici hâle getirmekte; bu da öğrencilerin öğrenmeye aktif ve farkında olarak katılımını kolaylaştırmaktadır (Kasapoğlu, 2015).

Bu bağlamda, görsel ve yazılı anlatıyı sentezleyen çizgi romanlar, daha çok ilgi çekici olmaları ve görsellik gücüyle soyut kavramları somutlaştırmalarıyla etkili bir öğretim materyali olarak değerlendirilebilir. Öğrencilerin ilgisini çekmeyen metinlerin, somut olmayan kültürel mirasa ilişkin farkındalık geliştirmede yeterli olamayacağı dikkate alındığında, çizgi roman türündeki içeriklerin hem türsel özelliklerine uygun hem de estetik açıdan zengin biçimde yapılandırılması gerektiği açıktır.

2.9. Türkçe Dersinde Dijital Öğretim Materyali Olarak Eğitici Dijital Çizgi Roman Kullanımı

Türk eğitim sisteminin temelini oluşturan 1973 tarihli Millî Eğitim Temel Kanunu, ulusal değerlerin korunması ile evrensel kültürle bütünleşme hedefini bir arada ele alır ve bu yaklaşımı “Millî ahlak ve millî kültürün bozulup yozlaşmadan kendimize has şekli ile evrensel kültür içinde korunup geliştirilmesine ve öğretilmesine önem verilir.” maddesiyle güvence altına almaktadır (Millî Eğitim Temel Kanunu, 1973). Eğitim programlarının yasal dayanağı olan bu kanunda yer alan kültürel aktarım konusunda yol gösterici olan bu ilke eğitim programlarının kültürel kazanımları yalnızca

içselleştirmeyi değil, aynı zamanda bu birikimi evrensel bir bakış açısıyla zenginleştirerek gelecek nesillere ulaştırmayı hedeflediğini ortaya koymaktadır. Bu aktarım, kültürel devamlılığın temel bir gereği olarak görülmektedir. Bu yasal çerçevenin bir yansıması olarak, eğitim sistemimizin temel amacı, değerler ve yetkinliklerle bütünleşmiş bilgi, beceri ve davranışlara sahip bireyler yetiştirmektir.

Öğretim programları aracılığıyla kazandırılmaya çalışılan bilgi, beceri ve davranışlar, değerler ve yetkinlikler sayesinde bir bütünlük kazanır; bu iki temel unsur, söz konusu bilgi ve beceriler arasında hem bir köprü kurar hem de onlara yön verir. Değerler, toplumun millî ve manevi birikimlerinden süzülerek günümüze ulaşmış ve gelecek nesillere aktarılacak olan öz mirasımızı temsil ederken yetkinlikler ise bu mirasın hayata geçirilmesini, insanlık ailesiyle bütünleşmesini ve ona değer katmasını mümkün kılan pratik beceriler olarak yer almaktadır. Bu bağlamda, değerler ve yetkinlikler, teori-pratik bütünlüğünün ayrılmaz ve asli unsurları olarak karşımıza çıkmaktadır. Öğrenme-öğretme süreçlerinde edindirilen bilgi, beceri ve davranışlar ise, bizi tanımlayan değerlerin ve yetkinliklerin güncel koşullar altında somutlaşmış araç ve platformlarıdır. Bu unsurlar, dönemsel farklılıklar gösterebilen geçici nitelikleriyle sürekli gözden geçirme ve güncellemelerle yenilenmeye ihtiyaç duyar.

Halk Kültürü dersinin yenilenen müfredatta seçmeli dersler arasında yer almamasıyla Gürbüz'ün (2019) de belirttiği gibi, tüm öğrencilerin zorunlu olarak aldığı Türkçe dersi, somut olmayan kültürel mirasın genç kuşaklara kazandırılması açısından merkezi bir araç olarak ön plana çıkmaktadır. Türkçe dersi, kültürel mirasın yeni nesillere aktarılması ve benimsetilmesi sürecinde merkezî bir rol üstlenir. Bu ders, bir yandan öğrencilerin ana dil becerilerini geliştirirken, diğer yandan da içeriğindeki zengin metinler ve temalar aracılığıyla onları ulusal kültürün birikimiyle buluşturur. Dolayısıyla Türkçe dersi, yalnızca bir dil öğretim alanı değil, aynı zamanda kültürel kimliğin inşa edildiği ve yaşatıldığı temel bir platform işlevi görmektedir (Karaoğulları, 2023). Nitekim, 2024 Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli kapsamında güncellenen Ortaokul Türkçe Dersi Öğretim Programı'nın temel amaçlarından biri, öğrencilerin "dil aracılığıyla Türk kültürünü ve değerlerini en doğru biçimde kazanmalarını sağlamak" olarak ifade edilmiştir. Bu amaca ulaşmada derslerde kullanılan öğretim materyalleri özel bir önem taşımaktadır.

Türkçe dersleri, öğrencilerin günlük yaşamda etkin olarak kullanabilecekleri anlama (dinleme/izleme, okuma) ve anlatma (konuşma, yazma) becerilerini geliştirmeye

odaklanmaktadır (MEB, 2019). Bu süreçte temel kaynakları oluşturan ders kitabındaki metinlerin niteliği, öğrenme kazanımlarının gerçekleşmesinde belirleyici bir rol oynamaktadır. Derslerin etkinlik temelli bir yaklaşımla yürütülmesi gerektiği vurgulanmakta (İşeri, 2014), kullanılan materyallerin ise öğrencinin bilişsel ve duyuşsal gelişimine uygun, ilgisini çekici ve üst düzey düşünme becerilerini harekete geçiren nitelikte olması beklenmektedir (Yağmur, 2009). Bu noktada çizgi romanlar, özellikle okuma alışkanlığı edinmemiş öğrenciler için uzun ve karmaşık metinlerin oluşturabileceği engelleri aşmada etkili bir araç olarak ön plana çıkmaktadır (Çetin, 2010). Kısa cümle yapıları, zengin görsel içerikleri, karakterler aracılığıyla empati kurmayı sağlaması ve öğrenmeyi eğlenceli hale getirmesi, çizgi romanların eğitimde kullanım değerini artıran unsurlar arasında yer almaktadır (Sever, 2013; Gülersoy ve Türkal, 2020; Tekin ve İlhan, 2020, 2021; Özenç, 2023).

1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu'nun genel amaçları doğrultusunda hazırlanan Türkçe Dersi Öğretim Programı, öğrencilerin dinledikleri veya okudukları metinler aracılığıyla kelime dağarcıklarını geliştirmeyi, dil estetiği ve bilinci kazanmalarını ve hayal güçlerini zenginleştirmeyi hedeflemektedir. Bu bağlamda, çizgi romanlar öğrencilerin dilsel becerilerini ve düşünsel yapılarını geliştirmeye katkı sağlayan, aynı zamanda değer eğitimi hizmet eden önemli anlatı türlerinden biri olarak kabul edilmektedir.

Türkçe Dersi Öğretim Programı (TDÖP, 2019) kapsamında ders kitaplarında kullanılan metinler, bilgilendirici, öyküleyici ve şiir türleri olmak üzere üç temel kategoride sınıflandırılmaktadır. Program, her tema için önerilen metin sayısı sınırlarına uyulması koşuluyla, ders kitabı yazarlarına tema ve metin türü seçimi konusunda belirli bir esneklik tanımaktadır (MEB, 2019). Bu metin türlerinin sınıf düzeylerine göre dağılımı ise Tablo 1'de ayrıntılı olarak sunulmuştur.

Tablo 1. *Sınıf Düzeyleri Bakımından Metin Türlerinin Dağılımı*

TÜRLER	1	2	3	4	5	6	7	8
BİLGİLENDİRİCİ METİNLER								
Anı		+	+	+	+	+	+	+
Biyografiler, Otobiyografiler							+	+
Blog						+	+	+
Dilekçe					+		+	+
Efemera ve Broşür (liste, diyagram, tablo, grafik, kroki, harita, afiş vb. karma içerikli metinler)		+	+	+	+	+	+	+
e-posta			+	+	+	+	+	+
Günlük		+	+	+			+	+
Haber Metni, Reklam		+	+	+	+	+	+	+
Kartpostal		+	+	+				
Kılavuzlar (kullanım kılavuzları, tarifname, talimatnameler vb.)		+	+	+	+	+	+	+
Gezi Yazısı						+	+	+
Makale / Fıkra / Söyleşi /Deneme					+	+	+	+
Mektup					+	+	+	+
Özlü Sözler (atasöz, deyim, duvar yazıları, döviz vb.)	+	+	+	+				
Özlü Sözler (vecize, atasöz, deyim, aforizma, duvar yazıları, motto, döviz vb.)					+	+	+	+
Sosyal Medya Mesajları				+	+	+	+	+
HİKÂYE EDİCİ METİNLER								
Çizgi Roman	+	+	+	+	+	+	+	+
Fabl	+	+	+	+	+	+	+	+
Hikâye	+	+	+	+	+	+	+	+
Karikatür	+	+	+	+	+	+	+	+
Masal / Efsane / Destan	+	+	+	+	+	+	+	+
Mizahi Fıkra	+	+	+	+	+	+	+	+
Roman				+	+	+	+	+
Tiyatro	+	+	+	+	+	+	+	+
ŞİİR								
Mani / Ninni	+	+	+	+				
Şarkı / Türkü	+	+	+	+	+	+	+	+
Şiir	+	+	+	+	+	+	+	+
Tekerleme / Sayısmaca / Bilmece	+	+	+	+				

Öyküleyici metin türlerine geniş yer veren program, bu kategori altında çizgi roman, fabl, hikâye, karikatür, masal, efsane, destan, mizahi fıkra, roman ve tiyatro gibi çeşitli anlatı biçimlerini sıralamaktadır. Özgen'in (2022) de ifade ettiği üzere, bu türlerin ders kitaplarındaki kullanımı kademelendirilmiş bir yaklaşım doğrultusunda belirlenmiştir. Roman türü 4. sınıftan itibaren öğretim materyallerine dahil edilirken, diğer öyküleyici metin türleri 1. sınıftan başlayarak tüm ilköğretim kademelerinde kullanılabilmektedir. Çizgi roman türü ise, hem 2019 hem de 2024 Ortaokul Türkçe Dersi Öğretim Programları'nda, tüm sınıf seviyelerinde kullanılabilecek öyküleyici metin türlerinden biri olarak yer almaktadır. 2024 programında çizgi roman, 5., 6., 7. ve 8. sınıflarda kullanılabilecek öyküleyici metin türleri arasında listelenmiştir. Bu durum, çizgi romanların müfredatla uyumlu, etkili bir öğretim materyali olduğunu göstermektedir. Yalçın ve Aytaş (2008), çizgi romanların yalnızca okuma becerilerini değil, aynı zamanda görsel yorumlama ve gözlem becerilerini de geliştirdiğini belirtirken;

Sarıbıyık'ın (2018) araştırması, tarih gibi soyut konuların çizgi roman yoluyla somutlaştırılarak daha kalıcı öğrenildiğini ortaya koymaktadır.

TDÖP (2019) doğrultusunda, 1. sınıftan 8. sınıfa kadar olan ders kitaplarında, programın genel hedefleri ve kazanımlarıyla uyumlu, sürekli olarak yeni metinlere ihtiyaç duyulmaktadır. Bu metinlerin, programda tanımlanan on altı farklı tema arasından her sınıf düzeyi için belirlenen sekiz temayla içerik açısından bütünlük göstermesi beklenmektedir. Özgen'in (2022) işaret ettiği gibi, "Erdemler", "Millî Kültürümüz" ve "Millî Mücadele ve Atatürk" temaları tüm sınıf düzeylerinde zorunlu olarak işlenirken, diğer temaların seçimi ders kitabı yazarlarının takdirindedir.

2024 yılında Millî Eğitim Bakanlığı tarafından "Köklerden Geleceğe" sloganıyla yayımlanan "Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli", tüm eğitim kademelerini kapsayan kapsamlı bir müfredat reformunu temsil etmektedir. Model, "milli ve manevi değerler manzumesi ile maddi gelişmenin zirvesini hedefleyen" bir anlayışla, ahlaklı ve erdemli nesiller yetiştirmeyi amaçlamaktadır. Modelin temel yaklaşımlarından biri olan disiplinler arası yaklaşım, bu çalışmada geliştirilen materyallerin hem halk kültürü içerikli seçmeli derslerde hem de Türkçe dersi gibi farklı alanlarda kullanılabilme potansiyeliyle doğrudan örtüşmektedir.

Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli, eğitimde dijitalleşme ve teknoloji kullanımına özel bir önem vermektedir. Modelin hedefleri arasında, öğrencilerin "bilim ve teknolojinin üreticisi ve yöneticisi olan, dijital yetkinliğe" sahip bireyler olarak yetiştirilmesi yer almaktadır. Öğrenme-öğretme süreçlerinin "dijital öyküleme" ve "oyun ve senaryo tabanlı uygulamalarla zenginleştirilmesi" önerilmektedir. Bu bağlamda, bu çalışmada geliştirilen eğitici dijital çizgi romanlar, modelin teknoloji entegrasyonu ve yenilikçi materyal kullanımı vizyonu ile tam bir uyum içindedir. Ayrıca, 2024 Ortaokul Türkçe Dersi Öğretim Programı'nda yer alan "Üretim Atölyesi" uygulamaları, öğrencilerin dijital araçlarla çizgi roman gibi türlerde özgün içerikler üretmesini teşvik etmektedir.

Eğitim programları üzerine yapılan analizler, öğretmenlerin çoğunlukla mevcut materyalleri temel alarak müfredatı yürüttüklerini ve bu durumun öğrencilerin yaratıcı potansiyellerini yeterince desteklemediğini ortaya koymaktadır (Turhan Tuna, 2019). Öğrencilerin yaratıcı yazma becerilerini kullanarak çizgi roman oluşturmaları, hem somut

edebi anlama ve anlatma becerilerinin gelişimini desteklemekte hem de somut olmayan kültürel mirasa yönelik farkındalıklarının pekişmesine olanak sağlamaktadır.

Sonuç olarak, Türkçe dersi yalnızca dil becerilerinin geliştirildiği bir alan değil, aynı zamanda kültürel içerik aracılığıyla somut olmayan kültürel mirasın yeni nesillere aktarılmasını sağlayan merkezi bir ders olarak önem kazanmaktadır. Çizgi romanlar, öğrenmeyi somutlaştıran görsel gücü ve öğrencilerin okuma motivasyonunu artıran, eğlenceli yapısıyla etkili bir öğretim materyali potansiyeli sunmaktadır. Dijitalleşmenin sunduğu olanaklarla bu potansiyel daha da ileri taşınmakta; eğitici dijital çizgi romanlar, bireysel öğrenme süreçlerini destekleyen ve kültürel kimlik kazandıran çağdaş araçlar haline gelmektedir. Bu bağlamda, Türkçe derslerinde eğitici dijital çizgi romanların etkin kullanımı, öğrencilerin temel dil becerileri ve yaratıcı düşünme yetilerinin gelişmesine katkı sağlamakla kalmayıp, aynı zamanda kültürel değerleri tanıma, anlama ve yaşatma sorumluluğunu üstlenmelerine de zemin hazırlamaktadır.

Geliştirilen materyaller, 2024 Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nin genel hedefleri ile 2019 Türkçe Dersi Öğretim Programı'nın özel amaç ve kazanımlarıyla uyumludur. Eğitici dijital çizgi romanlar ve onları tamamlayan etkinlikler, potansiyel ders kitabı metni ya da içeriği olarak tasarlanmıştır. Bu etkinlikler, doğrudan Türkçe Dersi Öğretim Programı'ndaki 8. sınıf anlama (okuma/izleme) ve anlatma (konuşma/yazma) becerilerini geliştirmeyi hedeflediğinden, mevcut ve gelecekteki ders kitaplarına kolaylıkla entegre edilebilecek niteliktedir.

2.10. İlgili Yurt İçi Araştırmalar

Bu bölümde, somut olmayan kültürel miras eğitiminde teknoloji ve materyal kullanımı ve eğitimde çizgi romanlardan yararlanma üzerine yapılmış yurt içi araştırmalar, en yeniden en eskiye doğru bir sıralama gözetilerek incelenmektedir. Diğer başlıklar adı altında özgün materyal tasarlamayı amaçlayan benzer çalışmalara da yer verilmiştir.

2.10.1. SOKÜM'ün Aktarılmasında Teknoloji ve Materyal Kullanımı Üzerine Yapılmış Çalışmalar

Bu bölümde somut olmayan kültürel miras eğitiminde materyal kullanımı üzerine yapılmış yurt içi çalışmalara yer verilmiştir. Araştırma sonuçlarında SOKÜM'ün aktarılması bağlamında materyal konusunda bazı eksiklikler olduğu tespit edilmiştir.

Karaoğulları'nın (2023) "Ortaokul Türkçe Derslerinde Somut Olmayan Kültürel Mirasın Kazandırılmasına Yönelik Bir Araştırma" adlı doktora tezi, ortaokul Türkçe dersleri aracılığıyla öğrencilerin somut olmayan kültürel mirasa (SOKÜM) yönelik değer algılarının ve farkındalıklarının geliştirilmesinde karşılaşılan güçlüklerle odaklanmıştır. Nitel araştırma yöntemlerinden eylem araştırması desenine göre kurgulanan bu çalışma, Hatay'ın Hassa ilçesindeki bir ortaokulun 7. sınıf düzeyindeki 22 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Araştırmacı, bu süreçte SOKÜM değerlerini içeren özgün metinler ve bu metinlere dayalı etkinlikler hazırlayıp uygulayarak, öğrencilerin öğrenme deneyimlerini zenginleştirmeyi amaçlamıştır. Araştırma kapsamında, veri toplama sürecinde araştırmacı ve öğrenci günlükleri, etkinlikler sonucu elde edilen dokümanlar, yarı yapılandırılmış görüşmeler, gözlemler, tutum ölçeği, video ve fotoğraf kayıtları gibi çeşitli nitel ve nicel araçlardan faydalanılmıştır. Elde edilen bu dokümanlar daha sonra içerik analizine tabi tutulmuştur. Araştırmanın sonuçları, uygulanan eylem planı sayesinde öğrencilerin SOKÜM unsurlarına yönelik bilgi ve anlayışlarında belirgin bir gelişme olduğunu göstermektedir. Bununla birlikte, öğrencilerin bu kültürel değerlere yönelik olumlu tutumlar geliştirdiği ve genel farkındalık düzeylerinde kayda değer bir artış yaşandığı gözlemlenmiştir. Bu olumlu gelişmelerin, SOKÜM'ün sosyal hayat pratikleri, geleneksel el sanatları, sözlü gelenek ve anlatımlar, doğa ve evrenle ilgili bilgi ve uygulamalar ile genel kültürel bilinç gibi farklı boyutlarının tamamında kendini gösterdiği saptanmıştır.

Kasapoğlu Akyol'un (2016) "Somut Olmayan Kültürel Mirasın Örgün Eğitime Uygulanması: Ağ Araştırması (WebQuest) Örneği" başlıklı makale, SOKÜM'ün korunması ve aktarılmasında eğitimin ve çağdaş teknolojilerin rolünü incelemektedir. Bu inceleme, UNESCO'nun 2003 tarihli SOKÜM Koruma Sözleşmesi'nin 14. maddesi ve küreselleşmenin kültürel çeşitliliğe etkileri bağlamında yapılmaktadır. Yazar, küreselleşmenin olumsuz etkilerine odaklanmak yerine, bu süreci kültürleri korumaya yardımcı bir araç olarak görmeyi ve genç kuşaklara ulaşmak için eğitim teknolojilerinden

yararlanarak yapılandırmacı yaklaşıma uygun yeni eğitim materyalleri oluşturulmasını bir çözüm yolu olarak sunmaktadır. Bu doğrultuda makale, eğitim teknolojisi uygulamalarından biri olan "Ağ Araştırması (WebQuest)" yöntemini açıklamakta ve Millî Eğitim Bakanlığı'nın (seçmeli) halk kültürü dersi 6. sınıf Öğretim Programı'ndaki "Somut Olmayan Kültürel Miras" ünitesini temel alarak bu yöntemle hazırlanmış örnek bir ders aktivitesi sunmaktadır. Kasapoğlu Akyol'un bu çalışmayla temel hedefi, Türkiye'de SOKÜM'ün genç nesillere disiplinler arası bir bakış açısıyla ve teknoloji destekli yenilikçi yöntemlerle aktarılmasına yönelik bir model önermek, bu konuda bir farkındalık oluşturmak ve başta Halk Kültürü dersi öğretmenleri olmak üzere farklı branşlardaki eğitimcilere SOKÜM eğitimi için pratik bir uygulama göstermektir.

Kasapoğlu Akyol (2015), çalışmada, Sözleşme'ye taraf devletlerin periyodik raporları aracılığıyla örgün eğitimdeki SOKÜM uygulamaları incelenmiş, Türkiye'deki duruma kıyasla yeni bir eğitim materyali örneği oluşturulması hedeflenmiştir. Dört bölümden oluşan tezin ilk bölümünde kavramsal çerçeve sunulmuş, ikinci bölümde taraf devletlerin periyodik raporlarındaki eğitim maddeleri analiz edilmiştir. Üçüncü bölümde, SOKÜM Sözleşmesi kapsamında Türkiye'deki uygulamalar, MEB'in yapılandırmacı eğitim anlayışı ve Halk Kültürü dersini veren yönetici ve öğretmenlerle yapılan alan araştırmasının bulguları ele alınmış; ayrıca SOKÜM eğitime katkı sunan halkbilimi bölümleri ve müzeler de incelenmiştir. Tезin son bölümünde ise, eğitim teknolojileri konusuna odaklanılarak, Halk Kültürü dersi öğretmenlerine yönelik, yapılandırmacı kurama uygun WebQuest (AğAraştırması) örnekleri geliştirilmiştir.

Hündür'ün (2022) "Sosyal Bilgiler Dersinde Öğretim Materyallerinin Somut Olmayan Kültürel Miras Eğitiminde Kullanımı" başlıklı yüksek lisans tezinde Sosyal Bilgiler dersi öğretim programı çerçevesinde somut olmayan kültürel miras (SOKÜM) konularının öğretilmesinde kullanılan öğretim materyallerine ilişkin öğretmenlerin deneyimlerini ve değerlendirmelerini nitel bir araştırma yaklaşımıyla incelemektedir. Durum çalışması deseniyle kurgulanan bu araştırmanın katılımcılarını, Erzincan il merkezindeki farklı ortaokullarda görev yapan 20 Sosyal Bilgiler öğretmeni oluşturmuş ve veriler, araştırmacı tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formları aracılığıyla toplanmış ve betimsel analiz yöntemiyle çözümlenmiştir. Araştırmanın temel bulguları, öğretmenlerin SOKÜM eğitiminde öğretim materyali kullanımına genel olarak pozitif bir bakış açısına sahip olduklarını ve bu materyallerin derslerin etkinliğini artırarak öğrenmeyi daha kalıcı hale getirdiğine inandıklarını göstermiştir. Öğretmenler,

derslerinde SOKÜM konularını işlerken video, resim, akıllı tahta uygulamaları, çalışma kağıtları, haritalar, çeşitli modeller ve Eğitim Bilişim Ağı (EBA) içerikleri gibi çeşitli materyallerden faydalandıklarını belirtmişlerdir. Ancak, öğretmenler aynı zamanda ders sürelerinin kısıtlı olması, SOKÜM'e özel materyallerin yetersizliği, okullardaki fiziki altyapı eksiklikleri ve sınıf mevcutlarının kalabalık olması gibi unsurların materyal kullanımını zorlaştıran önemli engeller olduğuna da dikkat çekmişlerdir.

2.10.2. Eğitimde Çizgi Roman Kullanımı Üzerine Yapılmış Çalışmalar

Bu bölümde, eğitimde çizgi roman kullanımı üzerine yapılmış yurt içi çalışmalar araştırmalara yer verilmektedir. İncelenen bu araştırmaların hem teorik hem de uygulamalı bir nitelik taşıdığı ve ağırlıklı olarak çizgi romanların öğrencilerin akademik başarısı, tutumu, motivasyonu ve çeşitli becerileri üzerindeki etkisine odaklandığı görülmektedir.

Ünal'ın (2025) "Sosyal Bilgiler Dersinde Çizgi Romanlarla Değerler Eğitimi: Yardımseverlik Değeri Üzerine Karma Bir Araştırma" adlı doktora tezinde sosyal bilgiler dersinde eğitici çizgi roman okumanın ve dijital çizgi roman hazırlamanın, ortaokul 6. sınıf öğrencilerinin "yardımseverlik" değerine yönelik eğilimleri ve bilişsel yapıları üzerindeki etkisini karşılaştırmalı olarak incelemiştir. İç içe karma desenle yürütülen çalışmada, 71 öğrenci çizgi roman hazırlama ve okuma olmak üzere iki deney ve bir kontrol grubuna ayrılmış ve beş haftalık uygulama sonucunda her iki çizgi roman temelli yöntemin de mevcut programa göre öğrencilerin yardımseverlik eğilimlerini geliştirmede daha başarılı olduğu tespit edilmiştir. İki deneysel uygulama arasında değer kazanımı açısından anlamlı bir fark bulunmazken, dijital çizgi roman hazırlayan grubun özellikle beceri gelişimi noktasında daha fazla kazanım elde ettiği ortaya konmuştur. Sonuç olarak çalışma, çizgi romanların soyut değerlerin öğretiminde etkili bir materyal olduğunu ve özellikle öğrencilerin aktif katılımını gerektiren yaratıcı süreçlerin, değer ediniminin yanı sıra beceri gelişimini de desteklediğini göstermektedir.

Şen'in (2023) "Fen bilimleri dersinde çizgi roman kullanımının eleştirel düşünme ve yansıtıcı düşünme becerilerine etkisi" adlı yüksek lisans tezinde ilkökul dördüncü sınıf Fen Bilimleri dersinin "Besinlerimiz" ve "Kuvvetin Etkileri" ünitelerinde çizgi roman temelli öğretimin, öğrencilerin eleştirel düşünme ve problem çözmeye yönelik yansıtıcı düşünme becerileri üzerindeki tesirini karma araştırma yöntemiyle ele alınmıştır. Muş'un

Malazgirt ilçesindeki bir ilkokulda yürütülen ve deney ile kontrol gruplarını içeren çalışmada, dersler deney grubunda çizgi roman uygulamalarıyla, kontrol grubunda ise mevcut öğretim programı etkinlikleriyle işlenmiştir. Araştırmanın nicel verileri, çizgi romanla eğitim alan deney grubu öğrencilerinin Eleştirel Düşünme Ölçeği ve Problem Çözmeye Yönelik Yansıtıcı Düşünme Becerisi Ölçeği son test puanlarında, kontrol grubuna kıyasla kendi ön testlerine göre anlamlı bir iyileşme kaydettiğini ortaya koymuştur. Nitel bulgular ise bu sonuçları destekleyerek, çizgi romanların öğrencilerde merak ve ilgi uyandırdığını; eleştirel düşünme, iletişim, tahmin yürütme ve problem çözme gibi becerileri geliştirdiğini göstermiştir. Hem öğrencilerin hem de sınıf öğretmeninin ifadelerine göre, çizgi romanlar soyut fen kavramlarını somutlaştırmada, öğrenilen bilgilerin kalıcılığını artırarak günlük hayata transferini kolaylaştırmada, içerdiği mizah unsurlarıyla dersleri daha eğlenceli kılmada ve teknoloji kullanımını olumlu yönde teşvik etmede başarılı bulunmuş, bu nedenle farklı derslerde de kullanılabileceği önerilmiştir.

Özenç'in (2023) "Çizgi Roman Tabanlı Dijital Öykü Anlatımının Yazmaya Yönelik Tutuma ve Yaratıcı Yazma Becerisine Etkisi: Öğrenci Görüşleriyle Desteklenmesi" adlı yüksek lisans tezi ilkokul dördüncü sınıf düzeyinde çizgi roman temelli dijital öykü anlatımı yönteminin, öğrencilerin yazma süreçlerindeki duyuşsal (tutum) ve bilişsel (yaratıcı yazma becerisi) gelişimlerine etkisini karma bir araştırma deseniyle ele almaktadır. Gaziantep'teki bir ilkokulda 7 hafta süresince yürütülen yarı deneysel çalışmada, deney grubundaki öğrenciler çizgi roman tabanlı dijital öykü etkinlikleri gerçekleştirirken, kontrol grubu mevcut müfredat programına devam etmiştir. Araştırmanın sonuçları, çizgi roman tabanlı dijital öykü anlatımının, ilkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin yazmaya yönelik tutumlarını olumlu yönde geliştirdiğini ortaya koymuştur. Bununla birlikte, uygulamanın yaratıcı yazma becerileri üzerinde benzer düzeyde anlamlı bir etki yaratmadığı saptanmıştır. Bu bulgular bir bütün olarak değerlendirildiğinde, dijital öyküleme araçlarının yazma sürecine katılımı teşvik ettiği ancak yaratıcı becerilerin gelişimi için tek başına yeterli olmadığı ve farklı öğretim stratejileriyle desteklenmesi gerektiği anlaşılmaktadır.

Şahan'ın (2023) "Fen Bilimleri Öğretiminde Eğitici Dijital Çizgi Roman Materyali Tasarımı ve Materyalin Kullanımının Akademik Başarıya Etkisi" başlıklı yüksek lisans tezi, 8. sınıf "Enerji Dönüşümleri ve Çevre Bilimi" ünitesine yönelik geliştirilen bir dijital çizgi romanın öğrencilerin akademik başarısına etkisini

incelemektedir. Ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel desende yürütülen çalışmaya 62 sekizinci sınıf öğrencisi katılmış; bu öğrenciler deney ve kontrol gruplarına ayrılmıştır. Beş haftalık uygulama boyunca deney grubunda araştırmacı tarafından hazırlanan dijital çizgi romanlar kullanılırken, kontrol grubunda mevcut öğretim programına göre ders işlenmiştir. Uygulama sonunda, eğitici çizgi romanların kullanıldığı deney grubu öğrencilerinin son test akademik başarı puanlarının, kontrol grubu öğrencilerinin puanlarına göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu saptanmıştır. Araştırma sonucunda Fen Bilimleri öğretiminde eğitici dijital çizgi roman kullanımının öğrencilerin akademik başarısını artırmada olumlu ve etkili bir yöntem olduğunu ortaya koyulmuştur.

Şahin ve Erol (2022) tarafından gerçekleştirilen "A digital educational tool experience in history course: Creating digital comics via Pixton Edu" başlıklı makale, nitel bir araştırma olup üniversite öğrencilerinin Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi dersi bağlamında Pixton Edu yazılımını kullanarak eğitici dijital çizgi roman oluşturma deneyimlerini fenomenolojik bir desene incelenmiştir. Pandemi koşulları nedeniyle kolay ulaşılabilir örneklemeyle seçilen 29 üniversite öğrencisinden oluşan çalışma grubuyla, 15 haftalık bir süreçte yarı yapılandırılmış mülakatlar, odak grup görüşmeleri, araştırmacı geri bildirimleri ve öğrencilerin Pixton Edu ile ürettikleri çizgi romanlar aracılığıyla çevrim içi veri toplanmıştır. Elde edilen bulguların bütüncül bir içerik analiziyle değerlendirilmesi sonucunda, katılımcıların geliştirdiği eğitici dijital çizgi romanların, derse karşı olumlu bir tutum geliştirmelerine ve düşünme becerilerinin ilerlemesine katkı sağladığı saptanmıştır. Bu eğitici dijital çizgi roman oluşturma deneyiminin, öğrenme sürecini daha eğlenceli, anlamlı ve kalıcı kıldığı; aynı zamanda uzaktan eğitim ortamını daha etkileşimli hale getirerek motivasyonu artırdığı ve grup içi iletişimi kuvvetlendirdiği sonucuna ulaşılmıştır.

Karakoç Öztürk ve Destegüloğlu'nun (2022) "Türkçe Ders Kitaplarında Bir Metin Türü: Çizgi Romanlar" adlı çalışmalarında ortaokul Türkçe ders kitaplarındaki çizgi romanların mevcut durumunu ve işlevini değerlendirmişlerdir. Doküman analizi yöntemiyle yürütülen çalışma, çizgi romanların ağırlıklı olarak "Milli Kültürümüz" ile "Bilim ve Teknoloji" temaları altında, genellikle biyografi ve hikâye türlerinden uyarlanarak kullanıldığını belirlemiştir. Bu eserlerdeki kahramanların ise "aydın ve ideal" bireyler olarak sunulduğu saptanmıştır. Araştırmanın sonucunda bu metinlere eşlik eden etkinliklerin, temel dil becerilerini geliştirmedeki dengeli dağılmadığı görülmektedir.

Etkinliklerin neredeyse tamamı okuma becerisine odaklanırken , konuşma ve yazma becerileri daha geri planda kalmış , dinleme becerisi ise tamamen ihmal edilmiştir. Bu doğrultuda çalışma, ders kitaplarında tüm dil becerilerini kapsayacak şekilde uzmanlar tarafından hazırlanmış nitelikli çizgi romanlara yer verilmesi gerekliliğini vurgulamaktadır.

Schmidt'in (2022) "Yabancı Dil Olarak Almanca Derslerinde Görsel Tasarlanmış Eğitim Materyali Olarak Dijital Karikatür ve Çizgi Roman Kullanımı" adlı yüksek lisans tezi, yabancı dil olarak Almanca öğretiminde dijital karikatür ve çizgi romanların didaktik potansiyelini ve kullanım olanaklarını ele almaktadır. Çalışma, özellikle teknolojiyle iç içe olan 'dijital yerli' neslin öğrenme süreçlerinde geleneksel yöntemlerin yetersiz kalabildiği ve görsel materyallerin kalıcı öğrenmeyi desteklediği düşüncesinden hareketle, bu modern anlatı sanatının önemini vurgulamaktadır. Araştırma sonucunda, dijital karikatür ve çizgi romanların yalnızca dilbilgisi ve kelime bilgisinin öğretimini kolaylaştırmakla kalmadığını , aynı zamanda hedef dilin kültürel unsurlarını ve mizahi yönlerini aktararak öğrencilerde kültürlerarası iletişim yetisi geliştirmede de değerli bir araç olduğunu ortaya koymaktadır. Bununla birlikte öğrencilerin bu araçlarla sadece tüketici değil, kendi dijital çizgi romanlarını üreten aktif öğrenenler olabileceği ve bu sayede "yaparak-yaşayarak öğrenme" ilkesinin hayata geçirilebileceği belirtilmektedir.

Keskin'in (2022) "Sosyal Bilgiler Öğretmenlerine Göre Sağlık Eğitimi ve Sağlık Eğitimine Yönelik Geliştirilen Dijital Çizgi Roman Materyalinin Değerlendirilmesi" başlıklı yüksek lisans tezi, sosyal bilgiler öğretmenlerinin sağlık eğitimi hakkındaki görüşlerini ve bu amaçla geliştirilen "Yolda Bulunan Büyüteç" adlı dijital çizgi roman materyaline yönelik değerlendirmelerini incelemektedir. Çalışma, özellikle COVID-19 pandemisiyle önemi daha da belirginleşen sağlık konusunun, MEB 2018 Sosyal Bilgiler Öğretim Programı'nda yeterince yer bulmamasını bir problem olarak ele almaktadır. Bu doğrultuda, nitel araştırma yöntemlerinden fenomenoloji deseniyle, çizgi roman kullanımı konusunda daha önce eğitim almış 12 sosyal bilgiler öğretmeniyle görüşmeler yapılmış ve onlara geliştirilen 128 karelik dijital çizgi roman materyali sunulmuştur. Araştırmanın temel bulguları, katılımcı öğretmenlerin sağlık eğitiminin derslerde daha fazla ve etkili bir şekilde işlenmesi gerektiğine inandığını ve sunulan dijital çizgi romanı soyut kavramları somutlaştıran, ilgi çekici ve hem sosyal bilgiler hem de diğer branşlar için uygun, etkili bir materyal olarak değerlendirdiğini göstermiştir. Sonuç olarak tez, bu tür yenilikçi öğretim materyallerinin müfredattaki boşlukları doldurmada önemli bir rol

oyunabileceğini ortaya koyarak, sağlık temalı çizgi romanların öğrenme-öğretme ortamlarında aktif olarak kullanılmasını önermektedir.

2.10.3.Diğer Çalışmalar

Sümer'in (2021), "Sosyal Bilgiler Derslerinde Kadın Tarihi Konularının Öğretiminde Görsel-İşitsel Materyallerin Kullanımı: Videolar Örneği" başlıklı yüksek lisans tezinde toplumsal cinsiyet eşitliğine duyarlı öğretim materyalleri geliştirme ihtiyacından hareketle, sosyal bilgiler derslerinde kadın tarihi konularının öğretiminde görsel-işitsel materyallerin kullanımına odaklanmıştır. Ulusal tarih sahnesinde önemli rol oynamış öncü kadınların deneyimlerini görünür kılmayı ve ilgili kazanımlarla uyumlu kılınmış, ilgi çekici ve merak uyandıran eğitsel videolar üretmeyi amaçlamaktadır. Araştırma, nitel araştırma yaklaşımı ve doküman incelemesi yöntemiyle yapılandırılmış; video içeriklerine yansıtılacak öncü kadınlar belirlenerek ilgili tarihsel materyaller toplanmıştır. Toplanan verilerden hareketle altı senaryo yazılmış, seslendirilmiş ve görsel-işitsel materyallerle zenginleştirilmiş videolar geliştirilmiştir. Ayrıca, her bir videoya özel video inceleme formları ve çalışma yaprakları tasarlanmıştır. Çalışma, geliştirilen materyallerin, kadın tarihi öğretimi bağlamında öğrencilerin görsel hafıza oluşturma, yaratıcı ve tarihsel düşünme becerilerini geliştirme, kadın haklarına yönelik farkındalık oluşturma ve kadın seslerini duyurma hedeflerini nasıl karşıladığını betimsel olarak açıklamaktadır. Sonuç olarak tez, ilgi çekici ve merak uyandırıcı eğitsel videolar geliştirmenin mümkün olduğunu ve bu materyallerin kadın tarihi öğretimine önemli katkılar sunabileceğini ortaya koymaktadır.

Seyis'in (2021) "Sosyal Bilgiler Derslerinde Edebi Ürünler Aracılığıyla Kadın Tarihi Öğretimi: Materyal Tasarımı Örnekleri" adlı yüksek lisans tezinde, sosyal bilgiler derslerinde edebi ürünler aracılığıyla kadın tarihi öğretimi için materyaller geliştirilmesi amaçlanmıştır. Çalışma, Kieran Egan'ın romantik evresi (9-15 yaş) olarak tanımladığı yaş grubunda hikâyelerin tarihsel düşünme becerileri üzerindeki olumlu etkilerinden hareketle, kadın tarihi öğretimi için önemli fırsatlar sunabileceği önermesini ele almıştır. Tez, 6. sınıf düzeyindeki "Türk tarihinden ve güncel örneklerden yola çıkarak toplumsal hayatta kadına verilen değeri fark eder" kazanımı çerçevesinde hikâyeler ve etkinlikler tasarlamıştır. Araştırmada doküman incelemesi yöntemi kullanılmış, hikâye, çözümlemeli öykü, çalışma kâğıtları ve etkinliklerin altyapısı bu yöntemle

oluşturulmuştur. İncelenen dokümanlardan elde edilen veri ve temalar doğrultusunda hikâye metinlerinde işlenecek konu ve temalar belirlenmiş, ardından tarihin öncü kadınlarının yaşantı ve deneyimlerine odaklanan sekiz hikâye metni yazılmıştır. Yazılan hikâyelerin tematik açıları tablolarla sunulmuş ve literatürle desteklenerek betimsel açıklamaları yapılmıştır. Son olarak, yazılan hikâyeler ve/veya ilişkili konular bağlamında etkinlik örnekleri (eğitsel oyunlar) ve çalışma kâğıtları tasarlanmıştır. Çalışma kapsamında altıncı sınıf düzeyinde tarihin kadın aktörlerinin görünür kılındığı materyaller oluşturulmuş ve öğrencilerin kadın aktörlerin yaşantıları, rolleri ve kamusal alanda var olma mücadelelerine yönelik farkındalık geliştirmeleri hedeflenmiştir. Bu tez, sosyal bilgiler/tarih dersleri bağlamında kadın deneyimlerinin edebi ürünler yoluyla öğrencilere sezinletilmesine, tarihsel duyarlılık, tarihsel empati becerilerinin gelişimine ve tarih bilinci oluşturulması sürecine olumlu katkılar sağlamayı beklemektedir.

2.11. İlgili Yurt Dışı Araştırmalar

Bu bölümde, SOKÜM eğitiminde teknoloji ve materyal kullanımı üzerine yapılmış çalışmalar ile eğitimde çizgi romanların kullanımı üzerine yurt dışında yapılmış araştırmalar iki ana başlık altında ele alınmıştır. Sunulan bilimsel çalışmalar, en yeni tarihten en eski tarihe doğru sıralanmıştır.

2.11.1. SOKÜM Eğitiminde Teknoloji ve Materyal Kullanımı Üzerine Yapılmış Çalışmalar

Fan'ın (2018) "Digital Design and Application Strategy of Intangible Cultural Heritage Presentation" başlıklı makalesinde somut olmayan kültürel mirasın (SOKÜM) korunması sürecinde karşılaşılan temel sorunları analiz ederek, bu sorunların çözümünde dijital teknolojinin stratejik önemini ve uygulama potansiyelini ele almaktadır. Çalışma, bilgi görselleştirme, enformasyon alanı, sanal gerçeklik ve deneyim ekonomisi gibi teorik yaklaşımlardan yola çıkarak SOKÜM'ün dijital ortamda nasıl korunabileceğini, aktarılabilirliğini ve sunulabileceğini incelemektedir. Araştırmanın temel argümanı, dijital teknolojinin SOKÜM'ü yalnızca arşivlemek veya belgelemek için teknik bir araç olmanın çok ötesinde, onu koruyabilen, yeni nesillere miras bırakabilen (aktarabilen) ve hatta yenilikçi yollarla geliştirebilen bir güce sahip olduğudur. Fan, dijital teknolojinin

SOKÜM'ü yeniden anlamak ve yorumlamak için yeni bir düşünce biçimi sunduğunu ve bu teknolojinin, mirasın kültürel derinliğini ve özünü yüzeysel bir gösterimden ziyade kullanıcı deneyimini zenginleştirecek şekilde sunması gerektiğini kuvvetle vurgulamaktadır.

Priego ve Scott'ın (2020) "Where Comics and Cultural Heritage Meet: A Conversation with Damien Sœur and Yannis Koikas on BDnF: The Comics Factory" başlıklı makalesinde Fransa Ulusal Kütüphanesi (BnF) tarafından geliştirilen ve "BDnF: The Comics Factory" adı verilen ücretsiz eğitici dijital çizgi roman oluşturma uygulamasının geliştiricileri Damien Sœur ve Yannis Koikas ile yapılan bir söyleşiyi aktarılmaktadır. Bu çalışma, kültürel mirasın eğitici dijital çizgi roman sanatı aracılığıyla nasıl yeniden yorumlanabileceğini ve halka açılabilirliğini incelemektedir. Söyleşide, BDnF uygulamasının temel amacının, başta gençler olmak üzere tüm kullanıcılara, kütüphanenin dijital arşivi olan Gallica'dan alınan tarihî görselleri, arka planları ve karakterleri kullanarak kendi çizgi romanlarını, hikâye taslaklarını veya görsel anlatılarını yaratma imkânı sunmak olduğu belirtilmektedir. Bu çalışma ile kültürel mirasa erişimi pasif bir şekilde tüketilen bir obje olmaktan çıkarıp, kullanıcıların yaratıcı süreçlere aktif katıldığı, mirası yeniden anlamlandırdığı ve sahiplendiği yaşayan bir kaynağa dönüştürmektedir. Bu araç, özellikle öğretmenler kütüphaneciler ve kültür araştırmacıları için, kültürel aracılık ve eğitim faaliyetlerinde kullanılabilecek güçlü bir öğretim materyali olarak konumlandırılmaktadır.

Giovannini ve diğerlerinin (2021) "Digital Practices to Enhance Intangible Cultural Heritage" başlıklı makalesinde somut olmayan kültürel mirasın (SOKÜM) değerini artırmak ve yaygınlaştırmak amacıyla dijital uygulamaların nasıl kullanılabileceğini, İtalya'nın en büyük halk tiyatrosu temsillerinden biri olan "La Passione di Sordevolo" (Sordevolo'nun Tutkusu) örneği üzerinden incelenmektedir. Araştırma, bu köklü gösteri sanatının tarihsel süreçteki sahne tasarımlarını dijital ortamda yeniden inşa etme projesinin çıktılarını sunar. Bu hedef doğrultusunda, fotoğraf ve çizim gibi tarihsel belgelerden yararlanılarak geçmiş sahne tasarımlarının hassas üç boyutlu (3D) modelleri oluşturulmuştur. Projenin bir sonraki aşamasında ise bu 3D modeller hem sahne tasarımlarının hem de temsilin kendisinin tarihsel ve kültürel önemini anlatan bir "dijital hikâye", yani bir video animasyonu yaratmak için temel olarak kullanılmıştır. Çalışmanın nihai ürünü olan bu video animasyonun, Sordevolo'daki "Tutku Müzesi"nin

kalıcı sergisinde yer alması ve hem yerel topluluğa hem de gösteriyi izlemeye gelen ziyaretçilere hitap etmesi planlanmıştır.

Artese ve diğerlerinin (2023) "Storytelling and Gaming Tools for Easy Immersive Fruition of Intangible Heritage" başlıklı makalesinde somut olmayan kültürel mirasın (SOKÜM) aktarımı ve korunması gibi temel konularda daha geniş kitlelere ulaşabilmek için yeni iletişim stratejilerine duyulan ihtiyacı merkeze almaktadır. Araştırma, bu ihtiyaca cevap olarak, dijital hikâye anlatıcılığı ve oyunlaştırma araçlarının, SOKÜM'ün yaygınlaştırılması ve halk tarafından keşfedilip benimsenmesi amacıyla nasıl uygulanabileceğini incelemektedir. Bu kapsamda, çalışmanın temelini teknik programlama bilgisine sahip olmadan, Querylab adlı bir portalda yer alan SOKÜM kaynaklarını kullanarak sürükleyici dijital anlatılar ve hikayeler oluşturmaya olanak tanıyan bir yazma aracı ile bu mirası temel alan eğitsel oyunlar ve maceralar yaratmaya yönelik bir oyunlaştırma aracı geliştirme projesi oluşturmaktadır. Bu yaklaşımın asıl amacı ise SOKÜM'ün deneyimlenmesini kolay ve sürükleyici hale getirmek, özellikle genç kitlelerin ilgisini çekerek mirasın korunması ve gelecek nesillere aktarılması süreçlerini desteklemektir.

Xiao Y., Wang ve Xiao T. (2024), somut olmayan kültürel mirasın (SOKÜM) dijital kanallar ve sosyal medya aracılığıyla nasıl yaygınlaştığını, Çin halk edebiyatı örneği üzerinden bir vaka analiziyle ortaya koymaktadır. Çalışmada kültürel miras aktarımı, kültürel özgüven ve özgün yerel özellikler gibi niteliklere sahip olan halk edebiyatının, SOKÜM'ün önemli bir formu olduğu vurgulanmaktadır. Araştırmanın temel amacı, SOKÜM'ün hem dijital ortamda etkili bir şekilde yayılması hem de bu süreçte korunması için stratejiler geliştirmektir. Bu bağlamda, Çin halk edebiyatının sosyal medyadaki yayılım durumu analiz edilmekte ve bu sürecin getirdiği fırsatlar ile zorluklar tartışılmaktadır. Çalışma, bu tür bir dijital aktarımın nasıl daha verimli hale getirilebileceğini sorgulayarak, nihayetinde kırsal kültürün canlandırılması ve somut olmayan kültürel mirasın korunması gibi daha geniş hedeflere ulaşmayı amaçlamıştır.

2.11.2. Eğitimde Çizgi Roman Kullanımı Üzerine Yapılmış Çalışmalar

Elwerfalli (2024), "Beyond Textbooks: Engaging Students with Comic Strips Designed in Pixton for Elementary School Students" başlıklı nicel çalışmasında, Pixton ile tasarlanan çizgi roman şeritlerinin ilkökul öğrencilerinin okuduğunu anlama becerileri

üzerindeki etkinliğini incelemiştir. Araştırmaya katılan 30 öğrenci; öğrenci tasarımı, öğretmen tasarımı ve geleneksel öğretim grupları olmak üzere üçe ayrılmıştır. Uygulama sonrası yapılan ilk testler, her iki çizgi roman grubunun da kontrol grubuna kıyasla okuma becerilerinde anlamlı bir gelişim gösterdiğini ortaya koymuştur. Ancak, bir ay sonra gerçekleştirilen kalıcılık testinde, yalnızca öğrencilerin kendi çizgi romanlarını tasarladığı grubun bu kazanımı koruyabildiği, diğer gruplardaki etkinin ise zamanla azaldığı gözlemlenmiştir. Araştırmacılar bu kalıcı öğrenmeyi; öğrencilerin kendi oluşturdukları materyallerle bilgi işleme sürecine aktif katılım sağlamalarına, eser üzerinde bir sahiplik duygusu geliştirmelerine ve bu sayede anlamalarını pekiştirmek için daha yüksek bir motivasyon sergilemelerine bağlamıştır.

Dangin ve Hartati'nin (2024) "Empowering Creativity: Enhancing Creative Writing Skills Through Pixton In Community Service Initiatives" başlıklı makalesi, Pixton adlı eğitici dijital çizgi roman oluşturma aracının, bir toplum hizmeti projesi çerçevesinde bireylerin yaratıcı yazma becerilerini besleme ve geliştirme konusundaki dönüştürücü potansiyelini araştırmaktadır. Bu girişim, Pixton'ı sanatsal bir ifade ve yaratıcılık aracı olarak merkezine alan etkileşimli atölye çalışmaları düzenleyerek katılımcıları güçlendirmeyi hedeflemektedir. Katılımcı eylem araştırması (participatory action research) yaklaşımını benimseyen bu proje, hem yaratıcı yazma yeterliliğindeki nicel gelişimi hem de katılımcıların sürece olan bağlılıkları ve kendilerini ifade etme düzeyleri üzerindeki nitel etkileri eş zamanlı olarak değerlendirmeyi amaçlamaktadır. Proje kapsamındaki atölye çalışmaları, topluluk üyelerinin Pixton'ı kullanarak kendi anlatı seslerini keşfetmeleri ve iş birliğine dayalı hikâye anlatıcılığını deneyimlemeleri için destekleyici ve teşvik edici bir ortam sağlamak üzere tasarlanmıştır. Ön ve son değerlendirme verileri, katılımcıların tuttuğu yansıtıcı günlükler ve yapılan görüşmeler gibi çeşitli veri toplama yöntemlerini bir araya getiren bu çalışma, nihayetinde dijital araçların topluluk temelli yaratıcı projelerdeki rolüne dair değerli içgörüler sunmayı ve bu yolla bir güçlenme, ifade özgürlüğü ve toplumsal uyum duygusu oluşturmaya hedeflemektedir.

Umam ve arkadaşlarının (2024) "Development of Problem-Based Learning (PBL) based mathematics comic media using Pixton to improve students' mathematical problem-solving skills in class VIII junior high school" başlıklı makalesinde, ortaokul sekizinci sınıf öğrencilerinin matematiksel problem çözme becerilerini geliştirmek amacıyla, Problem Temelli Öğrenme (PTÖ) yaklaşımına dayalı ve Pixton programı

kullanılarak hazırlanan bir matematik çizgi romanının kalitesini ve etkinliğini belirlemeyi hedeflemiştir. Araştırma ve Geliştirme (Ar-Ge) metodolojisini ADDIE modeli çerçevesinde yürüten çalışma, geliştirilen çizgi romanın geçerliliğini materyal ve medya uzmanı değerlendirmeleriyle, pratikliğini ise bir öğretmen ve farklı büyüklükteki öğrenci gruplarıyla (bireysel, küçük grup ve büyük grup) yapılan denemelerle test etmiştir. Çalışmanın sonuçları, uzman değerlendirmelerine göre çizgi romanın "çok iyi" düzeyde ve "geçerli" bir öğretim materyali olduğunu ortaya koymuştur. Öğrenci tepkileri de materyalin pratikliğinin yine "çok iyi" seviyede olduğunu göstermiştir. Etkinlik açısından ise, geliştirilen PTÖ tabanlı Pixton çizgi romanının, öğrencilerin matematiksel problem çözme becerilerini artırmada istatistiksel olarak anlamlı ve etkili olduğu, eşleştirilmiş örneklem t-testi sonuçları ve orta düzeyde bir kazanım skoru ile kanıtlanmıştır. Bu araştırma, Pixton aracının, belirli bir pedagojik yaklaşımla bütünleştirildiğinde, matematik gibi soyut ve kural tabanlı bir alanda dahi öğrencilerin üst düzey düşünme becerilerini geliştirmek için geçerli, pratik ve etkili öğretim materyalleri üretmede kullanılabileceğini göstermesi bakımından önem taşımaktadır. Bu araştırmadan, öğrencilerin matematiksel problem çözme yeteneklerini geliştirmek için problem tabanlı öğrenme matematik çizgi romanlarının geçerli, pratik ve etkili kriterler olarak sınıflandırıldıkları için öğrenme sürecinde uygulanmaya değer olduğu sonuç ortaya çıkmıştır.

Hadi, Izzah ve Larasati'nin (2021) "The influence of Mangarock online comics in teaching writing a narrative text. Journal of Languages and Language Teaching" başlıklı çalışması, dijital çizgi romanların özellikle Mangarock çevrim içi çizgi romanlarının yazma becerilerinin öğretiminde etkililiğini incelemeyi amaçlamışlardır. Araştırma, Endonezya'da bir devlet ortaokulunun 9. sınıf düzeyindeki öğrencileriyle yürütülmüş ve nicel araştırma yöntemlerinden ön-deneysel tasarım kullanılmıştır. Araştırma grubuna dört ila beş ders oturumu boyunca Mangarock içerikleriyle uygulamalar yapılmış, öncesinde ve sonrasında yazma becerilerini ölçen yazılı anlatım testleri uygulanmıştır. Veriler, SPSS programı yardımıyla betimsel ve çıkarımsal istatistikler aracılığıyla analiz edilmiştir. Elde edilen bulgular, ön test ile son test sonuçları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğunu göstermiştir. Bu doğrultuda, çizgi roman temelli dijital içeriklerin öğrencilerin anlatı metni yazma becerilerini geliştirmede olumlu etkiler sunduğu sonucuna ulaşılmıştır. Buna ek olarak dijital çizgi romanların görsel ve metinsel özellikleri sayesinde öğrenci motivasyonunu artırdığını, yazma sürecinde taslak

oluřturma, planlama, iř birlięi ve yapılandırma ařamalarını destekleyici rol oynadıęı görölmüřtür.

Istiq'faroh, Suhardi ve Mutadi (2020) “Improving elementary school students'creativity and writing skills through digital comics” adlı alıřmalarında dięital izgi romanların ilkokul beřinci sınıf öęrencilerinin yaratıcılık ve yazma becerilerini geliřtirmedeki etkililięini incelemeyi amalamıřlardır. Arařtırma, Endonezya’da iki devlet ilkokulunda yürütölmüř ve öntest-sontest kontrol gruplu yarı deneysel bir desen benimsenmiřtir. alıřma grubunu 27 öęrenciden oluřan deney grubu ve 29 öęrenciden oluřan kontrol grubu oluřturmuřtur. Deney grubuna, dięital izgi romanlarla öęretim uygulanırken; kontrol grubuna geleneksel yöntemle ders verilmiřtir. Veriler, Yaratıcılık Deęerlendirme Öleęi (RCr) ve Yazma Becerileri Öleęi (RWS) aracılıęıyla toplanmıř; analizler SPSS programıyla yapılmıřtır. Elde edilen bulgular, deney grubundaki öęrencilerin hem yaratıcılık hem de yazma becerilerinde anlamlı düzeyde geliřme kaydettięini göstermiřtir. Arařtırmanın sonuçlarına bakıldıęında dięital izgi romanların görsel ekicilięi ve hikâye temelli yapısının öęrencilerin yaratıcılıęını ve yazılı anlatım becerilerini destekleyici güçlü araçlar olduęunu ortaya ıkmıřtır. Ayrıca dięital izgi romanların, öęrencilerin metin üretme, fikir geliřtirme ve anlatı öęelerini yapılandırma süreçlerine aktif olarak katılımını teřvik ettięi vurgulanmıřtır.

BÖLÜM III

YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın yöntemsel çerçevesi sunulmaktadır. Bu çerçevede, ilk olarak araştırmanın modeli (deseni) açıklanmış; ardından veri kaynaklarını oluşturan dokümanlar, veri toplama araçları ve verilerin analiz edilme süreci ele alınmıştır. Bölümün devamında ise araştırmanın özgün ürünleri olan eğitici dijital çizgi romanların ve bu materyalleri destekleyen anlama ve anlatma becerilerini geliştirici etkinliklerin, 2019 Türkçe Dersi Öğretim Programı ile 2024 Türkiye Yüzyılı Maarif Model doğrultusunda yenilenen 2024 Ortaokul Türkçe Dersi Öğretim Programı çerçevesinde nasıl geliştirildiği ayrıntılı olarak açıklanmaktadır.

3.1. Araştırmanın Deseni

Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi'nin halk kültürünün korunmasındaki rolünü fark ettiren, halk kültürü içerikli seçmeli derslerin ve Türkçe dersinin kazanımları doğrultusunda İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsili Listesi'nden seçilen iki kültürel unsur ve Acil Koruma Listesi'nden seçilen bir kültürel unsuru konu alan eğitici dijital çizgi romanlar geliştirmeyi amaçlayan bu çalışma, nitel desende bir araştırmadır. Araştırma konusunun doğası gereği, olguları kendi bağlamında anlama ve yorumlama esasına dayanan “yorumsamacı” bir nitel yaklaşım tercih edilmiş ve bu doğrultuda “temel nitel araştırma” deseni kullanılmıştır.

Karasar (2020), temel nitel araştırmayı, önceden saptanmış bir probleme çözüm getirme ve bu süreçte hedeflenen bilgilere erişme amacına hizmet eden bir inceleme faaliyeti olarak tanımlar. Merriam (2009) ise tüm nitel araştırmaların özünde yorumsamacı bir nitelik barındırdığını belirterek, bu tür çalışmaları “temel nitel araştırma” başlığı altında ele almanın uygun olacağını ifade eder. Bu yaklaşım, çeşitli disiplinlerde ve uygulama sahalarında rastlanmakla birlikte, özellikle eğitim alanında

yaygın olarak benimsenen bir araştırma desendir. Nitekim Merriam (2018), bu araştırma türünün ayırt edici vasfının, bireylerin kendi toplumsal gerçekliklerini ve bu gerçeklikle etkileşimlerini nasıl anlamlandırdıklarını ve inşa ettiklerini derinlemesine incelemeye odaklanması olduğunu belirtmektedir. Temel nitel araştırma, özünde yorumlama ve anlamayı merkeze alan, olguları kendi doğal bağlamları içinde çok yönlü olarak ele alan bilimsel bir yöntemdir. Bu yaklaşımın temelinde, Toker'in (2022) de belirttiği gibi, araştırmacıların inceledikleri olguları doğrudan doğal ortamlarında gözlemleyerek bireylerin bu olgulara yükledikleri öznel anlamları anlama ve bu anlamları derinlemesine yorumlama çabası yatar. Yıldırım ve Şimşek (2008) de nitel araştırmayı, “gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı; algıların ve olayların doğal ortamda, gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konulmasına odaklanılan bir araştırma süreci” olarak tanımlamaktadır.

Çalışmada, temel nitel desende yorumsamacı bir yaklaşımla iki aşamalı bir yol izlenmiştir. İlk aşamada; 2024 Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli ve 2019 Türkçe Dersi Öğretim Programı SOKÜM'ün korunması ilkesi temel alınarak incelenmiştir. Bu inceleme doğrultusunda, 8. Sınıf halk kültürü içerikli seçmeli derslerin kazanımlarıyla uyumlu olacak şekilde, UNESCO İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsili Listesi'nden iki ve Acil Koruma Gerektiren Liste'den ise bir olmak üzere toplam üç kültürel unsuru konu alan eğitici dijital çizgi romanlar, uzman (öğretmen) görüşlerinden de yararlanılarak web aracı olan Pixton aracılığıyla tasarlanmıştır. Tasarlanan eğitici dijital çizgi romanlar, Halk kültürü içerikli seçmeli derslerin öğretim programındaki öğrenme çıktıları bağlamında yorumsayıcı bir nitel yaklaşımla ayrıntılı bir şekilde incelenmiştir. Bu yaklaşım, dijital öğretim materyali geliştirme sürecini özgün bir çerçevede değerlendirme imkânı sunmuştur. İkinci aşamada ise; hazırlanan eğitici dijital çizgi romanlarda, öğrencilerin anlama (dinleme/izleme, okuma) ve anlatma (konuşma, yazma) becerilerini geliştirmeye yönelik olarak 2019 Türkçe Öğretim Programının dört temel dil becerisi kazanımları esas alınmıştır. Bu kazanımlar, öğrencilerin Türkçeyi doğru, güzel ve etkili kullanma, kendilerini bireysel ve sosyal yönden geliştirme, etkili iletişim kurma ve okuma-yazma alışkanlığı edinme gibi temel hedefleri karşılamaktadır. Bununla birlikte, etkinlikler ve görseller, Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nin bütüncül eğitim felsefesi doğrultusunda, 2024 Ortaokul Türkçe Dersi Öğretim Programı'nın öğrenme çıktıları ve süreç bileşenleriyle de uyumlu bir şekilde tasarlanmıştır. Etkinliklerin ve görsellerin hazırlanmasında web araçlarından faydalanılması ise çağın

gerektirdiđi eđitsel ihtiyalara cevap verme ve đrenme srelerini zenginleřtirme bakımından byk bir nem tařımaktadır.

3.2. İncelenen Dokmanlar

Bu alıřmada geliřtirilecek dijital đretim materyallerinin zn, UNESCO’nun 32. Genel Konferansı’nda kabul edilen ve temel kltr szleřmeleri arasında yer alan “Somut Olmayan Kltrel Mirasın Korunması Szleřmesi” oluřturmaktadır. Sz konusu eđitici dijital izgi romanların ieriđi, bu szleřme erevesinde Trkiye’nin UNESCO “İnsanlığın Somut Olmayan Kltrel Mirası Temsili Listesi” ve “Acil Koruma Listesi”ne kaydettirdiđi kltrel miras unsurları temel alınarak kurgulanmıřtır.

UNESCO Somut Olmayan Kltrel Miras Listeleri taranarak, Trkiye’ye ait kltrel unsurlar ierisinden đretim aısından iřlevsel ve eđitsel deđer tařıyan  temel unsur belirlenmiřtir:

- Trk Kahvesi Kltr ve Geleneđi,
- Tren Keřkeđi Geleneđi,
- Zeytin Yetiřtiriciliđi ile İlgili Geleneksel Bilgi, Yntem ve Uygulamalar

UNESCO Somut Olmayan Kltrel Miras Listeleri’nden eđitici dijital izgi roman konuları olarak seilen “Trk Kahvesi Kltr ve Geleneđi”, “Tren Keřkeđi Geleneđi” ve “Zeytin Yetiřtiriciliđi ile İlgili Geleneksel Bilgi, Yntem ve Uygulamalar” unsurları, eřitli gerekeler dođrultusunda belirlenmiřtir. Buna gre seilen kltrel unsurlar; yeme-ime pratiklerinin sadece fizyolojik bir ihtiyaın karřılanmasının tesinde bir toplumun kltrel kimliđini, sosyal iliřkilerini, ritellerini ve dnya grřn yansıtan temel tařıyıcılar olduđu anlayıřına dayanmaktadır. Bu unsurların seilmesinde hem kltrel kimliđin tařıyıcısı olmaları hem de đrencilerin gndelik yařamlarıyla iliřkilendirilebilmeleri etkili olmuřtur.

. Seilen ilk iki unsur olan Trk Kahvesi Geleneđi ve Tren Keřkeđi Geleneđi, Trkiye’nin toplumsal yařamında merkezi bir rol oynayan, misafirperverlikten kutlamalara, gnlk sohbetlerden nemli trenlere kadar geniř bir yelpazede tezahr eden yeme-ime kltrnn nemli rnekleridir. Trk kahvesi ve keřkek bireylerin hayatının her noktasında yer alarak ok derin bir gelenek yapısı oluřturmuřtur. Kltr unsurlarıyla

bütünleşen ve bir birliktelik oluşturan Türk kahvesi ve keşkek, Türk toplumunun beslenme ve mutfak kültüründe sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. Tamamlayıcı bir gıda oluşuyla hayatın çeşitli alanlarında yer alan kahve ve keşkek, bazen sembolik ve simgesel bir değer bazen ritüelleşmiş bir unsur bazen de sosyalleşmede bir araç olarak Türk insanının hayatında yer almıştır ve bu özelliklerini sürdürmeye devam etmektedir.

Türk Kahvesi, günlük sosyal etkileşimin, sohbetin, misafir ağırlamanın ve bir topluluk içinde bağ kurmanın vazgeçilmez sembolleridir. Bu pratikler, sadece bir içecek tüketiminin ötesinde iletişim biçimlerini, estetik anlayışları ve toplumsal normları içermektedir. Bu bağlamda, Türk Kahvesi geleneği, toplumda birlik ve beraberliği sağlayan, huzur ve güven ortamı oluşturan ortak kabuller olarak tanımlanan değerlerin aktarımında önemli bir kültürel taşıyıcı işlevi görmektedir. Tören Keşkeği Geleneği ise, özellikle düğün, bayram gibi özel günlerde birliktelik ruhuyla hazırlanan ve paylaşılan, toplumsal birliği, dayanışmayı ve ortak kimliği pekiştiren bir ritüeldir. Her iki gelenek de bireylerin kendi ailelerinden aldıkları ilk değerler eğitiminin yanı sıra, okul ve eğitim kurumları aracılığıyla sistemli ve kapsamlı bir şekilde pekiştirilmesi gereken millî ve manevi değerleri somutlaştıran önemli kültürel unsurlardır. Bu kültürel pratikler, Türkçe öğretiminin temel amaçlarından olan dil becerilerinin geliştirilmesiyle birlikte değer aktarımını da sağlamaktadır.

"Zeytin Yetiştiriciliği ile İlgili Geleneksel Bilgi, Yöntem ve Uygulamalar" unsurunun Acil Koruma Gerektiren Somut Olmayan Kültürel Miras Listesi'nde yer alması, bu seçimi özellikle anlamlı kılmaktadır. Bu durum, söz konusu miras unsurunun çeşitli tehditler nedeniyle yok olma tehlikesiyle karşı karşıya olduğunu ve korunması için acil önlemlere ihtiyaç duyulduğunu göstermektedir. Eğitici dijital çizgi romanlar, bu "acil koruma" çağrısına yanıt olarak, özellikle genç nesiller arasında farkındalık yaratmak, bu geleneksel bilgi ve uygulamaların değerini vurgulamak ve korunmasına yönelik ilgiyi artırmak için kullanılabilir niteliktedir. Aynı zamanda atalar kültü gibi insanın doğayla kurduğu ilişkiyi, sürdürülebilir yaşam pratiklerini ve yerel ekolojik bilgiyi de temsil etmesi açısından önemlidir.

Genel anlamda bu üç unsurun seçimi; yeme-içme kültürünün toplumsal ve kimliksel önemini, kültürel bir miras olarak korunmasındaki aciliyeti ve öğrencilerin ilgisini çekebilecek dijital öğretim materyalini bir araya getirmesi açısından SOKÜM farkındalığını artırma amacı doğrultusunda şekillenmiştir. Materyallerin disiplinler arası kullanımını sağlamak amacıyla tasarım sürecinde 2024 Türkiye Yüzyılı Maarif

Modeli'nin bütüncül yaklaşımı ve 2019 Türkçe Dersi Öğretim Programı'nın 8. sınıf kazanımları da temel bir çerçeve olarak dikkate alınmıştır. Seçilen kültürel unsurlar, Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nin öğrencilerin millî ve manevi değerleri kazanmaları , Türk kültürünü en doğru biçimde öğrenmeleri ve kültürel kimliklerini sağlıklı temeller üzerine inşa etmeleri hedefleriyle tam bir uyum içerisinde.

Belirlenen bu kültürel unsurlar hakkında kapsamlı bir literatür taraması yapılarak derinlemesine bilgi toplanmıştır. Toplanan veriler ışığında, seçilen kültürel miras unsurlarını konu edinen her bir eğitici dijital çizgi roman için ayrı özgün senaryolar oluşturulmuş ve bu senaryolar, web araçlarından Pixton kullanılarak dijitalleştirilip eğitici dijital çizgi roman formatına dönüştürülmüştür.

2024 ile 2028 yılları arasını kapsayan 12. Kalkınma Planı (T.C. Cumhurbaşkanlığı, 2023) hedefleri doğrultusunda, nitelikli insan, güçlü aile, sağlıklı toplum ana başlığı altında yer alan kültür ve sanat alt başlığına özel bir vurgu yapılmıştır. Planın temel amaçlarından biri, kültür ve sanat mirasımızın korunup geliştirilerek gelecek nesillere aktarılması, millî kültür ve kadim medeniyetimizin ortak değerleri etrafında toplumsal bütünlüğün ve dayanışmanın güçlendirilmesi, kültür ve sanat faaliyetlerinin toplum genelinde yaygınlaştırılarak kalkınmadaki çok boyutlu etkisinin artırılmasıdır. Bu çerçevede, Plan'ın 780.6. maddesi uyarınca kültürümüzün temel unsurları, tarihimizin önemli şahsiyetleri ve olayları, masal kahramanları ve kültürel zenginlik unsurlarımız tiyatro, sinema, belgesel, dizi ve çizgi filmlerle anlatılması hedeflenmektedir. Bu noktada çizgi romanlar da görsel ve anlatımsal zenginlikleriyle kültürel mirasımızın aktarımında önemli bir araç olarak değerlendirilmelidir. Ayrıca, 780.11. ve 792.4. maddelerinde belirtilen somut olmayan kültürel miras öğelerinin korunması, kayıt altına alınması, yaşayan insan hazinelerinin toplumla etkileşim imkânlarının artırılması ve bölgesel somut olmayan kültürel mirasın korunması ve yeniden canlandırılmasına yönelik çalışmaların yürütülmesi hedefleri de eğitici dijital çizgi romanların tasarımında gözetilmiştir.

Millî Eğitim Bakanlığı Tebliğler Dergisi'nde (Temel Eğitim Genel Müdürlüğü, 2023) yayımlanan İlköğretim Kurumları (İlkokul ve Ortaokul) Haftalık Ders Çizelgesi'nin 2023-2024 eğitim öğretim yılından itibaren tüm sınıf seviyelerinde uygulanmasına başlandığı belirtilmiştir. Bu güncellemeler kapsamında, öğrencilerin “İnsan, Toplum ve Bilim”, “Din, Ahlak ve Değer” ile “Kültür, Sanat ve Spor” seçmeli ders gruplarının her birinden her yıl en az birer ders seçmesinin zorunlu olduğu ifade edilmektedir.

Çalışmanın ilk önce odaklandığı “Halk Kültürü” dersi, 2024-2025 eğitim öğretim yılında yürürlüğe giren yeni seçmeli ders çizelgesinde yer almamaktadır. Ancak bu durum, somut olmayan kültürel miras odaklı dijital içeriklerin işlevini yitirdiği anlamına gelmemektedir. Aksine, “Masal ve Destanlarımız” gibi kültürel temelli seçmeli dersler ile Türkçe dersi kapsamında yer alan temalara bağlı olarak kültürel değer aktarımını hedefleyen kazanımlar, bu tür materyallerin eğitimsel değerini korumaktadır. Özellikle görsel hikâye anlatımı yoluyla içerik sunan dijital çizgi romanlar, öğrencilerin kültürel mirasa yönelik ilgisini artırmakta; soyut kavramların somutlaştırılmasına ve öğrenme motivasyonunun yükseltilmesine katkı sağlamaktadır.

Araştırmalar, çizgi roman formatındaki dijital materyallerin öğrencilerde bilişsel katılımı artırdığı, okuma-anlama becerilerini geliştirdiği ve özellikle kültürel içeriklerin daha kalıcı öğrenilmesine olanak tanıdığını göstermektedir (Dallacqua, 2012). UNESCO’nun Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi’nde de belirtildiği gibi, eğitim yoluyla kültürel mirasın gelecek kuşaklara aktarılması, toplumsal kimliğin inşasında kritik öneme sahiptir. Bu bağlamda, geliştirilen dijital çizgi romanlar yalnızca mevcut ders içeriklerine katkı sunmakla kalmayıp aynı zamanda gelecekte müfredata dâhil edilebilecek kültür odaklı dersler için de hazır ve esnek bir kaynak oluşturabilir. Sonuç olarak, bu çalışma aracılığıyla sunulan dijital çizgi romanlar, yalnızca birer öğretim materyali değil; aynı zamanda kültürel sürekliliği destekleyen, öğrencilerin kültürel mirasla etkileşimini artıran çağdaş ve etkili araçlardır.

3.3. Veri Toplama Araçları

Bu araştırmada, nitel araştırma yöntemlerinden biri olan doküman incelemesi tekniği kullanılmıştır. Bu kapsamda, eğitici dijital çizgi roman senaryolarının oluşturulması sürecinde temel başvuru kaynakları olarak 2018 Halk Kültürü Dersi Öğretim Programı ve UNESCO’nun “Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi” (SOKÜM Sözleşmesi) analiz edilmiştir. Çalışmanın ikinci aşaması için oluşturulan anlama ve anlatma becerilerini geliştirici etkinliklerin oluşturulması için 2024 Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli’nin bütüncül yaklaşımı ve 2019 Türkçe Dersi Öğretim Programı’nın 8. Sınıf kazanımları incelenmiştir. Nitel desende yürütülen çalışmalarda, Creswell’in (2013) de vurguladığı üzere, temel veri toplama aracı bizzat araştırmacının

kendisidir ve veriler genellikle doküman incelemesi, davranış gözlemi ve katılımcılarla yapılan görüşmeler aracılığıyla tümevarımsal ve tümdengelimsel mantık süzgeçlerinden geçirilerek toplanır. Yıldırım ve Şimşek'e (2016, s. 189) göre doküman incelemesi, “araştırılması hedeflenen olgu ve olaylar hakkında bilgi içeren yazılı materyallerin analizini” içerir ve Merriam'a (2015) göre kelimeler aracılığıyla elde edilen nitel verilerin toplanmasında etkili bir yöntemdir. Bu kapsamda, 8. sınıf Halk Kültürü dersi kazanımları ile dijital öğretim materyali geliştirmeye yönelik çeşitli akademik kaynaklar ve farklı kütüphanelerden de yararlanılarak taranmıştır. Nitel bir çalışma olarak desenlenen bu araştırmanın hedefleri doğrultusunda toplanan bu veriler, Karasar'ın (2003, s. 132) belirttiği üzere, kişisel yargılardan bağımsız, herkesin üzerinde ortak görüşe varabileceği, gözlenebilir ölçütlere sahip olgusal nitelikteki gerçeklerdir.

Veri toplama ve analizinin ardından elde edilen bulgular çalışmanın ana sorusu ve alt sorusu ışığında, eğitici dijital çizgi romanlar tasarlamak ve web araçlarından yararlanılarak anlama ve anlatma becerilerini geliştirici etkinlikler oluşturmaktır. Türkiye'nin SOKÜM Sözleşmesi kapsamında UNESCO İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsili Listesi'ne kaydettirdiği iki, Acil Koruma Listesine'ne kaydettirdiği bir kültürel unsur olmak üzere toplam üç kültürel unsuru konu alan özgün eğitici dijital çizgi roman, Pixton web aracı kullanılarak geliştirilmiştir.

Bu eğitici dijital çizgi romanları desteklemek amacıyla ise her bir çizgi roman için Canva ve Wordwall web araçlarıyla anlama ve anlatma becerilerini geliştirici etkinlikler hazırlanmıştır. Söz konusu etkinlikler, eğitici dijital çizgi romanlarla uyumlu anlama ve anlatma becerilerini destekleyici bir yapıda kurgulanmıştır. Araştırmada kullanılacak dijital araçlar, belirli temel ölçütler doğrultusunda seçilmiştir. Bu ölçütler arasında, araçların ücretsiz ve kullanıcı dostu olması, zengin içerik geliştirme imkânları sunması ve en önemlisi, üretilen materyallerin eğitim kazanımlarıyla ilişkilendirilebilir olması yer almaktadır.

Uzman Görüş Formu; araştırma kapsamında Pixton web 2.0 aracı kullanılarak geliştirilen eğitici dijital çizgi romanın değerlendirilmesi amacıyla kullanılmış olup, araştırmacı tarafından üç soruluk bir form tasarlanmıştır.

Formda yer alan sorular şu şekildedir:

1. Eğitici dijital çizgi romanların, 2024 Türkiye Yüzyılı Maarif Modeline uyumlu olduğunu düşünüyor musunuz?

2. Tasarlanan eğitici dijital çizgi romanların, somut olmayan kültürel miras bağlamında Türkçe dersinde ve halk kültürü içerikli seçmeli derslerde ders materyali olarak kullanılabilir olduğunu düşünüyor musunuz?

3. Eğitici dijital çizgi romanların amaca, kazanım, tasarım öğelerine ve sınıf seviyesine vb. uygunluğu konusundaki görüşleriniz nelerdir? Varsa geliştirilebilecek yönlerini ve önerilerinizi açıklar mısınız?

3.4. Verilerin Toplanması

Bu tez çalışması, somut olmayan kültürel mirasın (SOKÜM) aktarılmasında yaşanan öğretim materyali eksikliğini gidermeyi amaçlamaktadır. Bu amaç doğrultusunda, halk kültürü içerikli seçmeli derslerde ve Türkçe derslerinde kullanılabilecek özgün eğitici dijital çizgi romanlar tasarlanmıştır. Söz konusu tasarım süreci, mevcut verilerin ve ilgili öğretim programlarının analizine dayandığı için, araştırma doküman incelemesi yöntemiyle yürütülmüştür. Verilerin toplanmasında öncelikle, geliştirilecek eğitici dijital çizgi romanların ve anlama ve anlatma becerilerini geliştirici etkinliklerin teorik altyapısını ve içerik çerçevesini oluşturmak amacıyla problem durumunun belirlenmesinden itibaren yaklaşık bir yıl boyunca kapsamlı bir doküman incelemesi yapılmıştır. Bu nedenden dolayı bu çalışmanın temel araştırma türü, nitel araştırma yaklaşımlarından biri olan doküman incelemesi yöntemine göre yapılandırılmıştır. Doküman incelemesi, eğitimle ilgili bir olguyu derinlemesine araştırmak ve gerekli verileri elde etmek için kullanılan etkili bir yöntemdir (Özkan, 2019). Yıldırım ve Şimşek'e (2011) göre doküman incelemesi, incelenmek istenen olgu veya olgularla ilgili bilgi içeren yazılı materyallerin analizini içerir.

UNESCO'nun "Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi" (2003) metni ve ilgili uygulama yönergeleri incelenerek, sözleşmenin temel amaçları, SOKÜM tanımları ve koruma yaklaşımları tespit edilmiştir. Ayrıca, Türkiye'nin UNESCO İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsili Listesi'ne kaydettirdiği kültürel unsurlar hakkında UNESCO ve ilgili kurumların yayınladığı bilgi ve belgeler taranmıştır.

Millî Eğitim Bakanlığı (MEB) Talim ve Terbiye Kurulu tarafından yayımlanan 2018 Halk Kültürü Dersi Öğretim Programı, Türkçe Dersi Öğretim Programı 8. Sınıf kazanımları, değerleri, becerileri ve içerik önerileri açısından detaylı bir şekilde analiz

edilmiştir. “Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi”nin halk kültürünün korunmasındaki rolünü fark eder.” öğrenme çıktısının gerektirdiği bilgi ve beceriler hem eğitici dijital çizgi romanların senaryosunda hem de anlama ve anlatma becerilerini geliştirici etkinliklerde temel alınmıştır. Geliştirilen dijital öğretim materyallerinin hem 2024 Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli hem de 2019 Türkçe Dersi Öğretim Programı incelenmiş, kazanımları doğrultusunda Halk Kültürü ve Türkçe derslerindeki materyal eksikliğini kapatabilecek bir kaynak olarak kullanılabilirliği analiz edilmiştir. Bu doğrultuda, öncelikle Halk Kültürü Dersi Öğretim Programı’nın 8. sınıf düzeyindeki “Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi”nin halk kültürünün korunmasındaki rolünü fark eder” öğrenme çıktısı ile Türkçe Dersi Öğretim Programı’nın genel amaçları arasında bir köprü kurulmuştur.

Bu araştırmada, dijital eğitici çizgi roman senaryolarına zemin hazırlayacak uygun öğrenme alanlarını saptamak amacıyla, Halk Kültürü Dersi Öğretim Programı’nın 5, 6, 7 ve 8. sınıf düzeyleri doküman incelemesi yöntemiyle analiz edilmiştir. Yapılan incelemede, “Somut Olmayan Kültürel Mirasın Koruma” öğrenme alanına ayrılan kazanım sayısı ve ders saatinin diğer öğrenme alanlarına kıyasla daha sınırlı olduğu, bu durumun özellikle 8. sınıf düzeyinde belirginleştiği tespit edilmiştir. Bu nedenle, çalışmanın odağını 8. sınıf düzeyindeki bu öğrenme alanı ve ilgili kazanımlar oluşturmaktadır. Bu doğrultuda araştırmanın temel amacı, SOKÜM Sözleşmesi’nin rolünü etkili bir şekilde vurgulayacak eğitici dijital çizgi romanlar tasarlamak ve bu materyalleri destekleyici etkinlikler geliştirmektir. Söz konusu destekleyici etkinlikler ise öğrencilerin Türkçe dersi kapsamındaki anlama ve anlatma becerilerini pekiştirmek amacıyla Wordwall ve Canva Web araçları kullanılarak hazırlanmıştır.

Dijital çizgi roman senaryolarına zemin hazırlayacak uygun öğrenme alanları ve öğrenme çıktılarının saptanması amacıyla, Halk Kültürü Dersi Öğretim Programı’nın 5, 6, 7 ve 8. sınıf düzeylerindeki öğrenme alanları ve ilgili ders saatleri incelenmiştir. Programa bakıldığında “Somut Olmayan Kültürel Mirasın Koruma” öğrenme alanına ayrılan kazanım sayısı, önerilen ders saati ve genel program içindeki oranın diğer öğrenme alanlarına kıyasla daha sınırlı olduğu ve bu durumun özellikle 8. sınıf düzeyinde belirginleştiği görülmektedir. Bu nedenle mevcut araştırmanın odağını 8. sınıf “Somut Olmayan Kültürel Mirasın Koruma” öğrenme alanının kazanımları oluşturmaktadır. Bu doğrultuda, belirlenen kazanım temel alınarak, Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi”nin halk kültürünün muhafazasındaki rolünü etkili bir şekilde

vurgulayacak eğitici dijital çizgi romanlar ile bu materyalleri destekleyecek anlama ve anlatma becerilerini geliştirici etkinliklerin tasarlanması çalışmanın temel amacını oluşturmaktadır. Bu çalışma kapsamında, eğitici dijital çizgi romanları desteklemek ve anlama ve anlatma becerilerini geliştirmek üzere etkinlikler oluşturulmuştur. Bu etkinliklerin temel amacı, öğrencilerin dijital çizgi romanla aktarılmak istenen somut olmayan kültürel miras bilinciyle anlama ve anlatma becerilerini geliştirmek ve edindikleri bilgileri kalıcı hale getirmektir. Etkinlikler tasarlanırken Wordwall, ve Canva web araçlarından yararlanılmıştır.

3.5. Verilerin Analizi

Bu araştırma, nitel araştırma deseni çerçevesinde yapılandırılmıştır. Veri toplama yöntemi olarak doküman incelemesi tekniği kullanılmıştır. Bu teknik kapsamında, somut olmayan kültürel mirasın (SOKÜM) öğretimine ilişkin ulusal ve uluslararası literatür, UNESCO SOKÜM listeleri, eğitim programları, ilgili akademik yayınlar ve görsel/işitsel kaynaklar kapsamlı bir biçimde incelenmiştir. Dokümanlardan elde edilen bilgiler, yaratıcı yazma süreciyle birleştirilerek senaryolaştırılmış ve eğitici dijital çizgi romanlar ile onları destekleyecek anlama ve anlatma becerilerini geliştirici etkinlikleri tasarlanmıştır.

Araştırmanın verilerinin analizinde temel yaklaşım, betimsel analiz ve yorumlayıcı bakış açısına dayanmaktadır. Büyüköztürk ve arkadaşları (2008) ile Yıldırım ve Şimşek (2016) tarafından ifade edildiği biçimiyle betimsel analiz; elde edilen verilerin sistemli bir biçimde düzenlenmesini, açık ve mantıklı şekilde betimlenmesini, bu betimlemeler arasında neden-sonuç ilişkisi kurulmasını ve elde edilen bulguların anlamlandırılmasını içermektedir. Bu süreç, sadece mevcut bilgilerin sunulmasıyla sınırlı kalmamış; aynı zamanda araştırmacı yorumunun dâhil edildiği, tematik sentezlerin oluşturulduğu çok katmanlı bir yapı sergilemiştir.

İncelenen kaynaklar doğrultusunda, her bir kültürel unsur için özgün senaryolar geliştirilmiş ve bu senaryolar yaratıcı yazma temel alınarak yapılandırılmıştır. Bireyin duygu ve düşüncelerini, izlenimleriyle birlikte hayal gücünün rehberliğinde, geleneksel sınırların ötesine geçerek tamamen kendine özgü bir biçimde yazıya aktarabilmesi, yaratıcı yazma olarak tanımlanır (Kaya ve Eğilmez, 2024). Temizkan' a (2010) göre ise

yaratıcı yazma, mevcut bilgi birikiminden faydalanarak özgün fikirler geliştirme ve ifade etme sürecini ifade eder. Yaratıcı yazma, düşünsel kesinlikten veya standart kalıplardan ziyade, özgünlük ve hayal gücüyle öne çıkar. Ek olarak, yaratıcı yazma yalnızca bilgi aktarımına odaklanmak yerine, dili ustalıkla kullanma becerisini geliştirmeye de katkı sunar. Yaratıcı yazının temel amacı, kişisel ifadelerin sanatsal bir nitelik kazanmasını sağlamaktır. (Akkaya, 2011). Ardından bu senaryolar, Pixton web aracıyla dijital çizgi roman formatına dönüştürülmüştür. Her çizgi roman, ilgili kültürel unsurun yapısal ve işlevsel özelliklerini yansıtan anlatılar aracılığıyla oluşturulmuş; kültürel aktarımın yanı sıra öğrencilerin anlama, anlatma, yazma, eleştirel düşünme ve iletişim becerilerini destekleyecek etkinlikler ile bütünleştirilmiştir.

Geliştirilen materyallerin sunumu ve yorumlanması, araştırmanın alt amaçları doğrultusunda ve ilgili literatürle desteklenerek gerçekleştirilmiştir. Klasik doküman incelemelerindeki veri analiz süreçlerinden farklı olarak bu çalışmada, geliştirilen materyallerin araştırmanın alt amaçlarını ne ölçüde karşıladığı ortaya konulmuş ve bu tür çalışmalar yürütecek diğer araştırmacılara ve öğretmenlere yol gösterecek şekilde olması hedeflenmiştir. Bu yolla, SOKÜM Sözleşmesi'nin halk kültürünün korunmasındaki rolünün fark edilmesine duyarlı dijital öğretim materyallerinin tasarımında izlenebilecek stratejilerin yanı sıra, alt amaçlar olan Türkçe dersinde dijital öğretim materyali olarak tasarlanan eğitici dijital çizgi romanlardan ve anlama anlatma becerilerini geliştirici etkinliklerden nasıl yararlanılabileceği de gösterilmiştir.

Bu yaklaşım, Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nin temel felsefesini yansıtmakta olup, öğrencilerin sahip oldukları becerileri, değerleri ve eğilimleri gerekli durumlarda kullanmalarını sağlayacak zihinsel örüntüleri (eğilimler) desteklemektedir. Program, bilginin sadece aktarılmasını değil, aynı zamanda hayatta işlevsel olarak kullanılabilen, problem çözebilen, eleştirel düşünen, girişimci, kararlı, iletişim becerilerine sahip, empati yapabilen ve topluma katkı sağlayan bireyler yetiştirmeyi amaçlamaktadır. Bu doğrultuda, hazırlanan dijital materyaller ve etkinlikler, 2024 Türkçe Dersi Öğretim Programı'nda öne çıkan "öğrenme çıktıları" ve "süreç bileşenleri" ile uyumlu bir yapı sergilemektedir.

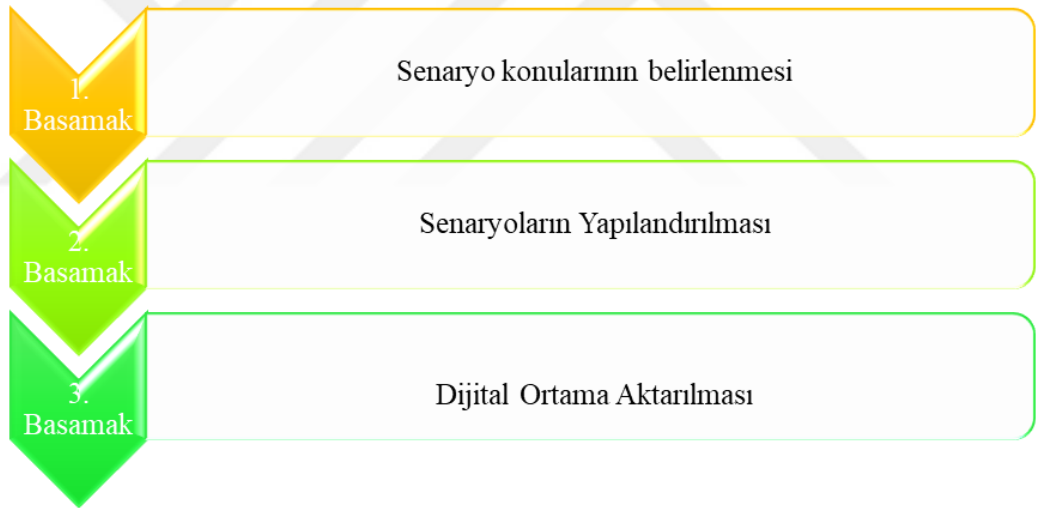
Araştırmanın eğitici dijital çizgi romanlarını oluşturan paneller, her bir eğitici dijital çizgi roman özelinde belirtilen kültürel unsuru çerçevesinde çalışmanın hedefleri bağlamında açıklanmıştır. Son olarak, alt amaçların ve hedeflerin materyallerde nasıl hayata geçirildiği ortaya konulmuştur. Özellikle 2024 Türkçe Öğretim Programı'nda

vurgulanan "üretim atölyesi uygulama esasları" ve "çoklu ortam öğeleriyle içerik oluşturabilme" gibi yaklaşımlar, bu materyallerin tasarlanmasında ve öğrenme sürecine entegre edilmesinde rehberlik etmiştir. Bu sayede, öğrencilerin dijital okuryazarlık becerileri ve yaratıcılıkları desteklenerek, bilgiyi üreten ve paylaşan aktif bireyler olmaları hedeflenmiştir. Betimsel açıklamaların detayları, dördüncü bölümde yer alan Bulgular başlığı altında sunulmuştur.

3.6.Eğitici Dijital Çizgi Romanların Hazırlanması

Bu bölümde, araştırmanın çıktısını oluşturan dijital öğretim materyallerinden eğitici dijital çizgi romanların hazırlanma süreci detaylandırılmıştır. Eğitici dijital çizgi romanlar tasarlanırken şu üç basamak izlenmiştir:

Şekil 6. *Eğitici Dijital Çizgi Romanların Hazırlanma Süreci*



Şekil 6'da görüldüğü üzere bu araştırmada dijital öğretim materyali olarak geliştirilen eğitici dijital çizgi romanlar; senaryo konularının belirlenmesi, senaryoların yapılandırılması ve dijital ortama aktarılması olmak üzere üç temel aşamada yapılandırılmıştır. İlgili materyallerin tasarımına ilişkin ayrıntılı süreçler, bu çalışma kapsamında oluşturulan alt başlıklar altında incelenmiştir.

3.6.1. Senaryo Konularının Belirlenmesi

Bu çalışmada geliştirilen eğitici dijital çizgi romanların senaryo konularının saptanması sürecinde, öncelikle doküman analizi yöntemiyle kapsamlı bir inceleme yapılmıştır. Bu inceleme, çizgi roman içeriklerinin hangi kültürel unsurlar etrafında şekilleneceğini belirlemede temel dayanak noktasını oluşturmuş; bu doğrultuda, Halk Kültürü Dersi 8. sınıf "Somut Olmayan Kültürel Mirası Koruma" öğrenme alanının ilgili öğrenme çıktıları ile Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi detaylı bir şekilde analiz edilmiştir. Halk kültürü içerikli seçmeli derslerde eğitici dijital çizgi romanlardan nasıl yararlanılabileceği sorusundan hareketle ve SOKÜM Sözleşmesi'nin halk kültürünün korunmasındaki rolünün öğrenciler tarafından fark edilmesi temel amacıyla, dört adet özgün eğitici dijital çizgi roman tasarlanmıştır. Bu tasarlama sürecine geçilmeden önce, Halk Kültürü Dersi Öğretim Programı'nda yer alan öğrenme alanları taranmış, SOKÜM Sözleşmesi bu alanlarla ilişkilendirilerek ayrıntılı bir incelemeye tabi tutulmuş ve programla uyumlu eğitici dijital çizgi romanların geliştirilebilirliği değerlendirilmiştir. Son olarak bu analizler neticesinde UNESCO Listeleri'nden "Türk Kahvesi Kültürü ve Geleneği", "Tören Keşkeği Geleneği" ve "Zeytin Yetiştiriciliği ile ilgili Geleneksel Bilgi, Yöntem ve Uygulamalar" olmak üzere üç kültürel unsurun eğitici dijital çizgi romanlara konu edileceği belirlenmiştir.

3.6.2. Çizgi Roman Senaryolarının Yapılandırılması

Bu çalışmanın yöntemsel temelini, araştırmacının doküman incelemelerine ve yaratıcı düşünme süreçlerine dayalı olarak geliştirdiği öğretim amaçlı dijital çizgi roman senaryoları oluşturmaktadır. Bu süreçte, araştırmacı kültürel ve edebî birikimini pedagojik amaçlarla harmanlamış; yaratıcı yazma becerilerini, somut olmayan kültürel mirasın öğrenci düzeyine uygun şekilde aktarılmasını sağlayacak anlatılar üretmek için işlevsel biçimde kullanmıştır. Nihayetinde, tüm okumalar, ilgili doküman analizleri ve sentezlenen bilgiler, özgün öykü tasarımlarına dönüştürülerek dijital çizgi roman senaryoları biçiminde somutlaştırılmıştır.

Çalışmanın temel hedefi, "Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi" gibi soyut ve çok katmanlı bir kavramı, 8. sınıf öğrencilerinin bilişsel gelişim düzeyine uygun, ilgi çekici ve anlaşılır anlatılar yoluyla eğitimsel bağlama taşımaktır. Bu

amaçla, öykü tabanlı ve sahne yapısı güçlü dijital çizgi roman senaryoları oluşturulmuştur.

İlk aşamada, senaryoların kuramsal dayanağını oluşturan MEB (2018) Halk Kültürü Dersi Öğretim Programı'ndaki "Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi'nin halk kültürünün korunmasındaki rolünü fark eder" öğrenme çıktısı detaylı biçimde analiz edilmiştir. Bu kazanımla doğrudan ilişkili olarak, Türkiye'nin UNESCO Somut Olmayan Kültürel Miras Listeleri'nde yer alan dört kültürel unsur (üçü Temsili Liste, biri Acil Koruma Listesi) seçilmiş ve her biri hakkında tarihçe, toplumsal işlev, ritüel yapı ve korunma gerekçelerine dair derinlemesine içerik araştırması yapılmıştır. Elde edilen bilgiler, anlatı inşasında bilgi temeli olarak işlev görmüştür.

Bu veriler ışığında, yaratıcı yazma sürecine geçilmiş; her bir kültürel unsur için özgün öykü fikirleri, karakterler, olay örgüleri ve anlatı yapıları geliştirilmiştir. Soyut kavramların somut yaşam deneyimleriyle ilişkilendirilmesi sağlanmış; kültürel değerler, öğrencilerin öz yaşamlarıyla bağ kurabilecekleri bağlamlar üzerinden öyküleştirilmiştir. Öykülerin iskeleti, giriş, gelişme ve sonuç bölümlerini içerecek şekilde yapılandırılmış; olay akışı, hedeflenen öğrenme çıktısına hizmet edecek biçimde planlanmıştır.

Son aşamada, oluşturulan taslak öyküler detaylı senaryolara dönüştürülmüş; her bir öykü, dijital çizgi roman formatına uygun olarak sahne yazılmıştır. Diyaloglar, karakter özellikleri, mekân betimlemeleri ve olay örgüsü titizlikle işlenmiştir. Bu süreçte, eğitsel hedefler ile anlatısal bütünlük arasında bir denge gözetilmiş; öğretimsel mesajlar karakterlerin diyalogları ve yaşantıları aracılığıyla doğal ve akıcı bir biçimde anlatıya yerleştirilmiştir. Böylece, öğrenme çıktısını destekleyen ama didaktik olmayan, kültürel mirası estetik bir anlatı aracılığıyla aktaran senaryolar ortaya çıkmıştır.

Hazırlanan her bir senaryo en fazla 30 panelle sınırlanmıştır. Bu tercih, hikâye derinliğinden ödün vermeden öğrencilerin zihinsel yükünü artırmaksızın etkili bir öğrenme süreci sunmayı amaçlamaktadır. Mayer (2009), öğrenme materyallerinde görsel ve sözel öğelerin dengeli biçimde sunulmasının, bireyin bilgi işleme kapasitesine katkı sağladığını; buna karşılık aşırı bilgi yoğunluğunun bilişsel yükü artırarak öğrenmeyi zorlaştırabileceğini belirtmektedir. Benzer şekilde, Chen ve Jhala (2023) tarafından yapılan bir çalışmada, panel sayısının fazla olması dikkat dağınıklığına yol açabileceği; az panel kullanımıyla oluşturulan anlatıların ise okuyucunun ilgisini daha kolay çekebileceği vurgulanmaktadır. Dolayısıyla, 30 panel sınırı sadece anlatım açısından

değil, aynı zamanda çalışmanın planlanabilirliği ve sürdürülebilirliği açısından da işlevsel bir tercih olarak değerlendirilebilir.

Senaryo yazım sürecinde, Temsili Liste'deki kültürel miras unsurlarının öğrenci düzeyine uygun bir biçimde aktarılmasına uzman görüşleri doğrultusunda dikkat edilmiştir. Bu senaryoların dili, hedef kitlenin yaş ve bilişsel düzeyine uygun olarak sade, açık ve kısa cümlelerle oluşturulmuştur. Karakterler, 8. sınıf öğrencileriyle özdeşim kurulabilecek yaşta ve sosyal bağlamda tasarlanmış; hikâyelerin büyük bölümü okul ortamında ve öğrencilerin gündelik yaşamlarıyla örtüşen sahneler aracılığıyla yapılandırılmıştır. Böylece, öğrencilerin karakterlerle kuracağı bağ güçlendirilmiş; aktarılacak istenen kültürel miras değerleri, öğrencilerin yaşantısal gerçeklikleriyle ilişkilendirilmiştir. Ayrıca her senaryoda, kültürel miras unsurlarına dair bilgileri okuyucuya aktaran ve rehberlik eden yaşça büyük, bilgeliğiyle öne çıkan bir karaktere de yer verilmiştir. Bu tercihle, karakterlerin doğal yollarla rehberlik ettiği bir öğrenme ortamı sunulmuştur. Alsaç'ın (1994) da belirttiği gibi, karakterlerin okuyucunun gündelik yaşamıyla kurduğu benzerlik, anlatının etkisini artırmakta ve öğrenme sürecini desteklemektedir.

Senaryo yazım süreci boyunca, kültürel unsurların didaktik bir söylemle değil; yaratıcı anlatım unsurlarıyla sunulmasına dikkat edilmiştir. Bu noktada, Dedeağ'ın (2018) ifade ettiği gibi, çizgi romanlardaki problem durumu bir ihtiyaçtan kaynaklanmalı ve karakterler bu ihtiyaca yönelik amaçlar doğrultusunda hareket etmelidir. Tuncer (1993) ve Ceran'ın (1997) da vurguladığı gibi, karakterlerin değer temsili nitelikleri dolaylı yoldan aktarılmalı ve olaylar dizisi içerisinde gelişen çatışma ve çözüm süreci, okuyucuda eleştirel ve değer temelli bir farkındalık oluşturmalıdır. Çalışmada yer alan senaryolar da bu ilkeler doğrultusunda yapılandırılmıştır.

Çizgi roman üretimindeki en kritik basamaklardan biri olan senaryo yazımı (Alsaç, 1994), bu çalışmada Halk Kültürü Dersi Öğretim Programı'nın genel hedefleri ve 2019 Türkçe Dersi Öğretim Programı'nda yer alan ders kitaplarına alınacak metinlerin yazımında dikkat edilmesi gereken hususlara dair öneri ve uyarıları dikkate alınarak gerçekleştirilmiştir. Temel beklenti, geliştirilen bu eğitici dijital çizgi romanların, bireyin zihninde olaylardan ve sunulan bilgilerden kalıcı izler bırakmasıdır. Bu durum, Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nin öğrencilere üst düzey düşünme becerileri kazandırma ve öğrenmenin kalıcılığını sağlama hedefleriyle örtüşmektedir. Ayrıca, 2024 Ortaokul Türkçe Dersi Öğretim Programı'nda vurgulanan "üretim atölyeleri" ve "çoklu ortam

ögeleriyle içerik oluşturabilme" esasları doğrultusunda, çizgi romanlar gibi görsel ve anlatımsal materyallerin kullanımıyla öğrencilerin hem anlama hem de anlatma becerilerinin geliştirilmesi amaçlanmaktadır.

3.6.3. Dijital Uygulama Ortamına Aktarılması

Araştırmada materyal geliştirme sürecinin temeli olarak, UNESCO'nun iki farklı listesinden toplam üç somut olmayan kültürel miras unsuru seçilmiştir. Bu unsurlar; İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsili Listesi'nden "Türk Kahvesi Kültürü ve Geleneği" ile "Tören Keşkeği Geleneği"; Acil Koruma Gerektiren Liste'den ise "Zeytin Yetiştiriciliği ile İlgili Geleneksel Bilgi, Yöntem ve Uygulamalar"dır. Seçilen bu üç unsurun her biri, Web tasarım araçlarından Pixton kullanılarak özgün birer eğitici dijital çizgi romana dönüştürülmüştür.

Şekil 7. *Tasarlanan Eğitici Dijital Çizgi Romanların İşledikleri Kültürel Unsurlar*



Şekil 7' de görüldüğü üzere bu araştırmada geliştirilen eğitici dijital çizgi romanların her biri, UNESCO Somut Olmayan Kültürel Miras Listeleri'nde yer alan belirli bir kültürel unsuru temel almaktadır. Bu doğrultuda, Temsili Liste unsurlarından "Türk Kahvesi Kültürü ve Geleneği", "Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras" adlı esere ilham kaynağı olmuştur. "Tören Keşkeği Geleneği" ise "Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor: Bir Keşkek Macerası" isimli çalışmaya konu olmuştur. Acil Koruma Listesi

kapsamında ise “Zeytin Yetiştiriciliği ile ilgili Geleneksel Bilgi, Yöntem ve Uygulamalar”, “Zeytinin Fısıltısı” adlı eğitici dijital çizgi romanın ana temasını teşkil etmiştir.

Pixton aracılığıyla daha önce kurgulanan senaryo temel alınarak; karakterlerin kıyafet, saç modeli, ten ve saç rengi gibi görsel özellikleri belirlenmiş, mekânlar tasarlanmış ve dijital çizim aşamasına geçilmiştir. Bu süreçte, karakter tasarımlarından sahne kurgusuna kadar her görsel öge özenle seçilmiştir. Senaryo, dijital ortama aktarılırken konuşma balonları, yazısal efektler, panel düzenleri, kullanılacak nesneler, Pixton platformunda bulunmayıp dışarıdan eklenen tamamlayıcı görseller ve alt yazılar gibi çizgi romana özgü anlatım tekniklerinden faydalanılarak anlatım zenginleştirilmiştir.

Çizgi roman anlatısı, "panel" adı verilen resimli karelerin art arda sıralanmasıyla oluşturulan "sekanslar" üzerine kuruludur. Çizerin panelleri sayfa üzerinde farklı şekillerde düzenleyerek yarattığı bu sekanslar, anlamlı bir bütünlük için mantıksal bir akışa sahip olmalıdır. Panel tasarımında, hikâyenin bütünlüğünü destekleyen diyaloglar ve öğrencilerin ilgisini çekip merak uyandıran arka planlar seçilerek senaryo geliştirilmiştir. Olay örgüsündeki görsel tutarlılığı sağlamak amacıyla, Pixton'un sunduğu olanaklardan faydalanılarak aynı arka planların farklı varyasyonları kullanılmıştır. Karakterlerin duygularının okuyucuya etkili bir şekilde yansıtılabilmesi için yüz ifadeleri üzerinde detaylı bir çalışma yürütülmüş; metinlerde kullanılan dilin ise dil bilgisel açıdan doğru olmasına ve günlük yaşam dilinin doğallığını içermesine dikkat edilmiştir. Görselleştirmede, ele alınan kültürel unsurların estetik ve sembolik özelliklerinin doğru bir şekilde yansıtılmasına özellikle önem verilmiştir. Çizgi romanı tek bir anı donduran resim sanatından ayıran temel özellik de bu sıralı yapı ve paneller arası geçişlerdir. Nitekim Stein ve Thon'un (2015) belirttiği gibi, bu geçişler sırasında okuyucu, iki panel arasındaki boşluğu hayal gücüyle doldurarak anlatıyı zihninde tamamlar ve böylece pasif bir izleyici olmaktan çıkıp hikâyenin aktif bir katılımcısı haline gelir.

Çizgi romanlarda karakterlerin sözleri, "konuşma balonu" adı verilen kutucuklar içinde sunulur. Bu balonların kenarında bulunan ve "kuyruk" olarak adlandırılan çıkıntılar, sözün hangi karaktere ait olduğunu gösterirken, bir paneldeki birden fazla balonun okuma sırası ise genellikle yukarıdan aşağıya olan konumlarına göre belirlenir. Konuşma balonları, sadece söylenen sözü değil, aynı zamanda sesin şiddeti veya tonu gibi nitelikleri de şekilsel özellikleriyle yansıtabilir. Kireççi'ye (2008) göre, anlatıyı

zenginleştirmek için konuşma balonlarına ek olarak, anlatıcının sesini yansıtan "bilgilendirme kutuları" olarak adlandırılan alt yazılar ve karakterlerin duyulmayan düşüncelerini yani iç seslerini aktaran "düşünce balonları" gibi farklı metinsel unsurlar da kullanılır.

SOKÜM unsurlarını konu edinen eğitici dijital çizgi romanlarda, hedef kitlenin yaratıcı düşünme, empati kurma, yaratıcı yazma ve yer yer eğlenme gibi deneyimlerini destekleyecek tasarım öğeleri kullanılmıştır. Panellerdeki konuşma balonlarında yer alan metin miktarı, görselliğin önüne geçmeyecek ve okumayı kolaylaştıracak bir dengede tutulmuştur. Öğrencilerin gelişimsel özellikleri dikkate alınarak, kazandırılması hedeflenen bilgi, beceri ve değerler, onların yakın çevrelerinde karşılaşılabilecekleri veya kendileriyle ilişkilendirebilecekleri durumlar üzerinden kurgulanmıştır. Bu doğrultuda, çizgi romanlar dikkat çekici veya duygu yüklü panellerle başlayacak şekilde tasarlanmıştır. Metnin, evrensel okuma yönü olan soldan sağa ve yukarıdan aşağıya akış prensibine uygunluğu, okuma sürecindeki olası karmaşıklıkların önüne geçmek ve akıcılığı sağlamak amacıyla titizlikle gözetilmiştir. Son aşamada ise, tüm bu tasarım ve içerik unsurları dil, biçim ve üslup açısından kapsamlı bir kontrolden geçirildikten sonra dijital eğitici çizgi romanlar nihai şeklini almış ve hem bireysel öğrenmeye hem de sınıf içi etkileşimli kullanıma uygun bir yapıda sunulmuştur.

Geliştirilen dijital çizgi romanlar, doğrudan akıllı tahta, bilgisayar, tablet ve projeksiyon cihazları gibi araçlarla sınıf ortamında kullanılabilir şekilde yapılandırılmıştır. Pixton platformu üzerinden indirilen çizgi roman dosyaları, PDF formatında formatında paylaşılabılır veya e-kitap formatına dönüştürülerek çevrimdışı kullanım için öğretmenlerin erişimine sunulabilir. Ayrıca, çizgi roman panelleri birer slayt sunusu olarak düzenlenebilir ve öğretmen anlatımıyla birlikte kullanılabilir şekilde etkileşimli ders içeriklerine dönüştürülebilir.

Bu materyaller, görsel okuma ve medya okuryazarlığı becerilerini geliştirmeye yönelik "üretim atölyesi" etkinlikleri kapsamında kullanılabilir yapıdadır. Öğretmenler, bu çizgi romanları hem bir okuma metni olarak hem de anlatı analizi, karakter çözümleme, yaratıcı yazma gibi etkinliklerle destekleyici araç olarak kullanabilir. Ayrıca, öğrencilerden kendi çizgi roman panellerini üretmeleri istenerek aktif katılımın sağlandığı, yaratıcı üretim temelli bir öğrenme ortamı oluşturulabilir.

Bu bağlamda geliştirilen dijital çizgi romanlar, sadece bireysel okuma süreçlerinde değil, aynı zamanda etkileşimli sınıf etkinliklerinde, grup çalışmaları ve sözlü anlatım uygulamalarında da işlevsel olarak değerlendirilebilecek esnek bir yapı sunmaktadır. İhtiyaç duyulması halinde, çizgi roman içerikleri kısa video anlatımlara dönüştürülerek, video oynatıcılar aracılığıyla dinleme-anlama odaklı etkinliklerde de kullanılabilir.

3.7. Etkinliklerin Geliştirilmesi

Bu araştırmada geliştirilen etkinlikler, öğrencinin sürece aktif katılımını merkeze alan yapılandırmacı eğitim anlayışına dayanmaktadır. Bu anlayış, Türkçe Dersi Öğretim Programı'na "etkinlik yaklaşımı" olarak yansımıştır. Yapılandırmacı düşünceyle doğrudan ilişkili olan etkinlik yaklaşımı, öğrencinin etkin katılımını, sorumluluk üstlenmesini, bilgiyi zihinsel olarak yapılandırmasını ve sürece dayalı deneyimler edinmesini hedefler. Bu süreçte öğrenci, zihinsel ve sosyal etkileşimler yoluyla dil becerilerini geliştirirken karşılaştığı sorunlara çözüm üretme ve özgün yorumlar yapma yetisi kazanır (Öztürk ve Kesici, 2025; Baş, Turhan ve Karaca, 2017).

Türkçe öğretiminde bu yaklaşım, metin ve metne bağlı uygulamalar aracılığıyla temel dil becerilerini geliştirmeyi amaçlar (Çeçen ve Çiftçi, 2007; Sarıkaya, 2019). Etkinlikler, hitap ettikleri becerilere göre iki ana başlıkta toplanır: Dinleme ve okuma becerilerine yönelik olanlar anlama etkinlikleri; konuşma ve yazma becerilerine yönelik olanlar ise anlatma etkinlikleri olarak sınıflandırılır (Ülper, 2020). Söz konusu etkinlikler, öğrencilerin temel dil becerilerini kullanmalarını sağlamanın yanı sıra, onlara eleştirel düşünme, problem çözme ve yaratıcılık gibi üst düzey beceriler kazandırmayı da hedefler (Gün, 2012).

Bu çerçevede, çalışmada tasarlanan eğitici dijital çizgi romanları desteklemek amacıyla, 8. sınıf Türkçe Dersi Öğretim Programı'nda bulunan anlama ve anlatma becerilerine yönelik kazanımlar temel alınarak etkinlikler hazırlanmıştır. Her bir çizgi roman için anlama becerileri kapsamında bir dinleme/izleme ve bir okuma; anlatma becerileri kapsamında ise bir konuşma ve bir yazma olmak üzere toplam dört destekleyici etkinlik oluşturulmuştur. Etkinliklerin tasarımında, SOKÜM gibi soyut bir konuyu daha

ilgi çekici ve kalıcı hale getirme hedefi doğrultusunda, Wordwall ve Canva gibi Web araçlarından faydalanılmıştır.

Ayrıca, 2024 Ortaokul Türkçe Dersi Öğretim Programı'nda yer alan "Üretim Atölyesi" uygulamaları, öğrencilerin dijital araçlar kullanarak "çizgi roman" gibi türlerde özgün içerikler üretmesini teşvik etmektedir. Dijital çizgi romanların görsel ve metinsel özellikleri sayesinde öğrenci motivasyonunu artırdığı; yazma sürecinde taslak oluşturma, planlama, iş birliği ve yapılandırma aşamalarını destekleyici rol oynadığı görülmüştür. Bu süreç, öğrencilere yalnızca akademik beceriler kazandırmakla kalmamakta; aynı zamanda onların ifade özgürlüğü, toplumsal uyum duygusu ve bireysel seslerini duyurabilme cesareti kazanmalarına da katkı sağlamaktadır.

Çalışmada yer alan etkinlikler, hem 2024 Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nin getirdiği beceri odaklı yaklaşımı hem de 2019 Türkçe Dersi Öğretim Programı'nın mevcut kazanımlarını bir araya getiren iki aşamalı bir mantıkla tasarlanmıştır. Etkinliklerin genel sıralaması, 2024 Maarif Modeli'nin "Anlama" (dinleme/izleme, okuma) becerilerinden "Anlatma" (konuşma, yazma) becerilerine doğru ilerleyen Türkçe alan becerileri esas alınarak yapılandırılmıştır. Her bir etkinliğin özel hedefi ise, 2019 programında yer alan ilgili sınıf düzeyi kazanımları referans alınarak belirlenmiş ve etkinlik metinlerinde açıkça belirtilmiştir.

A. Anlama Becerisini Geliştirici Etkinlikler

a. Dinleme Etkinlikleri

"Gizemli Notun Sırrı: Kahve Takımının Fısıltısı" adlı dinleme etkinliğinde öğrencilerin dinleme becerilerini ve kültürel miras duyarlılıklarını geliştirmeyi amaçlamaktadır. Süreç, öğretmen Yaren'in kahve takımındaki gizli bölmeyi ve sararmış parşömeni hatırlatmasıyla başlar; öğrenciler "Bu notta ne yazıyor olabilir?" sorusuyla tahminlerde bulunmaya teşvik edilir. Dinleme sırasında öğrencilerin notun bilmece, öğüt veya kültürel sır olabileceği gibi metaforik ifadelerle somut olmayan kültürel mirasın önemine değinmeleri sağlanır. Sonrasında ise, öğrenciler "Acaba notta ne yazılıydı?" sorusuna yanıt olarak "gizli not" metinlerini parşömen kâğıda yazarak yorumlarlar. Etkinlik, Kahve Takımı geleneğinin kültürel mirasla bağlantısını vurgulayarak, öğrencilerin yaratıcı düşünme ve empati kurma becerilerini desteklemektedir.

"Medyanın Gözünden Keşkek" adlı dinleme etkinliğinde, öğrencilerin geleneksel kültürel unsurların medya yoluyla sunumunu eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirmeleri

ve farklı metin türleri üzerinden anlam karşılaştırması yapmaları amaçlanmıştır. Etkinlik kapsamında, öğretmen tarafından güvenilir kaynaklardan seçilen “Tören Keşkeği Geleneği”ne ilişkin kısa bir belgesel ya da haber videosu izletilir. Öğrencilerden, izledikleri medya metninin ana fikrini ve amacını belirlemeleri istenir. Ardından, bu görsel medya içeriği ile “Zeytinlerin Fısıltısı” adlı dijital çizgi roman karşılaştırılarak, öğrencilerden “Sizce hangi metin, geleneğin paylaşım ve birlik ruhunu daha etkili şekilde aktarıyor? Neden?” sorusu doğrultusunda kişisel görüşlerini yazılı olarak ifade etmeleri beklenir. Bu sayede öğrencilerin hem dinlediğini anlama ve analiz etme becerileri hem de kültürel çözümleme ve metinler arası değerlendirme yapabilme yeterlilikleri desteklenmiş olur.

“Gelenek ve Gelecek Meclisi” adlı ilk dinleme etkinliğinde, öğrencilerin dinledikleri bir metni eleştirel bir süzgeçten geçirerek argümanları tespit etme, kanıt toplama ve bu kanıtları yapılandırılmış bir tartışma ortamında savunma yetkinliklerini geliştirmek amaçlanmıştır. Bu kapsamda, “geleneksel bilgelik” ve “modern teknoloji” ikilemi üzerine kurulan etkinlikte sınıf, tez ve antitezleri savunacak iki gruba ayrılır. Öğrencilerden, “Zeytinin Fısıltısı” başlıklı senaryoyu dinlerken, bir münazaracı rolüyle kendi tezlerini destekleyecek ve karşı tezi çürütecek verileri aktif bir şekilde not almaları beklenir. Dinleme sürecinin ardından, toplanan bu kanıtlar temel alınarak iki grup arasında bir münazara gerçekleştirilir ve etkinlik, salt bir kazanan belirlemek yerine, senaryonun özüne uygun olarak tarafları “gelenek ve geleceği birleştiren ortak bir çözüm” bulmaya teşvik eden bir sentez çağrısıyla sonlandırılır.

b. Okuma Etkinlikleri

"Mirasın Eksik Parçaları" adlı okuma etkinliği öğrencilerin okudukları dijital çizgi roman senaryosunu ne kadar anladıklarını ölçmeyi ve anahtar kavramları pekiştirmeyi amaçlamaktadır. Etkinlik, öğrencilerin metindeki anahtar kelimeleri, olay akışını ve ana fikri oluşturan temel cümleleri hatırlamalarını hedeflerken, Wordwall web aracının "Eşleştir" şablonunu kullanarak bağlamdan yararlanarak boşluk doldurmayla doğru kelimeyi bulma becerilerini eğlenceli bir yolla geliştirmeyi hedefler. Sınıf ortamında akıllı tahtada veya öğrencilere link gönderilerek bireysel olarak uygulanabilen bu etkinlik, çizgi roman okunduktan hemen sonra bir pekiştirme ve anında geri bildirim sağlayan bir değerlendirme aracı olarak kullanılabilir.

"Gelenekten Geleceğe: Keşkek Üzerine Okuma ve Yorumlama" adlı okuma etkinliğinde öğrencilerin okuma anlama becerilerini geliştirmeyi, keşkeğin kültürel ve sosyal değerlerini fark etmelerini ve bu değerler üzerine eleştirel düşünceleri amaçlanmıştır. Etkinlik kapsamında öğrenciler, "imece", "usta-çırak ilişkisi" ve "yaşayan miras" gibi kavramları dijital çizgi romandan yola çıkarak açıklayacak, kendi deneyimleriyle ilişkilendirecek ve metinler arası bağlantılar kuracaklardır. Yorum ve çıkarım gerektiren sorularla öğrencilerin neden-sonuç ilişkileri kurması ve farklı bakış açılarını ifade etmesi teşvik edilecek, etkinlik sonunda sınıfça yapılan tartışmalarla farklı görüşlere saygı duyma önemi vurgulanacaktır.

"Sembollerin Dilini Okumak" adlı okuma etkinliğinde, öğrencilerin "Zeytinlerin Fısıltısı" adlı eğitici dijital çizgi romandan hareketle, metin içerisindeki sembolik anlatımları anlamlandırmaları ve çıkarımda bulunmaları hedeflenmiştir. Etkinlikte Bilge Dede'nin "Anıt Ağaç" kavramını "yeri göğe bağlayan direk" şeklinde tanımlaması üzerinden, öğrencilerin bu metaforun kültürel ve simgesel anlamlarını sorgulamaları amaçlanmıştır. Ayrıca, öğrencilerden kendilerini Bilge Dede'nin yerine koyarak konuşma balonuna anlamlı ve metinle tutarlı cevaplar yazmaları beklenmiş; bu sayede hem empati becerilerinin gelişmesi hem de yaratıcı düşüncelerine imkân tanınması hedeflenmiştir.

B. Anlatma Etkinlikleri

a. Konuşma Etkinlikleri

"Kahve Kürsüsü" adlı konuşma etkinliği öğrencilerin Türk kahvesinin önemine odaklanarak, ailelerini kahve takımlarını satmamaya ikna etmeleri için hazırlıklı konuşmalar yapmalarını amaçlamaktadır. Öğrenciler, Yaren ve Anıl rollerini üstlenerek ikili gruplar halinde, çizgi roman panellerinden edindikleri bilgileri kullanır ve üç ana nokta etrafında bir konuşma metni oluştururlar. Konuşmalarını yazarken "Öncelikle...", "Sadece bu da değil...", "Sonuç olarak..." gibi geçiş ifadeleri kullanarak mantıksal bir bütünlük sağlamaları beklenir. Amaç, sadece içeriği değil, aynı zamanda ikna edici bir ses tonu, jest ve mimiklerle sunarak düşüncelerini etkili bir şekilde aktarma becerilerini geliştirmektir.

"Sözlü Tarih: Bilge Dede'nin İzinde Bir Anlatı" adlı konuşma etkinliğinde, öğrencilerin yalnızca bilgi aktarmaya odaklanmadan, geleneksel kültür öğelerini içeren anlatıları empatik, yaratıcı ve etkili biçimde sunma becerilerini geliştirmeleri

amaçlanmıştır. “Zeytinlerin Fısıltısı” adlı dijital çizgi romandan yola çıkılarak tasarlanan bu etkinlikte, öğrencilerin senaryodaki Bilge Dede karakterinin anlatım tarzını model alarak kültürel değerlerin ardındaki felsefi ve simgesel anlamları kavramaları hedeflenmiştir. Etkinlik sürecinde öğrenciler, belirlenen geleneksel uygulamalara göre gruplara ayrılarak, hazırlıklı bir konuşma metni oluşturur ve bu metni ses tonu, vurgu, jest ve mimiklerle destekleyerek hazırlıklı konuşma yaparlar. Son aşamada ise yapılan konuşmalar değerlendirilerek, sözlü anlatımın duygusal ve kültürel aktarım gücü üzerine düşünsel farkındalık kazandırılır.

"Kültür Mirası Forumu" adlı etkinliği öğrencilerin "Somut Olmayan Kültürel Mirasımızı Korumak İçin Gençlere Düşen Görevler Nelerdir?" konusunda hazırlıklı konuşmalar yapmalarını amaçlar. Küçük gruplara ayrılan öğrenciler, 3-4 dakikalık konuşmalarını hazırlarken hem okudukları çizgi romandan (örneğin usta-çırak ilişkisi) edindikleri bilgileri hem de kendi araştırmalarından elde ettikleri kanıtları kullanarak argümanlarını desteklerler. Konuşmalarında "ilk olarak, başka bir deyişle, kısacası" gibi geçiş ifadeleri kullanmaları beklenen öğrenciler, dinleyicileri ikna etmeyi hedefler ve hazırladıkları sunumları bir forum düzeninde sınıf ortamında gerçekleştirirler.

b. Yazma Etkinlikleri

"Kayıp Panel" adlı yazma etkinliğinde , öğrencilerin yaratıcı yazma ve senaryo tasarımı becerilerini geliştirmeyi amaçlanmaktadır. Öğrenciler, "Hikâye burada bitmedi, devamını biz yazıyoruz!" ifadelerinden hareketle mevcut senaryonun devamı niteliğinde bir panel tasarlarlar. Etkinlik, Anıl ve Yaren'in kahve fincanlarıyla kahve içme kararı alıp almadıkları gibi sorular üzerinden hikâyenin olası gidişatını düşünmelerini ve kendi yaratıcılıklarını kullanarak senaryoya yeni bir boyut katmalarını hedeflemektedir.

“Köklerimden Dallarım: Anıt Ağaç’ın Otobiyografisi” adlı yazma etkinliğinde, öğrencilerin empati kurma, yaratıcı yazma ve kültürel unsurları içselleştirme becerilerini geliştirmeleri amaçlanmıştır. Etkinlikte öğrencilerden, bin yıllık bir anıt ağacın yerine kendilerini koyarak onun yaşam öyküsünü birinci ağızdan kaleme almaları istenir. Bu süreçte, tarihsel olaylara tanıklık etme, unutulmuşluk hissi, budanma ve aşılamayla gelen yenilenme duygusu, imece faaliyetlerinin coşkusunu yaşama ve zeytinyağının taş baskı yöntemiyle çıkarılmasından duyulan gurur gibi duygu ve deneyimlerin anlatıya dâhil edilmesi teşvik edilir. Böylece öğrencilerin yalnızca yazılı anlatım becerileri değil,

aynı zamanda kültürel mirasa yönelik farkındalıkları ve anlatımda duygusal derinlik kurma yetkinlikleri de desteklenmiş olmaktadır.

"Efe'nin Günlüğü" adlı yazma etkinliği, öğrencilerin yaratıcı yazma becerilerini geliştirmeyi amaçlamaktadır. Öğrenciler, kendilerini ana karakter Efe'nin yerine koyarak, o günün sonunda hissettiklerini anlatan bir günlük veya blog yazısı kaleme alırlar. Yazılarında, Efe'nin gün başındaki sıkıntısını (serim), Osman Dede'nin anlattıkları ve yaşadığı sihirli anla birlikte yaşadığı farkındalığı (düğüm) ile gün sonunda hissettiği gurur ve sorumluluk duygusunu (çözüm) işlemeleri beklenir. Ayrıca, yazılarına "Keşkeğin Sırrı" veya "Tokmağın Fısıltısı" gibi içeriği yansıtan yaratıcı bir başlık koymaları istenir.

3.8. Uzman Görüşlerinin Alınması

Bilimsel bir araştırmada ulaşılan sonuçların açık, tutarlı ve başka araştırmacılar tarafından teyit edilebilir nitelikte olması beklenir. Bu bağlamda, özellikle nitel araştırmalarda araştırma sürecinin güvenilirliğini ve geçerliliğini artırmak, yorumlama ve çözümleme süreçlerinde nesnelliği güçlendirmek adına çeşitli yöntemlerden yararlanılması gerekmektedir. Bu yöntemler arasında en yaygın ve etkili olanlardan biri, araştırmanın ilgili alanında uzman kişilerin görüşlerine başvurmaktır. Uzman görüşüne başvurmak hem elde edilen verilerin değerlendirilmesi hem de geliştirilen materyallerin hedef kitleye uygunluğunun test edilmesi açısından önemli katkılar sunar (Yıldırım ve Şimşek, 2008).

Bu araştırmada geliştirilen eğitici dijital çizgi roman materyalleri, Türkçe eğitimi alanında uzun yıllara dayanan mesleki deneyime sahip öğretmenler tarafından değerlendirilmiştir. Katılımcılar, Türkçe öğretiminde en az on yıl aktif görev yapmış, biri 10 yıllık Türkçe öğretmeni, diğeri 25 yıllık, bir diğeri ise 30 yıllık deneyime sahip Türkçe öğretmenidir. Bu bağlamda hem araştırmacıların hem de görüş bildiren uzmanların alan bilgisi ve deneyim düzeyleri, çalışmanın güvenilirliğine katkı sağlamaktadır.

Uzman öğretmenlerin görüşleri doğrultusunda, çizgi roman senaryoları başta öğrenci düzeyine uygunluk, anlatımın sadeliği ve akıcılığı, kültürel unsurların doğru ve etkili yansıtılması gibi açılardan yeniden değerlendirilmiş ve gerekli düzenlemeler yapılmıştır. Uzmanlar, geliştirilen dijital çizgi romanların 2024 Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli ile uyumlu olduğunu ve Türkçe dersi materyali olarak kullanılabilir nitelikte

bulundugunu ifade etmişlerdir. Ayrıca materyallerin, 8. sınıf öğrencilerinin gelişim özelliklerine ve öğrenme düzeylerine uygun olduğu yönünde ortak kanaate varılmıştır.

Araştırmada materyal geliştirme sürecinin her aşaması şeffaf bir şekilde belgelenmiş, oluşturulan ürünler detaylı biçimde betimlenmiş ve içeriksel yorumlarla desteklenerek dış geçerlik sağlanmaya çalışılmıştır. Bu yaklaşım, benzer çalışmalar yürütmek isteyen araştırmacılar için yol gösterici bir çerçeve sunmakta ve yeniden üretilebilirlik ilkesini desteklemektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2013).

Sonuç olarak, uzman görüşlerine dayalı olarak yapılan değerlendirme ve düzenlemeler ışığında, geliştirilen eğitici dijital çizgi romanların çalışmanın amacına ve öğrenci seviyesine uygun olduğu varsayılmıştır. Uzman görüş formu, Ekler bölümünde verilmiştir (EK-2). Bu form Sümer'in (2021) "Sosyal Bilgiler Derslerinde Kadın Tarihi Konularının Öğretiminde Görsel-İşitsel Materyallerin Kullanımı: Videolar Örneği" adlı tez çalışmasından emsal alınarak geliştirilmiştir.

BÖLÜM IV

BULGULAR

Bu bölümde, araştırmanın temelini oluşturan özgün eğitici dijital çizgi romanlar ile bu materyalleri tamamlayıcı nitelikte geliştirilen anlama ve anlatma becerilerini destekleyici etkinlikler bütüncül bir yapıyla sunulmaktadır. Bölüm, araştırmanın ana ve alt soruları doğrultusunda yapılandırılmış olup, geliştirilen öğretim materyalleri, yorumsamacı bir yaklaşımla değerlendirilmiş ve ayrıntılı biçimde yorumlanmıştır.

Geliştirilen tüm içerikler, Halk Kültürü Dersi 8. Sınıf Öğretim Programı'nda yer alan “Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi’nin halk kültürünün korunmasındaki rolünü fark eder” kazanımı esas alınarak tasarlanmıştır. Bu doğrultuda, UNESCO İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsili Listesi’nden seçilen iki ve Acil Koruma Listesi’nden seçilen bir kültürel unsur için üç ayrı eğitici dijital çizgi roman geliştirilmiştir. Bu çizgi romanlar; “Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras”, “Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor: Bir Keşkek Macerası” ve “Zeytinin Fısıltısı” başlıklarıyla, senaryo metinleri, görsel panelleri ve eğitimsel tasarım süreçleriyle birlikte detaylı olarak tanıtılmıştır.

Materyal geliştirme sürecinde iki aşamalı bir yapı benimsenmiştir. İlk aşamada, eğitici dijital çizgi romanların içerikleri doğrudan Halk Kültürü Dersi'nin hedef kazanımlarına odaklanırken; ikinci aşamada ise bu çizgi romanları destekleyecek biçimde, Türkçe Dersi Öğretim Programı'ndaki anlama (okuma, dinleme/izleme) ve anlatma (konuşma, yazma) becerilerini geliştirmeyi amaçlayan dört destekleyici etkinlik hazırlanmıştır. Her bir çizgi romana özel olarak yapılandırılan bu etkinlikler, öğrencilerin temel dil becerilerini pekiştirmeyi ve somut olmayan kültürel miras temasını daha derinlikli biçimde kavramalarını hedeflemektedir.

Etkinliklerin hazırlanmasında, Wordwall ve Canva gibi dijital araçlardan yararlanılmış; etkinlik içeriklerinde öğrencilerin yaş düzeyine, ilgi alanlarına ve bilişsel gelişim özelliklerine uygun görsel ve metinsel öğelere yer verilmiştir. Etkinlikler, 2024 Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nin beceri temelli yaklaşımı ile 2019 Türkçe Dersi

Öğretim Programı'nın kazanımları temel alınarak yapılandırılmıştır. Bu yapı sayesinde hem anlama hem anlatma becerileri arasında bütüncül bir öğrenme süreci oluşturulması amaçlanmıştır.

Araştırmada sunulan eğitici dijital çizgi romanlar ve etkinlikler, uzman görüşlerine dayalı olarak değerlendirilmiş ve elde edilen geri bildirimler doğrultusunda revize edilmiştir. Alanında 10 yıl ve üzeri mesleki deneyime sahip Türkçe öğretmenleri tarafından yapılan değerlendirmelerde, geliştirilen materyallerin içerik, dil ve görsel tasarım açısından öğrenci seviyesine uygun olduğu ve ders materyali olarak kullanılabilir nitelikte bulunduğu ifade edilmiştir. Uzmanlar ayrıca, materyallerin 2024 Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli ile uyumlu olduğunu, hikâye unsurlarına uygun anlatım teknikleri ve tasarım öğeleriyle desteklenmiş olduğunu vurgulamışlardır. Metinlerin öğrenciler tarafından kolaylıkla anlaşılabilir bir dilde yazılmış olması, kullanılan görsellerin kültürel sembollerle bütünleşmesi ve sınıf düzeyine uygunluk göstermesi, materyalin etkililiğini artıran başlıca unsurlar olarak değerlendirilmiştir.

Son olarak, bu bölümde yalnızca dijital çizgi romanların değil; aynı zamanda onları tamamlayan etkinlik örneklerinin uygulanaşına yönelik açıklamalara da yer verilmiştir. Bu sayede materyalin hem bireysel öğrenme süreçlerinde hem de sınıf içi etkileşimli etkinliklerde kullanılabilecek uygulama potansiyeli gözler önüne serilmiştir.

4.1. Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras

“Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras” isimli eğitici dijital çizgi romana ait senaryo metni, ilgili başlık çerçevesinde oluşturulan dijital çizgi romana ait ekran görüntüleri ve anlama ve anlatma becerilerini geliştirici etkinlikler yorumsamacı bir yaklaşımla bütüncül olarak sunulmuş ve betimsel olarak yorumlanmıştır. Bu kapsamda, öncelikle çizgi romanın senaryo metni ve panel tasarımlarını gösteren ekran görüntüleri paylaşılmış; ardından bu görsellerin analizi yapılmıştır. Son olarak, materyali tamamlayan ve öğrencilerin anlama-anlatma becerilerini geliştirmeyi hedefleyen etkinlik örneklerine ve bu etkinliklerin uygulanaşına yönelik açıklamalara yer verilmiştir.

4.1.2. Senaryo

8.sınıf öğrencileri Yaren ve Anıl'ın, ailelerinin büyük ninelerinden kalma antika bir Türk kahvesi takımını satma kararı almasıyla başlayan senaryo, onları bu kararı sorgulamaya iten gizemli bir notla macera dolu bir keşif yolculuğuna çıkarır. Notun izini sürerek ulaştıkları müze görevlisi Dr. Münire'nin rehberliğinde, kahve takımının sadece somut bir eşya olmadığını; özel hazırlama teknikleri, kahvehane kültürü ve "kırk yıllık hatır" gibi derin sosyal anlamlar içeren bir "Somut Olmayan Kültürel Miras" (SOKÜM) olduğunu öğrenirler. Atasözlerinin anlamını, kahve yapımının inceliklerini ve geleneğin toplumsal işlevini aktif olarak çözerler. Nihayetinde, notta bahsedilen asıl sözleşmenin, "Türk Kahvesi Kültürü ve Geleneği"ni koruma altına alan UNESCO SOKÜM Sözleşmesi olduğunu anlarlar. Bu bilgiyle donanan kardeşler, ailelerini bu değerli mirası satmaktan vazgeçirirler ve senaryo, bir geleneğin korunmasının ardındaki uluslararası bilinci ve bireysel sorumluluğu etkili bir şekilde vurgulayarak son bulur.

Çizgi romanın anlatı yapısı, öğrencilerin ilgisini çekecek bir gizem ve keşif kurgusu üzerine inşa edilmiştir. Hikâye, 8. sınıf öğrencisi olan Yaren ve Anıl karakterlerinin, aile yadigârı bir Türk kahvesi takımının satılma kararıyla yüzleşmeleri ve bu takımın kutusunda buldukları şifreli bir notla başlayan maceralarını konu alır. Bu kurgu, öğrencilerin pasif birer bilgi alıcısı olmaları yerine, karakterlerle birlikte bir sorunu çözmeye çalışan aktif katılımcılara dönüşmelerini hedeflemektedir. Anlatı boyunca karakterlere rehberlik eden müze görevlisi Dr. Münire figürü ise, SOKÜM ve koruma bilinci gibi soyut kavramları somutlaştıran ve öğrencilerin anlama sürecini yapılandıran bir uzman rolü üstlenmektedir.

Senaryoda, karakterlerin deneyimleri birer rehber niteliğinde olup kahvenin tarihçesinden özel hazırlama tekniklerine, cezve ve fincan gibi sanatsal araçlardan kahvehanelerin sosyal işlevine, atasözlerinin kültürel anlamından "kıtlama" gibi yöresel farklılıklara kadar Türk kahvesi kültürünü ve geleneğini çok yönlü bir biçimde ele almaktadır.

Oluşturulan senaryo, bilgileri doğrudan aktarmak yerine, karakterlerin bir aile yadigârını koruma çabası üzerinden SOKÜM'ün ve koruma sözleşmelerinin ne anlama geldiğini keşfetmelerini sağlamaktadır. Karakterlerin ve dolayısıyla okuyucunun, nottaki gizemli "sözleşme" ifadesinin aslında UNESCO İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirasının Korunması Sözleşmesi olduğunu keşfetmesiyle oluşur. Bu kurgu, soyut ve

uluslararası bir kavram olan SOKÜM Sözleşmesi'ni, karakterlerin kişisel hikayeleri üzerinden somut, anlamlı ve akılda kalıcı bir hale getirmeyi amaçlamaktadır. Öğrencileri bir kültürel miras unsurunu tanımaktan, o mirasın korunmasının ardındaki küresel bilinci ve bireysel sorumluluğu fark etme düzeyine taşımak üzere özenle tasarlanmıştır.

Hikâyenin merkezinde, birbirine zıt karakterlerdeki ikiz kardeşler Yaren ve Anıl yer almaktadır. 13-14 yaşlarındaki Yaren, aile yadigârlarına derin bir duygusal bağ besleyen, geçmişin izlerini sürmeyi seven araştırmacı bir ruha sahiptir. İkizi Anıl ise olaylara daha pratik bir gözle bakmaktadır; onun için eski eşyalar, başlangıçta Yaren'in gördüğü 'kültürel miras' anlamını taşımamaktadır. Onların bu zıt bakış açılarına, Türk Kahve Müzesi'nde görevli 40'lı yaşlarındaki Dr. Münire rehberlik edecektir. Alanında uzman, dinamik ve bilge bir figür olan Dr. Münire, ikizlerin çıktığı bu keşif yolculuğunda onlara somut olmayan kültürel mirasın kapılarını aralayacak kilit kişi olara keşifçi dijital çizgi romanda yer alır.

Kahramanların adlandırılmasında sıradan isimler verilmek yerine kültürel unsurla ilişkili ve çağrışım yapacak isimler tercih edilmiştir. Yaren, “yakın dost, arkadaş, yoldaş” anlamına gelmektedir (TDK,2005). Türk kahvesinin en önemli işlevi olan sohbeti, dost meclislerini ve arkadaşlığı temsil eder. "Gönül ne kahve ister ne kahvehane, gönül sohbet ister kahve bahane" atasözündeki "sohbet" kavramının doğrudan karşılığıdır. Anıl karakterinin ismi ise "Hatırlanmak, anılmak" kökünden gelir. Bu isim, "Bir fincan kahvenin kırk yıl hatırı vardır" sözündeki hatıra, vefa ve kalıcı iz bırakma kavramlarını simgelemektedir. Anıl karakteri, kahve takımının aile için taşıdığı manevi değeri ve geçmişle kurduğu bağı temsil edebilir. Yol Gösterici Karakter olarak yer alan Dr. Münire Hanım'ın adı ise “Nurlandıran, aydınlatan, ışık veren” anlamına gelmektedir (TDK, 2005). Bu karakterin görevi de tam olarak çocukların zihnini bu konuda aydınlatmak ve onlara yol göstermektir. Bu ismin, karakterin çocukların zihnini ve kalbini bu kültürel mirasa karşı "aydınlatan" rolünü yansıtacağı düşünülmektedir.

Şekil 8. *Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras* Adlı Eğitici Dijital Çizgi Romanının Kapak Görseli (Birinci Panel)



“Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras” isimli çizgi roman tasarlanırken başlığın öneminden hareket edilerek başlığın ilk kısmı olan "Kırk Yıllık Hatır", Türk toplumundaki herkesin bildiği ve kültürel belleğin bir parçası olan "Bir fincan kahvenin kırk yıl hatırı vardır" atasözüne doğrudan bir göndermedir. Burada, çizgi romanı okumaya başlamadan önce yani okuma öncesinde konuyla ve onun temel değeriyle bir ilişki kurmasını beklenir. Öğrencinin ön bilgileri harekete geçirilir ve metne aşina olması sağlanır.

Başlığın ikinci kısmı olan "Bir Fincan Miras", ilk kısımdaki tanıdık ifadeyi alır ve onu daha derin, daha kapsamlı bir kavrama dönüştürür. Burada "fincan", sadece bir içecek kabı olmaktan çıkar ve bir metafor haline gelir. Başlangıçta sadece bir aile hatırası olarak görülen kahve takımının, aslında uluslararası düzeyde tanınan bir dünya mirası olduğu çizgi romanda anlatılmaya çalışılır. Başlık, bu dönüşüm sürecini daha en başından okuyucuya sezdirmeyi hedeflemektedir.

Şekil 9. *Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras Eğitici Dijital Çizgi Romanın İkinci Paneli*



İlk panel, tipik bir apartman bloğunu gösteren bir "kurucu panel"dir. Bu görsel, hikâyenin geçtiği mekânın anonim kent dokusunu, yani binlerce insanın benzer hayatlar sürdüğü modern bir çevreyi temsil eder. "Güneşli bir haziran sabahı" ifadesi, bu sıradan güne ironik bir pozitiflik katarak, birazdan ortaya çıkacak olan içsel ve dışsal çatışmalar için bir başlangıç noktası oluşturmaktadır.

Şekil 10. *Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras Eğitici Dijital Çizgi Romanın Üçüncü Paneli*



İkinci panelde bir annenin kendi annesinden kalan kahve takımını sırf kullanmadığı için başkasına verme düşüncesinin aktarılması konuya giriş mahiyetindedir.

Yardımcı kahramanlardan annenin elindeki su bardağının yanlışlıkla dökülmesiyle bir sonraki panele ana kahramanlar olan Yaren ve Anıl dahil olacaktır. Karakterin düşünceli ve hafifçe bıkkın ifadesiyle annesinin verdiği kahve takımını bir hazine olarak değil, çözülmesi gereken bir sorun olarak gördüğünü gösterir. Annenin "Nasıl olsa eski olduğu için kullanmıyoruz" cümlesi, somut olmayan kültürel mirasın yitirilme sürecinin özünü yakalamaktadır. Burada kahve takımı; artık bir ritüelin, bir sosyal paylaşımın ve "kırk yıllık hatıran" bir parçası değildir sadece "eski" bir eşyadır. Değeri, işlevsel ve duygusal bağlamından koparılarak sadece fiziksel varlığına indirgenmiştir. Bu nokta, tam da UNESCO Somut Olmayan Kültürel Miras kavramının devreye girdiği yerdir: Eşyanın fiziksel varlığının ötesindeki bilgi, beceri, ritüel ve sosyal bağlamın yitirilmesi tehlikesi. Karakterin bu sözleri, mirasın korunmasına yönelik farkındalığın neden bu kadar önemli olduğunu temel bir soru olarak ortaya atar.

Şekil 11. *Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras Eğitici Dijital Çizgi Romanın Dördüncü Paneli*



Üçüncü panel, annenin elindeki su bardağını yanlışlıkla dökükten sonra oluşan su birikintisini gösteren bir yakın çekimden oluşmaktadır. Su birikintisinin yarattığı anlık ve küçük çaplı endişe hali ile senaryoya Anıl ve Yaren karakterleri dahil olmasını hazırlayıcı paneldir.

Şekil 12. *Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras Adlı Eğitici Dijital Çizgi Romanın Beşinci ve Altıncı Paneli*



Annelerin bağırma sesini duymasıyla endişelenen hikâyenin asıl kahramanları olan Yaren ve Anıl annelerinin yanlarına salona giderler. Böylelikle dışarıdan gelen ses, ailenin ortak problemine dahil eden bir "maceraya çağrı" işlevi görür. Yaren'in annesinin sesine, Anıl'ın ise gürültünün kendisine odaklanması, karakterlerin en başından itibaren farklı duyarlılıklara sahip olduğunu gösteren ince bir detaydır. Beşinci paneldeki endişeli koşuşturma, aile bağlarının gücünü vurgularken, okuyucudaki merak duygusunu da arttırmaktadır. Bu panel, yaşanan küçük endişenin açıklama anını sunar. Annenin, "anneannenizin kahve takımlarını ne yapacağımı düşünürken" ifadesi, ilk sekansın sonunda gördüğümüz "sorun"u doğrudan çocukların dünyasına taşır. Bu paneldeki en önemli görsel unsur, Anıl'ın başının üzerindeki soru işaretidir. Bu, sadece Anıl'ın kişisel kafa karışıklığını değil, aynı zamanda çizgi romanın hedef kitlesi olan 8. sınıf öğrencilerinin de potansiyel durumunu temsil eder. Anıl, "Neden eski bir kahve takımı bu kadar düşünmeye değer ki?" sorusunu soran öğrencinin görsel bir yansımasıdır. Bu "bilgi boşluğu", hikâyenin ilerleyen kısımlarında Dr. Münire aracılığıyla doldurulacak olan alanı yaratmakta ve materyalin eğitsel amacına doğrudan hizmet etmektedir.

Şekil 13. *Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras Adlı Eğitici Dijital Çizgi Romanın Yedinci ve Sekizinci Paneli*



Annenin, "...artık kullanmıyoruz, en azından birinin evinde değer bulsun" mantığı, somut olmayan kültürel mirasın korunması bağlamına dikkat çekmek açısından önemlidir. Buradaki "değer", ekonomik veya estetik bir değerdir; kullanım değeri olmayan bir nesnenin elden çıkarılması rasyonel bir karar olarak sunulur. Bu, mirasın yaşayan, deneyimlenen bir gelenek olmaktan çıkıp, alınıp satılabilen bir "antika" nesneye indirgenmesi asıl problem olarak yerini almaktadır.

Yaren'in "Ama anne! O bizim aile yadigârımız değil mi?" sorusu, çatışmanın kalbini oluşturmaktadır. Yaren'in, "eski kahve takımı" ifadesi yerine, nesneye duygusal, tarihsel ve ailesel bir anlam yükleyen "yadigâr" kelimesini kullanması dikkat çekilmesi gereken noktalardan biridir. Burada nesnenin kendisinden çok, temsil ettiği anı, gelenek ve kimlik bilincine yani somut olmayan kültürel mirasa değinilmiştir. Yaren ise mirasın koruyucusu rolünü üstlenmektedir.

Anıl'ın "Sadece eski bir kahve takımı, ne olacak ki?" cevabı ise Yaren'in tam karşısında yer almaktadır. Anıl, nesneyi tüm sembolik anlamlarından soyutlayarak onu en temel fiziksel tanımına indirgemektedir. Bu, SOKÜM farkındalığı olmayan, pratik ve daha yüzeysel bakış açısını simgelemektedir.

Şekil 14. *Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras Eğitici Dijital Çizgi Romanın Dokuzuncu Paneli*



9. panelde Yaren'in kutuda "gizli bir bölme" ve içinde "sararmış bir parşömen" bulması, öğrencilerin dikkatini çekmek için geliştirilmiştir. Ayrıca bu kahve takımının sıradan bir nesne olmadığının, ardında bir tarih ve bir sır barındırdığının ilk somut kanıtı olarak yer almaktadır. Karakterler arasından somut olmayan kültürel mirasa en çok değer veren karakter olan Yaren'in bu keşfi yapması ise özellikle belirlenmiştir. Yaren'in bulmuş olduğu gizli not, somut olmayan kültürel mirasın doğasını metaforik olarak temsil etmektedir.

Şekil 15. *Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras Eğitici Dijital Çizgi Romanın Onuncu Paneli*



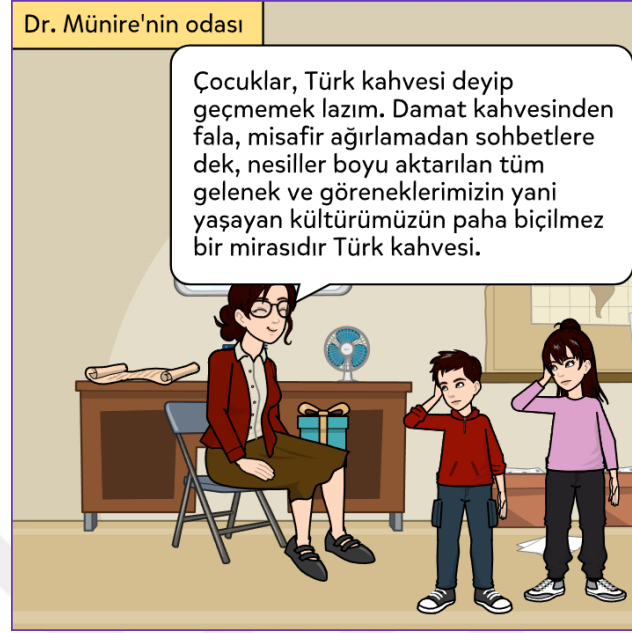
10. panelin arka plandaki kahve fincanı, cezve ve duman gibi unsurlar, notun doğrudan Türk kahvesi geleneğiyle ilgili olduğunu görsel olarak pekiştirmektedir. Not hikâyenin ilerleyen aşamaları için bir yol haritası sunmaktadır. Not üzerinde geçen “unutulmuş bilgiyi bulmak, geleneğin ardındaki anlamı çözmek ve nihayetinde bu mirası korumak” SOKÜM'ün temel dinamiklerini özetlemektedir. Yine notta "Dr. Münire'yi bul" denmesi çocuklara somut bir hedef sunarak onları bir sonraki adıma yönlendirilmesini ve somut olmayan kültürel mirasın farkındalığının kazanmasında yardımcı olacak rehber figürünü hikâyeye dahil edilmesini sağlamaktadır .

Şekil 16. *Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras Eğitici Dijital Çizgi Romanın On Birinci Paneli*



Bu çizgi roman paneli, senaryonun ana teması olan Somut Olmayan Kültürel Miras'ı (SOKÜM) başlatan kilit bir dönüm noktasıdır. Yaren'in "Hadi! Bu gizemi çözelim," sözleriyle somut nesneler olan antika kahve takımı ve gizemli not üzerinden soyut bir kavramın, yani kültürel mirasın derinliğine doğru bir keşif yolculuğu başlar. Panel, genç kuşağın mirası korumak için pasif bir alıcı olmak yerine, bir "bilgi taşıyıcısı" olan doktor Münire rehberliğinde aktif birer "kültür dedektifi" rolünü üstlendiği o değerli anı sembolize eder. Bu kare, bir aile meselesini, SOKÜM'ün anlamını ve korunma sorumluluğunu anlatan heyecan verici bir maceraya dönüştürü niteliğindedir.

Şekil 17. *Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras Eğitici Dijital Çizgi Romanın On İkinci Paneli*



Bir önceki panelde bir gizemin peşine düşen Yaren ve Anıl, bu panelde bilgelikleriyle tanınan Dr. Münire'nin odasına gelmişlerdir. Çocukların yüzlerindeki merak ve ellerindeki kahve takımıyla girişteki halleri, bir önceki sahnedeki şaşkınlıklarını ve bu objenin ne olduğunu anlama çabalarını açıkça göstermektedir. Ancak Dr. Münire'nin sözleriyle, Türk kahvesinin sunulmasında yardımcı olan bu kahve takımının sıradan bir antikadan çok daha fazlası olduğunu, aslında Türk kahvesinin Türk kültürünün derinliklerine uzanan, gözle görülmeyen bir hazine olduğunu anlarlar.

Dr. Münire, ellerini başlarına götürüp şaşkınlıkla birbirlerine bakan çocuklara dönerek, onlara kahvenin sadece bir içecek olmadığını anlatır. Konuşma balonunda yer alacak sözleriyle, kahveyle birlikte yaşatılan gelenek ve göreneklerin, nesilden nesile aktarılan bilgilerin önemini vurgulamaktadır. Damada kız istenirken içirilen tuzlu kahve geleneği, misafir ağırlamada kahvenin sunumu, kahve falı gibi somut olmayan kültürel miras unsurlarının aslında bu kahve takımının ardındaki gerçek değer olduğunu açıklar. Çocukların bu duruşları, şimdiye kadar kahve takımını sadece maddi değeri olan bir eşya olarak görmelerinin getirdiği yanılgıyı fark etmelerini ifade eder. Dr. Münire'nin öğretici sözleriyle birlikte, o anda kahve takımının paha biçilmez bir manevi değere sahip olduğunu kavramaları, onların olaya bakış açılarının kökten değiştiğini ve kültürel mirasın önemini anlamaya başladıklarını gösterir. Kısacası bu panel, Dr. Münire'nin rehberliğinde çocukların sıradan bir antika zannettikleri nesnenin ardında yatan derin

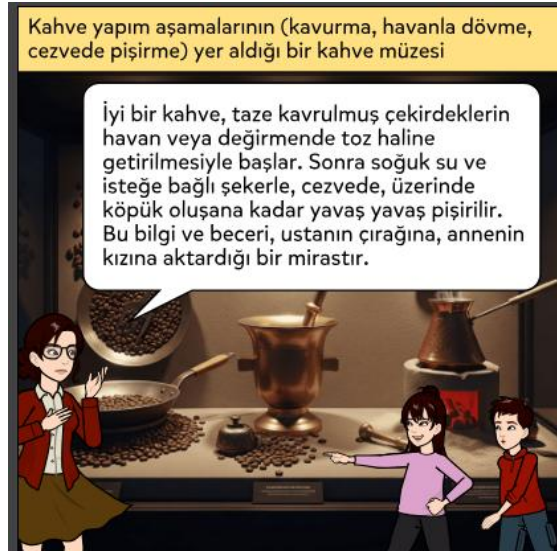
kültürel hazineyi, yani Somut Olmayan Kültürel Mirasın zenginliğini idrak ettikleri, aydınlandıkları ve hikayenin asıl amacına ulaştığı kilit bir sahnedir.

Şekil 18. *Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras Eğitici Dijital Çizgi Romanın On Üçüncü Paneli*



Bu panelde kültürel mirasın bir diğer kolu olan "Somut Olmayan Kültürel Miras" kavramı, Anıl karakteri üzerinden açıklanmaktadır. Dr. Münire, mirasın fincan gibi nesnelerin kendisi olmadığını, asıl hazinenin o nesneler etrafında oluşan bilgi, gelenek, insan ilişkileri ve anlamlar olduğunu belirtmektedir. Bu doğrultuda bu panelde, bir geleneğin gerçek değerinin maddesinde değil, onu yaşatan manevi bağlarda ve ritüellerde saklı olduğunu vurgulanmaktadır.

Şekil 19. *Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras Eğitici Dijital Çizgi Romanın On Dördüncü Paneli*



Karakterlerin bir müzeye gelmesiyle, bir önceki sahnede bahsedilen "teknik ve beceri" gibi kavramlar, kahve yapımının gerçek araçları olan cezve, havan ve tava üzerinden gözle görülür hale gelir. Dr. Münire'nin anlatımı, bu aletlerin ardındaki asıl mirasın, yani adım adım işlenen bilginin önemini vurgular ve "Ustanın çırağına, annenin kızına aktardığı bir mirastır." cümlesiyle bu kültürel aktarımı sıcak, kişisel ve yaşayan bir geleneğe bağlar. Yaren'in artık şaşkınlık yerine heyecanla sergiyi işaret etmesi, karakterlerin SOKÜM kavramını sadece anlamakla kalmayıp, ona değer vermeye ve bu keşiften keyif almaya başladıklarını göstermektedir.

Şekil 20. *Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras Eğitici Dijital Çizgi Romanın Dokuzuncu Paneli*



Bu panel, Türk kahvesi kültürünün kişisel ve teknik boyutundan çıkıp onun toplumsal ve tarihi rolünü keşfetme aşamasına geçişi simgelemektedir. Dr. Münire'nin "Tarihi bir kahvehane nasıl olurmuş göstereyim" teklifi, SOKÜM'ün sadece bir tarif veya aile ritüeli olmadığını, aynı zamanda insanların bir araya geldiği, fikir alışverişinde bulunduğu ve sosyalleştiği kamusal bir mekan olan "kahvehane kültürü" gibi çok daha geniş bir toplumsal pratiği içerdiğini göstermektedir. Arka planda Türkiye Kahve Müzesinde yer verilen Atatürk'ün fotoğrafının yer alması, bu kültürel mirasın aynı zamanda Cumhuriyet dönemi ve ulusal kimlikle olan derin bağını da ustaca hissettirmesi bakımından önemlidir. Böylece bu kare, çocukların öğrenme yolculuğunu bir adım daha ileri taşıyarak, kahve geleneğinin bireysel bir beceriden çıkıp bütün bir toplumun

hafızasını ve sosyal yaşamını şekillendiren bir unsura nasıl dönüştüğünü merak uyandırıcı bir şekilde ortaya koymaktadır.

Şekil 21. *Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras Eğitici Dijital Çizgi Romanın On Beşinci Paneli*



Bu panelde Dr. Münire'nin kahvehanelerin tarihi ve sosyal işlevine dair verdiği akademik bilgi sayesinde Yaren'in zihninde toplumun ortak hafızasında yer alan "Gönül ne kahve ister ne kahvehane, gönül sohbet ister kahve bahane" sözüyle birleşir ve bu sayede teorik bilgi, yaşayan bir bilgiye dönüşür. Anıl'ın düşünceleriyle vardığı "kahve bahane" sonucu ise, bu kültürel dersin her iki karakter tarafından da tam olarak anlaşıldığını ve mirasın asıl özünün, yani insanları bir araya getirme gücünün kavrandığını teyit etmektedir. Bu panelle tarihi bilginin, sözlü kültür olan ve kişisel farkındalığın bir araya gelerek Somut Olmayan Kültürel Miras'ı nasıl "yaşayan" bir değere dönüştürdüğünü göstermektedir.

Şekil 22. *Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras Eğitici Dijital Çizgi Romanın On Altıncı Paneli*



Bu panelde somut olmayan kültürel mirasın temel unsurları olan anılar, gelenekler ve dostlukların maddi bir varlığın ötesinde gerçek değeri nasıl oluşturduğunu vurgulayarak, Türk kahvesi fincnaı üzerinden aslında Türk kahvesinin kimliğini ve anlamını bu soyut değerlerle kazandığını açıkça ortaya koymaktadır. Anıl'ın sözleri doğrultusunda karakterlerin gizemli notla başlayan maceraları boyunca somut olmayan kültürel mirasa karşı oluşturdukları farkındalıkları vurgulanmaktadır.

Şekil 23. *Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras Eğitici Dijital Çizgi Romanın On Yedinci Paneli*



Bu panelde Yaren'in sorduğu "sözleşme" sorusu, artık sadece bir merakın değil, yolculukları boyunca kavradıkları manevi değeri koruma arzusunun ve üstlendikleri sorumluluğun bir ifadesini yansıtmaktadır. Bu soruyla birlikte karakterler, kültürel mirası anlayan bireyler olmaktan çıkıp, onu aktif olarak korumak isteyen "kültür elçilerine" dönüşmüşlerdir. Dr. Münire'ye yöneltilen bu doğrudan soru, hikayenin başındaki gizemin çözüleceği ve Somut Olmayan Kültürel Miras'ın kişisel boyutundan çıkıp evrensel ve resmi boyutu olan UNESCO somut olmayan kültürel mirasın korunması sözleşmesinin açıklanacağı panele yardımcı olmaktadır. Böylelikle çalışmanın temel amaçları doğrultusunda halk kültürü dersi öğretim programındaki “Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi’nin halk kültürünün korunmasındaki rolünü fark eder.” kazanımının gerektirdiği bilgi ve beceriler doğrudan verilmektedir.

Şekil 24. *Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras Eğitici Dijital Çizgi Romanın On Sekizinci Paneli*



Bu panelde büyük ninenin notundaki "sözleşme" kelimesinin, aslında ailevi bir yasal belge değil, "Türk Kahvesi Kültürü ve Geleneği"nin UNESCO tarafından insanlığın ortak mirası olarak kabul edildiği uluslararası bir sözleşme olduğu ortaya çıkmaktadır. Dr. Münire'nin bu açıklaması, kahve takımının değerini bir ailenin anılarından alıp tüm dünyanın ortak sorumluluğuna yükseltir ve "mirası koruma" eylemine küresel bir anlam katar. Böylece bu panelle karakterlerin kişisel keşif yolculuğu, tüm insanlığın ortak kültürel değerlerine sahip çıkma sorumluluğu gibi daha geniş bir amaca bağlandığı görülmektedir.

Şekil 25. *Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras Eğitici Dijital Çizgi Romanın On Dokuzuncu Paneli*



Bu panel, hikayenin başındaki çatışmanın tamamen çözüldüğü ve kazanılan bilincin eyleme dönüştüğünü gösteren bir kapanış sahnesidir. Başlangıçta satılması düşünülen antika fincanlar, artık aileyi bir araya getiren ve "yaşayan bir geleneğin sembolü" haline gelmiştir. Anıl'ın annesine söylediği, "bu takım, tüm dünyanın korumaya söz verdiği bir kültürün parçası" cümlesi, çocukların çıktığı keşif yolculuğundan sadece bilgiyle değil, aynı zamanda bu mirası kendi ailelerine aktaracak "kültür elçileri" olarak döndüklerini gösterir. Dolayısıyla bu panel, SOKÜM'ün özünü, yani bir nesnenin maddi değerinin değil, etrafında oluşturduğu birleştirici ritüelin ve nesilden nesile aktarılan manevi bağın önemini vurgulamaktadır.

Şekil 26. *Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras Eğitici Dijital Çizgi Romanın Yirminci Paneli*



Bu son panelde yer alan Yaren ve Anıl'ın neşe dolu diyalogları, artık ellerinde tuttıkları fincanların sadece birer eşya olmadığını; "kırk yıllık hatır" gibi soyut bir atasözünü ve keşfettikleri büyük "sırrı" içinde barındıran, zamanın kapsayıcılığını sembolize eden yaşayan semboller olduğunu anladıklarını ve bundan duydukları sevinci göstermektedir. Bu an, onların sadece bir sırrı çözmekle kalmayıp, aynı zamanda kültürel bir mirası benimsemeleri ve bu geleneğin bir parçası olmanın verdiği aidiyet duygusunu hissetmeleriyle karakter gelişimlerinde önemli bir dönüm noktasına işaret eder.

Bu sahne, 12. Kalkınma Planı doğrultusunda 2024 ile 2028 yılları arasında kapsayan “Nitelikli İnsan, Güçlü Aile, Sağlıklı Toplum” ana başlığı altında yer alan kültür ve sanat alt başlığına özel bir vurgu yapmaktadır. Çocukların bu geleneksel değeri ve onun ardındaki sırrı anlamaları, onların kültürel okuryazarlıklarını geliştirmekte ve gelecek nesillerin kendi kökleriyle bağ kurarak daha donanımlı bireyler olmalarına katkı sağlamaktadır. Ayrıca, bu panelde vurgulanan nesiller arası kültürel aktarım, aile içinde ve dolayısıyla toplumda kültürel değerlerin korunmasına ve yaşatılmasına hizmet ederken, dijital çizgi romanın bu tür kültürel mirasları modern bir formatta sunarak genç nesillere ulaşmadaki etkinliğini de göstermektedir. Arka planda ailenin de verilmesi ve hep birlikte bu mirası yaşayop paylaşımları kalkınma planındaki aile hedefine de dikkat çekmektedir.

4.1.3. Türkçe Dersi Öğretim Programı 8. Sınıf Kazanımları Doğrultusunda Geliştirilen Etkinlikler

“Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras” adlı eğitici dijital çizgi romana ait anlama ve anlatma becerilerini geliştirici etkinlikler oluşturulmuştur. Etkinliklerin oluşturulmasında web araçlarından faydalanılmıştır. Anlama becerileri altında dinleme ve okumadan birer etkinlik; anlatma becerileri başlığı altında ise konuşma ve yazmadan birer etkinlik olmak üzere toplam dört etkinlik oluşturulmuştur.

Şekil 27. *Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras” Adlı Eğitici Dijital Çizgi Romana Ait Etkinlik Kapak Görseli*



A. Anlama Becerisini Geliştirici Etkinlikler

a. Dinleme

1. Etkinlik: Gizemli Notun Sırrı: "Kahve Takımının Fısıltısı"

Şekil 28. Gizemli Notun Sırrı: Kahve Takımının Fısıltısı Adlı Dinleme Etkinliği

Amaç:

Bu etkinlik, 8. sınıf Türkçe Dersi Öğretim Programı'nda yer alan "Millî Kültürümüz" teması kapsamında öğrencilerin dinleme becerilerini çok yönlü olarak geliştirmeyi hedeflemektedir. Etkinlik kapsamında, öğrencilerin dinledikleri metindeki olayların gelişimi ve sonucunu tahmin etme, konusunu ve ana fikrini/ana duygusunu tespit etme, bunlarla ilgili görüş bildirme ve seçici, yaratıcı, eleştirel, empati kurarak not alarak dinleme gibi stratejileri uygulama kazanımlarına ulaşmaları amaçlanmaktadır. Ayrıca, Türk kahvesi geleneğinin Somut Olmayan Kültürel Mirasın bir parçası olarak taşıdığı manevi ve kültürel derinliği kavramaları, bu sayede kültürel duyarlılıklarının artırılması ve yaratıcı yazma becerilerinin pekiştirilmesi hedeflenmektedir.

Uygulama:

Bu uygulama, öğrencilerin dinleme becerilerini ve kültürel miras farkındalığını artırmayı hedefleyen adımlardan oluşur. Süreç, öğretmenin Yaren'in kahve takımındaki gizli bölmeyi ve sararmış parşömeni hatırlatmasıyla başlar, öğrencilerin "Bu notta ne yazıyor olabilir?" sorusuyla ilk tahminlerini almasıyla motivasyon sağlanır.

Sizce bu notta ne yazıyor olabilir?

.....

.....

Ardından, öğrenciler Yaren'in notu bulduğu anı ve düşüncelerini içeren bir senaryo metni dinlerken, parşömen görünümlü boş bir kâğıda gizli notun ne olduğunu tahmin etmeleri için not alırlar ve dinleme stratejilerini aktif kullanmaya teşvik edilirler. Öğretmen, senaryo metnini sesli olarak okur veya dinletirken, metin notun bir bilmece, öğüt veya kültürel sır olabileceği gibi metaforik ifadelerle somut olmayan kültürel mirasın önemine değinir; dinleme sonrası öğrencilere notlarını gözden geçirmeleri için

zaman tanınır. Devamında, öğrenciler "Acaba notta ne yazılıydı?" sorusuna yanıt olarak kendi "gizli not" metinlerini parşömen kâğıda yazarak oluştururlar; bu yazma çalışması bilmece, kısa şiir, öğüt veya Türk kahvesi geleneğine dair özlü bir mesaj şeklinde olabilir ve metinlerin kahve takımının kültürel miras vurgusuyla bağlantılı olması teşvik edilirken, öğretmen rehberlik ve bireysel geri bildirim sağlar. Son olarak, gönüllü öğrencilerin yazdıkları notları sınıfla sözlü olarak paylaşmasıyla etkinlik tamamlanır; öğretmen, paylaşımları dinleyerek ve genel katılımı gözlemleyerek kazanım düzeyini değerlendirir ve etkinliğin dinleme becerilerini pekiştirmenin yanı sıra, Türk kahvesi gibi somut bir objenin ardındaki zengin kültürel ve manevi değerlerin keşfedilmesine olanak tanıdığını vurgular.

Hedef Kazanımlar:

T.8.1.1. Dinlediklerinde/izlediklerinde geçen olayların gelişimi ve sonucu hakkında tahminde bulunur.

T.8.1.5. Dinlediklerinin/izlediklerinin konusunu tespit eder.

T.8.1.6. Dinlediklerinin/izlediklerinin ana fikrini/ana duygusunu tespit eder.

T.8.1.10. Dinledikleri/izledikleri ilgili görüşlerini bildirir. (Notun içeriği hakkında kendi fikirlerini ve yorumlarını ifade etme fırsatı bulacaklar.)

T.8.1.14. Dinleme stratejilerini uygular.

b. Okuma

2. Etkinlik: Mirasın Eksik Parçaları

Amaç: Bu etkinliğin temel amacı, öğrencilerin dijital çizgi roman senaryosu aracılığıyla okudukları metni ne derece anladıklarını ölçmek ve kilit kavramları pekiştirmektir. Etkinlik; öğrencilerin metindeki anahtar kelimeleri, olay akışını ve ana fikri oluşturan temel cümleleri hatırlamalarını hedeflemektedir. Aynı zamanda bağlamdan yararlanarak doğru kelimeyi bulma becerilerini Wordwall web aracı ile eğlenceli bir yolla geliştirmeyi amaçlamaktadır.

Uygulama: Etkinlik, Wordwall web aracının "Eşleştir" şablonu kullanılarak hazırlanmıştır. Akıllı tahta üzerinde tüm sınıfla birlikte uygulanabileceği gibi, öğrencilere link gönderilerek bireysel olarak tamamlamaları da istenebilir. Sınıf ortamında, öğrencileri gönüllülük esasına göre tahtaya kaldırarak veya sınıfı gruplara ayırarak bir yarışma formatında uygulamak, katılımı ve motivasyonu artıracaktır. Bu etkinlik, çizgi

romanın okunmasından hemen sonra bir pekiştirme ve anında geri bildirim sağlayan bir değerlendirme aracı olarak kullanılabilir.

Bu, kuşaktan kuşağa aktarılan bilgi, beceri, gelenek ve törenleri içeren Somut Olmayan Kültürel _____ bir parçası.

(Cevap: Mirasın)

Bu bilgi ve beceri, ustanın _____, annenin kızına aktardığı bir mirastır.

(Cevap: çırağına)

Yani ‘Gönül ne kahve ister ne kahvehane, gönül sohbet ister kahve _____’ sözü buradan geliyor!

(Cevap: bahane)

Dr. Münire, artık anlıyoruz. Bu takım sadece gümüşten değil, anılardan, geleneklerden ve _____ yapılmış.

(Cevap: dostluklardan)

İşte büyük ninenizin bahsettiği asıl ‘_____’ bu çocuklar! Bu, tüm dünyanın bu mirası korumak için verdiği bir sözdür.

(Cevap: sözleşme)

Fincanlar artık birer eşya değil, yaşayan bir geleneğin _____.

(Cevap: sembolüdür)

Anlayacağın anneciğim bu takım, sadece bir antika değil, tüm dünyanın korumaya söz verdiği bir _____ parçası.

(Cevap: kültürün)

Bir fincan kahvenin gerçekten de kırk yıldan fazla _____ varmış.

(Cevap: hatırı)

Hedef Kazanımlar:

T.8.3.5. Bağlamdan yararlanarak bilmediği kelime ve kelime gruplarının anlamını tahmin eder.

T.8.3.6. Deyim, atasözü ve özdeyişlerin metne katkısını belirler.

T.8.3.17. Metnin ana fikrini/ana duygusunu belirler.

T.8.3.34. Okuduklarında kullanılan düşünceyi geliştirme yollarını belirler.

B. Anlatma Becerisini Geliştirici Etkinlikler

a. Konuşma

3. Etkinlik: Kahve Kürsüsü

Amaç: Öğrencilerin, çizgi roman senaryosu boyunca edindikleri bilgileri kullanarak mantıksal bir bütünlük içinde bir konu hakkında hazırlıklı konuşma yapmalarını, düşüncelerini ikna edici bir şekilde sunmalarını ve konuşma stratejilerini etkin bir şekilde kullanmalarını sağlamak.

Uygulama :

Şekil 29. Kahve Kürsüsü adlı Konuşma Etkinliği

Yaren ve Anıl, Türk kahvesinin öneminden hareketle ailelerini kahve takımını satmamaya ikna etmek için bir konuşma hazırlasalar, bu konuşmada hangi üç önemli noktayı vurgulamalılar?

1. _____
2. _____
3. _____

Öğrenciler, Yaren ve Anıl rollerini üstlenerek ikili gruplar oluşturur ve daha önce hazırladıkları çizgi roman panellerini incelerler. Ardından, belirledikleri üç ana nokta etrafında bir konuşma metni hazırlarlar. Bu metin; ailelerine neden bu konuşmayı yaptıklarını açıkladıkları bir giriş, üç ana konuyu duygularını katarak detaylandıkları bir gelişme ve ailelerine ortak mirasa sahip çıkma çağrısı yaptıkları bir sonuç bölümünden oluşur. Konuşmalarını yazarken anlam bütünlüğü sağlamak için "Öncelikle...", "Sadece bu da değil...", "Sonuç olarak..." gibi geçiş ifadeleri kullanırlar. Son olarak, hazırladıkları konuşmaları önce kendi gruplarında prova eder, daha sonra tüm sınıfa hitap edecek şekilde, ikna edici bir ses tonu, jest ve mimiklere dikkat ederek sunarlar.

Hedef Kazanımlar:

T.8.2.1. Hazırlıklı konuşma yapar.

T.8.2.3. Konuşma stratejilerini uygular.

T.8.2.7. Konuşmalarında uygun geçiş ve bağlantı ifadelerini kullanır.

b. Yazma

4. Etkinlik: Kayıp Panel

Şekil 30. Kayıp Panel Adlı Yazma Etkinliği

Hikâye burada bitmedi, devamını biz yazıyoruz!

Anıl ve Yaren, O akşam fincanlarla kahve içmeye karar verdiler mi? Bu deneyim nasıl bir his yarattı? Yoksa fincan takımını gelecek nesiller için çok daha özenli bir şekilde saklamaya mı karar verdiler? Senaryonun devamı niteliğinde siz de bir panel tasarlayınız.

Hedef Kazanımlar:

T.8.4.3. Hikâye edici metin yazar.

T.8.4.4. Yazma stratejilerini uygular.

T.8.4.9. Yazılarında anlatım biçimlerini kullanır.

T.8.4.16. Yazdıklarını düzenler.

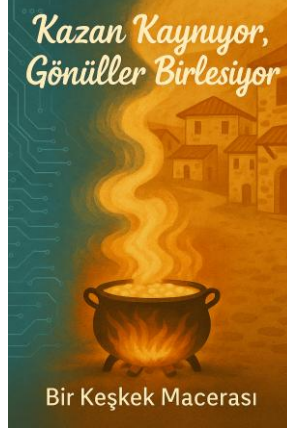
T.8.4.17. Yazdıklarını paylaşır.

4.2. Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor: Bir Keşkek Macerası

4.2.1. Senaryo

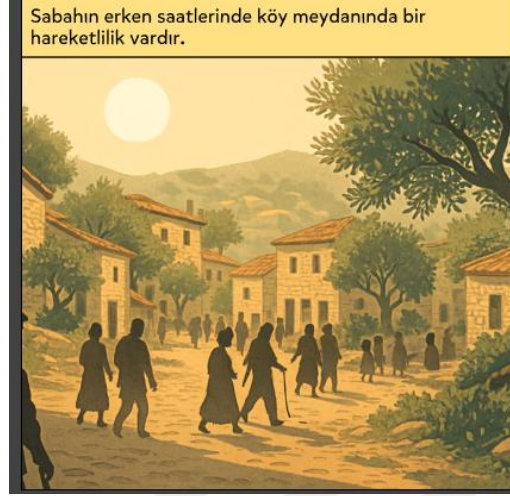
“Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor: Bir Keşkek Macerası” başlıklı 22 panellik eğitici dijital çizgi roman, ana tema olarak paylaşma, dayanışma ve kapsayıcılık üzerine kurulu yaşayan bir kültürel mirası işlemektedir. Hikâyenin ana karakterleri, teknoloji meraklısı ve köy hayatına mesafeli 14 yaşındaki Efe, onun araştırmacı ve enerjik kuzeni 14 yaşındaki Defne ve köyün bilge keşkek ustası olan 70 yaşındaki Osman Dede'dir.

Şekil 31. *Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanının Kapak Görseli (Birinci Panel)*



İlk panelde eğitici dijital çizgi romanın başlığı olan "Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor: Bir Keşkek Macerası", araştırmanın temel aldığı Somut Olmayan Kültürel Miras (SOKÜM) kavramının iki temel boyutunu da sunmak amacıyla bilinçli olarak tercih edilmiştir. Başlığın ilk bölümü olan "Kazan Kaynıyor", geleneğin somut yönünü ifade etmektedir. Bu ifade, keşkek yapım ritüelinin kendisini, kullanılan materyalleri ve bu süreçte sergilenen kolektif fiziksel emeği, yani mirasın gözlemlenebilir ve maddi kültürle ilişkili boyutunu simgeler. Başlığın ikinci ve tamamlayıcı bölümü olan "Gönüller Birleşiyor" ise bu somut eylemin ortaya çıkardığı soyut değeri ve asıl toplumsal işlevi ortaya koymaktadır. Bu metafor, SOKÜM'ün özünü teşkil eden; bireyleri ve grupları bir araya getirerek sosyal bütünlüğü sağlama, dayanışma ve paylaşım pratiklerini güçlendirme ve kapsayıcılık yoluyla kolektif kimliği pekiştirme gibi temel fonksiyonlara doğrudan işaret eder. Dolayısıyla başlık, somut eylem (kazanın kaynaması) ile soyut sonuç (gönüllerin birleşmesi) arasındaki bu ayrılmaz ilişkiyi vurgulayarak, Tören Keşkeği Geleneği'nin sadece bir besin hazırlama pratiği olmadığını, aksine bu pratiğin merkezindeki sosyal etkileşimin, geleneğin sürdürülebilirliğini sağlayan asıl dinamik olduğu tezini en baştan ortaya koymaktadır.

Şekil 32. *Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanın İkinci Paneli*



Bu panel, Somut Olmayan Kültürel Mirasın (SOKÜM) korunması ve bu konuda farkındalık yaratılması açısından son derece güçlü bir başlangıç noktası sunmaktadır. Başlıktan sonraki ilk panel, keşkek geleneğini tek bir eyleme veya yemeğe indirgemek yerine, onu doğuran sosyal dokuyu ve birliktelik ruhunu ön plana çıkarmayı hedeflemektedir. Figürlerin bireysel olarak değil, bir bütün olarak silüetler halinde verilmesi, bu mirasın kişisel değil, toplumsal bir eylem olduğu mesajını etkili bir şekilde vurgulamakta olup; bu da "imece" ruhunun ve toplumsal katılımın görsel bir yansıması olarak yer almaktadır. Farklı yaş gruplarından insanların köy meydanına doğru birlikte hareket etmesi, SOKÜM'ün en temel unsurlarından biri olan kuşaklararası aktarımın canlı bir betimlemesidir. Panel, doğrudan ritüeli göstermek yerine ona giden hazırlık sürecini ve coşkulu beklentiye sergileyerek okuyucuda merak uyandırır ve geleneğin sadece bir sonuç değil, yaşayan bir süreç olduğu farkındalığının kazandırılmasında yardımcı olur. Kısacası bu kare, SOKÜM'ü soyut bir kavram olmaktan çıkarıp, onu bir topluluğun kalbinin attığı, yaşayan, nefes alan bir ana dönüştürerek koruma bilincinin ilk ve en önemli tohumunu atmaktadır.

Şekil 33. *Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanın Üçüncü Paneli*



Bu panel, metin ve görseli birleştirerek Somut Olmayan Kültürel Mirasın (SOKÜM) korunması ve farkındalık yaratma hedefini en başından itibaren güçlü bir şekilde ortaya koymaktadır. Bilgilendirme kutusundaki "ruhu, paylaşım ile yoğrulur, birlikte pişer" ifadesi, SOKÜM'ün sadece nihai bir ürün değil, kolektif bir süreç ve manevi bir birliktelik olduğunu özlü bir şekilde tanımlayarak okuyucuya temel bir anlayış sunmaktadır. Ayrıca, geleneğin 2011 yılında UNESCO listesine alındığının doğrudan belirtilmesi, konuya evrensel bir önem ve meşruiyet kazandırarak okuyucunun dikkatini ve saygısını en baştan çekmektedir. Bu felsefe, el ele tutuşmuş insan silüetleriyle görsel olarak pekiştirilmiştir; bu imge, bireylerin bir araya gelerek oluşturduğu sosyal uyumu, dayanışmayı somutlaştırır. Dolayısıyla panel, senaryoya sadece bir başlangıç yapmakla kalmaz, aynı zamanda Tören Keşkeği Geleneği'ni değerli, korunması gereken ve uluslararası alanda tanınan bir miras olarak çerçeveleyerek, farkındalık ve koruma bilincini okuyucunun zihnine etkili bir şekilde yerleştirmektedir.

Şekil 34. *Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanın Dördüncü Paneli*



Bu panelde, Efe karakterinin davul sesini bir "gürültü" olarak algılaması, modernleşme ve kentleşme süreçlerinde bireylerin geleneksel ritüellere ve onların ifade biçimlerine ne denli yabancılaşabildiğini gösteren çarpıcı bir örnek olması bakımından önemlidir. Buna karşın, diğer ana karakterin heyecanla aktardığı bilgiler, bu yabancılaşmayı kırarak en etkili yöntemi, yani kültürel bilginin aktarımını temsil etmektedir. Ana malzemesi buğdayın geleneksel dövülme aşamasının öne çıktığı keşkek, Çekiç'in (2015) belirttiğine göre, geçiş dönemi, bayram, adak, hayır ve festival keşkeği gibi çeşitli isimlerle yapılan bir yemektir. Keşkek geleneğinin sadece bir yemek olmadığı; düğün, bayram, Hıdırellez gibi farklı sosyal ve mevsimsel döngülerle iç içe geçmiş, toplumsal birliği ve paylaşımı pekiştiren yaşayan bir miras olduğu vurgulanmaktadır. Bilginin "dede" figürü üzerinden, yani kuşaklararası aktarımla gelmesi ise SOKÜM'ün sürdürülebilirliğindeki en önemli noktaya işaret etmektedir. Dolayısıyla bu panel, bir kültürel unsurun, bağlamından koparıldığında nasıl bir "rahatsızlık" unsuru olarak algılanabileceğini, ancak doğru bilgi ve deneyimle paylaşıldığında nasıl değerli bir "miras" olarak sahiplenileceğini etkili bir şekilde anlatarak SOKÜM farkındalığına önemli bir katkı sunmaktadır.

Şekil 35. *Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanın Beşinci Paneli*



UNESCO listesindeki Keşkek Geleneği'ni merkezine alan bu panelde, yaşlı ve bilge bir "miras taşıyıcısı" karakter, geleneğin sadece bir yemek olmadığını, aksine yaşayan ve toplumsal bir ritüel olduğunu vurgulamaktadır. Karakterin doğrudan gençlere seslenerek onları bu "yaşayan mirasın" sırrını öğrenmeye davet etmesi, SOKÜM'ün en temel ilkesi olan kuşaklararası aktarımı öne çıkarırken; geleneğin "ayırım tanımaz" ve "herkese açık" olduğunun belirtilmesi ise mirasın toplumu birleştirici ve bütünleştirici sosyal işlevini güçlü bir şekilde gözler önüne sermektedir. Böylece bu tek kare, kültürel bir değeri, taşıyıcısı, sosyal işlevi ve aktarım süreciyle birlikte bütüncül bir yaklaşımla sunan etkili bir eğitici dijital çizgi roman örneği haline gelmektedir.

Şekil 36. *Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanın Altıncı Paneli*



Bu panel, dedenin bilge ve kapsayıcı davetine karşıt bir görüş sunarak senaryoya gerekli olan çatışmayı ve derinliği kazandırmaktadır. Şüpheci genç karakter olarak Efe, dedenin "yaşayan miras" olarak yücelttiği Keşkek geleneğini, "alt tarafı buğday ve et" diyerek en somut ve basit bileşenlerine indirgemektedir. Bu rasyonalist ve indirgemeci bakış açısı, Somut Olmayan Kültürel Miras'ın (SOKÜM) özündeki ritüel, birliktelik ve anlam gibi soyut değerleri sorgulayan modern bir meydan okumayı temsil etmektedir. Dolayısıyla bu soru, sadece bir diyalogdan öteye geçerek, dedeyi geleneğin asıl "sırrını" yani maddesel olmayan ruhunu açıklamaya iten ve senaryoyu ileri taşıyan kritik bir nokta olarak yer alır.

Şekil 37. *Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanın Yedinci Paneli*



Bu yedinci panelde, bir önceki karede sunulan şüpheci bakış açısına, diyalog yerine doğrudan deneyimle güçlü bir anlatısal cevap vererek senaryoda bir dönüm noktası yaratılması amaçlanmıştır. Önceki karakterin geleneği "buğday ve et" olarak indirgemesine karşın, bu yeni karakter olan Defne, olayın kendisine hayranlık duyarak Somut Olmayan Kültürel Miras'ın (SOKÜM) asıl ruhunu "Herkesin bir işin ucundan tuttuğu" sözleriyle yakalamaktadır. Onun gözünden "büyük ve parlak" olarak görünen kazan, aslında bu ortaklaşa üretimin ve bir araya gelme ritüelinin gücünü simgeleyen görsel bir metafora dönüşmektedir.

Şekil 38. *Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanın Sekizinci Paneli*



Bu panelde dede figürünün anlatımıyla, kazan ve dibek gibi somut kültürel varlıkların sadece birer nesne olmadığı; aynı zamanda tüm köyün ortak malı olmasıyla bir toplumsal pratiği, her yıl kalaycı ustaları tarafından bakımının yapılmasıyla geleneksel zanaatkarlık bilgisini (kalaycılık) ve bu bilginin devamlılığını, ahşap gereçlerin yapımında kullanılan malzeme bilgisiyle de doğa ve evrenle ilgili uygulamaları temsil ettiği vurgulanmaktadır. Dedenin bu bilgileri Defne karakterine aktarması ise SOKÜM'ün en temel unsurlarından olan sözlü gelenekler ve anlatımlar yoluyla mirasın genç kuşaklara devredilme sürecine didaktik ve etkili bir örnek teşkil etmektedir. Kısacası bu kare, somut olanla iç içe geçmiş yaşayan kültürel mirasın korunması için hem zanaatın hem de sözlü aktarımın ne denli hayati olduğunu gözler önüne sermektedir.

Şekil 39. *Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanın Dokuzuncu Paneli*



Bu panel, bir önceki karede temeli atılan somut olmayan kültürel mirasın özündeki toplumsal ruhu ve işleyişi ele almaktadır. Dede karakterinin "ilk sır" olarak nitelendirdiği "katılım" ilkesi, SOKÜM'ün en temel alanlarından biri olan "toplumsal uygulamalar, ritüeller ve şölenler" başlığının canlı bir tanımını sunar. Bu ritüelin, bireysel bir eylemden ziyade "tüm toplumun ortak emeği" ile var olduğu ve herkesin "gücü oranında" bu süreçte dahil olduğu belirtilerek, mirasın sadece bir gelenek değil, aynı zamanda toplumsal dayanışmayı, eşitlikçi paylaşımı ve kolektif aidiyeti pekiştiren bir sosyal mekanizma olduğu vurgulanır. Senaryoda, "tören" kelimesini kullanılarak bu ortak eylemin sıradan bir yemek hazırlığı olmadığı, aksine manevi ve birleştirici bir değere sahip kutsal bir ritüel olduğu okuyucuya doğrudan aktarılmaktadır. Böylece bu panel, SOKÜM'ün maddi unsurları sayılan kazan ya da keşkeğin malzemelerinin ardındaki soyut değerler sistemini ve toplumsal sözleşmeyi etkili bir biçimde ortaya koymaktadır.

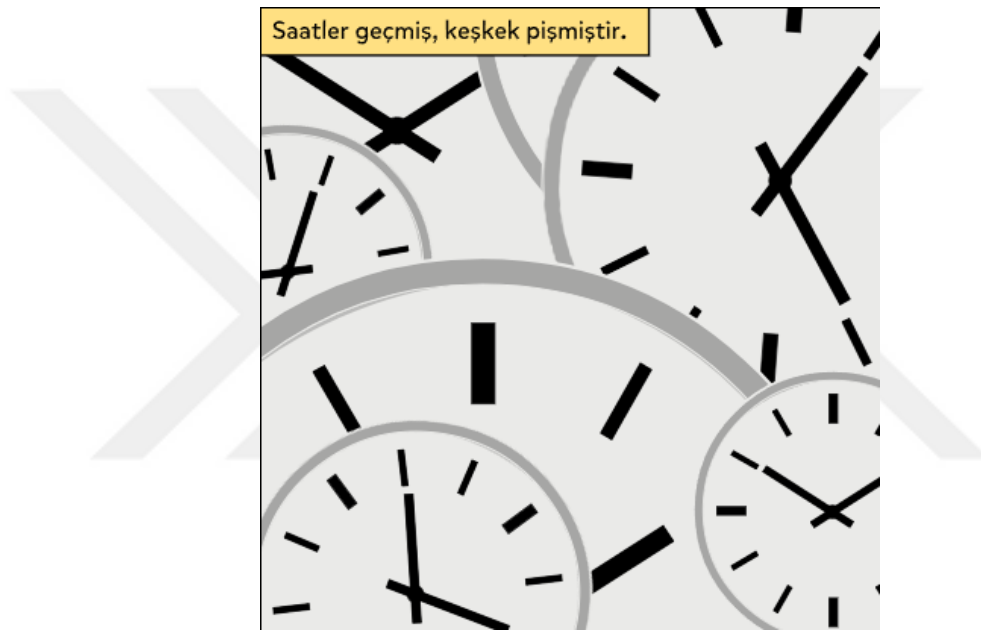
Şekil 40. *Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanın Onuncu Paneli*



Bu çizgi roman paneli, kültürel mirasın korunmasındaki en temel zorluklardan birini, yani kuşaklararası sabır ve algı farkını, merkezine alarak SOKÜM anlatısını daha da zenginleştirmektedir. Efe'nin modern dünyanın hızına alışkın bir birey olarak sergilediği sabırsızlık, somut olmayan mirasın yavaş ve süreç odaklı doğasıyla olan tezatlığı gözler önüne sermektedir. Dede karakterinin bilgece cevabı ise bu tezatlığın aslında mirasın özü olduğunu ortaya koyar; zira "sabır" ve "ortak ritim" bu panelde, bir toplumsal uygulamanın veya ritüelin kendisi kadar önemli olan, ona ruhunu veren temel

unsurlar olarak sunulmaktadır. Geleneklerin, tıpkı çay gibi, "demlenerek" olgunlaştığı metaforu, SOKÜM'ün sadece bir sonuç yani pişmiş yemek değil, hep birlikte sabırla ve paylaşılan bir zaman diliminde deneyimlenen bir süreç olduğunu vurgulamaktadır. Arka planda, silüet olarak verilen ve imece usulü çalışmaya devam eden köylüler ise SOKÜM'ün "topluluk temelli" doğasının altını çizmektedir. Dolayısıyla bu panel, geleneğin sadece bir tarif veya eylem değil, aynı zamanda o eyleme yüklenen anlam, sabır ve paylaşılan ritimle bir bütün olduğunu anlatan kritik bir eşik niteliğinde yer almaktadır.

Şekil 41. *Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanın On Birinci Paneli*



Dijital çizgi romanın bu on birinci paneli, onuncu panelde kazanda kaynayan keşkeğin oluşum sürecinin devamını ve bu sürecin nasıl hareketlilik kazandığını göstermesi açısından önemlidir. Pixton üzerinden tercih edilen ve birden çok saat imgesini bir kolaj halinde sunan bu arka planla zamanın akışı desteklenmiştir. Bilgilendirme kutusu bu hızlı geçişi teyit ederken, panelin görsel dili ise okuyucuyu bir sonraki aşamaya yani keşkeğin dövülme anına zihinsel olarak hazırlamaktadır.

Şekil 42. *Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanın On İkinci Paneli*



On ikinci panelde Pixton'un odaklama ve karakter tasarımı özellikleri kullanılarak ön plana çıkarılan Osman Dedenin, bilge ifadesi ve elindeki tokmakla, geleneğin sadece uygulayıcısı değil, aynı zamanda felsefesini aktaran bir "usta" olduğu simgelenmiştir. Onun "Bu sadece yemeği ezmek değildir" sözü, fiziksel eylemi anında bir toplumsal ritüele dönüştürürken, "birliği, beraberliği, sevinci ve hüznü harmanlamak" ifadesi, SOKÜM'ün özü olan sosyal işlevi, birleştiriciliği ve kapsayıcılığı doğrudan açıklamaktadır. Bu derin anlam, görsel olarak arka planda silüet halinde verilen köylülerle desteklenir; bu silüetler, ritmin bireysel değil, "tek bir ritimle" bütünleşen kolektif bir ruhla yapıldığını desteklemektedir.

Şekil 43. *Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanın On Üçüncü Paneli*



Bu panel, Osman Dede'nin tokmağı kaldırarak sergilediği teşvik edici duruşu ile Efe'nin yüzünü etrafına yerleştirilen ter damlalarından anlaşıldığı üzere tereddütlü, endişeli ve mesafeli duruşu arasındaki tezat, usta-çırak ilişkisindeki o kritik anı ve kuşaklararası boşluğu somutlaştırmaktadır. Osman Dede'nin "Sadece kolunla değil, kalbinle vur" sözü, geleneğin mekanik bir taklitle değil, ancak bedenleşmiş bir bilgi ve duygusal katılımı yaşatılabileceğini öğretmektedir. "Atalarının sesini dinle" çağrısı ise, bu eylemi kişisel bir görevden çıkarıp onu halk kültürüne ve kimliğine bağlayarak, mirası devralacak olan gence tarihsel bir sorumluluk ve manevi bir bağ sunmaktadır. Dolayısıyla bu kare, SOKÜM'ün nasıl korunduğunu ve yaşatıldığını, yani bir geleneğin yeni nesle sadece bir beceri olarak değil, bir kalp ve ruh mirası olarak nasıl devredildiğini etkili bir şekilde anlatmaktadır.

Şekil 44. *Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanın On Dördüncü Paneli*



Bu panel, SOKÜM'ün en derin yönlerinden biri olan geleneğin zaman ve mekân ötesi birleştirici gücünü, Pixton'un dinamik efektlerini kullanarak etkili bir şekilde görselleştirmektedir. Efe'nin tokmağı "kalbiyle" vurmasıyla tetiklenen bu görsel patlama, onun sadece bir yemeği dövmediğini, aynı zamanda bir ritüele katılarak geleneğin ruhani ve tarihsel boyutuna giriş yaptığı anını simgelemektedir. Pixton'da bulunan patlama efekti, hareket çizgileri ve Efe'nin şaşkın yüz ifadesi gibi çizgi roman estetiğine ait unsurlar, bu sıradışı deneyimin yarattığı şoku ve karakterin modern dünyadan koparak mirasın köklerine doğru yaptığı yolculuğu vurgulamaktadır. Efe'nin "Neler oluyor?"

sorusunu içeren patlama şeklindeki konuşma balonu ise o an ne olduğunu anlayamayan Efe’nin aklın sınırlarını aşan bu deneyim karşısındaki şaşkınlığını yansıtmaktadır.

Şekil 45. *Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanın On Beşinci Paneli*



Bu panel, didaktik bir anlatım yerine olağanüstülüklerden yararlanarak deneyimsel bir öğrenme anı yaratmayı hedeflemiştir. Efe’nin bir önceki panelde gözlerini kapatıp kazana yönelmesiyle keşkeğin buharı aracılığıyla geçmişe bir yolculuk yapılmış ve bir ustanın çırağına tören keşkeği geleneğini aktardığı anlara şahitlik edilmiştir. Burada “yaşayan miras” kavramının soyut tanımını somut bir şekilde idrak edilmesi sağlanıp mirasın nesiller boyunca akan dinamik bir süreç olduğunu kanıtlamaktadır. Zaman bakımından günümüz değil de geçmişte bulunulmasından dolayı kahramanlar renksiz bir biçimde yer almaktadır. Öte yandan, önceki panellerde şüpheli olan Efe’nin hayranlık dolu sessizliği ve dönüşümü, bu bilginin sadece zihinsel değil, aynı zamanda derin bir duygusal ve dönüştürücü etkiye sahip olduğuna dikkat çekmektedir.

Şekil 46. *Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanın On Altıncı Paneli*



Bu panel, Efe'nin karakter arkının zirve noktasını ve SOKÜM'ün özünün tam anlamıyla kavrandığı anını temsil etmektedir. Pixton' da konuşma balonu yerine düşünce balonu kullanılması ise bu keşfin dışa dönük bir beyan değil, karakterin derin bir içsel dönüşüm yaşadığının ve bilgiyi özümlediğinin altını çizmektedir. Efe'nin düşüncelerinde, "Ortak bir ritim" ifadesi kolektif performans ve sosyal uyumu; "herkesin sahip çıktığı ortak aletler" ifadesi müşterek miras ve koruma sorumluluğunu; "kimseyi dışlamayan, herkesi kucaklayan bir güç" ifadesi ise geleneğin en temel toplumsal işlevi olan kapsayıcılığı ve sosyal bütünleşmeyi özetlemektedir. Efe'nin eli çenesinde olup Pixton'da ayarlanabilen düşünceli poz ve sakın yüz ifadesi, önceki panellerdeki şok ve endişenin yerini artık bir anlayış ve hayranlığın aldığını görsel olarak kanıtlamaktadır. Bu an itibarıyla geleneğin, Efe için sadece dedesinin anlattığı bir hikâye olmaktan çıkması, sırrını çözdüğü, değerini anladığı ve parçası olduğu yaşayan bir mirasa dönüştüğü aktarılmak istenmiştir.

Şekil 47. *Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanın On Yedinci Paneli*



Bu panelde, Efe'nin geçmişten günümüze, yani kendi zamanına dönüşü, Pixton'a özgü renkli ışık demetleri ve girdap efektleriyle görselleştirilmektedir. Karakterin "Aaaa!" nidası ve şaşkınlık dolu ifadesi, bu esnada yaşadığı akıl almaz deneyimi simgelemektedir. Keşkek törenine katılımıyla başlayan bu dönüşüm sürecinde keşkeğin buharı, sadece geçmişe açılan bir kapı işlevi görmekle kalmaz; aynı zamanda Efe'nin eski ve mesafeli kimliğini yutarak onu parçalayan ve bir yeniden doğuşa hazırlayan dönüştürücü bir mekanizmaya dönüştürmektedir.

Şekil 48. *Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanın On Sekizinci Paneli*



Bu panel, Efe'nin yaşadığı fantastik deneyimin ardından ulaştığı dinginliği ve aydınlanmanın özümsemişi o nihai anı temsil etmektedir. Pixton'da özellikle yakın çekim tekniğinin kullanılması, dış dünyayı tamamen dışarıda bırakarak bizi doğrudan karakterin iç dünyasına ve zihinsel durumuna odaklamaktadır. Önceki panellerin karmaşık arka planlarının yerini alan basit mavi gökyüzü, Efe'nin zihnindeki fırtınanın dindiğini ve bir netliğe kavuştuğunu görsel olarak simgelemektedir. Düşünce balonu içindeki "Anladım dede. Şimdi anladım" ifadesi, SOKÜM bağlamında aktarım sürecinin başarıyla tamamlandığını gösterip bilginin artık sadece duyulan veya tanık olunan bir şey olmayıp içselleştirilmiş bir anlayış olduğunu gözler önüne sermektedir. Efe'nin sakin, neredeyse huzurlu yüz ifadesi ve rahatlamış duruşu, kültürel mirasla kurduğu bağın onu çatışmadan arındırıp bir bütünlüğe kavuşturduğunu göstermektedir.

Şekil 49. *Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanın On Dokuzuncu Paneli*



Bu panel, Efe'nin içsel aydınlanmasının ardından bilgiyi eyleme dökme ve geleneği bizzat yaşatma anını yansıtmaktadır. Pixton'da karakterlerin neşeli yüz ifadeleri ve birlikte yapılan hareketleri, Efe ve Defne'nin artık sadece izleyici değil, ritüelin aktif ve istekli birer parçası olduğunu göstermektedir. Bu durum, SOKÜM'ün korunmasındaki en temel hedef olan uygulamanın sürdürülebilirliğinin görsel bir kanıtını oluşturmaktadır. Defne'nin "Sanki herkesle aynı kalpte atıyoruz!" şeklindeki coşkulu ifadesi, Efe'nin bir önceki sahnede keşfettiği "ortak ritim" sırrının yarattığı derin sosyal bütünleşme ve aidiyet hissini kelimelere dökmektedir. Panelin altındaki "GÜM! GÜM! GÜM!" ses efekti, bu birleştirici ritmi okuyucu için de duyulur kılarak sahnenin enerjisini yükseltirken, Osman Dede'nin gururlu tebessümü ise usta-çırak döngüsünün ve kültürel aktarımın başarıyla tamamlandığının göstergesidir. Keşkeğin artık, yeni neslin ellerinde ve kalplerinde yaşayan, somut bir mutluluk ve birliktelik kaynağına dönüştüğü anlatılmıştır.

Şekil 50. *Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanın Yirminci Paneli*



Bu panel, tüm ritüelin somut bir sonuca ulaştığını ve soyut değerlerin tek bir tabakta maddeleştiğini yansıtmaktadır. Pixton'da yakın çekim kullanılarak tüm odak, emeğin son ürünü olan keşkeğe çevrilmiş, iştah açıcı dokusu ve üzerine gezdirilen sos ile yemeğin duyuşal çekiciliği ön plana çıkarılmıştır. Osman Dede'nin konuşma balonu, geleneğin teknik ustalığını ve "sakız gibi bir kıvam" ifadeleriyle belli ettiği kuşaktan kuşağa aktarılan zanaatkarlık bilgisini temsil ederken, alttaki anlatıcı kutusu ise yemeğin asıl

içeriğini, yani SOKÜM'ün özünü oluşturan soyut kavramları listelemektedir. Böylece bu kare, Tören Keşkeği'nin sadece bir yemek olmadığını, aksine onu var eden tüm toplumsal sürecin, ortak emeğin, sabrın ve paylaşılan ruhun yenilebilir bir sembolü olduğunu ve bu sembolün tüketilmesinin de ritüelin son ve birleştirici halkası olduğunu özetlemektedir.

Şekil 51. *Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanın Yirmi Birinci Paneli*



Bu panelde, Efe ve Defne'nin ellerindeki kaşık ve tabaklarla geleneğin kalbi olan kazanın etrafında karşılıklı durmaları, artık ortak bir anlayışta buluştuklarını mesajını vermektedir. Efe, şüpheli bir yabancıyken ulaştığı noktada, lezzetin fiziksel malzemeden değil, manevi bir özden geldiğini ifade ederek deneyimsel bilgiyi ortaya koymaktadır. Defne ise bu sezgisel anlayışa, SOKÜM'ün temelini oluşturan "anılar, ortak emek ve birliktelik ruhu" gibi kavramsal çerçeveyi sunmakta ve bu yerel pratiği, UNESCO tanınırlığı üzerinden küresel bir bağlama oturtmaktadır. Böylece panel, karakterlerin memnuniyet dolu ifadeleriyle, yaşayan mirasın değerinin hem hissedilerek hem de bilinerek anlaşıldığını, bu bütüncül anlayışın da bir geleneği "İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası" yapan şey olduğunu okuyucuya net bir şekilde aktarmayı hedeflemektedir.

Şekil 52. *Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor Eğitici Dijital Çizgi Romanın Yirmi İkinci Paneli*



Dijital çizgi romanın bu kapanış paneli, hikâyenin tüm ana fikrini ve Somut Olmayan Kültürel Mirasın (SOKÜM) yaşatılmasına dair en temel ilkeyi hem görsel hem de metinsel olarak özetlemektedir. Arka plandaki gün batımı, karakterlerin yüzündeki huzurlu tebessümlerle birleşerek senaryoya duygusal ve tatmin edici bir nokta koymayı gözetmektedir. Osman Dede'nin gururunu ve sevgisini simgeleyen kalpler ve kucaklayan duruşu, kuşaklararası aktarımın sevgiyle nasıl perçinlendiğini gösterirken; Efe ve Defne'nin ellerindeki küçük tokmaklar ise artık bu mirasın sadece tanığı değil gelecekteki taşıyıcıları olduklarının somut birer sembolü olarak yer almaktadır. Bilgilendirme kutusundaki yazılanlar ise mirasın ölümsüzlüğü, müzelerdeki cansız eşyalarla değil onu yaşatan şölenler, törenler ya da yeni nesillerin kalbinde atan o "ortak ritimle" mümkün olduğunun mesajını vermektedir. Böylece bu son kare, sadece bir hikâyenin bitimini değil aynı zamanda yaşayan mirasın geleceğine dair umut dolu, parlak bir gelecek sunmayı aşılacaktır.

4.2.3. Türkçe Dersi Öğretim Programı 8. Sınıf Kazanımları Doğrultusunda Geliştirilen Etkinlikler

A. Anlama Becerisini Geliştirici Etkinlikler

a. Dinleme

1. Etkinlik: Medyanın Gözünden Keşkek

1. Öğretmen, güvenilir kaynaklardan "Tören Keşkeği Geleneği" ile ilgili kısa bir belgesel veya haber videosu izletir.

2. İzlemenin ardından öğrencilerden, izledikleri medya metninin ana fikrini ve amacını (bilgilendirme, kültür aktarma vb.) belirlemeleri istenir.

3. Daha sonra öğrenciler hem video hem de çizgi roman hakkında kendi görüşlerini "Sizce hangi metin, geleneğin 'paylaşım ve birlik' ruhunu daha etkili bir şekilde aktarıyor? Nedenlerinizi açıklayınız." sorusu çerçevesinde ifade ederler.

Hedef Kazanımlar:

"T.8.1.11. Dinledikleri/izledikleri medya metinlerini değerlendirir.

T.8.1.6. Dinlediklerinin/izlediklerinin ana fikrini/ana duygusunu tespit eder.

T.8.1.10. Dinledikleri/izledikleri ilgili görüşlerini bildirir."(MEB, 2019).

b. Okuma

2. Etkinlik: Gelenekten Geleceğe: Keşkek Üzerine Okuma ve Yorumlama

Amaç:

Bu etkinliğin temel amacı, öğrencilerin okuma anlama becerilerini derinleştirmek, metindeki kültürel ve sosyal değerleri fark etmelerini sağlamak ve bu değerler üzerine eleştirel düşünme yeteneklerini geliştirmektir. Aynı zamanda, "imece", "usta-çırak ilişkisi", "yaşayan miras" gibi kavramlar aracılığıyla kültürel miras bilinci oluşturmak ve öğrencilerin bu kavramları açıklayarak günlük hayatla ilişkilendirme becerilerini güçlendirmektir. Etkinlik, öğrencilerin metinler arası bağlantılar kurmasına ve edindikleri bilgiyi sorgulamasına olanak tanımaktadır.

Uygulama:

Öncelikle metnin bir bütün olarak okunması sağlanır. Okunan eğitici dijital çizgi romana göre verilen soruları cevaplandırır. Soruların yanıtlanması aşamasında, öğrencilerin bireysel veya grup hâlinde çalışmaları teşvik edilebilir. Özellikle "imece", "usta-çırak ilişkisi", "yaşayan miras" gibi kavramların açıklanması ve örnek verilmesi sürecinde öğrencilerin kendi bilgi ve deneyimlerinden yola çıkmaları desteklenmelidir. "Efe tokmağı vurduğunda neler oldu? Bu sahne ne anlatmak istiyor olabilir?" gibi yorum gerektiren sorularda, öğrencilerin metindeki ayrıntılara atıf yaparak kendi bakış açılarını

ifade etmeleri sağlanır. UNESCO'nun keşkeği listeye alma nedeni gibi çıkarım gerektiren sorularda ise öğrencilerin neden-sonuç ilişkisi kurmaları teşvik edilmelidir. Etkinlik sonunda, öğrencilerin yanıtları sınıf ortamında tartışılarak farklı bakış açılarına anlayışla yaklaşmanın önemi vurgulanmalıdır. Öğrencilerin yazdıklarını gözden geçirmeleri ve düzenlemeleri için fırsatlar sunulmalıdır.

Şekil 53. *Gelenekten Geleceğe: Keşkek Üzerine Okuma ve Yorumlama adlı okuma etkinliği*

Efe ve Defne karakterlerinin gelenek hakkındaki görüşleri senaryonun başında ve sonunda nasıl değişmiştir?

Keşkeğin sırrı" olarak anlatılan değerler nelerdir? En çok hangisine katılıyorsunuz? Neden?

Senaryoda geçen "imece", "usta-çırak ilişkisi", "yaşayan miras" gibi kavramları açıklayarak örnek veriniz.

Efe tokmağı vurduğunda neler oldu? Bu sahne ne anlatmak istiyor olabilir?

UNESCO'nun tören keşkeğini "İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası" olarak listeye almasının nedeni ne olabilir?

Hedef Kazanımlar:

T.8.3.13. Okuduklarını özetler.

T.8.3.14. Metinle ilgili soruları cevaplar.

T.8.3.17. Metnin ana fikrini/ana duygusunu belirler.

T.8.3.21. Metnin içeriğini yorumlar.

T.8.3.22. Metinde ele alınan sorunlara farklı çözümler üretir.

T.8.3.25. Okudukları ile ilgili çıkarımlarda bulunur.

T.8.3.34. Okuduklarında kullanılan düşünceyi geliştirme yollarını belirler.

B. Anlatma Becerisini Geliştirici Etkinlikler

a. Konuşma

3. Etkinlik: Kültür Mirası Forumu

Amaç: Çizgi romandan elde ettikleri bilgileri araştırma verileriyle birleştirerek bir konu hakkında mantıksal bütünlük içinde hazırlıklı bir konuşma yapmak.

Uygulama:

1. Sınıf, "Kültür Mirası Forumu" için küçük gruplara ayrılır.
2. Her gruba, "Somut Olmayan Kültürel Mirasımızı Korumak İçin Gençlere Düşen Görevler Nelerdir?" konusu verilir.
3. Gruplar, 3-4 dakikalık bir konuşma hazırlarlar. Konuşmalarında "ilk olarak, başka bir deyişle, kısacası" gibi geçiş ve bağlantı ifadeleri kullanmaları istenir.
4. Konuşmalarında dinleyicileri ikna etmek için hem çizgi romandan (örneğin usta-çırak ilişkisinin önemi) hem de kendi araştırmalarından kanıtlar sunarlar.
5. Hazırlanan konuşmalar, forum düzeninde sınıfa sunulur.

Hedef Kazanımlar:

T.8.2.1. Hazırlıklı konuşma yapar.

T.8.2.3. Konuşma stratejilerini uygular

T.8.2.7. Konuşmalarında uygun geçiş ve bağlantı ifadelerini kullanır.

b. Yazma

4. Etkinlik: Efe'nin Günlüğü

Uygulama:

1. Öğrencilerden, kendilerini Efe'nin yerine koyarak o günün sonunda hissettiklerini anlatan bir günlük veya blog yazısı yazmaları istenir.

2. Yazılarında, Efe'nin günün başındaki sıkıntısını (serim), Osman Dede'nin anlattıkları ve yaşadığı sihirli anla birlikte yaşadığı farkındalığı (düğüm) ve günün sonunda hissettiği gurur ve sorumluluk duygusunu (çözüm) işlemeleri beklenir.

3. Yazılarına, içeriği yansıtan "Keşkeğin Sırrı", "Tokmağın Fısıltısı" gibi yaratıcı bir başlık koymaları istenir.

Öğrenciler, yazdıkları günlükleri veya blog yazılarını Padlet web aracında paylaşabilirler.

Hedef Kazanımlar:

T.8.4.3. Hikâye edici metin yazar.

T.8.4.13. Yazdıklarının içeriğine uygun başlık belirler.

T.8.4.17. Yazdıklarını paylaşır.

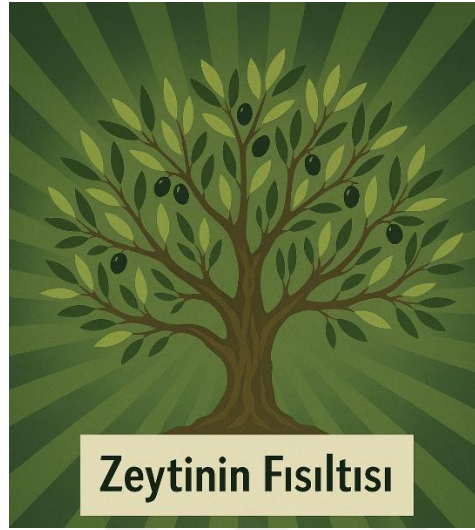
4.3. Zeytinin Fısıltısı

16 panelden oluşan "Zeytinin Fısıltısı" başlıklı çizgi roman senaryosu, UNESCO Acil Koruma Listesi'nde yer alan "Zeytin Yetiştiriciliği ile İlgili Geleneksel Bilgi, Yöntem ve Uygulamalar" konusunu işlemektedir. Senaryonun ana fikri, zeytin kültürünün bir tarım faaliyetinden ibaret olmadığını, aksine doğa, toplum ve evrenle kurulan köklü bir bağ olduğunu binlerce yıllık bir "Anıt Ağaç" aracılığıyla keşfetmektir. Bu keşif hikâyesi; teknoloji meraklısı şehirli Ege, geleneklere bağlı ve bilgili Zeynep, yaşayan bilgeliği temsil eden "Bilge Dede" karakterleri ve hikâyenin merkezindeki ulu "Anıt Ağaç" etrafında şekillenmektedir.

4.3.1. Senaryo

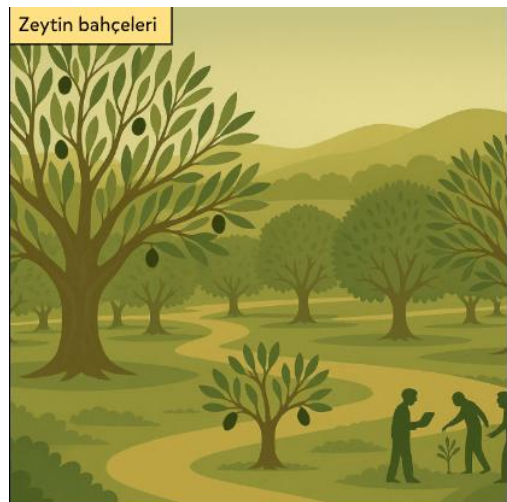
Senaryo metni özet olarak, Zeynep ve modern tarımı savunan arkadaşı Ege'nin, meyve vermeyi kesen bin yıllık bir "Anıt Ağacı"nı canlandırma çabasını konu almaktadır. Bilge Dede'nin rehberliğinde, zeytinin anlamı, amacı ve geçmişten günümüze değin kültürel aktarımın sağlanmasında önemli bir role sahip olduğunu öğrenirler. Ağacı iyileştirme yolculukları; halk takvimine uygun budama, "delice" adı verilen yabancı zeytinin aşılınması, "imece" ve "başak" gibi toplumsal dayanışma gelenekleriyle yapılan hasat ve son olarak zeytinin "taş baskı" yöntemiyle yağa dönüştürülmesi gibi kadim uygulamaları içerir. Bu süreç, başta geleneklere mesafeli olan Ege'nin bakış açısını tamamen değiştirir ve iki arkadaş, bu uygulamaların sadece bir tarım faaliyeti değil de korunması gereken değerli bir somut olmayan kültürel miras olduğunu kavrar. Böylece senaryo, bu mirasın yaşatılması için kuşaklararası aktarımın ve toplumsal farkındalığın önemini vurgulayarak sona erer.

Şekil 54. Zeytinin Fısıltısı Eğitici Dijital Çizgi Romanının Kapak Görseli (Birinci Panel)



"Zeytinin Fısıltısı" başlığı, somut olmayan kültürel mirasın (SOKÜM) doğasını ve korunma felsefesini yansıtacağı düşünüldüğü için seçilmiştir. Bu başlık, zeytin yetiştiriciliğine dair kadim bilgi ve ritüellerin, anıtsal veya yazılı bir formda değil, nesilden nesile aktarılan sessiz, hassas bir "fısıltı" olduğunu vurgulamaktadır. Aynı zamanda, modern yaşamın gürültüsü içinde kaybolma tehlikesiyle karşı karşıya olan bu mirasın "Acil Koruma" gerekliliğine, yani fısıltının duyulmaz olma riskine işaret etmektedir. Dolayısıyla senaryo, bu fısıltıyı "duymayı öğrenme" yolculuğunu anlatarak, UNESCO Sözleşmesi'nin ruhuna uygun şekilde, SOKÜM'ün korunmasının ancak kuşaklararası aktarım ve farkındalıkla mümkün olacağını özetlemektedir.

Şekil 55. Zeytinin Fısıltısı Eğitici Dijital Çizgi Romanının İkinci Paneli



İkinci panel, konuya giriş bağlamında bir "kurucu panel" niteliğindedir. İzleyiciye hikâyenin geçtiği mekânı, yani "Zeytin Bahçeleri"ni tanıtmaktadır. Bu panel, hikâyenin ana problemini sunmadan önce doğayla iç içe bir atmosfer yaratarak bir başlangıç noktası oluşturmaktadır. Somut olmayan kültürel miras, soyut bir kavram değildir; her zaman belirli bir mekân ve coğrafya ile ilişkilidir. Bu panel, zeytincilik geleneğinin kök saldığı toprağı göstererek, mirasın "bağlamını" kurar. Bu huzurlu manzara, SOKÜM'ün sağlıklı bir şekilde yaşadığı ve aktarıldığı ideal durumu temsil etmektedir.

Şekil 56. *Zeytinin Fısıltısı Eğitici Dijital Çizgi Romanının Üçüncü Paneli*



Üçüncü panelde devasa ve karmaşık dallarıyla "Anıt Ağaç"ın gövdesine odaklanılmaktadır. Zeynep karakteri, ağacın heybeti karşısında oran bakımından küçük ayarlanmıştır; bu da ağacın kadimliğini ve önemini vurgulamaktadır. Zeynep'in endişeli yüz ifadesi ve "Yaprakları sanki sararmış... ilk defa bu kadar sessiz." sözleri, hikâyenin ana problemini net bir şekilde ortaya koymaktadır. Böylelikle bu panel sayesinde hikâyenin ana çatışmasını başlamakta. Zeynep, geleneğe ve doğaya bağlı, endişe duyan karakter olarak tanıtılmaktadır. Diyaloglarda, "Anıt Ağaç", "bin yıllık" gibi anahtar kelimelerle okuyucuya gerekli bilgiyi vermeye dikkat edilmiştir. Anıt Ağaç'ın "sessizleşmesi", somut olmayan kültürel mirasın aktarım zincirinin kırılmasının ve unutulmasının bir metaforudur. Bu, eğitici dijital çizgi romanın başlığı olan "Zeytinin Fısıltısı"nın artık duyulmadığı anı simgelemektedir. Zeynep, bu tehlikenin farkında olan ve mirası koruma içgüdüğü taşıyan "miras taşıyıcısı topluluğu" temsil etmektedir.

Şekil 57. Zeytinin Fısıltısı Eğitici Dijital Çizgi Romanının Dördüncü Paneli



4. panelde senaryoya elindeki tabletle Ege karakteri dahil olmaktadır. Ege'nin duruşu ve odağının ağaçtan çok elindeki tabletinde olduğu okuyucuya sezdirilmeye çalışılmıştır. Bu, onun dünyaya bakışını ve başlangıçtaki kopukluğunu simgelemektedir. Zeynep'in endişeli ve duygusal yaklaşımının aksine, Ege'nin sözleri tamamen faydacıdır. Bu panel, hikâyenin temel ideolojik çatışmasını kurması bakımından önemlidir. Zeynep, geleneksel değerleri temsil ederken Ege ise küreselleşmenin getirdiği modern faydacılık üzerinde yoğunlaşmaktadır. Ege, senaryo boyunca dönüşüm geçirecek olan, başlangıçta şüpheli ve mesafeli karakter olarak konumlandırılır. Ege'nin sözleri, geleneksel bilgi ve uygulamaların modern, endüstriyel dünya tarafından “verimsiz”, “eski” veya “işe yaramaz” olarak görülmesini temsil ederken somut olmayan kültürel mirasa yönelik en büyük tehditlerden birini mükemmel bir şekilde özetlemektedir. Ege, projenin hedef kitlesini, yani farkındalık yaratılması ve ikna edilmesi gereken yeni nesli temsil etmektedir.

Şekil 58. Zeytinin Fısıltısı Eğitici Dijital Çizgi Romanının Beşinci Paneli



Bu panel, hikâyenin dönüm noktasını ve ana tezini ortaya koymaktadır. Bilge karakter olan Dede'nin, gelenekseli temsil eden Zeynep ile modernini temsil eden Ege'nin arasına girerek fiziksel ve sembolik bir köprü kurduğunu görülmektedir. Zeynep'in elini dedesiyle benzer bir şekilde kaldırması onun bu bilgelikle olan bağını gösterirken, Ege'nin dinlemeye başlaması ancak hala mesafeli duruşu, onun dönüşüm yolculuğunun başlangıcına işaret etmektedir. Ağacın sorununun biyolojik bir yaşlılık değil, "ruhunu besleyen geleneğin unutulması" yani kültürel bir kopukluk olarak verilmesi senaryodaki sorunu yeniden tanımlamayı sağlamaktadır. Somut Olmayan Kültürel Miras (SOKÜM) bağlamında ise bu panel, Somut olan (Anıt Ağaç), onu anlamlı kılan ve yaşatan somut olmayan (gelenek, bilgi, ritüel) ile hayat bulur mesajını vermektedir. Bu, SOKÜM'ün sadece bir "kültürel aktivite" değil, aynı zamanda toplulukların ve onlarla bütünleşmiş doğal unsurların yaşam kaynağı olduğu gerçeğini vurgulamaktadır.

Şekil 59. Zeytinin Fısıltısı Eğitici Dijital Çizgi Romanının Altıncı Paneli



Altıncı panel, bir önceki panelde ortaya konan mesajı derinleştirerek karakterleri ve okuyucuyu hikâyenin felsefi katmanına davet etmektedir. Bilge Dede'ye odaklanan panelde onun sözlerine ve bilgeliğine dikkat çekilmektedir. Dede'nin sıcak, davetkâr jestleri ve göz kırpmasıyla, aktardığı kadim bilginin didaktik bir ders değil, samimi ve yaşayan bir miras olduğunu hissettirmesi istenmiştir. Anlatısal olarak bu panel, "göreve çağrı" işlevi görmektedir. Bilge Dede, zeytin ağacını yerel bir unsur olmaktan çıkarıp evrensel bir mitoloji olan "Hayat Ağacı" ve "kozmetik direk" kavramlarıyla ilişkilendirmektedir. Bu, SOKÜM'ün sadece yerel değil, evrensel insani değerlerle bağlantılı olduğunu göstermektedir. "Ona tapmayız, ama onunla birlikte dua ederiz" ifadesi, SOKÜM'e yaklaşımın doğasını (saygı ve birliktelik, tapınma değil) netleştirirken; "Onun fısıltısını duymak, evrenin düzenini anlamaktır." cümlesi ile doğrudan çizgi romanın başlığına gönderme yapılmak istenmiştir. Bu panel, mirasın korunmasının teknik

bir işleminden öte, evreni ve yaşamı anlamaya yönelik derin bir keşif yolculuğu olduğunu vaat ederek eğitsel amacı pekiştirmeyi amaçlamaktadır.

Şekil 60. Zeytinin Fısıltısı Eğitici Dijital Çizgi Romanının Yedinci Paneli



Bu panel, bir önceki panelde sunulan soyut ve derin "Hayat Ağacı" kavramının, iki farklı dünya görüşüne sahip genç karakterler tarafından nasıl işlendiğini ve yorumlandığını göstererek hikâyedeki merkezi çatışmayı derinleştirmektedir. Eğitici dijital çizgi romanda Ege'nin heyecanlı ve sorgulayıcı vücut dili, Zeynep'in sabırsız ve kabullenmiş duruşuyla tam bir tezat oluşturmaktadır. Ege'nin, dedesinin mistik tanımına karşılık "anten gibi mi?" sözleriyle kendi teknolojik dünyasından bir metaforla somutlaştırma çabası içerisinde olduğunu göstermektedir. Bu, onun karakter gelişiminde kritik bir adım olarak görülüp artık konuyu yok saymak yerine, anlamak için kendi bildiği yolları denemeye başladığı sezdirilmiştir. Bu, somut olmayan kültürel mirasın (SOKÜM) korunmasında karşılaşılan en temel zorluklardan biri olan soyut bilgilerin somutlaştırılması gerekliliğini simgelemektedir. Zeynep'in "Anlamaya çalış Ege!" çıkışı ise, mirasın sadece teknik bir benzetmeyle basite indirgenemeyecek kadar derin bir anlam taşıdığına dair bir sezgiyi ve saygıyı temsil etmektedir. Onun hemen ardından dedesine dönerek "Ne yapmamız gerek?" diye sorması ise Zeynep'in mirası kabullendiğini ve onu korumak için eyleme geçmeye hazır olduğunu göstermektedir. Bilge Dede'nin gülümseyerek bu diyalogu izlemesi ise, yeni neslin bu bilgiyi kendi aralarında tartışarak, sorgulayarak ve müzakere ederek içselleştirmesine izin veren bilge bir rehber rolünü pekiştirmektedir. Dolayısıyla bu panel, SOKÜM'ün korunmasının sadece bilgi aktarımı değil, aynı zamanda farklı bakış açılarının etkileşimiyle gerçekleşen aktif bir anlama ve sahiplenme süreci olduğunu etkili bir şekilde anlatmaktadır.

Şekil 61. Zeytinin Fısıltısı Eğitici Dijital Çizgi Romanının Sekizinci Paneli



Bu panel, senaryonun felsefî ve teorik altyapıdan, somut eyleme ve usta-çırak ilişkisine geçtiği kritik bir aşamayı temsil etmektedir. Panelde odak olarak sadece Bilge Dede'ye ve onun geleneksel budama testeresine odaklanması, onu bilginin kaynağı ve "usta" olarak konumlandırmaktadır. Bu panelde Bilge Dede, artık soyut kavramları değil, somut bir beceriyi öğretmektedir. Anlatısal olarak bu, kahramanların "Anıt Ağacı" iyileştirme yolculuğundaki ilk pratik adımdır. Somut Olmayan Kültürel Miras (SOKÜM) ve eğitsel bağlamda ise bu panel son derece zengindir. Bilge Dede'nin "rastgele değil" vurgusu ve eylemi "halk takvimi" gibi geleneksel bir bilgi sistemine dayandırması, SOKÜM'ün bilimsel ve gözleme dayalı derinliğini ortaya koymaktadır. "Ağacın canını yakmadan," "ona nefes aldırarak," "güneşi içine davet edecek" gibi ifadeler, bu eylemin sadece mekanik bir kesme işlemi olmadığını, doğayla saygıya ve uyuma dayalı bir felsefesi olduğunu öğretmektedir. "Bu bir sanattır" cümlesiyle bu beceri, zanaatın ötesine taşınarak kültürel bir değerle taçlandırılmaktadır. Panelin altındaki anlatıcı kutusunda yazan "Geleneksel budama, ağacın yaşam döngüsüne saygı duyan kadim bir bilgidir." Sözleriyle ise, SOKÜM'ün korunmasına doğrudan vurgu yapılmaktadır.

Şekil 62. Zeytinin Fısıltısı Eğitici Dijital Çizgi Romanının Dokuzuncu Paneli



Bu panel, eğitici dijital çizgi romanın odak noktasında yer alan, bilgeliği ve samimiyeti yüzünden okunan Bilge Dede'nin, "Delice" adı verilen yabani zeytin filizini hassasiyetle tutuşu, aktarılan bilginin kıymetini ve bu anın mahremiyetini vurgulamaktadır. Bu bağlamda somut olmayan kültürel mirasın (SOKÜM) ne kadar derin ve çok katmanlı olduğunu göstermesi açısından senaryonun en güçlü anlarından biri olarak gösterilebilir. Anlatısal olarak bu panel, ağacı iyileştirme sürecinin ikinci ve en önemli adımını, yani aşılamaı bir sır olarak sunarak okuyucunun merakını en üst düzeye çıkarmayı hedeflemiştir. SOKÜM ve eğitsel bağlamda ise bu panel, kültürel mirasın üç farklı katmanını bir araya getirmektedir:

- 1) Teknik Bilgi: "Yabaninin direncini ve gücünü, soylu ağacın lezzetiyle birleştiririz" ifadesi, geleneksel bilginin aslında gözleme ve tecrübeye dayalı, nesiller boyu aktarılan sofistike bir genetik birikim olduğunu göstermektedir.
- 2) Felsefi Anlam: "Yeni bir can aşıyoruz" ifadesi, bu eylemin mekanik bir işlem değil, yaşamı yenileyen, yaratıcı ve kutsal bir eylem olduğu fikrini işlemektedir.
- 3) Mitolojik Köken: En çarpıcı unsur ise, bu tarımsal pratiğin doğrudan Türk mitolojisindeki "ağaç kovuğunda doğan Kıpçak" efsanesine bağlanmasıdır. Bu bağlantı, SOKÜM'ün sadece pratik becerilerden oluşmadığını; aynı zamanda bir topluluğun kimliğini, köken hikâyelerini ve kozmolojisini de içinde barındıran bütüncül bir dünya görüşü olduğunu öğretmektedir. Böylece bu panelin, basit bir tarım tekniğinin aslında bir ulusun en derin kültürel kodlarıyla nasıl iç içe geçtiğini göstererek, SOKÜM'e duyulması gereken saygıyı ve hayranlığı pekiştireceği düşünülmektedir.

Şekil 63. Zeytinin Fısıltısı Eğitici Dijital Çizgi Romanının Onuncu Paneli



Bu panelde, şüpheli karakter Ege'nin aydınlanma yaşadığı ve senaryonun dönüşümünü tamamladığı zirve noktasıdır. Eğitici dijital çizgi romanın bu panelinde Ege'ye odaklanması ve onun şaşkınlık ve hayranlık dolu yüz ifadesi, bilginin artık sadece aktarılmadığını, aynı zamanda alıcı tarafından tam olarak "anlaşıldığını" ve "içselleştirildiğini" göstermektedir. O, Bilge Dede'nin mitolojik ve şiirsel bir dille anlattığı "yeni bir can aşılama" eylemini, kendi modern ve bilimsel zihin süzgecinden geçirerek "toprağa ve iklime uygun, yepyeni bir fidan yaratmak" olarak yeniden formüle etmektedir. Yeni neslin, kadim bilgiyi kendi anladığı dilde yorumlayarak onun dehasını ve işlevselliğini fark etmesi bakımından bu, somut olmayan kültürel mirasın (SOKÜM) korunmasındaki en önemli adımı temsil eder. Ege artık bu geleneğe sadece saygı duymamakta, aynı zamanda onun ne kadar zekice, sürdürülebilir ve yenilikçi bir yöntem olduğunu da kavramaktadır. Elinde hala tabletini tutuyor olması, onun modern kimliğinden vazgeçmediğini, aksine bu kadim bilgiyi modern kimliğiyle bütünleştirdiğini göstermektedir. Bu panel, SOKÜM'ün yeni nesillere aktarılmasının, ezberletmekle değil, onun değerini ve mantığını kavratmakla mümkün olacağının altını çizmektedir.

Şekil 64. Zeytinin Fısıltısı Eğitici Dijital Çizgi Romanının On Birinci Paneli



Paneller arasındaki geçişlerde zaman ve mekân algısını yönlendirmek ve anlatının geçtiği çerçeveyi belirlemek amacıyla, karelerin alt ve üst kısımlarında konumlandırılan bilgilendirme metinlerinden yararlanılmıştır. Bu panel, senaryoda bir zaman atlamasıyla "iyileşme" sürecinin başarılı sonucunu ve ödülünü göstermektedir. Önceki panellerde ekilen umudun ve uygulanan kadim bilginin meyvelerinin toplandığı "çözüm" bölümünün başlangıcı konumundadır. Aynı şekilde önceki panellerdeki endişeli ve durağan atmosferin yerini, karakterlerin gülümseyen yüzleri ve aktif katılımlarıyla neşeli, dinamik bir "bayram" havasına bıraktığını net bir şekilde ortaya koymaktadır. Ege'nin

artık dışarıdan bir gözlemci değil de sürecin bir parçası olması, onun dönüşümünün tamamlandığını gözler önüne sermektedir. Somut Olmayan Kültürel Miras (SOKÜM) ve eğitsel bağlamda bu panel, mirasın sadece teknik bilgi ve becerilerden ibaret olmadığını, aynı zamanda temelinde güçlü sosyal uygulamalar barındırdığını öğretir. Zeynep'in "Hasat bizim için bir bayramdır" ifadesiyle ekonomik bir faaliyete yüklenen kültürel ve kutlamaya dayalı anlamı vurgularken, "imece" kavramını doğrudan tanımlayarak SOKÜM'ün temel taşlarından olan toplumsal iş birliği, dayanışma ve paylaşma değerlerini okuyucuya aktarmaktadır. Bu panel, SOKÜM'ün nasıl bir topluluğu bir araya getirdiğini, bireysel bir işi kolektif bir şölene dönüştürdüğünü ve bu yolla sosyal bağları güçlendirdiğini somut bir örnekle sergilemektedir.

Şekil 65. *Zeytinin Fısıltısı Eğitici Dijital Çizgi Romanının On İkinci Paneli*



Bu on ikinci panelde, bir önceki panelde tanıtılan "imece" kavramı bir adım öteye taşınarak, somut olmayan kültürel mirasın (SOKÜM) içerdiği derin etik ve toplumsal dayanışma değerleri gözler önüne serilmektedir. Ege karakterinin artık sadece bir katılımcı değil, aynı zamanda detayları fark eden, sorgulayan ve öğrenmeye istekli bir birey olduğunu gösterip; onun merak dolu sorusu, karakter gelişimindeki nihai aşamayı kanıtlamaktadır. Panelin alt kısmında yer alan bilgilendirme kutusu, ana görseli gereksiz detaylardan arındırarak Ege'nin sorusuna zemin hazırlayan işlevsel bir anlatı aracı olarak kullanılmıştır. Bu teknik, panelin SOKÜM ve eğitsel bağlamdaki en güçlü mesajını, yani "başaklama" geleneğini etkili bir şekilde sahneye koymaktadır. Eski Türklerin önemli tarım geleneklerinden biri olan başaklama, ekin biçiminden sonra demetlere girmeyip tarlada kalan başakların, yoksul köylüler tarafından toplanarak onların hakkı sayılmasına dayanır. Bu başakları toplayan kişilere 'başakçı', bu işleme ise 'başaklama' adı verilmiştir (Dursun, 2016, s. 223). Zeynep'in sözleri aracılığıyla aktarılan bu gelenek, hasadın salt

bir üretim faaliyeti olmanın ötesinde, topluluğun daha az şanslı üyelerini gözetken, kökleri derinlere uzanan bir sosyal güvence ve adalet anlayışının somut bir yansıması olduğunu gözler önüne sermektedir. "Toprak cömerttir, biz de öyle olmalıyız" cümlesi, bu uygulamanın ardındaki felsefeyi özetleyip doğayla kurulan karşılıklı ve cömert bir ilişkiye dayanan, sürdürülebilir bir dünya görüşünü yansıtmaktadır. Bu panel, SOKÜM'ün korunmasının neden önemli olduğunu sadece kültürel bir çeşitlilik olarak değil, aynı zamanda günümüz dünyasına ilham verebilecek insani ve ahlaki değerler barındırdığı için de önemli olduğunu etkili bir şekilde vurgulamaktadır.

Şekil 66. Zeytinin Fısıltısı Eğitici Dijital Çizgi Romanının On Üçüncü Paneli



Bu panel, hasat edilen zeytinin, geleneksel bilginin son halkası olan "Taş Baskı" yöntemiyle nihai ürüne dönüştüğü ve tüm sürecin taçlandırıldığı anı temsil etmektedir. Karakterlerin ve okuyucunun emeklerinin somut ve lezzetli karşılığını gördüğü bir tatmin ve kapanış anı olarak devasa taş değirmenin çalışması ve testiden akan altın rengi yağ, sürecin kadimliğini, doğallığını ve bereketini vurgulamaktadır. Somut Olmayan Kültürel Miras (SOKÜM) ve eğitsel bağlamda bu panel, geleneksel zanaatkârlığın ardındaki felsefeyi ve değerler sistemini öğretmektedir. Bilge Dede'nin "Metalin hızı değil, taşın hafızası vardır bu yağda" sözü, modern endüstriyel üretim ile geleneksel yöntemler arasında derin bir karşıtlık kurmaktadır. Bu ifade, SOKÜM'ün sadece yavaş ve eski olmadığını, aksine sürece "hafıza", "ruh" ve "anlam" katan bir teknolojiye sahip olduğunu öğretmeyi hedeflemektedir. "Her damlasında bu toprağın, bu ağacın ve emeğimizin ruhu saklıdır." cümlesi ise, ürünün kökeninden ve onu üreten topluluktan ayrı düşünülemeyeceği şeklindeki bütüncül dünya görüşünü özetlemektedir. Burada korunan sadece bir yöntem değil, aynı zamanda bir ürünün kalitesini ve kimliğini oluşturan tüm

kültürel ve ekolojik değerler bütünüdür. Bu bakımdan bu panel, SOKÜM'ün korunmasının neden önemli olduğunu en güçlü şekilde ortaya koymaktadır.

Şekil 67. Zeytinin Fısıltısı Eğitici Dijital Çizgi Romanının On Dördüncü Paneli



On dördüncü panelde Ege'nin hayranlık dolu ifadesi ve etrafındaki pırıltılar, onun bir "aydınlanma" anı yaşadığını ve artık sadece bir gözlemci değil, mirasın manevi değerini tam anlamıyla hisseden bir katılımcı olduğunu göstermektedir. Bu bakımdan gösterilen panel, Ege karakterinin dönüşüm yolculuğunun ulaştığı nihai ve en derin noktayı temsil etmektedir. Ege'nin düşünce balonundaki “Bu sadece zeytinyağı değil... Sanki sıvılaştırılmış bilgelik gibi” ifadesi, onun karakter gelişiminin zirvesidir. Artık süreci kendi teknolojik metaforlarıyla değil, Bilge Dede'nin bakış açısını tamamen içselleştirerek, soyut ve şiirsel bir dille yorumladığı görülmektedir. Öğrencinin, geleneksel bir ürünün sadece maddi bir nesne olmadığını, aynı zamanda içinde bilgi, emek, tarih ve felsefe barındıran bir "bilgelik" taşıdığını kavraması, Somut Olmayan Kültürel Miras (SOKÜM) eğitiminin en temel hedefine ulaşıldığını göstermektedir. Panelin altındaki bilgilendirme kutusu ise, hikâyenin bu duygusal zirvesini, ek bir eğitsel bilgiyle zenginleştirmektedir. Yağ üretiminin ötesinde, "Kırma" ve "Çizme" gibi sofralık zeytin yöntemlerini tanıtarak SOKÜM unsurunun kapsamını genişletmekte ve bu geleneklerin "lezzeti ve kültürel sürekliliği" koruduğunu doğrudan vurgulayarak çalışmanın ana ve alt soruları kapsamında verdiği mesajını pekiştirmektedir.

Şekil 68. Zeytinin Fısıltısı Eğitici Dijital Çizgi Romanının On Beşinci Paneli



Bu panel, karakterlerin yolculuklarının sonunda ulaştıkları nihai farkındalık düzeyini ve üstlendikleri yeni rolleri sergilemektedir. Panelde iki gencin teknolojik bir araç etrafında, huzurlu bir doğa ortamında iş birliği içinde oturmaları, gelenek ve modernlik arasındaki çatışmanın sona erdiğini ve yerini uyumlu bir senteze bıraktığını simgelemektedir. Ege'nin sözleri, onun dönüşümünün son aşaması olduğunu göstermektedir; artık o, mirasın sadece pratik yönünü değil, "barış, bilgelik ve sonsuzluk" gibi evrensel ve sembolik değerlerini de anlayan ve bu değerleri yayma sorumluluğunu üstlenen bir kültür elçisidir. Zeynep'in cevabı ise ataların mirası korumak için kullandığı geleneksel yöntemler (taşa, kilime motif işlemek) ile günümüz teknolojisi arasında doğrudan bir bağ kurmaktadır. "Biz de teknolojiyle işleyeceğiz." ifadesi, Somut Olmayan Kültürel Mirasın (SOKÜM) korunmasının, onu geçmişe hapsedmekle değil, çağın araçlarıyla yeniden üreterek ve yayarak mümkün olacağını vurgulamaktadır. Bu panel, SOKÜM'ün korunmasının nihai amacının sadece bir listeye girmek olmadığını; asıl amacın, bu mirasın anlamını ve değerini yeni nesillerin kendi ifade biçimleriyle geleceğe taşıyarak onun "sonsuza dek" yaşamasını sağlamak olduğunu güçlü bir şekilde ifade etmektedir.

Şekil 69. Zeytinin Fısıltısı Eğitici Dijital Çizgi Romanının On Altıncı Paneli



“Zeytinin Fısıltısı” adlı eğitici dijital çizgi romanının on altıncı yani son paneli, karakterlerin yolculuğunun sadece yerel bir başarıyla değil, evrensel bir tanınmayla taçlandığını göstermektedir. Panele bakıldığında artık sağlıklı ve canlı olan Anıt Ağaç'ın dallarında bir kartal silüetinin olması, son derece güçlü bir sembolizm içermektedir. Türk mitolojisinde ve "Hayat Ağacı" inanişinde kartal, koruyucu ruh, ilahi mesajcı ve gücün sembolüdür. Onun varlığı, ağacın sadece fiziksel olarak değil, manevi ve kozmik olarak da dengesine kavuştuğunu, kutsallığının yeniden tesis edildiğini gösterir. Zeynep ve Ege'nin izleyiciye dönük kendinden emin ve mutlu gülümsemeleri, hem hikâyeyi başarıyla tamamlamanın gururunu yansıtır hem de bu mirası koruma sorumluluğunu artık izleyiciyle paylaştıklarına dair sembolik bir davet olarak görülmektedir. Panelin altındaki bilgilendirme kutusu ise hikâyeyi kurgusal dünyadan çıkarıp gerçekliğe bağlamaktadır. Zeytin yetiştiriciliği geleneğinin 2023'te UNESCO listesine alınarak "tüm insanlığın ortak mirası" olduğunun belirtilmesi, çalışmanın amacı doğrultusunda olduğunu ve bu senaryonun küresel önemini belgelemektedir. Son cümledeki "Anıt Ağaç, fısıltısının artık tüm dünyada duyulduğunu bilerek huzurla salındı" ifadesi, çizgi romanın başlığına doğrudan gönderme yaparak, karakterlerin çabasının ve UNESCO'nun kararının, o sessiz "fısıltıyı" tüm dünyanın duyabileceği güçlü bir sese dönüştürdüğünü şiirsel bir dille ifade etmektedir.

4.3.3. Türkçe Dersi Öğretim Programı 8. Sınıf Kazanımları Doğrultusunda Geliştirilen Etkinlikler

A. Anlama Becerisini Geliştirici Etkinlikler

a. Dinleme

1. Etkinlik: " Gelenek ve Gelecek Meclisi: Bir Münazara Etkinliği

Amaç:

Bu dinleme etkinliğinin temel amacı, öğrencilerin bir metni farklı bakış açılarına göre eleştirel bir şekilde dinleyerek, argüman tespit etme ve bu argümanları bir tartışma ortamında savunma becerilerini geliştirmektir. Öğrencilerin, dinledikleri metindeki karakterlerin diyaloglarını ve olayları, belirli bir tezi destekleyen veya çürüten kanıtlar olarak kullanmaları hedeflenir. Bu süreç, dinlemenin sadece bir anlama eylemi olmadığını, aynı zamanda bir ikna ve tartışma sürecine hazırlık için aktif bir veri toplama eylemi olduğunu gösterir ve öğrencilerin eleştirel düşünme yeteneklerini güçlendirir.

Uygulama:

Etkinlik üç aşamada uygulanır. Birinci aşamada (Hazırlık ve Taraf Seçimi), öğretmen sınıfı bir "meclis" ortamına sokar ve tartışma konusunu sunar: "Köyümüzün zeytincilik geleceği için geleneksel bilgelik mi, yoksa modern teknoloji mi öncelikli olmalıdır?" Sınıf iki ana gruba ayrılır: "Gelenek Savunucuları" (Bilge Dede ve Zeynep'in tarafı) ve "Modernite Yenilikçileri" (Ege'nin başlangıçtaki görüşünü savunanlar). Gruplara görevleri açıklanır: "Okuyacağım senaryoyu birer münazara yarışmacısı gibi dinleyeceksiniz. Kendi tarafınızın argümanlarını güçlendirecek ve karşı tarafın argümanlarını çürütecek noktaları dikkatle dinleyip not almalısınız." İkinci aşamada, öğretmen "Zeytinin Fısıltısı" senaryosunu okur. "Gelenek Savunucuları" grubu, Bilge Dede'nin açıklamalarını, geleneksel budama ve aşılamanın ağacı iyileştirmesini, "imece" ve "başak" gibi toplumsal değerleri ve UNESCO mirası vurgusunu not alırlar. "Modernite Yenilikçileri" ise Ege'nin ilk sözünden ("Modern tarımda böyle verimsiz ağaçları tutmazlar.") yola çıkarak, geleneksel yöntemlerin yavaşlığını, modern tarımın potansiyel verimliliğini ve bilimselliğini savunmak için dinledikleri metinden çıkarımlar yaparlar. Üçüncü ve son aşamada (Münazara), dinleme sürecinde topladıkları kanıtları kullanarak iki grup arasında bir münazara düzenlenir. Her grup, sırayla kendi tezini sunar ve karşı teze antitezler geliştirir. Örneğin, "Gelenek Savunucuları", "Dinlediğimiz metinde, ağacı iyileştiren şeyin bin yıllık bilgi birikimi olduğu kanıtlanmıştır." derken; "Modernite Yenilikçileri", "Aynı metin, bu bilginin neredeyse unutulduğunu ve modern bir gencin (Ege) çabasıyla dünyaya duyurulduğunu gösteriyor. Demek ki teknoloji olmadan gelenek tek başına yetersizdir." şeklinde bir karşı argüman sunabilir. Münazara, senaryonun

sonunda olduđu gibi "gelenek ve geleceđi birleřtiren ortak bir çözüm yolu" bulunması çağrısıyla sonlandırılır.

Hedef Kazanımlar

T.8.1.10. Dinledikleri/izledikleri ilgili görüşlerini bildirir.

T.8.1.11. Dinledikleri/izledikleri medya metinlerini değerlendirir.

T.8.1.14. Dinleme stratejilerini uygular.

b. Okuma

2. Etkinlik: Sembollerin Dilini Okumak

Okuduđunuz “Zeytinlerin Fısıltısı” adlı eğitici dijital çizgi romanda Bilge Dede, Anıt Ağacı nasıl tanımlamaktadır? "Yeri göđe bağlayan direk" ifadesiyle neyi kastediyor olabilir? Kendinizi Bilge Dedenin yerine koyarak verilen konuşma balonuna gerekli cevapları yazınız.

Şekil 70. Sembollerin Dilini Okumak Adlı Okuma Etkinliđi



B. Anlatma Becerisini Geliştirici Etkinlikler

a. Konuşma

3. Etkinlik: Sözlü Tarih: Bilge Dede'nin İzinde Bir Anlatı Etkinliği

Amaç:

Bu konuşma etkinliğinin temel amacı, öğrencilerin belirli bir konu hakkında bilgi aktarmanın ötesine geçerek, bir hikâye anlatıcısının rolünü benimseyip hazırlıklı, yaratıcı ve empatik bir konuşma yapma becerilerini geliştirmektir. Öğrencilerin, senaryodaki Bilge Dede karakteri gibi, bir geleneğin sadece teknik adımlarını değil, ardındaki felsefeyi, kültürel anlamı ve ruhu da dinleyiciye aktarmaları hedeflenir. Bu süreçte, konuşmalarını daha etkili kılmak için ses tonu, vurgu, jest ve mimik gibi sözsüz iletişim unsurlarını bilinçli bir şekilde kullanmaları amaçlanır. Böylece öğrenciler, yazılı bir metni canlı bir sözlü anlatıya dönüştürme pratiği kazanırlar.

Uygulama:

Etkinlik üç aşamada uygulanır. Birinci aşamada "Zeytinin Fısıltısı" senaryosu okunduktan sonra öğretmen, Bilge Dede'nin anlatım tarzına dikkat çeker: O, sadece bilgi vermiyor, aynı zamanda metaforlar kullanarak, kültürel göndermeler yaparak ve işin ruhunu yansıtarak bir hikâye anlatıyor. Ardından sınıf, senaryodaki ana geleneksel uygulamalara göre gruplara ayrılır (Örn: Geleneksel Budama, Aşılama Sanatı, İmece Usulü Hasat, Taş Baskı Yağcılığı vb.). İkinci aşamada, her gruba kendi konusunu sınıfa bir "Bilge" gibi anlatma görevi verilir. Gruplar, senaryonun ilgili bölümünden faydalanan 2-3 dakikalık bir hazırlıklı konuşma metni planlarlar. Bu hazırlık sırasında sadece ne söyleyeceklerini değil, aynı zamanda bunu nasıl bir ses tonuyla, hangi jest ve mimiklerle anlatacaklarını da kararlaştırırlar. Amaçları, dinleyicilere sadece bilgi vermek değil, onları o anın atmosferine sokmaktır. Üçüncü ve son aşamada, sınıf çember şeklinde oturur ve her grubun sözcüsü sırayla ortaya çıkarak kendi "sözlü tarih" anlatısını sunar. Konuşmacılar, dinleyicilerle göz teması kurarak, beden dilini etkili kullanarak ve hikâyenin ruhuna uygun bir üslupla konuşmalarını yaparlar. Tüm sunumlar bittikten sonra, "Hangi anlatıcının hikâyesi sizi daha çok etkiledi? Neden?", "Konuşmacıların kullandığı hangi ifadeler veya beden dili hareketleri anlatımı daha güçlü kıldı?" gibi sorularla bir değerlendirme yapılır ve sözlü anlatımın gücü üzerine konuşulur.

Hedef Kazanımlar

T.8.2.1. Hazırlıklı konuşma yapar.

T.8.2.3. Konuşma stratejilerini uygular. (Özellikle Yaratıcı Konuşma ve Empati Kurma)

T.8.2.4. Konuşmalarında beden dilini etkili bir şekilde kullanır.

b. Yazma

4. Etkinlik: *Köklerimden Dallarıma: Anıt Ağaç'ın Otobiyografisi*

Uygulama: Öğrencilerden, kendilerini bin yıllık Anıt Ağaç'ın yerine koyarak hayat hikayesini birinci ağızdan yazmaları istenir. Yazıda şu duygulara yer vermeleri teşvik edilir:

- Yüzyıllar boyunca şahit oldukları (savaşlar, barışlar, doğumlar...).
- Unutulduğunda hissettiği yalnızlık ve hastalık.
- Budanmanın ve aşılmanın "yeniden doğuş" hissi.
- İmece sırasındaki neşe ve "başak" bırakıldığında hissettiği gurur.
- Yağının "Taş Baskı"da sıkılmasının ve insanlara şifa olmasının anlamı.

Hedef Kazanımlar:

T.8.4.3. Hikâye edici metin yazar.

T.8.4.4. Metni oluşturan unsurlar arasındaki geçiş ve bağlantıları ifade eden öğeleri kullanır.

T.8.4.6. Kelimeleri anlamlarına uygun kullanır.

T.8.4.13. Yazdıklarının içeriğine uygun başlık belirler.

T.8.4.17. Yazdıklarını paylaşır.

BÖLÜM V

TARTIŞMA, SONUÇ ve ÖNERİLER

Bu başlık altında öncelikle araştırma bulgularından hareketle ortaya çıkan sonuçlara yer verilecek ve sonuçlar ilgili literatürle karşılaştırmalı olarak tartışılacaktır. Devamında ise elde edilen bulgular doğrultusunda çeşitli öneriler sunulacaktır. Bu bölümde, araştırma kapsamında geliştirilen eğitici dijital çizgi romanların ve destekleyici etkinliklerin temel özellikleri, ilgili alan yazındaki bulgular ışığında tartışılmaktadır.

5.1. Tartışma

UNESCO’nun öncelikleri arasında eğitim, kültürel mirasın korunması ve kültürel çeşitliliğin sürdürülmesi kritik araçlar olarak öne çıkmaktadır. Küreselleşmenin kültürel çeşitliliğe yönelik tehditlerine rağmen, modern teknoloji ve internetin genç nesillerin kültürel mirasla ilgili eğitilmesinde önemli bir potansiyele sahip olduğu vurgulanmıştır. Bu durum, teknolojinin yol açtığı sorunlara yine teknoloji aracılığıyla çözüm üretme ironisini de içermektedir. Bu bağlamda, somut olmayan kültürel mirasın dijital öğretim materyalleri aracılığıyla örgün eğitimde daha etkili biçimde yer bulduğu görülmüştür.

Türkiye’nin 2006 yılından bu yana UNESCO Somut Olmayan Kültürel Miras Temsili Listesi’ne dâhil ettiği 31 unsur, uluslararası görünürlüğü artırsa da bu unsurların örgün eğitim müfredatlarında yeterince yer almaması önemli bir eksiklik olarak değerlendirilmektedir. Çalışmanın odağındaki “Halk Kültürü” dersi, 2024-2025 eğitim-öğretim yılında yürürlüğe giren yeni seçmeli ders çizelgesinde doğrudan yer almamakla birlikte, bu durum somut olmayan kültürel mirasa odaklanan dijital içeriklerin işlevini yitirdiği anlamına gelmemektedir. Aksine, “Masal ve Destanlarımız” gibi kültürel temelli

seçmeli dersler ile Türkçe dersi kapsamındaki temalara bağlı kazanımlar, bu tür materyallerin eğitimsel değerini sürdürmektedir. Özellikle görsel hikâye anlatımı sunan dijital çizgi romanlar, öğrencilerin kültürel mirasa olan ilgisini artırmakta, soyut kavramların somutlaştırılmasına ve öğrenme motivasyonunun yükselmesine katkıda bulunmaktadır.

Türkçe öğretiminde kullanılan kaynak ve materyallerin, dört temel dil becerisini (okuma, dinleme, konuşma, yazma) eş zamanlı olarak geliştirmeye yönelik olması gerekmektedir. Bu doğrultuda dijital çizgi romanlara dayalı olarak oluşturulan etkinlikler, söz konusu becerilerin bütüncül gelişimini destekleyecek şekilde tasarlanmıştır. Nitekim Türkçe Dersi Öğretim Programı (2019) ve Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli (2024) incelendiğinde, temel dil becerilerinin “birbirini destekleyecek biçimde sarmal bir yapıda” kullanılmasının gerekliliği vurgulanmaktadır. Bu çerçevede materyal geliştirme sürecinde sarmal yapı gözetilmiş ve dijital çizgi romanların tüm dil becerilerinin eş zamanlı gelişimine katkı sağlaması amaçlanmıştır.

Alan yazında, çizgi romanların karmaşık bilgileri basitleştirme, karakterler üzerinden empati kurdurma ve öğrenmeyi eğlenceli hale getirme gibi avantajlar sunduğu ifade edilmektedir (Gülersoy & Türkal, 2020). Nitekim Akdağ’ın (2023) Sosyal Bilgiler, Şen’in (2023) ise Fen Bilimleri dersinde yürüttükleri araştırmalar, çizgi roman kullanımının öğrencilerin bilişsel olduğu kadar duyuşsal ve eleştirel düşünme becerilerini de geliştirdiğini göstermektedir. Bu çalışma da çizgi romanın bu gücünden yararlanarak, soyut ve çok katmanlı bir konu olan somut olmayan kültürel mirasın ortaokul öğrencilerine etkili biçimde aktarımını hedeflemektedir. Geliştirilen dijital materyaller, kültürel içeriklerin kalıcı öğrenilmesine katkı sağlama potansiyeli taşımaktadır.

Bu araştırmada geliştirilen eğitici dijital çizgi romanların, öğrencilerin becerilerini geliştirmede pratik ve etkili bir materyal olarak kullanılabildiğine yönelik bulgular, alanyazındaki benzer çalışmalarla önemli paralellikler göstermektedir. Özellikle Umam ve arkadaşlarının (2024) yaptığı araştırma, bu çalışmanın sonuçlarının dayandığı zemini güçlendiren önemli veriler sunmaktadır. Umam ve arkadaşlarının çalışmasında, Problem Temelli Öğrenme (PTÖ) yaklaşımıyla bütünleştirilmiş Pixton çizgi romanlarının, öğrencilerin matematiksel problem çözme becerilerini geliştirmede "geçerli, pratik ve etkili" olduğu kanıtlanmıştır. Benzer şekilde, bu çalışmada geliştirilen dijital çizgi romanların öğrencilerin yaratıcı yazma becerilerini olumlu yönde etkilediği ve materyalin pratik ve etkili bir öğretim aracı olduğu sonucuna varılmıştır. Her iki çalışma da Pixton

gibi web araçlarının, belirli bir çerçeve ile eğitime dahil edildiğinde öğrencilerin üst düzey düşünme becerilerini geliştirebildiğini ortaya koyması bakımından örtüşmektedir. Bununla birlikte, mevcut çalışma, Umam ve arkadaşlarının (2024) çalışmasından bazı temel noktalarda ayrılarak alanyazına özgün bir katkı sunmaktadır. Umam ve arkadaşlarının araştırması, matematik gibi daha çok kurallara dayalı ve yakınsak düşünme becerilerinin (problem çözme) ön planda olduğu bir alana odaklanırken; bu araştırma, Türkçe öğretimi gibi dilsel, estetik ve ıraksak düşünme becerilerinin (yaratıcılık) merkezde olduğu bir alanda gerçekleştirilmiştir. Bu durum, Pixton gibi dijital çizgi roman oluşturma araçlarının sadece mantıksal ve problem odaklı alanlarda değil, aynı zamanda yaratıcılık ve ifade özgürlüğü gerektiren sözel alanlarda da ne denli esnek ve güçlü bir araç olduğunu göstermesi açısından kritik bir önem taşımaktadır. Sonuç olarak, mevcut araştırma, Umam ve arkadaşlarının (2024) bulgularını desteklemekle kalmamış, aynı zamanda bu bulguların geçerlilik alanını farklı bir disipline ve farklı bir beceri setine taşıyarak genişletmiştir. Bu, dijital çizgi romanların disiplinlerarası bir yaklaşımla, farklı öğrenme hedeflerine hizmet edecek şekilde uyarlanabildiğine, geçerli ve etkili öğretim materyalleri olarak kabul edilebildiğine dair güçlü bir kanıt sunmaktadır.

UNESCO'nun Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi'nde de vurgulandığı üzere, kültürel mirasın eğitim yoluyla gelecek kuşaklara aktarılması, toplumsal kimliğin inşasında kritik bir rol oynamaktadır. Bu çerçevede geliştirilen dijital çizgi romanlar, mevcut ders içeriklerine katkı sağlamanın ötesinde, gelecekte müfredata dâhil edilmesi muhtemel kültür temelli dersler için de hazır ve esnek bir kaynak işlevi görmektedir.

Somut olmayan kültürel mirasın aktarımında yaşanan materyal eksikliği (Karaoğulları, 2023; Hündür, 2022) ve teknolojinin eğitime dahil edilmesine duyulan ihtiyaç (Kasapoğlu, 2015), bu çalışmanın çıkış noktasını oluşturmaktadır. Literatür incelendiğinde, Türkçe öğretiminde özgün dijital çizgi romanların sayıca yetersiz olduğu; mevcut materyallerin ise genellikle basılı içeriklerin dijital ortama aktarılmış, özgünlükten uzak formları olduğu görülmektedir. Bu eksiklik, dijital çağın eğitim gereksinimlerine yeterince yanıt verilememesine neden olmaktadır. Ancak Türkçeye yönelik artan ilgi, nitelikli ve özgün dijital içerik üretimine olan ihtiyacı da beraberinde getirmektedir. Bu gereksinimi karşılamak üzere, bu çalışmada eğitim materyali olarak eğitici dijital çizgi roman formatının tercih edilmesi, bu formatın kanıtlanmış pedagojik potansiyeline dayanmaktadır.

Çalışmanın ikinci aşamasında, 2024 Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli ile 2019 Türkçe Dersi Öğretim Programı temel alınarak 8. sınıf düzeyine yönelik anlama ve anlatma becerilerini geliştirici etkinlikler tasarlanmıştır. Her iki programın da ortak vurgusu olan “Millî Kültürümüz” teması, somut olmayan kültürel mirasın dil eğitimi yoluyla aktarılmasının önemini ortaya koymaktadır. Bu yaklaşımla, araştırmada geliştirilen dijital çizgi romanlara eşlik eden etkinlikler, ilgili kazanımlar ekseninde şekillendirilmiş ve her birinin sonunda hedeflenen kazanım açıkça belirtilmiştir.

Pixton ve Canva gibi web araçlarının materyal geliştirme sürecinde kullanılması, çalışmayı dijital çağın eğitim anlayışıyla uyumlu hale getirmiştir. Şahin ve Kara Erol (2022), Dangin ve Hartati (2024), Umam vd. (2024) gibi araştırmalar, bu tür araçların farklı disiplinlerde öğrenmeyi kalıcı ve anlamlı hâle getiren özgün materyaller üretmede etkili olduğunu göstermektedir. Bu çalışma ise, söz konusu dijital araçların potansiyelini özellikle Halk Kültürü ve SOKÜM eğitime taşıyarak literatüre özgün bir katkı sunmaktadır. Fan’ın (2018) da belirttiği üzere, dijital teknoloji yalnızca kültürel mirasın arşivlenmesi için değil, onu yeniden üreten, deneyimi zenginleştiren ve genç kuşaklara dinamik bir biçimde aktaran bir araç olarak değerlendirilmelidir.

Literatürde Sosyal Bilgiler eğitimi kapsamında dijital çizgi roman örneklerine rastlanmakla birlikte, bu çalışmada geliştirilen materyaller, odaklandıkları kazanım ve içerik derinliği açısından ayrılmaktadır. Kavak ve İlhan’ın (2021) "Minik Vatandaşlar" adlı çalışması, bir öğrenme alanının tüm kazanımlarını kapsarken, bu çalışma yalnızca “Somut Olmayan Kültürel Miras Sözleşmesi’nin halk kültürünün korunmasındaki rolünü fark eder” kazanımına odaklanmakta ve bu kazanımı 30 panellik detaylı bir anlatımla işlemektedir. Bu yönüyle geliştirilen materyaller, genel bir öğretim aracından ziyade, belirli bir kazanımın derinlemesine öğretimini hedefleyen, işlevsel bir öğretim materyali olarak değerlendirilmelidir.

Fan’ın (2018) dijital teknolojilerin SOKÜM’ü anlamlandırma ve yorumlama biçimlerini zenginleştirdiği yönündeki bulguları, bu çalışmanın çizgi roman tabanlı dijital yaklaşımını desteklemektedir. Çalışma, eğitimde yenilikçi materyal kullanımı bağlamında literatürdeki önemli bir boşluğu doldurmayı ve öncü bir model oluşturmayı amaçlamaktadır.

Bu çalışma, somut olmayan kültürel mirasın korunmasına yönelik dijital öğretim materyali eksikliğini gidermeyi hedeflerken, eğitimde yenilikçi materyal kullanımını önceleyen çeşitli araştırmalarla da örtüşmektedir. Sümer'in (2022) ve Seyis'in (2023) çalışmaları, sosyal bilgiler öğretiminde kadın tarihi gibi özgün konu alanlarında materyal yetersizliğine dikkat çekmiş; görsel-işitsel materyaller ve edebi ürünlerle öğrencilerin tarihsel duyarlılık ve empati becerilerini geliştirmeyi amaçlamıştır. Bu bağlamda geliştirilen dijital çizgi romanlar da benzer biçimde, somut olmayan kültürel mirasın öğretiminde öğrenci merkezli ve etkileşimli bir yaklaşımı benimsemekte; öğrenme sürecini daha etkin, eğlenceli ve anlamlı hâle getirmeyi amaçlamaktadır. Sümer'in (2022) videolarının "çoklu duyu organlarına hitap etme" hedefi ile bu çalışmadaki dijital çizgi romanların görsel ve işitsel unsurlarla zenginleştirilmesi, benzer pedagojik anlayışı yansıtmaktadır. Bu durum, geliştirilen materyalin Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli doğrultusunda geleceğin ders kitapları için özgün bir içerik sunma ve somut olmayan kültürel miras öğretimindeki materyal eksikliğini giderme potansiyelini pekiştirmektedir.

Hazırlanan dijital çizgi romanlar yalnızca eğitici nitelikteki içeriklerden ibaret değildir; anlama ve anlatma becerilerini geliştiren etkinliklerle desteklenmiştir. Bu yaklaşım, Özenç'in (2023) çizgi roman tabanlı dijital öykü anlatımının tek başına öğrencilerin yazma becerilerinde anlamlı bir artış sağlamadığına yönelik bulgusuyla örtüşmektedir. Bu durum, duyuşsal kazanımların kalıcı bilişsel becerilere dönüşebilmesi için materyallerin hedefe yönelik etkinliklerle desteklenmesinin önemini göstermektedir. Ayrıca Elwerfalli'nin (2024) öğrencilerin öğrenme sürecine aktif katılımının kalıcılığı artırdığı yönündeki bulgusu, bu çalışmadaki etkinlik odaklı tasarımın pedagojik gerekçesini güçlendirmektedir.

Karakoç Öztürk ve Destegüloğlu'nun (2022) ortaokul Türkçe ders kitaplarındaki çizgi romanlara ilişkin değerlendirmeleri de çalışmanın önemini vurgulamaktadır. Bu araştırmacılar, ders kitaplarında yer alan çizgi roman etkinliklerinin temel dil becerilerini geliştirmede dengesiz bir dağılım sergilediğini; özellikle konuşma, yazma ve dinleme becerilerinin ihmal edildiğini belirtmişlerdir. Oysa bu çalışmada geliştirilen dijital çizgi romanlar, öğrencilerin tüm dil becerilerini (okuma, dinleme, konuşma ve yazma) bütüncül biçimde geliştirmeyi hedefleyen web tabanlı etkinliklerle desteklenmiştir. Böylece, Karakoç Öztürk ve Destegüloğlu'nun tespit ettiği eksikliğin giderilmesine katkı sunulmaktadır.

Dijital çizgi romanların yazma becerilerine olan olumlu etkisi, Hadi, Izzah ve Larasati'nin (2021) ile Istiq'faroh, Suhardi ve Mutadi'nin (2020) araştırmalarıyla da desteklenmektedir. Hadi ve arkadaşları, çevrim içi çizgi romanların anlatı yazma sürecinde planlama ve yapılandırma becerilerini geliştirdiğini; Istiq'faroh ve diğerleri ise dijital çizgi romanların özellikle ilkokul düzeyindeki öğrencilerin yaratıcılıklarını ve yazılı anlatım becerilerini desteklediğini belirtmişlerdir. Bu bulgular, çalışma kapsamında geliştirilen dijital çizgi romanların yalnızca okuma-anlama değil, aynı zamanda yazılı üretim becerilerine de katkı sunma potansiyelini ortaya koymaktadır. Özellikle somut olmayan kültürel mirasın soyut doğası, görsel çekicilik ve hikâye temelli anlatımla somutlaştırılarak öğrencilerin yaratıcı yazma ve anlatma becerilerine katkı sağlayabilmektedir.

Dangin ve Hartati'nin (2024) ve Özenç'in (2023) çalışmalarında vurgulandığı üzere, Pixton gibi dijital çizgi roman araçları, 2019 Türkçe Dersi Öğretim Programı'nın hedefleriyle önemli ölçüde örtüşmektedir. Program, öğrencilerin dijital teknolojileri kullanarak yaratıcılıklarını geliştirmelerini teşvik ederken özellikle ortaokul kademesinde "Hikâye edici metin yazar." kazanımı altında yer alan "gerçekçi veya hayali öğeleri tasarlama" ve yazma stratejileri arasında belirtilen "yaratıcı yazma" gibi becerilerin geliştirilmesine doğrudan katkı sunmaktadır. Dijital çizgi romanların, metinleri görsel unsurlarla zenginleştirme işlevi, 2019 Türkçe Dersi Öğretim Programı'ndaki "Yazdıklarını zenginleştirmek için çizim, grafik ve görseller kullanır." kazanımıyla bir uyum içindedir. Ayrıca, bu tür araçların kültürel farkındalığı ve ifade özgürlüğünü desteklemesi, Program'da işlenmesi zorunlu olan "Milli Kültürümüz" ve seçmeli "Hak ve Özgürlükler" temaları için etkili bir zemin oluşturmaktadır. Bununla birlikte, Özenç'in (2023) çalışmasında belirttiği gibi dijital materyallerin tek başına yeterli olmaması, Program'ın da vurguladığı bir husustur. Program, öğrenmeyi anlamlı ve kalıcı kılmak için sürecin "aktif olarak katılabileceği etkinlik ve çalışmalara yer verilmesi" gerektiğini belirtmektedir. Dolayısıyla, bu çalışmada geliştirilen çizgi romanlara eşlik eden anlama ve anlatma odaklı etkinliklerin, materyalin etkisini artıran ve Türkçe Dersi Öğretim Programı'nın hedef ve kazanımlarına uygun nitelikte olduğu görülmektedir.

Hündür'ün (2022) öğretmenlerin SOKÜM konularını işlerken video, resim, akıllı tahta uygulamaları, çalışma kâğıtları, haritalar ve EBA içerikleri gibi çeşitli araçlardan yararlandığını belirtmesi, bu çalışmada geliştirilen eğitici dijital çizgi romanların EBA için de içerik üretimine uygun olduğunu göstermektedir. Böylece, pandemi gibi uzaktan

eğitimi zorunlu kılan durumlarda dahi, somut olmayan kültürel mirasın aktarımına yönelik materyal eksikliğinin giderilmesine katkı sağlandığı ve öğrenme sürekliliğinin sağlandığı değerlendirilmektedir.

Türk mutfağı, köklü bir tarihsel geçmişe ve geniş bir coğrafyaya yayılmış olmanın getirdiği etkileşimler sayesinde büyük bir zenginlik ve çeşitlilik kazanmıştır. Yiyecekler ve yeme-içme alışkanlıkları, bir kültürün temel maddi ve manevi unsurları arasında yer alır. Bu nedenle doğum, evlilik ve ölüm gibi hayatın önemli dönüm noktaları, daima yiyecek etrafında şekillenen geleneklerle iç içe olmuştur (Abalı, 2011). Bununla birlikte, yemeklerin hazırlanmasında kullanılan araç-gereçler, tercih edilen malzemeler ve pişirme yöntemleri gibi unsurlar, bir toplumun kültürel birikimi ve gelişmişlik seviyesi hakkında da değerli bilgiler sunmaktadır (Tezcan, 2000).

Bu yaklaşımın somut çıktıları olarak UNESCO Temsilî Listesi'ndeki SOKÜM unsurlarını konu edinen özgün eğitici dijital çizgi romanlar üretilmiştir. Bunlardan ilki, "Türk Kahvesi Kültürü ve Geleneği"ni konu edinen "Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras" başlıklı 21 panellik eğitici dijital çizgi romandır. Bir diğer örnek olan "Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor: Bir Keşkek Macerası" adlı 22 panellik eğitici dijital çizgi roman ise olağanüstülüklerin barındığı senaryoda Tören Keşkeği Geleneği'ni yaşayan bir miras olarak sunmuştur. Senaryoda yer alan yaşlı ve bilge "miras taşıyıcısı" dede karakteri, geleneğin toplumsal bir ritüel olduğunu vurgulayarak SOKÜM farkındalığına ve kuşaklararası aktarım ilkesine hizmet etmektedir. Son olarak, temel amacı genç nesillere doğa sevgisi aşılamak olan "Zeytinin Fısıltısı" adlı eğitici dijital çizgi roman ise Zeytin yetiştiriciliği geleneğinin 2023'te UNESCO Acil Koruma Listesi'ne alınmasıyla değerini pekiştiren bir dijital öğretim materyali olarak yerini almıştır.

Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras adlı eğitici dijital çizgi romanda Temsili Listedeki kültürel unsurlardan "Türk kahvesi Kültürü ve Geleneği" çerçevesinde, her ne kadar ikram biçimleri zamanla değişiklik gösterse de Türk kahvesinin geçmişten günümüze önemini yitirmeden varlığını sürdüren, kültürümüze özgü bir değer olduğu vurgulanmaktadır. Türk kahvesi, misafirperverlik, komşuluk ve akrabalık gibi toplumsal ilişkileri pekiştirici rolüyle birleştirici bir etki yaratmaktadır. Geleneksel Türk mutfağının önemli bir kültürel mirası olan Türk kahvesi; hazırlanışı, elde edilişi, sunum biçimi ve içimiyle diğer kahve türlerinden belirgin şekilde ayrılmaktadır. Onu özel kılan unsurlardan biri de çevresinde şekillenen özgün kültürel pratiklerdir. Özellikle kız isteme törenlerinde kahve ikramı ve ardından fal bakılması gibi ritüeller bu kültürel yapının

somut örnekleri arasında yer almaktadır (Bulduk & Süren, 2008). Yaren ve Anıl karakterleriyle öğrencilerin Türk kahvesine ilişkin bilgi sahibi olmaları ve bu kültürel değeri bireysel ve toplumsal düzeyde bütüncül bir bakış açısıyla değerlendirmeleri sağlanmıştır. Zamanın kapsayıcılığını simgeleyen Türk kahvesi fincanlarının, yaşayan birer kültürel sembole dönüştüğü ve karakterlerin bu farkındalıktan büyük bir sevinç duydukları yansıtılmıştır. Aynı zamanda yalnızca bir sırrın çözülmesini değil, kültürel mirasın içselleştirilmesini ve bu mirasın bir parçası olmanın verdiği aidiyet duygusunun yaşanmasını da ifade etmektedir. Bu durum, karakterlerin gelişiminde önemli bir dönüm noktasını temsil ederken; aynı zamanda aileye verdikleri önem ile 12. Kalkınma Planı'nda yer alan "Nitelikli İnsan, Güçlü Aile, Sağlıklı Toplum" başlığı altındaki kültür ve sanat odaklı hedeflerle de örtüşmektedir. Çocukların bu geleneksel değeri ve ardındaki kültürel anlam katmanlarını keşfetmeleri, onların kültürel okuryazarlık düzeyini artırmakta; böylelikle geçmişle kurdukları bağ aracılığıyla daha donanımlı bireyler olmalarına katkı sağlamaktadır. Ayrıca eğitici dijital çizgi romanda vurgulanan kuşaklar arası kültürel aktarım, ailenin temsiliyle birlikte toplumda kültürel değerlerin yaşatılmasına hizmet etmektedir. Dijital çizgi romanın bu kültürel mirası modern bir formatta sunması, genç nesillere ulaşmadaki etkili yöntemlerden biri olarak dikkat çekmektedir. Türk kahvesi, yalnızca bir içecek değil; aynı zamanda sosyokültürel ritüelleri, atasözleri ve toplumsallaşma biçimleriyle birlikte düşünüldüğünde zengin bir kültürel birikimi temsil etmektedir (Karhan, 2021, s. 150-151). Bu bağlamda, "kırk yıllık hatır" ifadesinin de gösterdiği üzere, atasözleri geçmişten günümüze kültürel sürekliliği sağlayan sözlü hukuk unsurları olarak da işlev görmektedir (Dursun, 2015, s. 151-152). Ayrıca eğitici dijital çizgi romanda yer alan ve "sözleşme" kelimesiyle bağ kuran anlatım, söz konusu ifadenin ailevi veya hukuki anlamda değil, "Türk Kahvesi Kültürü ve Geleneği"nin UNESCO tarafından İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası olarak kabul edildiği uluslararası bir sözleşmeyi işaret ettiğini ortaya koymaktadır. Dr. Münire karakteri aracılığıyla yapılan bu açıklama, kahve takımının yalnızca bir aile yadigarı olmadığını; aynı zamanda tüm insanlığın ortak kültürel sorumluluğu hâline gelen bir mirası temsil ettiğini vurgulamaktadır (Karhan, 2021). Böylece, karakterlerin kişisel keşif yolculuğu evrensel bir anlam kazanarak, bireyden topluma, toplumdan insanlığa uzanan bir kültürel bilinç inşasına dönüşmektedir. Eğitici dijital çizgi romana eşlik eden anlama ve anlatma becerilerini geliştirici etkinliklerde yer alan Wordwall da öğrencilerin metinden hareketle bilgi seçme, yönerge izleme, boşluk doldurma gibi çeşitli anlama becerilerini kullanmalarına imkân tanımaktadır. Aydın'ın (2025) çalışmasında vurgulandığı gibi,

Wordwall gibi çevrim içi araçlar, öğrencilerin öğrenme süreçlerini daha etkileşimli ve motive edici hâle getirmekte; sosyal etkileşim ve öğrenme kalıcılığı üzerinde olumlu etkiler yaratmaktadır. Bu çerçevede hazırlanan etkinliklerin, 8. sınıf Türkçe Dersi kazanımlarıyla da örtüştüğü ve dijital çizgi romanın hem içerik hem de uygulama bağlamında güçlü bir öğretim materyali sunduğu görülmüştür. Bu kapsamda, tasarlanan eğitici dijital çizgi roman için Wordwall web aracı kullanılarak etkinlikler hazırlanmıştır. Wordwall ile hazırlanan bu etkinlikler, metinden hareketle istenilen bilgileri seçme, bilgisayar ve benzeri teknolojik araçlardaki yönergeleri takip etme, boşluk doldurma gibi anlama becerileri aracılığıyla 8. sınıf okuma becerileri kazanımlarını karşıladığı görülmüştür.

“Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor: Bir Keşkek Macerası” adlı eğitici dijital çizgi roman, 22 panel sayısı ile en uzun eğitici dijital çizgi roman olmuştur. Bu eğitici dijital çizgi romanla Tören Keşkeği Geleneği değerli, korunması gereken ve uluslararası alanda tanınan bir miras olarak çerçevelenerek, farkındalık ve koruma bilincini okuyucunun zihnine etkili bir şekilde yerleştirilmiştir. Teyin'in (2020) "Kültürel Bir Miras; Tören Keşkeği Geleneği" başlıklı çalışmasında belirtildiği üzere, keşkek; yapılış şekli ve kullanılan malzemeler açısından yöreden yöreye farklılık gösterse de ülkemizdeki geleneksel keşkeğin en dikkat çekici ortak özelliği; belirli törenlerde bir ritüel olarak, herkesin katılımıyla, birlik ve beraberlik içinde hazırlanıp tüketilmesidir. Bu ifade, çizgi romanda sık sık yer verilen "birlik ve beraberlik" kavramıyla doğrudan örtüşmektedir. Keşkek geleneğinin sadece bir yemek olmadığı; düğün, bayram, Hıdırellez gibi farklı sosyal ve mevsimsel döngülerle iç içe geçmiş, toplumsal birliği ve paylaşımı pekiştiren yaşayan bir miras olduğu vurgulanmaktadır. Senaryoda yaşlı ve bilge bir "miras taşıyıcısı" karakter olarak yer alan dede, geleneğin sadece bir yemek olmadığını, aksine yaşayan ve toplumsal bir ritüel olduğunu vurgulamakta ve SOKÜM farkındalığına önemli bir katkı sunmaktadır. Karakterin doğrudan gençlere seslenerek onları bu "yaşayan mirasın" sırrını öğrenmeye davet etmesi, SOKÜM'ün en temel ilkesi olan kuşaklararası aktarımı öne çıkarırken; geleneğin "ayrım tanımaz" ve "herkese açık" olduğunun belirtilmesi ise mirasın toplumu birleştirici ve bütünleştirici sosyal işlevini güçlü bir şekilde gözler önüne sermektedir. Teyin (2020), özellikle düğün, doğum, asker uğurlama gibi törensel anlam taşıyan ve toplu halde bulunulan ortamlarda imece usulü hazırlanan ve hep birlikte tüketilen keşkeğin, toplumumuzdaki birlik ve beraberliği yansıttığını vurgulamıştır. Çalışma kapsamında "2019 Türkçe Dersi Öğretim Programı"

ve "2024 Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli" esas alınarak tasarlanan eğitici dijital çizgi romanlar ve destekleyici etkinlikler, bu toplumsal katılım ve yardımlaşma kültürünü öğrencilere aktararak, onların anlama ve anlatma becerilerini geliştirmeyi hedeflemektedir. Nitekim, Teyin (2020) Türk topluluklarında yaygın görülen yardımlaşma kültürü için keşkek yapımının verilebilecek en iyi örnek olduğunu ifade etmiştir. Bu bakımdan 8. sınıf düzeyinde Türkçe ve Halk kültürü derslerinde Somut olmayan kültürel mirasın aktarımında dijital öğretim materyali olarak kullanılmasının uygun olduğu düşünülmektedir.

“Zeytinin Fısıltısı” adlı eğitici dijital çizgi roman Acil Koruma Gerektiren Somut Olmayan Kültürel Miras Listesi’nden “Zeytin Yetiştiriciliği ile İlgili Geleneksel Bilgi, Yöntem ve Uygulamalar” çerçevesinde genç nesillere doğa sevgisini aşılamayı amaçlamaktadır. Bu materyal hem tematik yapısı hem de 8. sınıf Türkçe ve halk kültürü içerikli seçmeli derslerin kazanımlarıyla kurduğu ilişki bakımından düzeye uygun, özgün bir içerik olarak öne çıkmaktadır. Zeytin ağacı, hayat ağacının simgelerinden biridir (Erim ve Kartı, 2023). Tarih boyunca zeytin, onu üreten medeniyetler için derin bir kutsallık ve sembolizm de ifade etmiştir. Antik Yunan ve Mısır mitolojilerinde tanrıların bir armağanı olarak görülmüştür (Kahyaoglu, 2011). Üç büyük semavi dinde de mukaddes kabul edilen zeytin; Musevilikte bir sunu yağı, Hristiyanlıkta İsa’nın Zeytindağı ile olan ilişkisi, İslamiyet’te ise Kur’an’da geçen “mübarek ağaç” ifadesiyle kutsanmış ve İslam’ın bir sembolü haline gelmiştir (Gezgin, 2011; Tanyu, 1973; Ergun, 2004). Kutsallığının yanı sıra, Nuh Tufanı anlatısı başta olmak üzere çeşitli efsaneler aracılığıyla barışın, uzun ömürlü yapısı sayesinde ise umut ve ölümsüzlüğün evrensel bir simgesi olarak kabul görmüştür (Eliade, 2003; Seyidoğlu, 2007; Küçükkömürler, 2011). Bu çalışmada, öğrencilerin yaşamlarında yer edinen bu önemli öğeden yola çıkılmıştır. Böylece simge kavramının anlamı, amacı ve kültürel aktarımdaki rolü üzerinde durularak bu konunun önemi vurgulanmıştır. Zeytinin işlenerek yağa dönüştürülmesi de tarihsel bir gelişim göstermiştir. Antik dönemlerde uygulanan ayakla çiğneme ve taş presler gibi ilkel yöntemlerden sonra günümüzde çeşitli teknikler geliştirilmiştir (Başoğlu, 2009). Günümüzde zeytincilik, Türkiye’nin de içinde bulunduğu Akdeniz ülkeleri için temel bir ekonomik faaliyet olmayı sürdürmekte ve modern tarım yöntemleriyle yapılmaktadır. Zeytin yetiştiriciliği geleneğinin 2023 yılında UNESCO Acil Koruma Gerektiren Somut Olmayan Kültürel Miras Listesi’ne alınması ve “tüm insanlığın ortak mirası” olarak tanınması, bu çalışmada ele alınan dijital çizgi romanın kurgusal boyutunu gerçek

dünyadaki evrensel bir tanınırlıkla buluşturarak çalışmanın temel amacına hizmet ettiği görülmüştür.

Nihayetinde bu araştırma, bir yandan Halk Kültürü içerikli seçmeli derslerdeki materyal eksikliğine güncel bir çözüm getirerek öğrencilerin SOKÜM bilincini ve bu mirasa sahip çıkma güdülerini artırmayı hedeflerken, diğer yandan Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli doğrultusunda hazırlanacak ders kitapları için özgün bir içerik örneği sunmaktadır. Türkçe dersinin SOKÜM aktarımındaki merkezi rolü, çizgi romanların hem 2019 hem de 2024 öğretim programları tarafından kabul edilen pedagojik bir araç olması ve Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nin değerler eğitimi, disiplinlerarasılık ve dijitalleşmeye yaptığı vurgu bir araya geldiğinde, bu çalışmanın önemi daha da belirginleşmektedir. Geliştirilen bu materyaller, SOKÜM'ün soyut doğasını ve kültürel derinliğini, çağın "dijital yerli" öğrencilerine ilgi çekici ve anlaşılır bir biçimde taşıma potansiyeline sahiptir. Alan yazında bu özelliklerin tamamını bir araya getiren bir çalışmaya rastlanmaması, araştırmanın önemini ve özgünlüğünü pekiştirmektedir.

Maarif Modeli'nde öğrenme-öğretme süreçlerinin dijital öyküleme ve oyun ve senaryo tabanlı uygulamalarla zenginleştirilmesi önerilmektedir. Bu bağlamda, bu çalışmada geliştirilen eğitici dijital çizgi romanlar, modelin teknoloji ve yenilikçi materyal kullanımı vizyonu ile tam bir uyum içindedir. Bu dijital çizgi romanlar, öğrencilerin soyut konuları somutlaştırmasına olanak tanırken, araştırmada geliştirilen materyaller SOKÜM unsurlarını sadece bilgi düzeyinde aktarmakla kalmayıp, somut olmayan kültürel mirasın altında yatan kültürel kodları 8. sınıf öğrencilerinin seviyelerine uygun olarak yeniden yorumlamaktadır. Bu yaklaşım, öğrencilerin görsel zekâlarını ve yaratıcılıklarını geliştirerek öğrenme süreçlerini daha ilgi çekici hâle getirmektedir. Ayrıca, 2024 Ortaokul Türkçe Dersi Öğretim Programı'nda yer alan “Üretim Atölyesi” uygulamaları, öğrencilerin dijital araçlar kullanarak “çizgi roman” gibi türlerde özgün içerikler üretmesini teşvik etmektedir. Bu teşvik, öğrencilerin hem anlama hem de anlatma becerilerini geliştirmesine doğrudan katkı sağlamaktadır. Geliştirilen bu eğitici dijital çizgi romanlar, öğrencilerin aktif katılımını sağlayarak problem çözme, eleştirel düşünme ve iletişim gibi üst düzey becerileri kazanmalarına yardımcı olmakta, aynı zamanda kültürel mirasın korunması ve aktarılması bilincini pekiştirmektedir.

5.2. Sonuç

Eğitimin işlevselliğini artırmak amacıyla dijital öğretim materyallerinin kullanımı büyük önem taşımaktadır. 21. yüzyılda dijital öğretim materyallerinin hızla gelişmesi, Türkçe ve halk kültürü içerikli seçmeli dersler için de bu materyallerin vazgeçilmez bir konum kazanmasına yol açmıştır. Ayrıca, daha önce programda doğrudan geçmeyen somut olmayan kültürel miras (Gürbüz, 2019), yenilenen 2024 Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli ile programda daha görünür olup Türkçe öğretiminde somut olmayan kültürel mirasa yönelik çalışmalar da giderek artmaktadır (Karaoğulları, 2023).

Türkçe öğretimindeki ve halk kültürü içerikli seçmeli derslerde bu iki güncel gelişmeden hareketle bu araştırma kapsamında, dijital öğretim materyali olarak videoların somut olmayan kültürel miras bağlamında materyal geliştirme çalışmaları yapılmış, bu kapsamda UNESCO somut olmayan kültürel mirasın korunması sözleşmesini korunur kılan üç eğitici dijital çizgi roman geliştirilmiştir. Bu dijital eğitici çizgi roman senaryoları öğrencide Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi'nin halk kültürünün korunmasındaki rolünü fark ettirecek, UNESCO Listelerinden seçilerek oluşturulmuştur.

Seçilen konular çerçevesinde öncelikle literatür taraması yapılmış, ardından çizgi roman senaryoları yazılmış, toplanan kültürel malzeme ile çizgi romanlar Pixton web aracı kullanılarak hazırlanmıştır. Türkçe öğretiminde Maarif Model ile daha görünür olan somut olmayan kültürel mirasın dijital çizgi romanlarla daha etkili bir yolla öğretilebileceği düşünülmektedir.

Eğitici dijital çizgi romanların somut olmayan kültürel miras öğrenciler tarafından ilgi çekici ve merak uyandırıcı bir içerikte sunmada işlevsel araçlar olarak işe koşulabileceği, yapılan bu çalışma ile ortaya konulmuştur. Öte yandan bu çalışma kapsamında tasarlanan eğitici dijital çizgi romanları destekleyecek anlama ve anlatma becerilerini geliştirici etkinliklerle Türkçe dersine ait bilgi/beceri/değerleri kazandırmada olduğu kadar, somut olmayan kültürel mirasın aktarılmasına ait bilgi ve farkındalık kazandırmak bakımından da önemli bir noktada durduğu ileri sürülmüştür. Hazırlanan dijital çizgi roman senaryolarında ve etkinliklerde her iki alandaki bu kazanımların/hedeflerin nasıl gerçekleştirildiği yapılan betimsel açıklama/yorumlar ile ortaya konulmuştur.

Türkçe Dersi Öğretim Programı'nın (2019) amaçları arasında, öğrencilerin okuduğu, dinlediği yahut izlediğinden hareketle, kelime dağarcıklarını zenginleştirerek dil zevki ve bilincine ulaşmaları ve bu bağlamda duygu, düşünce ve hayal dünyalarını geliştirmelerinin sağlanması hedeflenmektedir. Bu çalışmadan hareketle, çizgi roman türünün de görsel ve yazılı unsurları bir araya getiren, öğrencilerin bilişsel ve duyuşsal gelişimlerine katkı sağlayan çok yönlü bir anlatı türü olduğunun altını bir kez daha çizmek mümkündür. Öyle ki çizgi roman, kısa ve mesajları açık bir anlatı türü olduğu için , henüz çocukluk dönemindeki öğrencilerce kolay kavratılmaktadır. Bu durum, 2024 Ortaokul Türkçe Dersi Öğretim Programı'nda da belirtildiği üzere, öğrencilerin dinleme/izleme, okuma, konuşma ve yazma becerilerini geliştirmeye odaklanılmasıyla örtüşmektedir. Sınıf öğretmenleri, eğitici çizgi romanların öğrencilerin derse olan ilgisini artırdığını ve dersi eğlenceli hâle getirdiğini ifade etmektedir. Bu materyaller, öğrencilerin dikkatini çekerek öğrenme güçlüğü çeken ve dikkati dağınık öğrencilerin bile motive olmasını sağlayabilir.

Çizgi romanlar, öğrencilerin soyut konuları somutlaştırmalarına yardımcı olarak kavram yanlışlarını gidermede etkili bir araçtır. Yıldırım (2016) ve Kurt (2019) da çalışmalarında eğitici çizgi romanların soyut konuların öğretiminde kullanılabileceğini belirtmişlerdir. Aynı zamanda, içerdiği görseller sayesinde öğrencilerin görsel zekâlarını, hayal güçlerini ve yaratıcılıklarını geliştirmekte, onları öğrenme sürecine aktif olarak dâhil etmektedir. Öğretmenler, çizgi romanların öğrencilerin zihninde yeni şemalar açabileceğini ve görsel okuma becerilerini geliştirebileceğini vurgulamaktadır. Şen (2023) de çizgi romanların öğrencilerde merak ve ilgi uyandırdığını; eleştirel düşünme, iletişim, tahmin yürütme ve problem çözme gibi becerileri geliştirdiğini göstermiştir. Çizgi romanlar, soyut kavramları somutlaştırmada, öğrenilen bilgilerin kalıcılığını artırarak günlük hayata transferini kolaylaştırmada, içerdiği mizah unsurlarıyla dersleri daha eğlenceli kılmada ve teknoloji kullanımını olumlu yönde teşvik etmede başarılı bulunmuş, bu nedenle farklı derslerde de kullanılabileceği önerilmiştir.

2024 Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli ile yenilenen Türkçe Ortaokul Dersi Öğretim Programı'nda yer alan "Üretim Atölyesi" etkinlikleri kapsamında, öğrencilerin çeşitli metin türlerinde üretim yapmaları teşvik edilmekte ve çizgi roman da bu türler arasında sayılmaktadır. Bu da çizgi romanların eğitim-öğretim sürecinde resmî olarak tanındığını ve kullanılabileceğini göstermektedir. Ayrıca, çizgi romanlar, öğrencilerin metin yapısını analiz etme, önemli bilgileri belirleme, çıkarımlar yapma ve eleştirel düşünme gibi üst

düzy bilişsel becerilerini geliştirmelerine olanak tanır. Metinlerin yanı sıra görsellerle de hikâye anlattığı için, öğrencilerin okuma ve dinleme motivasyonlarını artırır, dersi daha eğlenceli ve farklı kılmaktadır. Dil öğretiminde görselliğin etkili olduğu ve çizgi romanların kelime dağarcığını zenginleştirerek dil öğrenimini kolaylaştırdığı belirtilmektedir. Çizgi romanlar, öğrencilerin öğrenmeye yönelik ilgisini ve motivasyonunu artırarak akademik başarılarına da olumlu katkı sağlamaktadır. Bu bağlamda, çizgi romanların, öğrencilerin dilbilgisini işlevsel bir biçimde öğrenmelerini sağlaması ve dil zevklerini geliştirmesi açısından da önemli avantajlar sunduğu söylenebilir.

Bu araştırmada, Halk Kültürü Dersi Öğretim Programı'nın 8. sınıf kazanımlarından biri olan "Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi'nin halk kültürünün korunmasındaki rolünü fark eder" öğrenme çıktısı merkeze alınmıştır. Bu doğrultuda, UNESCO listelerinde yer alan "Türk Kahvesi Kültürü ve Geleneği", "Tören Keşkeği Geleneği" ve "Zeytin Yetiştiriciliği ile İlgili Geleneksel Bilgi, Yöntem ve Uygulamalar" kültürel miras unsurlarını konu edinen özgün eğitici dijital çizgi romanlar geliştirilmiştir. Bu materyalleri tamamlayıcı nitelikte, öğrencilerin anlama ve anlatma becerilerini güçlendirmek amacıyla web araçlarından faydalanılarak tasarlanmış etkinlik örnekleri oluşturulmuştur.

"Kırk Yıllık Hatır: Bir Fincan Miras" başlıklı 21 panellik eğitici dijital çizgi roman, 8. sınıf öğrencileri Yaren ve Anıl'ın, aile büyüklerinden kalma antika bir Türk kahvesi takımını satma kararı almasıyla başlayan ve bu kararı sorgulamalarına yol açan gizemli bir notla tetiklenen keşif yolculuğunu konu edinmektedir. Notun izini sürerek ulaştıkları müze görevlisi Dr. Münire'nin rehberliğinde, kahve takımının yalnızca somut bir eşya olmaktan öte, özel hazırlama teknikleri, kahvehane kültürü ve "kırk yıllık hatır" gibi derin sosyal anlamlar içeren bir Somut Olmayan Kültürel Miras (SOKÜM) olduğunu kavramaktadırlar. Öğrenciler, atasözlerinin anlamını, kahve yapımının inceliklerini ve geleneğin toplumsal işlevini aktif olarak çözümlemektedirler. Nihayetinde, notta bahsedilen asıl sözleşmenin, "Türk Kahvesi Kültürü ve Geleneği"ni koruma altına alan UNESCO SOKÜM Sözleşmesi olduğunu fark ederler. Bu bilgiyle donanan kardeşler, ailelerini bu değerli mirası satmaktan vazgeçirirler ve senaryo, bir geleneğin korunmasının ardındaki uluslararası bilinci ve bireysel sorumluluğu etkili bir biçimde vurgulayarak son bulur. Senaryoda, karakterlerin deneyimleri birer rehber niteliğinde olup Türk kahvesi kültürünü ve geleneğini çok yönlü bir biçimde ele almaktadır:

kahvenin tarihçesinden özel hazırlama tekniklerine, cezve ve fincan gibi sanatsal araçlardan kahvehanelerin sosyal işlevine, atasözlerinin kültürel anlamından "kıtlama" gibi yöresel farklılıklara kadar zengin bir içerik sunulmaktadır. Oluşturulan senaryo, bilgileri doğrudan aktarmak yerine, karakterlerin bir aile yadigârını koruma çabası üzerinden SOKÜM'ün ve koruma sözleşmelerinin ne anlama geldiğini keşfetmelerini sağlamaktadır. Bu keşif süreci, karakterlerin ve dolayısıyla okuyucunun, nottaki gizemli "sözleşme" ifadesinin aslında UNESCO İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirasının Korunması Sözleşmesi olduğunu keşfetmesiyle doruk noktasına ulaşır. Bu kurgu, soyut ve uluslararası bir kavram olan SOKÜM Sözleşmesi'ni, karakterlerin kişisel hikâyeleri üzerinden somut, anlamlı ve akılda kalıcı bir hâle getirmeyi amaçlamaktadır. Böylece, öğrencileri bir kültürel miras unsurunu tanımaktan, o mirasın korunmasının ardındaki küresel bilinci ve bireysel sorumluluğu fark etme düzeyine taşımak üzere özenle tasarlanmıştır. Bu bakımdan eğitici dijital çizgi romanın, konu ve tema bakımından 8. sınıf düzeyinde Türkçe ve seçmeli Halk Kültürü içerikli derslerinde kullanılabilir nitelikte olduğu düşünülmektedir.

“Kazan Kaynıyor, Gönüller Birleşiyor: Bir Keşkek Macerası” adlı eğitici dijital çizgi roman, 22 panel sayısı ile en uzun eğitici dijital çizgi roman olmuştur. Senaryoda olağanüstülüklerin öne çıktığı, kültürel unsurları ve ifadeleri içeren zıtlıklar üzerine kurgulanan bir eğitici dijital çizgi romandır. Tören Keşkeği Geleneği'ni değerli, korunması gereken ve uluslararası alanda tanınan bir miras olarak çerçeveleyerek, farkındalık ve koruma bilincini okuyucunun zihnine etkili bir şekilde yerleştirmektedir. Keşkek geleneğinin sadece bir yemek olmadığı; düğün, bayram, Hıdırellez gibi farklı sosyal ve mevsimsel döngülerle iç içe geçmiş, toplumsal birliği ve paylaşımı pekiştiren yaşayan bir miras olduğu vurgulanmaktadır. Senaryoda yaşlı ve bilge bir "miras taşıyıcısı" karakter olarak yer alan dede, geleneğin sadece bir yemek olmadığını, aksine yaşayan ve toplumsal bir ritüel olduğunu vurgulamakta ve SOKÜM farkındalığına önemli bir katkı sunmaktadır. Karakterin doğrudan gençlere seslenerek onları bu "yaşayan mirasın" sırrını öğrenmeye davet etmesi, SOKÜM'ün en temel ilkesi olan kuşaklararası aktarımı öne çıkarırken; geleneğin "ayrım tanımaz" ve "herkese açık" olduğunun belirtilmesi ise mirasın toplumu birleştirici ve bütünleştirici sosyal işlevini güçlü bir şekilde gözler önüne sermektedir. Bu bakımdan 8. sınıf düzeyinde Türkçe ve Halk Kültürü derslerinde Somut Olmayan Kültürel Mirasın aktarımında dijital öğretim materyali olarak kullanılmasının uygun olduğu düşünülmektedir.

“Zeytinin Fısıltısı” adlı 16 panelli eğitici dijital çizgi roman, içerdiği olağanüstü öğelerle genç nesle doğa sevgisi aşılamaı hedeflemektedir. Senaryonun ana fikri, zeytin kültürünün yalnızca bir tarım faaliyeti olmanın ötesinde, doğa, toplum ve evrenle kurulan köklü bir bağ olduğunu binlerce yıllık bir "Anıt Ağaç" aracılığıyla keşfetmektir. Türk kültüründe ağaç, kadim zamanlardan beri kutsal kabul edilmiş ve yaşamın devamlılığını simgelemiştir (Tunç & Akbulut, 2016). Özellikle "Hayat Ağacı" motifi, yeryüzü ve cennet arasındaki iletişimi sağlayan kutsal bir varlık olarak görülmüştür (Erbek, 2002). Zeytin ağacı da bu "Hayat Ağacı"nın simgelerinden biri olarak barışı, umudu, yeniden dirilişi, ölümsüzlüğü, bilgeliği ve bereketi temsil etmektedir (Wilkinson, 2011; Ersoy, 2007; Eryılmaz, 2020). Bu anlatı, somut olan anıt ağaç ile onu anlamlı kılan ve yaşatan somut olmayan (yani gelenek, bilgi, ritüel) arasındaki yaşam bağını vurgulamaktadır. Böylece, Somut Olmayan Kültürel Mirasın (SOKÜM) sadece bir "kültürel aktivite" değil, aynı zamanda toplulukların ve onlarla bütünleşmiş doğal unsurların yaşam kaynağı olduğu gerçeği ön plana çıkarılmaktadır. Ağacı iyileştirme yolculukları; halk takvimine uygun budama, "delice" adı verilen yabani zeytinin aşılınması (yabani zeytin ağaçlarının ilk kez İÖ 5000 yıllarında doğu Akdeniz'de, büyük olasılıkla Anadolu'da ehlileştirildiği sanılmaktadır (Boynudelik, 2011), "imece" ve "başak" gibi toplumsal dayanışma gelenekleriyle yapılan hasat ve son olarak zeytinin "taş baskı" yöntemiyle yağa dönüştürülmesi gibi kadim uygulamaları içermektedir. Bu pratikler, tıpkı Halikarnas Balıkcısı'nın "ağaç korkutma" ve "zeytin ağacı çentikleme" gibi Anadolu'da yaygın olan ağaçla ilgili inançlara yer vererek ağaçların birer ruhu olduğu öğretisini desteklemesi gibi, zeytin ağacının yaşayan bir varlık olarak görüldüğünü pekiştirmektedir (Turhan Tuna, 2013). Türklerin yaratılış efsanelerinde "ağaçtan türeme" motifinin bulunması ve ağaçtan türeyen çocukların ağaçların bittiği yeri kutsal sayması, ağaca duyulan saygıyı gözler önüne sermektedir (Ergun, 2004). Oğuz Kağan Destanı'nda da ağaç kültürünün önemli bir yer tutması, bu bağın derinliğini göstermektedir (Ögel, 1993; Çoruhlu, 2006; Ergun, 2004). Senaryo, bu mirasın yaşatılması için kuşaklararası aktarımın ve toplumsal farkındalığın önemini vurgulayarak sona ermektedir. Geliştirilen senaryo hem konu ve tema bakımından hem de 8. sınıf düzeyindeki anlama ve anlatma becerileri kazanımlarıyla kurduğu ilişki üzerinden düzeye uygun ve Türkçe ile Halk Kültürü ders kitaplarının içeriğinde yer verilebilecek özelliktedir.

Araştırma süreci ve elde edilen bulgular, SOKÜM gibi kültürel değeri yüksek ve soyut nitelikler taşıyan konuların, "dijital yerli" olarak tanımlanan günümüz öğrencilerine

aktarılmasında yenilikçi öğretim materyallerinin kritik bir rol oynadığını açıkça göstermiştir. Geliştirilen eğitici dijital çizgi romanların ve etkinliklerin, SOKÜM'ün soyut doğasını ve kültürel derinliğini, çağın öğrencilerine ilgi çekici ve anlaşılır bir biçimde taşıma potansiyeline sahip olduğu görülmüştür.

Eğitimde dijitalleşme ve teknoloji kullanımını merkeze alan Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli, temel bir vizyon olarak öğrencilerin “dijital yetkinliğe” sahip, “bilim ve teknolojinin üreticisi ve yöneticisi” bireyler olmasını amaçlamaktadır. Modelin bu vizyonu gerçekleştirmek için tavsiye ettiği "dijital öyküleme" ve "oyun ve senaryo tabanlı uygulamalar" gibi yenilikçi yaklaşımlar, bu çalışmada dijital öğretim materyali olarak geliştirilen eğitici dijital çizgi romanlarla doğrudan örtüşmektedir. Söz konusu eğitici dijital çizgi romanlar, öğrenme sürecini daha sürükleyici ve verimli kılarak soyut kavramların somutlaştırılmasına, öğrencilerin görsel zekâ ve yaratıcılıklarının desteklenmesine hizmet etmektedir.

Türkçe Dersi Öğretim Programı (2019) da öğrencilerin okudukları, dinledikleri veya izlediklerinden hareketle kelime dağarcıklarını zenginleştirerek dil zevki ve bilincine ulaşmalarını, duygu, düşünce ve hayal dünyalarını geliştirmelerini hedeflerken hem bu programda hem de Halk Kültürü Dersi Öğretim Programı'nda çizgi romanların tüm sınıf düzeyleri için uygun ve dijital ortamda etkin bir şekilde kullanılabilecek bir öğretim materyali niteliği taşıdığı görülmüştür. Ayrıca, hazırlanan etkinliklerin Türkçe Dersi Öğretim Programı'ndaki 8. sınıf anlama ve anlatma becerileri kazanımlarıyla örtüştüğü ve bu kazanımları karşıladığı tespit edilmiştir.

Tespit edilen bulgular; Türkçe dersinin SOKÜM aktarımındaki merkezi rolü, hem 2019 hem de 2024 öğretim programlarında kabul gören çizgi romanların eğitimde etkililiği ve Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nin değerler eğitimi, disiplinlerarasılık ve dijitalleşmeye yaptığı vurgu gibi unsurlarla birleştğinde, çalışmanın önemini daha da pekiştirmektedir. Nitekim Türkiye'de çizgi romanların eğitimde kullanımına yönelik, özellikle 2020 yılından itibaren artış gösteren araştırmalar da bu materyallerin potansiyeline işaret etmektedir. Bu çalışma, mevcut literatüre SOKÜM gibi özel bir alanda dijital ve etkileşimli materyaller geliştirerek katkı sunmaktadır.

Araştırma kapsamında, somut olmayan kültürel mirasa yönelik Türkçe ve Halk Kültürü içerikli seçmeli derslerde karşılaşılan materyal eksikliğini gidermek amacıyla eğitici dijital çizgi romanlar geliştirilmesi hedeflenmiştir. Sunulan argümanlar

doğrultusunda bu amaca ulaşıldığı görülmektedir. Hazırlanan eğitici dijital çizgi roman örneklerinin, somut olmayan kültürel miras özelinde Türkçe ve Halk Kültürü içerikli seçmeli dersler kapsamındaki ilgili kazanımlara katkı sağlayacağı sonucuna varılmıştır. Ayrıca bu materyallerin, Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi'nin halk kültürünün korunmasındaki rolünü öğrencilere fark ettirme noktasında destekleyici nitelikte olduğu tespit edilmiştir. Bu bulgular, dijital öğretim materyallerinin bu alandaki gelişim için önemli bir potansiyel taşıdığını göstermektedir.

Geliştirilen eğitici dijital çizgi romanların ve destekleyici etkinliklerin, SOKÜM'ün korunması ile yaşatılması bilincini artırma potansiyeli taşıyan, Türkçe derslerinde etkin bir şekilde kullanılabilecek işlevsel birer dijital öğretim aracı olduğu ortaya konulmuştur. Bu materyaller, öğrencilerin kelime dağarcıklarını zenginleştirerek dil zevki ve bilincine ulaşmalarını, aynı zamanda duygu, düşünce ve hayal dünyalarını geliştirmelerini hedefleyen güncel öğretim programlarının kazanım ve hedeflerine uygun, yenilikçi ve gerekli bir çözüm sunmaktadır.

Uzman görüşüne başvurularak geliştirilen eğitici dijital çizgi romanların somut olmayan kültürel miras konusundaki materyal eksikliğini gidermede yardımcı olması bakımından işlevsel oluşu Türkçe dersi ve Halk Kültürü içerikli seçmeli derslerde kullanılabilirliğini göstermiştir. Ortaya konan bu çalışma ile Türkçe ve Halk Kültürü içerikli seçmeli derslerde kullanılabilecek materyal sayısını arttırmak, anlama ve anlatma becerisinin gelişimini destekleyebilecek eğitici dijital çizgi romanların kullanılabilirliğini göstermek hedeflenmiştir.

Çalışmanın ikinci aşaması için oluşturulan anlama ve anlatma becerilerini geliştirici etkinliklerin oluşturulmasında, 2024 Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nin bütüncül yaklaşımı ve 2019 Türkçe Dersi Öğretim Programı'nın 8. Sınıf kazanımları incelenmiştir. Bu bağlamda, her iki program da öğrencilerin millî ve manevî değerleri benimsemesi, Türk kültürünü ve değerlerini doğru biçimde kazanması gibi hedeflere vurgu yapmaktadır. Özellikle 2019 Türkçe Dersi Öğretim Programı, "Millî Kültürümüz" teması altında gelenekler, kültürel miras, tarihi eserlerimiz gibi somut olmayan kültürel miras öğelerine açıkça yer vermektedir. 2024 Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli ise öğrencilerin Türkçenin zenginliklerine vakıf olmalarını, dil aracılığıyla Türk kültürünü ve değerlerini en doğru biçimde kazanmalarını sağlamayı amaçlamaktadır. Bu çerçevede, her iki program da somut olmayan kültürel mirasın korunması ve gelecek nesillere aktarılmasında dil eğitiminin kritik rolünü ortaya koymaktadır.

T.C. Cumhurbaşkanlığı tarafından hazırlanan 12. Kalkınma Planı'nda (2023) hem kültür hem de eğitim politikaları kapsamında somut olmayan kültürel mirasın korunması ve eğitim yoluyla aktarımı öncelikli hedefler arasında yer almaktadır. Bu planda, Türkiye'nin ulusal SOKÜM envanterine kayıtlı unsur sayısının 2028 yılına kadar 450'ye çıkarılması hedeflenmiştir. Eğitim boyutunda ise kültürel değerleri merkeze alan öğretim materyallerinin geliştirilmesi, özellikle Türkçe dersi gibi tüm öğrencilere ulaşan dersler aracılığıyla kültürel aktarımın güçlendirilmesi öngörülmektedir. Bu stratejik hedefler doğrultusunda, Türkçe eğitimi kapsamında geliştirilen özgün dijital içeriklerin yalnızca öğretimsel değil, aynı zamanda kültürel sürdürülebilirlik açısından da kritik öneme sahip olduğu görülmektedir. Sunulan bu çalışma, bir yandan Halk Kültürü derslerindeki materyal eksikliğine güncel ve işlevsel bir çözüm getirerek öğrencilerin SOKÜM farkındalığını artıracak, diğer yandan Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli doğrultusunda geliştirilecek ders kitaplarına örnek olabilecek nitelikte içerikler sunarak Türkçe eğitimi alanına çok boyutlu bir katkı sağlayacak etkiye sahiptir.

Sonuç olarak, senaryo yazımı süreci; doküman incelemesine dayalı içerik çözümlemeleri, yaratıcı düşünme becerileri ve kültürel-edebî duyarlılıkla şekillenen bir üretim süreci olarak değerlendirilmiş ve dijital çizgi romanlar aracılığıyla öğrenme sürecine estetik, işlevsel ve kalıcı katkılar sunmayı hedeflemiştir. Bu yönüyle çalışma, hem 2024 Ortaokul Türkçe Dersi Öğretim Programı'ndaki üretim atölyelerine hem de Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nin üst düzey düşünme becerileri kazandırma hedeflerine doğrudan hizmet etmektedir.

5.3. Öneriler

Bu bölümde, araştırmadan elde edilen bulgular ve geliştirilen dijital öğretim materyalleri temelinde, işlevsel öneriler sunulmuştur.

- Bu çalışmada UNESCO İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsili Listesi ve Acil Koruma Listesi'ndeki kültürel unsurlardan “Türk Kahvesi Kültürü ve Geleneği”, “Tören Keşkeği Geleneği” ve “Zeytin Yetiştiriciliği ile İlgili Geleneksel Bilgi, Yöntem ve Uygulamalar” ele alınmıştır. Dijital eğitici çizgi romanların diğer kültürel unsurları ele alan uygulamalı ve karşılaştırmalı çalışmalar yapılabilir.

- Öğrenciyi pasif okur konumundan aktif katılımcı konumuna taşımak için çizgi romanın akışına, tartışmayı teşvik eden açık uçlu sorular, kısa araştırma görevleri veya yaratıcı düşünme etkinlikleri eklenebilir.
- Millî ve manevi unsurları içinde barındıran, öğrenci ve öğretmenlerin kullanımına uygun, etkileşim imkânına sahip ve ücretsiz bir çizgi roman hazırlama aracı geliştirilebilir .Bu tür bir aracın geliştirilmesi, 12. Kalkınma Planı'nda belirtilen dijitalleşme ve eğitimde yenilikçilik hedefleri doğrultusunda, kültürel değerlerin yeni nesillere aktarılmasında çağdaş ve etkili bir yöntem sunacaktır.
- Eğitim Bilişim Ağı (EBA) gibi dijital ortamlar aracılığıyla öğrencilerin, öğretmenlerin ve ailelerin kullanımına tasarlanan eğitici dijital çizgi romanlar sunulabilir.
- Araştırma kapsamında tasarlanan eğitici dijital çizgi romanların, halk kültürü içerikli seçmeli dersler için gelecekte hazırlanacak güncel ders kitaplarına ve çeşitli dijital öğrenme platformlarına aktarılabilecek birer örnek olarak Millî Eğitim Bakanlığı'na sunulması değerlendirilmelidir.
- Çizgi romanda sadece ideal kahramanlar yerine, hata yapan ve bu hatalarıyla yüzleşen karakterler kullanılarak öğrencilerin eleştirel düşünme ve muhakeme becerileri geliştirilmelidir.
- Çizgi romanın eğitsel yönünü vurgulamak için öğretmen kılavuzları, sınıf içi etkinlik önerileri ve öğrenci çalışma sayfaları gibi destekleyici materyallerin hazırlanması kritik önem taşımaktadır.
- Çizgi roman içerikleri, kısa video anlatımlara dönüştürülerek, video oynatıcılar aracılığıyla görsel- işitsel materyallere dönüştürülebilir.
- Bu çalışmada Temsilî Liste'deki unsurlara odaklanılmış olmakla birlikte, gelecek araştırmalarda Türkiye'nin UNESCO “Somut Olmayan Kültürel Miras Acil Koruma Listesi” ile “Korumanın İyi Uygulamaları Kaydı”nda yer alan diğer değerli miras öğelerini temel alan dijital öğretim materyallerinin geliştirilmesi, alan yazına önemli bir zenginlik katacaktır.
- Türkçe ve halk kültürü içerikli seçmeli derslerde çizgi roman kullanımının etkililiğini artırarak teorik birikimi uygulama sahasına taşımak amacıyla,

öğretmen eğitimini merkeze alan eylem araştırmaları ve öğretmen ve öğrenci gibi kilit paydaşların deneyimlerine dayalı nitel çalışmalar yapılabilir.

- Dijital çizgi roman hazırlama becerisi ile yazma, problem çözme, empati, eleştirel düşünme, yaratıcılık ve dijital okuryazarlık gibi beceriler arasındaki ilişkiler araştırılabilir.
- Dijital çizgi roman hazırlama ya da eğitici çizgi roman okumaya yönelik tutumlar, deneyimler ya da bakış açıları cinsiyet, sınıf düzeyi, sosyoekonomik düzey gibi farklı değişkenlere göre incelenebilir.
- Halk Kültürü içerikli seçmeli derslere giren öğretmenlerin ve bu materyalleri kullanan öğrencilerin görüşlerini ve deneyimlerini içeren nitel veya karma desenli çalışmalar planlanabilir.
- Türkçe derslerinde millî ve manevi değerleri yansıtan içerikler oluşturulmasına yönelik olarak düzenlenecek Maarif Model’de belirtilen üretim atölyelerinde, bu çalışmada tasarlanan eğitici dijital çizgi romanlar bir uygulama örneği olarak kullanılabilir ve benzer yaklaşımların geliştirilmesine ilham verebilir.
- Araştırma kapsamında tasarlanan eğitici dijital çizgi romanların, öğretim teknolojileri açısından yeterli donanımına sahip olmayan veya internet erişimi bulunmayan sınıf ortamlarında da kullanılabilmesi için, dijital formatlarından basılı kitapçık şekline dönüştürülerek yaygınlaştırılması pratik bir çözüm olarak düşünülebilir.
- Somut olmayan kültürel mirasın korunmasına yönelik farkındalık oluşturulmasına yönelik çizgi roman temelli öğretim yöntemleri Türkçe dersi başta olmak üzere farklı derslerin öğretim programlarında alternatif uygulama olarak önerilebilir.
- Nitelikli çizgi roman hazırlamanın maliyetli olmasından dolayı Millî Eğitim Bakanlığı tarafından programlarda yer alan somut olmayan kültürel mirasa yönelik eğitici çizgi romanlar hazırlatılabilir.
- Eğitici dijital çizgi roman hazırlama becerisinin geliştirilmesi ve eğitim sürecinde çizgi roman kullanımının desteklenmesi için öğretmenlere yönelik hizmet içi eğitimler verilebilir.

KAYNAKÇA

- Abalı, İ. (2011). *Koçarlı halk kültürü* [Yüksek lisans tezi, Adnan Menderes Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Abalı, İ. (2014). Meslek folkloru bağlamında zeytincilik (Gözkaya Köyü/Aydın örneği). *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(3). <https://doi.org/10.7816/ulakbilge-02-03-08>
- Acet, İ. (2024). *Elektriğin iletimi ünitesine yönelik bağlam temelli tasarlanan çizgi romanlarla öğretimin öğrencilerin temellendirilmiş zihinsel model gelişimine etkisi* [Doktora tezi, Kastamonu Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi. (Yayın No: 862686)
- Acıpayamlı, O. (1978). *Halkbilim terimleri sözlüğü* (Vol. 442). Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Açıkgöz, N. (2019). *Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde kültürlerarası duyarlılığın gelişiminde dramanın rolü* [Yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Ağaç, S. & Sakarya, M. (2015). Hayat ağacı sembolizmi. *Uluslararası Kültür ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 1, 1–14.
- Ak, M. M., Erdoğan, M. F., & İlhan, G. O. (2020). Görsel bir öğretim materyali olarak eğitici dijital çizgi roman tasarımı: Gezdim, gördüm, öğrettim. *Journal of History School*, 47, 2458–2484.
- Akkaya, N. (2011). İlköğretim 6. sınıf Türkçe dersinde yaratıcı yazma yaklaşımının Türkçe dersine yönelik tutuma etkisi. *Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Dergisi*(30), 311–319.
- Aksan, D. (2004). *Dilbilim ve Türkçe yazıları*. Multilingual.
- Aksan, D. (2007). *Her yönüyle dil: Ana çizgileriyle dilbilim*. TDK Yayınları.
- Aksu İşlek, I., Kara Sarıççek, Z., & Halaç, H. H. (2025). Çizgi dizilerde kültürel miras değerlerinin yüzde frekans sistemi ile analizi. *Turkish Studies*, 20(1), 19–37.
- Alicenap, Ç. T. (2015). Kültürel mirasın çizgi film senaryolarında kullanılması. *Türklük Bilimi Araştırmaları*, 37, 11–26.

- Alsaç, Ü. (1994). *Türkiye’de karikatür, çizgi roman ve çizgi film*. İletişim Yayıncılık.
- Anmaç, G. (2013). *Somut olmayan kültürel miras kapsamında kuyumculuğun İstanbul örneğinde incelenmesi* [Yüksek lisans tezi, Kadir Has Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Aral, A. E. (2020). *Somut olmayan kültürel mirasın eğitimi ve kültürün aktarımı: Türkiye örneği* [Doktora tezi, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Arslan, E. (2022). Nitel araştırmalarda geçerlilik ve güvenilirlik. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* (51), 395–407. <https://doi.org/10.30794/pausbed.1116878>
- Aşçı, A. U. (2020). Ortaokul Türkçe ders kitaplarında yer alan çizgi romanların değerler eğitimi açısından incelenmesi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 13(69), 868–889.
- Atıkan, H. (2022). *Sosyal bilgiler ve sınıf öğretmenlerinin somut olmayan kültürel mirasa ilişkin görüşleri (Karabük il örneği)* [Yüksek lisans tezi, Karabük Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Aydın, A. (2025). *Bir çevrimiçi araç olan Wordwall kullanımının etkileri konusunda öğrenci görüşlerini içeren nitel bir durum çalışması* [Yüksek lisans tezi, Atatürk Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Basat, E. M. (2013). Somut ve somut olmayan kültürel mirası birlikten koruyabilmek. *Milli Folklor*, 25(100), 61–71.
- Başoğlu, M. İ. (2009). *Antik Çağda Kilikya Bölgesinde zeytinyağı üretimi* [Yüksek lisans tezi, Çukurova Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Bilgili, A. S. (2017). Küreselleşme sürecinde millî tarih eğitimi meselesi. *Millî Eğitim Dergisi*, 46(216), 21–32.
- Boynudelik, Z. İ., & Boynudelik, M. (2011). *Zeytinin renkleri, sanat tarihinde zeytin simgesi*. Umur Yayınları.
- Boz, İ. (2024). TDE 10 ders kitabının somut olmayan kültürel miras unsurları bağlamında incelenmesi. *Folklor Akademi Dergisi*, 7(3), 1329–1341.

- Büyüköztürk, Ş., Kılıç, Ç. E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2008). *Bilimsel araştırma yöntemleri* (2. basım). Pegem Akademi.
- Can, M. (2009). *Kültürel miras ve müzecilik: Çalışma raporu*. Kültür ve Turizm Bakanlığı.
- Ceran, K. (1997). Dünya’da çizgi roman. *Sanat Dünyamız*, 22(64), 5–39.
- Chen, Y.-C., & Jhala, A. (2023). Panel transitions for genre analysis in visual narratives (arXiv:2312.08720). *arXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2312.08720>
- Creswell, J. W. (2013). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Sage.
- Çekiç, İ. (2015). *Geçmişten günümüze törensel bir yemek: Keşkek* [Yüksek lisans tezi, Gaziantep Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Çoruhlu, Y. (2006). *Türk mitolojisinin anahatları*. Kabalcı Yayınları.
- Dallacqua, A. K. (2012). Exploring literary devices in graphic novels. *Language Arts*, 89(6), 365–378.
- Dedeal, M. N. (2018). *Karakter tasarımı*. Epsilon Yayınları.
- Demir, A., & Açık, F. (2011). Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde kültürlerarası yaklaşım ve seçilecek metinlerde bulunması gereken özellikler. *Türklük Bilimi Araştırmaları*, 30, 51–72.
- Demircan, B. (2016). *Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde Türk bilgilerine ait değerlerin aktarılması amacına yönelik yazma ve okumaya dayalı materyal tasarımı* [Yüksek lisans tezi, İstanbul Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Diker, O. (2016). Kültürel miras ile kültürel miras turizmi kavramları üzerine kavramsal bir çalışma. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 4(30), 365–374.
- Dinç, S. (2021). *Somut olmayan kültürel mirasın müzelerde sergilenmesi: Bocuk Gecesi örneği* [Yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Dursun, A. (2015). Türkiye Türkçesi atasözlerinde sözlü hukuk. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(38), 151–153.
- Dursun, A. (2016). *Türk halk hukuku*. Ötüken.
- Eker, S. (2003). *Çağdaş Türk dili* (2. bs.). Grafiker Yayınları.

- Ekici, M. (2004). *Halk bilgisi derleme ve inceleme yöntemleri*. Geleneksel Yayınları.
- Eliade, M. (2003). *Dinler tarihine giriş* (L. A. Özcan, Çev.). Kabalcı Yayınevi.
- Erbek, M. (2002). *Çatalhöyük'ten günümüze Anadolu motifleri*. Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Ergin, M. (2002). *Türk dil bilgisi*. Bayrak Basım/Yayın/Tanıtım.
- Ergun, M. (2000). Türk ağaç kültü inancının Dede Korkut hikâyelerindeki yansımaları. *Millî Folklor*, 12(47), 22–30.
- Ergun, P. (2004). *Türk kültüründe ağaç kültü*. Atatürk Kültür Merkezi Yayınları.
- Ergun, P. (2010). Türk kültüründe ruhlar ve orman kültü. *Millî Folklor*, 87, 113–121.
- Erim, G., & Kartı, C. (2023). Sanatta kültürel simgeler: Zeytin ağacı. *Millî Eğitim Dergisi*, 52(240), 3033–3062.
- Ersoy, N. (2007). *Semboller ve yorumları*. Dönence Basım ve Yayın Hizmetleri.
- Ertemsir, E. (2011). *Yükseköğretimde yöneticilik eğitimi ve yeni bir öğretim yöntemi olarak interaktif çizgi roman: Yöntemin yarattığı faydalılık algısı üzerine bir araştırma* [Doktora tezi, İstanbul Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Eryılmaz, A. (2020). *Geçmişten günümüze zeytin ve zeytinyağı*. Mart Matbaa Sistemleri.
- Gezgin, D. (2011). Gövdesi sır, yağı iksir, meyvesi kadim. *Metro Gastro*, (63), 84–87.
- Göçer, A. (2012). Dil-kültür ilişkisi ve etkileşimi üzerine. *Türk Dili*, 729(1), 50–57.
- Gökarp, Z. (2005). *Hars ve medeniyet*. Toker Yayınları.
- Güfta, H., & Kan, M. O. (2011). İlköğretim 7. sınıf Türkçe ders kitabının dil ile ilgili kültür öğeleri açısından incelenmesi. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 8(15), 239–256.
- Gül, F., & Soysal, B. (2009). Dil ve düşünce ilişkisi üzerine. *Sosyal Bilimler Araştırma Dergisi*, 13, 65–76.
- Gülden, B. (2019). *Türkçe öğretim programlarının ve Türkçe ders kitaplarının kültür aktarımı bağlamında somut olmayan kültürel miras öğeleri açısından incelenmesi* [Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Gülden, B. (2020). *Türkçe öğretiminde dil-kültür ilişkisi ve SOKÜM'ün Türkçe ders kitaplarına yansımaları*. Dora.

- Gülersoy, A. E., & Türkal, B. (2020). Oluşma-geliştirme açısından sosyal bilgiler öğretiminde bir öğretim materyali olarak çizgi roman kullanımı. *Uluslararası Sosyal Bilimler Eğitimi Dergisi*, 6(2), 299–326. <https://doi.org/10.47615/issej.839497>
- Gümüşçü, O. (2018). Tarihi coğrafya ve kültürel miras. *Erdem*, (75), 99–120.
- Güneş, S. (2003). *Anlatım bilgisi*. Dokuz Eylül Üniversitesi Yayınları.
- Gürbüz, Y., & Turhan Tuna, S. (2020). Türkçe ders kitaplarının somut olmayan kültürel miras bağlamında incelenmesi. *International Social Sciences Studies Journal*, 6(72), 4729–4740.
- Gürel, D., & Çetin, T. (2018). Sosyal bilgiler dersi ve kültür aktarımında edindiği rol üzerine bir inceleme. *Anadolu Eğitim Liderliği ve Öğretim Dergisi*, 6(2), 22-40.
- Gürsoy, Ü. (2012). Türk kültüründe ağaç kültü ve dut ağacı. *Türk Kültürü ve Hacı Bektaş Veli Araştırma Dergisi*, (61), 43–54.
- Güvenç, B. (2007). *Kültürün ABC'si*. Yapı Kredi Yayınları.
- Hadi, M. S., Izzah, L., & Larasati, I. (2021). The influence of Mangarock online comics in teaching writing a narrative text. *Journal of Languages and Language Teaching*, 9(2), 243–249.
- Haldan, A., & Pekbak, S. (2019). Kültürlerarası iletişimsel yetinin yabancı dil öğrenimindeki yeri. *Turkish Academic Research Review*, 4(2), 259–266.
- Haytaoğlu, İ. S. (2023). *Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde çizgi hikâyelerin (graphic novel) kullanımı* [Yüksek lisans tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Hündür, S. C. (2022). *Sosyal bilgiler dersinde öğretim materyallerinin somut olmayan kültürel miras eğitiminde kullanımı* [Yüksek lisans tezi, Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Istiq'faroh, N., Suhardi, S., & Mutadi, A. (2020). Improving elementary school students' creativity and writing skills through digital comics. *İlköğretim Online*, 19(2), 426–435. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2020.690633>

- İşçi, C. (2012). *Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde kullanılan “Yeni Hitit” ders kitabının dört temel dil becerisi ve kültür açısından incelenmesi* [Yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Kafesoğlu, İ. (1970). *Türk milliyetçiliğinin esasları*. Milli Eğitim Yayınları.
- Kahyaoğlu, M. (2011). Barışın ve devamlılığın sembolü zeytin. *Metro Gastro*, (63), 92–94.
- Kaplan, M. (2005). *Kültür ve dil*. Dergâh Yayınları.
- Karakoç Öztürk, B., & Destegüloğlu, B. (2022). Türkçe ders kitaplarında bir metin türü: Çizgi romanlar. *Çukurova Üniversitesi Türkoloji Araştırmaları Dergisi*, 7(2), 610–632.
- Karaoğulları, N. (2023). *Ortaokul Türkçe derslerinde somut olmayan kültürel mirasın kazandırılmasına yönelik bir araştırma* [Doktora tezi, Erciyes Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Karasar, N. (2003). *Bilimsel araştırma yöntemi* (12. bs.). Nobel Yayın Dağıtım.
- Karasar, N. (2020). *Bilimsel araştırma yöntemi: Kavramlar, ilkeler, teknikler* (35. bs.). Nobel Akademik Yayıncılık.
- Karhan, J. (2021). Toplumsal ve kültürel bir içecek: Türk kahvesi. *Karadeniz Uluslararası Bilimsel Dergi*, (52), 149–165. <https://doi.org/10.17498/kdeniz.998437>
- Kasapoğlu Akyol, P. (2016). Mitler, halk hikâyeleri ve masallar internet projesi ile sözlü anlatıların farklı bir aktarımı. In *2nd International Language, Culture and Literature Workshops* (ss. 116–121). Antalya, Türkiye.
- Kasapoğlu Akyol, P. (2016). Somut olmayan kültürel mirasın örgün eğitime uygulanması: Ağaraştırması (Webquest) örneği. *Millî Folklor*, (111), 125–146.
- Kaya, K. N., & İpek Eğilmez, N. (2024). Duyguya dayalı metinlerin ortaokul altıncı sınıf öğrencilerinin yaratıcı yazma becerileri ve yazma tutumları üzerindeki etkisi. *Korkut Ata Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, (14), 1115–1135. <https://doi.org/10.51531/korkutataturkiyat.1424910>

- Kaya, N. S. (2016). *Yabancı dil olarak Türkçenin öğretiminde Türk masallarından yararlanılması* [Yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Keskin, A. (2022). *Sosyal bilgiler öğretmenlerine göre sağlık eğitimi ve sağlık eğitime yönelik geliştirilen dijital çizgi roman materyalinin değerlendirilmesi* [Yüksek lisans tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Kıyak, A. (2011). Geleneksel Türk dininde ağaç kültü. *İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 13(2), 91–104.
- Kim, S., Lim, D., Lee, J., & Choi, H. (2019). Utility of digital technologies for the sustainability of intangible cultural heritage (ICH) in Korea. *Sustainability*, 11(21), 1–19. <https://doi.org/10.3390/su11216117>
- Kolaç, E. (2009). Somut olmayan kültürel mirası koruma, bilinç ve duyarlılık oluşturmada Türkçe eğitiminin önemi. *Milli Folklor*, 11(82), 19–31.
- Korkmaz, Z. (1992). *Gramer terimleri sözlüğü*. TDK Yayınları.
- Kuruç, T. (2018). *Kültürel mirasın korunmasında araç olarak kültürel rota oluşturma rehberi* [Yüksek lisans tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Küçükkömürler, S. (2011). Olive in culture. *Pakistan Journal of Nutrition*, 10(2), 200–202.
- Kültür Bakanlığı. (1983). *Kültür ve Tabiat Varlıklarını Koruma Kanunu* (Kanun No: 2863, Kabul Tarihi: 21.7.1983). Resmî Gazete (Sayı: 18113, Tarih: 23.7.1983).
- Leylak, D. (2022). *Sınıf öğretmenlerinin eğitici çizgi romanlar ile ilgili görüşleri* [Yüksek lisans tezi, Mersin Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Maslow, A. H. (1987). *Motivation and personality*. Pearson Education.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- McCloud, S. (2021). *Çizgi romanın yeniden keşfi* (S. E. Yavuz, Çev.). Sırtlan Kitap.
- MEB. (2023). *Geleneksel sanatlarımız dersi öğretim programı (I–II) (ortaokul ve imam hatip ortaokulu 5, 6, 7 ve 8. sınıflar)*. MEB Yayınları.

- MEB. (2023). Masal ve destanlarımız dersi öğretim programı (I–II) (ortaokul ve imam hatip ortaokulu 5, 6, 7 ve 8. sınıflar). MEB Yayınları.
- MEB. (2024). Tebliğler dergisi – Sayı 2799. https://dhgm.meb.gov.tr/tebligler-dergisi/2024/2799_Haziran_2024.pdf
- MEB. (2024). Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli öğretim programları ortak metni. <https://mufredat.meb.gov.tr/>
- MEB. (2024). Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli: Müfredatla beceri temelli, sadeleştirilmiş ve derinlemesine öğrenme yaklaşımı. <https://www.meb.gov.tr/turkiye-yuzyili-maarif-modeli-mufredatla-beceri-temelli-sadelestirilmis-ve-derinlemesine-ogrenme-yaklasimi/haber/33493/tr>
- Melanlıoğlu, D. (2010). Kültür aktarımı açısından Türkçe öğretim programları. *Eğitim ve Bilim*, 33(150), 64–73.
- Memiş, M., & Kalyoncu, M. R. (2024). 2024 Türkçe Öğretim Programı ile 2019 Türkçe Öğretim Programı'nın karşılaştırmalı incelenmesi. *International Journal of Language Academy*, 12(2), 176–199.
- Merriam, S. B. (2009). *Qualitative research: A guide to design and implementation*. Jossey-Bass.
- Merriam, S. B. (2015). *Nitel araştırma: Desen ve uygulama için bir rehber* (S. Turan, Çev. Ed.) (3. bs.). Nobel Yayıncılık.
- Merriam, S. B. (2018). *Nitel araştırma: Desen ve uygulama için bir rehber* (S. Turan, Çev.). Nobel Yayıncılık.
- Millî Eğitim Bakanlığı [MEB]. (2018). Halk kültürü dersi öğretim programı (ortaokul ve imam hatip ortaokulu 5, 6, 7 ve 8. sınıflar). Devlet Kitapları Genel Müdürlüğü.
- Millî Eğitim Bakanlığı. (2019). İlköğretim Türkçe dersi öğretim programı (1–8. sınıflar).
- Millî Eğitim Bakanlığı. (2019). Ortaöğretim 8. sınıf Türkçe ders kitabı. <https://ogmmateryal.eba.gov.tr/etkilesimli-kitap/tarih?s=6&d=55&u=0&k=0> (Erişim tarihi: 25.05.2025)
- Millî Eğitim Bakanlığı. (2024). Ortaokul Türkçe dersi öğretim programı (5, 6, 7 ve 8. sınıflar).
- Millî Eğitim Bakanlığı. (2024). Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli. MEB.

- Müfettiş, M. C. (2025). Kültürel miras ve müzecilik. T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı. Erişim: 17.05.2025.
- Nuryanti, W. (1996). Heritage and postmodern tourism. *Annals of Tourism Research*, 23(2), 249–260.
- Oğuz, M. Ö. (2007). UNESCO, kültür ve Türkiye. *Milli Folklor*, 19(73), 5–11.
- Oğuz, M. Ö. (2009). Somut olmayan kültürel miras ve kültürel ifade çeşitliliği. *Milli Folklor*, 21(82), 6–12.
- Oğuz, M. Ö. (2013). Terim olarak somut olmayan kültürel miras. *Milli Folklor Dergisi*, 25(100), 5–13.
- Oğuz, M. Ö., Ekici, M., Aça, M., Arslan, M., Düzgün, D., Akarpınar, R., Ögüt Eker, G., Ercan, M., & Saltık Özkan, T. (2014). Türk halk kitabı el kitabı. Grafiker Yayınları.
- Oğuz, Ö. (2004). Somut olmayan kültürel mirasın müzelenmesi sempozyumu bildirileri. Gazi Üniversitesi Yayını.
- Oğuz, M. Ö. (2017). Onuncu yılında somut olmayan kültürel miras listeleri: görünürlük, değerlilik ve güvenilirlik. *Millî Folklor*, 29(116).
- Onan, B. (2005). İlköğretim ikinci kademe Türkçe öğretiminde dil yapılarının anlama becerilerini (okuma/dinleme) geliştirmedeki rolü [Doktora tezi, Gazi Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Ögel, B. (1993). Türk mitolojisi - I. TTK Yayınları.
- Özarslan, M. (2003). Türk kültüründe ağaç ve orman kültü. *Türkbilig*, 5, 94–102.
- Özaydın, Ü. G. (2025). Tarih öğretmenlerinin bağlamsallaştırma amaçlı Web 2.0 araçları kullanım düzeyleri ve özyeterlilik algıları [Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Özbay, M. (2002). Kültür aktarımı açısından Türkçe öğretimi. *Türk Dili*.
- Özenç, G. (2023). Çizgi roman tabanlı dijital öykü anlatımının yazmaya yönelik tutuma ve yaratıcı yazma becerisine etkisi: Öğrenci görüşleriyle desteklenmesi [Yüksek lisans tezi, Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.

- Özer, Ç. (2020). Sosyal bir seremoni: Anadolu’da düğün yemekleri ve ritüelleri. *Turkish Studies-Social Sciences*, 15(8), 3677–3690. <https://dx.doi.org/10.47356/TurkishStudies.46346>
- Özkan, U. B. (2019). Eğitim bilimleri araştırmaları için doküman inceleme yöntemi (2. baskı). Pegem Akademi.
- Özkartal, Z. (2015). Bir kültürel mirasımız Isparta Yılkırkan Çeşmesi. *Akdeniz Sanat Dergisi*, 8(15), 26–36.
- Özönder Aydın, U. (2013). Türk sanatında hayat ağacı motifi. *Uluslararası Türkiye-Belçika İlişkileri ve Türk Kültür Sanatı Sempozyumu*, Ankara, 533–540.
- Öztekin, S. (2008). Dinlerde hayat ağacı [Yüksek lisans tezi, Ankara Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants: Part 1. On the Horizon*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Sağ, Ç. (2024). *Ortaokul öğrencilerinin sosyal bilgiler dersinde somut olmayan kültürel miras okuryazarlığı becerilerinin geliştirilmesine yönelik bir uygulama* [Doktora tezi, Kastamonu Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Sağ, Ç., & Ünal, F. (2019). İlkokul Sosyal Bilgiler dersinde somut olmayan kültürel miras eğitime yönelik etkinlik temelli bir eylem araştırması. *Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*(19), 425–468.
- Saral, E. (2019). *Somut olmayan kültürel miras konusunda Türkiye’de yapılan bilimsel çalışmalar üzerine açıklayıcı bibliyografya denemesi* [Yüksek lisans tezi, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Sarıkaya, R. (2021). *Çizgi romanda anlatsal dönüşüm ve bir hareketli çizgi roman önerisi* [Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Seyidoğlu, B. (2007). Sel mitleri. *Milli Folklor*, (76), 6–29.
- Sümer, A. O. (2021). *Sosyal bilgiler derslerinde kadın tarihi konularının öğretiminde görsel-işitsel materyallerin kullanımı: Videolar örneği* [Yüksek lisans tezi, Sinop Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.

- Şahan, Z. (2023). *Fen bilimleri öğretiminde eğitici dijital çizgi roman materyali tasarımı ve materyalin kullanımının akademik başarıya etkisi* [Yüksek Lisans Tezi, Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- T.C. Cumhurbaşkanlığı. (2023). *On ikinci kalkınma planı (2024-2028)*. https://www.sbb.gov.tr/wp-content/uploads/2023/12/On-Ikinci-KalkinmaPlani_2024-2028_11122023 (Erişim tarihi: 18 Haziran 2024)
- T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı. (2025). *Yaşayan İnsan Hazine ve Somut Olmayan Kültürel Miras Bilgi ve Belge Merkezi*. Yakegm.ktb.gov.tr
- Tan, N. (2013). UNESCO somut olmayan kültürel miras kavramı çerçevesinde Nasreddin Hoca fıkralarının sürdürülebilirliği. *Türk Dünyası Dergisi*, 36, 93–105.
- Tanyu, H. (1973). *Dinler tarihi araştırmaları*. Ankara Üniversitesi Basımevi, Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Yayınları.
- Tekin, E., & İlhan, G. O. (2021). Çizgi romanların yabancı dil öğretiminde kullanımı üzerine bir inceleme. *Anasay*, 17, 105–124. <https://doi.org/10.33404/anasay.961190>
- Temel Eğitim Genel Müdürlüğü. (2023). *İlköğretim kurumları haftalık ders çizelgesi*. <https://tegm.meb.gov.tr/www/ilkogretim-kurumlari-haftalik-ders-cizelgesi-guncellenmistir/icerik/863> (Erişim tarihi: 18 Haziran 2025)
- Temizkan, M. (2010). Türkçe öğretiminde yaratıcı yazma becerilerinin geliştirilmesi. *TÜBAR*, XXVII, 621–643.
- Teyin, G. (2020). Kültürel bir miras; tören keşkeği geleneği. *Gastroia: Gastronomi ve Seyahat Araştırmaları Dergisi*, 4(2), 313–321.
- Tezcan, M. (2000). *Türk yemek antropolojisi yazıları* (ss. 14–19). Kültür Bakanlığı.
- Tezel, Z. (2010). Türk kültüründe hayat ağacı motifi. *Uluslararası Türkiye-Ukrayna İlişkileri Sempozyumu* (ss. 139–149). Ankara: Halk Kültürü Araştırmaları Kurumu.

- Toker, A. (2022). Sosyal bilimlerde nitel veri analizi için bir kılavuz. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 51, 319–345. <https://doi.org/10.30794/pausbed.1112493>
- Tuncer, N. (1993). *Çizgi roman ve çocuk*. Çocuk Vakfı Yayınları.
- Tunç, Z., & Akbulut, Y. (2016). Eski Türk devletlerinin destanlarına göre kurttan ve ağaçtan türeme. *Marmara Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, 3(1).
- Turhan Tuna, S. (2013). Halikarnas Balıkcısının “Orman Perileri” adlı denemesinde mit, efsane ve halk inancı bağlamında ağaç sevgisi öğretisi. *Ulusal Halikarnas Balıkcısı Sempozyumu Bildiri Kitabı*, 215–225. Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi.
- Turhan Tuna, S. (2019). Kurmaca metin yazma bağlamında fabl oluşturma etkinliğinin Türkçe öğretmenlerine ve Türkçe dersine katkıları. *Elektronik Eğitim Bilimleri Dergisi*, 8(16), 112–129.
- Turhan Tuna, S. (2021). Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde kültürlerarası etkileşim bağlamında ninniler. *Eğitim Bilimleri Alanında Uluslararası Araştırmalar VII*. Eğitim Yayınevi.
- Türk Dil Kurumu (TDK). (2015). *Türkçe sözlük*. TDK Yayınları.
- Türkiye Cumhuriyeti. (1973). 1739 Sayılı Milli Eğitim Temel Kanunu. Resmî Gazete, Sayı: 14574.
- Uğur, İ., & Dönmez, Y. (2021). Somut kültürel miras alanlarının turistik çekicilik açısından değerlendirilmesi: Birgi örneği. *Journal of Academic Tourism Studies*, 2(2), 54–67.
- UNESCO. (1972). Dünya kültürel ve doğal mirasın korunması sözleşmesi. <https://teftis.ktb.gov.tr/TR-263665/dunya-kulturel-ve-dogal-mirasin-korunmasisozlesmesi.html>
- UNESCO. (2001). Sualtı kültürel mirasının korunması sözleşmesi. <https://www.unesco.org/culture> (Erişim tarihi: 20 Mayıs 2025)
- UNESCO. (2015). Somut olmayan kültürel mirasın korunması sözleşmesi. <https://www.unesco.org/culture> (Erişim tarihi: 20 Mayıs 2025)

- UNESCO. (2025). Türkiye milli komisyonu. <https://www.unesco.org.tr> (Erişim tarihi: 20 Mayıs 2025)
- Uzun, A. Z. (2024). Somut olmayan kültürel mirasın yaşatılarak korunmasında kadınların rolü: Ödemiş ipek böcekçiliği ve ipekli dokuma geleneği örneği [Yüksek lisans tezi, Ege Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Ünal, O. (2025). Sosyal bilgiler dersinde çizgi romanlarla değerler eğitimi: Yardımseverlik değeri üzerine karma bir araştırma [Doktora tezi, Akdeniz Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Ünsal, Ö. (2023). Diyanet Çocuk dergisindeki edebi metinlerin somut olmayan kültürel miras öğeleri açısından incelenmesi [Yüksek lisans tezi, Gaziantep Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Wilkinson, K. (2011). *Semboller ve işaretler*. Alfa Yayınları.
- Wordwall. (2024). *Özellikler*. <https://wordwall.net/tr/features> (Erişim tarihi: Haziran 2025)
- Yavuz, A. (2025). *Canva tasarım aracıyla yürütülen uygulamaların dördüncü sınıf öğrencilerinin çevre akademik başarısına, çevreye yönelik tutumuna ve sosyal becerilerine etkisi* [Doktora tezi, Gazi Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Yeniyeğin, P. (2025). *Kültürel miras ve somut olmayan kültürel mirasın müzeler aracılığıyla aktarımı* [Yüksek lisans tezi, Uludağ Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2008). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (6. baskı). Seçkin Yayıncılık.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2011). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayınevi.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2021). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (12. baskı). Seçkin.
- Yolaçan, M. (2024). *Sosyal bilgiler derslerinde yerel tarihi mekân Göbeklitepe'nin kültürel miras eğitiminde kullanımı* [Yüksek lisans tezi, Sinop Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.

- Yumru, D. (2025). Dil öğretiminde kültür aktarımı bağlamında mitolojik ve arkeolojik öğeler. *Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 38, 310-322.
<https://doi.org/10.54600/igdirsosbilder.1574726>
- Zeren Akbulut, Ü. M. G. (2021). Somut olmayan kültürel mirasın öğretim uygulamalarıyla aktarımı kapsamında korunması: Geleneksel Türk okçuluğu örneği. *Milli Folklor*, 33(131), 188–201.



EKLER DİZİNİ

Ek 1. UNESCO İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Miras Listesi Tablosu

Sıra Numarası	Somut Olmayan Kültürel Miras Unsuru	UNESCO İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsili Listesine Kayıt Yılı	Ortak Dosya Durumu
1	Meddahlık	2008	-
2	Mevlevi Sema Törenleri	2008	-
3	Aşıklık Geleneği	2009	-
4	Karagöz	2009	-
5	Nevruz	2009	Azerbaycan, Hindistan, İran, Kırgızistan, Özbekistan, Pakistan Afganistan, Azerbaycan, Hindistan, Irak, İran, Kazakistan, Kırgızistan, Özbekistan, Pakistan, Tacikistan ve Türkmenistan ile ortak dosya
6	Geleneksel Sohbet Toplantıları	2010	-
7	Alevi- Bektaşî Ritüeli Semah	2010	-
8	Kırkpınar Yağlı Güreş Festivali	2010	-
9	Tören Keşkeği Geleneği	2011	-

10	Mesir Macunu Festivali	2012	-
11	Türk Kahvesi Kültürü ve Geleneği	2013	-
12	Ebru: Türk Kâğıt Süsleme Sanatı	2014	
13	İnce Ekmek Yapma ve Paylaşma Kültürü: Lavaş, Katırma, Jupka, Yufka	2016	Azerbaycan, İran, Kazakistan ve Kırgızistan ile ortak dosya)
14	Geleneksel Çini Sanatı	2016	-
15	Bahar Kutlaması: Hıdrellez	2017	Makedonya ile ortak dosya
16	Islık Dili	2017	Acil Koruma Gerektiren Somut Olmayan Kültürel Miras Listesinde
17	Dede Korkut-Korkut Ata Mirası: Kültürü, Efsaneleri ve Müziği	2018	Azerbaycan ve Kazakistan ile Ortak Dosya
18	Geleneksel Türk Okçuluğu	2019	-
19	Geleneksel Zekâ ve Strateji Oyunu: Mangala/Göçürme	2020	Kazakistan ve Kırgız Cumhuriyeti ile ortak dosya
20	Minyatür Sanatı	2020	Azerbaycan, İran ve Özbekistan ile ortak dosya
21	Hüsn-i Hat: Türkiye’de İslam Sanatında	2021	-

	Geleneksel Güzel Yazı		
22	Geleneksel Ahlat Taş İşçiliği	2022	Acil Koruma Gerektiren Somut Olmayan Kültürel Miras Listesine kaydedilmiştir.
23	İpek Böcekçiliği ve Dokuma için İpeğin Geleneksel Üretimi	2022	-
24	Nasreddin Hoca Fıkralarını Anlatma Geleneği	2022	Azerbaycan, Kazakistan, Kırgız Cumhuriyeti, Tacikistan, Türkmenistan ve Özbekistan
25	Çay Kültürü, Kimlik, Misafirperverlik ve Sosyal Etkileşim Sembölü	2022	-
26	Zeytin Yetiştiriciliği ile ilgili Geleneksel Bilgi, Yöntem ve Uygulamalar	2023	Acil Koruma Gerektiren Somut Olmayan Kültürel Miras Listesine kaydedilmiştir.
27	Tezhip Sanatı	2023	Azerbaycan, İran, Tacikistan ve Özbekistan ile ortak dosya
28	İftar ve İftar ile ilgili Sosyo-Kültürel Gelenekler	2023	Azerbaycan, İran ve Özbekistan ile ortak dosya
29	Mey- Balaban Zanaatkarlığı ve İcrası	2023	Azerbaycan ile ortak dosya
30	Sedef Kakma Sanatı	2023	Azerbaycan ile ortak dosya

31	Geleneksel Tulum Yapımı ve İcrası	2024	Kuzey Makedonya ile ortak dosya
----	--------------------------------------	------	------------------------------------



Ek 2. Uzman Görüş Formu

Uzman Görüş Formu

Sayın Katılımcı,

Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli, eğitimde dijitalleşmeye ve teknoloji kullanımına özel bir önem atfetmektedir. Bu görüşme "somut Olmayan Kültürel Miras Bağlamında Halk Kültürü İçerikli Seçmeli Derslerde ve Türkçe Dersinde Dijital Öğretim Materyallerinin Kullanımı: Dijital Çizgi Roman Örneği" başlıklı yüksek lisans tezi kapsamında yapılmaktadır. Uzman görüş formunun amacı, Halk Kültürü Dersi Öğretim Programı'nın 8. sınıf düzeyindeki "Somut Olmayan Kültürel Mirası Koruma" öğrenme alanı altında yer alan "HK.8.6.1. Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi'nin halk kültürünün korunmasındaki rolünü fark eder." kazanımı kapsamında UNESCO Listelerindeki belirlenmiş kültürel unsurları konu alan dijital öğretim materyalleri geliştirmek amacıyla hazırlanan, UNESCO Listelerindeki belirlenmiş kültürel unsurları konu alan eğitici dijital çizgi romanlar hakkındaki görüşlerinizi almaktır.

Katkılarınız, bu çalışmada kullanılan materyallerin iyileştirilmesi sürecinde büyük bir değer taşımaktadır. Çalışmamıza gönüllü olarak sağladığınız destek için teşekkür ederiz.

Gülçin KARAMAN
Yüksek Lisans Öğrencisi

B **I** **U** **↪** **≡** **≡** **✕**

Ad- Soyad

Kısa yanıt metni

Eğitici dijital çizgi romanların, 2024 Türkiye Yüzyılı Maarif Modeline uyumlu olduğunu düşünüyor musunuz? *

Uzun yanıt metni

Tasarlanan eğitici dijital çizgi romanların, somut olmayan kültürel miras bağlamında Türkçe dersinde ve halk kültürü içerikli seçmeli derslerde ders materyali olarak kullanılabilir olduğunu düşünüyor musunuz? *

Uzun yanıt metni

Eğitici dijital çizgi romanın amaca, kazanım, tasarım öğelerine ve sınıf seviyesine vb. uygunluğu konusundaki görüşleriniz nelerdir? Varsa geliştirilebilecek yönlerini ve önerilerinizi açıklayınız? *

Uzun yanıt metni