



**4. SINIF SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE
DİJİTAL HİKÂYE KULLANIMI: SINIF
ÖĞRETMENLERİNİN GÖRÜŞLERİ**

Mine ÇAKMAK

Yüksek Lisans Tezi

Temel Eğitim Ana Bilim Dalı

2022

(Her hakkı saklıdır.)

T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI
SINIF EĞİTİMİ BİLİM DALI

**4. SINIF SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE DİJİTAL HİKÂYE KULLANIMI: SINIF
ÖĞRETMENLERİNİN GÖRÜŞLERİ**

(Use of Digital Story in the 4th Grade Social Studies Course: Opinions of Primary School
Teachers)

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Mine ÇAKMAK

Danışman: Doç. Dr. Yavuz SÖKMEN

Erzurum
Eylül, 2022

KABUL VE ONAY TUTANAĞI

Mine ÇAKMAK tarafından hazırlanan “**4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Dijital Hikâye Kullanımı: Sınıf Öğretmenlerinin Görüşleri**” başlıklı çalışması 31/08/2022 tarihinde yapılan tez savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Temel Eğitim Ana Bilim Dalı, Sınıf Eğitimi Bilim Dalında Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Başkanı: Doç. Dr. İsmail SARİKAYA

Bayburt Üniversitesi

Aslı ıslak imzalıdır

Danışman: Doç. Dr. Yavuz SÖKMEN

Atatürk Üniversitesi

Aslı ıslak imzalıdır

Jüri Üyesi: Doç. Dr. Muhammet Hanifi ERCOŞKUN

Atatürk Üniversitesi

Aslı ıslak imzalıdır

Bu tezin Atatürk Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliği'nin ilgili maddelerinde belirtilen şartları yerine getirdiğini onaylarım.

.... / / 202..

Aslı ıslak imzalıdır

Prof. Dr. Adnan KÜÇÜKOĞLU

Enstitü Müdürü

ETİK VE BİLDİRİM SAYFASI

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Dijital Hikâye Kullanımı: Sınıf Öğretmenlerinin Görüşleri” başlıklı çalışmanın tarafımdan bilimsel etik ilkelere uyularak yazıldığını ve yararlandığım eserleri kaynakçada gösterdiğimi beyan ederim.

... / ... / 20..

Aslı ıslak imzalıdır

Mine ÇAKMAK

☐ Tezle ilgili patent başvurusu yapılması / patent alma sürecinin devam etmesi sebebiyle Enstitü Yönetim Kurulunun/....../.... tarih ve sayılı kararı ile teze erişim 2 (iki) yıl süreyle engellenmiştir.

☐ Enstitü Yönetim Kurulunun/....../.... tarih ve sayılı kararı ile teze erişim 6 (altı) ay süreyle engellenmiştir.

TEŞEKKÜR

Araştırmada, 4. sınıf sosyal bilgiler dersinde dijital hikâyelerin kullanılmasına yönelik sınıf öğretmenlerinin görüşleri belirlenmiştir. Sınıf öğretmenleriyle yapılan görüşmeler neticesinde sosyal bilgiler dersinde dijital hikâyelerin kullanımı detaylı olarak incelenmiştir.

Araştırmanın her sürecinde bilgi ve tecrübesiyle akademik olarak gelişmeye büyük katkısı olan danışman hocam Doç. Dr. Yavuz SÖKMEN' e çok teşekkür ederim. Tez savunmama katılarak değerlendirme sürecinde tezimi detaylarına kadar inceleyen Doç. Dr. İsmail SARIKAYA ve Doç. Dr. Muhammet Hanifi ERCOŞKUN' a destek ve katkıları için teşekkür ederim. Tezimle ilgili teknik detaylar hususunda desteğini esirgemeyen yeğenim Arş. Gör. İrem Özge SARAÇ' a, eniştem Sercan KARAKURT' a teşekkür ederim. Yine tezle ilgili fikirlerini belirterek tezime katkı sağlayan arkadaşım Kübra SAĞIR' a, ablam Minteha Kübra KARAKURT' a teşekkür ederim. Araştırmanın uygulama sürecinde destek olan müdürüm Enver DAĞTEKİN' e, sınıf öğretmenleriyle yapılan görüşmelere öğretmenleri yönlendirerek destek olan ve görüşmelere katılan öğretmenimiz Yavuz Selim DELİGÖZ' e, gönüllü olarak görüşmelere katılan değerli tüm sınıf öğretmenlerine teşekkür ederim. Son olarak bu süreçte bana desteklerini eksik etmeyen ailem ve arkadaşım Yasemin GÜNER' e teşekkür ede

Mine ÇAKMAK

ÖZET

YÜKSEK LİSANS TEZİ

4. SINIF SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE DİJİTAL HİKÂYE KULLANIMI: SINIF ÖĞRETMENLERİNİN GÖRÜŞLERİ

Mine ÇAKMAK

Eylül 2022, 91 Sayfa

Amaç: Araştırmada, 4. sınıf sosyal bilgiler dersinde dijital hikâye kullanımına yönelik sınıf öğretmenlerinin görüşleri incelenmiştir.

Yöntem: Araştırma nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması deseni ile yürütülmüştür. Araştırmanın çalışma grubunu, Milli Eğitim Bakanlığına bağlı Bayburt ilinde görev yapan 30 sınıf öğretmeni oluşturmuştur. Katılımcılar ölçüt örnekleme göre belirlenmiştir. Ölçüt, öğretmenlerin sınıf öğretmenliği mezunu olmalarıdır. Yarı yapılandırılmış görüşme tekniğiyle veriler toplanmıştır. Verilerin analizinde içerik analizi yöntemi kullanılmıştır.

Süreçte araştırmacı görüşmelere katılan öğretmenlere, eğitimde dijital hikâyelerin kullanımına yönelik bilgilendirme yapılmıştır. Görüşmelerin niteliğini artırmak amacıyla öğretmenlere, araştırmacı tarafından oluşturulan dijital hikâyeler izlettirilmiştir. Öğretmenlerle Photo Story programı kullanılarak uygulamalı olarak dijital hikâye oluşturulmuştur. Görüşmenin son aşamasında öğretmenler, görüşme formunu yazılı olarak değerlendirmiştir.

Bulgular: Sınıf öğretmenleri tarafından eğitimde dijital hikâyelerin kullanılmasının birçok katkısının olduğu belirtilmiştir. Sınıf öğretmenlerinin dijital hikâyeye yönelik kişisel tanımları belirlenmiştir. Dijital hikâyelerin başta sosyal bilgiler olmak üzere tüm dersler kullanılabileceği, öğretim sürecinde en fazla ders verimini artıracığı, öğrenciler üzerinde kalıcı öğrenme sağlayacağı, dijital hikâye hazırlama sürecinde ise öğrencilerin yaş ve gelişimine uygun olması gerektiği belirlenmiştir. Bununla birlikte dijital hikâyeleri kullanım sürecinde sorunlar yaşanabileceği belirtilmiştir.

Sonuçlar: Öğretmenlerin dijital hikâye ile eğitici videoları karıştırdıkları, öğretmenlerin çoğunun dijital hikâyeye kullanmaya yönelik deneyiminin olmadığı ancak dijital hikâyeleri faydalı buldukları, dijital hikâyeye ile ilgili yapılacak olan eğitimlere katılmak istedikleri belirlenmiştir. Dijital hikâyelerin ilkökul kademesinde tüm derslerde kullanılabilir olduğu, öğretim sürecinde ders verimini artıracığı, öğrencilere ve öğretim sürecine birçok katkısı olacağı sonucuna ulaşılmıştır. Dijital hikâye oluşturma sürecinde en fazla seslendirme aşamasında, kullanım sürecinde ise teknik alt yapı sorunlarından dolayı zorluk yaşanabileceği ifade edilmiştir. Sorunlara yönelik çözüm önerisi olarak kullanıcı kitleye yönelik eğitim verilmesi, teknolojik alt yapı desteğinin sağlanması gerekmektedir.

Anahtar Kelimeler: Dijital hikâye, sosyal bilgiler dersi, sınıf öğretmeni, ilkökul düzeyi

ABSTRACT

MASTER'S THESIS

USE OF DIGITAL STORY IN THE 4TH GRADE SOCIAL STUDIES COURSE: OPINIONS OF PRIMARY SCHOOL TEACHERS

Mine ÇAKMAK

September 2022, 91 pages

Aim: In the research, the opinions of the primary school teacher, on the use of digital stories in the 4th grade social studies course were examined.

Method: The research was carried out with case study design, one of the qualitative research methods. The study group of the research consisted of 30 primary school teachers working in the province of Bayburt, affiliated to the Ministry of National Education. Participants were determined according to criterion sampling. The criterion is that the teachers are graduates of primary school teaching. Data were collected by semi-structured interview technique. Content analysis method was used in the analysis of the data.

In the process, teachers who participated in the researcher interviews were informed about the use of digital stories in education. In order to increase the quality of the interviews, teachers were made to watch digital stories created by the researcher. A digital story was created with the teachers by using the Photo Story program. At the last stage of the interview, the teachers evaluated it in written form in the interview form.

Findings: It has been stated by primary school teachers that the use of digital stories in education has many contributions. It has been determined that digital stories can be used in all courses, especially social studies, that they will increase the efficiency of the lesson at most in the teaching process, that they will provide permanent learning on the students, and that they should be suitable for the age and development of the students in the digital story preparation process. However, it was stated that there may be problems in the process of using digital stories.

Results: It was determined that the teachers mixed digital stories with educational videos, most of the teachers did not have experience in using digital stories, but they found digital stories useful, and they wanted to participate in trainings about digital stories. It has been concluded that digital stories can be used in all lessons at primary school level, they will increase the efficiency of the lesson in the teaching process, and they will contribute a lot to the students and the teaching process. It has been stated that there may be difficulties in the voice-over phase at most in creating a digital story, also in the usage process due to technical infrastructure problems. As a solution proposal for the problems, it is necessary to provide training for the user group and to provide technological infrastructure support.

Keywords: Digital story, social studies course, primary school teacher, primary school level

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY TUTANAĞI.....	i
ETİK VE BİLDİRİM SAYFASI.....	ii
TEŞEKKÜR	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	v
İÇİNDEKİLER.....	vi
TABLolar DİZİNİ.....	ix
ŞEKİLLER DİZİNİ	x
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ	xi
BİRİNCİ BÖLÜM.....	1
Giriş	1
Araştırmanın Amacı	3
Varsayımlar	3
Sınırlılıklar	3
İKİNCİ BÖLÜM	4
Kuramsal Çerçeve ve İlgili Araştırmalar	4
Dijital Hikâye Nedir?	4
Dijital Hikâye ve Yapılandırmacılık	5
Dijital Hikâye Türleri	6
Dijital Hikâye Türleri	6
Kişisel Hikâyeler	7
Tarihi Hikâyeler	7
Bilgilendirici Hikâyeler.....	7
Dijital Hikâyenin Bileşenleri.....	7
Bakış Açısı	8
Dramatik Bir Soru (Çarpıcı Bir Soru)	8
Duygusal İçerik	8
Ekonomi.....	9
Seslendirme	9
Hız Denetimi	9
Müzik.....	9
Dijital Hikâyenin Tarihi Gelişimi	10
Dijital Hikâye Oluşturmada Programları	11

<i>Photo Story 3</i>	11
<i>Microsoft PowerPoint</i>	11
<i>Microsoft Movie Maker</i>	12
<i>Storyjumper</i>	12
<i>Powtoon</i>	12
<i>Dijital Hikâye Oluşturma Süreci</i>	12
<i>Hikâyenin Oluşturulması</i>	12
<i>Görsel Materyallerin Seçimi</i>	15
<i>Arka Plan Müziğinin Seçimi</i>	21
<i>Hikâye Yapraklarının Hazırlanması</i>	21
<i>Seslendirme</i>	22
<i>Görsel ve İşitsel Materyallerin Birleştirilmesi</i>	22
<i>Hikâyenin Yayınlanması</i>	22
<i>Photo Story Programı ile Dijital Hikâye Oluşturma</i>	23
<i>Hikâye Başlatma</i>	23
<i>Resimlerin Alınması</i>	23
<i>Sahnelere Başlık Ekleme</i>	25
<i>Seslendirme</i>	25
<i>Geçiş Efektini Verme</i>	26
<i>Arka Plan Müziğinin Eklenmesi</i>	26
<i>Hikâyenin Yayınlanması</i>	28
<i>İlgili Araştırmalar</i>	28
<i>Dijital Hikâye Anlatımı ile İlgili Ulusal Çalışmalar</i>	28
<i>Dijital Hikâye Anlatımı ile İlgili Uluslararası Çalışmalar</i>	36
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	40
Yöntem	40
<i>Araştırma Yöntemi</i>	40
<i>Katılımcılar</i>	40
<i>Veri Toplama Araçları</i>	41
<i>Süreç</i>	41
<i>Verilerin Analizi</i>	41
<i>Araştırmacı Rolü</i>	42
<i>Geçerlik ve Güvenirlik</i>	42
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM	44
Bulgular	44

BEŞİNCİ BÖLÜM	55
Sonuç Tartışma ve Öneriler.....	55
Tartışma ve Sonuç.....	55
Öneriler	60
KAYNAKÇA	61
EKLER	69
EK-1. Araştırma Uygulama İzni	69
EK-2. Araştırma izni Başvuru Taahhütnamesi	70
EK-3. Araştırma izni Başvuru Taahhütnamesi	73
EK-4. Katılımcı Onay Formu	74
ÖZGEÇMİŞ.....	77



TABLÖLAR DİZİNİ

Tablo 1. <i>Dijital Hikâyenin Bileşenleri</i>	8
Tablo 2. <i>Dijital Hikâye Programları</i>	11
Tablo 3. <i>Sınıf Öğretmenlerinin Cinsiyet, Mesleki Deneyime Göre Dağılımı</i>	41
Tablo 4. <i>Dijital Hikâye Tanımı</i>	44
Tablo 5. <i>Dijital Hikâye Anlatımının İlkokul Kademesinde Kullanılabilirliği</i>	45
Tablo 6. <i>Dijital Hikâyelerin Kullanılabileceği Dersler</i>	46
Tablo 7. <i>Dijital Hikâye Kullanım Deneyimi</i>	47
Tablo 8. <i>Öğretim Sürecine Katkıları</i>	48
Tablo 9. <i>Dijital Hikâye Anlatımının Öğrenciler Üzerindeki Faydaları</i>	49
Tablo 10. <i>Süreçte Yaşanabilecek Zorluklar</i>	50
Tablo 11. <i>Sorunlara Yönelik Çözüm Önerileri</i>	52
Tablo 12. <i>Dijital Hikâye Hazırlama Sürecine Yönelik Öneriler</i>	53

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. Dijital Hikâye Türleri.....	6
Şekil 2. Dijital Hikâye İçin Çizilen Resim.....	15
Şekil 3. Dijital Hikâye İçin Çizilen Resim.....	16
Şekil 4. Dijital Hikâye İçin Çizilen Resim.....	16
Şekil 5. Dijital Hikâye İçin Çizilen Resim.....	17
Şekil 6. Dijital Hikâye İçin Çizilen Resim.....	17
Şekil 7. Dijital Hikâye İçin Çizilen Resim.....	18
Şekil 8. Dijital Hikâye İçin Çizilen Resim.....	18
Şekil 9. Dijital Hikâye İçin Çizilen Resim.....	19
Şekil 10. Dijital Hikâye İçin Çizilen Resim.....	19
Şekil 11. Dijital Hikâye için Çizilen Resim.....	20
Şekil 12. Dijital Hikâye için Çizilen Resim.....	20
Şekil 13. Dijital Hikâye için Çizilen Resim.....	21
Şekil 14. Dijital Hikâye için Kullanılan Hikâye Yapağı.....	22
Şekil 15. Windows Photo Story Giriş Ekranı.....	23
Şekil 16. Windows Photo Story Resimlerin Alınması ve Düzenlenmesi.....	24
Şekil 17. Windows Photo Story Seçilen Resme Efekt Düzenlemesi.....	24
Şekil 18. Windows Photo Story Seçilen Sahneye Başlık Ekleme	25
Şekil 19. Windows Photo Story Kayıt ve Durdurma, Silme Butonları	26
Şekil 20. Windows Photo Story Arka Plan Müziğinin Eklenmesi	27
Şekil 21. Windows Photo Story Arka Plan Müziğinin Eklenmesi	28

SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

EBA : Eğitim Bilişim Ağı

FATİH Projesi : Fırsatları Artırma ve Teknolojiyi İyileştirme Hareketi

Ö : Öğretmen

TDK : Türk Dil Kurumu



BİRİNCİ BÖLÜM

Giriş

Geçmişten bugüne insanlar hikâye anlatarak; deneyim, bilgilerini aktararak kültürel değerlerini paylaşmışlardır (Kulla-Abbott, 2006). Bireyler, edinilen deneyim ve yaşantılara bağlı olarak sürekli yenilenmişlerdir (Abbott & Ryan, 1999). İnsanlar yaşamlarında edindikleri deneyimlerini hikâyeler aracılığıyla kuşaktan kuşağa aktarmışlardır. Kültür ürünlerimizden olan küçükten büyüğe her kesimden insanın sevak dinlediğı hikâyeler, insanlara bilgi vermek amacıyla eğitici nitelikte kullanılmıştır.

İncelendiğinde tarih sahnesinde barınmaya, tehlikelere karşı korunmaya çalışan insanoğlu, hayatta kalmak için mücadele etmiştir. O dönemde yaşayan insanlar tarafından yaşamlarına dair tecrübeler hikâyeleştirilerek nesilden nesile aktarılmıştır. Yeni nesil, hikâyeler vasıtasıyla hayata hazırlanmıştır. Günümüzde de öğretmenler, sosyal bilgiler dersi aracılığıyla öğrencilerini iyi bir insan, nitelikli bir vatandaş olarak hayata hazırlamayı amaçlamaktadır. Sosyal bilgiler dersiyle öğrencilerin, Türkiye Cumhuriyeti vatandaşı olarak haklarını bilen ve kullanan, sorumluluklarını yerine getiren, milli bilince sahip, iyi bir vatandaş olarak hayata hazırlanması, topluma kazandırılması amaçlanmaktadır.

Yazının icadından önce sözlü gelenekle kulaktan kulağı aktararak varlığını sürdüren hikâye kavramı, yazının icadından sonra basılı kaynaklar olarak yerini almıştır. Hikâye anlatımı insanlar arasında deneyimlerin paylaşılmasında sözlü, yazılı veya resimli bir araç olarak varlığını sürdürmektedir (McClean, 2007). Hikâyeler, TDK'ya (2022) göre “ bir olayın sözlü ya da yazılı olarak anlatılması” anlamına gelmektedir. Sözlü ve yazılı kültür ürünlerinden olan hikâyeler, teknolojinin gelişmesiyle birlikte dijital ortamda da oluşturulabilmektedir.

21. yüzyılda bilgi ve iletişim teknolojisindeki (BİT) hızlı gelişmeler insanların günlük yaşamda bilgiye erişme, bilginin aktif olarak kullanımını oldukça önemli hale getirmiş ve yaşamı birçok alanda etkilemiştir (Çukurbaşı & İşman, 2014). Bilgi ve iletişim teknolojisindeki bu yenilikler eğitim-öğretim ortamı dahil yaşamın her alanında etkili olmaktadır (Karakoyun, 2014). Teknolojinin yoğun olarak geliştiğı bu çağda, teknolojiyi eğitim ortamlarına entegre etmek ve teknolojiyi aktif olarak kullanmak kişilerin gelişmesinde önemli bir basamak olacaktır (Yamaç, 2015).

Teknolojinin eğitimde olan ve olabilecek değişimin belirlenmesinde önemli rolü vardır (Banaszewski, 2005). Teknoloji kullanımının etkililiği ancak teknolojiyi öğretmenlerin sınıfta anlamlı olarak kullanma uzmanlığına sahip olmasıyla etkili olabilir (Sadık, 2008). Teknoloji kullanımının öğrenme ortamında önemli olduğu günümüzde kullanılabilecek araçlardan biri olan dijital hikâyeler gitgide önemli olmaya başlamıştır (Wu & Chen, 2020). Karmaşık bir olayın öğrencilere hikâyeler aracılığıyla sunulması, öğrencide anlamlı olarak öğrenme gerçekleşmesini kolaylaştırmaktadır (Turgut & Kışla, 2015). Çağdaş eğitim anlayışlarına uygun bir yöntem olan dijital hikâyeler, farklı branştan öğretmenler tarafından da her kademeden, her yaştan öğrenciler için kullanılabilecek bir pedagojik araç olarak düşünülebilir (Göçen, 2014). Dijital hikâyeler teknolojiye olan uyumuyla eğitim öğretim sürecinde kullanılabilecek içeriklerden biridir.

Günümüzde okullarda teknoloji kullanımını artırmak amacıyla FATİH Projesi (Fırsatları Artırma ve Teknolojiyi İyileştirme Hareketi) kapsamında çalışmalar yapılmıştır. Bu kapsamda eğitim öğretimde bir bütün olarak fırsat eşitliğini sağlamak amacıyla Milli Eğitim Bakanlığı (MEB), girişim başlatmıştır. Ders konuları, 2012 yılında pilot olarak uygulanmaya başlayan FATİH Projesiyle teknoloji kullanılarak işlenmiştir. Dersler akıllı tahtalar yardımıyla tahtaya yansıtılarak öğretim gerçekleştirilmiştir.

FATİH Projesi ile okullarda akıllı tahta kullanımıyla birlikte teknolojiye uyumlu dijital içeriklerin oluşturulması gerekliliği ortaya çıkmıştır. Eğitimde teknolojinin etkin kullanılmasını desteklemek amacıyla Eğitim Bilişim Ağı (EBA) kurulmuştur. Öğrencilerin de e-içeriklerle bilgiye aktif olarak bireysel ulaşımları sağlanabilmektedir. Eğitimde teknolojinin etkin olarak kullanılmasına olanak sağlayan dijital hikâyelerin de içerik olarak etkili bir şekilde kullanılabileceği düşünülebilir.

“Öykü Yazmak, Hikâye Anlatmak” isimli kitapta, öykü ile hikâyenin aynı kavramlar olmadığı, birbirleri yerine kullanılamayacağı belirtilmektedir. Öykü, uzmanlık gerektiren, belli teknikler doğrultusunda ilerleyen, yazılı olarak yansıtılan bir edebiyat ürün türü olarak tanımlanırken; hikâye ise, uzmanlık gerektirmeyen, insanların yaşamlarından veya farklı yaşantılara dair sözlü olarak aktarılan, yaşamın içinden olan anlatılar olarak tanımlanmaktadır (Andaç, 2014). Yapılan araştırmalarda öykü ile hikâye kavramlarının birbirleri yerine kullanıldığı görülmektedir. Bu akademik çalışmada dijital hikâye kavramının kullanılması uygun görülmüştür.

Dijital hikâye anlatımı öğretim sürecinde çeşitli şekillerde kullanılabilecek bir uygulamadır. Akademik çalışmada araştırmacı tarafından oluşturulan dijital hikâyeler, sistemin içinde yer alan öğretmenlerin deneyimleri ışığında detaylı olarak incelenmiştir. Yapılan çalışmada öğretmenlere dijital hikâye ile ilgili olarak bilgilendirme yapılmıştır. Sınıf

öğretmenler ile uygulamalı olarak örnek bir tane dijital hikâye oluşturulmuştur. Dijital hikâyelerin sosyal bilgiler dersine kullanımına yönelik öğretmenlerle görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın, özellikle ilkokul düzeyinde sosyal bilgiler dersinde dijital hikâye kullanımına yönelik sistemin içinde yer alan öğretmenlerin görüşlerine detaylı olarak yer verilmesinden dolayı ilgili alan yazına katkısının olacağı beklenmektedir.

Araştırmanın Amacı

2023 eğitim vizyonunun temel amacı çerçevesinde, iyi yetişmiş öğretmenlerin olduğu bir sistemde “çerçeve müfredat” yeterli olarak görülmüştür. Temel amaca yönelik olarak öğretmen, gerektiğinde çocukların ihtiyaçlarına göre müfredatı şekillendirir. Yapılandırmacı yaklaşımın benimsemiş olması ve gelişen teknolojiye uyum sağlanması amacıyla dijital hikâyelerin sosyal bilgiler dersinde kullanılması öğretmenlerin müfredatı çocukların ihtiyaçlarına göre şekillendirmesi için fırsattır. Geleceğe iyi bireyler yetiştirilmesini amaçlayan sosyal bilgiler dersinde içerik olarak dijital hikâyelerin kullanılmasının yararlı olacağı düşünülmektedir.

Çocuklar, çevrelerindeki meydana gelen olay ve durumları öğrenmeye ihtiyaç duyarlar. Dijital hikâyeler ile öğretmenler derslerinde; birden fazla duyuya hitap ederek farklı ihtiyaçları, yetenek ve becerileri olan öğrencilere ulaşma imkânı elde edebilirler. Dijital hikâyeler, birbirinden benzersiz olan öğrencilere ulaşabilmek amacıyla özgün bir araç olarak kullanılabileceği düşünülmektedir. Çalışmanın amacı, sosyal bilgiler dersinde dijital hikâye kullanımını sınıf öğretmenlerinin görüşlerine göre incelemektir. Bu amaç doğrultusunda araştırma soruları şu şekildedir:

1. Sınıf öğretmenlerinin dijital hikâyenin öğrenme-öğretme sürecinde kullanılmasına ilişkin görüşleri nelerdir?
2. Sınıf öğretmenlerinin dijital hikâye tasarlama ve uygulama sürecine ilişkin görüşleri nelerdir?

Varsayımlar

1. Öğretmenlerin kendilerine uygulanan görüşme sorularına verdikleri cevapların kendi içten cevapları olduğu varsayılmıştır.

Sınırlılıklar

1. Bu araştırma, çalışma grubunda yer alan 30 sınıf öğretmeniyle,
2. Yarı yapılandırılmış görüşme formunda yer alan sorular ile,
3. 2021-2022 eğitim-öğretim yılı ile sınırlı olduğu söylenebilir.

İKİNCİ BÖLÜM

Kuramsal Çerçeve ve İlgili Araştırmalar

Dijital hikâye anlatımı ilk olarak 1980'lerin ortalarında Kaliforniya'da yapılan çalışmalarla ortaya çıkarken Türkiye'de ise 2005 yılında çalışmalar başlamış olup son yıllarda artış göstermiştir.

Dijital Hikâye Nedir?

Dijital hikâye anlatımı, son birkaç yılda hem öğretmenleri hem de öğrencileri meşgul eden güçlü bir öğretme ve öğrenme aracı olarak ortaya çıkmıştır (Robin, 2008). Son zamanlarda eğitsel amaçlı olarak kullanımı oldukça artan dijital hikâyenin kendine özgü özellikleri olduğu söylenebilir.

Ohler (2013), dijital hikâyeleri eğitici videolardan ayıran özellikler şöyle açıklamıştır:

Hikâye ile Başlama: Dijital hikâye hazırlayan kişinin hikâye oluşturması gerekir.

Kişisellik: Kişisel bir unsur hikâyede anlatılmalıdır.

Özlü Anlatım: Dijital hikâye en fazla 5 dakika olmalıdır.

Hazır Materyal Kullanımı: Dijital hikâyeler el çizimleri, taranmış resim ya da fotoğraflardan oluşturulur.

Evrensel Hikâye Öğelerinin Kullanımı: Hikâyeler, okuyucunun kendisine ait bir şeyler bulabileceği yapıda oluşturulur.

İş Birliği: Dijital hikâyeler materyal olarak geliştirilirken oluşturulan hikâye ile ilgili olarak geribildirim alınması aynı zamanda geribildirim verilmesi beklenir.

Araştırmacılar tarafından dijital hikâye ile ilgili olarak çeşitli tanımlamalar yapılmıştır. Wang & Zhan' a (2010) göre dijital hikâye, modern bir yaklaşımla geleneksel hikâye anlatımını aktarmaktır. Rule' a (2010) göre dijital hikâye anlatımı, antik çağdaki hikâye anlatma sanatının modern olarak ifade edilmiş halidir. Turgut & Kışla' a (2015) göre dijital hikâye, resim, ses, müzik, görüntü, grafik, hareketli grafik ve metne dayanarak anlatımın interaktif bir ortamda sunulma sürecidir. Yamaç'a (2015) göre dijital hikâye, bir konuda bilgi sunmak amacıyla ses, müzik, dijital grafiklerin bir araya getirilmesidir. Banaszewski (2002) dijital hikâyeyi, kişinin bir hikâye metnini hayal gücünü kullanarak müzik, resim, ses ve video gibi unsurlarla oluşturması olarak tanımlamaktadır. Hull & Nelson (2005) dijital hikâyeyi;

senaryo, mzik, sesli anlatım, resim ve video gibi gelerin birleřmesiyle oluřan oklu medya biimi olarak tanımlamıřtır. Sawyer & Willis (2011) dijital hikyeyi, oklu ortam aralarının olanaklarıyla dijital bir ortamda oluřturulan sanatsal, estetik, yaratıcı bir rn olarak tanımlamıřtır. Robin (2006) dijital hikyeyi, dijital ortamda belirli bir konu ile ilgili bilgi sunmak amacıyla mzik, resim, ses, metin ve video gibi unsurların bir araya getirmesi olarak tanımlamıřtır. Dijital ykleme, iřitsel, grsel, yazılı unsurlarla birlikte dijital bir ortamda ğrencilerin eēlenerek ğrenmelerine fırsat veren, bilgi edinmeyi saēlayan yntemdir (Demirbař & řahin, 2020). En genel tabiriyle dijital hikyeler, geleneksel hikyelerin teknolojide meydana gelen yeniliklerle birlikte mzik, ses, resim, metin gibi oklu medya aralarıyla yenilenmiř formudur.

Dijital Hikye ve Yapılandırıcılık

Toplumların varlıēını devam ettirebilmesinde en nemli unsurlardan biri de amaları doērultusunda yetiřen bireylerdir (Taymaz, 2000). lkemizde mfredatın yapısını yapılandırıcılık yaklařım oluřturmaktadır. Yapılandırıcılık, bilginin doērudan ğreten kiřiden ğrenen kiřiye aktarılamayacaēını, ğrenen tarafından bilginin bireysel bir řekilde aktif olarak oluřturulması gerektiēini ifade eder (Durmuř & Bahar, 2005). Yapılandırıcılık yaklařım, bilgiyi ğrenciye doērudan vermek yerine ğrencinin bilgiye akıl yrterek ulařmasını amalar. Bu srete eřitli sorular sorularak ğrencinin bilgiye ulařması saēlanır. Bylece ğrenen pasif olarak uyarıcıların alıcısı deēil, bilgiyi aktif olarak zmseyen kiřidir (Karadaē vd., 2008).

Her alanda teknolojinin nemli olduēu gnmzde, teknolojiyi eēitim ortamlarına uyarlamak, ğrenme-ğretme sreci ierisinde etkin olarak kullanmak nemli bir adımdır (Yama, 2015). Dijital hikyeler, 21. yy. becerilerinin geliřmesinde katkı saēlamak amacıyla ğrencilerin kendi bilgilerini kendileri yapılandırabilmesinde ve aynı zamanda teknolojik okuryazarlıklarının geliřmesinde kullanılabilir (Robin, 2008). Yapılandırıcılık ğrenme ortamlarında ğretim teknolojilerinin kullanılmasıyla ğrenciler pasif izleyici konumundan ıkarılarak, bilgiye ulařmayı bilen ve bilgiyi keřfederek ğrenen bireyler olarak yetiřtirilmesi iin ortamlar oluřur (Tezci & Perkmen, 2013). Bu sebeple ğretmenlerin, ğrenciyi srece aktif olarak katabilecekleri, birden fazla duyuya hitap eden yaparak yařayarak ğrenmesine fırsat tanıyabilecek yntemleri arařtırması, haberdar olması gerekmektedir.

Demirel'e (2002) gre, ğrenci ğretim srecinde bilgi ve beceri oluřturmalıdır. ğrenen bireyin ğretim srecine aktif olarak katılarak yaparak yařayarak ğrenmesinin nemli olduēu, ğrenenlerin duyu organlarını kullanarak ğretim srecine katılması gerektiēini vurgulamaktadır. ğrencilerin sreteki ğrenmeleriyle ilgili oranlar řu řekilde belirlenmiřtir:

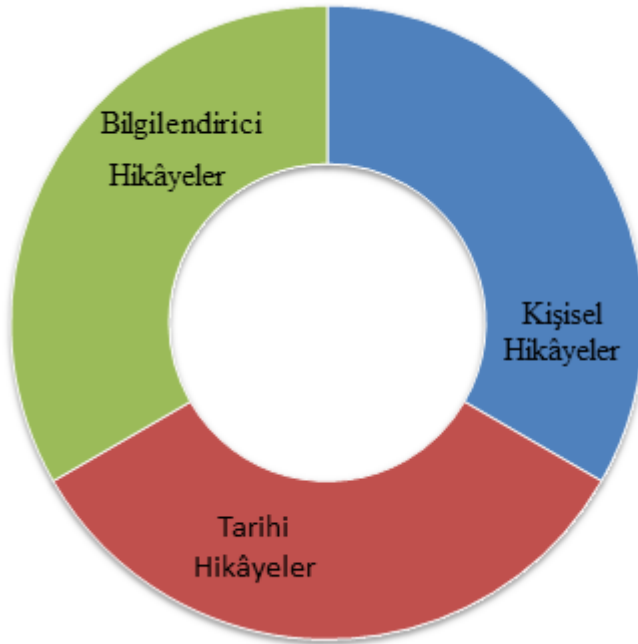
“İnsanlar okuduklarının %10'unu, duyduklarının %20'sini, gördüklerinin %30'unu, hem görüp hem duyduklarının %50'sini, hem görüp hem duyup hem söylediklerinin %80'ini, hem görüp hem duyup hem söyleyip hem de dokunduklarının %90'ını, hem görüp hem duyup hem söyleyip hem de dokunup hem de yaptıklarının %95'ini hatırlamaktadır ” (s.51).

Günümüzde yapılandırmacı yaklaşım doğrultusunda eğitimde birçok yöntem ve teknik kullanılmaktadır. Dijital hikâyeler de yapılandırmacı yaklaşımı destekler niteliktedir (Kocaman-Karoğlu, 2015). Öğretmenler tarafından derslerde dijital hikâyenin kullanımı, öğrencilerde 21. yüzyıl becerilerinin kazandırılmasına yardımcı olacağı, dijital hikâyelerin kullanılmasının da içerik olarak öğretim sürecini zenginleştireceği düşünülmektedir.

Dijital Hikâye Türleri

Dijital hikâyelerin asıl amacı bir konuyu hikâyeleştirerek kişileri bilgilendirmektir. Lambert (2007a) dijital hikâyeleri; kişisel dijital hikâyeler, tarihi dijital hikâyeler, eğitici dijital hikâyeler olmak üzere üç grupta kategorize eder.

Şekil 1. Dijital Hikâye Türleri



Dijital Hikâye Türleri

- 1) Kişisel Hikâyeler: Önemli olay ya da durumların anlatıldığı hikâyelerdir.
- 2) Tarihi Hikâyeler: Tarihe ilişkin önemli bir olay ya da durumların anlatıldığı hikâyelerdir.
- 3) Bilgilendirici Hikâyeler: Bir konu, kavram, uygulama hakkında bilgi vermek amacıyla hazırlanan hikâyelerdir.

Kişisel Hikâyeler

Kişisel hikâyeler, önemli olay ve durumların anlatıldığı hikâyelerdir. Kişisel hikâyeler, olaylar, anılar, otobiyografi ve kişisel deneyimlerden oluşmaktadır. Kişisel hikâyelerde “ben dili” kullanılır. Bu türdeki dijital hikâyeler; önemli bir olayla ilgili hikâyeler, hatırlatıcı hikâyeler, karakter hikâyeleri çeşitlenmiş olarak gösterilebilir (Lambert, 2007).

Tarihi Hikâyeler

Tarih ile ilgili savaş, buluş gibi olay ve durumların anlatıldığı hikâyelerdir. Tarihi hikâyeler ile geçmişte yaşanan ve geleceği etkileyen önemli olay ve durumlar hakkında bilgi edinilebilir. Yani insanoğlunun geçmişte yaşadıkları tarihi hikâyeler aracılığıyla gelecek nesillere taşınabilir.

Bilgilendirici Hikâyeler

Bilgilendiren veya öğreten hikâyeler; belli bir konu, kavram, uygulama hakkında bilgi vermek ve öğretmek amacıyla hazırlanan hikâyelerdir. Bilgilendirici türde hikâyeler, duruma dışarıdan bakan birinin dilinden anlatılır. Bir konunun ya da uygulamanın öğretilmesi amacıyla hazırlanan sosyal bilgiler, fen bilgisi, matematik gibi alanlarda kullanılabilen hikâyelerdir. Bilgilendirici hikâyeler, ders içeriğinin yapılandırılıp içeriğin hikâye şekline dönüştürülmesiyle elde edilir (Garcia & Rossiter, 2010).

Dijital hikâye türleri, bazen içerik ve konu olarak birbirinin sınırı içine girebilir. Çünkü tür olarak dijital hikâyeler, hem ayrı hem de birlikte kullanılabilmektedir. Örneğin bir dijital hikâyede tarihî olaylar ile kişisel durumlar aynı anda anlatabilir (Tabak, 2017). Dijital hikâyelerin öğrenciler için etkili bir öğrenme aracı, öğretmenler için ise etkili bir öğretim aracı olduğu söylenilebilir (Robin, 2006).

Dijital Hikâyenin Bileşenleri

Lambert, Atchley ve Mullen, Dijital Hikâyecilik Merkezi çalıştaylarında, etkili bir dijital hikâyenin yedi elementten oluşması gerektiğini ortaya koymuşlardır (Banaszewski, 2005). Tablo 1’de dijital hikâyenin bileşenleri açıklanmıştır. Dijital hikâye oluşturacak kişiyi yönlendirmede bazı temel unsurlar ortaya koyulmuştur. Dijital hikâye bu temel bileşenler çevresinde oluşturulur, değerlendirilir.

Tablo 1. *Dijital Hikâyenin Bileşenleri*

Dijital Hikâyenin Bileşenleri
Bakış açısı
Dramatik Soru
Duygusal İçerik
Ekonomi
Seslendirme
Müzik
Hız Denetimi/ Ritim

Dijital hikâyenin yedi bileşeni sırasıyla incelenecektir.

Bakış Açısı

Dijital hikâyenin amacının ve bakış açısının belirlendiği aşamadır. Bu aşamada hikâye anlatıcısı için önemli olan nokta kendi bakış açısıyla hikâyenin temelini oluşturmasıdır (Bull & Kajder, 2005). Dijital hikâyeler birinci ya da üçüncü tekil şahıs ağzından anlatılır.

Dramatik Bir Soru (Çarpıcı Bir Soru)

Dijital hikâye yazarı, çarpıcı bir soru sorarak izleyicide merak uyandırır, izleyicinin dijital hikâyeye odaklanmasını sağlar. Hikâye, bir giriş ile başlar ve devamında çarpıcı bir soru ile devam eder. Çarpıcı soru dijital hikâyeler için oldukça önemlidir. Bu soru aynı zamanda hikâyenin sonunda cevaplanır. Dramatik sorunun mutlaka bir soru cümlesi olması gerekmez. Dijital hikâyelerde çarpıcı soru yerine izleyicilerin dikkatini çekecek bir resim veya grafik de konulabilir (Bull & Kajder, 2005). Dramatik soru ögesinde önemli olan izleyicilerin zihninde bir soru işareti oluşturmasıdır.

Duygusal İçerik

Dijital hikâyede içerikler aracılığıyla izleyicinin duygusal olarak bağlanması amaçlanır. Bu öge, hikâyenin izleyici üzerinde uyandırdığı hissi barındırır. Duygusal içerik dijital hikâyenin akıcılığını sağlar. Bu aşamada izleyicinin duygularını ortaya çıkaran, izleyiciyi etkileyen müzik, görsel vb. içerikler kullanılmalıdır. Hikâye ile izleyici etkileşimi sağlanmalıdır (Robin, 2008).

Ekonomi

Hikâye metninin içeriği sade olmalıdır. Hikâyede verilmek istenen mesaj kısa ve net olarak aktarılmalıdır. Hikâye metni, gereksiz ayrıntılardan kaçınılarak oluşturulmalıdır (Bull & Kajder, 2005).

Seslendirme

Hikâye konusuna uygun etkili bir seslendirme yapılmalıdır. Seslendirme vurgu ve tonlamaya dikkat ederek anlaşılır bir dille yapılmalıdır. Hikâye anlatıcısı, hikâyenin konusuna göre sesinde inceltme, kalınlaştırma yaparak hikâyede etkililiği artırabilir.

Hız Denetimi

Dijital hikâyede bulunması gereken bir başka bileşen de ritimdir. Hız denetimi veya ilerleme hızı olarak da belirtilmektedir (Robin, 2008). Hikâyedeki duygusal (mutlu, hüzünlü) öğeye göre hikâyenin ritmi belirlenmelidir. Dijital hikâye oluşturulurken konuya uygun bir hız belirlenmelidir.

Müzik

Dijital hikâyede seçilen müzik, hikâyenin konusu ve hikâyede verilen mesajla uyumlu olmalıdır (Robin, 2008). Müzik, seslendirmeyi rahatsız etmeyecek şekilde anlatılmak istenen mesaj ve hikâye konusuyla uyumlu olmalıdır.

Robin ve Pierson (2005) , eğitsel amaçlar için dijital hikâye anlatımının kullanımını sağlamak amacıyla 7 bileşene “Hikâye Amacı”, “İyi Dil Bilgisi ve Dil Kullanımı” ve “Görüntü Kalitesi” bileşenlerini eklemiştir.

Dijital Hikâyenin Bileşenleri

1. Hikâye amacı
2. Bakış açısı
3. Dramatik soru
4. Duygusal içerik
5. Ses
6. Müzik
7. Görüntü kalitesi
8. Ekonomi
9. Hız denetimi
10. İyi dil bilgisi ve dil kullanımı

Dijital hikâye anlatımı merkezi tarafından belirtilen 7 bileşen, Robin ve Pierson (2005) tarafından genişletilmiş olup 10 bileşen olarak tanımlanmıştır.

Dijital Hikâyenin Tarihi Gelişimi

Dijital hikâyeler ilk olarak 1980'lerin sonunda ortaya çıkmıştır. Dijital hikâye anlatımının ortaya çıkışında Dana Atchley ve Joe Lambert'in önemli rolleri vardır (Robin, 2008). Kaliforniya'da Dana Atchley ve Joe Lambert'ın çalışmalarıyla ortaya çıkan dijital hikâye, teknolojiye hızlı gelişmelerle birlikte geleneksel hikâye anlatımına alternatif olarak yerini almıştır (Moseley vd., 2013).

Lambert ve Atchley bir araya gelmeden önce Atchley, artist ve aynı zamanda profesyonel bir video grafikerdir. Lambert ise, “Suyun Üzerinde Yaşam (LOTH20) isimli tiyatrodan çalışmaktadır. Lambert, dijital hikâye anlatımı için tiyatro işini bırakıp, çalışmalara başlamıştır (Dush, 2009). 1994 yılında Atchley ve Lambert' a Nina Mullen'in de katılımıyla San Francisco Dijital Medya Merkezi açılmıştır. Dijital Medya Merkezinin ismi 1998 yılında “Dijital Hikâye Anlatımı Merkezi” olarak değiştirmişlerdir (Robin, 2008).

Dijital hikâyenin yaygınlaşması ile ilgili önemli sayılan iki kurum vardır: Bu kurumlardan birincisi Kaliforniya'da bulunan Dijital Hikâye Anlatım Merkezi'dir (Center for Digital Storytelling). Dijital hikâye ile ilgili bir diğer önemli ikinci kurum ise, Bernerd Robin tarafından Houston Üniversitesinde kurulan ve eğitsel amaçlar doğrultusunda dijital hikâyelerin kullanmasını amaç edinen Eğitimde Dijital Hikâyelerin Kullanımı Merkezi (The Educational Uses of Digital Storytelling) isimli merkezdir. Joe Lambert tarafından 2003 yılında yayınlanan “Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Communities” isimli kitapta dijital hikâyenin oluşum süreci, dijital hikâye ile ilgili bilgiler geniş olarak ele alınmaktadır.

Dijital hikâyenin ortaya çıkışındaki öncü isim olan Lambert (2007a) , “İyi bir hikâye nefes alır.” der. Hikâyeler, eğitim ortamlarında hem öğretmenler ve öğrenciler için vazgeçilmezdir. Öğretmenler ders anlatırken dikkat çekmek, güdülemek, ön koşul öğrenmeleri hatırlatmak, somutlaştırmayı artırmak, kalıcılığı sağlamak, özet ve tekrar yapmak gibi çeşitli amaçlarla ders konularını hikâyeleştirerek anlatmaktadırlar. Derslerde kullanılan dijital hikâyeler öğretmenler tarafından oluşturulabileceği gibi hikâyeler öğretim sürecinde öğrencilerle birlikte de hazırlanabilir ya da başkaları tarafından hazırlanmış hikâyeler de ders sürecinde kullanılabilir.

Dijital Hikâye Oluşturmada Programları

Dijital hikâye oluşturmak amacıyla medya teknolojileri kullanılmaktadır (Vinayakumar vd., 2018). Ciğerci (2015) bilgisayarların eğitim ortamlarında kullanılmasıyla beraber teknolojiye gelişmelerin öğrenme sürecine kazandırdığı olanaklarla dijital okuryazarlık becerilerinde gelişmeler sağlandığı söylemektedir. Tablo 2’de dijital hikâye oluşturma programları sunulmuştur.

Dijital hikâye hazırlama sürecinde çeşitli yazılımlara ihtiyaç bulunmaktadır. Bu yazılımlar şunlardır:

Tablo 2. *Dijital Hikâye Programları*

Dijital Hikâye Oluşturma Programları		
Microsoft Photo Story	Ücretsiz	Video düzenleme yazılımı
Microsoft Movie Maker	Ücretsiz	Video düzenleme yazılımı
Storyjumper	Ücretsiz	Animasyonlu kitap hazırlama programı
Wevideo	Ücretli -ücretsiz	Video düzenleme yazılımı
Power Point	Ücretli	Video düzenleme yazılımı
Video Maker	Ücretsiz	Video düzenleme yazılımı
Animoto	Ücretli -ücretsiz	Video düzenleme yazılımı
Movie Maker	Ücretsiz	Ses düzenleme yazılımı
iMovie	Ücretsiz	Ses düzenleme yazılımı
Paint	Ücretsiz	Resim düzenleme yazılımı
Powtoon	Ücretli -ücretsiz	Video düzenleme yazılımı

Tablo 2’de yer alan yazılımlar belli özelliklerine göre değerlendirilmiştir. Bu kriterler lisans ücreti ve öne çıkan özellikler şeklinde belirlenmiştir.

Photo Story 3

Photo Story, Microsoft tarafından dijital hikâye oluşturmak için özel geliştirilen bir programdır. Program Microsoft’un resmî sitesinden ücretsiz olarak indirilebilmektedir. Photo Story sadece dijital hikâye hazırlamak için kullanılır.

Microsoft PowerPoint

Microsoft PowerPoint, Microsoft tarafından oluşturulmuş sunu hazırlama programıdır. Microsoft Office paketiyle birlikte satılmaktadır. Microsoft PowerPoint’ in 2010 sürümünden sonra video formatında görsel içerikler de oluşturulmaya başlanmıştır.

Microsoft Movie Maker

Microsoft tarafından geliştirilen video düzenleme yazılımıdır. Kişiler fotoğraf, görsel, yazı, ses, müzik düzenleyerek dijital hikâyeler oluşturabilir. Programda Türkçe dil seçeneği de mevcuttur.

Storyjumper

Storyjumper, bir web sitesinde hazır şablon, resimlerin, yazı ve sesler ekleyerek dijital hikâyelerin oluşturulduğu platformdur. Storyjumper programını kullanmak için resmî sitesine erişim sağlanması sisteme giriş yapılması gerekmektedir. Kullanıcılar kendi hayal güçlerini kullanarak çevrim içi kitap oluşturabilir ya da dijital hikâyeler hazırlayabilir. Web sitesinde kullanıcılar, oluşturdukları ürünleri paylaşabilir ya da paylaşılan ürünleri okuyabilmektedirler.

Powtoon

Powtoon şekil, resim, karakterlerin bulunduğu animasyon ve dijital hikâye hazırlama programıdır. Kullanıcılar yaratıcılıklarını kullanarak ilgi çekici dijital hikâyeler oluşturabilirler. Powtoon hem ücretli hem de ücretsiz kurulum seçeneğine sahiptir. Ücretsiz kullanımında beş dakikalık zaman kısıtlaması vardır. Kullanım dili İngilizce' dir.

Dijital Hikâye Oluşturma Süreci

Dijital hikâyeye ilk olarak hikâyenin amacı ve bakış açısı belirlenerek başlanır. Dijital hikâye oluşturma sürecinde Karakuş-Yılmaz'ın (2017) dijital hikâye oluşturma süreç aşamaları bu çalışmaya uyarlanmıştır. Dijital hikâye oluşturma süreci aşağıda belirtilen aşamalarla oluşturulmuştur.

1. Hikâyenin oluşturulması
2. Görsel Materyallerin Seçimi
3. Arka Plan Müziğinin Seçimi
4. Hikâye Yapraklarının Hazırlanması
5. Seslendirme
6. Hikâyenin Paylaşılması

Hikâyenin Oluşturulması

Dijital hikâye oluşturulurken öncelikle hangi konu ile ilgili olarak hikâye oluşturulacağı belirlenmelidir. Dijital hikâye oluşturulmadan önce konu ile ilgili araştırma yapılmalı, yeterince bilgi toplanılmalıdır. Hikâyenin amacı ve bakış açısı belirlenmelidir.

Kesin bilgilere ulaşıldıktan sonra hangi bölümde hangi resimlerin kullanılacağını planlamasının yapılması gerekir (Karakuş-Yılmaz, 2017).

Sosyal bilgiler dersi “Geçmişten Bugüne Teknoloji” temasına yönelik olarak dijital hikâye oluşturulmuştur. “Aydınlanmanın Serüveni” isimli dijital hikâye araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. EBA’da (2021) yer alan “Elektriğin İcadı” isimli dijital içerikten hikâye metni ve görseller uyarlanmıştır. Araştırmacı tarafından bilgilendirici metin hikâye haline getirilip görsellerin çizimi yapılmıştır.

Hikâye oluşturulurken izleyicide merak uyandırmak amacıyla çarpıcı soru metnin içerisinde senaryoya uygun olarak oluşturulmuştur. İzleyiciyle duygusal bağ kurabilmek amacıyla uygun cümleler kullanılmasına dikkat edilmiştir. Hikâyenin yazımı tamamlandıktan sonra olay akışını sağlamak amacıyla hikâye, tekrar gözden geçirilmiştir. Gereksiz ayrıntılardan kaçınılmıştır. Çeşitli kontroller sonrasında hikâye metni son halini almıştır.

Hikâye Metni: Aydınlanmanın Serüveni

Kazanım: Teknolojik ürünlerin geçmişteki ve bugünkü kullanımlarını karşılaştırır.

Erzurum’da Elif adında sevimli bir o kadar da yaramaz kız çocuğu yaşarmış. Elif, ilkokul 4. sınıfa gidiyormuş. Her yaz tatilinde dedesinin köyüne gidermiş. Köyde, sabahın ilk ışıklarıyla uyanır, renk renk çiçeklerin arasında gezinirmiş. Ağaç dallarına tırmanır, yemyeşil yapraklar arasında şarkılar söylemiş. Yaz tatili neşe içinde cıvıl cıvıl geçermiş. Ama bu sene köye gidememişler. Çünkü babaannesi Erzurum’a gelmiş.

Bir akşam Elif ve babaannesi evde otururken dışarıda ılık ılık esen rüzgâr şiddetini artırmış. Bir süre sonra da kara bulutlar gökyüzünü kaplamış. Hava kararır gibi olmuş, yağmur yağmaya başlamış.

Elif: “Ah! Şimdi dışarıda olsaydım. Yağan yağmurun altında ellerimi açarak koşardım. Su birikintilerinin üzerinde de zıp zıp zıplardım. Hem geçen sefer ki gibi yağmur suyu ayakkabımın içine de işlemezdi. Çünkü ayakkabılarım yeni.” diye düşündü.

Elektrikler kesilmişti. Her taraf karanlıktı. Hiçbir şey görünmüyordu. Elif, karanlıkta yaşamanın ne kadar zor olduğunu düşündü.

Elif, babaannesine sordu: Babaanneciğim, elektrik icat edilmeden önce insanlar nasıl aydınlanıyordu?

Babaanne: “Ah yavrum! O zaman seninle bir zamanda yolculuk yapalım. Hazır mısın aydınlanmanın hikâyesini dinlemeye?” dedi.

Elif: “Evet, babaanneciğim.” dedi.

Babaanne: “Dinle o zaman yavrucuğum.” dedi.

Yıllar yıllar önce, insanlar ilk çağlarda tek ışık kaynağı olarak Güneş’i biliyorlardı. Güneş battığında ise ışık kaynağı olarak Ay ve yıldızları kullanmaya başladılar. Ay ışığı ve gün ışığından başka ışık kaynakları yoktu.

İnsanoğlu ateşi keşfettikten sonra onun sıcaklığıyla barınaklarını ısıtmaya başladı. Aynı zamanda ateşin ışık verdiğini de gördüler. İnsanoğlunun artık Ay ve Güneş dışında bir ışık kaynağı vardı. Bundan sonra insanlar ateşi meşaleler yoluyla aydınlatma için de kullanmaya başladılar.

Güneş ve Ay dışında da aydınlatmanın yolunu bulan insanoğlu, hem kolay taşınabilen hem de uzun süre aydınlatabilecek şeyler aramaya başladı. Bu arayışlar sonucunda hayvansal yağların arasına pamuk koyularak ilk mum yapıldı.

Her buluş gibi aydınlatma ile ilgili buluşlar da zaman içinde gelişti, gaz lambaları icat edildi. Yapılan gaz lambaları iyice yaygınlaştı ve neredeyse her evde kullanılmaya başlandı.

Bir gaz kutusunun içine bastırılmış, yassılaştırılmış fitil ve koruyucu camdan oluşan gaz lambaları artık geceleri aydınlatıyordu. Maalesef bu gaz lambalarından çıkan is oldukça rahatsız ediciydi. Ama aydınlanma için sürdürülen arayışlar bitmedi. Aydınlanma alanında en önemli adım elektriğin icadıyla oldu. Elektriğin keşfinden sonra icat edilen ampuller, hem daha fazla aydınlanma sağlıyor hem de gaz lambalarındaki gibi is çıkarmıyordu (EBA,2021).

Yavrum, yapısı oldukça basit olan ampullerin içinde bir tel bulunur. Bu telden geçen elektrik telin ısınmasını sağlar ve ısınan tel de ışık verir. Ampuller ısınan tel yardımıyla ışık verdiğinden dolayı harcanan elektriğin çoğu ışıktan ziyade telin ısınmasına gidiyordu. Bu nedenle elektrik enerjisinin çoğunu ısı yerine ışığa çeviren floresan adlı lambalar üretildi. Aydınlanma konusunda yapılan çalışmalar hala devam ediyor. Şaşkınlık içerisinde dinleyen Elif, uykudan dolayı kızarmış gözlerine aldırış etmeden merakla babaannesini dinlemişti.

Babaanne: Yavrumcuğum, zaman yolculuğumuzu tamamladık. Geçmişte insanların nasıl yaşadıklarını, aydınlanmanın serüvenini öğrendik. Bu arada gözlerin uyku zamanının geldiğini haber veriyor.

Elif: “Babanneciğim zamanda yolculuk yapmak beni çok mutlu etti.” dedi.

“Evet, uyuyalım.” dedi.

Elif ve babaanesi birbirlerine iyi uyku dileklerinde bulunduktan sonra güzelce uyudular.

Görsel Materyallerin Seçimi

Hikâyede anlatılan konuya göre görsel materyaller belirlenir (Karakuş-Yılmaz, 2017). Hikâyede kullanılan resimler, araştırmacı tarafından çizilmiştir. Görseller hikâyeye hazırlayan kişi veya öğrenciler tarafından çizilebileceği gibi, hazır olan görseller de kullanılabilir. Aşağıda dijital hikâyeye için çizilen resimler sunulmuştur:

Şekil 2. Dijital Hikâyeye İçin Çizilen Resim



Şekil 3. Dijital Hikâye İçin Çizilen Resim



Şekil 4. Dijital Hikâye İçin Çizilen Resim



Şekil 5. Dijital Hikâye İçin Çizilen Resim



Şekil 6. Dijital Hikâye İçin Çizilen Resim



Şekil 7. Dijital Hikâye İçin Çizilen Resim



Şekil 8. Dijital Hikâye İçin Çizilen Resim



Şekil 9. Dijital Hikâye İçin Çizilen Resim



Şekil 10. Dijital Hikâye İçin Çizilen Resim



Şekil 11. Dijital Hikâye için Çizilen Resim



Şekil 12. Dijital Hikâye için Çizilen Resim



Şekil 13. *Dijital Hikâye için Çizilen Resim*



Arka Plan Müziğinin Seçimi

Arka plan müziği, dijital hikâyenin konusuna uygun olmalıdır. Konusu gereği hareketli, eğlenceli bir hikâye oluşturulduğunda müzik daha ritimli seçilebilir. Bununla birlikte seslendirmenin de konu ve müziğe uygun olarak yapılması gerekir. Hikâyede arka plan müziği olarak Photo Story programında yer alan klasik müzik (Beethoven-Pianos-Happy) seçilmiştir. Müzik seçimi yapılırken seslendirme kısımlarında sözlü bir müzik olmamasına dikkat edilmelidir (Karakuş-Yılmaz, 2017).

Hikâye Yapraklarının Hazırlanması

Anlatılacak konu dijital olarak hikâye haline getirilirken her sahnenin ayrıntılı olarak belirtildiği şemalardır. Hikâye yapraklarının standart bir şekli yoktur. Hikâye tablosunu kişiler kendi ihtiyaçları doğrultusunda tasarlayabilirler. Hikâye yaprakları, hikâye geliştirme sürecini kolaylaştırır. Ayrıca dijital hikâye geliştirme sürecinin planlı olmasını sağlayarak zaman kaybını önleyecektir (Karakuş-Yılmaz, 2017). Örnek olarak dijital hikâye için kullanılan hikâye yaprağı aşağıda gösterilmiştir.

Şekil 14. *Dijital Hikâye için Kullanılan Hikâye Yaprığı*

	Dosya Adı	Resim 4
	Yazı Tasarımı	Times New Roman, 12
	Seslendirme	Güneş, ilk çağlarda insanlar tarafından tek ışık kaynağı olarak biliniyordu.
	Müzik	Klasik müzik Beethoven.mp3
	Süre	Sahnenin ekranda kalış süresi

Seslendirme

Ses kaydı yapılırken vurgu, tonlamaya dikkat edilmelidir. Her kelime anlaşılabilir net bir şekilde seslendirilmelidir (Karakuş-Yılmaz, 2017). Dijital hikâye, Photo Story programı kullanılarak oluşturulduğundan seslendirme program içinde yapılmıştır. Ses kaydı yaparken vurgu tonlamaya dikkat edilmiştir. Seslendirme öncesinde prova yapılmıştır.

Masaüstü bilgisayarlarda seslendirme yapılırken ayrıca bir mikrofon bağlamak gerekir. Laptop bilgisayarlarda bütünleşik olarak mikrofon mevcuttur. Ses kaydı WMA veya MPA formatında kaydedilebilir. MP3 formatındaki bu dosyalar hemen hemen bütün video işleme programları ile uyumu sağlamaktadır.

Görsel ve İşitsel Materyallerin Birleştirilmesi

Photo Story programı kullanılarak görsel ve işitsel materyaller birleştirilmiştir. Hikâyede bütünlük sağlamak amacıyla çeşitli programlar kullanılarak (Movie Maker, Photo Story...) ses, müzik resim , metin gibi görsel işitsel materyaller birleştirilebilir.

Hikâyenin Yayınlanması

Oluşturulan dijital hikâye kaydedilerek öğrencilerle paylaşılmaya hazır hale getirilmiştir.

Photo Story Programı ile Dijital Hikâye Oluşturma

Photo Story, Microsoft tarafından dijital hikâye oluşturmak için özel geliştirilen bir programdır. Program Microsoft'un resmî sitesinden ücretsiz olarak indirilebilmektedir. Photo Story sadece dijital hikâye hazırlamak için kullanılır.

Hikâye Başlatma

Windows Photo Story programı açıldığında ekrana üç seçenek gelmektedir. Bunlar “begin a new story”, “Edit a project”, “play a story” seçenekleridir. Yeni dijital hikâye oluşturmaya başlamak için, ilk seçenek olan “begin a new story”, seçeneğini işaretlemeli ve next buttonuna tıklanmalıdır.

Şekil 15. Windows Photo Story Giriş Ekranı



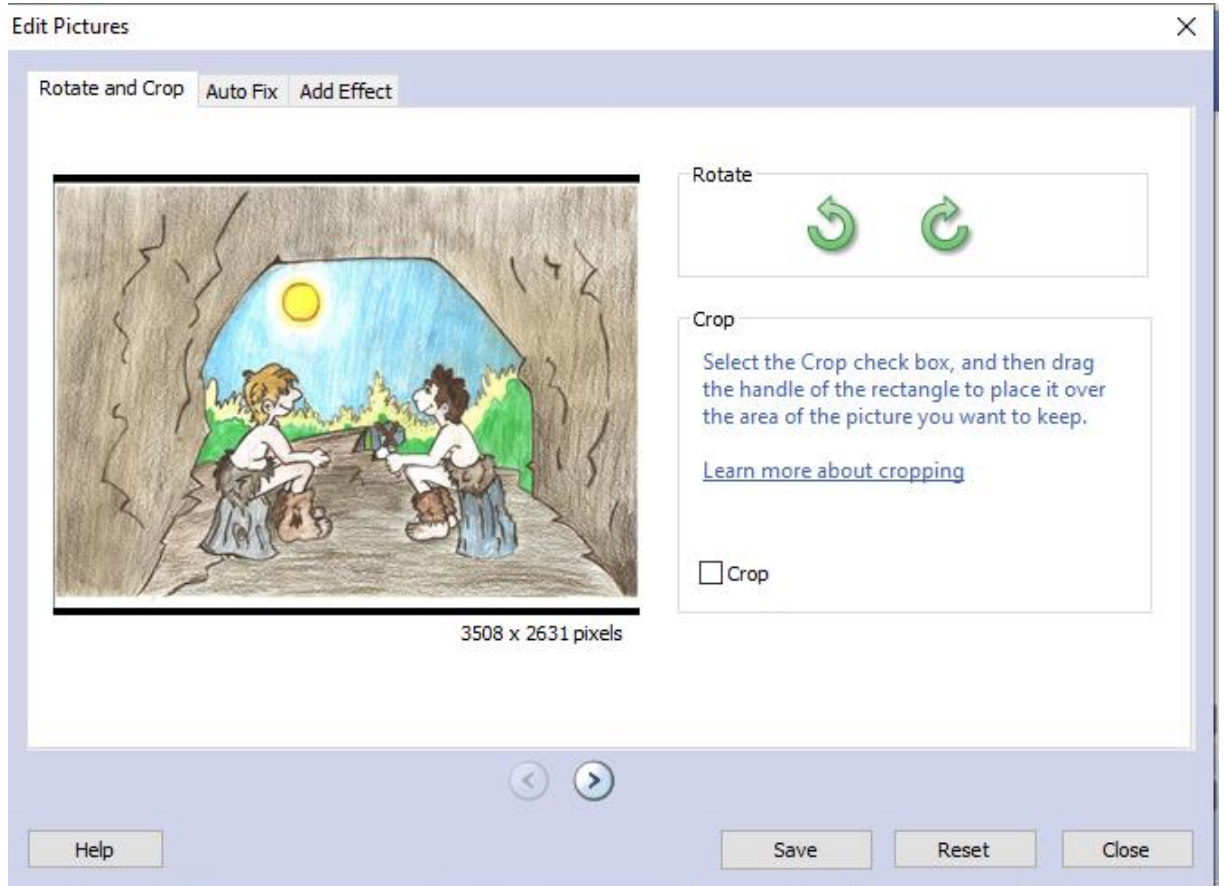
Resimlerin Alınması

İlk ekran sonrasında açılan yeni ekranda resimlerin yüklemesi yapılır (Karakuş-Yılmaz, 2017). Bu ekran kullanılarak resimler tek tek veya toplu olarak yüklenebilir. Ayrıca “Edit” butonuna tıklanarak resimler üzerinde düzenleme yapılabilir. Ekranda resimlerin yüklemek amacıyla “Import pictures” seçeneği seçilir ve next butonuna tıklanır.

Şekil 16. Windows Photo Story Resimlerin Alınması ve Düzenlenmesi



Şekil 17. Windows Photo Story Seçilen Resme Efekt Düzenlemesi



Sahnelere Başlık Ekleme

Bu ekran kullanılarak resimlerin üzerine yazı eklenebilir. Ekranda yazının font, stil değişikliği yapılabilir. Gerekli düzenlemeler yapıldıktan sonra ekranda *next* butonuna tıklanır.

Şekil 18. *Windows Photo Story Seçilen Sahneye Başlık Ekleme*



Seslendirme

Başlık ekleme sonrasındaki adım her resmin ayrı ayrı seslendirilmesidir. Hangi resim seslendirilecekse ekranın sağ tarafında yer alan kutucuğa resimle ilgili metin yazılır. Her resmin seslendirmesi yapılırken ön izleme de yapılabilir. Görseldeki ses kaydı dinlenebilir, gerekirse tekrar kayıt yapılabilir. Hangi resim seslendirilecekse ekranın sağ tarafında yer alan kutucuğa resimle ilgili metin yazılır. Seslendirilecek metin hikâyede görünmez. Anlatıcının ekran başında seslendirme yapabilmesini kolaylaştırır.

Seslendirmenin kayıt süreci, *kayıt butonuna* tıklayarak başlatılır. Seslendirme sırasında herhangi bir hata durumunda tekrar ses kaydı yapılabilir. Görseldeki ses kaydı dinlenebilir, gerekirse tekrar tekrar kayıt yapılabilir.

Şekil 19. Windows Photo Story Kayıt ve Durdurma, Silme Butonları



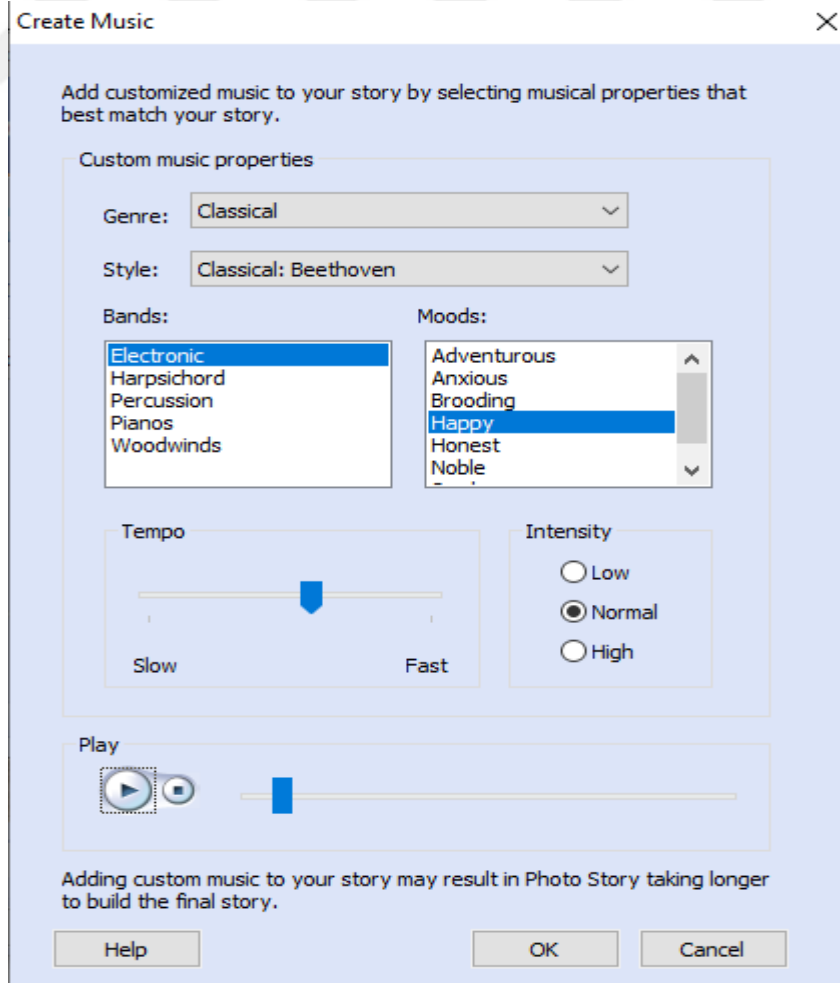
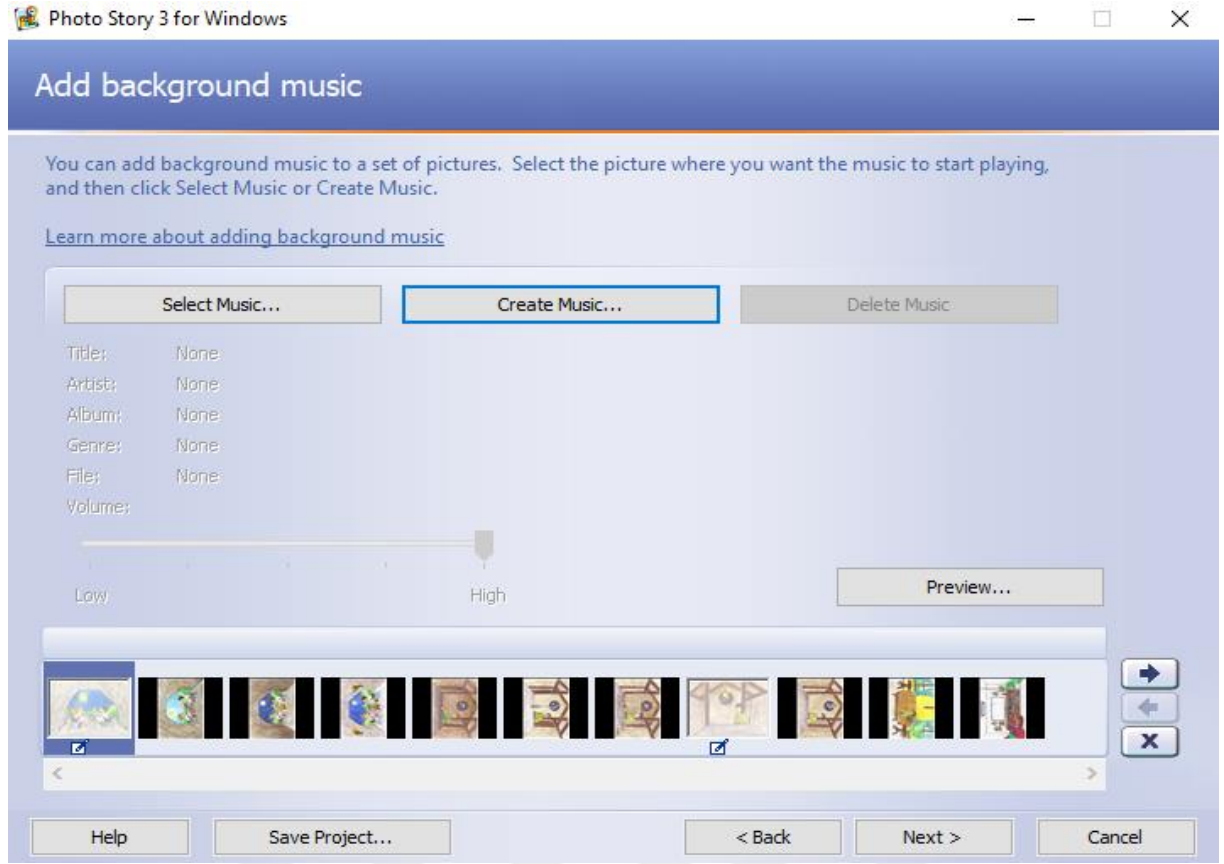
Geçiş Efekti Verme

Hikâyedeki görsellere geçiş efekti hikâyenin seslendirildiği aynı ekrandan yapılmaktadır. Geçiş efekti vermek için *Customize motion* butonuna tıklanır. Yapılan tasarımlar sonrasında kaydedilir.

Arka Plan Müziğinin Eklenmesi

Bu ekranda dijital hikâyenin arka plan müziği seçilir. Photo Story programı, MP3, WMA, WAV ses dosyalarını da arka plan müziği olarak kabul eder. Ayrıca tasarımcılar, bu ekranı kullanarak kendi müziklerini de oluşturabilirler.

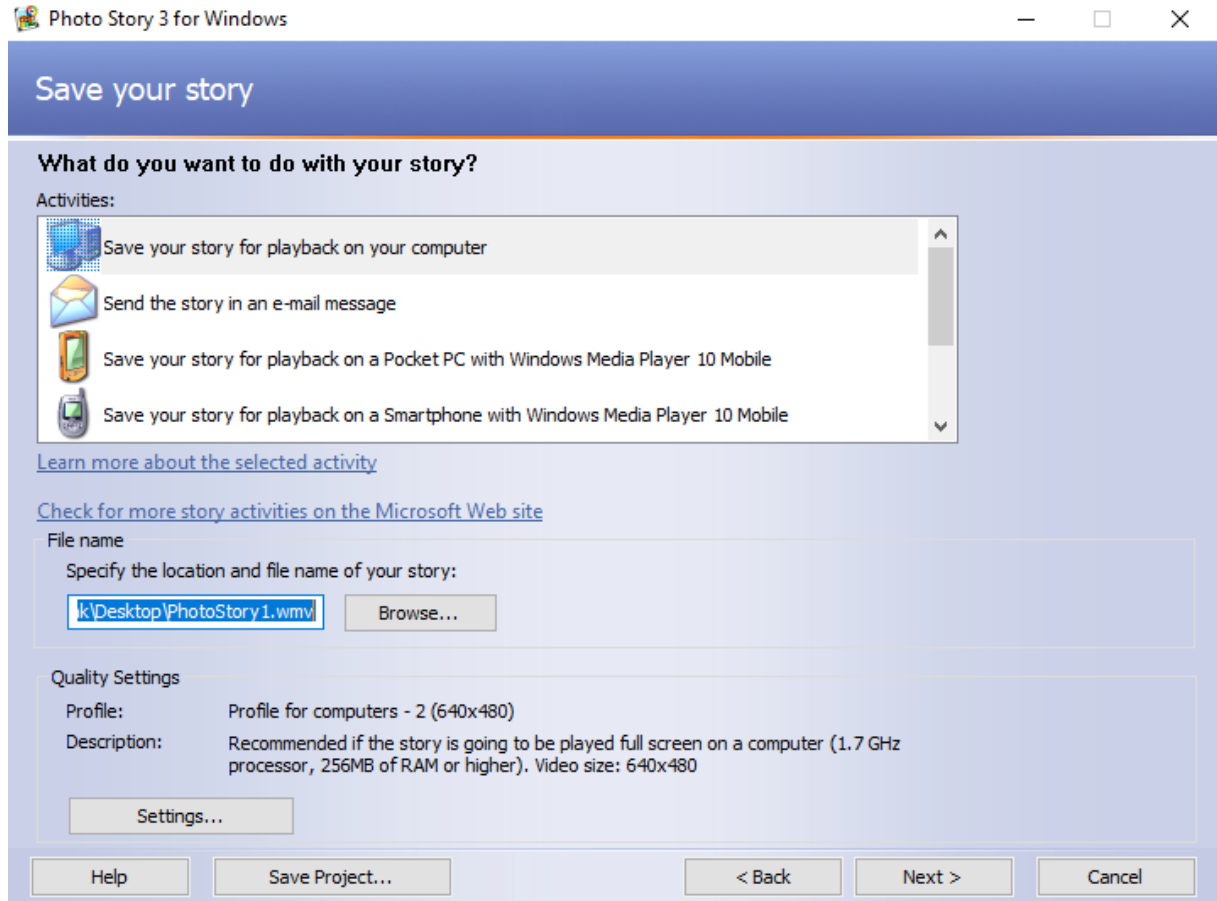
Şekil 20. Windows Photo Story Arka Plan Müziğinin Eklenmesi



Hikâyenin Yayınlanması

Resimlerin alınması, sahnelere başlık ekleme, geçiş efektleri ayarlama, seslendirme, arka plan müziği ayarlama süreçlerinden sonra dijital hikâye kaydedilerek son halini alır. Son pencerede video bilgisayara kaydedilir. Kaydedilen videonun formatı WMV olacaktır (Karakuş-Yılmaz, 2017).

Şekil 21. *Windows Photo Story Arka Plan Müziğinin Eklenmesi*



İlgili Araştırmalar

Dijital Hikâye Anlatımı ile İlgili Ulusal Çalışmalar

İnceelli (2005) yaptığı çalışmada, dijital hikâye anlatımının bileşenlerini incelemiştir. Araştırmacı tarafından, dijital hikâye anlatımının bileşenleri, kavram ve boyutları ele alınmıştır. Dijital hikâyeleri oluşturan öğeler (medya, hareket, ilişki, bağlam, iletişim) ve bu öğelerin özellikleri incelenmiştir. Dijital hikâye ile ilgili Türkiye’ de yapılan ilk çalışmalardandır.

Yüksel’in (2011) yaptığı çalışmada, dijital hikâyelemenin okul öncesi eğitiminde öğrenme öğretme yöntemi olarak nasıl kullanılabileceği araştırmıştır. Süreçte okul öncesi öğretmenlerine dijital hikâye hazırlama ile ilgili seminer verilmiş. Sınıf içerisinde dijital hikâye etkinlikleri kullanımının olumlu olumsuz etkileri incelenmiştir.

Bozdoğan'ın (2012) yaptığı çalışmada, İngiliz dili eğitimi bölümü öğrencilerinin çocuk hikâyelerine bakış açısını incelemiştir. Araştırmada dijital hikâyeler, Movie Maker programı ile hazırlanmış olup içerik analizi çerçevesinde oluşturulmuştur. Hikâyeler karakterler, konu, yansıtılan ahlaki değer boyutlarında incelenmiştir. Dijital hikâyelerde yardımlaşma, iyilikseverlik ve arkadaşlık kavramlarının öne çıktığı hikâye kahramanı olarak da çoğunlukla hayvan ve erkek çocukların tercih edildiği belirlenmiştir.

Demirer'in (2013) yaptığı çalışmada, altıncı sınıf öğrencilerinin bilgisayar tabanlı web tabanlı dijital hikâyeleme çalışmalarının, öğrencilerin akademik başarı, motivasyon, tutum ve öğrenme stratejileri kullanımına etkisi incelenmiştir. Araştırmanın sonucunda deney grubunda dijital hikâyeleme çalışmalarına katılan öğrencilerin, sadece ders programını uygulayan öğrencilere göre tutum, akademik başarı, motivasyon, öğrenme stratejileri puanını artırdığı belirtilmiştir.

Kahraman'ın (2013) yaptığı çalışmada, ortaöğretim dokuzuncu sınıfta fizik dersinde dijital fizik hikâyeleri kullanımının, öğrenci başarısına ve motivasyonuna olumlu etkisinin olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerle yapılan görüşme formları doğrultusunda fizik dersinde dijital fizik hikâyelerinin kullanımının, dersi eğlenceli, zevkli, ilgi çekici ve görsel hale getirdiği belirlenmiştir. Derste öğrenilenlerin günlük yaşamla ilişkilendirerek derse karşı ilgi, ders katılımını artırdığı, kalıcı öğrenmelerin sağlandığı belirlenmiştir.

Karakoyun'un (2014) yaptığı çalışmada, çevrimiçi dijital hikâyeleme etkinliklerinin öğretmen adayları tarafından ilköğretim öğrencilerine uygulanması sürecinde öğrenci ve öğretmen adaylarının görüşleri incelenmiştir. Araştırma sonucunda öğretmen adayları tarafından dijital hikâyelemenin içerik bilgisi, teknoloji becerisi kazandırdığı, öğretmen adaylarının dijital hikâyeleri mesleki hayatlarında kullanmayı düşündükleri belirtilmiştir. Öğrenciler tarafından ise süreçle ilgili olarak teknik sorunlarla karşılaştıkları, araştırma konularıyla ilgili yeterli kaynağa ulaşamadıkları belirtilmiştir. Sonuç olarak, öğretmen adayları ve öğrenciler dijital hikâyeleme etkinliklerinin 21. yüzyıl becerilerini geliştirdiğini belirtmişlerdir.

Kurudayıoğlu & Bal'ın (2014) yaptıkları çalışmada, ana dili eğitiminde dijital hikâye anlatımının kullanımı araştırılmıştır. Araştırmada dijital hikâye anlatımının temel dil becerilerine yönelik amaç ve kazanımların öğretilmesinde etkili olduğu, ana dili eğitimi derslerinde de kullanılması amacıyla tanıtılması amaçlanmıştır. Araştırma sonucunda dijital hikâye anlatımının ana dili eğitimi derslerinde temel dil becerilerinin aktarılmasında etkili olduğu belirlenmiştir.

Kotluk & Kocakaya (2015) yaptıkları çalışmada, fizik öğretiminde dijital hikâyelerin 21. yüzyıl becerilerine etkisi incelemişlerdir. Çalışmada dijital hikâye oluşturarak sürece katılan öğrenciler tarafından, dijital hikâyelerin öğrenme ve yenilenme becerilerini, yaşam ve meslek becerilerini, medya ve teknoloji becerilerini geliştirdiği belirtilmiştir.

Bedir-Erişti'nin (2016) yaptığı çalışmada, katılımcı tasarım temelli dijital öyküleme sürecinde ilköğretim öğrencilerinin yaratıcılık göstergelerini araştırmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu ilköğretim 6-8. sınıfta öğrenim gören toplam 58 öğrenci oluşturmaktadır. Katılımcılar ölçüt örneklem yöntemine göre belirlenmiştir. Katılımcıların belirlenmesindeki ölçüt, Anadolu Üniversitesi Üstün Yetenekliler Eğitim Programı'nda (ÜYEP) “dijital öyküleme “ dersini almış olmalarıdır. Süreçte öğrenciler kahraman, karakter tasarımı oluşturup kendi öykülerini oluşturmuşlardır. Araştırma sonucunda dijital öyküleme uygulamalarının öğrenci yaratıcılıklarına olumlu etkisinin olduğu belirlenmiştir.

Kocaman-Karaoğlu'nun (2016) yaptığı çalışmada, okul öncesi eğitiminde dijital hikâye anlatımı üzerine öğretmen görüşleri incelemiştir. Araştırmanın çalışma grubu özel bir okul öncesi kurumunda görev yapan 3 öğretmen ve 5 yaş grubu 17 öğrenciden oluşmuştur. Süreçte dijital hikâyeler, ana sınıfı öğrencileriyle birlikte oluşturulmuştur. Dijital hikâye uygulamalarının faydaları, süreçte karşılaşılan zorluklara yönelik öğretmenlerin görüşleri incelenmiştir. Öğretmenler tarafından dijital hikâye anlatımı uygulamalarının öğrencilere somut deneyim kazandırdığı, aktif katılımlarını sağladığı, teknolojik olarak gelişmelerine katkısının olduğu belirtilmiştir. Aynı zamanda öğretmenlerin süreçte, teknolojik ve teorik bilgi eksikliğinden kaynaklı zorluklar yaşandığı belirlenmiştir. Öğretmenlere seminerler verilmesi, velilerin bilgilendirilmesi, donanım olarak yeterlilik sağlanması gibi önerilerde bulunulmuştur.

Saritepeci & Durak'ın (2016) yaptıkları çalışmada, bilgi teknolojilerinin temelleri ünitesinin işlenmesinde dijital hikâye anlatımı kullanımının öğrenen motivasyonuna etkisini incelemişlerdir. Araştırma Ankara'da 2015-2016 eğitim öğretim yılında lise öğrencileriyle yürütülmüştür. Araştırmanın çalışma grubunu deney grubu 132 öğrenci, kontrol grubunu 129 öğrenci toplam 261 öğrenci oluşturmaktadır. Süreçte deney grubunda dijital hikâye etkinlikleriyle ders işlenirken, kontrol grubunda dijital hikâye etkinliklerine yer verilmeden dersler işlenmiştir. Araştırma sonucunda, ders sürecinde dijital hikâye kullanımının öğrencilerin derse karşı motivasyonlarına anlamlı olarak etkisinin olduğu belirlenmiştir.

Başdaş & Akar Vural'ın (2017) yaptıkları, “Drama Temelli Dijital Hikâye Anlatıcılığı Programının 6 Yaş Çocuklarının Bazı Sosyal Becerilerinin Gelişimine Etkisi” isimli araştırmada, drama temelli dijital hikâye anlatıcılığının ana sınıfına devam eden

öğrencilerin bazı sosyal becerilerine etkisi incelenmiştir. Araştırma resmî bir anaokulunda toplam 48 öğrenciyle gerçekleştirilmiştir. Araştırma sonucunda dinleme becerisi, sözel açıklama becerisi, amaç oluşturma becerisi, görevleri tamamlama becerisi, akran baskısı ile başa çıkma becerisi, kızgınlık davranışlarını kontrol etme ve değişikliklere uyum sağlama becerisi üzerinde anlamlı farklılık bulunurken kendini kontrol etme becerileri, kişiler arası beceriler ve sonuçları kabul etme becerilerinde ise anlamlı bir farklılık oluşmadığı belirlenmiştir.

Baki & Feyzioğlu'nun (2017) yaptıkları çalışmada, dijital öykülerin 6. sınıf öğrencilerinin öykü yazma becerilerine etkisini incelenmiştir.. Araştırmanın çalışma grubunu, Rize il merkezinde 6. sınıfta öğrenim gören 60 öğrenci oluşturmuştur. Süreçte deney grubu dersi dijital öyküleme etkinlikleriyle işlerken, kontrol grubuna ise dersi mevcut 6. sınıf ders programı kullanılarak işlemiştir. Araştırma sonucunda dijital öykülerin, deney grubu öğrencilerinin öykü yazmaya yönelik beceri geliştirmelerinde olumlu katkısının olduğu belirlenmiştir. Sonuç olarak dijital hikâyelerin öğrencilerde öykü yazma becerisinin gelişmesinde olumlu katkısı olduğu belirlenmiştir.

Özerbaş & Öztürk'ın (2017) yaptıkları çalışmada, Türkçe dersinde dijital hikâye kullanımının akademik başarı, motivasyon ve kalıcılık üzerinde etkisini araştırılmıştır. Araştırma 2015-2016 eğitim öğretim yılı bahar döneminde 5. sınıfta öğrenim gören 33 öğrencinin katılımıyla yapılmıştır. Araştırma sonucunda dijital hikâye kullanımının 5. sınıf Türkçe dersinde öğrenci akademik başarısı üzerinde olumlu etkisi olduğu, kalıcılık ve motivasyon üzerinde anlamlı bir fark oluşturmadığı belirlenmiştir.

Dayan & Girmen'in (2018) “Türkçe dersinde yazma sürecinde: dijital öyküleme” isimli araştırmasında ilkokul 4. Sınıf öğrencilerinin Türkçe dersinde yazma sürecinde dijital hikâyelerin etkisi incelenmiştir. Süreçte öğrenciler tarafından dijital öyküler oluşturulmuştur. Uygulamada öğrencilerin metin oluşturmalarıyla birlikte yazım ve noktama işaretlerine dikkat ederek yazım sürecinde daha kurallı metinler oluşturabildikleri belirlenmiştir. Araştırma sonucunda, Türkçe dersinde dijital öyküleme uygulamalarının öğrencilerin yazma becerilerini olumlu yönde etkilediği belirlenmiştir.

Demirer & Baki' nin (2018) yaptıkları çalışmada, Türkçe öğretmen adaylarının dijital öyküleme sürecine ilişkin görüş ve algıları incelenmiştir. Araştırmanın çalışma grubunu, Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi 3. sınıfta öğrenim gören 35 öğretmen adayı oluşturmuştur. Dijital öykülemeye yönelik görüş ve algıları belirlemek amacıyla “Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu” ve “Metafor Belirleme Formu” kullanılmıştır. Araştırma sonucunda Türkçe öğretmen adayları tarafından dijital öykülerin yazma, konuşma ve teknoloji

kullanma becerilerini geliştirdiği belirlenmiştir. Öğretmen adayları tarafından dijital öykülerin sürükleyici, eğlenceli ve sanatsal araç olarak algılandığı belirlenmiştir.

Başaran'ın (2019) yaptığı çalışmada, ilkokul 4. sınıf sosyal bilgiler dersinde dijital hikâyelerle desteklenmiş öğretimin akademik başarı, tutum, motivasyon, biliş üstü düşünme ve karar stratejileri üstüne etkisi incelenmiştir. Dijital hikâye destekli olarak işlenen derslerin biliş üstü düşünme üzerinde olumlu etkisinin olduğu belirlenmiştir. Dijital hikâyelerin öğrencilerin motivasyonunu arttığı belirlenmiştir. Ayrıca dijital hikâye uygulamasının, panik karar verme, kaçınan karar verme, erteleyici karar verme gibi olumsuz davranışların azalması yönünde de etkili olduğu belirlenmiştir.

Demirbaş'ın (2019) yaptığı çalışmada, dijital öykülerin ilkokul 4. sınıf öğrencileri üzerinde dinlediğini anlama ve yaratıcı yazma becerileri üzerinde etkisi incelenmiştir. Araştırmanın örneklemini 2018-2019 eğitim öğretim yılında Şanlıurfa ili Bozova ilçesinde bir devlet okulunda 4. sınıfta okuyan öğrenciler oluşturmuştur. Araştırma ön test son test kontrol gruplu deneysel araştırma modeliyle tasarlanmıştır. Araştırmada kullanılacak öyküler belirlenirken Milli Eğitim Bakanlığı tarafından hazırlanan 4. sınıf Türkçe ders kitapları esas alınmıştır. Araştırma toplam 8 hafta sürmüştür. Süreçte deney grubundaki öğrencilere araştırmacı tarafından oluşturulan dijital öyküler dinlettirilirken; kontrol grubundaki öğrencilere öğretmen tarafından öyküler kâğıt üzerinden okunmuştur. Kontrol grubundaki öğrencilere okuma anında dijital öykülerde yer alan görseller gösterilmiştir. Bununla birlikte deney ve kontrol grubuna uygulama sürecinin başında ve sonunda üçer adet öykü yazdırılmıştır. Araştırma sonucunda dijital öykü uygulamalarının deney grubu öğrencilerinin dinlediğini anlama ve yaratıcı yazma becerileri üzerinde olumlu etkisinin olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Özsoy & Ergan (2019) yaptıkları çalışmada, sınıf öğretmeni adaylarının dijital hikâye oluşturma, dijital hikâye kullanmaya yönelik görüşleri incelenmiştir. Araştırmada öğretmen adayları dijital hikâye oluşturma çalışmaları yapmıştır. Araştırma sonucunda öğretmen adaylarının dijital hikâye oluşturma ve dijital hikâye kullanmaya yönelik olumlu görüşlerinin olduğu, dijital hikâye oluşturma becerilerinin geliştiği belirlenmiştir.

Türe-Köse (2019) yaptığı çalışmada, dijital hikâye anlatımı kullanımının okul öncesi dönem çocuklarının yaratıcı, empatik, eleştirel, etkin, seçici ve ayrıştırıcı dinleme becerilerinin gelişmesinde olumlu etkisinin olduğu belirlenmiştir.

Kabaran vd. (2019) yılında yaptıkları “Sınıf Öğretmeni ve Sınıf Öğretmeni Adayları Dijital Öykü Atölyesinde” isimli çalışmada, katılımcıların bilgisayar destekli eğitim yapmaya ilişkin deneyim ve tutumları incelenmiştir. Elde edilen bulgular neticesinde

katılımcılar tarafından dijital öykülemenin uygulanabilir bulunduğu, dijital öyküleme kullanımının birçok katkısının olduğunu düşündükleri belirlenmiştir. Bununla birlikte süreç içerisinde zamandan kaynaklı sorun yaşandığı belirtilmiştir. Katılımcılar tarafından bu tarz projelerin süreçte devam etmesi gerektiği ifade edilmiştir.

Polater'in (2019) yaptığı çalışmada, ilkokul 4. sınıfta dijital hikâye yöntemiyle değerler eğitiminin nasıl gerçekleştirilebileceği incelenmiştir. Dijital hikâye uygulamanın öğrenciler üzerinde birçok açıdan olumlu etkisinin olduğu belirlenmiştir. Süreçte öğrencilerin motivasyon, derse katılımlarının arttığı ve derste eğlendikleri belirlenmiştir. Öğrencilerin resim çizme, öykü yazma, iletişim becerisi, yaratıcı düşünme becerisi, grup çalışmasıyla beraber iş birliği çalışma becerisi, bilgisayar kullanma becerilerinin geliştirdiği sonucuna ulaşılmıştır.

Uslu'nun (2019) yaptığı araştırmada, iş birlikli dijital hikâye anlatımının kullanımının ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin yaratıcı yazma ve sosyal duygusal öğrenme becerilerine etkisinin belirlemesi amaçlanmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu, Manisa ili, Alaşehir ilçesinde bulunan bir devlet okulunda öğrenim gören 4. sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini 30 deney grubu, 30 kontrol grubu olan toplam 60 ilkokul 4. sınıf öğrencisi oluşturmuştur. Araştırmada, yarı deneysel desen ön-test/ son-test kontrol gruplu deney modeli kullanılmıştır. Uygulama sürecinde deney grubunda yer alan öğrenciler, iş birlikli olarak dijital hikâye oluşturmuşlardır. Araştırma sonucunda, iş birlikli dijital hikâye oluşturmanın öğrencilerin, yaratıcı yazma becerilerini geliştirdiği, sosyal duygusal öğrenme becerilerini ise anlamlı düzeyde artırmadığı belirlenmiştir.

Eroğlu'nun (2020) yaptığı çalışmada, ortaokul 7. sınıf Türkçe dersinde dijital hikâye anlatımının kullanılması incelenmiştir. Araştırmanın çalışma grubunu Kars ili merkez ilçeye bağlı özel bir ortaokulda 7. sınıfta öğrenim gören 35 öğrenci oluşturmaktadır. Çalışmada deney grubunda 18 öğrenci, kontrol grubunda ise 17 öğrenci yer almıştır. Araştırma sonucunda dijital hikâye anlatımının hikâye yazmaya yönelik tutum, dijital okuryazarlığa da olumlu katkısının olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin, diğer derslerde de dijital hikâyelerin kullanılmasını istedikleri, dijital hikâye oluşturma sürecinden keyif aldıkları belirlenmiştir.

Karataş'ın (2020) yaptığı araştırmada, "İlkokul 3. Sınıf Fen Bilimleri Dersinde Dijital Hikâye Kullanımının Akademik Başarı ve Kalıcılığa Etkisi" isimli çalışmada incelemeler yapılmıştır. Araştırma nicel yöntem desenlerinden eşleştirilmiş yarı deneysel desene uygun olarak yapılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu 26 deney grubu, 28 kontrol grubu olmak üzere toplam 54 öğrenci oluşturmuştur. Çalışmalar "Maddeyi Tanıyalım" ünitesi kapsamında altı haftada tamamlanmıştır. Süreçte deney grubunda araştırmacı tarafından hazırlanan dijital

hikâyeler kullanılırken, kontrol grubunda ise dijital hikâye kullanılmadan dersler işlenmiştir. Araştırma sonucunda ilkokulda fen bilimleri dersinde dijital hikâye kullanımının kalıcılık ve akademik başarıya olumlu etkisinin olduğu belirlenmiştir.

Korucu'nun (2020) yaptığı çalışmada, fen eğitiminde kullanılan dijital hikâyelerin öğretmen adaylarının akademik başarısı, sayısal yetkinlik durumları ve sorgulama becerileri üzerindeki etkisi incelenmiştir. Araştırma, 2015-2016 eğitim öğretim yılında 39 öğretmen adayı ile yapılmıştır. Araştırma sonucunda dijital hikâyelerin biyoloji öğretmen adaylarının akademik başarı, sayısal yetkinlik ve sorgulama becerisini geliştirmelerinde olumlu etkisinin olduğu belirlenmiştir. Yapılan görüşmeler sonucunda öğrenciler tarafından dijital hikâyelerin, öğrenme sürecini ve teknoloji kullanımını destekler nitelikte olduğu yorumları çoğunlukla ifade edilmiştir.

Selanik-Ay (2020) “Sosyal Bilgiler Öğretiminde Dijital Öyküleme ile Efsanelerden Yararlanma: Nitel Bir Araştırma” isimli araştırmada incelemeler yapılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu, 4. sınıfta öğrenim gören 37 ilkokul öğrencisi oluşturmaktadır. Araştırmanın veri toplama aracı öğrencilerin ders günlükleri ve öğrencilerin yazdığı efsanelerdir. Sosyal bilgiler dersinde dijital öyküleme ile efsanelerden yararlanılarak öğrenci görüşlerinin araştırıldığı çalışmada duyuşsal olarak öğrenciler tarafından ilgi çekme, dersi sevme, farklı edebi türlere ilginin arttığı ve teknoloji kullanımını olumlu yönde etkilediği belirlenmiştir. Araştırma sonucunda sosyal bilgiler dersinde dijital öykülemeler kullanılarak efsanelerden yararlanılmasının olumlu etkiye sahip olduğu belirlenmiştir.

Ünlü & Yangın'ın (2020) yaptıkları araştırmada, sosyal bilgiler dersinde dijital öykülerin kullanılmasının öğrencilerin eleştirel düşünme becerileri üzerinde etkisi incelenmiştir. Araştırmanın örneklemini, Rize il merkezinde bulunan bir ilkokulda 4. sınıfta öğrenim gören 42 öğrenci oluşturmuştur. Uygulama sonucunda dijital öykülerle desteklenmiş ders sürecine katılan öğrencilerin eleştirel düşünme becerilerinin anlamlı düzeyde geliştiği belirlenmiştir.

Bayrakdar & Şahinkayası'nın (2021) yaptıkları çalışmada, bilişim teknolojileri ve yazılım dersinin etik ve güvenlik ünitesinin dijital hikâyeleme yöntemi ile kazandırılmasının öğrencilerin üzerindeki etkisi incelenmişlerdir. Ders sürecinde dijital hikâye kullanımının öğrenci başarısını artırdığı sonucuna ulaşılmıştır. Benzer şekilde dijital hikâyelerin bilgisayar laboratuvarı bulunan okullarda birebir öğrencilerle oluşturulması, teknolojik alt yapısı olan köy okullarında da uygulamaların yapılması önerilmiştir.

Erdoğan & Eskimen (2021) dijital hikâye hazırlayan Türkçe öğretmeni adaylarının hızlı içerik geliştirme öz yeterlilik ve motivasyon düzeylerinin araştırıldığı çalışma

sonucunda, Türkçe öğretmen adaylarının dijital hikâye hazırlamaya yönelik motivasyonları “çok yüksek”, hızlı içerik geliştirme öz yeterlilik algıları “yüksek” olduğu belirlenmiştir. Ayrıca öğretmen adaylarının dijital hikâye oluşturma etkinliklerinden keyif aldığı belirlenmiştir. Öğretmenlerin, mesleki yaşamlarında kullanabilecekleri bir uygulamayı öğrenmiş olmalarının başarılı hissettirdiği ve öz güvenlerini artırdığı belirlenmiştir.

Özden & Meydan'ın (2021) yaptıkları çalışmada, dijital hikâyenin eğitime katkısına dair öğrenci görüşleri incelenmiştir. Çalışma ön lisans, lisans ve lisansüstü öğrencilerle yürütülmüştür. Dijital hikâyelerin eğitime katkısına dair öğrenci görüşlerine yönelik yapılan çalışmada, öğrencilerde dijital hikâye üzerine bilgi eksikliği olsa da dijital hikâyelerin eğitime olumlu katkısının olacağına yönelik görüşler belirlenmiştir.

Pala'nın (2021) yaptığı çalışmada, sosyal bilgiler dersi tarihe yolculuk ünitesi bağlamında dijital hikâye kullanımının öğrenci akademik başarısı ve kalıcılığa etkisi incelenmiştir. Araştırmanın çalışma grubunu, 2019-2020 eğitim öğretim yılında 6. Sınıfta öğrenim gören 49 öğrenci oluşturmuştur. Süreçte, deney grubu sosyal bilgiler dersini dijital hikâye kullanarak işlemiştir. Kontrol grubu ise sosyal bilgiler dersini mevcut öğretim programını uygulayarak işlemiştir. Araştırma sonucunda, sosyal bilgiler dersinde dijital hikâyelerin kullanılmasının, öğrencilerin akademik başarısı ve işlenen konunun kalıcılığı üzerinde olumlu etkisinin olduğu belirlenmiştir. Dijital hikâye uygulamalarının sosyal bilgiler ve başka derslerde de kullanılabileceği ifade edilmiştir.

Ulu'nun (2021) yaptığı çalışmada, Türkiye'deki dijital öyküleme çalışma eğilimlerini incelemiştir. Türkiye'de dijital öyküleme üzerine yapılan çalışmaların eğilimini belirlemek amacıyla 70 araştırma incelenmiştir. Araştırma sonucunda dijital öykülemeye yönelik yapılan çalışmaların en fazla makale ve yüksek lisans tezi türünde olduğu, hem nicel hem de nitel ölçme araçlarının kullanıldığı farklı kademelerden öğrencilerin çalışma grubu olarak seçildiği belirlenmiştir. Ayrıca dijital öykülerin öğrencilerin akademik başarıları, teknoloji, bilgi, yaratıcı düşünme, eleştirel düşünme, problem çözme, iş birliği, araştırma yapma, dil, öz yabancı dil, öz düzenleme, bilimsel süreç, iletişim, karar verme becerileri ve hayal gücü gelişimine olumlu etkisinin olduğu belirlenmiştir.

Mangal & Kurtde Fidan'ın (2022) yaptıkları çalışmada, dijital öyküleme kullanımının ilköğretim 4. sınıf insan hakları, yurttaşlık ve demokrasi dersinde derse yönelik tutum ve girişimcilik eğilimlerine olumlu etkisinin olduğu belirlenmiştir.

Dijital Hikâye Anlatımı ile İlgili Uluslararası Çalışmalar

Kulla-Abbott (2006) yaptığı çalışmada, dijital hikâye anlatımının öğrencilerde okuryazarlık becerisi üzerinde etkisi incelemiştir. Uygulama sürecinde yedinci sınıf öğrencileri hikâye edici, yaratıcı, ikna edici yazı türlerinde dijital hikâyeler hazırlamışlardır. Araştırmada dijital hikâye oluşturan öğrencilerin çoklu ortam okuryazarlıkları, iş birlikçi öğrenme becerileri, hikâye organizasyon becerileri, düzenleme becerileri, sunum becerilerinin geliştiği görülmüştür. Aynı zamanda dijital hikâye hazırlamanın müzik, ses, duygu, ekonomi, hız, duygu gibi öğeler ve yazıp-düzeltilme gibi süreçler üzerinde olumlu etkisinin olduğu belirlenmiştir.

Doğan & Robin (2008) yaptıkları çalışmada, öğretmenlerin sınıfta dijital hikâye uygulamasının kullanım durumları, dijital hikâye kullanımının öğrenciler üzerindeki etkilerinin neler olduğu belirlenmesi amaçlanmıştır. Araştırma bir üniversitede düzenlenen seminere katılan öğretmenlerle düzenlenmiştir. Araştırma sonucunda, seminere katılan öğretmenlerin sınıflarında dijital hikâyeyi kullanmaya yönelik olumlu algılarının olduğu belirlenmiştir. Ancak öğretmenlerin yarıdan fazlasının sınıflarında dijital hikâye kullanmaya devam etmediği belirlenmiştir. Seminere katılan öğretmenlerin, çoğunlukla kendi hikâyelerini oluşturdukları ancak sınıf ortamında genellikle öğrencilerin oluşturduğu dijital hikâyelerin kullanıldığı belirlenmiştir.

Sadık'ın (2008) Mısır'daki iki özel okuldaki 13-15 yaş arası 153 öğrenciyle gerçekleştirdiği çalışmada, dijital hikâye anlatımının öğrenme ve öğretme sürecinde kullanımı ve etkisi incelenmiştir. Araştırmada öğrenciler MS Photo Story programını kullanarak kendileri dijital hikâye hazırlamışlardır. Araştırma sürecinde öğrencilerden elde edilen gözlem ve görüşmeler sonucunda, öğrencilerin hazırladıkları dijital hikâyelerde başarılı olduğu belirtilmiştir. Süreçte öğretmenler tarafından karşılaşılan sorunlara rağmen dijital hikâyelerin öğrencilerin anlamasını kolaylaştırdığı, öğrencilerin uygulamayı kullanmaya yönelik istekli olduğu belirlenmiştir. Araştırma sonucunda hikâye anlatımının öğretim sürecinde sınıf ortamında kullanılabilir olduğu belirlenmiştir. Öğrenciler tarafından dijital hikâye anlatımının müfredata dahil edilebilecek yeterliliğe sahip olduğu sonucuna varılmıştır.

Green'in (2011) yaptığı çalışmada, hikâye edici yazma sürecinde dijital hikâye anlatımının etkisi incelenmiştir. Dijital hikâye anlatımını kullanan öğretmen adaylarının, hikâye edici yazma ve yansıtıcı yazma süreçlerinde kendine güven, kendini ifade etme becerisi, yaratıcılık becerisi, teknolojiyi sınıfta kullanma becerisinde olumlu etkisinin olduğu belirlenmiştir.

Xu vd. (2011) yaptığı çalışmada, dijital hikâye anlatımının yazma öz yeterliliğine ve yazma akıcılığına etkisi incelenmiştir. Lisans öğrencileriyle yapılan incelemede öğrenciler, dijital hikâye oluşturmuşlardır. Araştırmaya 64 üniversite öğrencisi katılmıştır. Süreçte öğrenciler iki gruba ayrılmıştır. Birinci grup dijital hikâyelerini Second Life isimli sosyal öğrenme ortamında; ikinci grup dijital hikâyelerini Windows Movie Maker'ı çevrim dışı kullanarak hazırlamıştır. Araştırma sonucunda dijital hikâye anlatımının yazma öğretiminde etkili bir şekilde kullanılabileceği belirlenmiştir. Dijital hikâye anlatımının sanal öğrenme ortamında kullanılmasının, çevrim dışı ortamda kullanılmasına göre daha etkili olduğu belirlenmiştir.

Yang & Wu'nun (2012) yaptıkları çalışmada, dijital hikâye oluşturma uygulamalarının İngilizceyi yabancı dil olarak öğrenen lise öğrencilerinde akademik başarı, eleştirel düşünme ve öğrenme motivasyonu üzerindeki etkisini araştırmışlardır. Araştırmanın çalışma grubunu 10. sınıfta öğrenim gören toplam 110 öğrenci oluşturmuştur. Bir yıl süren araştırmada nitel ve nicel verilerin olduğu karma yöntem kullanılmıştır. Araştırmada kontrol grubu, geleneksel anlatımla birlikte teknolojik araçları kullanırken; deney grubuyla ise dijital hikâye oluşturma uygulamaları gerçekleştirilmiştir. Süreçte öğrenciler tarafından dijital hikâye çalışmaları Microsoft Movie Maker ve Microsoft Photo Story programları kullanılmıştır. Bununla beraber deney grubu süreçte Power Point sunumları ve ders kitaplarını kullanmıştır. Dijital hikâye anlatımının öğrenme üzerinde etkililiğine yönelik öğretmen ve öğrencilerle görüşmeler yapılmıştır. Başarı ve eleştirel düşünme puanları, öğrenme motivasyonuna yönelik anket cevaplarından nicel veriler toplanarak bulgular elde edilmiştir. Araştırma sonucunda, deney grubunda İngilizce dersinde sürece katılan öğrencilerle dijital hikâye anlatımının kullanılmasının ders sürecinde başarı, öğrenme motivasyonu ve eleştirel düşünme becerisini geliştirdiği belirlenmiştir.

Salkhord & Gorjian'ın (2013) yaptıkları çalışmada, dijital hikâyelerin 11- 16 yaş grubundaki öğrencilerin okuduğunu anlama becerilerine etkisi incelenmiştir. Araştırma sonucunda dijital hikâyelerin öğrencilerin okuduğunu anlama becerileri üzerinde etkili olduğu belirlenmiştir.

Foley'in (2013) yaptığı çalışmada, dijital hikâye anlatımının yazma öğretiminde etkisi incelenmiştir. Araştırmanın çalışma grubunu 22 birinci sınıf, 24 ikinci sınıf öğrencisi toplam 46 öğrenci oluşturmaktadır. Süreçte veriler öğretmen ve öğrencilerle yapılan görüşmeler, öğretmen dergileri, alan notları, öğrencilerin yazılarından örnekler, fotoğraflar ve dijital hikâyelerden toplanarak elde edilmiştir. Araştırma sonucunda dijital hikâye anlatımının öğrencilerin motivasyonunu artırdığı, yazma becerisini geliştirdiği, öğrencilere okuryazarlık

becerileri kazandırdığı, dijital hikâyelerin yazma yetkinlikleri açısından birinci ve ikinci sınıf öğrencileri arasındaki farklılıkları ortaya koyduğu belirlenmiştir.

Abdel-Hackl & Helwa (2014) yaptıkları çalışmada, İngilizceyi yabancı dil olarak öğrenenlerin dijital hikâye oluşturma ve Weblogları kullanmanın hikâye yazma ve eleştirel düşünme becerileri üzerinde etkisi incelenmiştir. Araştırmanın çalışma grubunu, üniversite 3. sınıfta öğrenim gören 40 öğrenci oluşturmuştur. Araştırmada veriler; anket, görüşme, yazılı sınav, eleştirel düşünme ölçeğinden elde edilmiştir. Araştırma sonucunda dijital hikâye oluşturma ve Weblogları kullanmanın hikâye yazma ve eleştirel düşünme becerileri üzerinde anlamlı etkisinin olduğu belirlenmiştir.

Niemi vd. (2014) yaptıkları çalışmada, 21. yüzyıl becerileri çevresinde dijital hikâye oluşturma elektronik ortamda öğrenmeyi nasıl sağlayacağı incelemiştir. Araştırma Yunanistan, Finlandiya, Amerika Birleşik Devletleri'nin Kaliforniya eyaletinde 28 öğretmen ve 319 öğrenci ile yürütülmüştür. Öğrenciler tarafından Yunanistan, Finlandiya ve Kaliforniya'da ortaklaşa üretilecek video hikâyeleri oluşturmak amacıyla Movie platformu kullanılmıştır. Araştırma sonucunda, öğrencilerin hikâyeleme çalışmalarına ilgi duyduğu, dijital hikâye oluşturmaktan keyif aldığı belirlenmiştir. Katılımcıların dijital hikâye oluşturma sürecinde de 21. yüzyıl becerilerinin birçoğunu kazandıkları belirtilmiştir.

Thang vd. (2014) yaptıkları çalışmada, dijital hikâye anlatımının üniversite öğrencilerine İngilizce dili öğretimine etkisi incelemiştir. Araştırma sonucunda öğrencilerin dijital hikâye anlatımına yönelik genel olarak olumlu bir tutuma sahip olduğu belirlenmiştir. Dijital hikâye anlatımı öğrencilerin dil becerilesi, özerk öğrenme becerisi, iş birlikçi öğrenme becerilesi, bilişim becerilerinin gelişmesine katkısının olduğu belirlenmiştir. Öğretmenlerle yapılan görüşmeler neticesinde dijital hikâye anlatımının öğrenciler arasında takım çalışmasını, iş birliğini desteklediği belirtilmiştir.

Churchill (2016) yaptığı çalışmada, dijital hikâye oluşturma dijital okuryazarlık becerisinin gelişiminde etkili olduğu belirlenmiştir.

Hamdy (2017) yaptığı çalışmada, dijital hikâye anlatımı stratejisi kullanmanın öğrencilerin dinlediğini anlama, okuduğunu anlama üzerindeki etkisi incelenmiştir. Uygulama sonucunda, dijital hikâye anlatımının ders sürecinde kullanımının okuduğunu anlama ve dinlediğini anlama üzerinde olumlu etkisi olduğu belirlenmiştir.

Literatürde yapılan çalışmalar incelendiğinde, Türkiye'de dijital hikâye anlatımına yönelik yapılan çalışmalar üzerinde incelemeler yapıldığı belirlenmiştir (İnceelli, 2005; Ulu, 2021). Dijital hikâyelerin akademik başarı, etkililik, tutum, motivasyon, derse katılım, kalıcı

öğrenme üzerinde etkisine yönelik araştırmalar yapılmıştır (Bayraktar & Şahinkaya, 2021; Demirer, 2013; Erdoğan & Eskimen, 2021; Eroğlu, 2020; Hava, 2021; Hung vd., 2012; Kahraman, 2013; Karataş, 2020; Korucu, 2020; Nam, 2017; Niemi vd., 2014; Özerbaş & Öztürk, 2017; Pala, 2021; Parsazadeh vd., 2021; Polater, 2019; Sarıtepeci & Durak, 2016; Yang & Wu, 2012; Yoon, 2013; Yüksel, 2011).

Dijital hikâye oluşturma becerisi, temel dil becerilerinin aktarılması, hikâye yazma becerisi, yaratıcılık, yaratıcı yazma becerisi, sosyal beceriler, eleştirel düşünme becerisi, bilgisayar kullanma becerisi, işbirlikçi çalışma becerisi üzerinde incelemeler yapıldığı belirlenmiştir (Abdel-Hack & Helwa, 2014; Baki & Feyzioğlu, 2017; Bedir-Erişti, 2016; Belda-Medina, 2022; Chen & Chuang, 2021; Csikar & Stefaniak, 2018; Dayan & Girmen, 2018; Demirbaş, 2019; Özsoy & Ergen, 2019; Polater, 2019; Türe-Köse, 2019; Ünlü & Yangın, 2020; Yang vd., 2022). Çalışmalarda dijital hikâyelerin teknoloji kullanımını artırdığı, dijital okuryazarlık becerisine de katkısı olduğu belirlenmiştir (Eroğlu, 2020; Korucu, 2020; Selanik-Ay, 2020). Benzer araştırmalarda eğitimde dijital hikâyelerin kullanımına yönelik öğretmen, öğretmen adayları ve öğrencilerin görüşleri üzerine incelemeler yapılmıştır (Bozdoğan, 2012; Çetin, 2021; Demirer & Baki, 2018; Kabaran vd., 2019; Karakoyun, 2014; Kobayashi, 2012; Kocaman-Karaoğlu, 2016).

Dijital hikâyeye ilgili yapılan çalışmaların farklı kademelerde farklı çalışma gruplarıyla gerçekleştirilen çalışmalar olduğu söylenebilir. Sonuç olarak ilgili alan yazınında yapılan çalışmalar, eğitimde dijital hikâyelerin sürece birçok olumlu katkısının olduğu belirlenmiştir. Aynı zamanda sosyal bilgiler dersinde dijital hikâye kullanımının olumlu etkisinin olabileceğini destekler niteliktedir. Dijital hikâyelerle öğretmenler, farklı ihtiyaçları, yetenek ve becerileri olan öğrencilerle eğlenceli, kalıcı öğrenmenin sağlandığı aynı zamanda uygulaması kolay bir öğretim süreci gerçekleştirebileceği düşünülmektedir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

Yöntem

Bu bölümde araştırmanın modeli, katılımcılar, araştırmada kullanılan veri toplama araçları, bu araçların geliştirilme süreci, araştırma sürecine yer verilmektedir.

Araştırma Yöntemi

4. sınıf sosyal bilgiler dersinde dijital hikâye kullanımına yönelik sınıf öğretmenlerinin görüşlerinin incelendiği çalışma, nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması deseni ile yürütülmüştür. Fraenkel & Wallen (2011) durumların, ilişki ve faaliyetlerin niteliğinin ele alındığı çalışmalar nitel araştırma olarak tanımlanmıştır. Nitel araştırma, “gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel veri toplama tekniklerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma” olarak tanımlanmıştır (Yıldırım & Şimşek, 2008, s. 39). Sosyal bilgiler dersinde dijital hikâye kullanımına yönelik öğretmenlerle görüşmeler yapılarak veriler derinlemesine incelenmiştir.

Katılımcılar

Araştırmanın çalışma grubunu, Milli Eğitim Bakanlığına bağlı Bayburt ilinde görev yapmakta olan sınıf öğretmenleri oluşturmuştur. Katılımcılar ölçüt örnekleme göre belirlenmiştir. Araştırmada katılımcıların belirlenmesinde kullanılan ölçüt, öğretmenlerin sınıf öğretmenliği mezunu olmalarıdır. Görüşmeler öncesinde Bayburt ilinde merkeze bağlı bir köyde çalışan sınıf öğretmeniyle pilot görüşme yapılmıştır. Pilot görüşme sonrası 32 sınıf öğretmeniyle araştırmaya yönelik görüşmeler yapılmıştır. Öğretmenlerden 2 tanesi görüşmelere katılmış olup görüşme formunu belirtilen zamanda dolduramadıklarından dolayı araştırmanın sonraki süreçlerine dahil edilmemiştir. Bayburt ili merkez ve merkeze bağlı köy okullarında görev yapan toplam 30 öğretmen araştırmanın çalışma grubunu oluşturmaktadır. Katılımcıların belirlenmesinde öncelikle akademik çalışmaya sağlayacağı destek hususunda istekli olması açısından gönüllülük esas alınmıştır.

Akademik çalışmaya katılan sınıf öğretmenlerinin cinsiyet ve mesleki deneyime göre dağılımı Tablo 3’de verilmiştir.

Tablo 3. *Sınıf Öğretmenlerinin Cinsiyet, Mesleki Deneyime Göre Dağılımı*

Kategori	Kod	N	%
Cinsiyet	Kadın	19	63.3
	Erkek	11	36.7
Mesleki Kıdem	1-5 yıl	5	16.7
	6-10 yıl	16	53.3
	11-15 yıl	4	13.3
	16-20 yıl	4	13.3
	21 ve üzeri	1	3.3

Veri Toplama Araçları

Yarı yapılandırılmış görüşme tekniği ile katılımcılardan veriler toplanmıştır. İlk olarak iki uzman ve bir sınıf öğretmeni görüşüne başvurularak yarı yapılandırılmış görüşme formu geliştirilmiştir. Uzmanların ikisi de sınıf eğitiminde doktorasını yapmış ve aynı zamanda sınıf eğitimi alanında öğretim üyesi olarak çalışmaktadırlar. İlgili uzman ve sınıf öğretmenin incelemeleri sonucunda alınan dönütlerle form revize edilmiştir. Yapılan incelemeler sonucunda katılımcı görüşme formu hazır hale getirilmiştir. Uygulamanın geçerliliğini artırmak amacıyla gönüllü bir sınıf öğretmeni ile pilot uygulama yapılmıştır.

Süreç

Araştırmaya yönelik gerekli planlamalar yapıldıktan gerekli yasal izinler ve etik kurul onayı alınmıştır. Uygulama yapılacak okulların seçiminde okul yönetimi ve sınıf öğretmenlerinin gönüllü olması esas alınmıştır. Gönüllü sınıf öğretmenleri belirlendikten sonra görüşmelere yönelik tarih ve saat belirlenmiştir.

Araştırmaya gönüllü olarak katılan sınıf öğretmenlerine ilk olarak eğitsel amaçlarla kullanılan dijital hikâyelere yönelik bilgilendirme çalışması yapılmıştır. Görüşmelerin niteliğini artırmak amacıyla belirlenen altı dijital hikâye öğretmenlere izlettirilmiştir. Görüşme sırasında uygulamalı olarak dijital hikâye oluşturma etkinliği gösterilmiştir. Görüşmelerde sistemin içinde yer alan sınıf öğretmenlerinden, dijital hikâyelere yönelik olarak detaylı olarak görüşler alınmıştır.

Verilerin Analizi

Öncelikle sınıf öğretmenlerinden elde edilen görüşme kayıtları transkript edilmiştir. Veriler içerik analiz yöntemine göre araştırmacı tarafından analiz edilmiştir. Süreçte ilk olarak kodlar daha sonra ise kategoriler oluşturulmuştur.

Arařtırmacı Rolü

İlk olarak arařtırmacı tarafından literatür taraması yapıldıktan sonra sosyal bilgiler dersi müfredatı kapsamında arařtırmada kullanılacak hikâye konuları belirlenmiřtir. Arařtırmacı, sosyal bilgiler dersinde belirlenen kazanımlar dođrultusunda altı adet dijital hikâye hazırlamıřtır. İki uzman ve bir sınıf öđretmeni görüşlerine bařvurularak yarı yapılandırılmıř görüşme formu geliřtirilmiřtir. Arařtırmacı tarafından uzman ve sınıf öđretmeninden alınan görüşler dođrultusunda katılımcı görüşme formu revize edilmiřtir. Öđretmenlerle yapılacak görüşme öncesinde görüşme formu hazırlanmıřtır. Arařtırmacı, uygulamanın geçerliliđini artırmak amacıyla bir sınıf öđretmeni ile pilot uygulama gerekleřtirmiřtir.

Görüşme sırasında arařtırmacı tarafından, öđretmenlere eğitimde dijital hikâyelerin kullanımına yönelik kısa bir bilgilendirme yapılmıř olup aynı zamanda arařtırmacı tarafından hazırlanan örnek dijital hikâyeler izlettirilmiřtir. Öđretmenlerle birlikte Photo Story programı kullanılarak uygulamalı dijital hikâye oluřturma etkinliđi gerekleřtirmiřtir. Bilgilendirme süreci ardından arařtırmacı gönüllü olarak sınıf öđretmenleriyle görüşmeler gerekleřtirmiřtir. Yarı yapılandırılmıř görüşme formu ile öđretmen görüşleri yazılı olarak alınmıřtır. Arařtırmacı tarafından akademik alıřmaya ait veriler detaylı olarak analiz edilip ve raporlanmıřtır.

Geerlik ve Güvenirlik

Arařtırma geerliliđini sađlamak için görüşme formu sınıf eğitimi alanında iki uzman öđretim üyesi tarafından kontrol edilmiřtir. Gönüllü bir sınıf öđretmeni tarafından görüşme formu incelenerek görüşleri alınmıřtır. İlgili uzmanlardan ve sınıf öđretmeninden alınan dönütlerle form revize edilmiřtir. Yapılan incelemeler sonucunda katılımcı görüşme formu hazır hale getirilmiřtir. Uygulamanın geçerliliđini artırmak amacıyla bir sınıf öđretmeni ile pilot uygulama yapılmıřtır.

Arařtırmanın nitel bölümünde geerlik ve güvenirliđin sađlanabilmesi için inandırıcılık, aktarılabilirlik, güvenilebilirlik ve onaylanabilirlik ölçütleri (Guba & Lincon, 1982) göz önüne alınmıřtır. İnandırıcılıđın sađlanmasında kullanılan yöntemlerden biri olan uzman incelemesine bařvurulmuř ve bu kapsamda arařtırmacı tarafından geliřtirilen yarı yapılandırılmıř görüşme formu için uzman görüşü alınmıřtır. Arařtırmacı, amaçlı örnekleme yöntemi kullanarak, ayrıntılı betimleme yaparak arařtırmanın aktarılabilirliđini sađlamaya alıřmıřtır (Bitsch, 2005). Ayrıca aktarılabilirliđin sađlanması için katılımcıların özellikleri de

ayrıntılı bir şekilde açıklanmıştır. Onaylanabilirlik kapsamında ise bulgularda katılımcıların doğrudan ifadelerine yer verilmiştir (Guba & Lincon, 1982)

Araştırmanın güvenilirliği için ise görüşme soruları, araştırma soruları temel alınarak ve ilgili literatürden yola çıkarak hazırlanmıştır. Görüşme formu güvenilirliği için iki alan uzmanı arasındaki Cohen'in Kappa katsayısına bakılmıştır. Kappa katsayısı, sınıflama düzeyinde puanlama yapan iki puanlayıcının bir takım nesneye, bireye, duruma verdikleri puanlar arasındaki uyum derecesini belirlemeye çalışan bir istatistiktir (Brennan & Prediger, 1981). Bu çalışmada ise iki uzman arasındaki Kappa katsayısı değeri .69 olarak bulunmuştur. Landis ve Koch (1977) Kappa değerinin .61 ile .80 arasında olması iyi düzeyde uyum olduğunun göstergesi olduğunu belirtmişlerdir.



DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

Bulgular

Sosyal bilgiler dersinde dijital hikâye anlatımının kullanımına dair sınıf öğretmenlerinin görüşlerinin araştırıldığı akademik çalışmanın bu bölümünde çalışmaya dahil olan sınıf öğretmenleriyle yapılan görüşmeler sonucunda elde edilen veriler aşağıdaki tablolarda kategorize edilerek analiz edilmiştir.

Tablo 4. *Dijital Hikâye Tanımı*

Kategori	Kod	f	%
Dijital Hikâye Tanım	Geleneksel hikâye anlatıcılığının teknoloji ile zenginleştirilmiş halidir.	16	53.3
	Öğretmen ve öğrencilerle birlikte çoklu ortam olanaklarını kullanarak oluşturulan ders aracı.	7	23.3
	Farklı zeka türlerine hitap eden, eğlenerek öğrenme fırsatı tanıyan anlatı yöntemi.	2	6.7
	Geleneksel hikâyelerin dijital ortama aktarılmış halidir.	3	10.0
	Birçok duyuya hitap eden öğretim aracı.	2	6.7

Tablo 4’de eğitimcilerin dijital hikâyeye yönelik tanımları görülmektedir. Tablo incelendiğinde dijital hikâye tanımı temasında öğretmenler tarafından en çok vurgulanan kodun “Geleneksel hikâye anlatıcılığının teknoloji ile zenginleştirilmiş hali (f=16) ” olduğu belirlenmiştir. Dijital hikâye tanımı temasına yönelik öğretmenlerden elde edilen diğer bulgular sırasıyla “Öğretmen ve öğrencilerle birlikte çoklu ortam olanaklarını kullanarak oluşturulan ders aracı (f=7)”, “Geleneksel hikâyelerin dijital ortama aktarılmış hali (f=3)”, “Farklı zeka türlerine hitap eden, eğlenerek öğrenme fırsatı tanıyan anlatı yöntemi (f=2)”, “Birçok duyuya hitap eden öğretim aracı (f=2)” olarak tanımlanmıştır. Öğretmenler, dijital hikâye tanımı ile ilgili olarak şu ifadeleri kullanmıştır.

“Öğretmen ve öğrencilerle basit çoklu ortam araçlarını kullanarak ses, resim, video gibi öğelerle oluşturulan bir araç (Ö.8). ”

“Günümüzün ses, video, resim, animasyon gibi dijital ortam araçları kullanılarak hikâye anlatıcılığının yeni bir boyuta taşınması olarak tanımlanabilir (Ö.4).”

“Geleneksel hikâye anlatıcılığının teknoloji ile somutlaştırılmış, görselleştirilmiş, işitsel zenginlik katılmış halidir (Ö.19). ”

“Dijital hikâyeleri, hikâyelerin ses, video gibi teknolojik araçlarla desteklenerek anlatılması olarak tanımlayabilirim (Ö.15).”

“Geleneksel hikâye anlatıcılığının teknoloji yardımıyla somutlaştırılmış, görselleştirilmiş ve işitsel zenginlik katılmış halidir (Ö.17).”

“Hikâyelerin dijital ortama aktarılmış halidir (Ö.26).”

“Çağın Hikâyesi (Ö.9).”

“Beş dakikayı geçmeyen dijital içerik (Ö.11).”

Tablo 5. *Dijital Hikâye Anlatımının İlkokul Kademesinde Kullanılabilirliği*

Kategori	Kod	F	%
Dijital Hikâye Anlatımı	İlkokul kademesinde kullanılabilir.	30	100.0

Dijital hikâye anlatımının ilkökul kademesine göre kullanılabilirliğinin incelendiği bulgular Tablo 5’de verilmiştir. Öğretmenlerden edilen bulgular neticesinde dijital hikâye anlatımının ilkökul kademesinde tüm sınıflarda uygulanabilir olduğuna yönelik veriler (f=30) elde edilmiştir. Dijital hikâye anlatımı çalışmaya katılan tüm sınıf öğretmenleri tarafından, ilkökul kademesinde tüm sınıf seviyelerinde kullanılabilir olduğu belirlenmiştir. Öğretmenler, dijital hikâye anlatımının ilkökul kademesinde kullanılabilirliği ile ilgili olarak şu ifadeleri kullanmıştır.

“Dijital hikâye anlatımının ilkökul kademesinde kullanılmasını kesinlikle yararlı ve işlevsel olacağını düşünüyorum (Ö.17).”

“İlkokul öğrencilerinin gelişimine yönelik somut işlemler dönemi içerisinde yer aldığından dolayı görsel ifadeleri daha çok barındıran dijital hikâyeler ile öğrencilerin etkin olması ve kalıcı öğrenmeleri sağlanabilir (Ö.29).”

“İlkokul öğrencilerinin yaş ve gelişimini dikkate alırsak dijital hikâyelerin ilkökul kademesinde kullanılmasının çocukların severek katılım sağlayacağı bir öğretim yolu olduğunu düşünüyorum (Ö.16).”

“Teknoloji çağında olduğumuzu düşünürsek öğrenciler için dikkat çekici, birçok duyu organına hitap eden bir anlatı yöntemi olduğunu düşünüyorum. Özellikle okul öncesi ve ilkökul öğrencileri için etkili olacağını düşünüyorum (Ö.3).”

“İlkokul kademesinde kullanılması faydalı olacaktır. Dersleri tek düzelikten, düz anlatımın sıkıcılığından kurtaracaktır (Ö.30).”

Tablo 6. Dijital Hikâyelerin Kullanılabileceği Dersler

Kategori	Kod	F	%
Dersler	Türkçe	21	70.0
	Sosyal Bilgiler	28	93.3
	Matematik	13	43.3
	Fen Bilimleri	15	50.0
	İnsan Hakları, Yurttaşlık ve Demokrasi	10	33.3
	Trafik Güvenliği	12	40.0
	Beden Eğitimi ve Oyun	10	33.3
	Müzik	8	26.7
	Görsel Sanatlar	8	26.7
	Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi	10	33.3
	Yabancı Dil	8	26.7

Dijital hikâyelerin kullanılabileceği derslere ait bulgular Tablo 6’da verilmiştir. Öğretmenlerden edilen bulgular neticesinde dijital hikâyelerin en fazla kullanılabileceği ders “Sosyal Bilgiler (f=28)” olarak belirlenmiştir. Dijital hikâyelerin kullanılabileceği derslere yönelik öğretmenlerden elde edilen diğer bulgular sırasıyla “Türkçe (f=21)”, “Fen Bilimleri (f=15)”, “Matematik (f=13)”, “Trafik Güvenliği (f=12)”, “İnsan Hakları, Yurttaşlık ve Demokrasi (f=10)”, “Beden Eğitimi ve Oyun (f=10)”, “Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi (f=10)”, “Müzik (f=8)”, “Görsel Sanatlar (f=8)”, “Yabancı Dil (f=8)” olarak belirtilmiştir. Öğretmenler tarafından dijital hikâye anlatımının tüm derslerde disiplinlerarası olarak kullanılabileceği belirtilmiştir. Öğretmenler, dijital hikâyelerin kullanılabileceği dersler ile ilgili olarak şu ifadeleri kullanmıştır.

“Dijital hikâye anlatımı kazanımlara uygun olarak tüm derslerde uygulanabilir (Ö.5).”

“Her derste etkili olabileceği gibi özellikle sosyal bilgiler dersinde etkili olacaktır. Örneğin ilk aklıma gelen Mustafa Kemal Atatürk’ün hayatının kronolojik olarak çocukluk, gençlik, askerlik, savaşlar, T.C. Cumhurbaşkanlığı gibi bölümlere ayrılarak görsellerle birlikte hem bir belgesel hem de bir ders niteliğinde dijital hikâye oluşturulmasıdır (Ö.21).”

“Açıkçası bütün derslerde kullanılabilir. Çünkü sadece sözel değil matematik dersinde bile bir konuda (örneğin toplama – çıkarma işlemi) hikâye oluşturularak ders daha eğlenceli hale getirilebilir (Ö.28).”

“Hemen hemen her derste kullanılabilir. Bana göre kullanılması da gereklidir (Ö.23).”

“İlkokul kademesindeki dersleri sözel dersler ve sayısal dersler olarak ikiye ayırabilirim. İlkokul öğrencilerinin soyut ifadeleri idrak edebilmelerinin veya soyut ifadelerin görsellerle somut hale getirilerek anlaşılmasının sağlanması gerekmektedir. Bu yüzden dijital hikâyenin öncelikle sayısal derslerde kullanılması gerektiğini belirtebilirim (Ö.30).”

“Sosyal bilgiler, Türkçe, fen bilimleri, matematik derslerinde kullanılabilir. Aslına bakarsak tüm derslerde kullanılabilir (Ö.20).”

“Daha çok sosyal bilgiler dersinde, Türkçe dersinde kullanılabilir (Ö.1).”

Tablo 7. *Dijital Hikâye Kullanım Deneyimi*

Kategori	Kod	F	%
Deneyim	Deneyim var	9	30.0
	Deneyim yok	21	70.0
Eğitim	Eğitim var	4	13.3
	Eğitim yok	26	86.7

Tablo 7 incelendiğinde öğretmenlerin çoğunun dijital hikâye kullanımı deneyiminin olmadığı (f=21) belirlenmiştir. Dijital hikâye kullanımı deneyimi az olsa da öğretmenler (f=9) vardır. Yapılan araştırmadan elde edilen bulgulara göre sınıf öğretmenlerinin çoğunun dijital hikâye anlatımına yönelik eğitim almadığı (f=26), dijital hikâye anlatımına yönelik eğitim alan çok az öğretmenin (f=4) olduğu belirlenmiştir. Sınıf öğretmenlerinin eğitimde dijital hikâye kullanımına yönelik çoğunun deneyimlerinin bulunmadığı, dijital hikâye anlatımı konusunda sınırlı sayıda öğretmenin eğitim aldığı belirlenmiştir. Öğretmenler, dijital hikâye kullanımına yönelik deneyimleri ile ilgili olarak şu ifadeleri kullanmıştır.

“Hayır, deneyimim yok (Ö.1).”

“Hayır, dijital hikâye ile ilgili olarak eğitimim şu anda yok (Ö.20).”

“Evet, üniversitede bir dersimizde dijital hikâye oluşturmuştuk. Çok eğlenceli ve güzeldi. Biraz profesyonelce hazırlamak istediğimiz için meşakkatli olmuş olabilir. Hikâyedeki karakter sayısı kadar sese ihtiyacım olmasından dolayı seslendirmede zorlanmıştım diyebilirim. Örneğin hikâye metninde yaşlı insan karakteri varsa seslendirmede uygun ses tonunu bulmakta zorlanabiliyorsunuz (Ö.28).”

“Dijital hikâyenin nasıl oluşturulduğu, kullanım alanları, eğitime etkisi gibi konularda bilgi sahibi olabileceğim bir uzaktan eğitime katıldım (Ö.21).”

“Evet, lisans eğitimim döneminde ders içeriği olarak eğitimini aldım. Değerler eğitimi için hazırlamış olduğum birkaç dijital hikâye tecrübem var. ToonTastic uygulamasını

kullanarak dijital hikâyeyi oluşturmuştum. Farklılıklara saygıyı ön planda tutan dijital hikâyemi öğretmenliğin, yaptığım sınıfta kullandım diyebilirim (Ö.27).”

“Evet, Türkçe dersinde sınıfta akıllı tahta kullanarak hazır olan bir dijital hikâyeyi kullandım. Ama herhangi bir eğitim almadım (Ö.2).”

Tablo 8. Öğretim Sürecine Katkıları

Kategori	Kod	F	%
Öğretim Sürecine Katkıları	Ders verimini artırma	30	100.0
	Dikkat çekme	16	53.3
	Aktif katılım	11	36.7
	Eğlenerek öğrenme	10	33.3
	Somutlaştırma	9	30.0
	Çoklu ortam araçlarını derslerde kullanma	8	26.7
	Derse ilginin artması	7	23.3
	Zamanda ekonomiklik	7	23.3
	Birden fazla duyuya hitap etme	6	20.0
	Etkililik	6	20.0
	Motivasyon	5	16.7
	Yaş ve seviyeye uygun olma	4	13.3
	Farklı zeka türlerine hitap etme	4	13.3
	Anlaşılabilirliğin artması	4	13.3
	Odaklanmayı artırma	1	3.3
	Teknolojik okuryazarlık becerilerini geliştirme	1	3.3

Tablo 8’de dijital hikâyelerin öğretim sürecine ilişkin katkılarına yönelik öğretmenlerin görüşleri sunulmuştur. Öğretim sürecine katkıları temasında en çok vurgulanan kodun “Ders verimini artırma (f=30)” olduğu belirlenmiştir. Öğretim sürecine yönelik vurgulanan kodlar sırasıyla “Dikkat çekme (f=16)”, “Aktif katılım (f=11)”, “Eğlenerek öğrenme (f=10)”, “Somutlaştırma (f=9)”, “Çoklu ortam araçlarını derslerde kullanma (f=8)”, “Derse ilginin atması (f=7)”, “Zamanda ekonomiklik (f=7)”, “Birden fazla duyuya hitap etme (f=6)”, “Etkililik (f=6)”, “Motivasyon (f=5)”, “Yaş ve seviyeye uygun olma (f=4)”, “Farklı zeka türlerine hitap etme (f=4)”, “Anlaşılabilirliğin artması (f=4)”, “Odaklanmayı artırma (f=1)”, “Teknolojik okuryazarlık becerilerini geliştirme (f=1)” olarak belirlenmiştir. Öğretmenler tarafından dijital hikâyelerin öğretim sürecinde en fazla ders verimini arttırdığı belirlenmiştir. Öğretmenler, dijital hikâyelerin öğretim sürecine katkıları ile ilgili olarak şu ifadeleri kullanmıştır.

“Dijital hikâyelerin kullanılmasının ders verimini artıracağını düşünüyorum. Özellikle 4. sınıf konularının soyut olmasından dolayı soyut konuları somutlaştırarak çocukların derste eğlenerek öğrenmesine fırsat sağlayacaktır (Ö.15).”

“Dijital hikâyeler ile öğrenciler üzerinde konular daha dikkat çekici hale gelir. Derse katılım artar, öğrenme kolaylaşır (Ö.10).”

“Öğrencilerin hem gözlerine hem de kulaklarına hitap ettiği için hem eğlenceli hem de daha anlaşılır olur. Ayrıca ulaşılması da kolay olan bir öğrenme aracıdır (Ö.20).”

“İyi hazırlanmış bir dijital hikâye öğrencilerin dikkatini çekeceğinden dersi anlama ve öğrendiklerini günlük yaşamla bağdaştırmasına fırsat tanıyacağı için öğrenmeyi kolaylaştırır. Bununla beraber dijital hikâyelerin ders verimini artıracağını düşünüyorum (Ö.11).”

“Dijital hikâyelerin kullanılması süreçte kesinlikle ders verimini artıracaktır. Herhangi bir olay ya da durumu görsel ve işitsel öğelerle hazırlayıp öğrencilere sunmak öğrencilerin öğrenmesini kolaylaştırıp sunulan bilgiyi kalıcı hale getirecektir (Ö.23).”

“Dijital hikâye anlatımının ders verimini artıracağını düşünüyorum. Dikkat çekici olması sebebiyle çocukların eğlenerek öğrenmesine fırsat verecektir (Ö.17).”

Tablo 9. Dijital Hikâye Anlatımının Öğrenciler Üzerindeki Faydaları

Kategori	Kod	F	%
Dijital Hikâyelerin Öğrencilere Faydası	Kalıcı öğrenme	25	83.3
	Dikkat çekme	16	53.3
	Bilginin somutlaştırılması ve zihinsel transferin sağlanması	13	43.3
	Aktif katılım	11	36.7
	Eğlenerek öğrenme	10	33.3
	Motivasyonu artırma	5	16.7
	Akademik başarının artması	3	10.0
	Olumlu tutum	3	10.0
	Yaratıcılık ve hayal gücünün artması	3	10.0

Tablo 9’da dijital hikâye anlatımının öğrenciler üzerindeki faydaları hususunda öğretmenlerin görüşlerine dair bulgular incelenmiştir. Öğrenciler üzerindeki faydaları temasında en çok vurgulanan kodun “Kalıcı öğrenme (f=25)” olduğu belirlenmiştir. Temaya yönelik vurgulanan kodlar sırasıyla “Dikkat çekme (f=16)”, “Bilginin somutlaştırılması ve zihinsel transferi sağlanması (f=13)”, “Aktif katılım (f=11)”, “Eğlenerek öğrenme (f=10)”, “Motivasyonu artırma (f=5)”, “Akademik başarının artması (f=3)”, “Olumlu tutum (f=3)” “Yaratıcılık ve hayal gücünün artması (f=3)” olarak belirlenmiştir.

Tabloda belirtilen kodların yanı sıra öğretmenler tarafından belirtilen kodlar da açıklamalı olarak sıralanmıştır. “Düşünme becerilerini geliştirme (f=2)”, “Psikomotor becerileri geliştirme (f=2)”, “Yaşama dair örnek olayları deneyimleme (f=1)”, “Görsel okuryazarlık becerisini geliştirme (f=1)”, “Anlamlı öğrenme sağlama (f=1)”, “Odaklanmayı artırma (f=1)”, “olumlu öğrenmeler sağlama (f=1)”, “Teknolojik okuryazarlık becerilerini geliştirme (f=2)”, “Öğrenciye bireysel öğrenme fırsatı sağlama (f=1)”, “Engelli öğrencilerin öğrenmesini kolaylaştırma (f=1)”, “Dil gelişimini artırma (f=1)”, “Öğrenmeyi kolaylaştırma (f=2)”, “Derse ilginin artması (f=2)”, “Bilişsel becerileri geliştirme (f=2)” olarak belirlenmiştir. Eğitimcilerin görüşlerine dayanarak dijital hikâyelerin öğrenciler üzerinde birçok faydasının olduğu belirlenmiştir. Öğretmenler, dijital hikâye anlatımının öğrenciler üzerindeki faydaları ile ilgili olarak şu ifadeleri kullanmıştır.

“Dijital hikâyeler ile ders daha çekici hale gelebilir. Birden fazla duyuya hitap ettiğinden dolayı çocukların öğrenmelerine fayda sağlar. İşitsel problemlili çocuklarda da görseller anlamayı kolaylaştırabilir (Ö.16).”

“Dijital hikâyelerin öğrenciler üzerinde etkili olacağını düşünüyorum. Ses, video, görsellerle desteklenen anlatımlar çocuklar üzerinde daha güzel etkiler bırakıyor. Öğrencilerin derse daha iyi odaklanmalarını sağlayacağını ve derse aktif katılımın artacağını söyleyebilirim (Ö.3).”

“Farklı zeka türlerine sahip öğrenciler için olumlu öğrenmeler sağlanabilir. Bu sebeple öğrencilerin derse katılım, odaklanma ve akademik başarıları artırabilir (Ö.5).”

“Dijital hikâye anlatımının ders sürecinde kullanılmasıyla beraber öğrencilerin derse katılım, derse ilgisi artacaktır (Ö.15).”

“Dijital hikâyeler görsel ve işitsel olarak öğrencilerin dikkatini çekmesinden dolayı eğlenerek öğrenmelerine fırsat tanıyacaktır (Ö.10).”

Tablo 10. Süreçte Yaşanabilecek Zorluklar

Kategori	Kod	F	%
Yaşanabilecek Zorluklar	Teknik alt yapı sorunları	12	40.0
	Teknolojik okuryazarlık ve teorik bilgi eksikliği	9	30.0
	Kaynak sıkıntısı	6	20.0
	Fiziksel imkanların yetersizliği	5	16.7
	Zaman alması	3	10.0
	Her konunun hikâyeleştirilememesi	3	10.0
	Öğretmen ve öğrenci isteksizliği	1	3.3

Tablo 10’da dijital hikâye anlatımı sürecinde yaşanabilecek zorluklar öğretmenlerin görüşleri neticesinde belirlenmiştir. Süreçte yaşanabilecek zorluklar temasında en çok vurgulanan kodun “Teknik alt yapı sorunları (f=12)” olduğu belirlenmiştir. Temaya yönelik vurgulanan kodlar sırasıyla “Teknolojik okuryazarlık ve teorik bilgi eksikliği (f=9)”, “Kaynak sıkıntısı (f=6)”, “Fiziksel imkanların yetersizliği (f=5)”, “Zaman alması (f=3)”, “Her konunun hikâyeleştirilememesi (f=3)”, “Öğretmen ve öğrenci isteksizliği (f=1)” olarak belirlenmiştir. Dijital hikâyeleri kullanım sürecinde çeşitli zorluklar yaşanabileceği belirlenmiştir. Öğretmenler, süreçte yaşanabilecek zorluklarla ilgili olarak şu ifadeleri kullanmıştır.

“Teknolojik ve teorik bilgi eksikliğinden kaynaklanan zorlukların yaşanabileceğini düşünüyorum (Ö.5).”

“Teknolojik aksaklıklarla karşılaşılabilir, dijital alt yapı sorunları yaşanabilir, dijital hikâyelere ulaşım konusunda sıkıntı yaşanabilir (Ö.6).”

“Fiziksel imkanı kısıtlı, teknolojik olarak yetersiz olan sınıflarda uygulaması zor olabilir (Ö.18).”

“Dijital hikâye oluşturma süreci uzun zaman alabileceğinden dolayı müfredatın aksamasına sebep olabilir (Ö.2).”

“Öğretmenlerin dijital hikâyeyi hazırlama sürecine zaman ayırmaları gerekmektedir. Konuların hikâye haline getirilmesinde zorluk yaşanabilir. Kişilerin dijital hikâye oluşturmaya yönelik yeterli bilgileri olmayabilir (Ö.30).”

“Her birey internete ve bilgisayara erişim sağlayamamaktadır. Bu yüzden birçok öğrenci, teknolojik açıdan yetersiz bir konumdadır. Bu durum dijital hikâye oluşturma sürecinde güçlüklerle karşılaşılmasına yol açabilir. Ayrıca dijital öyküleme süreci uzunca bir zaman gerektirebildiğinden müfredatın aksamasına sebep olabilir (Ö.29).”

Tablo 11. Sorunlara Yönelik Çözüm Önerileri

Kategori	Kod	F	%
Çözüm Önerileri	Eğitimcilere yönelik eğitimler (çevrim içi, yüz yüze) verilmesi	20	66.7
	Teknolojik alt yapı desteği sağlanmalı	8	26.7
	Kaynak arşivi oluşturulması	8	26.7
	Dijital hikâyelerin tanıtımının yapılması	7	23.3
	Dijital hikâye kullanımı kursu (veli, öğrenci) verilmesi	6	20.0
	EBA platformunda içerik olarak verilmesi	6	20.0
	Lisans döneminde öğretmen adaylarına ders olarak verilmesi	1	3.3

Tablo 11’de sorunlara yönelik çözüm önerileri sunulmuştur. Eğitimciler tarafından dijital hikâyeleri kullanım sürecinde karşılaşılabilecek sorunlara yönelik çözüm önerilerine yönelik belirlenen temadan en fazla vurgulanan kodun “Eğitimcilere yönelik eğitimler (çevrim içi, yüz yüze) verilmesi (f=20)” olduğu belirlenmiştir. Temaya yönelik vurgulanan diğer kodlar sırasıyla “Teknolojik alt yapı desteği sağlanması (f=8)”, “Kaynak arşivi oluşturulması (f=8)”, “Dijital hikâyelerin tanıtımının yapılması (f=7)”, “Dijital hikâye kullanımı kursu (veli, öğrenci) verilmesi (f=6)”, “EBA platformunda içerik olarak verilmesi (f=6)”, “Lisans döneminde öğretmen adaylarına ders olarak verilmesi (f=1)” olarak belirlenmiştir. Öğretmenler, sorunlara yönelik çözüm önerileri ile ilgili ilgili olarak şu ifadeleri kullanmıştır.

“Dijital hikâye anlatımını yayınlattırmak amacıyla öğretmenlere seminerler verilebilir (Ö.10).”

“Seminer ve kurslarla öğretmen, veli ve öğrenci kapsamında dijital yeterlilik sağlanabilir. EBA platformunda dijital hikâye anlatıcılığı ile ilgili olarak örneklere yer verilebilir (Ö.5).”

“Öncelikli olarak okullara gerekli teknolojik alt yapı desteğinin sağlanması gerekmektedir. Bunun yanı sıra dijital hikâye kaynaklarına ulaşım kolay olmalıdır. Kaynak arşivi oluşturulmalıdır (Ö.6).”

“Dijital hikâye hazırlama sürecinde hedef kitlenin ilgi alanlarına göre fikirlerini almak gerekiyor. Bunun yanı sıra teknolojik olarak donanımların sağlam ve eksiksiz olması gerekiyor. Dijital hikâye oluşturma sürecinde ise seçilen görsellerin hikâye metnine, karakterlere uygun olması gerekmektedir. Bağlantıyı sağlam tutmak adına görsel geçişlerde kopma olmamalıdır (Ö.17).”

“Öğretmenlere eğitimler verilmelidir. Tüm kullanıcı kitleye tanıtımlarını yapılarak yaygınlaştırılmalıdır (Ö.19).”

“Öğretmenlere uygulama anlatılarak seminerler verilebilir. Veliler sürece dahil edilerek uygulama genişletilebilir. Öğrencilere ön bilgilendirme yapılarak aktif olarak katılımları sağlanabilir (Ö.15).”

Tablo 12. *Dijital Hikâye Hazırlama Sürecine Yönelik Öneriler*

Kategori	Kod	F	%
Hazırlama Sürecine Yönelik Öneriler	Öğrencilerin yaş ve gelişimine uygun olması	3	10,3
	Öğrencilerin ilgi ve ihtiyaçlarına göre hazırlanması	1	3,4
	Dijital hikâyenin kısa ve akıcı olması	2	6,9
	Ders ve kazanımlara uygun olması	2	6,9
	Görsellerin konuya uygun olması	2	6,9
	Seslendirme, vurgu ve tonlamaya dikkat edilmesi	2	6,9
	Ses ve görsellerin uyumlu olması	1	3,4
	Görsel geçişlerde zamanlamaya dikkat edilmesi	2	6,9
	Sürecin izlenmesi	1	3,4
	Dijital hikâyenin okul laboratuvarında oluşturulması	1	3,4

Tablo 12’de dijital hikâye hazırlama sürecine yönelik öğretmenlerin önerileri doğrultusunda bulgular belirlenmiştir. Tablo 12 incelendiğinde temaya yönelik en fazla vurgulanan kodun “Öğrencilerin yaş ve gelişimine uygun olması (f=3)” olduğu belirlenmiştir. Dijital hikâye hazırlama sürecine yönelik öneriler temasında vurgulanan diğer kodlar sırasıyla, “Dijital hikâyenin kısa ve akıcı olması (f=2)”, “Ders ve kazanımlara uygun olması (f=2)”, “Görsellerin konuya uygun olması (f=2)”, “Seslendirme, vurgu ve tonlamaya dikkat edilmesi (f=2)”, “Görseller geçişlerde zamanlamaya dikkate edilmesi (f=2)”, “Ses ve görsellerin uyumlu olması (f=1)”, “Öğrencilerin ilgi ve ihtiyacına göre hazırlanması (f=1)”, “Sürecinin izlenmesi (f=1)”, “Dijital hikâyelerin okul laboratuvarında oluşturulması (f=1)” olarak belirlenmiştir. Dijital hikâye hazırlama sürecinde dikkat edilmesi gereken en önemli husus öğrencinin yaş ve gelişimine uygun olması olduğu belirlenmiştir. Öğretmenler dijital hikâye hazırlama sürecine yönelik şu ifadeleri kullanmıştır.

“Öncelikle dijital hikâye öğrenci seviyesine uygun olmalıdır. Hikâyenin çok uzun olmamasına dikkat edilmelidir. Görseller konuya uygun seçilmeli, seslendirme yapılırken de vurgu tonlamaya dikkat edilmesi gereklidir (Ö.18).”

“Hedef kitleyi sürekli olarak aktif tutmak gerektiğini düşünüyorum. Dijital hikâyenin hazırlanma sürecinde bile örtük olarak izleyecek kitlenin fikirlerine başvurmak gerekiyor. Teknolojik donanımın kaliteli olması gerektiğini düşünüyorum. Seçilen görsellerin

karakterden uzak olmaması ve bağlantıyı sağlam kurmak adına geçişlerde kopma olmaması gereklidir (Ö.27).”

“Dijital hikâye öğrenci yaşına, düzeyine ve derse uygun olması gerekmektedir (Ö.23).”

“Dijital hikâye çok uzun olmamalıdır. Anlatım öğrenci seviyesine uygun olmalıdır. Görseller ilgi çekici, hikâye metni ile uyumlu olmalıdır (Ö.9).”



BEŞİNCİ BÖLÜM

Sonuç Tartışma ve Öneriler

Tartışma ve Sonuç

Bu bölümde araştırmanın temel amacı çerçevesinde sosyal bilgiler dersinde dijital hikâyelerin kullanımında yönelik sınıf öğretmenleriyle yapılan görüşmelerden elde edilen sonuçlar değerlendirilmiştir. Araştırma sonuçları ile daha önceden yapılan çalışmalardan elde edilen sonuçlar karşılaştırılarak incelenmiştir. İncelenen bulgular ve sonuçlar neticesinde araştırmaya yönelik gelecekte yapılabilmesi öngörülen önerilere yer verilmiştir.

İlk olarak, uygulama sürecinde araştırmacı tarafından sınıf öğretmenlerine dijital hikâye ile ilgili kısa bir bilgilendirme çalışması yapılmıştır. Tanıtım sırasında öğretmenlerin dijital hikâye ile eğitici videoları karıştırdıkları belirlenmiştir. Robin' e (2016) göre, eğitim ortamında kullanılan bir videonun dijital hikâye olarak sınıflandırılmasını belirlemeye yönelik yardımcı sorular şu şekilde aşağıda ifade edilmiştir.

- Videonun konusu ve videonun amacı nedir?
- Video kaynağı nedir?
- Videoyu kim, ne zaman oluşturdu?
- Videonun hedef kitlesi kimlerdir?
- Video oluşturulan kişi tarafından hikâye haline getirildi mi?
- Videoda kişisel bir görüş var mı?
- İçerik gerçeğe uygun ve dengeli bir şekilde sunuluyor mu?
- Video, bir kurum, iş veya ilgili belirli bir gündem veya mesajı içeriyor mu?
- Videonun süresi ne kadar?

Dijital hikâyelerin asıl amacı izleyiciye bir konuda bilgi vermektir. Bir eğitici videonun dijital hikâye olabilmesi için yukarıda yer alan sorulara cevap olarak verilen nitelikleri taşınması gerekmektedir. Öğretmenlerin bilgilendirilmesiyle bu anlam karışıklığının önüne geçileceği düşünülmektedir.

Elde edilen bulgulara göre dijital hikâyeler, sınıf öğretmenleri tarafından “Geleneksel hikâye anlatıcılığının teknoloji ile zenginleştirilmiş halidir”, “Öğretmen ve öğrencilerle birlikte çoklu ortam olanaklarını kullanarak oluşturulan ders aracı”, “Geleneksel hikâyelerin dijital ortama aktarılmış hali” , “Farklı zeka türlerine hitap eden, eğlenerek öğrenme fırsatı tanıyan anlatı yöntemi”, “Birçok duyuya hitap eden öğretim aracı” olarak tanımlanmıştır.

Sınıf öğretmenleri tarafından yapılan tanımlamalar ilgili alan yazını destekler niteliktedir. Alan yazında benzer tanımlamalar yapıldığı görülmektedir. Hull & Nelson (2005) dijital hikâyeyi; senaryo, müzik, sesli anlatım, resim ve video gibi öğelerin birleşmesiyle oluşan çoklu medya biçimi olarak tanımlamıştır. Robin (2008) dijital hikâyeyi, geleneksel öykü anlatma becerisini metin, resim, ses kaydı, müzik ve video gibi dijital bileşenlerle bir araya getiren güçlü bir öğrenme ve öğretme aracı olarak tanımlamaktadır. Sawyer & Willis (2011) dijital hikâyeyi, çoklu ortam araçlarının olanaklarıyla dijital bir ortamda oluşturulan sanatsal, estetik, yaratıcı bir ürün olarak tanımlamıştır. Turgut & Kışla' a (2015) göre dijital hikâye; resim, ses, müzik, görüntü, grafik, hareketli grafik ve metne dayanarak anlatımın interaktif bir ortamda sunulma sürecidir. Yamaç' a (2015) göre dijital hikâye, bir konuda bilgi sunmak amacıyla ses, müzik, dijital grafikleri bir araya getirmesidir. Wang & Zhan (2010) dijital hikâyeyi, modern bir yaklaşımla geleneksel hikâyeleri aktarma olarak tanımlamaktadır.

Sınıf öğretmenlerinin eğitimde dijital hikâye kullanımına yönelik çoğunun deneyimlerinin bulunmadığı, dijital hikâye anlatımı konusunda sınırlı sayıda öğretmenin eğitim aldığı sonucuna ulaşılmıştır. Dijital hikâye hazırlama ve kullanılmasına yönelik öğretmenlerin lisans ve yüksek lisans ders döneminde eğitim aldıkları, uzaktan eğitim çalışmalarına katıldıkları belirlenmiştir. Bunun yanı sıra öğretmenlerin, hem kendi hazırladıkları hem de hazır olan dijital hikâyeleri ders sürecinde kullandıkları belirlenmiştir. Yapılan görüşmeler sonucunda öğretmenlerin, dijital hikâyeleri faydalı buldukları, dijital hikâye ile ilgili yapılacak olan eğitimlere katılmak istedikleri sonucuna ulaşılmıştır. Literatürde yapılan çalışmalar araştırma sonucunu destekler niteliktedir (Baki & Feyzioğlu, 2017; Bedir-Erişti, 2016; Erdoğan & Eskimen, 2021; Kabaran vd., 2019; Karakoyun, 2014; Karataş, 2020; Kocaman-Karaoğlu, 2016; Kurudayıoğlu & Bal, 2014; Mangal & Kurtde Fidan, 2022; Saritepeci & Durak'ın, 2016)

Çalışmaya katılan tüm sınıf öğretmenleri tarafından dijital hikâye anlatımının, ilkökul kademesinde tüm sınıf seviyelerinde kullanılabilir olduğu belirlenmiştir. Dijital hikâyelerin ilkökul seviyesinde kullanılmasının uygun, yararlı ve işlevsel olacağı belirlenmiştir. Genel olarak eğitimde kullanılan dijital hikâyelerin çağın niteliklerine uygun aynı zamanda da öğretmenleri mesleki anlamda geliştirebilecek bir öğretim aracı olduğu düşünülebilir. Literatürde yapılan çalışmalar bu araştırma sonucunu destekler niteliktedir. Pala' ın (2021) yaptığı çalışmada, dijital hikâye uygulamalarının sosyal bilgiler ve başka derslerde de kullanılabileceği ifade edilmiştir. Sadık'ın (2008) yaptığı çalışmada, karşılaşılan sorunlara rağmen öğretmenlerin ders müfredatında dijital öykü anlatımına yer vermeye istekli oldukları belirlenmiştir. Sagri vd. (2019) dijital hikâyenin gelişim düzeylerine göre entegre

edilebildiği için eğitimin tüm kademelerinde uygulanabilir olduğundan bahsetmişlerdir. Okul öncesinden başlayıp farklı kademelerde kullanılan dijital hikâyenin farklı yaş gruplarıdaki öğrenciler için uygun bir uygulama olduğu düşünülmektedir (Ulu, 2021).

Sınıf öğretmenlerinin görüşlerine göre dijital hikâye uygulamalarının ilköğretim kademesinde kullanılabileceği derslere ilişkin elde bulgular incelendiğinde, öğretmenler tarafından dijital hikâyelerin en fazla kullanılabilmesi uygun görülen ders, “Sosyal Bilgiler” olarak belirlenmiştir. Bu dersin yanı sıra Türkçe, fen bilimleri, matematik, trafik güvenliği ve ilk yardım, insan hakları yurttaşlık ve demokrasi, din kültürü ve ahlak bilgisi, beden eğitimi ve oyun, görsel sanatlar, müzik, yabancı dil derslerinde de dijital hikâyelerin kullanılabilir olacağı sonucuna ulaşılmıştır. Dijital hikâye anlatımının tüm derslerde disiplinlerarası olarak kullanılabileceği, diğer kademelerde de kullanılmasının faydalı olacağı düşünülmektedir. Alan yazına bakıldığında yapılan bazı çalışmalar Coğrafya (Ryan & Aasetre, 2021), Fizik (Kahraman, 2013), Sosyal Bilgiler (Ünlü & Yangın, 2020), Kimya (Nam, 2017), Türkçe (Yamac & Ulusoy, 2016), Matematik (Büyükkarcı & Müldür, 2022), Fen Bilimleri (Ulum & Yalman, 2020), İnsan Hakları, Yurttaşlık ve Demokrasi (Mangal & Kurtdede-Fidan, 2022) gibi farklı derslerde yürütülmüştür.

Dijital hikâyelerin öğretim sürecinde en fazla ders verimini artıracakları belirlenmiştir. Ders sürecinde bununla birlikte dikkat çekme, aktif katılımı sağlama, eğlenerek öğrenme, somutlaştırma, çoklu ortam araçlarını derslerde kullanma, derse olan ilginin artması, zamanı ekonomik kullanma, birden fazla duyuya hitap etme, etkili öğrenme, motivasyonun artması, öğrenci yaş ve seviyesine uygun olması, farklı zeka türlerine hitap etmesi, anlaşılabilirliğin artması, odaklanmanın artması, teknolojik okuryazarlık becerilerin gelişmesi gibi öğretim sürecine katkılarının olduğu belirlenmiştir. Eldeki bulgular incelendiğinde dijital hikâye anlatımının ders sürecinde bilişsel, duyuşsal, psikomotor becerilerinin gelişmesinde olumlu olarak katkı sağlayabileceği sonucuna varılmıştır. Elde edilen görüşler de literatürde yapılan çalışmaları destekler niteliktedir. Cığerci’nin (2015) yılında yaptığı çalışmada, dijital hikâyelerin dinleme, dinlediğini anlama becerilerinin gelişmesinde olumlu katkısı olduğu, birden fazla duyuya hitap etmesinden dolayı motive edici olduğu belirlenmiştir. Frazel’ e (2010) göre dijital hikâyeler, öğrenciye eğlenceli bir sınıf ortamı oluşturarak, öğrenciyi aktif bir şekilde sürece sokmaktadır. Ayrıca Mangal & Kurtdede-Fidan (2022) dijital hikâye uygulamalarının öğrenme ortamlarına olumlu katkısı olduğu ve öğrencilerde çeşitli becerileri geliştirmede yardımcı olduğunu ifade etmişlerdir.

Sınıf öğretmenleriyle yapılan görüşmelerde, dijital hikâyelerin kullanıldığı derslerde derste anlatılanların günlük hayatla ilişkilendirilmesinden dolayı öğrencilerin konuyu kolay

bir şekilde somutlaştırılabileceği ifade edilmiştir. Dijital hikâyelerle öğrenilen bilgilerin daha kolay zihinsel transferinin sağlanacağı belirlenmiştir. Bunun yanı sıra milli mücadele, milli kültür öğelerimiz, ülkeler ve kültürleri gibi anlatılması zor olan soyut konuları dijital hikâyeler aracılığıyla somutlaştırarak kalıcı öğrenmeler sağlanabileceği sonucuna varılmıştır. İlgili alan yazınında dijital hikâyenin kalıcı öğrenmeye etkisinin olduğu ilgili çalışmalardan anlaşılmaktadır (Aktas & Uzuner-Yurt, 2017; Anılan vd., 2018; Talan, 2021).

Eğitimcilerin görüşlerine dayanarak dijital hikâyelerin öğrenciler üzerinde sağlayacağı faydalar belirlenmiştir. Ders sürecinde kalıcı öğrenme, dikkat çekme, bilginin somutlaştırılması ve zihinsel transferin sağlanması, aktif katılım sağlama, eğlenerek öğrenme, öğrenmeyi kolaylaştırma, derse ilginin artması, motivasyon, tutum, akademik başarı, yaratıcılık ve hayal gücünü artırma gibi katkılarının olacağı sonucuna ulaşılmıştır. Aynı zamanda dijital hikâye anlatımının engelli öğrencilerin öğrenmesinde de kolaylık sağlayabileceği belirlenmiştir. Bu sonuçlar ilgili alan yazınında yapılan çalışmalarla örtüşmektedir (Aktaş & Uzuner-Yurt 2017; Demirer, 2013; Hung vd., 2012; Kahraman, 2013; Kulla-Abbott, 2006; Özerbaş & Öztürk, 2017; Sadık, 2008; Uslupehlivan vd., 2017; Wnag & Zhan, 2010). Örneğin Aktaş & Uzuner-Yurt' un (2017) yaptığı çalışmada, dijital hikâye oluşturma kalıcı öğrenme sağladığı belirlenmiştir. Hung vd., (2012) yaptığı çalışmada, dijital hikâyelerin öğrencilerin akademik başarı, problem çözme becerilerinin gelişimine ve motivasyonlarına olumlu etki sağladığı belirlenmiştir. Kahraman'a (2013) göre, derslerinde dijital hikâye kullanarak ders işleyen öğretmenler tarafından dijital hikâyelerin öğrenmeyi kolaylaştırdığı, dersi keyifli hale getirdiği, anlatılan konuyu somutlaştırarak kalıcı öğrenme sağladığı, derse katılımı artırdığı belirtilmiştir. Kulla-Abbott'ın (2006) yılında yaptığı çalışmada, ortaokulda öğrenim gören öğrencilerin kendi hikâyelerini dijital hikâye olarak oluşturmaktan keyif aldıkları belirlenmiştir. Ayrıca çalışmada, dijital hikâyelerin kullanımının kolay, eğlenceli olduğu belirtilmiştir. Sadık' ın (2008) yaptığı çalışmada, dijital hikâyelerin yaratıcılık özelliklerini geliştirdiği ve öğrencileri motive ettiği belirlenmiştir. Uslupehlivan vd., (2017) yaptığı çalışmada, öğretmen adayları tarafından dijital hikâye anlatımı ders sürecinde dikkat çekici, öğrenmeyi kolaylaştırıcı, akılda kalıcı bir etkinlik olarak görüldüğü belirlenmiştir. Yuksekyalcin vd., (2016) yaptığı çalışmada dijital hikâyenin öğrencileri dikkatini çekmede eğitsel açıdan avantajlı olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Yüzer & Kılınç (2015) yaptığı çalışmada, dijital hikâye anlatımının kalıcılığa ve akademik başarıya olumlu etkisi olduğu belirlenmiştir. Wang & Zhan'ın (2010) yaptığı çalışmada, öğrencilerin dijital hikâye anlatımı kullanılan derslerde ders içeriğini daha kolay ve anlamlı olarak hatırladığı belirlenmiştir.

Dijital hikâyelerin kullanım sürecinde çeşitli zorluklar yaşanabileceği belirlenmiştir. Araştırmada en fazla teknik alt yapı kaynaklı sorunlar yaşanacağı belirlenmiştir. Teknolojik okuryazarlık ve teorik bilgi eksikliği, kaynak sıkıntısı, fiziksel imkanların yetersizliği, zaman sıkıntısı, müfredatın aksaması, her konunun hikâyeleştirilememesi, öğretmen ve öğrenci isteksizliğinden kaynaklı sorunlar yaşanabileceği sonucuna ulaşılmıştır.

Sonuç olarak dijital hikâye oluşturma ve dijital hikâye kullanma konusunda eğitimcilerin yeteri kadar teorik bilgi sahibi olmadıkları belirlenmiştir. Gelişen teknoloji ve yenilenen eğitim programlarıyla uyumu sağlamak amacıyla eğitimcilere dijital hikâye eğitimi verilmesi gerekmektedir. Dijital hikâye oluşturma aşamasında ise seslendirme, konuya uygun görsellerin hazır olarak bulma konusunda zorluk yaşanabileceği belirlenmiştir. Dijital hikâye oluşturma sürecinde seslendirme aşamasında karakter sayısı kadar kişiyle çalışılması ya da her karakter için farklı ses tonuyla seslendirme yapılması ve görsel arşiv oluşturulmasıyla kolaylık sağlanabilir. Aldemir-Engin (2022) matematik öğretmen adaylarıyla yaptığı çalışmada, öğretmen adaylarının dijital hikâye tasarlama sürecinde bazı zorluklarla (örneğin ses kaydı yapmak ve eklemek gibi) karşılaştıklarını tespit etmiştir. Çetin (2021) öğretmen adaylarıyla yaptığı çalışmada, öğretmen adaylarının en çok dijital hikâye oluşturma sürecinde zorlandıklarını bulmuştur. Ayrıca öğretmen adayları dijital hikâye oluşturma sürecinden sonra film şeridi oluşturma aşamasında zorlandıklarını ifade etmişlerdir. Özüdoğru & Çakır (2020) öğretmen adaylarıyla yaptıkları çalışmada dijital hikâyeyeyle ilgili yazılımı kullanmakta zorlandıkları ortaya çıkmıştır.

Öğretmenler ile yapılan görüşmelerden elde edilen bulgulara göre, dijital hikâye hazırlama sürecinde dikkat edilmesi gerekenler belirlenmiştir. Dijital hikâye hazırlama sürecinde dikkat edilmesi gereken en önemli husus öğrencinin yaş ve gelişimine uygun olması olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin dikkatinin dağılmasını önlemek amacıyla dijital hikâyelerin kısa ve akıcı olması, oluşturulacak dijital hikâyelerin ders ve kazanıma uygun olması, öğrencilerin ilgi ve ihtiyaçları doğrultusunda dijital hikâyelerin hazırlanması gerektiği, bununla birlikte hikâyelemenin her aşamasında sürecin kontrol edilmesi gerektiği, eğitimde fırsat eşitliğini sağlamak amacıyla da öğrencilerle hazırlanacak dijital hikâyelerin okulda öğretmen rehberliğinde hazırlanması gerektiği sonucuna ulaşılmıştır.

Sosyal bilgiler dersinde sınıf öğretmenlerinin tarafından eğitimde dijital hikâyelerin kullanılmasına yönelik sınıf öğretmenlerinin görüşlerinin incelendiği araştırmada sonuç olarak; öğretmenlerin dijital hikâye ile eğitici videoları karıştırdıkları, öğretmenlerin çoğunun dijital hikâye hazırlama ve derste dijital hikâyeyi kullanmaya yönelik deneyiminin olmadığı, ancak dijital hikâyeleri faydalı buldukları ve dijital hikâye ile ilgili yapılacak olan eğitimlere

katılmak istedikleri, dijital hikâyelerin ilkökul kademesinde tüm sınıf seviyelerinde kullanılabilir olduğu, öğretim sürecinde ders verimini artıracığı, öğrencilere ve öğretim sürecine birçok katkısı olabileceği sonucuna varılmıştır. Öğretmenler, dijital hikâye hazırlanma sürecine yönelik öneriler belirlemişlerdir. Bununla birlikte dijital hikâyeleri kullanım sürecinde çeşitli zorluklar yaşanabileceği belirlenmiştir. Bu sorunlara yönelik çözüm öneriler geliştirilmiştir.

Öneriler

Araştırma sonuçlarına göre, dijital hikâye alanında yapılabilecek çalışmalara yönelik katkı sağlayabileceği düşünülen bazı öneriler sunulmuştur.

Çalışmaya katılan sınıf öğretmenlerinin büyük çoğunluğu eğitimcilere dijital hikâye eğitimi verilmesi gerekliliğinden bahsetmiştir. Bunun yanı sıra dijital hikâyeye ilgili arşiv oluşturulabileceğinden bahsetmişlerdir. Dijital hikâyelere ulaşılabilirliği artırmak amacıyla EBA platformunda dijital hikâye içeriklerine yer verilebilir. Ayrıca öğretmenlere dijital hikâyenin tasarlanması ve uygulanması ile ilgili hizmet içi seminerler verilebilir.

Bu çalışma sınıf öğretmenlerinin görüşleri ele alınarak nitel bir yaklaşımla yürütülmüştür. Farklı çalışmalarda nicel veya karma gibi yaklaşımlarla yürütülebilir.

Yapılan araştırmada, sosyal bilgiler dersinde dijital hikâyelerin kullanımına yönelik sınıf öğretmenlerinin derinlemesine görüşleri alınmıştır. Araştırma branş öğretmenleriyle, farklı sınıf düzeylerine yönelik olarak da gerçekleştirileceği düşünülmektedir.

İlkökul düzeyinde eğitim öğretim faaliyetlerinde hazırlanacak olan dijital hikâyelerin öğrencilerin ders ve kazanımlarına, gelişim düzeylerine uygun olması gibi bazı değişkenlere dikkat edilmesi gerektiği söylenebilir.

KAYNAKÇA

- Abbott, J., & Ryan, T. (1999). Constructing knowledge, reconstructing schooling. *Educational Leadership*, 57(3), 66-69. http://www.savie.ca/sage/articles/1080_000_abbott_1999.pdf
- Abdel-Hack, E. M., & Helwa, H. S. A. A. (2014). Using digital storytelling and weblogs instruction to enhance EFL narrative writing and critical thinking skills among EFL majors at faculty of education. *Educational Research*, 5(1), 8-41. <https://doi.org/10.14303/er.2014.011>
- Aktas, E., & Uzuner-Yurt, S. (2017). Effects of digital story on academic achievement, learning motivation and retention among university students. *International Journal of Higher Education*, 6(1), 180–196. <http://dx.doi.org/10.5430/ijhe.v6n1p180>
- Aldemir-Engin, R. (2022). Ortaokul matematik öğretmenleri adaylarının hazırladıkları dijital hikâyelerin değerlendirilmesi ve öğretmen adaylarının dijital hikâye tasarlama sürecine ilişkin görüşlerinin incelenmesi. *Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(1), 706-750. <https://dx.doi.org/10.29299/kefad.943463>
- Andaç, F. (2014). *Öykü yazmak, hikâye anlatmak*. Ceres Yayınları.
- Anılan, B., Berber, A., & Anılan, H. (2018). The digital storytelling adventures of the teacher candidates. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 9(3), 262-287. <https://doi.org/10.17569/tojqi.426308>
- Baki, Y., & Feyzioğlu, N. (2017). Dijital öykülerin 6. sınıf öğrencilerinin öykü yazma becerilerine etkisi. *International Online Journal of Educational Sciences*, 9(3), 686-704. <https://doi.org/10.15345/iojes.2017.03.009>
- Banaszewski, T. (2002). Digital storytelling finds its place in the classroom. *Multimedia Schools*, 9(1), 32-35. <https://www.infotoday.com/MMSchools/jan02/banaszewski.htm>
- Banaszewski, T. M. (2005). *Digital storytelling: supporting digital literacy in grades 4-12* [Doctoral dissertation, Georgia Institute of Technology-USA]. https://smartech.gatech.edu/bitstream/handle/1853/6966/banaszewski_thomas_m_200505_mast.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Başaran, H. (2019). *İlkokul dördüncü sınıf sosyal bilgiler dersinde dijital hikâyelerle desteklenmiş öğretimin akademik başarı, tutum, motivasyon, bilişüstü düşünme ve karar verme stratejilerine etkisi* (Tez No. 582248) [Yüksel lisans tezi, Sosyal Bilimler Enstitüsü-Rize]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Başdaş, F., & Vural, R. A. (2017). Drama temelli dijital hikâye anlatıcılığı programının 6 yaş çocuklarının bazı sosyal becerilerinin gelişimine etkisi. *Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(1), 1-30. <https://doi.org/10.30803/adusobed.335056>
- Bayrakdar, C., & Şahinkaya, H. (2021). Bir köy ortaokulunda dijital hikâyeleme yönteminin öğrencilerin etik ve güvenlik ünitesi erişimlerine etkisi. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 18(47), 147-173. <https://dergipark.org.tr/en/pub/mkusbed/issue/62012/896130>
- Bedir-Erişti, S. D. (2016). Katılımcı tasarım temelli dijital öyküleme sürecinde ilköğretim öğrencilerinin yaratıcılık göstergeleri. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 7(4), 462-492. <https://doi.org/10.17569/tojqi.28031>

- Belda-Medina, J. (2022). Promoting inclusiveness, creativity and critical thinking through digital storytelling among EFL teacher candidates. *International Journal of Inclusive Education*, 26(2), 109-123. <https://doi.org/10.1080/13603116.2021.2011440>
- Bitsch, V. (2005). Qualitative research: A grounded theory example and evaluation criteria. *Journal of Agribusiness*, 23(345-2016-15096), 75-91.
- Bozdoğan, D. (2012). Content analysis of elt students'digital stories for young learners. *Novitas-Royal*, 6(2), 126–136. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/111822>
- Brennan, R. L., & Prediger, D. J. (1981). Coefficient kappa: Some uses, misuses, and alternatives. *Educational and Psychological Measurement*, 41(3), 687-699.
- Bull, G., & Kajder, S. (2005). Digital storytelling in the language arts classroom. *Learning and Leading with Technology*, 32(4), 46-49. <https://eric.ed.gov/?id=EJ697294>
- Büyükkarcı, A., & Müldür, M. (2022). Digital storytelling for primary school Mathematics Teaching: Product and process evaluation. *Education and Information Technologies*, 27(4), 5365-5396. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10813-8>
- Chen, H. L., & Chuang, Y. C. (2021). The effects of digital storytelling games on high school students' critical thinking skills. *Journal of Computer Assisted Learning*, 37(1), 265-274. <https://doi.org/10.1111/jcal.12487>
- Churchill, N. (2016). *Digital storytelling as a means of supporting digital literacy learning in an upper-primary-school English language classroom*. [Doctor of philosophy, Edith Cowan University-Australia]. <https://ro.ecu.edu.au/theses/1774/>
- Cığerci, F. M. (2015). *İlkokul dördüncü sınıf Türkçe dersinde dinleme becerilerinin geliştirilmesinde dijital hikâyelerin kullanılması* (Tez No: 415878) [Doktora tezi, Anadolu Üniversitesi-Eskişehir]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi
- Csikar, E., & Stefaniak, J. E. (2018). The utility of storytelling strategies in the biology classroom. *Contemporary Educational Technology*, 9(1).42-60. <https://doi.org/10.30935/cedtech/6210>
- Çetin, E. (2021). Digital storytelling in teacher education and its effect on the digital literacy of pre-service teachers. *Thinking Skills and Creativity*, 39, 100760. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100760>
- Çukurbaşı, B., & İşman, A. (2014). Öğretmen adaylarının dijital yerli özelliklerinin incelenmesi (Bartın Üniversitesi örneği). *Bartın University Journal of Faculty of Education*, 3(1), 28-54. <https://10.14686/BUEFAD.201416206>
- Dayan, G., & Girmen, P. (2018). Türkçe eğitimi yazma sürecinde: Dijital öyküleme. *Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi*, 6(3), 207-228. DOI:10.14689/issn.2148- 2624.1.6c3s10m
- Demirbas, I., & Sahin, A. (2020). A Systemic Analysis of Research on Digital Storytelling in Turkey. *International Journal of Progressive Education*, 16(4), 45-65. DOI: 10.29329/ijpe.2020.268.4
- Demirbaş, İ. (2019). *Dijital öykülerin ilkökul öğrencilerinin dinlediğini anlama ve yaratıcı yazma becerilerine etkisi* (Tez No. 607578) [Master's thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü-Kırşehir]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Demirel, Ö. (2002). *Planlamadan Değerlendirmeye Öğretme Sanatı*, Pegem Akademi.
- Demirer, V. (2013). *İlköğretimde e-öyküleme kullanımı ve etkileri* (Tez No. 328704) [Doktora tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi-Konya]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.

- Demirer, V., & Yasemin, B. (2018). Türkçe öğretmeni adaylarının dijital öyküleme sürecine ilişkin görüşleri ve algıları. *Journal of Theoretical Educational Science*, 11(4), 718-747. <https://doi.org/10.30831/akukeg.392654>
- Doğan, B., & Robin, B. (2008). *Implementation of digital storytelling in the classroom by teachers trained in a digital storytelling workshop*. In Society for Information Technology & Teacher Education International Conference (s. 902-907). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE), USA.
- Durmuş, S., & Bahar, M. (2005). 2004 öğretim programlarında ölçme değerlendirme yaklaşımı: ilköğretim matematik, fen ve teknoloji dersi örneği. *Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(10), 133-148. <https://doi.org/10.11616/AbantSbe.163>
- Dush, L. (2009). *Digital storytelling at an educational nonprofit: A case study and genre-informed implementation analysis*. University of Massachusetts Amherst.
- EBA, (2021) *Elektriğin İcadı*. <https://ders.eba.gov.tr/ders//redirectContent.jsp?resourceId=edf496c53e9f28b1f24b54490c43beb9&resourceType=1&resourceLocation=2>
- Eroğlu, A. (2020). *Ortaokul 7. sınıf Türkçe dersinde dijital hikâye anlatımının kullanılması*. (Tez No. 630371) [Doktora tezi, Sakarya Üniversitesi-Sakarya] Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Eskimen, A. D., & Erdoğan, F. (2021). Dijital hikâye hazırlayan Türkçe öğretmen adaylarının hızlı içerik geliştirme öz yeterlilik ve motivasyon düzeylerinin belirlenmesi. *MSGSÜ Sosyal Bilimler*, 1(23), 523-544. <https://dergipark.org.tr/en/pub/msgsusbd/issue/69550/1108410>
- Pala, F. (2021). Sosyal bilgiler dersi tarihe yolculuk ünitesi bağlamında dijital hikâye kullanımının öğrenci akademik başarı ve kalıcılığa etkisi. *Dumlupınar Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 5(2), 43-58. <https://dergipark.org.tr/en/pub/debder/issue/63644/858648>
- Foley, L. M. (2013). *Digital storytelling in primary-grade classrooms* (UMI Number: 3560250) [Doctoral dissertation- Arizona State University-USA].
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2011). *How to design and evaluate research in education* (8th ed). McGraw-Hill Humanities.
- Frazel, M. (2010). *Digital storytelling guide for educators*. Washington, DC: International Society for Technology in Education.
- Garcia, P. A., & Rossiter, M. (2010, Mar 29). *Digital Storytelling as Narrative Pedagogy*. In Society for Information Technology & Teacher Education International Conference, in San Diego, CA, USA.
- Göçen, G. (2014). *Dijital öyküleme yönteminin öğrencilerin akademik başarıları ile öğrenme ve ders çalışma stratejilerine etkisi* (Tez No: 387198) [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi-Muğla]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Green, M. R. (2011). *Teaching the writing process through digital storytelling in preservice education* (Publication No. 3471214) [Doctoral dissertation, Texas A&M University-USA]. ProQuest Dissertations and Theses Global.
- Guba, E. G., & Lincoln, Y. S. (1982). Epistemological and methodological bases of naturalistic inquiry. *Ectj*, 30(4), 233-252.

- Ulu, H. (2021). Türkiye'deki dijital öyküleme çalışmalarının eğilimi. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 11(2), 256-280. <https://doi.org/10.17943/etku.850209>
- Hamdy, M. F. (2017). The effect of using digital storytelling on students' reading comprehension and listening Comprehension. *Journal of English and Arabic Language Teaching*, 112-123.
- Hava, K. (2021). Exploring the role of digital storytelling in student motivation an satisfaction in EFL education. *Computer Assisted Language Learning*, 34(7), 958-978. <https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1650071>
- Hull, G. A., & Nelson, M. E. (2005). Locating the semiotic power of multimodality. *Written Communication*, 22(2), 224-261. <https://doi.org/10.1177/0741088304274170>
- Hung, C. M., Hwang, G. J., & Huang, I. (2012). A project-based digital storytelling approach for improving students' learning motivation, problem-solving competence and learning achievement. *Journal of Educational Technology & Society*, 15(4), 368-379. <https://www.jstor.org/stable/jeductechsoci.15.4.368>
- İnceelli, A. (2005). Dijital hikâye anlatımının bileşenleri. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 4(3), 132-142. <http://www.tojet.net/articles/v4i3/4318.pdf>
- Kabaran, G. G., Karalar, H., Altan, B. A., & Altıntaş, S. (2019). Sınıf öğretmeni ve sınıf öğretmeni adayları dijital öykü atölyesinde. *Cumhuriyet Uluslararası Eğitim Dergisi*, 8(1), 235-257. <https://doi.org/10.30703/cije.469461>
- Kahraman, Ö. (2013). *Dijital hikâyecilik metoduyla hazırlanan öğretim materyallerinin öğrenme döngüsü giriş aşamasında kullanılmasının fizik dersi başarı ve motivasyonu düzeyine etkisi* (Tez No. 352043) [Doktora tezi, Balıkesir Üniversitesi-Balıkesir]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Karadağ, E., Deniz, S., Korkmaz, T., & Deniz, G. (2008). Yapılandırmacı öğrenme yaklaşımı: sınıf öğretmenleri görüşleri kapsamında bir araştırma. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21(2), 383-402. <https://dergipark.org.tr/en/pub/uefad/issue/16688/173423>
- Karakoyun, F. (2014). *Çevrimiçi ortamda oluşturulan dijital öyküleme etkinliklerine ilişkin öğretmen adayları ve ilköğretim öğrencilerinin görüşlerinin incelenmesi* (Tez No. 361705) [Doktora tezi, Anadolu Üniversitesi-Eskişehir]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Karakuş-Yılmaz, (2017). Dijital Öyküleme. B. Usanmaz & Y. Göktaş (Ed.), *Çoklu ortam uygulamaları içinde* (ss. 1-33). Atatürk Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi.
- Karataş, F. (2020). *İlkokul 3. sınıf fen bilimleri dersinde dijital hikâye kullanımının akademik başarı ve kalıcılığa etkisi* (Tez No:612642) [Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi-Ankara]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Kobayashi, M. (2012). A digital storytelling project in a multicultural education class for pre-service teachers. *Journal of Education for Teaching*, 38(2), 215-219. <https://doi.org/10.1080/02607476.2012.656470>
- Kocaman-Karoğlu, A. (2015). Öğretim sürecinde hikâye anlatmanın teknolojiyle değişen doğası: dijital hikâye anlatımı. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 5(2), 89-106. <https://doi.org/10.17943/etku.29277>
- Kocaman-Karoğlu, A. (2016). Okul öncesi eğitimde teknoloji entegrasyonu: Dijital hikâye anlatımı üzerine öğretmen görüşleri. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 7(1), 175-205. <https://doi.org/10.17569/tojq.87166>

- Korucu, A. T. (2020). Fen eğitiminde kullanılan dijital hikâyelerin öğretmen adaylarının akademik başarısı, sayısal yetkinlik durumları ve sorgulama becerileri üzerindeki etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 28(1), 352-370. <https://doi.org/10.24106/kefdergi.3617>
- Kotluk, N., & Kocakaya, S. (2015). 21. yüzyıl becerilerinin gelişiminde dijital öyküler: ortaöğretim öğrencilerinin görüşlerinin incelenmesi. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 4(2), 354-363. http://www.jret.org/FileUpload/ks281142/File/36.nihat_kotluk..pdf
- Kulla-Abbott, T. M. (2006). *Developing literacy practices through digital storytelling* [Doctoral dissertation, University of Missouri-St. Louis].
- Kuradayıoğlu, M., & Bal, M. (2014). Ana dili eğitiminde dijital anlatımlarının kullanımı. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, (28), 74-95. <https://dergipark.org.tr/en/pub/sakaefd/issue/11233/134210>
- Lambert, J. (2007). *Digital Storytelling Cookbook*. Digital Diner Press
- Lambert, J. (2007a). *The digital storytelling cookbook: Center for digital storytelling*. Digital Diner Press.
- Landis, J. R., & Koch, G. G. (1977). The measurement of observer agreement for categorical data. *Biometrics*, 33(1), 159-174. <https://doi.org/10.2307/2529310>
- Mangal, K., & Kurtdele-Fidan, N. (2022). İlkokul insan hakları, yurttaşlık ve demokrasi dersinde dijital öyküleme uygulamaları. *Eğitim ve Bilim*, 47(209), 69-94. <https://doi.org/10.15390/EB.2022.10540>
- McClean, S. T. (2007). *Digital storytelling: The narrative power of visual effects in film*. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/2432.001.0001>
- Moseley, C., Gdovin, R., & Jones, K. (2013). Exploring mental models of science teachers using digital storytelling. *Electronic Journal of Science Education*, 17(1), 1-20. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1188469>
- Nam, C. W. (2017). The effects of digital storytelling on student achievement, social presence, and attitude in online collaborative learning environments. *Interactive Learning Environments*, 25(3), 412-427. <https://doi.org/10.1080/10494820.2015.1135173>
- Niemi, H., Harju, V., Vivitsou, M., Viitanen, K., Multisilta, J., & Kuokkanen, A. (2014). Digital storytelling for 21st-century skills in virtual learning environments. *Creative Education*, 5, 657-671. <https://doi.org/10.4236/ce.2014.59078>
- Ohler, J. B. (2013). *Digital storytelling in the classroom: New media pathways to literacy, learning, and creativity*. Corwin Press.
- Özden, M., & Meydan, E. (2021). Dijital hikayenin eğitime katkısına öğrenci görüşleri. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (23), 122-131. <https://doi.org/10.29000/rumelide.948307>
- Özerbaş, M. A., & Öztürk, Y. (2017). Türkçe dersinde dijital hikâye kullanımının akademik başarı, motivasyon ve kalıcılık üzerinde etkisi. *Tübbav Bilim Dergisi*, 10(2), 102-110. <https://dergipark.org.tr/en/pub/tubav/issue/27937/318248>
- Özsoy, G., & Ergun, Ç. (2019, 16-20 Ekim). *Sınıf öğretmeni adaylarının dijital hikâye oluşturma süreci bir eylem araştırması* [Sözlü bildiri]. 18. Uluslararası Sınıf Öğretmenliği Eğitimi Sempozyumu, Ordu.

- Özüdoğru, G., & Çakır, H. (2020). An investigation into the opinions of pre-service teachers toward uses of digital storytelling in literacy education. *Participatory Educational Research*, 7(1), 242-256. <https://doi.org/10.17275/per.20.14.7.1>
- Parsazadeh, N., Cheng, P. Y., Wu, T. T., & Huang, Y. M. (2021). Integrating computational thinking concept into digital storytelling to improve learners' motivation and performance. *Journal of Educational Computing Research*, 59(3), 470-495. <https://doi.org/10.1177/0735633120967315>
- Polater, C. (2019). *İlkokul dördüncü sınıfta dijital öykü yöntemiyle değerler eğitimi* (Tez No. 568604) [Yüksek lisans tezi, İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü-Malatya]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Robin, B., & Pierson, M. (2005). *A multilevel approach to using digital storytelling in the classroom*. In Society for Information Technology & Teacher Education International Conference (pp.708-716). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE), in Phoenix, AZ, USA
- Robin, B. (2006, Mar 19). *The educational uses of digital storytelling*. C. Crawford (Ed.), Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference, (pp. 709-716). Chesapeake, VA: AACE.
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory Into Practice*, 47(3), 220-228. <https://doi.org/10.1080/00405840802153916>
- Robin, B. R. (2016). The power of digital storytelling to support teaching and learning. *Digital Education Review*, (30), 17-29. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5772440>
- Rule, L. (2010). Digital storytelling: Never has storytelling been so easy or so powerful. *Knowledge Quest*, 38(4), 56-58.
- Ryan, A. W., & Aasetre, J. (2021). Digital storytelling, student engagement and deep learning in Geography. *Journal of Geography in Higher Education*, 45(3), 380-396. <https://doi.org/10.1080/03098265.2020.1833319>
- Sadik, A. (2008). Digital storytelling: a meaningful technology-integrated approach for engaged student learnig. *Educational Technology Research and Development*, 56(4), 487-506. <https://doi.org/10.1007/s11423-008-9091-8>
- Sagri, M., Sofos, F., & Mouzaki, D. (2019). Digital storytelling, comics and new technologies in education: Review, research and perspectives. *International Education Journal: Comparative Perspectives*, 17(4), 97-112. <https://openjournals.library.usyd.edu.au/index.php/IEJ/article/view/12485>
- Salkhord, S., & Gorjian, B. (2013). The effect of digital stories on reading comprehension: an internet-based instruction for iranian efl young learners. *International Journal Of Language Learning And Applied Linguistic World*, 11-124.
- Saritepeci, M., & Durak, H. (2016). Bilgi teknolojilerinin temelleri ünitesinin işlenmesinde dijital hikâye anlatımı kullanımının öğrenen motivasyonuna etkisi. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 5(30), 258- 265.
- Sawyer, C. B., & Willis, J. M. (2011). Introducing digital storytelling to influence the behavior of children and adolescents. *Journal of Creativity in Mental Health*, 6(4), 274-283. <https://doi.org/10.1080/15401383.2011.630308>

- Selanik-Ay, T. (2020). Sosyal bilgiler öğretiminde dijital öyküleme ile efsanelerden yararlanma: Nitel bir araştırma. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(4), 1623-1638. <https://doi.org/10.17240/aibuefd.2020.20.58249-613142>
- Şahin, N. (2021). Dijital hikâye uygulamalarının tercihleri motivasyonları üzerindeki etkisinin bazı moderatör değişkenler açısından incelenmesi: Meta Analizi. *Selçuk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, (46), 119-138. <https://doi.org/10.21497/sefad.1033057>
- Tabak, G. (2017). *Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde dijital öykü kullanımı* (Tez No. 483106) [Yayımlanmamış Doktora Tezi, Erciyes üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü- Kayseri]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Talan, T. (2021). Meta-analytic and meta-thematic analysis of digital storytelling method. *Bartın University Journal of Faculty of Education*, 2021(1), 18-38. DOI: 10.14686/buefad.706231
- Taymaz, H. (2000). *Okul yönetimi*. Pegem Yayıncılık.
- Tezci, E., & Perkmen, S. (2013). Oluşturmacı perspektiften teknolojinin öğrenmeöğretme sürecine entegrasyonu. K. Çağıltay, Y. Göktas (Eds.), *Öğretim teknolojilerinin temelleri: teoriler, araştırmalar, eğilimler içinde* (Birinci Baskı, ss. 185-211). Pegem.
- Thang, S. M., Sim, L. Y., Mahmud, N., Lin, L. K., Zabidi, N. A., & Ismail, K. (2014). Enhancing 21st century learning skills via digital storytelling: Voices of Malaysian teachers and undergraduates. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 118, 489-494. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.02.067>
- Turgut, G., & Kışla, T. (2015). Bilgisayar destekli hikâye anlatımı yöntemi: Alanyazın araştırması. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 6(2), 97-121. <https://doi.org/10.17569/tojq.57305>
- Türe-Köse, H. B. (2019). *Okul öncesi dönem çocuklarında dijital hikaye anlatımının dinleme becerilerine etkisi* (Tez No.536853) [Doktora tezi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü-Ankara]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Türk Dil Kurumu. (2022). *Türkçe sözlük*. Türk Dil Kurumu Yayınları
- Ulu, H. (2021). Türkiye'deki dijital öyküleme çalışmalarının eğilimi. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 11(2), 256-280. <https://doi.org/10.17943/etku.850209>
- Ulu, E., & Yalman, F. E. (2020). Yedinci sınıf öğrencilerinin fen bilimleri konularında dijital öykü hazırlama deneyimleri. *International Journal of Educational Spectrum*, 2(1), 1-24. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ijesacademic/issue/52628/647187>
- Uslu, A. (2019). *İşbirlikli dijital hikaye anlatımının ilkökul 4. sınıf öğrencilerinin yaratıcı yazma ve sosyal duygusal öğrenme becerilerine etkisi* (Tez No: 557640) [Doktora tezi, Sosyal Bilimler Enstitüsü- Manisa]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Uslupehlivan, E., Erden, M. K. V., & Cebesoy, Ü. B. (2017). Öğretmen adaylarının dijital öykü oluşturma deneyimleri. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10, 1- 22. <https://dergipark.org.tr/en/pub/usaksosbil/issue/33658/373851>
- Ünlü, B., & Yangın, S. (2020). Dijital öykülerle desteklenmiş sosyal bilgiler dersinin eleştirel düşünme becerilerine etkisi. *Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(11), 1-29. <https://doi.org/10.34086/rteusbe.714620>
- Vinayakumar, R., Soman, K. P., & Menon, P. (2018, 10-12 July). *Digital storytelling using scratch: Eengaging children towards digital storytelling* [Paper presentation]. 9th International Conference on Computing, Communication and Networking Technologies (ICCCNT), Bengaluru, India. <https://doi.org/10.1109/ICCCNT.2018.8493941>

- Wang, S., & Zhan, H. (2010). Enhancing teaching and learning with digital storytelling. *International Journal of Information and Communication Technology Education (IJICTE)*, 6(2), 76-87. <https://doi.org/10.4018/jicte.2010040107>
- Wu, J., & Chen, D. T. V. (2020). A systematic review of educational digital storytelling. *Computers & Education*, 147, 1-16. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103786>
- Xu, Y., Park, H., & Baek, Y. (2011). A new approach toward digital storytelling: An activity focused on writing self-efficacy in a virtual learning environment. *Educational Technology & Society*, 14(4), 181-191. <https://www.jstor.org/stable/jeductechsoci.14.4.181>
- Yamac, A., & Ulusoy, M. (2016). The effect of digital storytelling in improving the third graders' writing skills. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 9(1), 59-86. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1126674>
- Yamaç, A. (2015). *İlkokul üçüncü sınıf öğrencilerinin yazma becerilerinin gelişiminde dijital hikâyelerin etkisi*. [Yayınlanmamış doktora tezi]. Gazi Üniversitesi.
- Yang, Y. T. C., & Wu, W. C. I. (2012). Digital storytelling for enhancing student academic achievement, critical thinking and learning motivation: A year long experimental study. *Computers and Education*, 59(2), 339-352. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.12.012>
- Yang, Y. T. C., Chen, Y. C., & Hung, H. T. (2022). Digital storytelling as an interdisciplinary project to improve students' English speaking and creative thinking. *Computer Assisted Language Learning*, 35(4), 840-862. <https://doi.org/10.1080/09588221.2020.1750431>
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2008). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri* (6. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık. [138].
- Yoon, T. (2013). Are you digitized? Ways to provide motivation for ELLs using digital storytelling. *International Journal of Research Studies in Educational Technology*, 2(1), 1-10. <https://doi.org/10.5861/ijrset.2012.204>
- Yuksekyalcin, G., Tanriseven, I., & Sancar-Tokmak, H. (2016). Mathematics and science teachers' perceptions about using drama during the digital story creation process. *Educational Media International*, 53(3), 216-227. <https://doi.org/10.1080/09523987.2016.1236970>
- Yüksel, P. (2011). *Using digital storytelling in early childhood education: A phenomenological study of teachers' experiences* (Tez No.305105) [Doktora tezi. Orta Doğu Teknik Üniversitesi-Ankara]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Yüzer, T. V., & Kılınç, H. (2015). Açık öğrenme sistemlerinde dijital öykülemekten faydalanmak. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 4(1), 243-250. http://www.jret.org/FileUpload/ks281142/File/23._yuzer.pdf

EKLER

EK-1. Araştırma Uygulama İzni



T.C.
BAYBURT VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-13616634-605.01-41314133
Konu : Araştırma Uygulama İzni
(Mine ÇAKMAK)

14.01.2022

MÜDÜRLÜK MAKAMINA

İlgi : Mine ÇAKMAK'ın 23/12/2021 tarihli dilekçesi

İlgi dilekçede "Atatürk Üniversitesi öğrencisi Mine ÇAKMAK 4.sınıf sosyal bilgiler dersinde dijital hikâye kullanımı: sınıf öğretmenlerinin görüşleri konulu çalışmasını müdürlüğünüze bağlı ilkokullarda yapmak üzere gerekli izinlerin verilmesini istemektedir" denilmektedir.

İlgili ayse.meb.gov.tr adresinden başvurusunu yapmış olup, araştırma uygulamasının Müdürlüğümüze ilkokullarda okumakta olan öğrencilerimize yönelik olarak 2021-2022 Eğitim öğretim yılı ile sınırlı kalmak üzere Covid-19 salgınıyla ilgili verilen mücadele, bu doğrultuda başta maske, mesafe ve temizlik kuralları olmak üzere alınan önlem ve tedbirlere uyularak, 6698 sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanununa ve yürürlükteki diğer tüm düzenlemelerde belirtilen hüküm, esas ve amaçlara aykırılık teşkil etmeyecek şekilde, denetimi okul/kurum idaresinde olmak üzere, gönüllülük esasına göre okul müdürlüğünün sorumluluğunda ders dışında ve dersleri aksatmamak kaydıyla yapılması müdürlüğümüzce uygun bulunmaktadır.

Makamlarınızca da uygun görülmesi halinde olurlarınıza arz ederim.

Dursun YEŞİL
Şube Müdürü

Ek:İlgi Dilekçe ve Ekleri

OLUR
Cengiz KARAKAŞOĞLU
Vali a.
İl Millî Eğitim Müdürü

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Adres : Genç Osman Mahallesi Turgut Özal Bulvarı No:113 Kat-1 69000

Belge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/meb-ebys>

Bayburt

Telefon No : 0 (458) 280 69 56

E-Posta: ortaogretim69@meb.gov.tr

Kep Adresi : meb@hs01.kep.tr

Bilgi için: Muhammet AKBAŞ

Unvan : Şef

İnternet Adresi: bayburtmem@meb.gov.tr

Faks: 4582806969



Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden 6830-f94a-38b8-87aa-ea3a kodu ile teyit edilebilir.

EK-2. Araştırma izni Başvuru Taahhütnamesi

T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER ETİK KURULU
Eğitim Bilimleri Birim Etik Kurul Başkanlığı
PROJE DEĞERLENDİRME FORMU

Projenin/Çalışmanın Adı: Danışmanlığını Dr.Öğr. Üyesi Yavuz SÖKMEN'nin yürüttüğü yüksek lisans öğrencisi Mine ÇAKMAK'ın "4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Dijital Hikaye Kullanımı:Sınıf Öğretmenlerinin Görüşleri "isimli yüksek lisans tez çalışması ile ilgili Etik Kurul uygunluk onay belgesi talep edilmesi.

Gönderildiği Tarih: 25.03.2022

Teslim Tarihi: 25.03.2022

Değerlendirenin Adı Soyadı: Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulu Başkanlığı Adına

Prof. Dr. Muhsine BÖREKÇİ
Etik Kurul Başkanı

İmza :

Bu Yüksek Lisans Tez uygundur: ☒

Gerekçe/Açıklama: Yapılacak çalışmada yaklaşım ve yöntemler dikkate alınarak, konu ile ilgili çalışmaların gerçekleştirilmesinde etik ve bilimsel açıdan herhangi bir sakınca bulunmamaktadır.

Bu Yüksek Lisans Tez uygun değildir: ☐

Gerekçe/Açıklama

T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER ETİK KURUL BAŞKANLIĞI
Eğitim Bilimleri Birim Etik Kurulu
ERZURUM

Toplantının Mahiyeti :Etik Kurul
Toplantının Tarihi :25.03.2022
Toplantının Sayısı :04

Karar-37: Danışmanlığını Dr.Öğr. Üyesi Yavuz SÖKMEN'nin yürüttüğü yüksek lisans öğrencisi Mine ÇAKMAK'ın "4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Dijital Hikâye Kullanımı: Sınıf Öğretmenlerinin Görüşleri "isimli yüksek lisans tez çalışması ile ilgili etik kurul onay belgesi talebi ile ilgili husus görüşüldü

Yapılan görüşmelerden sonra adı geçenin "4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Dijital Hikâye Kullanımı: Sınıf Öğretmenlerinin Görüşleri " isimli tez çalışması ile ilgili çalışmaların gerçekleştirilmesinde etik ve bilimsel yönden sakınca bulunmadığına,

oy birliği ile karar verilmiştir.

Prof. Dr. Muhsine BÖREKÇİ
Birim Etik Kurul Başkanı

Prof.Dr. Yavuz TAŞKESEN LİGİL
Birim Etik Kurul Başkan Yardımcısı

Prof. Dr. Betül ASLAN
Birim Etik Kurul Üyesi

Prof.Dr. Mücahit DİLEKMEN
Birim Etik Kurul Üyesi

Prof.Dr. Barış DEMİRCİ
Raportör

T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER ETİK KURULU
Eğitim Bilimleri Birim Etik Kurulu Karar Formu

KARAR BİLGİLERİ	Toplantı Sayısı: 04 Karar No: 37	Toplantı Tarihi: 25.03.2022
	Aşağıda bilgileri verilen yüksek lisans tez ile ilgili çalışmanın, etik ilkeler açısından değerlendirilmesi isteği ile ilgili husus görüşüldü. Yapılan görüşmelerden sonra; söz konusu yüksek lisans tez ile ilgili yapılacak çalışma için, araştırmanın gerekçe, amaç, yaklaşım ve yöntemleri dikkate alınarak konuyla ilgili çalışmanın gerçekleştirilmesinde etik ve bilimsel yönden sakınca bulunmadığına, Etik Kurulu oy birliği ile karar vermiştir.	
ÇALIŞMA BİLGİLERİ	Proje Yürütücüsü: Mine ÇAKMAK Çalışma Konusu: 4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Dijital Hikâye Kullanımı: Sınıf Öğretmenlerinin Görüşleri	

EĞİTİM BİLİMLERİ BİRİM ETİK KURULU	
Prof. Dr. Muhsine BÖREKÇİ	Etik Kurul Başkanı
Prof.Dr. Yavuz TAŞKESENLİGİL	Etik Kurul Başkan Yardımcısı
Prof. Dr. Betül ASLAN	Etik Kurul Üyesi
Prof. Dr. Mücahit DİLEKMEN	Etik Kurul Üyesi
Prof. Dr. Barış DEMİRCİ	Etik Kurul Raportörü

EK-3. Araştırma izni Başvuru Taahhütnamesi

**MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞINA BAĞLI OKUL VE KURUMLARDA
GERÇEKLEŞTİRİLECEK ARAŞTIRMA UYGULAMALARINA İLİŞKİN
ARAŞTIRMA İZNİ BAŞVURU TAAHHÜTNAMESİ**

1. Araştırmam boyunca anayasa/kanun ve yönetmeliklere uygun davranacağımı,
2. Araştırmayı yürüteceğim okulun/kurumun kurallarına uyacağımı,
3. Araştırmam boyunca hiç kimseyi araştırmama/çalışmama katılmaya zorlamayacağımı,
4. Araştırmayı/çalışmayı bana tahsis edilen mekân/sınıf ve zamanda gerçekleştireceğimi,
5. Araştırmanın olası fiziksel/ruhsal zararları konusunda katılımcıları bilgilendireceğimi,
6. Araştırmam/çalışmam sırasında topladığım kişisel bilgileri koruyacağımı,
7. Araştırmam/çalışmam için gerektiği kadar veri toplayacağımı,
8. Araştırma/çalışma sırasında öğrencilerin derslerinde/çalışmalarında herhangi bir kayıplarının olmayacağını,
9. Araştırmam/çalışmam sırasında herhangi bir ticari faaliyette bulunmayacağımı, katılımcıları herhangi bir ürün/eser/tedaviye yönlendirmeyeceğimi,
10. Araştırma izin evraklarını okul yönetimine teslim edeceğimi,
11. Araştırma/çalışma sırasında izni olan evrakları kullanacağımı,
12. Tıbbi araştırmalarda araştırma/çalışmanın uygulama sırasında etik kurallara uyacağımı,
13. Araştırma/çalışma sırasında topladığım ses ve görüntü kayıtlarını güvenilir ortamlarda saklayacağımı ve araştırma/çalışma sonrasında imha edeceğimi,
14. Genelge hükümlerine aykırı davranmam ve herhangi bir yanlış ifade, beyan ve maddi gerçeği gizleme gibi durumlarda adli ve idari işlemlerin yürütülmesini kabul edeceğimi,
15. İzin alınmış araştırmalarda/projelerde insanlarla ilgili yapılacak anket, görüşme, gözlem, alan araştırması, uygulama ve incelemelerde sağlık, güvenlik, insan hakları, mevcut mevzuat hükümleri, hukukun genel ilkelerini ihlal etmeyeceğimi ve etik ilkelere uyacağımı,
16. Araştırma ile ilgili sonuç raporlarını çalışmanın bitiş tarihinden itibaren 30 gün içinde izin aldığım birime ulaştıracağımı,

Kabul ettiğimi beyan ederim.

Araştırmanın Adı : 4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Dijital Hikâye
Araştırmacı : Kullanımı : Sınıf Öğretmenlerinin Görüşleri
Mine GAKMAK

Tarih

16/03/2022

İmza

İsim - Soyisim

Mine...GAKMAK

EK-4. Katılımcı Onay Formu

Sayın Katılımcımız

Katılacağınız bu çalışma, 4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Dijital Hikaye Kullanımı: Sınıf Öğretmenlerinin Görüşleri adıyla, Mine ÇAKMAK tarafından 1.04.2022-15.07.2022 tarihleri arasında yapılacak bir araştırma uygulamasıdır.

Araştırmanın Hedefi: Bu araştırmanın amacı, sosyal bilgiler dersinde dijital hikâyelerin kullanımının sınıf öğretmenlerinin görüşlerine göre incelemektir.

Araştırmanın Nedeni: O Bilimsel araştırma xO Tez çalışması

Araştırmanın Yapılacağı Yer(ler): Resmi ilkokul, Çevrim içi toplantılar

Araştırma Uygulaması: O Anket

O Görüşme

O Gözlem

O,.....

Araştırma T.C. Milli Eğitim Bakanlığı'nın ve okul/kurum yönetiminin izni ile gerçekleştirilmektedir. Araştırma uygulamasına katılım tamamıyla gönüllülük esasına dayalı olmaktadır. Çalışmada sizden kimlik belirleyici hiçbir bilgi istenmemektedir. Cevaplar tamamıyla gizli tutulacak ve sadece araştırmacılar tarafından değerlendirilecektir. Veriler sadece araştırmada kullanılacak ve üçüncü kişilerle paylaşılmayacaktır.

Uygulamalar, kişisel rahatsızlık verecek sorular ve durumlar içermemektedir. Ancak, katılım sırasında sorulardan ya da herhangi başka bir nedenden rahatsız hissederseniz cevaplama işini yarıda bırakabilirsiniz.

Katılımı onaylamadan önce sormak istediğiniz herhangi bir konu varsa sormaktan çekinmeyiniz. Çalışma bittikten sonra bizlere telefon veya e-posta ile ulaşarak soru sorabilir, sonuçlar hakkında bilgi isteyebilirsiniz. Saygılarımızla,

Araştırmacı : Mine ÇAKMAK

İletişim Bilgileri :

Yukarıda bilgileri bulunan araştırmaya katılmayı kabul ediyorum.

İsim-Soyisim İmza:

Katılımcı Adı-Soyadı :

Telefon Numarası :

EK-5. Katılımcı Görüşme Formu

KATILIMCI İZİN FORMU

Sayın katılımcı,

Bu görüşme, dijital hikâyelerin ilkökul kademesinde bir eğitim aracı olarak kullanılmasında sınıf öğretmenlerinin görüşleri hakkında veri toplanması amacıyla gerçekleştirilecektir. Hazırlanan görüşme formu sekiz sorudan oluşmaktadır. Çalışmadan elde edilen bulgular yalnızca bu akademik çalışma için kullanılacaktır. Belirteceğiniz kişisel bilgiler, akademik bilgiler gizli tutulacak ve araştırma dışında hiçbir kurumla paylaşılmayacaktır. Araştırmaya katılmayı kabul ettiğiniz ve araştırmaya yapacağınız katkılar için teşekkür ederim. İsteğiniz doğrultusunda veriler transkript edildikten sonra silinebilecek veya size teslim edilecektir.

Görüşmeler raporlaştırılırken isminiz yerine bir kod isim kullanılacaktır. İstedığınız zaman görüşmeyi kesebilir ve çalışmadan ayrılabilirsiniz. Bu durumda yaptığımız kayıtları ve yazılan raporları size teslim edeceğim.

Saygılarımla,

Mine ÇAKMAK

Yapılacak olan çalışmaya gönüllü olarak katılıyorum.

Ad-Soyad:

Tarih:

İmza:

Okul:

Mesleki Deneyim:

Tarih ve Saat (başlangıç-bitiş):

Görüşülen Kişi:

Görüşmecisi:

GÖRÜŞME SORULARI

1) Dijital hikâeyi nasıl tanımlarsınız?

2) Dijital hikâye anlatımının ilkokul kademesinde kullanılabilirliğini nasıl değerlendirirsiniz?

3) Dijital hikâye üzerine deneyiminiz var mı? Deneyiminiz varsa bahseder misiniz?

4) Dijital hikâye anlatımı sizce ilkokul kademesinde hangi derslerde kullanılabilir?

5) Dijital hikâye anlatımının 4. sınıf sosyal bilgiler dersinde kullanılması öğretim sürecine olumlu ve olumsuz yönleri nelerdir?

6) Dijital hikâye anlatımı sürecinde ne gibi zorluklarla karşılaşabiliriz? Bu zorlukların üstesinden nasıl gelebilirsiniz?

7) Dijital hikâye anlatımı çalışmalarına yönelik olarak önerileriniz var mı? Varsa önerilerinizden bahseder misiniz?

8) Türkiye’de dijital hikâye anlatımı çalışmalarını yaygınlaştırmak amacıyla neler yapılabilir?

ÖZGEÇMİŞ

MİNE ÇAKMAK

Eğitim Bilgileri

21/06/2013- Eylül 2009	Bayburt Üniversitesi Eğitim Fakültesi İlköğretim Bölümü Sınıf Öğretmenliği
12/06/2009- Eylül 2005	Bayburt Anadolu Lisesi

İş Deneyimi

31/08/2020 – Günümüz	Bayburt/ Merkez Şair Zihni İlkokulu
11/07/2019 – 31/08/2022	Bayburt/ Adabaşı İlkokulu
12/06/2017- 11/07/2019	Muş/ Hasköy Dağdibi Şehit Cengiz Uslu İlkokulu
22/09/2014-12/06/2017	Muş/Hasköy Otaç İlkokulu (İlk Atama- Birleştirilmiş Sınıf)

Görevlendirme Bilgileri

06/09/2018- 30/06/2019	Muş/ Hasköy Dağdibi Şehit Cengiz Uslu İlkokulu Müdür Yardımcısı
03/10/2017- 30/06/2018	Muş/ Hasköy Dağdibi Şehit Cengiz Uslu İlkokulu Müdür Yardımcısı
19/09/2016- 30/06/2017	Muş/Hasköy Otaç İlkokulu Müdür Yetkili Öğretmen
08/02/2016- 30/06/2016	Muş/Hasköy Otaç İlkokulu Müdür Yetkili Öğretmen

Ödül Kaydı

	<u>Türü</u>	<u>Veriliş Nedeni</u>	<u>Belge Sayısı</u>	<u>Veren Makam</u>
21/06/2016	Başarı Belgesi	Çalışkanlık	89	Kaymakamlık
17/01/2022	Başarı Belgesi	Çalışkanlık	41446969	Bakanlık
01/06/2022	Başarı Belgesi	Çalışkanlık	50892489	Bakanlık

Hizmetiçi Eğitim Bilgileri

24/06/2022- 26/06/2022 Öğretmen Olmak Semineri

16/04/2022- 17/04/2022 Dijital Okuryazarlık (Bilgi ve İnternet Okuryazarlığı) Semineri
08/11/2021- 19/11/2021 Müze Eğitimi Kursu
05/10/2021- 09/10/2021 Sınıf Öğretmenlerinin Uzaktan Eğitim Süreçlerinde İlk Okuma Yazma ve Matematik Öğretimi Becerilerinin Geliştirilmesi Uzaktan Eğitim Semineri
09/08/2021- 20/08/2021 Robotik ve Kodlama (Temel Düzey) Eğitimi Kursu
05/07/2021- 16/07/2021 Masal Anlatıcılığı Uzaktan Eğitim Kursu
06/10/2020- 10/10/2020 Okul Yöneticilerinin Kapsayıcı Eğitim Bağlamında Uzaktan Eğitim ,Tasarım ve Yönetim Becerilerinin Geliştirilmesi Kursu
21/06/2019- 24/06/2019 Okul Aile İşbirliği Geliştirme Programı Eğitimi Kursu
20/11/2018- 23/11/2018 Kapsayıcı Eğitim Yöneticilerin Eğitim Kursu
24/04/2017- 27/04/2017 Döküman Yönetim Sistemi Tüm Roller Kullanıcı Eğitim (4. Grup)
27/05/2016- 27/05/2016 Özel Eğitim Hizmetleri Semineri

Beceriler

Bilgisayar: Microsoft Office Uygulamaları

Yabancı Dil: İngilizce