

ISSN 2587- 2001 e-ISSN 2618-6187

# ANASAY

3 Aylık Ulusal Hakemli - Süreli Dergi -Yıl:5 – Sayı:17 - Ağustos 2021

*koynunda büyüdük*



## ÇİZGİ ROMANLARIN YABANCI DİL ÖĞRETİMİNDE KULLANIMI ÜZERİNE BİR İNCELEME

### AN OVERVIEW ON THE USE OF COMICS IN FOREIGN LANGUAGE TEACHING

DOI: 10.33404/anasay.961190

Çalışma Türü: Araştırma Makalesi / Research Article<sup>1</sup>


Eda TEKİN\* - Genç Osman İLHAN\*\*

#### ÖZ

Çizgi roman, eğitimin birçok alanında olduğu gibi yabancı dil öğretiminde de sıkça kullanılmaktadır. Çizgi romanın ilgi çekici ve eğlenceli olması, görselliğe sahip olması ve de somutlaştırmaya olanak sağlaması onu dil öğretimi için oldukça uygun bir araç durumuna getirmektedir. Araştırmacılar, çizgi romanın bu gibi özelliklerinden yararlanarak yabancı dil öğretimini daha etkili hâle getirmeye çalışmaktadır. Bu çalışmada, basılı ve dijital çizgi romanın yabancı dil öğretimindeki yeri ve önemi, daha önce yapılmış akademik çalışmalardan yola çıkılarak incelenmeye çalışılmıştır. Ayrıca çalışmada dijital çizgi roman Web 2.0 araçları ile bu araçlarla yabancı dil öğretiminde yapılmış araştırmalar da incelenmiştir. Hem basılı hem dijital ortamda hazırlanan çalışmalar, üzerinde durulan dillere ve beceri alanlarına göre irdelenmiştir. Araştırma sonucunda

1- Makale Geliş Tarihi: 02. 07. 2021 Makale Kabul Tarihi: 12. 08. 2021

\* Arş. Gör., Yıldız Teknik Üniversitesi , Eğitim Fakültesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü, Türkçe Eğitimi ABD, edatkn@hotmail.com, ORCID ID  <https://orcid.org/0000-0001-6831-8101>

\*\* Doç. Dr., Yıldız Teknik Üniversitesi , Eğitim Fakültesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü, Sosyal Bilimler Eğitimi ABD, gosman.ilhan@gmail.com, ORCID ID  <https://orcid.org/0000-0003-4091-4758>

elde edilen verilerde yabancı dil öğretimi üzerine yapılmış çizgi roman çalışmalarının ve uygulamalarının genel bir analizine ulaşılmıştır. İncelemenin daha sonra yapılacak çalışmalara katkı sağlaması ve fikir vermesi beklenmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Çizgi Roman; Dijital Çizgi Roman; Yabancı Dil Öğretimi; Dil Becerileri.

### ABSTRACT

Comics are frequently used in foreign language teaching as well as in many areas of education. The fact that comics are interesting and entertaining, have visuality and allow for concretization make them very suitable tools for language teaching. Researchers are trying to make foreign language teaching more effective by taking advantage of such features of the comics. In this study, the place and importance of printed and digital comics in foreign language teaching has been examined based on previous academic studies. In addition, digital comics Web 2.0 tools and research conducted in foreign language teaching with these tools have been examined in the study. Studies prepared both in print and digital media have been examined according to the languages and skill areas. In the data obtained as a result of the research, a general analysis of comics studies and tools on foreign language teaching has been reached. It is expected that the review will contribute to future studies and give some ideas.

**Keywords:** Comics; Digital Comics; Foreign Language Teaching; Language Skills.

### Giriş

Yabancı dil eğitimi, öğretmenler için dili anlatmak, aktarmak bakımından; öğrenciler için de öğrenmek, anlayabilmek ve kullanmak bakımından sabır isteyen bir süreçtir. Bu süreçte öğrencinin dili öğrenmekten vazgeçmemesi, dile karşı olumlu tutumlar geliştirmesi ve dili öğrenmeyi eğlenceli hâle getirmesi açısından kullanılacak materyaller önemlidir. Farklı ve zengin materyal kullanımının yabancı dil öğretimine katkısı çoktur (Darian, 2001; Derewianka, 2003; McKay, 2000; Nation, 2003; Stranks, 2003; Tomlinson, 2003). Bu materyallerden biri de çizgi romanlardır. Çizgi roman Eisner (1985, s. 5) tarafından “*sıralı sanat, bir hikâyeyi anlatmak veya bir fikri dramatize etmek için resimlerin veya görüntülerin düzenlenmesi*” şeklinde tanımlanmıştır. McCloud (2019, s. 9) ise tanımını biraz daha genişleterek çizgi romanı “*bitişik düzende bir nizama göre ardışık duran görsel veya başka imgeler*” olarak tanımlamıştır.

Çizgi romanlar, görsel sanatın temel eserlerinden biridir. Görsel iletişim ve görsel teknolojilerin önemi, eğitim alanında gittikçe artmaktadır (Themelis & Sime, 2020, s. 1). “Görsellerin kullanımı, dil öğretimindeki etkin rolünü hiçbir zaman kaybetmemiş, daha önce uygulanan yöntemlerin olumlu sonuçlarından biri olmuştur. Nitekim görsel kullanmak, dil öğrenme sürecinde her zaman kolaylaştırıcı bir güce sahip olmuş ve bunun vazgeçilmez bir parçası olmuştur” (Öz & Efecioglu, 2015, s.75). Çizgi romanların görsel dili, öğrenmenin kapsayıcı ve ilgi çekici bir yolu olabilir. Alanyazın, çizgi romanların öğrenme sürecinde öğrenci motivasyonunu, kelime dağarcığını, yazma becerisini geliştirme gibi çok modlu becerileri nasıl geliştirdiğini araştırmaktadır (Themelis & Sime, 2020, s. 9). Çizgi romanlardaki bu görsellik, dil öğretiminde de kalıcılığı ve hatırlamayı kolaylaştırabilir. Yabancı dil öğretmenleri, okumayı daha eğlenceli ve anlaşılır hâle getirmek için genellikle öğrencilere resimler, çizgi filmler veya çizgi romanlar gibi görseller eşliğinde okuma materyalleri verir (Liu, 2004, s. 225). Lai ve diğerleri (2002) yabancı dil olarak Japonca öğretimi üzerine yaptıkları araştırmada, öğrencilerin dil öğrenmede multimedya tabanlı çizgi romanla yapılan eğitimde olumlu gelişme gösterdiklerini ve çizgi romanları ilgi çekici bulduklarını belirtmişlerdir. Popa ve Tarabuzan (2015) çizgi roman kullanımının Fransızca öğrenen Romanyalı öğrencilerin motivasyonlarını artırdığını ve çizgi romanların dil öğretiminde çok önemli olduğunu belirtmişlerdir. Çizgi romanlar, okuyuculara farklı bağlamlarda kullanacakları otantik bir dil malzemesi sağladıkları ve anlamayı kolaylaştıran görsel ipuçları içerdiklerinden dolayı dil öğrenimi için bir kaynak işlevi görebilir (Källvant, 2015, s. 14). Guadamillas Gómez’e (2014, s. 444) göre şiir, drama veya çizgi roman gibi yaratıcı edebî kaynaklar, diğer materyallere göre daha esnektir ve gerçek iletişim bağlamlarına uyarlanabilir. Bu kaynaklar aynı zamanda öğretmenlerin ikinci dili öğretmelerine, geliştirmelerine de olanak tanır; çünkü bunlar aynı zamanda öğrenciler için gramer temelli materyallerden daha motive edicidir. Çizgi romanların didaktik potansiyelleri tartışmasız olduğundan, çağdaş ders kitaplarının ayrılmaz bir parçası hâline gelmesi şaşırtıcı değildir (Schäfer, 2017, s. 81). “Günümüzde eğitimde çizgi roman ve çizgi roman tekniklerinin kullanılması yaygınlaşırken, dil öğretiminde de etkili bir araç olarak katkılar sağlayacaktır” (Üstten & Pilav, 2016, s. 606). Brown (2013) araştırmasında çizgi romanların hem yabancı dil öğretiminde önemini vurgulamış hem de öğrencileri daha fazla kitap okumaya yönlendiren ve onların da kendi grafik öykülerini yazmayı sağlayan eğitsel bir araç olduğunu göstermiştir.

Teknoloji çağında çizgi romanlar, basılı materyal olmanın ötesine geçerek artık çeşitli teknolojik araçların yardımı ile hem öğretmenler hem de öğrenciler tarafından geliştirilebilir. Öğrenciler açısından bu durum, onların yaparak yaşayarak öğrenmesini sağlar ve kalıcılığı artırır.

Çizgi roman sanatı, ortaya çıkışı ve doğası itibarıyla basılı bir yayındır. Ancak günümüzde bu sanatın diğer birçok sanat gibi dijitalleştiği görülmektedir ve bu dijitalleşme eğitim ortamlarına ve çalışmalarına da yansımaktadır. Bilgisayarların eğitimde kullanılması, geleneksel eğitim modellerinden önemli farklılıklar taşıyan öğretim ve öğrenme modelleri doğurur (Di Blas vd., 2012, s. 272). Dijital ekran giderek daha popüler bir tüketim hâline geldiğinden çizgi roman ortamı da bir dönüşüm sürecinden geçmektedir (Goodbrey, 2013, s. 185). Eğitim ortamları için bu durumun bir avantaj hâline geldiğini söylemek gerekir. Çünkü hâlihazırda basılı olarak yayımlanmış çizgi romanların uygun olanları eğitimde kullanılabilir ya da grubun yeteneğine göre elle çizilerek yeni çizgi romanlar üretilebilir; ancak bunlar sınırlı sayıda esneklik sağlayacaktır. Usta bir çizere de eğitici çizgi romanlar hazırlanabilir ki bu yine sınırlı, zaman alıcı ve maliyeti yüksek bir iştir.

Dijital ortamda hazırlanan eğitici çizgi romanlar, hemen hemen herkes tarafından diğer seçeneklere göre kolayca ortaya çıkarılabilecektir. Dijital ortamda hazırlanan çalışmalar, hem katılımcıların yaratıcılığı ile ortaya çıkacak, çeşitliliği fazla olacak ve yenilenebilecek hem de ekonomik olacaktır. Kirchoff (2017) dijital okuryazarlığı geliştirmek için dijital çizgi romanları kullanmak üzerine yaptığı araştırmasında, dijital okuryazar olmanın tüketim becerilerinden daha fazlası olduğunu; dijital dünya yaratma, dijital dünyaya katkıda bulunma becerisi gerektirdiğini, yaratma ile meşgul olmanın; öğrenmenin, büyümenin ve kendini anlamanın hayati bir parçası olduğunu ve dijital yaratımla uğraşmanın da aynı derecede önemli olduğunu vurgulamıştır. Bu bağlamda öğretmenler, öğrencilerinden bireysel veya işbirlikli gruplar hâlinde dijital çizgi roman yaratmalarını isteyebilir, onların yaratıcılıklarının farkına varmalarını sağlayabilir ve öğrencilerde bir şeyler üretebilme duygusunu oluşturabilirler.

Dijital çizgi romanların geleneksel çizgi romanlara nazaran uygulama noktasında kolaylıklar sağlaması ve müfredata göre diyaloglarla beraber oluşturulabilmesi önemli bir avantajdır. Eğitici çizgi romanların oluşturulmasında öğretmen ve öğrencilerin kullanabilecekleri birçok Web 2.0 aracı bulunmaktadır. Horton'a (2008) göre insanlar Web 2.0 çizgi roman araçları ile kendi yara-

tıcılıklarını, çizgi romanlarını oluşturabilir ve bunları yayımlayarak kendilerine bir iş alanı bile yaratabilirler. Bu araştırmada dijital çizgi roman tasarlama imkânı sunan Web 2.0 araçları tanıtılmış ve kullanımlarına yönelik açıklamalar yapılmıştır. Bu araçlarla yapılmış akademik çalışmalarla da somutlaştırma yoluna gidilmiştir. Ayrıca hem basılı hem de dijital çizgi romanların dil öğretimi alanına yönelik araştırmaları, dört temel dil becerisi, dil bilgisi ve söz varlığı alanlarına göre sınıflandırılmıştır.

Dijital çizgi romanlar, bilgisayar destekli ortamlarda oluşturulmaktadır. Bilgisayar destekli materyallerin Apple ve Kukichi'ye (2007, s. 111) göre faydaları şunlardır:

- *“Öğrenci merkezlidir.*
- *Sonuç odaklıdan ziyade süreç odaklıdır.*
- *Motive edicidir, eğlencelidir ve özgüveni artırır.*
- *Öğrencilere, dil sınıfının dışında değeri olan gerçek dünya görevleri sağlar.”*

Aslında tüm bu faydaların gerçekleşmesi dijital çizgi roman vasıtasıyla da mümkündür. Bunlara ek olarak şu faydalardan da bahsedilebilir:

- Öğretmen ve öğrenci kendisine ait bir materyal ortaya koyar ve sürecin üreticileri olurlar. Kendilerine ait bir eser meydana getirirler.
- Yapılan çalışmalar sınıf ortamında paylaşılarak eğitici ve eğlenceli bir tartışma ortamı yaratılabilir. Dönüt alma-verme gerçekleşir.
- Dijital çizgi romanlar bireysel olarak veya grup ile de oluşturulabilir.

Bu açıklamaların yanında dijital çizgi romanların eğitimde çoklu ortam yarattığı da söylenebilir. Çünkü çoklu ortam, hedef grubun birçok duyusuna hitap etmesi ve farklı teknolojik aletleri bir arada kullanma fırsatı vermesi, öğrenmeye olumlu katkılar sağlaması ile çizgi roman ve dijital çizgi roman kullanımının etkilerine benzetilebilir (İlhan, 2016a; İlhan & Oruç, 2016). Dijital teknolojiler aracılığıyla mümkün kılınan iletişimsel / tasarım seçeneklerini kullanarak, öğrencilerin okul içinde ve dışında çok modlu uygulamaları ortaya çıkarmaları için yeni fırsatları düşünmek önemlidir (Yuan, 2011, s. 297).

Bu araştırmada, çizgi romanın bir yabancı dil öğretiminde nasıl kullanılabileceğine, nelere dikkat edilmesi gerektiğine, dil öğretimindeki önemine ve bazı dijital çizgi roman uygulamalarına yer verilmiştir. Öğrenciler yabancı

dilde, ders kitabı haricinde ek materyallere ihtiyaç duymaktadır. Bunlardan biri de çizgi roman ve çizgi romanın geliştirilmesi olabilir. Alanyazın taramasında İngilizcenin yabancı dil olarak öğretiminde çizgi romanla ilgili çalışmalar ağırlıktadır; bu nedenle getirilen önerilerin genel olarak yabancı dil öğretiminde kullanılabileceği ön görülmektedir.

## **DİJİTAL ÇİZGİ ROMAN OLUŞTURMAYI SAĞLAYAN WEB 2.0 ARAÇLARI**

Web 2.0 araçlarının sayısı günümüzde sürekli artış göstermektedir. Bu uygulamaların içerisinde dijital çizgi roman oluşturma araçlarının da yer alması dikkat çekmektedir. Bu kısımda akademik çalışmalarda daha fazla yararlanılan dijital çizgi roman web 2.0 araçları tanıtılmaya çalışılmıştır. Üzerinde en çok durulan ve akademik çalışma yapılan Web 2.0 araçları ise Pixton, Storyboardthat, Makebeliefscomix olarak ortaya çıkmaktadır. Bu araçları eğitimcilerin nasıl kullanacaklarını iyi bilmeleri; hem hazırlanacak dil öğretimi materyalleri hem de öğrencilerine yapım aşamalarını anlatmaları açısından önemlidir. Ayrıca geçmişte popüler olmuş ve araştırmalarda yararlanılan en başta Toondoo.com gibi bazı web sitelerine şu an ulaşamadığından söz konusu sitelerin çalışmaya dâhil edilmediğinin altını çizmek gerekmektedir. Ele alınan Web 2.0 araçları ile eğitimciler dijital çizgi roman tasarlayarak Web 2.0 araçlarının dil öğretiminde kullanımının teşviki sağlanmaya çalışılacaktır. Schäfer'e (2017, s. 82) göre hem öğretmenler hem öğrenciler için çizgi romanla ders işlemek, klasik yöntemdeki dersler için çekici bir alternatif gibi gelmektedir. Ancak çizgi romanın oluşturulması eğlenceli görüldüğü kadar çok da zor bir iştir; çünkü bazı dilsel, kişisel ve medya yeterlilikleri gerektirir. Dijital çizgi romanın dil öğretiminde yönlemsel bir esnekliği vardır. Wright ve Sherman (1999, s. 66) çizgi romanın öğretmenlerin sınıfa disiplinlerarası bir yaklaşım getirmelerini sağladığını ve bir öğretmenin dersinde bir eğitim aracı olarak çizgi roman kullanmasının öğrencilerin düşünme becerilerini harekete geçirdiğini belirtmiştir. Çizgi roman hazırlamak görüldüğünden daha zordur ve birçok aşaması vardır. Ama eğitimde kullanımının faydaları, bu materyali kullanmayı gerekli kılmaktadır. Bu uygulamaların eğitim alanında kullanılması hem materyal zenginliği hem de uygulamaların olumlu olumsuz özelliklerinin daha belirgin olarak ortaya çıkmasını sağlayacaktır.

### **Makebeliefscomix**

30 Mart 2020 tarihli The New York Times'ın köşe yazısına göre makebeliefscomix, dijital çizgi roman alanında öğrencilere çok faydalı bir kaynaktır

(<https://www.makebeliefscomix.com/>). Zimmerman (2010) yazısında yabancı dil olarak İngilizce öğretiminde öğrencilerinin yazma, okuma ve konuşma becerilerinde çizgi romanlardan faydalandığını belirtmiştir ve hatta bunun için ücretsiz makebeliefscomix adlı platformu oluşturarak dijital çizgi roman yaratmayı öğretmenlerin ve öğrencilerin hizmetine sunmuştur. Makebeliefscomix tamamen ücretsiz bir şekilde kullanım imkânı sunan bir platformdur. Çizgi romanlar oluşturarak hikâyeler anlatmak, zorluk çeken öğrencilerin İngilizce dil becerilerini güçlendirmenin ve dil öğrenmeyi çok daha keyifli bir deneyim hâline getirmenin bir yoludur. Öğretmenler ve öğrenciler burada tamamen kendileri baloncukları doldurmakta, ne yazabilecekleri hakkında düşünmekte ve bu çizgi romanlar onların eseri olmaktadır (Zimmerman, 2010). Bu yüzden, dijital çizgi roman alanında eğlenceli materyaller oluşturulacak bir uygulama olabilir. Kiliçkaya ve Krajka (2012) yaptıkları çalışmada bu uygulamayı kullanarak İngilizceyi yabancı dil olarak öğrenen öğrencilerin dil bilgisinde ve yazma becerisinde olumlu etkisi olduğunu belirtmişlerdir. Ayrıca bazı alanyazın araştırmalarında makebeliefscomix'in tanıtımları yapılmıştır (Graham, 2011; Jensen & Tunon, 2012; Kohnke, 2020; Maudloh, 2020).

### **Pixton**

Pixton Web 2.0 aracı, eğitimde yapılan akademik araştırmalarda en çok karşımıza çıkan uygulamalardan biridir ve alanyazında ilgili birçok çalışma mevcuttur (Cabrera vd., 2018; İlhan vd., 2021; Meyers, 2014). Pixton'ın sloganı "*herkes çizgi roman yapabilir*" şeklindedir. Pixton'da, öğretmenler için, öğrenciler için, aileler için ve iş için şeklinde sınıflandırmalar vardır. Üyeliklerin ücretli olarak aylık ya da yıllık şeklinde; ücretsiz ise on beş güne kadar kullanım hakları vardır. Öğretmenler ücretli kısımda öğrencileri için çeşitli materyaller hazırlayabilir, öğrencilerinin dâhil olacağı sanal sınıflar oluşturabilir ve öğrencileri ile birlikte kendi avatarlarını hazırlayabilirler. Sanal sınıf ile hem öğretmen kendi oluşturduğu çizgi romanları hem de sınıftaki öğrenciler kendi oluşturdukları çizgi romanları paylaşabilir ve birbirlerine dönüt verebilirler. Pixton'ın belirleyici özelliği, karmaşık olmaması ve ücretsiz seçeneğinin de birçok kazanımı sağlayabilecek nitelikte olmasıdır. Cabrera ve diğerlerine (2018, s. 64) göre öğretim sürecinde Pixton aracılığıyla çizgi roman kullanımı öğrencileri öğrenme sürecinde motive eder; çünkü Pixton, dil bilgisi ve kelime öğrenimini kolaylaştıran ilgi çekici ve eğlenceli bir araçtır. Kır (2017) yapmış olduğu çalışmada, yabancı dil olarak Türkçe öğrenen öğrencilerin yazma



becerisini geliştirmede Pixton Web 2.0 aracını kullanarak öğrencilerin bu araçla ilgili görüşlerini almıştır. Çalışma sonucunda öğrenciler, Pixton aracı ile gerçekleştirilen yazma etkinliklerini eğlenceli bulduklarını, Pixton'ın derslerde daha fazla kullanılması gerektiğini, yazma becerisine karşı ilgilerinin arttığı yönünde görüşler bildirmişlerdir.

### **Storyboardthat**

Alanyazında eğitim alanında araştırmalara konu edilmiş (Aras, 2016; Yeni, 2017) uygulamalardan biridir; ancak bunların uygulamalı olarak da öğrencilerle denemesi bu araçların etkililiği hakkında daha fazla bilgi verebilir. Ücretli veya ücretsiz kullanım imkânı vardır. Her uygulama gibi daha fazla imkân ve profesyonelliğe ulaşmak için ücretli kullanım gerekmektedir. Ancak öğretmenler için ücretsiz kısmı da birçok çizgi roman oluşturmaya elverişlidir. Dijital çizgi romanlar ve hikâyeler oluşturulabilir, bu uygulamanın Türkçesi de olduğu için diğerlerine göre Türkiye’de tercih edilme oranı fazla olabilir. Yabancı dil öğretiminde storyboardthat uygulamasını kullanmak için öncelikle öğrencilere bu uygulama tanıtılmalıdır. Bu uygulama ile öğretmen dersinin kazanımlarına göre çizgi romanlar oluşturabilir ve öğrencilerden de aynı şekilde çizgi roman oluşturmalarını isteyerek oluşturulan çizgi romanlar üzerinde birbirlerine dönüt vermeleri sağlanabilir.

### **YÖNTEM**

Bu çalışma, yabancı dil öğretiminde basılı ve dijital çizgi roman kullanımının yerini belirlemeyi ve gelecek çalışmalara bilgi verebilmeyi amaçlayan bir araştırmadır. Çalışma, nitel bir araştırma olup alanyazına dayalı bir doküman incelemesidir. Doküman incelemesinde veriler, konu ile ilgili dokümanlardan sağlanan alıntılar içerir (Patton, 2018, s. 4).

Bu araştırma için Türkçe ve İngilizce olarak anahtar kelimeler belirlenmiştir. Belirlenen anahtar kelimeler: “çizgi roman, dijital çizgi roman, eğitimde çizgi roman, dil öğretiminde çizgi roman, comics, digital comics, comics in education, comics in language education, comics in EFL, graphic novel, graphic novels in language teaching, Pixton in education, Pixton in language education, storyboardthat, makebeliefscomix” olarak taramada yer almıştır. Taramalar Google Scholar ve Eric veri tabanında ilgili anahtar kelimeler kullanılarak yapılmıştır. Herhangi bir yıl aralığı ya da periyod belirlenmemiştir; bunun sebebi ise bu tür çalışmaların sayısının yabancı dil öğretiminde çok fazla olmamasıdır. Tarama süreci sonunda ulaşılan çalışmalar, dört temel dil becerisine, dil bilgisine ve söz varlığına göre kategorilendirilerek incelenmiştir.

## ÇİZGİ ROMANIN DİL BECERİLERİ, DİL BİLGİSİ, SÖZ VARLIĞI ALANLARINDA KULLANIMI VE İLGİLİ BULGULAR

Bu bölümde yabancı dil öğretiminde yapılan çizgi romanlı çalışmalarla ilgili bulgular paylaşılacaktır. Bulgular, altı başlık (dinleme, konuşma, okuma, yazma, dil bilgisi, söz varlığı) olarak kategorilendirilmiştir. Bu altı başlık belirlenirken öncelikle dört temel dil becerisi dikkate alınmıştır. Dört temel dil becerisi bir yabancı dili öğrenmek için gerekli ve geliştirilmesi gereken becerilerdir. Bu becerilerin yeterince geliştirilmemesi, eksikliği iletişim sorunlarına neden olur ve öğrenilen yabancı dilde yetkinliğe ulaşmayı güçleştirir. Yabancı dil öğretiminde becerilerin tek başına değil; gerçek yaşamın kendisine dayandırılarak bir bütünlük içerisinde verilmesi gerekir. (Aktaş, 2005, s. 93). Dil bilgisi öğrenme alanı da yabancı dil öğretiminde önemli bir yere sahiptir; çünkü dilin kurallarını öğrenmek ve uygulayabilmek öğrenilen dilde bilgiyi, yetkinliği artırır. Söz varlığı da yine yabancı dil öğrenmenin önemli unsurlarından biridir. Söz varlığının devamlı geliştirilmesi, hatırda tutulması ve kullanılması gerekir. Bulguların kategori başlıkları bu şekilde açıklanabilir. Ayrıca kategorilendirilen başlıklarla ilgili ilk önce detaylı açıklamalar yapılmış ve bilgiler verilmiş ardından da ilgili çalışma örnekleri sunulmuştur.

### Dinleme

Dinleme becerisi yabancı dil öğretiminin en önemli becerilerinden biridir (Flowerdew & Miller, 2005; Nunan, 2002; Vandergrift, 2011) çünkü hem anadili edinimi hem de yabancı dil öğreniminde konuşma becerisinin gerçekleşebilmesi için dinleme olması gerekmektedir. Alanyazın taramasında dijital çizgi romanların dinleme becerisi ile ilişkisine yönelik araştırmaların az sayıda yapıldığı tespit edilmiştir (Arast & Gorjian, 2016; Sarada, 2016). Bu bağlamda çizgi romanların dinleme becerisine yönelik kullanımında eksiklik olduğu söylenebilir. Bu durumun çizgi romanın bu yönde etkisine pek dikkat edilmediği ya da bu yönünün fark edilmediği ile de açıklanabilir.

### Konuşma

Çizgi roman dili, gerçek konuşma İngilizcesi ile “yazılı” İngilizce arasında yaklaşık olarak orta yerde bulunur (Williams, 1995, s. 3) ve bu da dil öğretiminin doğal bir şekilde gerçekleşmesi için çok önemlidir. Dil öğrenenler günlük konuşmalarını dizilerdeki, filmlerdeki konuşmalardan, çizgi roman gibi günlük konuşmaları yansıtan sanat eserlerinden daha rahat elde edebilir. Çizgi romanlar, konuşma dilini kitaplardan farklı şekilde ele alır. Genellikle

çizgi roman yazarları, konuşma dilini, boşluklar, tereddütler ve argo ile gerçekte olduğu gibi yakalamaya çalışırlar (Derrick, 2008). Darsalina ve diğerlerine (2016) göre sınıftaki öğretme ve öğrenme süreçleri için basılı materyaller olan çizgi romanlar, öğretim aracı olarak kabul edilir. Karakterlerin söylediği sözler, iyi bir konuşma becerisi için öğrenciler tarafından taklit edilebilir. Telaffuzu korumanın ana anahtarı öğretmen olabilir. Yabancı dil öğretiminde konuşma becerisi ile ilgili çizgi roman araştırmaları vardır ancak az sayıdadır (Guadimalas Gómez, 2014; Wardani, 2018).

### **Okuma**

Okuma, çizgi roman sanatının en baskın beceri alanıdır denebilir çünkü okuma becerisi ve çizgi romanla ilgili birçok araştırma yapılmıştır (Cimermanová, 2015; Ellilä, 2019; McVicker, 2007; Roozafzai, 2012). Çizgi romanla yabancı dil öğretiminde ise Darsalina ve diğerleri (2016) çizgi roman kullanılarak yapılan okumaların öğrencilerin kelime dağarcığını ve okuma becerilerini geliştirdiğini belirtmişlerdir. Basol ve Sarigul (2013) yaptıkları araştırmada çizgi roman etkinlikleri uyguladıkları grubun okuma becerilerinde olumlu gelişmeler olduğunu söylemişlerdir. Cimermanová (2015) araştırmasında, otantik materyaller olarak çizgi romanları kullanmıştır ve gözlem, tartışma, sözlü ve yazılı raporlarla elde ettiği verilerden çizgi romanların öğrencilerin söz varlığına olumlu etkileri olduğunu ve onları okumaya karşı motive ettiği sonuçlarına varmıştır. McVicker (2007) yaptığı doküman incelemesinde çizgi romanların özellikle görselliğinden dolayı okumaya karşı öğrencilerde ilgi uyandıracaklarını ve okuyan öğrencilerin yetişmesine katkı sağlayacağını belirtmiştir.

### **Yazma**

Çizgi romanın yabancı dil öğretiminde en fazla araştırılan dil becerilerinden biri yazmadır. Yazma becerisine yönelik dijital çizgi romanların etkisi araştırılmış ve olumlu etkilerinin olduğu ortaya çıkarılmıştır. Humola ve Talib (2016) yaptıkları araştırmada çizgi romanın öğrencilerin İngilizce yazma becerilerini geliştirdiğini belirtmişlerdir. Kusrini ve diğerleri (2020) Japonca yazma becerisinde öğrencilere dijital çizgi roman etkinlikleri uygulamışlardır ve öğrencilerin Japonca yazma becerisinde karşılaştıkları güçlükleri aşmalarını daha kolay hâle getirdiğini belirtmişlerdir. Yunus ve diğerleri (2012) yabancı dil olarak İngilizce öğretmeni adaylarına dijital çizgi romanla ilgili yaptıkları araştırmada adayların büyük bir kısmının yazma becerisini geliştirmede çizgi romanı faydalı buldukları ve dijital çizgi romanın alt seviyedeki öğrencilerin İngilizce yazma becerisine yardımcı olacağını düşündükleri sonuçlarına varmışlardır.

## Dil bilgisi

Kilickaya & Krajka (2012) araştırmasında makebeliefscomix programını kullanarak İngilizce öğrenen öğrenciler üzerinde passive voice (edilgen çatı) konusunu anlatmalarını istemişler ve olumlu dönütler almışlardır. “*Yorumlara bakıldığında, bazı katılımcıların çizgi romanlardan sadece dil bilgisi etkinliklerinde değil, okuma gibi diğer etkinliklerde de yararlandığını görmek ilginçtir*” (Kilickaya & Krajka, 2012, s. 163). Dil bilgisi alanı yabancı dil öğretiminde birçok kural barındırdığından öğretilmesi zor olduğu için çizgi romanların etkililiği sayesinde ilgi çekici hâle gelmektedir ve araştırmalara konu edilmektedir (Jacobs, 2007; Kovacs & Miller, 2013; Ramos Paredes, 2020).

## Söz Varlığı Öğretimi

Söz varlığı öğretiminde çizgi romandan faydalanmanın önemli olduğunu ve olumlu sonuçlar çıkardığını gösteren çalışmalar vardır (Başal vd, 2016; Cabrera vd., 2018; Darsalina vd., 2016). Karap (2017) yabancı dil öğretiminde çizgi romanın olası faydaları üzerine yaptığı bir durum çalışmasında çizgi romanın yabancı dil eğitiminde rastlantısal kelime dağarcığı geliştirmede önemli etkisi olduğunu belirtmiştir. Başal ve diğerleri (2016) çizgi romanlarla kelime öğretimi üzerine yaptıkları araştırmada, görsel ve metin birleşimleriyle oluşturulan çizgi romanların deyimsele ifadeleri öğretmede geleneksel etkinliklerden daha etkili olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Darsalina ve diğerleri (2016) çizgi romanlarla yapılan okuma eğitimlerinde, öğrencilerin kelime hazinesinin geliştiğini belirtmişlerdir. Cabrera ve diğerleri (2018) yabancı dil olarak İngilizce öğretiminde Pixton’ın kullanımı üzerine yaptıkları araştırmanın verilerini analiz ettikten sonra, öğrencilerin dil bilgisini ve kelimeleri öğrenmede Pixton Web 2.0 aracının motive eden etkili ve eğlenceli bir araç olduğu sonucuna ulaşmışlardır.

## SONUÇ VE TARTIŞMA

Çizgi romanın yabancı dil öğretiminde kullanımının araştırıldığı bu çalışmada birçok araştırmaya ulaşılmıştır. Ulaşılan araştırmaların sadece yabancı dil öğretiminde değil eğitimin farklı alanlarında olduğu görülmektedir (İlhan & Oruç, 2019; Özdemir, 2017; Spiegel vd., 2013; Wallner & Barajas, 2020). Ayrıca çizgi romanın eğitimin geneliyle ilgili yapılan alanyazın taramasında neredeyse her alandan çalışmaya ulaşılmıştır (İlhan, 2016b). Bu araştırma açısından yabancı dil öğretiminde de çizgi romanla ilgili birçok çalışma yer almaktadır (Clydesdale, 2008; Issa, 2018; Vassilikopoulou vd., 2011; Yunus vd., 2011) ve ilgili çalışmaların giriş bölümlerinde çizgi romanın dil öğretimin-

deki öneminden bahsedilmektedir ancak bunlar kısıtlı kalmaktadır. Yabancı dil öğretiminde de hem basılı hem de dijital çizgi romanlara yönelik araştırmalar, İngilizcenin yabancı dil olarak öğretimine yöneliktir. Bu araştırmada, yapılan derleme ile bu durum ortaya çıkarılmıştır ve İngilizce uygulanan basılı ve dijital çizgi roman etkinliklerinin başka dillere de uyarlanabileceğine dikkat çekilmeye çalışılmıştır.

Hem basılı çizgi roman hem de dijital çizgi roman kullanımının dil öğretiminde önemli olduğu yapılan deneysel araştırmalarla da ortaya konmuştur. Kilickaya ve Krajka'ya (2012) göre çizgi roman araştırmalarında ele alınan yayınların neredeyse tamamı, katılımcıların olumlu tutumlar sergilediklerini ve etkinliklerden keyif aldıklarını ortaya koymuştur. Schäfer (2017) araştırmasında, öğrencilere verilen bir konu ile ilgili çizgi roman oluşturmalarının istenmesinin onları pasiflikten çıkararak kendi ürünlerini yaratmalarını ve derse karşı daha motive olmalarını sağladığını, ayrıca arkadaşları ile yaptıklarını paylaşarak birbirlerine dönüt verdiklerini belirtmiştir. Çizgi roman oluşturmayı etkinlik öncesi, sırası ve sonrası diye ayırmıştır.

Themelis ve Sime'ye (2020, s. 9) göre çizgi romanlar, hem başarılı hem de başarısız öğrencileri motive etmek, onların dil becerilerini, eleştirel ve görsel okuryazarlıklarını geliştirmek amaçları ile kullanılabilir. “Çizgi romanlar potansiyel olarak dil / kültür ile hedef dil arasındaki boşluğu doldurmanın bir yoludur” (Clydesdale, 2008, s. 1). Clydesdale (2008) araştırmasında hem İngilizce öğretmeni olarak hem de Fransızca öğrenen biri olarak çizgi romanların ikinci dil öğreniminde çok önemli, eğlenceli ve kalıcı olduğunu vurgulamıştır. Hem kendisinin yaşadığı bir deneyimi hem de öğrencilerine yaptırdığı bir etkinliği anlatmıştır. Çizgi romanları dil öğretiminde bir “köprü” olarak gördüğünü ifade etmiştir.

Downey (2009, s. 186) yazısında çizgi romanların, yabancı dil öğretiminde müfredata en azından derslere dâhil edilebileceğini ve bu durumun günümüzde daha kolay olduğunu çünkü dijital çizgi romanların bu imkânı sağladığını belirtmiştir. Yapılan bu araştırmada çizgi romanın eğitim alanında kullanıldığı ve çeşitli araştırmalar yapıldığı tespit edilmiştir ancak bunlar çok sınırlıdır. Özellikle yabancı dil öğretiminde İngilizce dışındaki dillerde araştırmalar kısıtlı kalmıştır. İngilizce dünyada kullanılan en yaygın dildir ve yapılan çalışmalar, daha çok o kültürün çizgi romanlarıdır. Yabancı dil öğretiminde kültür aktarımı da önemlidir ve öğretilen dilin kültürünü yansıtacak çizgi romanlar tasarlamak

ve öğrencilere sunmak onların öğrendikleri dili daha fazla benimsemelerini sağlayabilir. Bu çalışmada yabancı dil öğretiminde materyal sorunu yaşayan diller için alternatif öneriler getirilmiştir. Materyal eksikliği bulunan dillerden biri Türkçedir. Yabancı dil olarak Türkçenin öğretiminde basılı çizgi romanla ilgili herhangi bir çalışmaya rastlanmamış; dijital çizgi romanla ilgili olarak ise Kır'ın (2017) Pixton Web 2.0 aracı ile öğrencilerin yazma becerisine yönelik görüşlerine rastlanmıştır. Karikatür üzerine bazı çalışmalar bulunmuştur (Melanlıoğlu vd., 2012; Ökten & Sauner, 2015; Üstten & Pilav, 2016). Bu bağlamda araştırmanın yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde ve diğer yabancı dillerin öğretiminde dijital çizgi romanla ilgili çalışmaların artırılması, hem öğrencilere eğlenceli, ilgi çekici materyal sağlamak hem de dil öğretiminde geleneksel yöntemlerin dışına çıkılması açısından önemlidir. Ayrıca beceri alanlarına yönelik yapılan taramada çizgi romanların daha çok okuma, kelime öğretimi ve yazma alanlarında olduğu belirlenmiştir. Ulaşılan sonuçlardan yola çıkılarak şu öneriler getirilebilir:

- Dinleme becerisini geliştirmek için çizgi romanlardaki senaryolar seslendirilebilir. Dinleme öncesi, sırası ve sonrası bu senaryolara uygun etkinlikler yaptırılabilir. Dinleme becerisi alanında dijital çizgi romanlarla seslendirmeler hem eğitimciler hem de öğrenciler tarafından da yapılabilir. Hazır dinleme metinleri de dijital çizgi roman uygulamalarına aktarılabilir.
- Konuşma becerisi için yabancı dil öğretiminde dijital çizgi romanlarla ilgili araştırmalar yapılabilir ve konuşma becerisini geliştirmek için öğrencilerden diyaloglar oluşturmaları istenebilir. Okunan diyaloglar hakkında konuşmaları, yorum yapmaları istenebilir.
- Okuma becerisinde öğrencilere hem okuma alışkanlığı kazandırılabilir hem de okuduklarından hareketle söz varlığı, konuşma, yazma etkinlikleri yaptırılabilir.
- Dijital çizgi romanlar ile yabancı dil öğrenenlerin yazma becerileri çok daha kolay ve deneyimsel bir şekilde geliştirilebilir. Öğrencilerin seviyelerine göre oluşturulan çizgi romanlarda paneller boş bırakılarak öğrencilerin yazmaları istenebilir.
- Dil bilgisi gibi soyut ve kural ağırlıklı bir alanın öğrencilerin aklında kalıcı olabilmesi için çizgi romanın görselliğinden, ilgi çekiciliğinden yararlanılabilir.

- Çizgi romanla söz varlığı unsurları öğrencilere bağlama dayalı olarak, koyu şekilde vurgu yapılarak, çeşitli yerlerde tekrar yazılarak aktarılabilir.
- Basılı çizgi romanla dil beceri alanlarına yönelik daha fazla çalışma vardır. Basılı çizgi romanlar, dijital ortamlara aktarılabilir ya da yeniden çizgi romanlar tasarlanarak yabancı dil öğretiminde kullanılabilir.
- Eğitimciler dijital çizgi roman uygulama araçlarından yararlanarak geliştirecekleri materyallerle yabancı dil öğretimini daha eğlenceli ve ilgi çekici hâle getirebilirler.
- Eğitimciler dijital çizgi roman uygulamaları ile öğrencilerin seviyelerine uygun metinler oluşturabilirler.
- Eğitimciler çalıştıkları grubun seviyesi ilerledikçe hedef dildeki basılı çizgi romanlardan öneriler getirebilirler.
- Öğrencilerden anlattıkları konularla ilgili çizgi roman oluşturmaları ve bunları sınıfta paylaşmalarını istenebilir.
- Eğitimciler, öğrencileri çeşitli çizerlerin sosyal medya sayfalarına yönlendirebilirler.
- Basılı ve dijital çizgi romanın yabancı dil öğretiminde kullanımına yönelik deneysel çalışmalar, tezler yapılabilir.

## KAYNAKÇA

Aktaş, T. (2005). Yabancı dil öğretiminde iletişimsel yeti. *Dil ve Dilbilimi Çalışmaları Dergisi*, 1(1): 89-100.

Apple, M. & Kikuchi, K. (2007). Practical powerpoint group projects for the EFL classroom. *The JALT CALL Journal*, 3(3): 110-122.

Aras, İ. (2016). Yabancı dil olarak Almanca öğretiminde yeni web-araçlarının kullanımı. *Imuco*.

Arast, O. & Gorjian, B. (2016). The effect of listening to comic strip stories on incidental vocabulary learning among Iranian EFL learners. *Modern Journal of Language Teaching Methods*, 6(3): 66-74.

Başal, A., Aytan, T. & Demir, İ.(2016). Teaching vocabulary with graphic novels. *English Language Teaching*, 9(9): 95-109.

Basol, H. C. & Sarigul, E. (2013). Replacing traditional texts with graphic novels at EFL classrooms. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 70: 1621-1629.

Brown, S. (2013). A blended approach to reading and writing graphic stories. *The Reading Teacher*, 67(3): 208-219.

Cabrera, P., Castillo, L., González, P., Quiñónez, A., & Ochoa, C. (2018). The impact of using “Pixton” for teaching grammar and vocabulary in the EFL ecuadorian context. *Teaching English with Technology*, 18(1), 53-76.

Cimermanová, I. (2015). Using comics with novice EFL readers to develop reading literacy. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 174: 2452-2459.

Clydesdale, J. (2008). A bridge to another world: using comics in the second language classroom. *Language & Literacy Graduate Student Conference: Victoria*.<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.568.6729&rep=rep1&type=pdf> [03.03.2021].

Darian, S. (2001). Adapting authentic materials for language teaching. *English Teaching Forum*, 39(2): 27-40.

Darsalina, L., Syamaun, A., & Sari, D. F. (2016). The application of comic strips in teaching vocabulary. *Research in English and Education Journal*, 1(2), 137-145.

Derrick, J. (2008). Using comics with ESL/EFL students. *The Internet TESL Journal*, 14(7).



Derewianka, B. M. (2003). Developing electronic materials for language teaching. <https://ro.uow.edu.au/era/409/> [04.03.2021].

Di Blas, N., Paolini, P., & Sabiescu, A. G. (2012). Collective digital storytelling at school: a whole-class interaction. *International Journal of Arts and Technology*, 5(2-4), 271-292.

Downey, E. M. (2009). Graphic novels in curriculum and instruction collections. *Reference & User Services Quarterly*, 49(2): 181-188.

Ellilä, S. (2019). The effects of reading comics on reading fluency. *Studies In Applied Linguistics*, 47-51.

Eisner, W. (1985). *Comics and Sequential Art*. Tamarac, FL: Poorhouse Press.

Flowerdew, J. & Miller, L. (2005). *Second language listening: Theory and practice*. Ernst Klett Sprachen.

Graham, S. (2011). Comics in the classroom: something to be taken seriously. *Language Education in Asia*, 2 (1): 92-102.

Goodbrey, D. M. (2013). Digital comics—new tools and tropes. *Studies in Comics*, 4(1): 185-197.

Guadamillas Gómez, M.V. (2014). Reading, speaking and writing through creative resources: comics in second language teaching. *Arab World English Journal*, 5(4): 443-453.

<https://www.makebeliefscomix.com/> [15.02.2021].

Horton, S. (2008). *Webcomics 2.0: An Insider's Guide to Writing, Drawing, and Promoting Your Own Webcomics*. Nelson Education.

Humola, Y. & Talib, R. (2016). Enhancing the students writing ability by using comic strips. In *Proceeding of International Conference on Teacher Training and Education*, 1 (1): 614-623. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/ictte/article/view/7678> [03.03.2021].

Issa, S. (2018). Comics in the English classroom: a guide to teaching comics across English studies. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 9 (4): 310-328.

İlhan, G. O. (2016a). *Sosyal Bilgiler Öğretiminde Çizgi Romanların Kullanımı*. Doktora Tezi. Afyon: Afyon Kocatepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İlköğretim Anabilim Dalı.

İlhan, G. O. (2016b). Comics use in education: A review study. 39th Southwest Educational Research Association (SERA) 10-12 Şubat 2016 içinde (s. 63). New Orleans: Louisiana.

İlhan, G. O. & Oruc, S. (2016). "Effect of the use of multimedia on students' performance: a case study of social studies class". *Educational Research and Reviews*, 11 (8): 877-882.

İlhan, G. O. & Oruç, Ş. (2019). Sosyal bilgiler dersinde çizgi roman kullanımı: Teksas tarihi. *Eğitim ve bilim*, 44 (198): 327-341.

İlhan, G. O., Kaba, G., & Sin, M. (2021). Usage of digital comics in distance learning during Covid-19. *International Journal on Social and Education Sciences*, 3(1), 161-179.

Jacobs, D. (2007). More than words: comics as a means of teaching multiple literacies. *English Journal*, 96 (3): 19-25.

Jensen, J. & Tunon, J. (2012). Free and easy to use web based presentation and classroom tools. *Journal of Library & Information Services in Distance Learning*, 6(3-4): 323-334.

Källvant, L. (2015). Reading comics in the language classroom: A literature review. <https://core.ac.uk/download/pdf/43561051.pdf> [05.03.2021].

Karap, Z. (2017). The possible benefits of using comic books in foreign language education: a classroom study. *Képzés És Gyakorlat*, 15(1-2): 243-260.

Kır, D. B. (2017). Bir Web 2.0 aracı olan Pixton'ın yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde kullanımı ve buna yönelik öğrenci görüşleri. *10. Uluslararası Türkçenin Eğitimi Öğretimi Kurultayı*, İstanbul, Türkiye.

Kilickaya, F.& Krajka, J. (2012). Can the use of web-based comic strip creation tool facilitate efl learners' grammar and sentence writing?. *British Journal of Educational Technology*, 43(6): 161-165.

Kirchoff, J. (2017). Using Digital Comics to Develop Digital Literacy: Fostering Functionally, Critically, and Rhetorically Literate Students". *Texas Journal of Literacy Education*, 5 (2): 117-129.

Kohnke, L. (2020). Make Beliefs Comix. *RELC Journal*, 51(2): 321-323.

Kovacs, G. & Miller, R. C. (2013). Foreign manga reader: learn grammar and pronunciation while reading comics. *Proceedings of the adjunct publication of the 26th annual ACM symposium on User interface software and technology*. St. Andrews, UK.

Kusrini, D., Dewanty, V. L., & Hidayat, N. N. (2020). The development of comics as a media to improve japanese writing skill. *4th International Conference on Language, Literature, Culture, and Education*. Atlantis Press. 155-163. <https://www.atlantis-press.com/proceedings/icollite-20/125949304> [04.03.2021].

Lai, C. H., Bjornerud, P. M., Akahori, K., & Hayashi, S. (2002). The design and evaluation of language learning materials based on comic stories and comic strips. 3-6 Aralık 2002. *International Conference on Computers in Education*, Proceedings IEEE. 677-678.

Liu, J. (2004). Effects of comic strips on L2 learners' reading comprehension. *TESOL quarterly*, 38(2): 225-243.

Maidloh, N. H. (2020). *The use of internet resources in English teaching: teachers' consideration in selecting internet resources*. Doktora Tezi. UIN Sunan Ampel Surabaya. <http://digilib.uinsby.ac.id/43929/> [06.03.2021].

McCloud, S.(2019). Çizgi romanı anlamak. Çev. M. Cem Ülgen. Sırtlan Kitap.

McKay, S. L. (2000). "Teaching English as an International Language: Implications for Cultural Materials in the Classroom". *TESOL journal*, 9(4): 7-11.

McVicker, C. J. (2007). Comic strips as a text structure for learning to read. *The reading teacher*, 61(1): 85-88.

Melanlıoğlu, D., Tayşi, E. K., & Özdemir, B. (2012). Yabancılarla Türkçe öğretiminde karikatür kullanımı/the use of cartoons in teaching turkish as a foreign language. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9(19), 241-256.

Meyers, E. A. (2014). Theory, technology, and creative practice: using pixton comics to teach communication theory. *Communication Teacher*, 28(1): 32-38.

Nation, P.(2003). Materials for teaching vocabulary. *Developing materials for language teaching*, 394-405.

Nunan, D. (2002). Listening in language learning. *Methodology in language teaching: An anthology of current practice*, 238-241.

Ökten, C. E. & Sauner, M. H. (2015). Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde resimli metin okumaları. *Hacettepe Üniversitesi Yabancı Dil Olarak Türkçe Araştırmaları Dergisi*, 2: 65-79.

Öz, H. & Efecioglu, E. (2015). Graphic novels: An alternative approach to teach English as a foreign language. *Dil ve Dilbilimi Çalışmaları Dergisi*, 11(1): 75-90.

Özdemir, E. (2017). Humor in elementary science: Development and evaluation of comic strips about sound. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 9(4): 837-850.

Patton, M. Q. (2018). *Nitel araştırman ve değerlendirme yöntemleri*. Çev. Ed. Mesut Bütün-Selçuk Beşir Demir. Pegem Akademi.

Popa, N. L. & Tarabuzan, E. O. (2015). Using comic strips in teaching and learning French as foreign language: Changes in motivational beliefs. *Review of Artistic Education*, (9/10): 273.

Ramos Paredes, J. J. (2020). *Grammar improvement through comics*. Yüksek Lisans Tezi. Ambato: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.

Roozafzai, Z. S. (2012). The role of comic reading materials in enhancing the ability to read in efl. *Journal on English Language Teaching*, 2(3): 7-15.

Sarada, P. A. (2016). Comics as a powerful tool to enhance English language usage. *IUP Journal of English Studies*, 11(1): 60.

Schäfer, E. (2017). Do it yourself! creative language learning with self-made web comics. *Foreign Language Education and its Cross-Curricular Links*. ed. Marek Krawiec. Cambridge Scholars Publishing. 81-92.

Spiegel, A. N., McQuillan, J., Halpin, P., Matuk, C., & Diamond, J. (2013). Engaging teenagers with science through comics. *Research in science education*, 43(6), 2309-2326.

Stranks, J. (2003). Materials for the teaching of grammar. *Developing Materials for Language Teaching*. ed. Brian Tomlinson. Bloomsbury Academic. 329-339.

Themelis, C. & Sime, J. A. (2020). Comics for inclusive, technology-enhanced language learning. <https://eprints.lancs.ac.uk/id/eprint/140220/> [05.03.2021].

Tomlinson, Brian (Ed.) (2003). *Developing materials for language teaching*. A&C Black.

Üstten, A. U. & Pilav, S. (2016). Temel seviyede yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde çizgi romanların öğrenme düzeyine etkisi. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 4(4): 599-606.

Vandergrift, L. (2011). Second language listening. *Handbook of research in second language teaching and learning*, 2: 455.

Vassilikopoulou, M., Retalis, S., Nezi, M., & Boloudakis, M. (2011). Pilot use of digital educational comics in language teaching. *Educational Media International*, 48(2), 115-126.

Wallner, L. & Barajas, K. E. (2020). Using comics and graphic novels in K-9 education: An integrative research review. *Studies in Comics*, 11(1): 37-54.

Wardani, M. Z. (2018). The effectiveness of english comics to improve students speaking ability in story retelling. <https://idr.uin-antasari.ac.id/10050/07.03.2021>].

Williams, N. (1995). The comic book as course book: Why and how. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED390277.pdf> [05.03.2021].

Wright, G. & Sherman, R. (1999). Let's create a comic strip. *Reading improvement*, 36(2): 66.

Yeni, S. (2017). Examining the effectiveness of the in-service training program on Web 2.0 tools for the special education teachers. *Electronic Turkish Studies*, 12(23): 237-250.

Yuan, T. (2011). Technology in the classroom: from Ponyo to 'My Garfield Story' using digital comics as an alternative pathway to literary composition. *Childhood Education*, 87(4): 297-301.

Yunus, M. M., Salehi, H., Tarmizi, A., Syed, S., & Balaraman, S. (2011). Using digital comics in teaching ESL writing. *Wseas. us*, 53-58.

Yunus, M. M., Salehi, H., & Embi, M. A. (2012). Effects of using digital comics to improve ESL writing. *Research Journal of Applied Sciences, Engineering and Technology*, 4(18), 3462-3469.

Zimmerman, B. (2010). Using digital comics for language learning. *ELearn*, <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=1710033> [06.03.2021].

Arda ARIKAN

**FELİCİA HEMANS VE JAMES CLARENCE MANGAN'IN ŞİİRLERİNDE ABBASI DÖNEMİ VE BERMEKİLER**

Fatih ÇELİK

**ALTAY TÜRKÇESİ AĞIZLARI**

Şarika BERBER

**I. DÜNYA SAVAŞI'NDA ERMENİ İSYANLARI VE İSYANLARIN SİVAS ÖRNEĞİNDE ANADOLU COĞRAFYASINA ETKİSİ**

Levent Efe ARLI

**İHSAN OKTAY ANAR'IN ROMANLARINA SANAT TARİHİ AÇISINDAN BİR BAKIŞ**

Eda TEKİN - Genç Osman İLHAN

**ÇİZGİ ROMANLARIN YABANCI DİL ÖĞRETİMİNDE KULLANIMI ÜZERİNE BİR İNCELEME**

Zabihullah DASHTİ

**ZAHİR ŞAH DÖNEMİ AFGANİSTAN-TÜRKİYE İLİŞKİLERİ(1933-1973)**

Bertuğ SAKIN - Çisem GÖÇMEN ÇETİNER - Reyyan AÇAOĞLU-ÖZDEMİR

**YAPAY ZEKÂDA DİL, BİLİNÇ VE SUÇ OLGUSU**

Mustafa YILMAZ

**KOVID-19 PANDEMİSİNİN TÜRKİYE'DEKİ KENTSEL YOKSULLUĞA ETKİLERİ**

Hüseyin KAZAN - Aslı YÜKSELEN

**GAZETELERİN BİRİNCİ SAYFALARININ TASARIM İLKELERİ BAĞLAMINDA İNCELENMESİ**

Nimet SÖNMEZ OKULMUŞ

**PERS YÖNETİM MEKANİZMASI VE MÖ. VI- IV. YÜZYILLARI ARASI DOĞU ANADOLU BÖLGESİ**

Burak YILDIRIM

**ÇAĞDAŞ SERAMİK SANATINDA ANTROPOMORFİK YAKLAŞIMLAR**

M. Akif KORKMAZ

**KADIN TOPLAYICILIK KÜLTÜRÜ VE BULANCAK PAZARINDA KÖYLÜ KADINLARIN DOĞAL ÜRÜNLERİ**

Ayten DOĞAN KESKİN

**ÇOCUK HASTANELERİNDE KİTAPLARIN KULLANIMI**

Abdussamed GEÇER

**RESUL KÖSE, 1939 ERZİNCAN DEPREMİ: KAYIPLAR, ÇEVRE VİLAYETLERE ETKİLERİ, YURT İÇİ VE YURT DIŞINDAN YAPILAN YARDIMLAR, LİBRA YAYINCILIK, İSTANBUL, 2021, s. 310**

**ANASAY**

anasaydergisi@hotmail.com

