

Dijital Okuryazarlık Açısından Bir Çizgi Film İncelemesi: Dijital Tayfa

A Cartoon Review in Terms of Digital Literacy: Dijital Tayfa

Nesrin HARK SÖYLEMEZ*

Araştırma Makalesi Research Article

Başvuru Received: 24.07.2022 ■ Kabul Accepted: 16.09.2023

ÖZ

Çocukları dijital çağa uygun yetiştirme ve dijital okuryazarlık farkındalığı kazandırma konusunda kitle iletişim araçları önemli bir rol oynamaktadır. Bu çalışma, Dijital Tayfa adlı çizgi filmin içinde bulunduğumuz dijital çağda ihtiyaç duyulan bir beceri olan dijital okuryazarlık açısından incelenmesini amaçlamaktadır. Bu amaçla dijital okuryazarlık kapsamında işlenen mesajlar, çocuklara kazandırılması hedeflenen dijital okuryazarlık becerileri ve kullanılan dijital terminolojiler incelenmiştir. Çalışmada durum çalışması deseni kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma evreni Dijital Tayfa çizgi filminin bölümleridir. Verilerin analizinde içerik analizi ve kelime bulutu analizi kullanılmıştır. Araştırma sonucunda çizgi filmde dijital okuryazarlık kavramının nasıl işlendiği ortaya konulmuştur. Çizgi filmde dijital okuryazarlıkla ilgili mesajların ve becerilerin oldukça geniş bir yelpazede ele alındığı görülmüştür. Çizgi filmde en fazla kullanılan dijital terminolojilerin telefon, teknoloji, bilgisayar, drone, video, yorum, internet, paylaşım, robot, sanal, yazılım, bağlantı, uygulama, sunucu, bilgi, makine, yapay zekâ etiği, şifre, seviye, bilgisayar virüsü ve yapay zekâ olduğu bulunmuştur. Ayrıca çizgi filmde dijital teknolojilere ve arayüzlere ilişkin farklı görsellere yer verilmiştir. Elde edilen bulgular doğrultusunda çizgi filmin dijital okuryazarlık farkındalığı kazandırmada önemli bir rol üstlendiği söylenebilir. Çalışma bulguları dikkate alınarak ailelere, öğretmenlere, medya yapımcılarına ve yetkililere yönelik öneriler sunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Çocuk, Çizgi Film, Video İçeriği, Dijital Tayfa, Dijital Okuryazarlık.

ABSTRACT

Mass media plays an important role in raising children to be digitally literate and aware of the digital age. This study aims to analyze the cartoon series "Dijital Tayfa" in terms of digital literacy, which is a necessary skill in the current digital age. To achieve this goal, the messages conveyed in terms of digital literacy, the digital literacy skills targeted to be acquired by children, and the digital terminologies used were analyzed. The study utilizes a case study design, and the episodes of the "Dijital Tayfa" cartoon series constitute the population of the study. Content analysis and word cloud analysis were used for data analysis. As a result of the study, it was revealed how the concept of digital literacy is addressed within the cartoons. It was observed that a wide range of messages and skills related to digital literacy were covered in the cartoon series. The most commonly used digital terminologies in cartoons were found to be phone, technology, computer, drone, video, comment, internet, sharing, robot, virtual, software, connection, application, server, information, machine, artificial intelligence ethics, password, level, computer virus and artificial intelligence. Additionally, the cartoon series included various visuals related to digital technologies and interfaces. Based on the findings, it can be said that the cartoon series plays a significant role in raising awareness of digital literacy. Recommendations were provided for families, teachers, media producers, and authorities, taking into account the findings of the study.

Keywords: Child, Cartoon, Video Content, Dijital Tayfa, Digital Literacy.



Giriş

21. yüzyıl bireylerinin içerisinde buldukları dijital çağa uyum sağlayabilmeleri, dijital okuryazarlık becerilerine sahip olmaları ile mümkündür. Dijital okuryazarlık becerisi, dijital araçları uygun şekilde kullanma, analiz etme, birleştirme, değerlendirme, yönetme yeteneği; dijital kaynakları sentezleyerek yeni bilgiler oluşturabilme, kişilerle iletişim kurabilmegibibirçokdavranışınbirarayagelmesiyle açıklanmaktadır (Martin, 2005). Bu kavramı ilk kez kullanan Gilster (1997: 1-2), dijital ortamlarda sunulan farklı biçimlerdeki bilgileri anlayabilme ve kullanabilme becerisini dijital okuryazarlık olarak belirtmiştir. Eshet (2002), dijital okuryazarlığı, dijital kaynakları kullanma becerisinin yanı sıra düşünme becerilerini de içeren bir süreç şeklinde belirtmiştir. Ilomäki, Kantosalo ve Lakkala (2011)'ya göre dijital okuryazarlık, teknolojiyi bilgiye erişmede ve aktarmada kullanma, dijital teknolojiler aracılığıyla iletişim kurma ve bu teknolojilerin günlük işlerde aktif olarak kullanılmasıdır. Morisson ve Garcia (2011), dijital okuryazarlığı, teknolojik araçlar kullanarak bilgiye erişme, bilgiyi oluşturma ve kullanma; dijital ortamlarda çeşitli yazılımlar aracılığıyla dijital araçları kullanma becerisi olarak ifade etmiştir. Aviram ve Eshet-Alkalai (2006) ise bu kavramı, bireylerin dijital ortamlardaki problemleri çözebilmelerini sağlayan beceriler şeklinde ifade etmiştir.

Dijital okuryazarlık kapsamında yer alan beceriler, dijital ortamlarda ihtiyaç duyulan işleri uygun bir şekilde yerine getirebilme, güvenilir bilgiye ulaşabilme, dijital içerik üretebilme, oluşturulan içeriği paylaşabilme, dijital platformlarda doğru ve yanlış ayırt etme, insanlara ve emeklerine saygılı olma, kişilerin gizliliğini tehdit eden durumların farkına varabilme ve bundan kaçınma, elde edilen bilgilerin eleştirel değerlendirilmesi, herhangi bir sorun olduğunda nasıl davranacağını bilme olarak ifade edilebilir (Hark Söylemez, 2021). Bir işi yaparken dijital araçlardan faydalanarak ve keşfederek öğrenmesi gereken yeni neslin dijital okuryazarlık becerisine sahip olması önemli bir gerekliliktir.

Jones-Kavali ve Flannigan (2006), teknoloji toplumunda yetişen yeni nesillerin, dijital dünyada etkili olabilmeleri ve istihdam sağlayabilmeleri için en az temel düzeyde dijital okuryazarlık becerilerine ihtiyaç duyduklarını vurgulamıştır. Benzer şekilde Ihmeideh ve Alkhawaldeh (2017) dijital çağ çocuklarının kapsamlı bir dijital okuryazarlık programına ihtiyaç duyduklarını belirtmişlerdir. Çocukların dijital okuryazarlık becerilerine sahip olmaları yani dijital araçlardan faydalanarak dijital ortamlarda yer alan bilgilere nasıl ulaşabileceklerinin bilincinde olmaları, dijital bilgi kaynaklarının doğruluğunu sorgulayabilmeleri ve güvenilir kaynakları tanıyıp kullanabilmeleri gerekmektedir (Uyanık Aktulun & Elmas, 2019). Ayrıca çocukların dijital ortamlarda sanal zorbalığa, istismara, internet dolandırıcılığına ve uygunsuz görüntü ve içeriklere maruz kalabilme olasılıkları, dijital okuryazarlık becerilerine sahip olmalarını önemli bir ihtiyaç haline getirmiştir. Alan yazında, çocukların dijital ortamlarda kötü niyetli kişilerin saldırıları ile karşılaşabilecekleri ve siber zorbalık mağduru olabileceklerine yönelik çalışmalar yer almaktadır (Jones vd., 2013; Khurana vd., 2015). Çocukların teknolojinin olası zararlarından kendilerini koruyabilmeleri ve teknolojinin sağladığı imkanlardan faydalanabilmeleri için dijital okuryazarlık becerilerine sahip olmaları gerekmektedir.

Günümüz teknolojileri, çocukların öğrenme, keşfetme ve eğlenme süreçlerini desteklemek için farklı fırsatlar sunmaktadır (Linebarger & Piotrowski, 2009). Çocukların ekran karşısında geçirdikleri süre sürekli artış göstermekte ve küçük yaşlardan itibaren eğitimleri de eğlenceleri de ekranlardan oluşmaktadır (Nagy & Kölcsey, 2017). Çocukların ilgi odağında olan televizyon ve çizgi filmler, informal öğrenmenin gerçekleştiği ortamlar olarak ifade edilmektedir (Dierking vd., 2003).

Çizgi filmler, figürlerin, cansız nesnelere, materyallerin ve karakterlerin farklı teknikler kullanılarak hareketlendirilmesiyle oluşturulan

sinemasal bir sanattır (Özgökbel Bilis, 2011). Çizgi filmlerin en önemli özelliği, anlatılacak konunun hareketlerle anlatılmasıdır. Çizgi filmlerin temel yapısı, durağan çizimlere hareket izlenimi verilerek oluşturulur. Hareket, çizgi filmlerin canlılığının yapısını oluşturmada ve ifadelerin yansıtılmasını sağlamaktadır (Alan, 2009). Çizgi filmlerde hayal gücü ile oluşturulan ilgi çekici dünya ve tasarlanan karakterler izleyicileri ile bütünleşmektedir. Çocuklar çizgi film kahramanlarıyla kendilerini özdeşleştirmektedirler. Bu durum çizgi filmlerin çocukların öğrenme süreçleri üzerinde oluşturduğu etkiyi ortaya koymaktadır (Ünver, 2002).

Çizgi filmler, öğrenme süreçlerinde çocukların motivasyonunu artıran işitsel-görsel bir medya aracıdır (Dewi, 2013). Çizgi filmlerde amaçlanan eğlendirirken eğitmektir. Çizgi film senaryolarında yer alan kavramlar, bilgilendirici özellikler taşımaktadır (Alan, 2009). Görsel ve işitsel olarak olayları somut halde sunan çizgi filmler, çocuk eğitiminde fark yaratabilecek araçlardır. Çizgi filmlerde kullanılan görüntü ve ses efektleri, farklı karakterler ve bu karakterlerin heyecanlandırıcı maceraları çocukların dikkatini çekerek çocuklar üzerinde önemli etkiler oluşturmaktadır (Yağlı, 2013).

Çizgi filmlerde yer alan kahramanların davranışları, çocuklara önemli bir rol model oluşturmaktadır. Bandura (1989), insanların davranışlarının çok büyük bir çoğunluğunu model alarak veya gözlemleyerek öğrendiğini ifade etmektedir. Bandura'nın sosyal öğrenme kuramı bireyi, sürekli kendisine rol modeller arayan, kültürleme ve sosyalleşme aracılığıyla yaşamını sürdüren bir canlı olarak görmektedir. Kelman (1961), Bandura'nın modelleme sürecine benzer olarak, model alma davranışını taklit/itaat, özdeşleşme ve benimseme olarak üç aşamaya ayırmaktadır. Taklit, uzun bir etkilenme süreciyle birlikte model olarak benimsenen kişinin davranışlarının tekrarlanması şeklinde açıklanmaktadır (Baer vd., 1967).

Teknolojideki yenilikler, video paylaşım sitelerindeki gelişimler ve videoların kalitesindeki

artış, çizgi filmlerin bir eğitim materyali olarak kullanılmasını sağlamıştır (İbili & Sahin, 2016). Çizgi film kahramanlarının genel özelliklerinin ve çizgi film senaryolarının çocuklara davranış kazandırmada etkili olabileceğini söylemek mümkündür. Bazı araştırmalarda öğrenmenin ekran karşısında gerçekleştiği belirtilmiştir (Neuman & Koskinen, 1992; Perry & Moses, 2011). Ancak çizgi filmlerin çocukların öğrenme süreçlerine katkı sağlayabilmesi ve çocuklar üzerinde olumlu etkiler oluşturabilmesi çocukların çizgi film izleme sürelerine, izlenecek çizgi filmlerin seçimine ve çocukların gelişim düzeylerine uygun olmasına bağlıdır (Ekici, 2015; Yetim & Sarıçam, 2016).

Alanyazın incelendiğinde çocukların çizgi filmler izleyerek geçirdikleri zaman (Rideout vd., 2003), çizgi filmlere olan ilgileri (Cesur & Paker, 2007), çizgi filmlerdeki karakterleri rol model alma durumları (Akça & Koç Çilekçiler, 2019; Oruç vd., 2011), çizgi filmlerin çocukların sosyal davranışları üzerindeki etkisi (Oyero & Oyesomi, 2014), çizgi filmlerde yer alan baskın kültürel temalar (Song & Zhang, 2008) ve çizgi filmlerin çocukların söz varlığına etkisi (Selin Ayan & Baş, 2015) ile ilgili birçok bilimsel çalışmanın yapıldığı görülmektedir. Bu çalışmaların yanı sıra çizgi filmler farklı bilimsel çalışmalara da konu olmuştur (Hubka vd., 2009; Ogletree vd., 2004; Yorulmaz, 2013)

Bu çalışmanın amacı Dijital Tayfa adlı çizgi filmi dijital okuryazarlık açısından çözümlenmek ve değerlendirmektir. Bu sayede 21. yüzyıl becerilerinden biri olan dijital okuryazarlığın Dijital Tayfa çizgi filminde ne şekilde işlendiği ortaya koyulmuş olacaktır. *Araştırmanın temel varsayımı çizgi film aracılığıyla dijital okuryazarlık becerisinin geniş bir perspektiften ele alınabileceğidir.*

Çocuklar çizgi filmlerdeki karakterlerle özdeşim kurarak onlar gibi düşünmeye ve davranmaya başlamaktadırlar. Bu nedenle çizgi filmlerde sunulan içerikler hakkında yapılan araştırmalara ağırlık verilmelidir. Bu çalışmaların yapılması genel izleyici kitlesinin çizgi filmlere ilişkin

farkındalıklarının artırılması ve kaynak sağlayıcılara dönüt sağlaması bakımından oldukça önemlidir. Bu sayede çizgi filmlerin yapımcı ve senaristlerinin çizgi filmler aracılığıyla çocuklarda davranış değişikliği oluşturma konusundaki farkındalıkları artırılmış olacaktır. Ayrıca çizgi filmde dijital okuryazarlıkla ilgili kavramlara hangi sıklıkta yer verildiği incelenmiştir. Elde edilen bulgular çizgi filmlerin çocukların kelime hazineleri üzerindeki etkisine ilişkin bir fikir oluşturacaktır. Yapılan çalışmanın çizgi filmler ile vakit geçiren çocukları olan ebeveynlere çizgi film tercihleri konusunda farkındalık kazandırması, eğitimcilere ve ilgili araştırmacılara ışık tutması beklenmektedir.

Araştırma kapsamında aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

1. Dijital Tayfa isimli çizgi filmde dijital okuryazarlık açısından işlenen mesajlar nelerdir?
2. Dijital Tayfa isimli çizgi filmde çocuklara kazandırılması hedeflenen dijital okuryazarlık becerileri nelerdir?
3. Dijital Tayfa isimli çizgi filmde kullanılan dijital terminolojiler nelerdir?

Yöntem

Araştırma Deseni

Bu çalışmada nitel araştırma yöntemi benimsenmiştir. Nitel araştırma, problemlerle ilgili doğal olguların gerçekçi bir şekilde incelendiği, yorumlayıcı-öznel bir süreci ifade etmektedir (Seale, 2001). Dijital Tayfa çizgi filminin dijital okuryazarlık açısından derinlemesine incelenmesini amaçlayan bu çalışmada durum çalışması kullanılmıştır. Durum çalışmalarında, olay ve olguların içeriği detaylı bir şekilde nitel betimlemelerle açığa çıkarılmaktadır (Creswell & Poth, 2018: 73). Durum çalışması olayların, programların, ortamların, bireylerin, toplulukların, sosyal grupların veya sınırlandırılmış sistemlerin detaylı olarak çözümlenmesi ve yorumlanmasıdır (McMillan, 2004: 271).

Çalışma Evreni

Çalışma evrenini TRT çocuk kanalında gösterilen Dijital Tayfa çizgi filminin bölümleri oluşturmaktadır. Çalışmaya <https://www.trtcocuk.net.tr/dijital-tayfa> adresinde yer alan Dijital Tayfa çizgi filminin bölümleri dahil edilmiştir. Film bölümlerine TRT ÇOCUK internet sitesi üzerinden ulaşılmıştır.

Tablo 1
Dijital Tayfa isimli çizgi filmin bölümlerine ilişkin bilgiler

Bölüm No	Bölüm Adı	Süre	Görüntülenme Sayısı (Youtube)
1	İnternet kapanı	12 dakika 32 sn	5.301.418
2	Komik mi şimdi?	12 dakika 32 sn	2.784.069
3	Gerçek sanala karşı	12 dakika 07 sn	7.613.654
4	Yanlış haber yağmuru	12 dakika 27 sn	1.700.036
5	Otonom bakkal	13 dakika 31 sn	3.081.630
6	Hayatımız teknoloji	13 dakika 01 sn	5.479.945
7	Geleceğin meslekleri	11 dakika 56 sn	2.929.673
8	Genç mucit	11 dakika 02 sn	2.897.662
9	Oltaya dikkat	11 dakika 38 sn	1.778.983
10	Drone yarışları	11 dakika 21 sn	3.313.933

Tablo 1 de yer alan görüntülenme sayıları 22.05.2022 tarihinde edinilmiştir.

Dijital Tayfa Çizgi Filminin Tanıtımı

2008 yılında TRT tarafından, Türkiye'nin ilk yerli çocuk kanalı kurulmuştur. "TRT ÇOCUK" ismiyle kurulan bu kanal, birçok yerli yapımla önemli başarılarla imza atmıştır. Çalışma kapsamında incelenen Dijital Tayfa isimli çizgi film de TRT ÇOCUK kanalının beğenilen çizgi filmleri arasında yer almıştır.

Teknolojinin doğru kullanımını hedefleyen Dijital Tayfa çizgi filmi 26 Aralık 2020 tarihinde TRT Çocuk kanalında yayınlanmaya başlamıştır. Bu animasyonun yapımcısı ve yönetmeni İsmail Fidan'dır. İSF stüdyo tarafından hazırlanan bu filmin karakterleri İstanbul'da bir mahallede yaşayan Kamil, Akin, Sevim, Hayri, Mert ve Hale isimli çocuklardır.

Verilerin Toplanması ve Analizi

Çalışmanın verileri doküman inceleme ile toplanmıştır. Doküman inceleme, yazılı belgelerin, görsel veya sesli kayıtların veri toplama amacıyla incelenmesidir (Best & Kahn, 1998: 246). Merriam ve Tisdell (2015: 139), doküman inceleme yönteminde sadece yazılı metinlerin değil görsellerin, fiziksel ve dijital materyallerin de incelenebileceğini belirtmiştir. Araştırmada "https://www.trtcocuk.net.tr/dijital-tayfa" adresinde yer alan Dijital Tayfa çizgi filminin bölümleri incelenmiştir. Çizgi filmlerde işlenen konular, karakterler, ana fikirler, olaylar, filmlerin verdikleri mesajlar, vurguladıkları noktalar, iletişim biçimleri, kullanılan simgeler, kullandıkları kişilik tipleri vb. içerik olarak analiz edilmeye uygun yapıdadır (Guler, 1989).

Çalışma verilerinin analizinde kelime bulutu analizi ve içerik analizi kullanılmıştır. İçerik analizi, sosyal gerçekliğin öznel ama bilimsel bir şekilde anlaşılmasını sağlamaktadır (Zhang & Wildemuth, 2016: 328). İçerik analizinde benzer veriler belirli kategoriler altında bir araya getirilmektedir (Cohen vd., 2018: 674; Denzin & Lincoln, 2018: 1074). Kelime bulutu analizi ise bir konuya yönelik ilişkili kelimelerin sanatsal ve sosyal ve biçimde ifade edilmesi için kullanılan bir yöntemdir (Koh vd., 2010). Bu yöntemle sık kullanılan kelimelerin genel

kompozisyonu anlaşılır ve elde edilen temalar görsel olarak sunulur (Williams vd., 2013). Çalışmada kelime bulutu analizi için python programlama dili altında wordcloud_1.8.1 paketi kullanılmıştır.

Nitel verilerin analizi sonrasında elde edilen sonuçların tutarlılığını sağlayabilmek için aynı kodlayıcı tarafından 10-14 gün sonrasında analizlerin yeniden gözden geçirilebileceği belirtilmektedir (Flick, 2014: 179). Çalışmanın güvenilirliğinin sağlanması için çizgi film bölümleri araştırmacı tarafından 10 gün sonra tekrar izlenmiş ve tablolara son şekli verilmiştir. Çalışmada güvenilirlik katsayısı Miles ve Huberman'ın (1994: 64) formülü (görüş birliği / görüş birliği + görüş ayrılığı) ile hesaplanmış, farklı zamanlarda yapılan tutarlılık oranının %92 olduğu bulunmuştur. Görüş birliğinin en az %80 olması gerektiğinden (Miles & Huberman, 1994: 64) yapılan analizlerin güvenilir olduğu kabul edilmiştir.

Bulgular

Bu bölümde Dijital Tayfa çizgi filminin bölümlerinin araştırmanın soruları doğrultusunda analiz edilmesiyle elde edilen bulgular sunulmuştur.

Dijital Tayfa isimli çizgi filmde dijital okuryazarlık açısından işlenen mesajlar nelerdir?

Çizgi dizide işlenen mesajlar dijital okuryazarlık açısından incelenerek ulaşılan bulgular Tablo 2'de verilmiştir.

Tablo 2

Dijital Tayfa isimli çizgi filmde dijital okuryazarlık açısından işlenen mesajlar

Bölüm No	İşlenen Mesajlar
1. Bölüm	İnternet ortamında, kullanıcıları bekleyen tehlikelerden haberdar olarak internetin bilinçli kullanımı Kişisel bilgileri, beden ve ruh sağlığını koruma
2. Bölüm	Dijital ortamlarda yaşanan şiddet türlerine ve zararlarına karşı çocukları ve aileleri bilinçlendirme Dijital ortamlarda yaşanan şiddet türlerine ve zararlarına karşı önlem ve mücadele yöntemleri geliştirme
3. Bölüm	Sanal ortamlarda fazla zaman geçirmenin sağlık üzerindeki etkileri Sanal ortamda fazla vakit geçirmenin psikolojik davranışlar üzerindeki etkileri Sanal ortamda fazla vakit geçirmenin sosyal davranışlar üzerindeki etkileri
4. Bölüm	Dijital teknolojilerin bilinmesi ve doğru yönde kullanılması Dijital ortamda doğru bilgi üretme, paylaşma ve erişme bilincinin geliştirilmesi Donanım, yazılım, ağ ve kişisel bilgi güvenliği bilincinin artırılması Dijital ortamda başkalarının hakkına saygılı olunması
5. Bölüm	Yapay zekâ teknolojisinin anlaşılması ve benimsenmesi Yapay zekâ teknolojisinin avantaj, dezavantaj, güvenlik, gizlilik ve mahremiyet risklerinin farkındalığı
6. Bölüm	Nesnelerin interneti teknolojisinin anlaşılması ve benimsenmesi Nesnelerin interneti teknolojisinin avantaj, dezavantaj, güvenlik, gizlilik ve mahremiyet risklerinin farkındalığı
7. Bölüm	Dijitalleşmenin anlamı Dijitalleşmenin insan, teknoloji, iş süreçleri ve sosyal hayatta meydana getireceği değişimler
8. Bölüm	Dijitalleşen dünyada yazılımların öneminin artması Dijitalleşen dünyada yazılımların daha iyi bir geleceğe olan katkıları
9. bölüm	Çocukları dolandırıcılık yöntemlerinden olan "oltalama" konusunda bilinçlendirme Çocukları, internet dolandırıcılığı hakkında bilgilendirme
10. bölüm	Çocukları teknolojiyi kullanan ve üreten olma konusunda bilinçlendirme Çocukları teknoloji geliştirme ve üretimde bağımsız bir ülke olmanın bize katacağı güç konusunda bilinçlendirme

Tablo 2 incelendiğinde çizgi filmde işlenen mesajların dijital okuryazarlık çerçevesinde detaylıca işlendiği görülmektedir. Çizgi filmde çocuklara kazandırılması hedeflenen dijital okuryazarlık becerilerine ilişkin senaryo örnekleri ise aşağıdaki gibidir:

Bölüm 1:

KAMİL: Arkadaşlar...Gerçek hayat maalesef bizim yaptığımız gibi geri sardırılamaz, o yüzden lütfen interneti kullanırken dikkatli olalım...

Bölüm 2:

HAYRİ: Size her yorumun herkesi güldürmeyebileceğini göstermek istedim. Amacım sizi kırmak değil, farkındalık yaratmaktır. Yorum yapmakta bir yanlış yok ama yazmadan iki kere düşünelim, kimseyi üzmemelim, tamam mı?

Bölüm 6:

AKIN: Teknoloji çok büyük nimet, ama tüm hayatımızı da ona bağlamamak gerek...

Bölüm 10:

KEMAL: Umarım ileride daha nice önemli teknolojiler üretiriz.

KAMİL: Hem de bütün dünyada ses getirecek türden!

Dijital Tayfa isimli çizgi filmde çocuklara kazandırılması hedeflenen dijital okuryazarlık becerileri nelerdir?

Çizgi dizide çocuklara kazandırılması hedeflenen dijital okuryazarlık becerileri analiz edilerek ulaşılan bulgular Tablo 3'te verilmiştir.

Tablo 3

Çocuklara kazandırılması hedeflenen dijital okuryazarlık becerileri

Bölüm No	Kazanımlar/öğrenme hedefleri/öğrenme kazanımları
1. Bölüm	Dijital kimlik hırsızlığının zararlarını öğrenir. Sanal dolandırıcılığın zararlarını öğrenir. Yanlış bilgiler vermenin zararlarını öğrenir. Yabancılarla iletişim kurmanın zararlarını öğrenir. Bilgi güvenliğini sağlayamamanın zararlarını öğrenir. Şifre güvenliğini sağlayamamanın zararlarını öğrenir. Güvenli internet hizmetinin önemini öğrenir.
2. Bölüm	Dijital etik değerlerin önemini öğrenir. Empati yapmanın önemini öğrenir. Psikolojik şiddet tehdit, taciz, kızgınlık, endişe, üzüntü, hayal kırıldığı, misilleme, takip edilme, görüşmeye zorlama, uygunsuz paylaşımlar, cinsel istismar, intihara yönlendirme, özel hayat gizliliği, aşışılama, dışlama, iftira, dedikodu gibi olumsuz durum ve tehlikelerin farkına varır ve bunlardan korunma yollarını öğrenir.
3. Bölüm	Oyun bağımlılığının zararlarını öğrenir. Sosyal medya bağımlılığının zararlarını öğrenir. Zamanı doğru kullanamamanın zararlarını öğrenir. Sanal ortamda fazla zaman geçirmenin beden sağlığına zararlarını öğrenir. Dikkat dağınıklığının zararlarını öğrenir. İletişim kopukluğunun zararlarını öğrenir
4. Bölüm	Bilgi güvenliği, şifre güvenliği, güvenli internet hizmeti, dijital etik değerleri, empati, zamanın doğru kullanımı, Türkçe'nin düzgün kullanımı gibi hususları öğrenerek bu konularda bilinçli olmayı öğrenir.
5. Bölüm	Büyük veri, makine öğrenmesi, otonom araçlar, akıllı ev ve şehirler, giyilebilir teknolojiler, uzaktan hastalık teşhisi, konuşma, tanıma, biyometrik tanıma, doğal dil üretimi, online alışveriş vb. alanlarda teknolojiyi doğru kullanarak hayatı kolaylaştırmayı öğrenir.
6. Bölüm	Algılama, haberleşme, network, bulut bilişim, biyometrik tanıma, doğal dil üretimi, online alışveriş vb. alanlarda teknolojiyi doğru kullanarak hayatı kolaylaştırmayı öğrenir.
7. Bölüm	Değişen meslekler, home office, eğitim, sağlık, bankacılık, ulaşım, tarım, akıllı ev, akıllı şehirler, otonom araçlar, uzaktan hasta izleme, ilaç takibi, trafik kontrolü, çarpışma önleme, zaman tasarrufu, yaşam kalitesinin artması, karar alma gücü, güvenlik, gizlilik, mahremiyet sorunları, teknolojiye aşırı bağımlılık vb. alanlarda teknolojiyi doğru kullanarak hayatı kolaylaştırmayı öğrenir.
8. Bölüm	Dijital ortamda doğru bilgi üretme, paylaşma ve erişme bilincinin geliştirilmesi, donanım, yazılım, ağ ve kişisel bilgi güvenliği bilincinin artırılması, üretim, teknoloji, yazılım, güvenlik vb. konularda bilinçlenir. Teknolojiyi üreten ve yön veren olmanın önemini kavrar.
9. Bölüm	Dijital kimlik hırsızlığı, sanal dolandırıcılık, yanlış bilgiler, yabancılarla iletişim, bilgi güvenliği, şifre güvenliği, güvenli internet hizmeti vb. konularda bilinçli olmayı öğrenir.
10. Bölüm	Üretim, teknoloji, yazılım, güvenlik, şifre güvenliği, iletişim, savunma, dışa bağımlılıktan kurtulma, ekonomi alanlarında yerli ve milli üretime katkı sağlamayı öğrenir.

Tablo 3 incelendiğinde çizgi filmde çocuklara kazandırılması hedeflenen dijital okuryazarlık becerilerinin her bölümde farklılık gösterdiği görülmektedir. Çizgi filmde dijital okuryazarlık becerilerinin, teknik, bilişsel ve duygusal-sosyal boyutlarına yer verilmiştir. Ayrıca bazı becerilerde teknik, bilişsel ve duygusal-sosyal boyutların birlikte ele alındığı tespit edilmiştir. Çizgi filmde çocuklara kazandırılması hedeflenen dijital okuryazarlık becerilerinin boyutları ile ilgili örnekler ise aşağıda verilmiştir:

- ▶ Empati yapmanın önemini öğrenir (Duygusal-sosyal beceri)
- ▶ Dijital etik değerlerin önemini öğrenir (Bilişsel, Duygusal-sosyal beceri)

- ▶ Dijital ortamda doğru bilgi üretme ve paylaşma (Teknik beceri, Bilişsel beceri)
- ▶ Giyilebilir teknolojiler, otonom araçlar gibi teknolojileri doğru kullanma (Teknik beceri)
- ▶ Sosyal medya bağımlılığının zararlarını öğrenir (Teknik beceri, Duygusal-sosyal beceri)
- ▶ Dijital kimlik hırsızlığı, sanal dolandırıcılık konularında bilinçli olmayı öğrenir (Bilişsel, Duygusal-sosyal beceri)

Dijital Tayfa isimli çizgi filmde kullanılan dijital terminolojiler nelerdir?

Çizgi dizide kullanılan dijital terminolojilere ilişkin bulgular Tablo 4'te verilmiştir.

Tablo 4
Çizgi Filmde Kullanılan Dijital Terminolojilere İlişkin Betimsel İstatistikler

Kavram	f	Kavram	f	Kavram	f	Kavram	f
telefon	22	ekran	3	kalibrasyon	2	akıllı panel	1
teknoloji	21	dosya	3	tıklamak	2	akıllı ev	1
bilgisayar	19	yüklemek	3	üç boyutlu modelleme	1	akıllı buzdolabı	1
drone	19	virüs	3	uzantı	1	etkinlik hatırlatma	1
video	17	otonom araç	3	güvenlik	1	nesnelerin interneti	1
yorum	16	çıktı	3	kayıt olmak	1	program	1
internet	15	bot	3	kurmak	1	veri	1
paylaşım	15	artırılmış gerçeklik	3	kopyalamak	1	elektrik	1
robot	11	bulut	3	çevrimiçi	1	sanal gerçeklik	1
e-posta	10	indirmek	3	elektronik eşya	1	dijitalleşme	1
ortalama	10	projeksiyon	2	kanal	1	şarj	1
sanal	9	web sitesi	2	etiketlemek	1	animasyon	1
yazılım	8	ebeveyn şifresi	2	fotoğraf	1	blok zinciri	1
bağlantı	8	hesap	2	sanal zorbalık	1	video günlük	1
uygulama	7	ekran görüntüsü	2	televizyon	1	prototip	1
sunucu	7	şarj aleti	2	nano teknoloji	1	otonom drone	1
bilgi	6	rozet	2	oyun bağımlılığı	1	cep telefonu	1
makine	6	haber kaynağı	2	bilgi deformasyonu	1	fabrika ayarları	1
yapay zeka etiği	5	programlama	2	dijital okuryazarlık	1	kadraj	1
şifre	4	makine öğrenimi	2	bilgisayar kasası	1	sanal gerçeklik gözlüğü	1
seviye	4	senkron	2	haber sitesi	1	radyo frekansları	1
bilgisayar virüsü	4	akıllı telefon	2	karar sınırları	1	radyo yayını	1
yapay zeka	4	yeniden başlatmak	2	telefon rehberi	1	kumanda	1
tuş	3	hatırlatıcı	2	kayıt	1	kod	1
internet sitesi	3	elektronik bilet	2	otonom	1		

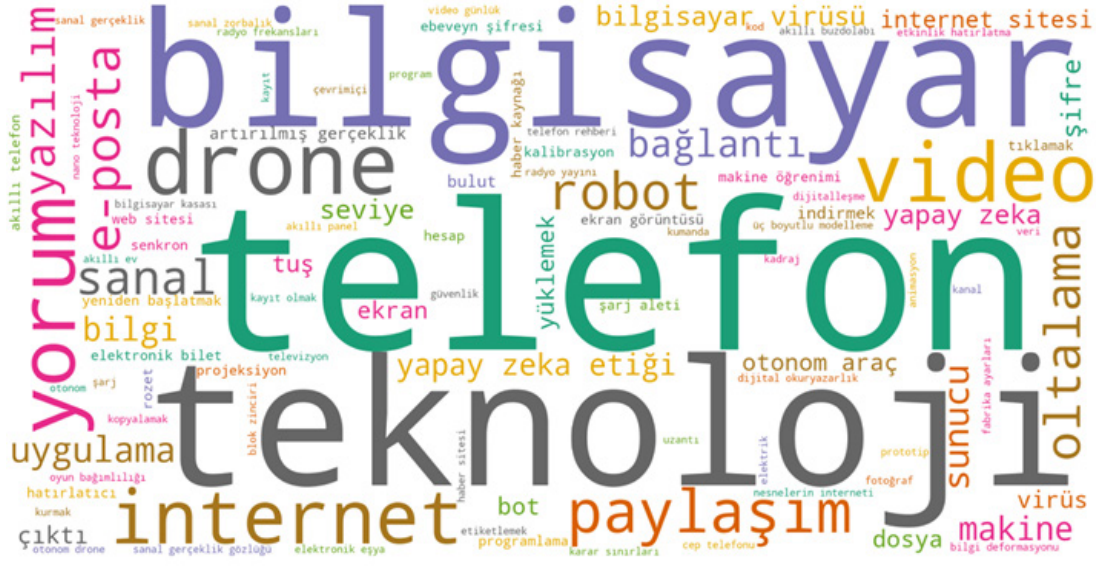
Tablo 4 incelendiğinde çizgi filmde en fazla kullanılan dijital terminolojilerin sırasıyla telefon (f=22), teknoloji (f=21), bilgisayar (f=19), drone (f=19), video (f=17), yorum (f=16), internet (f=15), paylaşım (f=15), robot (f=11), sanal (f=9), yazılım (f=8), bağlantı (f=8), uygulama (f=7), sunucu (f=7), bilgi (f=6), makine (f=6), yapay zeka etiği (f=5), şifre (f=4), seviye (f=4), bilgisayar virüsü (f=4) ve yapay zeka (f=4) olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca senaryolarda tuş, internet

sitesi, ekran, dosya, yüklemek, virüs, otomatik araç, çıktı, bot, artırılmış gerçeklik, bulut ve indirmek kavramlarının da kullanıldığı (f=3) görülmektedir. Bunların yanı sıra bazı dijital terminolojilerin ise senaryolarda daha az kullanıldığı tespit edilmiştir.

Şekil 1'de Dijital Tayfa çizgi filminin senaryolarının dijital terminolojiler açısından analiz edilmesiyle oluşturulan kelime bulutu sunulmuştur.

Şekil 1

Çizgi Filmde Kullanılan Dijital Terminolojilere İlişkin Kelime Bulutu



Şekil 1 incelendiğinde en fazla kullanılan dijital terminolojilerin büyük punto ile yazıldıkları görülmektedir. Kullanılan dijital teknolojilere ilişkin bazı donanım ve arayüz görselleri ise Şekil 2 ve Şekil 3'te verilmiştir:

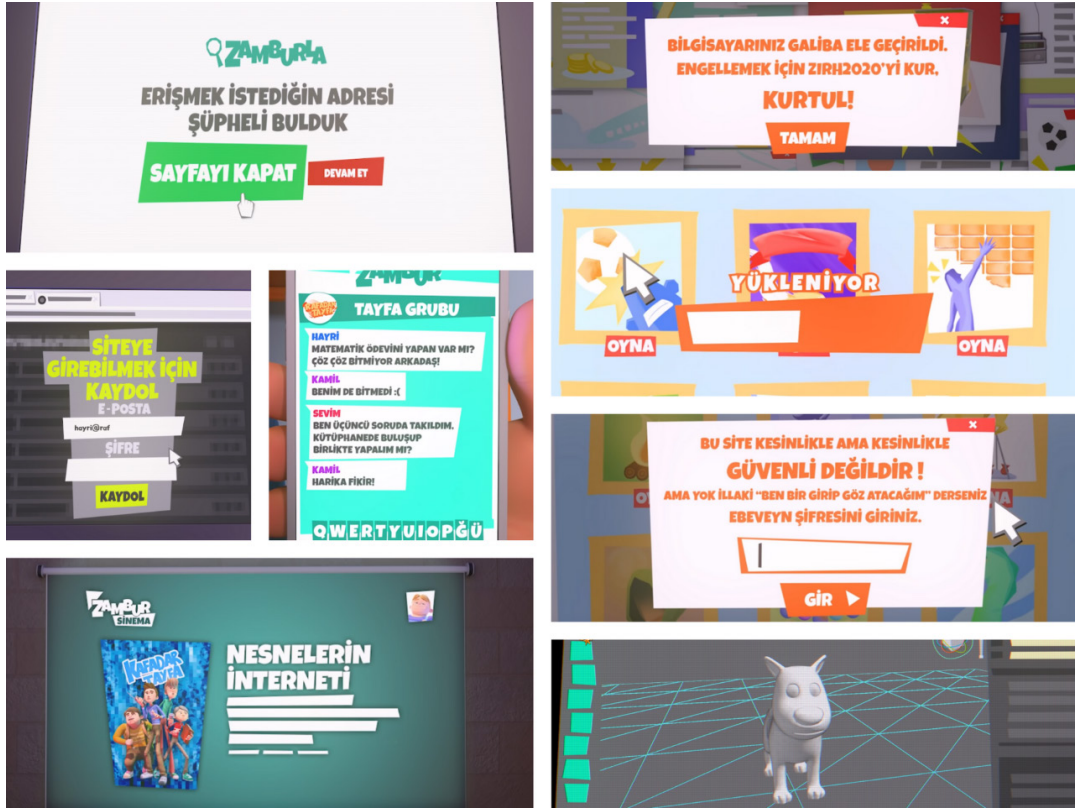
Şekil 2

Dijital Tayfa çizgi filminde kullanılan donanım örnekleri



Şekil 3

Dijital Tayfa çizgi filminde kullanılan arayüz örnekleri



Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Yeni nesil, sosyalleşmek, eğlenmek, bilgiye erişmek gibi temel ihtiyaçlarını karşılayabilmek için teknolojiyi hayatlarının merkezine yerleştirmiştir. Bu kapsamda internetin ve dijital teknolojilerin çocuklara sayısız fırsat sunduğunu söylemek mümkündür. Ancak bu teknolojilerin doğru kullanılmaması, çocukların, zararlı ve şiddet barındıran içeriklere erişme, teknolojinin uygunsuz kullanımı, mahremiyet ve gizlilik eksikliği, sanal zorbalık, dijital oyun bağımlılıkları, kişisel bilgi paylaşımı, pornografi, internet reklamları gibi risklerle karşı karşıya kalabilme durumlarını da artırmaktadır. Gerekli dijital okuryazarlığı ve e-olgunluğu geliştiremeyen çocukların, dijital ortamlarda karşılaşılabilecek risklere karşı savunmasız oldukları belirtilmektedir (Prensky, 2009; Valcke vd., 2010). Dolayısıyla risk altındaki çocukların, dijital teknolojilerin kullanımı konusunda bilinçlendirilmeleri, problemlerini internet kullanımlarının önlenmesi ve dijital okuryazarlık becerilerini kazanmaları önemli bir gereklilik haline almıştır. Dijital okuryazarlık becerisi bireylere kitle iletişim araçlarının sunduğu içeriklerin algılanması,

çözülmesi, değerlendirilmesi ve uygun iletilerin gönderilmesi yeteneği kazandırmaktadır (Arnott & Gillen, 2018; Potter, 2013). Ayrıca koronavirüs pandemisiyle birlikte dijitalleşen eğitimin kalıcı olarak hayatımıza girdiğini söylemek mümkündür. Bu durum çocukların teknoloji ile geçirdikleri sürenin artmasına neden olmakta ve çocuklar için dijital okuryazarlığın önemini göstermektedir. Bu araştırma kapsamında Dijital Tayfa çizgi filmi dijital okuryazarlık bağlamında incelenmiş ve çizgi filmde dijital okuryazarlığın nasıl ele alındığı araştırılmıştır.

Çocukların severek izledikleri programların başında gelen çizgi filmler çocuklar için etkili rol modeller oluşturmakta ve çocuklar çizgi film kahramanlarıyla özdeşim kurmaktadır (Cesur & Paker, 2007). İyi hazırlanmış çizgi filmler, verdikleri mesajlarla çocukların hayal dünyalarının zenginleşmesine, toplumsal ve kişisel gelişimlerine katkıda bulunur (Yağlı, 2013). Eğitsel programlarla çocukların odaklanma süreleri arttırılabilir (Büyükbaykal, 2007) ve yeni öğrenmeler gerçekleştirilebilir (Bahrani & Soltani, 2011)

Gelişim çağındaki çocuklara yönelik olarak hazırlanan çizgi filmlerde işlenen mesajlar aracılığıyla birçok yararlı içerik üretiminin yapılması mümkündür. Yapılan çalışmada Dijital Tayfa çizgi filminde çocuklara doğrudan ve dolaylı olarak mesajlar iletildiği tespit edilmiştir (Tablo 2). Bu mesajların internetin sınırsız dünyasında kullanıcıları bekleyen tehlikelerin farkında olma, dijital teknolojileri doğru kullanma, dijital ortamda doğru bilgi üretme, paylaşma ve erişme, dijitalleşen dünyada yazılımların önemi, ağ ve kişisel bilgi güvenliği bilincinin artırılması, dijital ortamda başkalarının hakkına saygılı olunması, yapay zeka teknolojilerine ilişkin farkındalık geliştirme, dijitalleşme kavramına yönelik farkındalık geliştirme, sosyal medyayı doğru kullanma, ortalama, teknolojiyi hem kullanan hem de üreten olma konusunda bilinçlendirme ile ilgili olduğu tespit edilmiştir. Sanal ortamda fazla zaman geçirmenin bireylerin davranışları üzerinde oluşturduğu etkilere de dikkat çeken çizgi dizide; dijital ortamlarda yaşanan şiddet türlerine ve zararlarına karşı çocukları ve aileleri bilinçlendirecek mücadele ve önlem yöntemlerine de yer verilmiştir. Çizgi filmde işlenen mesajların bir diğer önemli yanı ise çocukları yerli ve milli teknolojilerin üretimi konusunda teşvik etmesidir. Çizgi filmde verilen mesajlar genel olarak incelendiğinde çocuklara dijital okuryazarlık becerisini kazandırmayı amaçladığı görülmektedir. Çizgi dizide teknoloji kullanımına yönelik bilinçlendirmeye yönelik eğitici mesajlara yer verilmiştir.

Çizgi filmler aracılığıyla çocukların soyut ve somut birçok kavramı öğrenebildikleri (Dalacosta vd., 2009), çizgi filmlerin bir eğitim aracı olduğu (Artz, 2001; Rai vd., 2016) dikkate alındığında, özellikle içeriği özenle hazırlanmış çizgi filmlerin çocukları dijital ortamlara hazırlama ve dijital okuryazarlık becerisi kazandırma konusunda faydalı olabileceği söylenebilir. Güler ve Akman'ın (2006) çalışmalarında, çocukların bilime dair fikirlerinin medya aracılığı ile şekillendiği bulgusuna ulaşılmıştır. Linebarger ve Walker'a (2005) göre çocuklar çizgi filmler ile kendi yaşamlarında olmayan nesnelere ilgili genel bilgileri öğrenebilmektedir. Doğru kurgulanmış bir çizgi film ile çocuklara

birçok olumlu davranış kazandırmak mümkündür (Yorulmaz, 2013). Çocukların gelişim düzeylerine uygun televizyon programlarını takip etmeleri, zihinsel gelişimlerini olumlu yönde etkilemekte ve kavram dünyalarını zenginleştirmektedir (Aktaş, 2007). Ebeveyn kontrolü ile doğru bir şekilde yönlendirildiğinde bu sürecin eğitici bir nitelik kazanması kaçınılmazdır. Anne babalar çocuklarını 21. yüzyıla uygun yetiştirme konusunda dijital çağ becerilerinin uygun bir şekilde işlendiği çizgi filmlerden optimum düzeyde yararlanmalıdırlar.

Bireyler yaşamlarını devam ettirebilmek için birtakım becerilere ihtiyaç duymaktadırlar. Bireylere bu becerileri kazandırmanın yolu eğitimden geçmektedir. Bilinçli bir eğitim öğretim sürecinin yanı sıra bireylerin maruz kaldıkları dijital içeriklerde çocuklarda davranış değişiklikleri oluşturabilmektedir.

Özellikle çizgi filmler, bilimsel süreçler, simgesel tasarımlar, problem çözme veya akıllı yürütmeyoluyla alternatif eğitim yaşantıları imkânı sağlamaktadır (Oruç vd., 2011). Çalışmalar, çizgi filmlerin uygun şekilde kullanıldıklarında, olumlu davranışlar kazandırabildiklerini, eğitim amaçlı kullanılarak çocukların ilgisinin yönlendirilebileceğini ortaya koymaktadır (Kaba, 1992). Yapılan çalışmada, çizgi dizide izleyenlere kazandırılması hedeflenen dijital okuryazarlık becerileri incelendiğinde dijital ortamların sunduğu imkanlar ve bu ortamlarda karşılaşılabilecek tehditlere yönelik alınması gereken tedbirlerle ilgili becerilere yer verildiği görülmektedir (Tablo 3). Bu becerilerin ise teknik, bilişsel ve sosyal-duygusal boyutlarda yer aldığını söylemek mümkündür.

Ng (2012) tarafından geliştirilen dijital okuryazarlık modeli teknik, bilişsel ve sosyal-duygusal olmak üzere üç boyuttan oluşmaktadır. Teknik boyut, bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanmak için gereken teknik ve işlevsel becerileri içermektedir. Bilişsel boyut, dijital dünyada doğru bilgiyi seçme, üretme, eleştirel düşünme ve değerlendirme becerilerini kapsamaktadır. Sosyal-duygusal boyut ise kişilerin interneti iletişim ve öğrenme aracı olarak kullanırken sorumluluk bilincine sahip olmasıdır.

Ng (2012) tarafından önerilen bu modelin bilişsel ve teknik boyutların kesişiminde üretim/çoğaltma becerisi, sosyal-duygusal ve bilişsel boyutların kesişiminde ise çevrimiçi etik okuryazarlığı becerisi yer almaktadır.

Çizgi filmler, çocukların bilişsel gelişimlerine, davranışlarına ve sosyal hayatlarına önemli katkılar sunmaktadır. Çocuklar çizgi film seyredirken birçok davranış ve bilgi öğrenirler ve sergilemeye başlarlar (Yağlı, 2013). Dolayısıyla yayınlanan çizgi filmlerde çocuklara kazandırılmak istenen davranışların özenle işlenmesi gerekmektedir.

Çizgi filmlerin çocuklar üzerinde olumlu bir etki oluşturabilmesi çizgi film senaryolarının ve karakterlerinin özelliklerine bağlıdır. Çizgi filmlerde yer alan kahramanlar izleyicilere rol model olmak yönünden oldukça önemlidir. Model olarak öğrenme (sosyal öğrenme) kuramının temsilcilerinden Bandura, bireylerin kişiliğinin ve öğrenmelerinin gözlemlenen davranışlardan etkilendiği öne sürmektedir. Bandura, sözele ve görsele dayalı model alma şeklinde iki tür model ifade etmektedir. Görsele dayalı model almada televizyon veya film karakterleri, sözele dayalı model almada ise sözel ifadeler ön planda yer almaktadır (Bandura, 1971: 22). Çizgi filmlerde, karakterlerin görsel figürleri ve sözel mesajları, içerisinde her iki modelin de yer aldığını göstermektedir (Cebeci & Demir, 2018). Çocuklar filmlerden modelleme yoluyla duygusal tepkileri ve yeni davranış şekillerini öğrenmektedirler (Ker & Yılmazkol, 2009: 189-198). Literatürde çocukların çizgi filmlerin ana karakterini kendilerine rol model aldıklarını belirten çalışmalar da mevcuttur (Akça & Koç Çilekçiler, 2019; Oruç vd., 2011). Açıklamalar dikkate alındığında çocukların dijital okuryazarlıkla ilgili becerileri çizgi filmlerdeki karakterlerin davranışları aracılığıyla kazanabilecekleri söylenebilir.

Yapılan çalışmada internetin güvenli kullanımı, yapay zekâ, internet bağımlılığı, sanal zorbalık, dijitalleşmenin hayata yansımaları, nesnelere interneti ve milli teknolojiler gibi konuların anlatıldığı çizgi dizide en fazla kullanılan dijital terminolojilerin telefon, teknoloji, bilgisayar,

drone, video, yorum, internet, paylaşım, robot, sanal, yazılım, bağlantı, uygulama, sunucu, bilgi, makine, yapay zekâ etiği, şifre, seviye, bilgisayar virüsü ve yapay zekâ olduğu tespit edilmiştir. Bu kavramların yanı sıra senaryolarda tuş, internet sitesi, ekran, dosya, yüklemek, virüs, otonom araç, çıktı, bot, artırılmış gerçeklik, bulut ve indirmek kavramlarının da kullanıldığı görülmektedir. Bu sonuçlar Dijital Tayfa isimli çizgi filmde kullanılan dijital terminolojilerin geniş bir perspektife yayıldığını göstermektedir (Tablo 4). Dolayısıyla içeriği özenle hazırlanan çizgi filmlerin çocukların kelime hazinelerini artırma bakımından avantajlı bir durum oluşturduğu söylenebilir. Bu sayede çocuklar erken yaşlarda bu kavramlarla tanışma imkanına sahip olacaklardır. Ayan (2016) tarafından yapılan çalışmada da çizgi filmlerin çocukların kavram gelişimini olumlu etkilediği tespit edilmiştir. Ayan ve Baş (2015) ise yaptıkları çalışmada, çizgi filmlerin ve öğrencilerin söz varlığının örtüştüğünü ve çizgi filmlerdeki söz varlığının çocukların kelime hazinelerini olumlu yönde etkilediğini belirtmiştir. Çizgi filmlerin çocukların kelime hazinelerine pozitif etkilerinin olduğunu belirten farklı çalışmalar da bulunmaktadır (Beştaş & Şahin, 2011; Linebarger & Walker, 2005). Dolayısıyla çizgi filmlerin içeriklerinin, yapımcılar ve senaristler tarafından özenle hazırlanması gerekmektedir.

Çizgi filmlerde simgesel bir anlatım kullanılmaktadır (Özgökbel Bilis, 2011). Çizgi filmler birçok kavramı ve mesajı sembollerle ve resimlerle çocuklara iletmektedirler (Dalacosta vd., 2009). Yapılan çizgi film incelenmesinde dijital teknolojilerle ilgili farklı görsellerden de faydalandığı tespit edilmiştir (Şekil 1, Şekil 2). Bu sayede çizgi filmde kullanılan dijital terminolojilerin izleyenlerin zihninde somutlaştırılmaya çalışıldığı görülmektedir. Ayrıca çizgi filmde senaryo içeriklerini destekleyici görsellerden faydalanılmasının, izleyenlerin dijital okuryazarlıkla ilgili öğrenmelerinin kalıcılığının sağlanması hususunda katkı sağlayacağını söylemek mümkündür.

Ancak kullanılan drone, sunucu, bot gibi bazı kavramların çocukların günlük hayatında kullanılmıyor olma olasılığı düşünüldüğünde bu

durumun filmin çocuklar açısından anlaşılabilirliğini azaltacağını söylemek mümkündür. Dolayısıyla çizgi film içeriklerinde kullanılan dijital terminolojilerin çocukların farklı hazır bulunuşluk düzeylerinin dikkate alınarak hazırlanması gerekmektedir. Ayrıca çizgi filmler sınıfta bir eğitim materyali olarak kullanıldığında, öğretmenlerin çocuklar için yeni olan kelimeleri açıklayarak onlara destek olması gerekmektedir. Bunun yanı sıra ailelerin çocuklar çizgi film izlerken eşlik etmeleri ve karşılaşılan terminolojileri açıklamaları oldukça önemlidir.

Dijital Tayfa çizgi filminin dijital okuryazarlık bağlamında incelendiği bu çalışmada dijital okuryazarlık kavramının çizgi filmde etrafıca işlendiği ve farklı mesajlara yer verildiği, verilen mesajların açık ve anlaşılır olduğu görülmektedir. Çizgi filmde yer alan içeriklerin eğitici ve öğretici nitelikte oldukları sonucuna varılabilmektedir. Elde edilen sonuçlar çizgi filmlerin çocuklara dijital okuryazarlık becerisi kazandırmak için kullanılabilirliğini göstermektedir.

Dijital okuryazarlık becerilerinin çizgi film aracılığıyla işlenmesinin dijital çağ çocukları için etkili bir yöntem olduğu düşünülmektedir. Hedef kitlesi çocuklar olan programların, çocukların ilgisini çekecek içeriklerle onların çağa uygun yetişmelerini hedeflemeleri gerekmektedir. Bu sayede çocukların bireysel gelişimlerine büyük bir katkı sağlanmış olacaktır.

Araştırma sonucunda aşağıdaki öneriler sunulmuştur:

- ▶ Dijital okuryazarlık becerisi kazandırmada Dijital Tayfa çizgi filmi bir araç olarak kullanılabilir.
- ▶ Çocuklara kazandırılmak istenen becerilere yönelik hazırlanmış eğitici çizgi filmlerin sayısı artırılabilir.
- ▶ Kullanılan kavramlar ve terminolojiler çocukların farklı hazır bulunuşluk düzeyleri dikkate alınarak kullanılmalıdır.
- ▶ Eğitsel çizgi filmlerde, kavramları çocuk

zihninde somutlaştırabilmek için amaca uygun görsellerden faydalanılmalıdır.

- ▶ Ebeveynlerin çizgi film tercihleri konusunda çocuklarını bilinçli bir şekilde yönlendirmeleri ve çocuklarının istedik davranış değişikliklerini gerçekleştirebilmelerini sağlayacak çizgi filmlere yönelmelerini sağlamaları gerekmektedir.
- ▶ Çizgi film izleme süresinin ve izlenecek filmin türünün çocuğun yaşına uygun olması gerekmektedir. Bu nedenle ebeveynlere ve eğitimcilere yönelik geniş kapsamlı eğitim seminerleri düzenlenmelidir.

Ayrıca farklı araştırmalarda;

- ▶ Dijital okuryazarlık konusunda incelenen Dijital Tayfa çizgi filminin davranış değişikliğine sebep olup olmadığı incelenebilir.
- ▶ Çizgi filmlerin çocukların becerileri üzerindeki etkilerini ölçebilecek deneysel çalışmalar yapılabilir.
- ▶ Dijital Tayfa çizgi filminin dijital okuryazarlık becerisi kazandırma konusundaki etkisine ilişkin ebeveyn görüşleri alınabilir.

Kaynaklar

- Akça, F., & Koç Çilekçiler, N. (2019). The cartoon characters with the greatest influence on preschool children and the digital dangers they can be exposed to while identifying with these characters. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 6, 403–433. <http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2019.6.2.0053>
- Aktaş, C. (2007). İlköğretim Okullarında Medya Okuryazarlığı Eğitimi. 4. *Uluslararası Çocuk ve İletişim Kongresi*.
- Alan, İ. (2009). *Sevgi içerikli çizgi filmlerin ilköğretim 5. Sınıftaki çocukların görsel sanatlar dersinde yaptıkları resimler üzerindeki etkisinin incelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi].

- Artz, L. (2002). Animating hierarchy: Disney and the globalization of capitalism. *Global media journal*, 1(1).
- Aviram, A., & Eshet-Alkalai, Y. (2006). Towards a theory of digital literacy: three scenarios for the next steps. *European Journal of Open, Distance and E-Learning*, 9(1), 1–16.
- Ayan, S. (2016). *Çizgi filmlerin söz varlığı üzerine bir araştırma*. [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Aydın Üniversitesi].
- Ayan, Selin, & Baş, B. (2015). Çizgi filmler ile ilkökul öğrencilerinin söz varlığı üzerine bir araştırma. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 3(4), 84. <https://doi.org/10.16916/aded.82632>
- Baer, D. M., Peterson, R. F., & Sherman, J. A. (1967). The development of imitation by reinforcing behavioral similarity to a model. *Journal of the Experimental Analysis of Behavior*, 10(5), 405–416.
- Bahrani, T., & Soltani, R. (2011). The pedagogical values of cartoons. *Research on Humanities and Social Sciences*, 1(4), 19–23.
- Bandura, A. (1971). *Social learning: Theory*. Prentice-Hall Inc.
- Bandura, A. (1989). Human agency in Social Cognitive Theory. *American Psychologist*, 44(9), 1175–1184.
- Best, J. W., & Kahn, J. W. (1998). *Research in education* (8. baskı). Pearson Education Inc., Cape Town. <https://doi.org/10.1038/200505a0>
- Beştaş, M., & Şahin, S. (2011). Çizgi filmlerde atasözü ve deyimlerin kullanımı. *3. Ulusal Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu*. Ankara: Ankara Üniversitesi ÇOGEM
- Büyükbaykal, G. (2007). Televizyonun çocuklar üzerindeki etkileri. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 28, 31–44.
- Cebeci, S., & Demir, R. (2018). Çizgi filmler çocuklara neyi vaat ediyor? *Diyanet İlmî Dergisi*, 54(1), 139–170.
- Cesur, S., & Paker, O. (2007). Televizyon ve çocuk: Çocukların TV programlarına ilişkin tercihleri. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(19), 106–125.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2017). *Research methods in education* (8. baskı). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315456539>
- Creswell, W. J., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: choosing among five approaches* (4. baskı). SAGE Publications Inc.
- Dalacosta, K., Kamariotaki-Paparrigopoulou, M., Palyvos, J. A., & Spyrellis, N. (2009). Multimedia application with animated cartoons for teaching science in elementary education. *Computers and Education*, 52(4), 741–748. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.11.018>
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2018). *The SAGE handbook of qualitative research* (5. baskı). Sage Publications.
- Dewi, V. K. (2013). The use of cartoon films to improve students' skill in writing narrative texts. *English Education: Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Sebelas Maret*, 2, 34–44.
- Dierking, L. D., Falk, J. H., Rennie, L., Anderson, D., & Ellenbogen, K. (2003). Policy statement of the "informal science education" ad hoc committee. *Journal of Research in Science Teaching*, 40(2), 108–111. <https://doi.org/10.1002/tea.10066>
- Ekici, F. Y. (2015). Çizgi filmlerin çocuklar üzerindeki etkilerine ilişkin çok boyutlu bir değerlendirme. *Türk-İslam Dünyası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2(5), 70–84.

- Eshet, Y. (2002). Digital literacy: A new terminology framework and its application to the design of meaningful technology-based learning environments. *Association for the Advancement of Computing in Education*.
- Flick, U. (2014). *The SAGE handbook of qualitative data analysis*. London: Sage. <https://doi.org/10.4135/9781446282243>
- Arnott, L., & Gillen, J. (2018). *Digital literacy and young children: towards better understandings of the benefits and challenges of digital technologies in homes and early years settings*. COST-Action DigiLitEY.
- Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. New York: John Wiley.
- Guler, D. (1989). Çocuk, televizyon ve çizgi film. *Kurgu*, 5(1), 144–158.
- Güler, T., & Akman, B. (2006). 6 yaş çocuklarının bilim ve bilim insanı hakkındaki görüşleri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 31, 55–66.
- Hark Söylemez, N. (2021). Dijital okuryazarlık ile ilgili yapılan bazı çalışmaların değerlendirilmesi. *7th International Symposium on Social Sciences*.
- Hubka, D., Hovdestad, W., & Tonmyr, L. (2009). Child maltreatment in Disney animated feature films: 1937-2006. *Social Science Journal*, 46(3), 427–441. <https://doi.org/10.1016/j.soscij.2009.03.001>
- Ibili, E., & Sahin, S. (2016). The use of cartoons in elementary classrooms: an analysis of teachers' behavioral intention in terms of gender. *Educational Research and Reviews*, 11(8), 508–516.
- Ihmeideh, F., & Alkhaldeh, M. (2017). Teachers' and parents' perceptions of the role of technology and digital media in developing child culture in the early years. *Children and Youth Services Review*, 77, 139–146. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2017.04.013>
- Ilomäki, L., Kantosalo, A., & Lakkala, M. (2011). What is digital competence. In *Linked portal* (ss. 1–12). Brussels: European Schoolnet.
- Jones-Kavalié, B., & Flannigan, S. (2006). Connecting the digital dots: Literacy of the 21st century. *Educase Quarterly*, 29(2), 8–10. <https://eric.ed.gov/?id=EJ839198>
- Jones, L. M., Mitchell, K. J., & Finkelhor, D. (2013). Online harassment in context: Trends from three youth internet safety surveys (2000, 2005, 2010). *Psychology of Violence*, 3(1), 53–69. <https://doi.org/10.1037/a0030309>
- Kaba, F. (1992). *Animasyonun eğitim amaçlı kullanımı*. [Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi].
- Kelman, H. C. (1961). Processes of opinion change. *Public Opinion Quarterly*, 25(1), 57–78. <https://doi.org/10.1086/266996>
- Ker Dinçer, M., & Yılmazkol, Ö. (2009). Televizyon: Çocuklara gerçek hayatı şiddetle öğreten çağdaş masal anlatıcı. S. İ. Akçalı (Ed.), *Çocuk ve Medya içinde* (ss. 189–198). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Khurana, A., Bleakley, A., Jordan, A. B., & Romer, D. (2015). The protective effects of parental monitoring and internet restriction on adolescents' risk of online harassment. *Journal of Youth and Adolescence*, 44(5), 1039–1047. <https://doi.org/10.1007/s10964-014-0242-4>
- Koh, K., Lee, B., Kim, B., & Seo, J. (2010). ManiWordle: Providing flexible control over wordle. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, 16(6), 1190–1197. <https://doi.org/10.1109/TVCG.2010.175>
- Linebarger, D. D., & Piotrowski, J. T. (2009). TV as storyteller: how exposure to television narratives impacts at-risk preschoolers' story knowledge and narrative skills. *British Journal of Developmental Psychology*, 27, 47–69.

- Linebarger, D. D., & Walker, D. (2005). Infants' and toddlers' television viewing and language outcomes. *American Behavioral Scientist*, 48(5).
- Martin, A. (2005). DigEuLit - a European Framework for Digital Literacy: a Progress Report. *Journal of eLiteracy*, 2, 130–136.
- McMillan, J. H. (2004). *Educational research: Fundamentals for the consumer* (4. baskı). Hershey: Pearson Education.
- Merriam, S. B., & Tisdell, E. J. (2015). *Qualitative research: A guide to design and implementation*. Jossey-Bass.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2. baskı). Sage Publications.
- Morisson, R., & Garcia, L. (2011). From embedded to integrated: Digital information literacy and new teaching models for academic librarians. *Faculty Publications*.
- Nagy, Á., & Kölcsey, A. (2017). Generation alpha: Marketing or science. *Acta Technologica Dubnicae*, 7(1), 107–115. <https://doi.org/10.1515/atd-2017-0007>
- Neuman, S. B., & Koskinen, P. (1992). Captioned television as comprehensible input: Effects of incidental word learning from context for language minority students. *Reading Research Quarterly*, 27(1). <https://doi.org/10.2307/747835>
- Ng, W. (2012). Can we teach digital natives digital literacy? *Computers and Education*, 59(3), 1065–1078. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.04.016>
- Ogletree, S. M., Martinez, C. N., Turner, T. R., & Mason, B. (2004). Pokémon: Exploring the role of gender. *Sex Roles*, 50(11–12), 851–859. <https://doi.org/10.1023/b:sers.0000029102.66384.a2>
- Oruç, C., Tecim, E., & Özyürek, H. (2011). Okul öncesi dönem çocuğun kişilik gelişiminde rol modellik ve çizgi filmler. *Ekev Akademi Dergisi*, 48(Yaz), 281.
- Oyero, O. S., & Oyesomi, K. O. (2014). Perceived influence of television cartoons on Nigerian children's social behaviour. *Estudos em Comunicacao*, 17, 93–116.
- Özgökbil Bilis, P. (2011). *Çizgi filmlerde temsil edilen toplumsal değerler sistemi*. [Doktora Tezi, Ege Üniversitesi].
- Perry, K. H., & Moses, A. M. (2011). Television, language, and literacy practices in sudanese refugee families: "I learned how to spell English on channel 18". *Research in the Teaching of English*, 45(3), 278–307.
- Potter, W. J. (2013). Review of literature on media literacy. *Sociology Compass*, 7(6), 417–435. <https://doi.org/10.1111/soc4.12041>
- Prensky, M. (2009). H. Sapiens digital: From digital immigrants and digital natives to Digital wisdom. *Innovate: Journal of Online Education*, 5(3).
- Rai, S., Waskel, B., Sakalle, S., Dixit, S., & Mahore, R. (2016). Effects of cartoon programs on behavioural, habitual and communicative changes in children. *International Journal of Community Medicine and Public Health*, 1375–1378. <https://doi.org/10.18203/2394-6040.ijcmph20161456>
- Rideout, V. J., Vandewater, E. A., & Wartella, E. A. (2003). Zero to six electronic media in the lives of infants, toddlers and preschoolers. *Kaiser Family Foundation*, 1–40.
- Seale, C. (2001). Qualitative methods: validity and reliability. *European Journal of Cancer Care*, 10(2), 133–134. <https://doi.org/10.1046/j.1365-2354.2001.0253b.x>

- Song, Y., & Zhang, Y. (2008). Cultural values in Chinese children's animation: A content analysis of the legend of Nezha. *China Media Research*, 4(3), 18–28.
- Ünver, T. (2002). *Bir popüler kültür ürünü: çizgi film Pokemon*. [Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi].
- Uyanık Aktulun, Ö., & Elmas, R. (2019). 21. yüzyıl okul öncesi öğretmenleri için sosyal medya araçları: muhtemel faydalar. *Temel Eğitim Dergisi*, 1(4), 6–20.
- Valcke, M., Bonte, S., De Wever, B., & Rots, I. (2010). Internet parenting styles and the impact on Internet use of primary school children. *Computers and Education*, 55(2), 454–464. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.02.009>
- Williams, W. H., Parkes, E. L., & Davies, P. (2013). Wordle: A method for analysing MBA student induction experience. *International Journal of Management Education*, 11(1), 44–53. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2012.10.002>
- Yağlı, A. (2013). Çocuğun eğitiminde ve sosyal gelişiminde çizgi filmlerin rolü: Caillou ve Pepee örneği. *Journal of Turkish Studies*, 8(10). <https://doi.org/10.7827/turkishstudies.5965>
- Yetim, G., & Sarıçam, H. (2016). Çizgi film programlarının çocuklara etkisi konusunda ailelerin bilgi ve farkındalık düzeylerinin incelenmesi. *OPUS – Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 6(11), 341–364.
- Yorulmaz, B. (2013). Pepee çizgi filminin din ve değerler eğitimi açısından değerlendirilmesi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 6(24), 438–448.
- Zhang, Y., & Wildemuth, B. M. (2016). Qualitative analysis of content. B. M. Wildemuth (Ed.), *Applications of social research methods to questions in information and library science* içinde. Libraries Unlimited.

Extended Abstract

In today's digital era, it is crucial for individuals in society to possess digital literacy skills in order to adapt effectively. Digital literacy encompasses various behaviors such as using, evaluating, managing, combining, analyzing digital tools appropriately, and synthesizing digital resources. It also involves creating new information, communicating with others, and reflecting on social life with constructive behaviors (Martin, 2005). Digital literacy skills are essential for the new generation, who need to actively learn through the use of digital tools, questioning, exploration, and collaboration. This enables them to protect themselves from potential technology-related harms and take advantage of the opportunities offered by technology, particularly children in younger age groups.

As technology advances and video sharing sites develop with improved video quality, cartoons have become a valuable tool for learning and teaching (İbili & Sahin, 2016). The general characteristics of cartoon characters and scenarios can effectively aid children in acquiring behavior. This study aims to analyze and evaluate the cartoon series "Dijital Tayfa" in terms of its portrayal of digital literacy. Through this analysis, we can understand how digital literacy, a skill relevant to the 21st century, is depicted in the "Dijital Tayfa" cartoon. When children identify with cartoon characters, they tend to think and act like them. Therefore, it is important to focus research on the content presented in cartoons. This will enhance the awareness of cartoon producers and screenwriters regarding their ability to influence behavior change in children through cartoons. The findings will provide insights into the impact of cartoons on children's vocabulary. It is expected that the study will raise awareness among parents whose children spend time watching cartoons and contribute to the knowledge of educators and related researchers.

Depending on the main purpose of the research, answers to the following questions were sought:

1. What are the messages conveyed in terms of digital literacy in the cartoon named "Dijital Tayfa"?
2. What are the digital literacy skills that are aimed to be acquired by children in the cartoon named "Dijital Tayfa"?
3. Which digital terminologies are used in the cartoon named "Dijital Tayfa"?

The aim of this study is to conduct an in-depth examination of the "Dijital Tayfa" cartoon in terms of digital literacy using a case study approach. In case studies, researchers reveal the content of events and phenomena in detail with qualitative descriptions (Creswell & Poth, 2018:73). A case study is an in-depth analysis and interpretation of one or more events, environments, programs, social groups, communities, individuals, or constrained systems (McMillan, 2004:271).

The universe of the study consists of the episodes of the "Dijital Tayfa" cartoon, which is aired on the TRT children's channel. Data collection was done through document analysis, and content analysis and word cloud analysis were employed for data interpretation. Researchers can use content analysis to gain a subjective but scientific understanding of social reality. (Zhang & Wildemuth, 2016:328). The goal of content analysis is to collect similar data under specific categories. (Cohen et al., 2018:674; Denzin & Lincoln, 2018:1074). Word cloud analysis is a successful method for expressing related words about a topic in social and artistic ways (Koh et al., 2010).

The study revealed that the "Dijital Tayfa" cartoons conveyed both direct and indirect messages to children (Table 2). These messages encompassed various aspects, including awareness of the dangers awaiting users in the unlimited world of the internet, using digital technologies correctly, producing, sharing and accessing correct information in the digital environments, the importance of software in the digitalizing world, increasing awareness of network and personal information security, respecting the rights of others in the digital environment, raising

awareness about artificial intelligence and internet of things technologies, raising awareness about the concept of digitalization, using social media correctly, phishing, raising awareness about not only using technology but also being a creator. Drawing attention to the effects of spending a long time in the virtual environment on physical and mental health as well as social and psychological behaviors, the cartoon also includes methods of struggle and prevention that will raise awareness of children and families against the types of violence that occur in digital environments and their harms. Another significant aspect of the cartoon's messages is the promotion of children's engagement in the development of domestic and national technology. When considering the overall messages conveyed in the cartoon, it becomes apparent that the primary objective is to equip children with digital literacy skills. Educational messages are incorporated into the cartoon to enhance the audience's understanding of technology usage and raise awareness on related topics.

Upon examining the digital literacy skills targeted for acquisition by the cartoon's audience, it becomes evident that there are diverse skills associated with the opportunities presented by digital environments as well as the precautions to be taken against potential threats (Table 3). These skills can be categorized into technical, cognitive, and socio-emotional dimensions.

The cartoon predominantly focuses on various topics such as safe internet use, internet addiction, artificial intelligence, cyberbullying, the impact of digitalization on daily life, the internet of things, and national technologies. Among the frequently used digital terminologies in the cartoon (as presented in Table 4), some examples include phone, technology, computer, drone, video, comment, internet, sharing, robot, virtual, software, connection, application, server, information, machine, artificial intelligence ethics, password, level, computer virus, and artificial intelligence. Moreover, the cartoon incorporates different visuals related to digital technologies, as depicted

in Figure 1 and Figure 2. These techniques aim to reinforce the understanding and retention of digital terminologies in the minds of the audience.

The findings indicate that cartoons can serve as a valuable tool for fostering children's digital literacy skills. Utilizing cartoons to facilitate the development of digital literacy skills is considered an effective approach in the context of the digital age. It is recommended that programs targeting children should prioritize engaging content that captures their attention. By doing so, we believe that significant contributions can be made to the individual growth and development of children.

Yazar Bilgileri

Author details

*(Sorumlu Yazar **Corresponding Author**) Dr. Öğr. Üyesi, Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi. nesrin_hark@hotmail.com, Orcid: 0000-0002-6306-5595

Destekleyen Kurum/Kuruluşlar

Supporting-Sponsor Institutions or Organizations:

Herhangi bir kurum/kuruluştan destek alınmamıştır. None

Çıkar Çatışması

Conflict of Interest

Herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır. None

Kaynak Göstermek İçin

To Cite This Article

Hark Söylemez, N. (2023). Dijital okuryazarlık açısından bir çizgi film incelemesi: Dijital Tayfa. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, (63), 17-35. <https://doi.org/10.47998/ikad.1148019>