



**SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE DİJİTAL
ÖYKÜLEME DESTEKLİ GRUP ÇALIŞMASININ
AKADEMİK BAŞARI, TUTUM VE KALICILIĞA
ETKİSİ**

Fatih PALA

Doktora Tezi

Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Ana Bilim Dalı

2020

(Her hakkı saklıdır.)

T.C
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI
SOSYAL BİLGİLER EĞİTİMİ BİLİM DALI

**SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE DİJİTAL ÖYKÜLEME DESTEKLİ GRUP
ÇALIŞMASININ AKADEMİK BAŞARI, TUTUM VE KALICILIĞA ETKİSİ**

(The Effects of Digital Storytelling Supported Group Study on Academic Achievements,
Attitudes and Retention in the Social Studies)

DOKTORA TEZİ

Fatih PALA

Danışman: Doç. Dr. Selçuk İLGAZ

Erzurum
Kasım, 2020

KABUL VE ONAY TUTANAĞI

Fatih PALA tarafından hazırlanan “**Sosyal Bilgiler Dersinde Dijital Öyküleme Destekli Grup Çalışmasının Akademik Başarı, Tutum Ve Kalıcılığa Etkisi**” başlıklı çalışması 23/11/2020 tarihinde yapılan tez savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Türkçe ve Sosyal Bilimler Ana Bilim Dalı, Sosyal Bilgiler Eğitimi Bilim Dalında doktora tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Başkanı:	Prof. Dr. Ümit ŞİMŞEK <i>Atatürk Üniversitesi</i>	Aslı Islak İmzalıdır
Danışman:	Doç. Dr. Selçuk İLGAZ <i>Atatürk Üniversitesi</i>	Aslı Islak İmzalıdır
Jüri Üyesi:	Prof. Dr. Ufuk ŞİMŞEK <i>Atatürk Üniversitesi</i>	Aslı Islak İmzalıdır
Jüri Üyesi:	Doç. Dr. Yavuz TOPKAYA <i>Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi</i>	Aslı Islak İmzalıdır
Jüri Üyesi:	Dr. Öğr. Üyesi Hakan ÖRTEN <i>Gaziosmanpaşa Üniversitesi</i>	Aslı Islak İmzalıdır

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

Prof. Dr. Adnan KÜÇÜKOĞLU

Enstitü Müdürü

ETİK VE BİLDİRİM SAYFASI

DoktoraTezi olarak sunduğum “Sosyal Bilgiler Dersinde Dijital Öyküleme Destekli Grup Çalışmasının Akademik Başarı, Tutum Ve Kalıcılığa Etkisi” başlıklı çalışmanın tarafımdan bilimsel etik ilkelere uyularak yazıldığını ve yararlandığım eserleri kaynakçada gösterdiğimi beyan ederim.

21 / 12 / 2020

Fatih PALA

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

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

TEŞEKKÜR

Akademik çalışmalarımın ilerleyen yıllarında bana büyük getirileri olacağına inandığım ve tez sürecine başladığım andan itibaren önemli düşüncelerini ve bilgisini benden esirgemeyen değerli tez danışmanım Doç. Dr. Selçuk İLGAZ' a sonsuz teşekkür ederim. Tez izleme sürecinde önemli bilgi ve düşüncelerini esirgemeyen Prof. Dr. Ümit ŞİMŞEK ve Prof. Dr. Ufuk ŞİMŞEK hocalarıma sonsuz teşekkür ederim. Araştırmamı sorunsuz bir şekilde tamamlamamı sağlayan Erzurum İl Milli Eğitim Müdürlüğü'ne ve Karabekir Ortaokulu idareci, öğretmen ve öğrencilerine teşekkür ederim.

Son olarak bugünlere gelmemde büyük emekleri olan anneme, babama ve kardeşlerime; yoğun çalışmalarımda bana olan desteğini hiçbir zaman esirgemeyen eşim Şeyma PALA ve biricik kızım Elif Erva PALA'ya sonsuz teşekkür ederim.

Fatih PALA

ÖZ
DOKTORA TEZİ
SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE DİJİTAL ÖYKÜLEME DESTEKLİ GRUP
ÇALIŞMASININ AKADEMİK BAŞARI, TUTUM VE KALICILIĞA ETKİSİ

Fatih PALA

Kasım 2020, 163 sayfa

Amaç: Bu çalışmada sosyal bilgiler dersi Kültür ve Miras ünitesi bağlamında dijital öyküleme destekli grup çalışmasının öğrenci akademik başarı, tutum ve kalıcılığına etkisi amaçlanmıştır.

Yöntem: Çalışmadan nicel ve nitel veri toplama yöntemleri bir arada kullanılmıştır. Bu nedenle araştırma karma yöntem araştırması ve gömülü desende tasarlanmıştır. Önce nicel veriler toplanmış ardından nitel veriler ile desteklenmiştir. Araştırmanın nicel boyutunda yarı deneysel yöntem tercih edilmiştir. Araştırmanın nitel verilerinin toplanmasında, deney grubu öğrencilerinin uygulamaya ait görüşlerini belirlemek için yarı yapılandırılmış görüşme formuna başvurulmuştur.

Bulgular: Uygulama sonucunda elde edilen verilere göre kültür ve miras ünitesi bağlamında dijital öyküleme destekli grup çalışmasının uygulandığı deney grubu ile mevcut programda yer alan etkinliklerin uygulandığı kontrol grubuna yapılan başarı, tutum ve kalıcılık testlerinde deney grubu lehine anlamlı bir fark olduğu tespit edilmiştir. Görüşmelerden elde edilen bulgulara göre öğrencilerin dijital öyküleme destekli grup çalışmasının sınıf ortamında kullanmalarından memnun oldukları ve akademik başarıya, tutuma ve kalıcılığa olumlu olarak etki ettiğini belirttikleri görülmüştür.

Sonuç: Uygulama ve öğrenci görüşlerinden sonra dijital öyküleme destekli grup çalışmasının öğrenci akademik başarı, tutum ve kalıcılık üzerinde olumlu bir etkiye sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: sosyal bilgiler, dijital öyküleme, grup çalışması, akademik başarı, tutum, kalıcılık.

ABSTRACT
DOCTORAL DISSERTATION
THE EFFECTS OF DIGITAL STORYTELLING SUPPORTED GROUP STUDY ON
ACADEMIC ACHIEVEMENTS, ATTITUDES AND RETENTION IN THE SOCIAL
STUDIES

Fatih PALA

November 2020, 163 Pages

Purpose: In this study, the effect of digital storytelling supported group study on student academic achievement, attitude and retention in the context of Social Studies course Culture and Heritage unit was aimed.

Method: In the study, quantitative and qualitative data collection methods were used together. For this reason, the research was designed in mixed method research and embedded design. First, quantitative data were collected and then supported with qualitative data. In the quantitative dimension of the study, quasi-experimental method was preferred. In collecting the qualitative data of the study, semi-structured interview form was used to determine the opinions of the experimental group students regarding the application.

Findings: According to the data obtained as a result of the application, it was determined that there was a significant difference in favor of the experimental group in the success, attitude and permanence tests applied to the experimental group in which the digital story-supported group work was applied in the context of the culture and heritage unit and the control group where the activities in the current program were applied. According to the findings obtained from the interviews, it was seen that the students were satisfied with the use of digital story-supported group work in the classroom and stated that it had a positive effect on academic success, attitude and permanence.

Result: After application and student opinions, it was concluded that the digital storytelling supported group study had a positive effect on student academic achievement, attitude and retention.

Keywords: social studies, digital storytelling supported group, academic achievement, attitude, retention.

İÇİNDEKİLER

ETİK VE BİLDİRİM SAYFASI	ii
İÇİNDEKİLER	vi
TABLOLAR DİZİNİ	viii
ŞEKİLLER DİZİNİ	x
KISALTMALAR VE SİMGELER DİZİNİ	xi
BİRİNCİ BÖLÜM	2
Giriş	2
Araştırmanın Amacı	4
Araştırmanın Önemi ve Gerekçesi	5
Varsayımlar	6
Sınırlılıklar	6
Tanımlar	7
İKİNCİ BÖLÜM	8
Kuramsal Çerçeve ve İlgili Araştırmalar	8
Sosyal Bilgiler Öğretimi.....	8
Sosyal Bilgiler ve Teknoloji İlişkisi.....	9
Dijital Öyküleme	12
Dijital Öykülemenin Tarihi	13
Dijital Öyküleme Türleri.....	15
Dijital Öyküleme Öğeleri	19
Dijital Öyküleme Süreci.....	22
Dijital Öyküleme Araçları.....	26
Eğitimde Dijital Öyküleme	33
Sınıflarda Dijital Öyküleme	38
Sosyal Bilgiler ve Dijital Öyküleme İlişkisi	39
İlgili Araştırmalar	41
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	55
Yöntem	55
Araştırmanın Modeli	55
Çalışma Grubu.....	56
Veri Toplama Araçları	56
Araştırma Süreci.....	60
Verilerin Analizi.....	64

Geçerlik ve Güvenirlik	66
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM.....	70
Bulgular	70
Deney Süresince Kültür ve Miras Ünitesinde Mevcut Programda Yer Alan Etkinliklerin Uygulandığı Kontrol Grubu ve Grup Destekli Dijital Öyküleme ile Öğrenim Gören Deney Grubuna Ait Bulgular	70
Kültür ve Miras Ünitesi Bağlamında Dijital Öyküleme ile Yapılan Öğrenim Hakkında Deney Grubu Öğrenci Görüşlerine Ait Bulgular	73
BEŞİNCİ BÖLÜM.....	86
Tartışma ve Sonuç	86
Öğrenci Görüşlerine ilişkin Sonuç ve Yorumlar.....	89
Öneriler	90
Uygulamaya Yönelik Öneriler	90
Araştırmacılara Yönelik Öneriler	91
KAYNAKÇA.....	92
EKLER.....	108
Ek-1. Sosyal Bilgiler Dersi Kültür ve Miras Ünitesi Başarı Testi	108
Ek-2. Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği	113
Ek-3. Dereceli Puanlama Anahtarları (Rubrik).....	115
Ek-4. Öğrenci Çalışma Kâğıtları	118
Ek-5. İzin Belgeleri	125
Ek-6. Öğrenci Görüşme Formu	127
Ek-7. Kontrol Grubu Ders Planı.....	128
Ek-8. Deney Grubu Ders Planı.....	137
Ek-9. Dijital Öykü Oluşturma Öncesi Öğretmen Semineri.....	142
Ek-10. Öğrencilerin Dijital Öykü Oluşturma Aşaması	143
Ek-11. Öğrencilerin Dijital Öykü Sunum Aşaması.....	145
Ek-12. Öğrencilerin Yaptığı Dijital Öykü Resimleri	147
Ek-13. Dijital Öykü Örneği.....	149
ÖZGEÇMİŞ	152

TABLolar DİZİNİ

Tablo 1. Sosyal Bilgiler Sınıflarında Teknoloji Kullanımının Süreci (Roberts, 2003).....	10
Tablo 2. Dijital Öykülemenin Yedi Ögesi.....	19
Tablo 3. Web 2.0 Dijital Öyküleme Yazılımları.....	28
Tablo 4. Çocuklar İçin Dijital Öyküleme Yazılımları	30
Tablo 5. Web 2.0 Dijital Öyküleme iPhone ve iPad Uygulamaları	31
Tablo 6. Dijital Öykülemenin Öğrenci Karakteri ve Öğretim Stratejilerine Katkısı (Robin, 2016).....	37
Tablo 7. Çalışma Grubuna Ait Bilgiler	56
Tablo 8. Başarı Testine Ait Belirte Tablosu	58
Tablo 9. Başarı Testi Analiz Sonuçları.....	58
Tablo 10. Grup Etkinlikleri ve Sunum Tarihleri.....	63
Tablo 11. Deney Grubuna Ait Shapiro Wilks Normallik Testi Analiz Sonuçları	64
Tablo 12. Kontrol Grubuna Ait Shapiro Wilks Normallik Testi Analiz Sonuçları	65
Tablo 13. Deney ve Kontrol Grubu Başarı Testi Ön Test Ortalama Puanları T Testi Sonuçları	70
Tablo 14. Deney ve Kontrol Grubu Başarı Testi Son Test Ortalama Puanları T Testi Sonuçları.....	70
Tablo 15. Deney ve Kontrol Grubu Tutum Ölçeği Ön Test Ortalama Puanları T Testi Sonuçları.....	71
Tablo 16. Deney ve Kontrol Grubu Tutum Ölçeği Son Test Ortalama Puanları Mann Whitney U Testi Sonuçları	71
Tablo 17. Deney ve Kontrol Grubu Kalıcılık Test Ortalama Puanları Mann Whitney U Testi Sonuçları.....	72
Tablo 18. Kontrol Grubu Başarı Son Test Kalıcılık Test Fark Puanları T Testi Sonuçları.....	72
Tablo 19. Deney Grubu Başarı Son Test Kalıcılık Test Fark Puanları T Testi Sonuçları.....	73
Tablo 20. Deney ve Kontrol Grubu Akademik Başarıya Ait Dereceli Puanlama Anahtarı Ortalama Puanları T Testi Sonuçları.....	73
Tablo 21. Deney Grubu Öğrencilerinin “Dijital Öyküleme Çalışmaları Sosyal Bilgiler Dersindeki Başarınızı Nasıl Etkiledi?” Sorusuna Ait Görüşleri.....	74
Tablo 22. Deney Grubu Öğrencilerinin “Dijital Öyküleme Çalışmaları Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutumunuzu Nasıl Etkiledi? ” Sorusuna Ait Görüşleri	75
Tablo 23. Deney Grubu Öğrencilerinin “Dijital Öyküleme Çalışmaları Öğrenilen Konular Üzerinde Kalıcılığı Sağladı mı?” Sorusuna Ait Görüşleri	76
Tablo 24. Deney Grubu Öğrencilerinin “Dijital Öyküleme Çalışmalarının Hangi Becerilerinizi Geliştirdiğini Düşünüyorsunuz?” Sorusuna Ait Görüşleri	77
Tablo 25. Deney Grubu Öğrencilerinin “Dijital öyküleme ile yapılan derslerde nerelerde zorlandın?” Sorusuna Ait Görüşleri	78
Tablo 26. Deney Grubu Öğrencilerinin “Dijital öyküleme ile yapılan dersleri kolay öğrendin mi? Niçin?” Sorusuna Ait Görüşleri	79
Tablo 27. Deney Grubu Öğrencilerinin “Dijital öyküleme etkinliklerini arkadaşlarıyla grup çalışması şeklinde yapmış olmanın çalışmanı ve performansını nasıl etkiledi?” Sorusuna Ait Görüşleri.....	80

Tablo 28. Deney Grubu Öğrencilerinin “Sosyal bilgiler dersindeki diğer konuları dijital öykülerle öğrenmek ister misin? Niçin?” Sorusuna Ait Görüşleri	81
Tablo 29. Deney Grubu Öğrencilerinin “Dijital öyküleme çalışmaları diğer derslerde de yapılırsa ister misin? Niçin?” Sorusuna Ait Görüşleri.....	83
Tablo 30. Deney Grubu Öğrencilerinin “Dijital öyküleme çalışmalarının faydaları nelerdir?” Sorusuna Ait Görüşleri	84



ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. Dijital öyküleme öğeleri.	21
Şekil 2. Dijital öykülemenin öğrenci merkezli eğitimde öğrenme stratejilerine etkisi.	34
Şekil 3. Eğitimde dijital öyküleme yakınsaması.	35
Şekil 4. Araştırma süreci.	60



KISALTMALAR VE SİMGELER DİZİNİ

BİT	:Bilgi ve İletişim Teknolojileri
BÖTE	: Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi
CDS	: Dijital Öyküleme Merkezi
CO	: Sınıf Gözlemi
DST-OCL	:Dijital Öykü Temelli Çevrimiçi İşbirlikli Öğrenme
G-OCL	:Genel Çevrimiçi İşbirlikli Öğrenme
KMÜBT	: Kültür Ve Miras Ünitesi Başarı Testi
MEB	: Milli Eğitim Bakanlığı
NCSS	: Sosyal Bilgiler Ulusal Konseyi
PC	: Kişisel Bilgisayar
SBDTÖ	:Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği
USB	: Evrensel Seri Veriyolu
TGCS	:Geleneksel Strateji Öğretmenleri Kılavuzu
TGDSS	:Dijital Öyküleme Stratejisi Öğretmen Rehberi

BİRİNCİ BÖLÜM

Giriş

Tarihsel süreçte yaşanan teknolojik gelişmeler öğrenme ve öğretmenin doğasında değişimleri de beraberinde getirmiştir. Aynı zamanda bu gelişmeler, eğitimde kullanılan araç gereçleri, materyal, yöntem teknik ve stratejileri de etkilemiştir. Yazı ve matbaa, eğitim ve öğretim teknolojilerindeki değişimde adından çokça bahsettirmiştir. Matbaanın icadı ile birlikte yazılı eserler çoğaltılarak insanlara kolayca ulaştırılmış ve bu sayede bilgi hızlı bir şekilde yayılma olanağı bulmuştur. Günümüzde ise hızla gelişen internet ve dijital araçlar sayesinde bilgi çağı olarak adlandırılan bir zaman dilimi yaşanmaktadır. Bilgi çağı ile birlikte bilgi ve teknolojide meydana gelen gelişmeler kişi ve kurumları da etkilemiştir. Bilgi teknolojilerindeki gelişmelerden eğitim de etkilenmiştir (Göçen, 2014; Koltuk & Kocakaya, 2015). Bununla birlikte öğrenme ortamlarının tasarlanması, öğrencilerin öğrenme süreçlerine aktif olarak katılımları ve bu süreçte teknoloji araçlarının etkili bir şekilde kullanılması giderek daha fazla önem kazanmıştır. Yapılandırmacı yaklaşım kuramına göre; öğrenme ve öğretme süreçleri, öğrencilerin kendi öğrenme deneyimlerini kazanmalarına fırsat veren teknoloji uygulamalarıyla desteklenmelidir. Bu bağlamda öğrenciler için kendi öğrenme süreçlerinin sorumluluğunu almayı, öğrenme hedeflerini belirlemeyi, hedeflerine ulaşabilmek için uygun stratejileri seçmeyi gerekli kılmıştır. Teknolojiye dönük eğitim materyallerinin önem kazandığı bu çağda dijital öyküler/dijital hikâyeler de adından bahsettirmeye başlamıştır (Haşlaman, 2017; Yılmaz vd., 2017).

Bilgi teknolojilerindeki gelişmeler, geleneksel hikâye anlayışını değiştirerek hikâyelerine eğitim amaçlı kullanımını geliştirmiştir. Eğitimde kullanılan hikâyelerin teknolojik gelişmelerle birlikte dijital ortama aktarılması hikâye anlatma geleneğine yeni bir anlam kazandırmıştır (Figa, 2004; İnceelli, 2005). Hikâyelerin dijital ortama yansıtılması ile birlikte dijital öyküleme gibi yeni bir öğretim uygulaması karşımıza çıkmıştır.

Dijital öyküleme; klasik hikâye anlatımının görsel ve işitsel araçları ile müzik ve video gibi çoklu ortam unsurlarının birleşiminden oluşan (Robin, 2006; Rule, 2010) kısa videolara verilen addır. Gelişen teknolojilerle birlikte dijital öyküleme, öğrenme öğretme süreçlerinde öğrencilere kendi öğrenmelerini oluşturmak için yeni fırsatlar sunarak geleneksel hikâye yöntemini çoklu ortam öğeleri ile bütünleştirir (Saritepeci, 2017; Neo & Neo, 2010). Çeşitli becerilerin kullanılarak bireysel ve grup çalışmasıyla oluşturulan sesli ve görsel video

etkinliđi olan dijital hikâyeler, gelişen teknolojiye uyum sağlamış, öğrenmeyi geliştiren ve uygulamada birçok kişinin dikkatini çeken etkili bir uygulamadır (Jenkins & Lonsdale, 2007; Xu vd., 2011). Dijital öyküleme, öğrencilerin dikkatini çekerek öğrenciler arasında tartışmayı kolaylaştırır ve mevcut dersleri somut hale getirerek daha anlaşılabilir olmasına olanak sağlar. Dahası dijital öyküleme, öğretmenlerin kısa zamanda öğrencilere yeni bilgiler sunmasının benzersiz bir yoludur (McLellan, 2006; Robin, 2008; Sadik, 2008). Dijital öyküleme, öğrencilerin sınıf etkinliklerine katılma ve motivasyonunu artırmaya yardımcı olur (Muller vd., 2006). Dijital öyküleme uygulamaları ile öğrenciler fikirleri organize etme, soru sorma, düşünceyi ifade etme gibi beceriler geliştirebilir (Robin, 2005). Ayrıca, sınıfta dijital öyküleme uygulamalarını kullanmak, öğrenciler için olağanüstü bir öğrenme deneyimi sağlamaktadır (Jakes, 2006).

Sosyal bilgiler dersi, öğrencinin sosyalleşme sürecinde içinde yaşadığı toplumun etkin birer üyesi yaparak, gelişmeleri yakından takip edip karşılaştığı sorunların üstesinden gelebilmesine yardımcı olmaktadır. Bu açıdan öğretmenlerin sosyal bilgiler dersinde görsel araç gereçlere yer vermeleri önemlidir. Çünkü sosyal bilgiler derslerinde kullanılan görsel materyaller, öğrencilerin okuduğu metni anlama ve eleştirel bakış açısına sahip olması açısından önemli bir yere sahiptir. Eğitim öğretimde çeşitli materyalleri kullanmak öğrencilerin derslere daha aktif katılımını sağlamakta ve onlara yaparak ve yaşayarak öğrenme imkânı sunmaktadır. Öğrencinin istek, fikir ve ihtiyaçlarına daha fazla önem vermesini sağlar. Öğretimi destekleyerek eğitim sürecini zenginleştirir, bilginin öğrenilmesini somutlaştırarak öğrenmeyi kolaylaştırır, unutmayı azaltır, öğrenciyi güdüler, kazanımlara yaparak yaşayarak ulaşmayı sağlar ve öğrenim çevresini doğallaştırır (Çelikkaya, 2017). Öğrenciler bilgisayarlardaki animasyonlarla ya da çizgi filmlerle daha alâkalı olsalar da zihinlerinde tarihsel kanıtlara ilişkin görsel ipuçları vardır. Çok erken yaşlardan itibaren, çocuklar görerek ve duyarak yaşadıkları sosyal olaylar ve geçmişteki deneyimler hakkında çıkarımlarda bulunur (MEB, 2004). Öğrenciler, teknolojinin gelişmesiyle birlikte sosyal bilgiler dersinde birçok görsel imgeyle karşılaşır. Bundan dolayı, gelişen teknoloji ve değişen eğitim yaklaşımı ile sınıftaki ortamı daha iyiye taşıması açısından görsel ve işitsel işlevi olan dijital öyküleme uygulamaları sosyal bilgiler dersinde etkili bir şekilde kullanılabilir. Bu bağlamda dijital öykülemenin diğer derslerle ilişkisi olduğu gibi sosyal bilgiler dersiyle de ilişkisi vardır.

Dijital hikâye etkinliklerinin yansıtıcı öğrenme deneyimi oluşturmadaki etkisi göz önünde bulundurulduğunda sosyal bilgiler dersinde öğrencilerin yansıtıcı düşünme becerilerinin geliştirilmesine katkı sağlayacağı söylenebilir (Saritepeci, 2017, s. 1370). Sosyal

bilgiler dersinde deęerlerin öğretilmesi için bazı yöntem ve tekniklerden faydalanılmaktadır. Dijital hikâyeler, öğrenci katılımının etkin bir şekilde olduğu ve sundukları zengin dünyalarla insanın hayal gücünü besleyen, ruhunu doyuran, insanları ortak duygularda birleştirebilen, öğretimsel bir kaygısı olmadığı halde doğal bir bilgi paketi olarak eğitsel etkinlikler içinde kullanılabilecek önemli bir araçtır. Bu amaçla çeşitli dijital hikâye yöntemleriyle sosyal bilgiler dersinde çeşitli deęerler öğretilir (Yürük, 2015).

Yapılan çalışmalar incelendiğinde sosyal bilgiler açısından dijital öyküleme yönteminin sadece beceri (dijital öykülerin öğrenci yazma, dil ve 21.yüzyıl becerilerine etkisi) ve deęer (dijital öykülerin öğrenci deęer kazanımları üzerindeki etkisi) bağlamında sınırlı kaldığını göstermiştir. Sosyal bilgiler dersinde dijital öyküleme uygulamalarının ünite bağlamında akademik başarı ve kalıcılığa etkisine dönük yapılan çalışmaların (sosyal bilgiler dersinde oluşturulan dijital öyküler hakkında sosyal bilgiler öğretmen adaylarının görüşleri, sosyal bilgiler dersi “Gerçekleşen Düşler” ünitesindeki konuların anlatımında dijital öykü kullanımının öğrencilerin motivasyonları üzerine etkisi, dijital öyküleme çalışmalarının öğrencilerin akademik başarılarına, derse yönelik tutumlarına, motivasyonlarına ve öğrenme stratejileri kullanımlarına etkisi) az olması konunun araştırılmasına olan ihtiyacı açıkça ortaya koymaktadır.

Araştırmanın Amacı

Gelişen teknoloji ile birlikte bilgiye ulaşmanın yolları da değişmektedir. Teknolojiyi kullanarak bilgi edinebilme adına yeni yöntem ve stratejiler geliştirebilmek geleceğimiz olan öğrenciler için oldukça önemlidir. Bu nedenle alanda yapılacak olan her yeni araştırma bize yeni rotalar çizerek yolumuzu aydınlatır. Alana katkı sağlayabilmek adına yapılan bu araştırmanın çıkış noktası sosyal bilgiler ders programında yer alan kültür ve miras ünitesi bağlamında dijital öyküleme destekli grup çalışmasının öğrenci akademik başarı, tutum ve kalıcılığa etkisini belirlemektir. Bu genel amaç doğrultusunda sınıf sınırlandırmasına gidilmiş, araştırmanın 7. sınıf seviyesinde yürütülmesine karar verilmiştir. Bunun nedeni ise 7. sınıf sosyal bilgiler kültür ve miras ünitesinin konularının yoğunluğundan dolayı öğrenciler sıkılmaktadır. Ünite konularını daha eğlenceli ve ilgi çekici hale getirmek için dijital öyküleme uygulamalarını 7. sınıf sosyal bilgiler kültür ve miras ünitesine uygulamaya karar verilmiştir. Tüm bunlar dikkate alınarak yapılan araştırmayla ortaokul 7. sınıf sosyal bilgiler dersinde dijital öyküleme destekli grup çalışmasının öğrencilerin akademik başarıları, derse olan tutum ve kalıcılığa olan etkisini incelemek amaçlanmıştır. Bu doğrultusunda, 7. sınıf sosyal bilgiler dersinde dijital öyküleme destekli grup çalışmasının öğrencinin akademik

başarıları, derse olan tutum ve kalıcılığa olan etkisi ne düzeydedir? problem cümlesine dönük aşağıdaki alt problemlere yanıt aranmıştır.

Dijital öyküleme destekli grup çalışmasıyla öğrenim gören deney grubu ile mevcut programda yer alan etkinliklerin uygulandığı kontrol grubunun;

1. Akademik başarı ön test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
2. Akademik başarı son test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
3. Tutum ön test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
4. Tutum son test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
5. Kalıcılık testi puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
6. Kontrol grubu başarı son test - kalıcılık testi puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
7. Deney grubu başarı son test- kalıcılık testi puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
8. Akademik başarıya ait dereceli puanlama anahtarı ortalamaları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
9. Kültür ve miras ünitesi bağlamında dijital öyküleme destekli grup çalışması ile yapılan öğrenim hakkında deney grubu öğrenci görüşleri nelerdir?

Araştırmanın Önemi ve Gerekçesi

Çağımızda yaşanan teknolojik ve bilişsel gelişmelerin eğitim alana yansması beraberinde yöntem, yaklaşım, model, strateji, araç-gereç ve tekniklerde değişimi getirmiştir. Bu gelişmeler doğrultusunda günümüzde sınıflarda dijital ve teknolojik araçlar önem kazanmıştır. Dijital öyküleme uygulaması, öğrencilere kazandırılması hedeflenen beceriler için alternatif bir uygulama olarak düşünülmektedir. Yapılandırmacı yaklaşıma uygun öğrenme ortamlarının hazırlanması ve öğrencilerin anlamlı ve kalıcı öğrenmelerini gerçekleştirebilmesi için eğitimde teknoloji kullanımı daha da önem kazanmıştır. Bu sayede, dijital öyküleme uygulamasının eğitim-öğretim ortamlarında kullanılması yapılandırmacı yaklaşıma uygun bir yöntem olarak düşünülmektedir. 21.yüzyıl becerilerinin gelişimine yardımcı olarak sınıflarda etkili bir şekilde kullanılan dijital öyküleme uygulamaları öğrencilerin bilgi okuryazarlığı, görsel okuryazarlık, eleştirel düşünme, yaratıcılık vb. becerilerini geliştirmektedir (Brown, Bryan & Brown, 2005; Göçen, 2014).

Yurt dışında okul öncesi eğitiminden yükseköğretime kadar yaygın olarak kullanılan dijital öyküleme uygulamaları, Türkiye’de ise özel eğitim, okulöncesi, ortaokul, lise ve yükseköğretim alanlarında (dijital hikâye anlatımının anaokulu sınıflarında nasıl etkili bir öğretim aracı olarak kullanılabileceği, lise öğrencilerinin takım çalışma becerisine etkisi, zihinsel yetersizliği olan bireylerin dinlediğini anlama becerisi üzerine etkisi) örnekleri bulunmakla birlikte yeni bir çalışma alanıdır. Sosyal bilgiler dersi bağlamın da akademik başarı, motivasyon, değer öğretim konularında (sosyal bilgiler dersinde oluşturulan dijital öyküler değerlendirilmiş ve oluşturdukları dijital öyküler hakkında sosyal bilgiler öğretmen adaylarının görüşleri, 5. sınıf sosyal bilgiler dersi “Gerçekleşen Düşler” ünitesindeki konuların anlatımında dijital öykü kullanımının öğrencilerin motivasyonları üzerine etkisi, 6. sınıf sosyal bilgiler dersi kapsamında gerçekleştirilen bilgisayar tabanlı ve web tabanlı dijital öyküleme çalışmalarının öğrencilerin akademik başarılarına, derse yönelik tutumlarına, motivasyonlarına ve öğrenme stratejileri kullanımlarına etkisi) çalışmalar yapılmasına rağmen henüz yeterli düzeyde çalışma alanı bulamamıştır. 7. sınıf sosyal bilgiler dersi kültür ve miras ünitesinde uygulanmış olan çalışma ise bu konuda hazırlanmış ilk çalışma olacaktır. Araştırma, sosyal bilgiler dersinde, diğer alanlarda ve branşlarda yapılacak olan çalışmalar için bir fikir oluşturulabilir. Çalışmadaki uygulama sürecinin ileride yapılacak olan çalışmalara örnek teşkil edeceği düşünülmektedir.

Varsayımlar

Bu araştırmada;

1. Kontrol altına alınamayan dışsal etkenlerin deney ve kontrol gruplarını eşit düzeyde etkilediği,
2. Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin birbirleriyle etkileşimde bulunmadıkları,
3. Araştırmanın çalışma grubundaki öğrencilerin veri toplama araçlarına objektif ve samimi cevap verdikleri varsayılmaktadır.

Sınırlılıklar

Bu araştırma;

1. 2018-2019 Eğitim - Öğretim yılının 2. yarıyılıyla
2. Erzurum ili Oltu ilçesinde bulunan Milli Eğitim Bakanlığı (MEB)’e bağlı bir devlet okulunun 7. sınıfındaki iki farklı sınıfta öğrenim gören 47 öğrenciyle

3. Uygulamanın 2. yarıyılıda yapılacak olması nedeniyle 7. Sınıf sosyal bilgiler dersi kültür ve miras ünitesine ait kazanımlarla

4. Araştırma kapsamında kullanılan öğrencilerin oluşturduğu dijital öykülerle

5. Veri toplama araç ve yöntemleri olarak kullanılacak başarı testi, tutum ölçeği, dereceli puanlama anahtarı ve görüşme formu ile elde edilecek verilerle

6. Yıllık planda belirtilen 10 hafta ile sınırlıdır.

Tanımlar

Akademik başarı: Öğrencinin belirli bir programın sonucunda hedeflere ilişkin gösterdiği yeterlik düzene akademik başarı denir.

Başarı testi: Araştırma için belirlenen kazanımların kavranma düzeyini ölçmek için araştırmacı tarafından geliştirilen, geçerlik ve güvenirlik analizleri yapılmış olan testtir.

Dijital öyküleme: Belirli bir konuya yönelik bilgi vermek amacıyla metin, grafik, ses, video ve müzik gibi çoklu ortam öğelerinin birbiri ile ilişkilendirilerek kısa bir film oluşturulmasıdır.

Kalıcılık: Kalıcı olma durumu.

Tutum: Bir sorunu ele alış biçimi, bir kimsenin bir sorun karşısında aldığı durum, tutulan yol, davranış.

İKİNCİ BÖLÜM

Kuramsal Çerçeve ve İlgili Araştırmalar

Araştırmanın bu bölümde araştırma probleminden yola çıkarak sosyal bilgiler öğretimi, dijital öyküleme uygulaması ve dijital öyküleme uygulamasının akademik başarı, tutum ve kalıcılığa etkisi ile ilgili yurtiçi ve yurtdışında yapılan akademik çalışmalara ilişkin literatür taraması sonuçlarına yer verilmiştir.

Araştırmanın problemi olan kültür ve miras ünitesi bağlamında dijital öyküleme uygulamasının öğrencilerin, akademik başarı, tutum ve kalıcılığa etkisinin incelenmesine kavramsal altyapı oluşturacak gerek yurtdışı gerekse yurtiçindeki çalışmaların genellikle öğrenci, öğretmen ve öğretmen adaylarının görüşleri ile yazma, dinleme, derse yönelik tutum ve motivasyona etkisinin incelenmesi üzerinde yoğunlaştığı görülmektedir.

Sosyal Bilgiler Öğretimi

Sosyal bilgiler; coğrafya, tarih, ekonomi, sosyoloji, felsefe, psikoloji, hukuk, antropoloji, din, siyasal bilimler ve arkeoloji gibi sosyal bilimleri ile matematik, edebiyat ve sanat gibi beşeri ve fen bilimlerini bir araya getirirerek bireyin toplumsal varoluşunu gerçekleştirebilmesine yardımcı olan, insanın sosyal ve fiziki çevresiyle etkileşiminin geçmiş, bugün ve gelecek bağlamında ele alan bir ders programıdır (NCSS, 1993; Bilgili, 2010). Sosyal bilgiler, sosyal bilimler disiplinlerinden oluşan, kişinin yaşam unsurlarını temel alan, kişide toplumsal sorumluluk bilincini geliştiren ve hayat boyu sürecek beceriler kazandırmayı (Barh & Demirtaş, 1997; Doğanay, 2002) amaçlayan öğretim programıdır. Her dersin olduğu gibi sosyal bilgiler dersinin de kendine has öğrenme alanı, beceri ve değerleri vardır. Bunlar içerisinde bilim ve teknolojiye dönük öğrenme alanı ve beceriler bulunmaktadır. Özellikle sosyal bilgiler öğretim programında yer alan “Bilim Teknoloji ve Toplum” öğrenme alanında bilim ve teknolojinin toplum üzerindeki etkisi ve temel becerinin oluşmasında teknolojinin nasıl kullanılacağına yer verilmiştir. Ayrıca, 21. yüzyılda bilim ve teknolojiye bazı gelişmelerden hareketle gelecekteki yaşamla ilgili olarak ortaya çıkabilecek yeni konular hakkında fikir yürütülmesine olanak sağlamaktadır (Çelikkan, 2011; Yeşiltaş & Kaymakçı, 2014). Bu öğrenme alanında öğrencilerden; yenilikçi, eleştirel ve bilimsel düşüncenin bilim ve teknolojiye gelişmelerin temeli olduğunu; bilim ve teknolojinin gelişim sürecini ve toplumsal yaşam üzerindeki etkilerini kavrayarak bilgiye ulaşmada teknolojiyi kullanma becerisi edinmeleri beklenmektedir. Öte yandan, teknolojilerin günlük hayatla ne derecede

ilişkili olduğunu öğrenirken bazı teknolojik ürünlerin doğaya verdiği zararları tartışır. Bilimsel eserlerin yasalarla korunduğunu fark ederek akademik dürüstlük ilkelerini dikkate alır. Bu açıdan “Bilim, Teknoloji ve Toplum” öğrenme alanı, sosyal bilgiler temel becerilerinden dijital okuryazarlık ve araştırma becerileriyle ilişki içindedir (MEB, 2018).

Sosyal Bilgiler ve Teknoloji İlişkisi

Teknolojideki değişim ve gelişmeler, birçok alanda olduğu gibi eğitim-öğretim süreçlerini etkilemesi beklenen bir durumdur. Mevcut içeriklerin sanal ortama aktarımı ve internetin ortak paydasında buluşan bireylerin kolaylıkla fikir ve deneyimlerini tüm dünya ile paylaşma olanağı sağlaması hızla üretilen bilgi ve teknolojinin çağımıza adının verilmesine neden olmuştur. Buna paralel olarak eğitimde temel bilgi teknolojilerinin kullanımına yönelik yatırımlar artmıştır. Bu durum, bilgi teknolojilerinin eğitim kurumlarında öğrenci tarafından tanınması ve kullanılmasına olanak sağlamıştır. Buradan yola çıkarak bilgi ve iletişim teknolojilerinin kullanıldığı öğrenme ortamlarının hızla yaygınlaştığı ve bu duruma yönelik yapılan çalışmaların da hız kazandığını söylemek mümkündür (Çetin, Önal & Gündüz, 2015; Gündüz, 2013). Sosyal bilgiler dersi, öğretim programı açısından teknolojiye dönük dersler arasındadır. Bu açıdan sosyal bilgiler dersi müfredatında teknolojiye vurgu yapılmakta ve ders işlenirken teknolojik materyallerden yararlanılmaktadır.

Sosyal bilgiler, gerek içeriği gerekse kapsadığı alt disiplinlerin çokluğu nedeniyle geniş bir içerik alanına sahiptir. Bu nedenle sosyal bilgiler dersinde kullanılabilecek eğitim teknolojileri uygulamaları daha fazla olduğu söylenebilir. Gelişen teknoloji ile bilgisayar teknolojisi, sosyal bilgiler dersi için bilgiye erişmeye daha fazla izin vermektedir (Berson, 1996; Diem 2000; Mason, Berson, Diem, Hicks, Lee & Dralle, 2000). Sorumluluklarının ve haklarının bilincinde olan, her yönüyle topluma örnek olabilecek iyi bir yurttaş yetiştirmeyi amaçlayan sosyal bilgiler dersi, teknolojideki kazanımlardan olabildiğince faydalanmaktadır. İşbirlikli iletişim etkinlikleri, veri toplama etkinlikleri ve çoklu ortam etkinlikleri sosyal bilgilerle teknolojiyi bütünleştiren etkinliklerdir. Son yıllarda dijital teknolojideki gelişmelere bağlı olarak vatandaşlık hak ve sorumluluklarıyla ilgili yeni durumlar (dijital vatandaşlık, e-devlet, sanal ticaret, sosyal medya vb.) ve birtakım sorunlar (dijital bölünmüşlük, kimlik hırsızlığı, kişisel bilginin gizliliği, siber dolandırıcılık, siber zorbalık vb.) ortaya çıkmıştır. Bilgi teknolojilerinin gelişmesiyle beraber öğretmenler, öğrencilerin dijital vatandaşlık yeterliliklerini geliştirmek amacıyla sosyal bilgiler dersinde konuyla ilgili ders içi ve ders dışı etkinliklere yer vermektedir (Kaya, 2008; MEB, 2018). Sosyal bilgilerde teknoloji, Amerikan toplumunun küresel, politik, sosyal ve ekonomik işleyişini önemli ölçüde etkileyebilecek bir öğretim aracı olarak önemli bir rol oynamıştır. Hem bir öğretim yöntemi hem de bir eğitim

konusu olarak, bilgisayar ve teknolojinin sosyal bilgiler üzerindeki etkisi fazladır. Bununla birlikte, sosyal bilgiler sınıfında teknoloji tabanlı öğrenme; öğrencilerin karar verme ve problem çözme, bilgi işlem ve iletişim becerilerini geliştirmeyi kolaylaştırmada önemli bir etkiye sahiptir. Bilgisayar aracılığıyla öğrenciler geniş bilgi bağlantılarına erişebilirler. Bu sayede öğrencilere küresel ve etkileşimli bir dünyada daha aktif katılımcılar olma fırsatı sunar (Whitworth & Berson, 2002). Sosyal bilgiler dersinde, problem çözmede işbirliğini kullanma, öğrencilerin bilgi birikimine olanak tanıma, öğrenmeyi anlamlı olarak gerçekleştirme ve öğrencinin kendi deneyimlerini öğrenmeleriyle ilişkilendirme gibi sosyal yapılandırmacılığın pek çok yönünü desteklemek için konular teknoloji ile birleştirilebilir. Sosyal Bilgiler Ulusal Konseyi'ne (1994) göre, öğrencileri özgün problem çözme veya karar almada aktif kılmanın etkili bir yolu teknolojiyi sosyal bilgiler sınıfına dâhil etmektir. Sosyal bilgiler için mevcut teknolojik simülasyon programlarının birçoğu, sorunları çözmek için birkaç katılımcı veya takımın birlikte çalışmasını gerektirerek, öğrencileri işbirlikli öğrenme durumlarında küçük veya büyük gruplar halinde çalışmaya teşvik eder (Rice & Wilson, 1999).

Birçok öğretmen öğrencileri öğrenmeye motive etmek için uğraşır. Bu durum sosyal bilgiler dersinde öğretmenlerin en çok karşılaştığı problemlerden biridir. Sosyal bilgiler dersinde teknolojik materyallerin kullanımının öğretmenler tarafından desteklenmesi öğrencileri öğrenme sürecine dâhil ederek derse motive etme anlamına gelir (Heafner, 2004; Schug, 1988). Teknoloji ile sosyal bilgiler öğretiminin tek başına etkili olması yetersizdir (Staley, 2000). Bununla birlikte, etkin teknoloji ile bütünleşen sosyal bilgiler dersi, temel hedefleri olan iyi vatandaş olmak için gerekli olan bilgi, beceri ve değerlere hazırlanırken, sosyal bilgiler eğitimini geliştirmek ve öğrenci motivasyonunu arttırmak için fırsatlar sunmalıdır. (Heafner, 2004). Teknolojinin sosyal bilgiler dersi ile bütünleşmesi öğrencilerin teknolojiye yönelik tutumlarının olumlu yönde değişmesine, becerilerini geliştirmesine ve sosyal bilgiler dersi konularını öğretmek için yeni anlayışlar ve yeni yollar geliştirmesine yardımcı olmaktadır (Roberts, 2003; Zhao, 2004).

Aşağıdaki tabloda sosyal bilgiler sınıfında teknolojinin nasıl kullanıldığı süreç olarak gösterilmiştir.

Tablo 1. *Sosyal Bilgiler Sınıflarında Teknoloji Kullanımının Süreci (Roberts, 2003)*

Öğretmen merkezli	Öğretmen / Teknoloji Rehberli	Öğretmen-Öğrenci Anlaşmalı	Öğrenci Merkezli
-------------------	-------------------------------	----------------------------	------------------

Tablo 1. (devamı)

Öğretmen Rolü	Bilgi ve ders vermek için teknoloji kullanma	Bilgisayarları kullanarak çalışma sayfaları ve araştırma etkinlikleri oluşturma ve hazır ambalaj materyalleri öğretme	Özel gereksinimleri ve konuları belirleme	Kolaylaştırıcı ve ortak çalışan
Öğrenci Rolü	Bilgiler ve eskizsiz çalışma sayfaları	Bilgi almak veya araştırma yapmak için teknolojiyi kullanma	Öğretmen tarafından sağlanan kaynaklar kullanarak çeşitli bilgileri keşfetme	Kendi öğrenip karar veren
Teknoloji Rolü	Sunumu kolaylaştırma	Ders kitabı materyallerinin yerine veya eklerine içerik bilgisi sağlama	İçerik bilgilerine erişmek, bilgi düzenlemek ve / veya bulguları sunmak için araç sağlama	Araştırma ve sunum için araçlar sağlama
Müfredat Özellikleri	Kapsama ve gerçeği alıkoyma	Bilgiyi kavrama	Bilginin uygulanması, derinlemesine bilgi	Bilginin uygulanması, derinlik, üst düzey düşünme, süreç odaklı araştırma
Teknoloji Araçları Kullanma	PowerPoint	Word Processor, Excel, WebQuests, oyunlar, İnternet kaynakları	İnternet & Web-temelli kaynaklar, PowerPoint, Zaman çizelgesi	İnternet, tepegöz, PowerPoint, Microsoft, Zaman Çizelgesi, dijital / video kamera
Sınıf Organizasyonu	Bağımsız çalışma	Bireysel öğrenme	Bireysel veya işbirlikçi öğrenme	Bireysel veya işbirlikçi öğrenme ve öğretme

Dijital Öyküleme

Hikâye anlatma şekli geçmişten beri değişime uğramıştır. Orta çağda hikâyeler, gezici insanlar tarafından sözlü olarak anlatılırdı. Sadece zengin evlerde hikâyeler elyazmaları şeklinde bulunmaktaydı. Daha sonra hikâye anlatımı insanları eğitmek için kullanılmıştır. 1400'lü yıllarda basılan kitaplarla birlikte hikâyeler daha büyük bir kitleye ulaşmıştır. 1800'lü yıllara kadar hikâyeler, çoğunlukla çocukları eğitmek ve onlara iyi ve kötü olan şeyleri vermek için kullanılıyordu. Ancak 1800'lerde hikâyeler, insanları eğitmeye değil onları eğlendirmeye yöneldi. 1980'lerde film, radyo ve televizyon gibi yeni teknolojik araçların ortaya çıkması farklı bir hikâye anlatmanın yolunu açmıştır. Hikâyeler videolarla anlatılmaya başlandı. O zamanlarda Susam Sokağı, çocukları video anlatılarıyla eğiten yeni bir programdı (Madej, 2003). Hikâye anlatımı ile ilgili son gelişmeler, giderek daha ilginç hale gelmektedir. Hikâye oluşturmak için bilgisayarları kullanmak hikâye anlatımında yeni bir çığırıştır (Gils, 2005).

Tarih boyunca hikâyeler, farklı ortam ve biçimlerde bilgiyi, bilgeliği ve değerleri paylaşmak için kullanılmış, günümüzde ise internetin yaygın bir şekilde kullanımı ile dijital ortama aktarılmıştır. Dijital öyküleme, son yıllarda eğitimde teknoloji etkinliğinin artması ile sınıf ortamında etkili bir öğretim aracı olarak ortaya çıkmıştır (Robin, 2008; Sadik, 2008). Dijital öyküleme, eğitim amaçlı çoklu ortam araçlarının bir uygulaması olarak kullanılmaktadır. Tüm bunlar, dijital fotoğraf makineleri ve tarayıcılar gibi kullanıma hazır yazılımlarla birlikte donanımlara hazır erişim ile kolaylaştırılmıştır (Robin, 2008).

Dijital öykülemenin birçok farklı tanımı vardır. Ancak dijital öykülemeye dönük tanımlar genel olarak hikâye anlatmanın sanatını; görüntü, ses ve video gibi çeşitli dijital araçlarla birleştirme fikri etrafında dönmektedir. Hemen hemen tüm dijital hikâyeler, belirli bir konu hakkında bilgi sunmak için dijital grafik, metin, kaydedilmiş sesli anlatım, video ve müziği bir araya getirerek dijital teknolojiyi bir bilgisayar ağı ortamında kullanma sürecidir. Geleneksel hikâye anlatımında olduğu gibi, dijital hikâyeler seçilen bir tema etrafında dönmekte ve belirli bir bakış açısı içermektedir. Hikâyeler, sadece birkaç dakika uzunluğunda olup kişisel masal ve tarihsel olayların anlatılması veya belirli bir konu hakkında bilgi verme veya öğretme gibi çeşitli özelliklere sahiptir (Robin, 2006; Shin & Park, 2008).

Dijital öyküleme; ses, görüntü, video ve müzik gibi bileşenlerin dijital ortamlarla birleştirilmesiyle oluşturulan kısa video anlatıları olarak tanımlanır (Center for Digital Storytelling, 2018; Kajder, Bull & Albaugh, 2005; Ohler, 2008; Rossiter & Garcia, 2010; Sadik, 2008; Skouge & Rao, 2009). Armstrong (2003)'a göre dijital öyküleme; bilgisayar, dijital kamera, düzenleme yazılımları ve diğer teknolojileri sınıflarda daha erişilebilir hale

getirerek öğrencilere ve öğretmenlere etkili bir öğretim materyali sunma olarak tanımlamaktadır. Dahası, dijital öyküleme, öğrencilerin problemlerini çözmek için yaratıcılıklarını geliştirmelerine yardımcı olmaya yarayan bir araçtır (Ohler, 2008). Dreon, Kerper & Landis (2011)'e göre ise dijital öyküleme, öykü anlatımının farklı dijital araçlarla desteklenerek oluşturulmasıdır. Mellon (1999) dijital öykülemeyi, öykü anlatımının çoklu ortam yazılımı teknikleri ile birleştirilmesi olarak tanımlamaktadır.

Dijital öyküleme; sınıf ortamını 18. yüzyıldan beri eğitime egemen bir model olan öğretmenin ötesine kaydırılarak öğrencinin kendi ses, görüntü, müzik, video ve anlatım gibi çoklu ortam bileşenlerini dahil etmeyi içeren, kendi düşüncelerini açık bir şekilde ifade eden eylemler bütünü haline getirilmiştir (Banaszewski, 2005; Barrett, 2008; Doğan & Robin, 2006; Hull & Nelson, 2005).

Dijital öykü anlatımı; esneklik, evrensellik, etkileşim gibi temel özellikleri kapsamaktadır. Dijital öykü anlatımında esneklik; dijital medya teknolojisini kullanarak doğrusal olmayan bir öykünün oluşturulması anlamına gelir. Evrensellik; bilgisayarların yaygın kullanımından dolayı herkesin dijital hikâye oluşturabileceği anlamına gelir. Etkileşim ise, kullanıcıların karşılıklı olarak etkileşimde bulunabileceği medya araçlarını kullanarak hikâyeler oluşturmasına olanak sağlamaktadır (Gregori-Signes, 2008; Park & Seo, 2009; Xu, Park & Baek, 2011).

Dijital Öykülemenin Tarihi

Joe Lambert ve Dana Atchley, dijital hikâye anlatımı uygulamasını oluşturmak için düşünce ve yeteneklerini birleştirmişlerdir (Lambert, 2006). Lambert (2006), dijital öyküyü, halk müziğinin ayırt edici özelliği olan halk kültürü ve 1960'lı yılların kültür geleneği olan demokratikleşmiş kültür kavramında temelden kök salma olarak tanımlamıştır.

ABD'de yüzyıllardır süren hikâye anlatma geleneği, 1970-80'li yıllarda görsel sanatta ve diğer alanlarda ders müfredatının bir parçası haline geldi. Halk ilk olarak televizyonda tanıtılan kişisel mesajlar, “video kartpostalları” ile dijital öykülemeyi tanımıştır. Öyküler izleyicilerin kendi hayatlarındaki deneyimlerini yansıttığı için video kartpostalları çok popüler oldu. Dijital hikâye anlatımı, sözlü hikâye anlatımının doğal bir ilerlemesidir. Sözlü tarihlerin toplanması ve korunması 1970'lerden sonradan bilimsel bir çaba haline geldi. Ancak sözlü tarihe dönük hikâyeler daha sonra pek ilgi görmedi. Fakat 1990'larda, hikâyeler dijital medya aracılığıyla yeniden canlandı. Hikâyeler, sadece herkesin katılabileceği ve anlatabileceği bir bilginin aktarımı değil; aynı zamanda bir topluluğun sesini daha geniş kitlelere aktarmak/duyurmak için tasarlanmış bir hareket olmaktadır (Burgess, 2006).

Dana Atchley, 1990'lı yılların ortalarında Kaliforniya'da ortağı Denise Aungst (daha sonra Atchley), Joe Lambert, ortağı Nina Mullen ve programcı Patrick Milligan'la birlikte dijital öykülemeyi geliştirmiştir (Lambert 2006). Joe Lambert ve Dana Atchley, 1980'lerin sonlarında dijital hikâye anlatımı hareketinin bir kar amacı gütmeyen topluluk sanatı olan Dijital Öyküleme Merkezi'ni (CDS) kurdular. 1990'ların başından beri Dijital Öyküleme Merkezi (CDS) Kaliforniya'da, kişisel anlatılarını oluşturma ve paylaşma ile ilgilenen insanlara eğitim ve yardım sağlamıştır (Paull, 2002; Robin, 2008).

“Kişisel anlatı kısa filmi” ile ilgili ilk atölye 1993'te San Francisco'daki Amerikan Film Enstitüsü'nde yapıldı. Dijital Hikâye Anlatımı Merkezi bir yıl sonra, aynı yerde kurulmuştur. Kuruluşundan bu yana, merkez sürekli ve genel atölye çalışmaları yürütmektedir. 1998'de Lambert ve arkadaşları ofislerini Berkeley'e taşımış ve ismini “Dijital Öyküleme Merkezi (Center for Digital Storytelling-CDS)” olarak değiştirmişlerdir (Lambert, 2006; Center for Digital Storytelling; 2018). “Dijital Öyküleme Merkezi (CDS)”, katılımcıların hikâyeleri dinleme ve oluşturulan hikâyeleri paylaşma olanağı sunmaktadır. Halka açık programlar ile insanların hikâye anlatma atölyelerine bireysel olarak kayıt olmalarını sağlamakta ve özel programlar için dünyanın dört bir yanındaki kuruluşlarla birlikte çalışmaktadır (Center for Digital Storytelling, 2018).

İlk yıllarda, büyük teknik ekipman ve personel seferber edilerek kişisel hikâyeler oluşturulmuştur. Daha sonra dijital teknolojinin yaygın kullanımı ile video oluşturma daha erişilebilir hale getirilmiştir. Dijital Öyküleme Merkezi'ndeki öykü anlatıcıları, kişisel ses ve kolaylaştırıcı öğretim yöntemlerini vurgulayan dijital hikâye anlatımına yönelik bir yaklaşım kullanarak okullarda çalışmaya başlamıştır (Banaszewski, 2005; Center for Digital Storytelling; 2018).

Joe Lambert, 2002'de “Dijital Öyküleme: Yaşamları Yakalamak, Topluluklar Oluşturmak (Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Communities)” kitabı ile Banaszewski'nin 2002'de Sınıflarda Dijital Öyküleme (Digital Storytelling Classroom) başlığı ile yayımladığı makalede, dijital öykülerin eğitim ve sınıflarda kullanılabileceğini vurgulamışlardır.

Zamanla dijital öykülemenin bireysel tanımları ortaya çıkmış ve dijital öykü; dijital görüntü, müzik, video klip ve sesli anlatım gibi multimedya kullanımıyla hikâyeyi paylaşan dijital öykü anlatımını tanımlayan bir çalışma tanımı olarak kullanılmaktadır (Armstrong, 2003).

Lambert'in (2006) dijital öykülerin gelişimi için öykü anlatım sürecine vurgu yaparak dijital öykü oluşturma'nın yedi ögesine vurgu yapmıştır. Dijital öykülemenin yedi unsurunu; bakış açısı, çarpıcı soru, duygusal içerik, ekonomi, ses, müzik ve hız denetimi olarak ele almıştır.

Ayrıca bu süreçte Houston Üniversitesi'nde öğretim üyesi olan Bernard Robin, öğretmenler ve öğrencilerin dijital öyküleri eğitim amaçlı kullanmalarına yönelik bilgi vermek amacı ile bir web sitesi kurulmuştur. Bu konudaki çalışmalara devam edilmektedir (Karakoyun, 2014)

Avrupa'da, 2003 yılında BBC Galler'in çeşitli yerlerde düzenlenen dijital öykü anlatımı deneyimlerine dayanarak kendi programını ve merkezini oluşturduğu yöntem tanıtılmıştır. BBC Galler, her gece bölgeyle ilgili kişisel görüşünü dijital öykü ile geniş bir kitleye ulaştırmıştır. Gösterinin başarılı olması ile birlikte eğitim, sağlık ve toplum alanında benzer projeler başlatılmıştır. BBC Galler, Avrupa'da dijital öykü anlatımının merkezi haline gelmiştir. Avrupa ülkeleri, dijital öykü anlatımını farklı şekilde kullanarak yorumlamıştır. Galler ve diğer Avrupa ülkelerinde dijital öykü anlatımıyla ilgili çeşitli yaklaşımları tanıtmak ve tartışmak için yıllık festivaller düzenlenirdi (Center for Digital Storytelling, 2018).

Dijital öykü anlatımı, kültür ve toplum alanından, ticari uygulamalara kadar çeşitli alanlarda dünya çapında uygulanmaktadır. Dijital öyküleme, sosyal hareketin bir kısmını temsil eder. Ayrıca, uygulanan ortamlarda çok önemli bir yer tutmaktadır. Güçlü sosyal ağ araçlarına dijital hikâye anlatımı tekniği, bireysel hayal ürünü bir vizyon, bir ifade şiiri ve gerekli teknik yetkinliği ekleyerek, insanlara, kendi benzersiz hikâyelerini anlatmalarına olanak sağlamaktadır. Dijital öyküler sayesinde insanlar, hayal gücünü yakın aile üyeleri veya tüm dünyaya ulaştırır (Kelly & McWilliam, 2009). Dijital öyküler sayesinde, güçlü ve maliyeti düşük teknoloji donanım ve yazılımların bir araya gelerek günümüz sınıflarının öğretim materyali ihtiyacını sağlamaktadır. Buradaki odak nokta ise, dijital öyküler sayesinde öğrenciler daha fazla medya ortamlarında uğraşarak ihtiyaç duydukları becerileri elde etmektedir (Riesland, 2005).

Dijital Öyküleme Türleri

Alanyazına bakıldığında dijital öykülerin birçok türünün olduğu görülmektedir. Ancak Robin (2006) dijital öyküleme türlerini üç ana başlık altında toplamıştır. Bunlar; bilgilendirici ve öğretici öyküler, kişisel (yansıtmacı) öyküler ve tarihi olaylarla ilgili öykülerdir. Garrety (2008) ise dijital öyküleri beş gruba ayırmıştır. Bunlar; geleneksel dijital öyküler, öğretici

dijital öyküler, proje temelli oluşturulan dijital öyküler, sosyal adalet ve kültürel açıdan ele alınan dijital öyküler ve kişinin iç dünyasını yansıtan dijital öykülerdir.

Robin (2006) dijital öyküleme türleri.

Bilgilendirici ve öğretici öyküler.

Bilgilendirici ya da öğretici hikâyeler eğitsel içeriğin dijital bir anlatım aracı ile sunulduğu türdür. Bilimsellik, estetik, çalışkanlık, adalet, hak, eşitlik, temizlik ve sağlıklı olma gibi birçok değer bu tür hikâyeler yoluyla öğretilir. Bilgilendirici ve öğretici öyküler; matematik, fen, sağlık eğitimi, öğretim teknolojisi, tarih ve sosyal bilgiler gibi alanlarda bazı konuları öğretmek için kullanılabilir (Robin, 2006).

Kişisel (yansıtmacı) öyküler.

Kişisel (yansıtmacı) öyküler; anılar, olaylar, kişisel deneyimler veya basit otobiyografileri içermektedir. Kişisel (yansıtmacı) öykülerin eğitim ortamında birden çok yararı vardır. Hikâyeyi gören diğer öğrenciler, kendi dışındaki farklı geçmişlerden gelen insanları tanır ve aileleri başka bir ülkeden gelmiş olan öğrencilerin karşılaştıkları zorluklara duyarlı olurlar. Kişisel öyküler, günümüz dünyasında yaşanan ırkçılık, çok kültürlülük ve küreselleşme gibi güncel konular hakkında bilgi sahibi olmak için kullanılır. Buna ek olarak, bu tür hikâyelerle öğrenci, hikâyeyi başkalarıyla paylaşırken diğer öğrencilerin kendileri ve akranları arasında hissettikleri mesafeyi ortadan kaldırmanın bir yolu olarak kullanmaktadır (Robin, 2006).

Tarihi olaylarla ilgili öyküler.

Öğrenciler, sınıflarda tarihi fotoğraflar, gazete haberi, diyaloglar gibi tarihsel materyallerden yararlanarak farklı bir tür dijital hikâye oluşturabilir. Tarihi dijital öyküler, tarihi olayların araştırılması ve farklı biçimlerde anlatımı üzerine odaklanır. Örneğin, tarihi öyküler, sosyal bilgiler sınıfında tarihi olayları yeniden canlandırmak ya da tarihi olayları düşünmeye teşvik etmek için kullanılabilir (Karakoyun, 2014; Robin, 2006; Robin, 2008).

Garrety (2008) dijital öyküleme türleri.

Geleneksel dijital öyküler.

Sınıfta geleneksel dijital hikâye anlatımı, öğrencileri kişisel olaylarla ya da yaşam deneyimlerinden hikâyelerle birleştiren bir hikâyetürü olarak tanımlanabilir. Sınıfta geleneksel dijital öykülerin oluşumu ve gelişimi, Lambert ve Dijital Öyküleme Merkezi'nin yapmış olduğu çalışmaları takip etmektedir. Geleneksel dijital öykü anlatımının kullanılması

öğrencinin dijital medyayı anlaması ve kullanımını etkilemektedir. Geleneksel dijital hikâyeler Lambert'in (2006) yedi hikâye yapısı ve tasarımögesi için en doğru olanıdır (Garrety, 2008). Geleneksel dijital öykü anlatımı; dil ve sanat derslerinde öğrencilerinkendilerinde güven kazanmasına ve yeni okuryazarlık anlayışlarına kavuşmasına yardımcı olmaktadır. Dijital öykü anlatımı ile öğrenciler okumaya daha fazla ilgi duymaktadır. Çünkü bu öyküleme türü ile öğrenciler kendi kişisel hikâyelerini kavramsallaştırmakta, hazırlamakta, yazmakta ve üretmektedir (Kadjer, 2004).

Öğretici dijital öyküler.

Eskiden öğrenciler sınıflarını, ansiklopedileri okuyarak tarihi olaylar ya da uzak yerler hakkında raporlar yazarak doldururdu. Günümüzde ise çağdaş teknoloji sayesinde çevrimiçi kaynaklar aktif olarak kullanılmaktadır. Öğretici dijital hikâye anlatımı ile öğrenciler araştırmalarını sentezleme olanağıbulur. Bu sayede öğrenme öykülerinidijital görüntü, ses ve anlatı kullanarak oluştururlar. Öğretici dijital öyküleme, bireyin öğrenmesinin hikâyesidir. Ürün, aslında öğrenmeyi görünür hale getirir. Ayrıca, dijital medya ile anlatılan öğretici öyküler, öğrenci yaratıcılığını ve öğrenci katılımını artırmanın yanı sıra planlama ve yazma sürecinde işbirliğine teşvik etmektedir. (Friedus & Hlubinka, 2002; Garrety, 2008).

Öğrencilerin sınıfta dijital öğrenme öyküleri oluşturmalarıfikirlerini daha iyi ifade etmeyeve onları etkili iletişimci olmaya teşvik etmektedir. Film formatında ya da metin ile hareketsiz görüntüler olarak gösterilen dijital öğrenme öyküleri öğrencilere öğrenmelerini görünür bir şekilde gösterme ve paylaşma olanağı sunar (Banaszewski, 2005; Garrety, 2008).

Sosyal bilgiler sınıflarındaki öğrenciler, dijital öğrenme öykülerini tarihsel olayları yeniden oluşturma ve tarihsel düşünmeyi geliştirmeye yardımcı olmak için kullanmaktadır. Sosyal bilgiler sınıfında dijital öğrenme öyküleri, etkili öğrenim araçlarını temel içerikle birleştirirekyapılandırmacı bir sınıf ortamı oluşturmaktadır (Garrety, 2008; Hofer & Swan, 2005).

Proje temelli oluşturulan dijital öyküler.

Proje temelli oluşturulan dijital hikâyeler, gerçek yaşam ileilgili ilişkilere odaklanan karmaşık öğrenme ortamlarını gerektirir. Projeye dayalı müfredatın bir parçası olan dijital öykü anlatımı, derslerde öğrenci öğrenme çıktılarını ölçmek için önemli bir araçtır (Searson, 2005). Dijital hikâye anlatımı, öğrencilerin gerçek yaşam durumları ile baş etmek için kullandıkları bir araç haline gelmekte ve öykülerini anlatmak için akranları ve yetişkinlerle işbirliği yapmaktadır. Çeşitli araştırmalar, proje tabanlı öğrenme ortamının bir parçası olarak dijital hikâye anlatımının uygulamasına odaklanmış ve bulgular, müfredat boyunca proje

tabanlı öğrenme ve dijital hikâye anlatımının yararlarını vurgulayıcı nitelikte olmuştur (Boss & Krauss, 2007; Garrety, 2008; Hathorn, 2005; Searson, 2005).

Proje temelli dijital hikâyeler ile matematik müfredatı içinde dijital görüntüler, proje tabanlı bir müfredatın bir parçası olarak kullanılmaktadır. Öğrenciler gerçek dünyadaki bağlantıları sağlamak için dijital görüntüleri kullanarak öykü ve kelime problemlerini görünür hale getirir ve bu nedenle öğrenilenler daha somut hale gelir. Aynı şekilde, dijital görüntüler ile hikâye anlatımı problem çözme becerilerini geliştirir ve öğrencilerin soyut olabilecek matematik problemlerini görselleştirmelerini sağlar. (Sharp, Garafolo & Thompson, 2004). Sosyal bilgiler dersinde projeye dayalı bir konuda dijital hikâye anlatımı bir araç olarak kullanıldığında öğrencilerin geçmişten gelen olaylarla ve kendi sınıflarındaki öğrencilerle, gerçek dünya bağlantıları kurmasını sağlar (Figg, Ward & Lanier-Guillory, 2006).

Sosyal adalet ve kültürel dijital öyküler.

Öğrenciler, dijital hikâyelerin geliştirilmesi yoluyla düşüncelerini daha geniş bir kitleye ulaştırma imkânı sağlar. Sosyal adalet konularını vurgulayan dijital hikâyeler, toplumu geliştirme veya kültürle ilgili konuları araştırmada önemli bir hikâyetürü haline gelmiştir (Garrety, 2008; Lambert, 2006; Meadows, 2003). Kültürel ve sosyal adalet konularını araştıran dijital öyküler, geleneksel öykülerin işlevleri ile yakından ilişkilidir. Fakat bunlar toplum, kültür ve sosyal adalet meseleleriyle ilgili konulara odaklanmıştır. Dijital hikâyeler, genellikle topluluk grupları ve marjinal bireylerin mesajlarını iletmeleri veya kendi hikâyelerini keşfetmeleri için bir araç olarak kullanılmaktadır (Meadows, 2008).

Dijital hikâye anlatımı, öğrencileri insan hakları meseleleriyle ilgili öyküleri başkalarına anlatmaları için önemlidir. Dijital hikâye anlatımı, sosyal adalet ve kültürel miras temalarını ifade etmede bir araç işlevi görmektedir. Sosyal adalet ve kültürel dijital hikâyeler, öğrenciler konuya odaklayarak toplum üyeleriyle görüşmeyi içeren konular hakkında daha fazla bilgi edinmeye teşvik eder. Bu tür hikâyeler, öğrencilere yapmış oldukları projelerde daha fazla sorumluluk yüklemektedir. Çünkü öğrenciler kendi toplum hikâyeleriyle etkileşime girerek yaşam deneyimlerini yansıtmaya başlamaktadır. Bu deneyimlerden oluşan hikâyeler, kişisel yansıma hikâyelerine odaklanan başka bir tür olarak literatürde karşımıza çıkmaktadır (Behmer, Schmidt & Schmidt, 2006; Garrety, 2008; Hlubinka, 2003; Lambert, 2006; Paull, 2002).

Kişinin iç dünyasını yansıtan dijital öyküler.

Dijital hikâye anlatımı, yansıtıcı uygulama için bir araç olarak kullanılmıştır. Bu sayede öğrenciler öğrenme deneyimlerinde ilerlemeden önce deneyimlerini

değerlendirebilmeve uygulamada değişiklikler yapabilme imkânıbulmaktadır. Dijital hikâye anlatımı, öğrencileri uygulama üzerine düşünme ve uygulamaları gözden geçirmeaçısından kolaylaştırdığı gibi, öğretme bilincini de geliştirmektedir (Barrett, 2006; Garrety, 2008; Hall & Hudson, 2006; Tendero, 2006).

Yansıtıcı dijital hikâye anlatımı, öğrencilerin mesleki gelişim ve becerini belgelemelerini sağlayan yararlı bir araçtır. Yansıtıcı uygulamalar dijital hikâyeyi elektronik ortama yansıtma aracı olarak kullanılmaktadır. Öğrenciler dijital hikâyeler oluşturarak kendi öğrenmelerinizaman içinde yansıtma fırsatı bulur (Barrett, 2006; Robin & Pearson, 2005).

Yansıtıcı dijital hikâyeleröğrencilerin, karmaşık akademik içerik ve kavramları daha iyikavrayıp, uygulamada disiplinler ve içerik alanlarındaki analiz ve sentez gibi üst düzey düşünme becerilerin kullanımına teşvik eder. Öğrenciler sınıfta edindiği deneyimlerden öykülerini anlatıp, bu öyküleri dijital olarak yansıtmaktadır. Ayrıca öğrenciler, öğrendiklerini yeniden düşünmeyi ve kendi yöntemi içinde bağlantı kurmayı becerebilmektedir (Barrett, 2006; Hall & Hudson; 2006; Lathem vd., 2006; Tendero, 2006; Ugoretz, 2006).

Dijital Öyküleme Öğeleri

Lambert (2006) etkili dijital öykülerin oluşturulması için yedi öge belirlemiştir. Bunlar; bakış açısı, çarpıcı soru, duygusal içerik, ses kullanımı, müzik, ekonomi ve hız denetimidir. Dijital öyküleme öğeleri Tablo 2’de gösterilmiştir.

Tablo 2. *Dijital Öykülemenin Yedi Öğesi*

Öğeler	Açıklama
1. Bakış açısı	Öykünün amacı ve yazarın bakış açısını ifade etmektedir.
2. Çarpıcı soru	Öyküde izleyicinin dikkatinin tutulduğu ve öykünün sonunda cevaplandırılacak olan anahtar sorudur.
3. Duygusal içerik	İzleyicileri ortak duygular ve temalarla (sevgi, acı, mizah) bağ kurmasını sağlayan niteliktir.
4. Ses kullanımı	İzleyicilere görüntülerin anlamını oluşturmaya yardımcı olur.
5. Müzik	Uygun bir fon müziği öykünün havasını ayarlar.
6. Ekonomi	İşitsel ve görsel öğelerin dengeli şekilde kullanılmasıdır.
7. Hız denetimi	Öykünün ne kadar hızlı ya da yavaş ilerleyeceğini belirleyen ritmidir.

Bakış açısı.

Öğrenciler bu öge ile kendi bakış açısıyla öyküler oluşturmaktadır. Bu aşamada öğrenci oluşturacağı hikâye ile etkileşim kurmaya çalışmaktadır. Bu öge ile asıl vurgulanmak istenen dijital öyküleme sürecinde öykünün amacı ve öyküde asıl anlatılmak istenen noktadır. Bu öge ile: “Neden bu öyküyü seçtim? Öykümü ilginç kılan nokta nedir? Bu öyküyü anlatma amacım nedir?” gibi sorulara cevap aranmalıdır (Lambert, 2010). Dijital hikâye anlatımının amacı, hikâyeyi oluşturan kişinin düşüncesinin deneyim kazanmasına izin vermektir. Bu nedenle, öğrencilerin dijital hikâyelerini kendi deneyim ve anlayışlarından esinlenerek inşa etmesi gerekmektedir (Bull & Kajder, 2005).

Çarpıcı soru.

Dijital öykülerin sonunda izleyicilerin dikkatini çeken ve cevaplandırılması gereken bir soru bulunmaktadır. Bu soru öykünün konusuna göre değişebilir (Lambert, 2010; Robin, 2008). Hikâyenin sonundaki bu soru tipleri izleyiciyi hikâyeye yönlendiren ve genellikle ilgiyi hikâyeye bağlılığı uyandıran sorulardır (Bull & Kajder, 2004).

Duygusal içerik.

İzleyicileri ortak duygu ve temalarla (sevgi, acı, mizah) bağ kurmasını sağlayan niteliktir. Dijital hikâyenin bakış açısının şekillenmesinde duygusal içerik önemlidir (Lambert, 2010). En etkili dijital hikâyeler izleyicide bir duygu uyandıran (Bull & Kajder, 2004) hikâyelerdir.

Ekonomi.

Bu öge, öykü oluşturanların zor ve problemlili bir unsurdur. Dijital öyküde kullanılan kelime, görsel ve işitsellerin aşırı olması izleyicilerin sıkılmasına, öyküyü takip etmede zorluk yaşamasına, dikkatlerinin dağılmasına ve öykünün bakış açısından uzaklaşmalarına neden olabilir. Bu nedenle Dijital Öyküleme Merkezi'nde uygulanan dijital öykünün uzunluğu iki ile üç dakikalık kısa bir öyküden oluşur (Bull & Kajder, 2004; Lambert, 2003).

Hız denetimi.

Öykünün ne kadar hızlı ya da yavaş ilerleyeceğini belirleyen ritmidir (Lambert, 2006). Bu öge, hikâyeleringeri veya ileriye doğru ritmi anlamına gelir. Hikâyeyi monotonluktan kurtarmak ve izleyicinin dikkati hikâye çekmek süre ve ritimle ilgilidir. Bu nedenle hikâyenin hangi bölümlerinin nasıl geçilebileceğine dair zor kararlar gerektirebilir. Dijital

hikâyeoluşturulduğunda doğal bir tempo ve değişken akışın sağlanması için senaryo süreci sırasında bu kararların alınıp uygulanması önemlidir (Bull & Kajder, 2004).

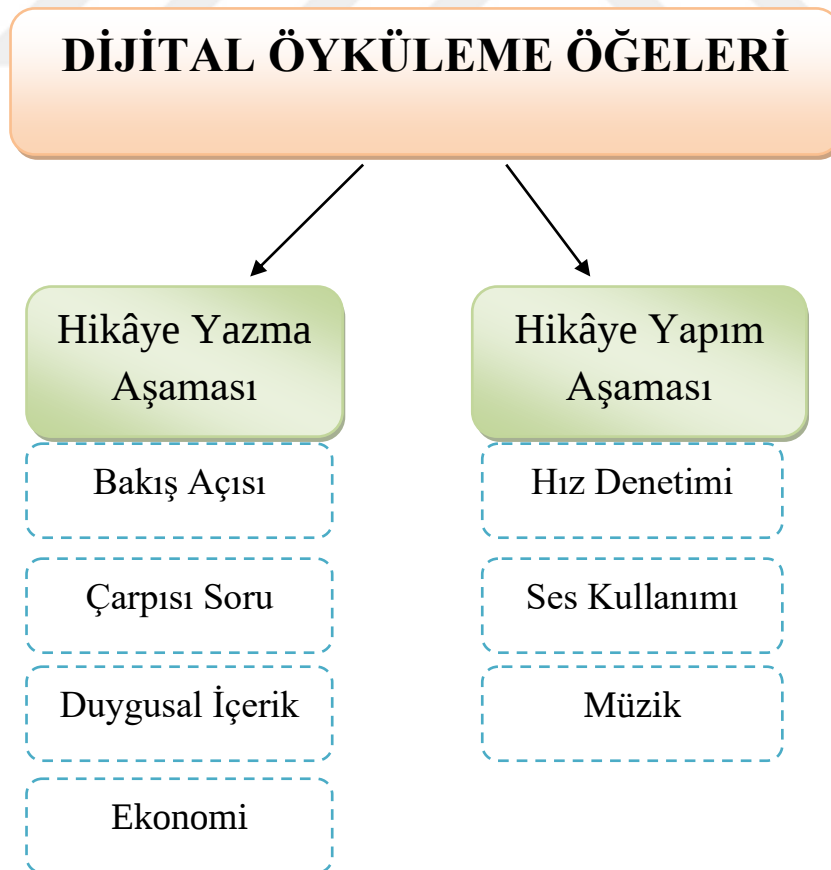
Ses kullanımı.

İzleyicilere görüntülerin anlamını oluşturmaya yardımcı olan ses kullanımı, dijital hikâye anlatımı sürecinde öğrencilerin kendi senaryolarını anlatırken kendi seslerini kaydetmeleri sağlanır. Bu öğe, dijital bir hikâyenin etkinliğine katkıda bulunan en önemli unsurlardan biridir (Bull & Kajder, 2004).

Müzik.

Dijital öykülemenin yedi temel ögesinden birisi olan müzik, iyi bir dijital hikâye yapımının önemli bir unsurudur. Dijital hikâyede iyi bir şekilde kullanılan müzik, hikâyeye derinlik katarak daha duyu yüklü olmasını sağlar. Bu durum hikâyeyi önemli kılmaktadır (Bull & Kajder, 2004).

Lambert (2010), etkili bir dijital öykülemede bulunması gereken yedi öğenin ilk dört öğesini (bakış açısı, çarpıcı soru, duygusal içerik, ekonomi) yazma aşamasında son üç öğesini ise (hız denetimi, ses kullanımı, müzik) yapım aşamasında kategorize etmiştir.



Şekil 1. Dijital öyküleme öğeleri.

Dijital Öyküleme Süreci

Dijital öyküleme süreci farklı yazarlar tarafından değişik şekillerde açıklanmıştır.

Jakes & Brennan (2005) dijital öyküleme sürecini 6 adımda incelemiştir.

1. *Adım – Yazma:* Dijital hikâye anlatımı ilk olarak yazı ile başlar. Çoğu durumda bu yazı, bir öğrencinin hayatından belirli anı olabilir. Öğrenciler yazma işine başlamak için bir konu belirler. Bunun için internetten ve farklı kaynaklardan araştırma yaparlar. İzleyici için de öykü yazma çok önemlidir. Çünkü izleyici hikâye ile kendi hayatlarında benzer olaylar yaşadığında hikâye daha ilgi çekici olur.

2. *Adım- Senaryo Oluşturma:* Konu belirlenip yazma işi tamamlandıktan sonra öğrenciler bir senaryo geliştirirler. Bu senaryo genellikle öykünün temel öğelerinin bir sentezidir. Dijital hikâye oluşturulmasına senaryo temel oluşturur. Senaryodan dijital hikâye üretilmesi öyküye anlam katar ve katkıda bulunur.

3. *Adım – Öykü Panosu:* Bu adımda, öğrenciler filmlerin akışını düzenlemek için bir öykü panosu yapması gerekmektedir. Öykü panosu, öğrencinin senaryolarını görsel (çerçeve veya video) ile ilişkilendirmesi için önemlidir. Bu noktada, öykü panoları öğrencilere görüntü türlerini belirleme ve çizme olanağı sağlar. Bu önemli bir yönetim aracıdır. Bu aşama doğru bir şekilde yapıldığında, öğrenciler bir sonraki adımda çoklu ortam elemanlarını bulmada zorluk çekmeyecektir. Bu adım, çoğu öğrencinin sevmediği ve öğretmenlerin yapmadığı bir adımdır.

4. *Adım - Multimedya Araçları Bulma:* Bu adımda, öğrenciler genel olarak internetten dijital hikâye oluşturmak için araçlar aramaktadır. Arama sonucunda öğrenciler, hareketsiz görüntüler veya videolar bulmaktadırlar. Öğrenciler ayrıca bu noktada kişisel koleksiyonlardan ve fotoğraflardan görüntüleri tarayabilirler. Bu bağlamda öğrencilerin internet ortamında yeterli tarama yeteneğine sahip olması gerekmektedir.

5. *Adım - Dijital Öykü Oluşturma:* Bu adımda öğrenciler, kendilerine sunulan yazılımı kullanarak hikâyelerini oluştururlar.

6. *Adım -Dijital Öyküyü Paylaşma:* Bu kritik bir adımdır. Öykülerin sınıfta paylaşılması sınıf işbirliği için önemlidir. Dijital hikâyelerin gösterilmesi, öğrencilerin birbirlerini anlamalarına yardımcı olmaktadır. Ayrıca izleyici konumundaki öğrenciler dijital öykü sayesinde konu hakkında bilgi sahibi olmaktadır.

Barrett (2009), dijital öyküleme sürecini 6 aşamada ele almıştır.

1. *Aşama - Senaryo Oluşturma:* Senaryo oluştururken bu süreci iyi bilen birisi başka biriyle senaryoyu değerlendirebilir. Senaryolar, "hikâye dairesi" adı verilen gruplarda paylaşılarak tartışılabilir. Senaryo oluşturulurken dijital öyküleme öğelerinden faydalanılır.

2. *Aşama - Ses Kayıt ve Düzenleme:* Bazı ses kaydedici araçlarla öyküye sesin kaydedildiği aşamadır. Öyküyü kaydetmek için bir mikrofon kullanılır. Bu mikrofonlar; dizüstü bilgisayarlarda yerleşik mikrofonlar, USB mikrofonlar, bir mikrofon bağlantı noktasına veya ses kartına takılan standart bilgisayar mikrofonu, Mikrofonlu iPod.

3. *Aşama - Öyküde Kullanılacak Görselleri Belirleme ve Düzenleme:* Öyküde kullanılacak görüntüler farklı yöntemler kullanılarak bulunabilir. Dijital kamera ile çekilerek, tarayıcı ile taranarak veya internetten araştırılarak bulunabilir. Bir program sayesinde resimler kırılıp renk ve aykırılıkları düzeltiler.

4. *Aşama - Ses ve Görüntü Birleştirme:* Dijital öyküleme sürecinin bu aşamasında iMovie veya Windows için MovieMaker2 gibi normal bir video düzenleme programı kullanarak ses ve görüntüler birleştirilebilir.

5. *Aşama - Geçiş ve Efekt Ekleme:* Dijital öyküleme sürecinin bu aşamasında öyküye arka plan müzik eklenebilir. Eğer öykü internette yayınlanacaksa ticari amaçlı müzik kullanılmamalıdır.

6. *Aşama - Dijital Öyküyü Yayınlama:* Oluşturulan dijital öykü sınıf ortamında veya çevrimiçi paylaşılmaktadır.

Lasica (2010), dijital öykü oluşturma sürecini 10 adımda ele almıştır.

Adım 1- Öyküye Karar Verme: Öykü yazmaya başlamadan önce kişinin aklında muhtemel bir konu vardır. Odaklanarak ve basit düşünerek öykünün konusu belirlenir.

Adım 2 - Materyalleri Derleme: Öykünün konusu belirlendikten sonra materyal toplama süreci başlamaktadır. Materyaller; anılar, eski fotoğraflar, filmler, dijital video ve ilanlar olabilir.

Adım 3 - Senaryo Oluşturma: Öykünün yazma aşamasında olduğu adımdır. Bu süreçte aileden ve arkadaşlardan yardım alınabilir. Öykü oluşturan kişi kendi sesiyle bir ses kaydederek senaryoyu oluşturabilir.

Adım 4 - Ekipmanları Hazırlama: Dijital öykü hazırlama sürecinde lazım olacak bilgisayar, yazılım programı (Apple iMovie, Adobe Final Cut Pro veya Express, Adobe Premiere), tarayıcı, kamera, ses kaydedici, mikrofon vb. gerekmektedir.

Adım 5 - Öykü Panosu Oluşturma: Görsel malzemelerle seslendirmenin dengesi için bu adım çok önemlidir. Öykü panosu hazırlamanın amacı: Zaman: “Hangi sırada ne olur?” ve Etkileşim: “Seslendirme ve müzik, resimlerle veya videolarla nasıl çalışır?”. Dijital hikâyeler oluşturulurken en fazla 15 resim ve iki dakikadan fazla video kullanmamak gerekir. Genel olarak, bir görüntünün ekranda kalma süresi dört ile altı saniyedir, ancak birkaç temel görüntüde daha uzun süre durulabilir.

Adım 6- Araçları Dijitalleştirme: Bu adımı doğru yapmak için yeterli zaman ayrılmalıdır. Eski fotoğraflar kullanılıyorsa, bir tarayıcıya ihtiyaç olacaktır. Fotoğraflar tarandıktan sonra bilgisayardaki tek bir klasöre kaydedilir. Dijital fotoğraf kullanılıyorsa, JPEG formatında olduklarından emin olunmalıdır. Dijital öykülemede kullanılacak video görüntü boyutu ise bugün tüm video düzenleme programları tarafından uygun boyutlara indirilmektedir.

Adım 7 - Sesli kayıt yapın: Öyküye ses eklenirken dizüstü veya masaüstü bilgisayarlarda bulunan mikrofonun anlatımınızı kaydetmesi için yeterli olmaktadır. Fakat bu durumun olmadığı zamanlarda Dijital Öyküleme Merkezi önerileri sunmaktadır:

- 4 kanallı bir karıştırıcı.
- Bir kondenser mikrofonu (Shure, AKG).
- Bir bom mikrofon standı.
- Bir aspirasyon koruyucu mikrofonun patlamasını önlemek için (isteğe bağlı)
- Bir mikrofon kablosu.
- Stereo-mini-stereo-mini kablo.

Bir mikrofon gibi harici bir ses kaynağından ses kaydetmek için birçok yazılım programı mevcuttur. Ücretsiz olarak temin edeceğiniz Audacity programı ile bilgisayarın dahili mikrofonundan veya harici mikrofonundan ses kaydedilebilir.

Adım 8 - Müzik ekleme: Dijital öykü hazırlayanların birçoğu için bu adım çok kolay gelmektedir. Öykünün ritmine ve hızına uyan müzikler seçilmelidir. Öyküde, yüksek kaliteli bir mp3 dosyası kullanılmalıdır.

Adım 9 - Öyküyü Düzenleme: Video düzenleme programında öykünün tüm öğelerine sahip olduğunun kontrolü yapılmaktadır. Daha sonra videolar üzerine metinler, geçişler ve özel efektler eklenmektedir.

Adım 10 - Öyküyü Paylaşma: Dijital öykü oluşturmanın son adımıdır. Oluşturulan dijital öyküler DVD’ye kaydedilir veya internette paylaşılabilir.

Morra (2013), dijital öykü oluşturma sürecini 8 aşamada incelemiştir.

1. *Bir Fikir ile Başlama:* Tüm hikâyeler bir fikirle başlar. Dijital hikâyeler de diğer hikâyeler gibi fikirle başlar. Bu fikir, bir dersin konusu, ders kitabında bir bölüm veya sınıfta sorulan bir soru olabilir. Dijital hikâyeler kurgu veya kurgusal olmayabilir. Paragraf yazdırılarak, zihin haritası çizdirilerek veya başka bir araç kullanılarak öğrencilerde hikâye ile ilgili fikir oluşturulabilir.

2. *Araştırma, Keşfetme, Öğrenme:* Dijital öykü oluşturma sürecinde, öğrencilerin hikâyenin nasıl oluşturulacağı hakkında bir bilgi tabanı oluşturmak için araştırmaya veya konu hakkında bilgi edinmeye ihtiyaçları vardır. Bu süreç boyunca, öğrenciler bilgiyi daha derinden inceleme imkânına sahip olurlar. Bu aşamada organizasyon çok önemlidir. Öğrencilerin bilgi elde ederken zihin haritalarını, anahatlar, dizin kartları ve not alma araçlarını kullanır. Öğrenciler bilgileri bu yolla düzenlerse bir sonraki adım daha kolay olabilir.

3. *Yazma, Senaryo Oluşturma:* Konusu iyi araştırılmış bir öykü rahatça yazılabilir. Bu aşamada öğrenciler birinci, ikinci veya üçüncü kişiyi kullanıp kullanmayacaklarını belirtir. Öğrenciler kelime seçimlerini genişletir.

4. *Öykü Panosu, Plan:* Öykü panosu, sesin anlaşılmasında ilk adımdır. Görüntüler, resimler, video ve ses ile ilgili karar vermeyi yönlendirecek plan bu aşamada yer alır. Basit bir öykü panosu sadece resim, video ve senaryoyu barındırır. Daha gelişmiş bir öykü panosu ise geçişler ve arka plan müziği içerebilir.

5. *Görüntü, Ses ve Görüntü Derleme/Oluşturma:* Bu aşama yazıyı canlandıran şeylerdir. Hikâyepanosunu bir rehber olarak kullanılır. Öğrenciler bir araya gelerek resimleri, sesleri ve videoları oluştururlar. Seçtikleri her şey dijital hikâyelerin tonunu etkilemektedir.

6. *Hepsini Bir Araya Getirme:* Öğrencilerin öykü panosunu tekrar gözden geçirdikleri aşamadır. Bu aşamada öğrenciler kendilerini çalışmaya kaptırmaktadır. Öğrenciler bu aşamada, görüntüleri harmanlar, video klipler arasında geçişler oluşturur, müzik veya ses efektleri ekler. Ayrıca bu aşamada, öğrenciler bir değerlendirme listesi sunarlar. Böylece öğrenciler, tamamlanmış bir öykü için neyin gerekli olduğu ve nelerin onları zorlayacağını anlamaktadır.

7. *Paylaşma:* Öğrenciler tamamlanmış bir dijital öyküyü internet ortamında paylaşmak ister. Böylece öğrenciler tarafında oluşturulan öyküler daha geniş kitlelere ulaşır. Bu bağlamda öğrencinin yapmış olduğu çalışmanın diğer insanlar tarafından görülmesi öğrenci motivasyonunu arttırmaktadır.

8. *Yansıma ve Geri Bildirim*: Öğrencilerin kendi çalışmalarını nasıl yansıtacağı ve başkalarının nasıl geri bildirim vereceği önemlidir. Bloglar, tartışma panoları ve öğrenci yanıt sistemleri veya oylama araçları bu aşamada öğrencilere yardımcı olmak için kullanılabilir.

Dijital Öyküleme Araçları

Son yıllarda eğitimde kullanımı yaygınlaşan dijital öyküleme uygulamasına yönelik birçok araç geliştirilmiştir. Masaüstü yazılımların yanı sıra, akıllı telefon ve tablet bilgisayar kullanımının artması ile birlikte dijital öykü oluşturulabilen ücretsiz ve düşük ücretli birçok yazılım geliştirilmiştir. Bu yazılımlardan bazıları yalnızca belirli işletim sistemlerinde, bazıları ise internet ortamında kullanılabilir (Robin & Mcneil, 2013; Yürük, 2015). İçerik olarak bu uygulamalar, basit özellikler sunarken, bazıları da resim oluşturma, fotoğraf düzenleme, çeşitli görüntü, ses efektleri ve animasyonlar ekleme, internette paylaşabilme gibi zengin özellikler sunmaktadır. Dijital öyküleme için kullanılacak yazılımları üç başlık altında incelemişlerdir. Bunlar; masaüstü ve diz üstü bilgisayarlarda kullanılan yazılımlar, akıllı telefon ve tablet bilgisayarlarda kullanılan yazılımlar ve Web ortamında kullanılan yazılımlardır (Karakoyun, 2014).

Masaüstü ve dizüstü bilgisayarlarda kullanılan yazılımlar.

Microsoft photo story 3.

Microsoft'un Photo Story 3 (PS3) yazılımı, dijital hikâyeler oluşturmak isteyenler için en iyi seçeneklerden biri olmuştur. Photo Story 3, kullanıcıların çektikleri dijital fotoğraflardan oluşan slayt gösterileri oluşturmaya, internetten görüntü indirmelerine veya eski fotoğraflardan, belgelerden, kitaplardan, dergilerden veya gazetelerden taranmış görüntülerden slaytlar oluşturmaya olanak sağlayan ücretsiz, kullanımı kolay bir yazılım uygulamasıdır. Photo Story 3 yazılımı, resimleri kırpma ve döndürme, özel efektler ve geçişler, başlıklar ve müzikler ekleme seçeneğini içerir. Buna ek olarak, kullanıcılar bir mikrofon aracılığı ile program içinden sesli anlatım kaydedebilir (Robin & Mcneil, 2013; Sadık, 2008).

Microsoft windows live movie maker.

Bu yazılım ile bilgisayarda bulunan fotoğraf ve videolar kullanılarak bunlar üzerinde düzenlemeler, değişiklikler yapılabilir. Ayrıca müzik dosyaları eklenebilir, mikrofon ile ses kaydı yapılabilir. Fotoğraf, video ve sesleri kullanarak çeşitli filmler oluşturulur. Windows Live Movie Maker, 2000'den beri Windows işletim sisteminin bir parçası olarak hala kullanılmaktadır. Bu program, dijital hikâyeler olmak üzere, düzenlenmiş videolar oluşturmak

için birçok eğitimci ve öğrenci için iyi bir yazılım aracıdır. Şimdi, Windows Essentials 2012 olarak adlandırılan program, video kaydetme için varsayılan format olarak MP4 ile birlikte ek video dosyası formatları için ses, video sabitleme ve desteği kaydetme ve düzenleme konusunda çok daha fazla esneklik içeren güncellenmiş özellikler seti içeriyor (Robin & Mcneil, 2013).

Microsoft Powerpoint.

PowerPoint, Microsoft Office'in bir parçası olarak sunulan ve aynı zamanda multimedya bakımından zengin dijital hikâyeler oluşturmak için kullanılabilen sunum programıdır. Bu program kullanıcıların sunumlarını film olarak kaydetmelerine olanak tanımaktadır. Microsoft PowerPoint, dijital hikâyeler oluşturmakta bu yazılımı daha kullanışlı hale getiriyor. Birçok bilgisayar kullanıcıları, slayt oluşturma, metin, resim, ses ve video içeriği ekleme, animasyonlar ve slayt geçişleri ekleme açısından kolay olduğundan, dijital hikâyeler oluşturmak için PowerPoint'idaha çok tercih etmektedir. PowerPoint kullanıcıları, bir dizi slaytta hikâyelerinin tüm içeriğini oluşturan standart bir sunum geliştirirler. Ardından sunumlarını standart bir PowerPoint yerine bir film olarak kaydetmeyi seçerek dijital hikâyeler oluşturabilirler. Oluşturulan video dosyaları, Mac sürümünü kullanırken PowerPoint'in Windows sürümünü QuickTime formatında MOV dosyaları kullanırken WMV formatında kaydedilir (Robin & Mcneil, 2013).

iMovie.

iMovie, Apple'ın Photo Story 3'e alternatif ve dijital hikâyeler oluşturmak isteyen Mac kullanıcıları için iyi bir seçimdir. Bu dijital film oluşturma ve düzenleme programı, Photo Story 3 ile aynı özelliklerin çoğuna sahiptir, ancak aynı zamanda tam hareketli video kliplerin kullanımını da desteklemektedir. iMovie kullanıcıları, dijital hikâye projelerine başlık, efekt ve geçişler eklemesine izin vermektedir. iMovie'nin, sadece Macintosh işletim sistemini kullanan bilgisayarlarda ve tabletlerde çalıştığı için bir sınırlama vardır, bu nedenle PC'leri veya diğer Windows tabanlı aygıtları kullanmak için uygun bir seçenek değildir (Robin & Mcneil, 2013).

Web ortamında kullanılan yazılımlar (Web 2.0).

İletişim, işbirliği, üretkenlik, sunum, sosyal ağ oluşturma ve eleştirel düşünme için Web 2.0 araçları sadece eğitimciler ve öğrenciler tarafından değil, tüm dünyada yaşamın her kesiminden web kullanıcıları tarafından da benimsenmiştir. Bu, YouTube, Facebook, Flickr, Skype, Twitter ve daha fazlası gibi çevrimiçi araçların kitlesel popüleritesinde çarpıcı bir

şekilde görülmektedir (Robin & Mcneil, 2013). Bugün dijital ağlar ve sosyal medya ile modeller değişmektedir. Hikâyeler şimdi tahmin edilemez bir şekilde yeni yollarla anlatılıyor. Bu yollardan biri de Web 2.0 hikâye anlatımıdır. Hikâyeler, Web 2.0 ile sunulmasıyla birlikte artık yeni yöntemler ortaya çıkmaktadır (Alexander & Levine, 2008).

Tablo 3. *Web 2.0 Dijital Öyküleme Yazılımları*

Web 2.0 Dijital Öyküleme Yazılımları
Animoto http://animoto.com/
Creaza http://www.creazaeducation.com/movieeditor
Meograph http://meograph.com/
Powtoon http://powtoon.com/
Prezi http://prezi.com/
Storyjumper http://www.storyjumper.com/
Utellstory http://utellstory.com/
VoiceThread http://voicethread.com/
Wevideo http://wevideo.com/
Zooburst http://www.zooburst.com/

Animoto.

Fotoğraf ve video parçalarını çeşitli efektlerle destekleyerek yüksek kalitede videolar oluşturmaya yarayan bu ücretli uygulama kişisel dijital öykü oluşturmak için kullanılabilir bir araçtır (Animoto, n.d.).

Creaza.

Kullanıcıların dijital öyküleme sürecinde çizgi film karakterleri kullanabildikleri çevrimiçi bir yazılımdır (Creaza, n.d.).

Meograph.

Harita tabanlı hikâyeler oluşturmada Google Earth kullanımına izin veren çevrimiçi bir dijital öyküleme aracıdır (Meograph, n.d.).

Powtoon.

Ses kaydı imkânı ve animasyonlu görseller desteği ile dinamik bir site olan powtoon kısıtlı bir ücretsiz servis sunarken, ücret karşılığında kullanım seçeneklerini arttırmaktadır (Powtoon, n.d.).

Prezi.

Sunuların ve dijital öykülerin oluşturulduğu ve paylaşıldığı yenilikçi ve dinamik çevrimiçi bir araçtır. Bu yazılım ayrıca, Power Point sunularının yüklenmesine ve düzenlenmesine veya yeni bir Power Point dosyası oluşturulmasına izin verir (Prezi, n.d.).

Storyjumper.

Kullanıcıların şablonlar, karakterler ve resimler kullanarak çevrimiçi kitap oluşturmalarına olanak veren bir yazılımdır (Storyjumper, n.d.).

Utellstory.

Basit bir ara yüzü olmasına karşın kolay ve etkili bir hikâye oluşturma aracıdır. Ses, yazı ve resim dosyalarını desteklemektedir. Animasyon desteği bulunmamaktadır. Ücretli ve ücretsiz seçenekleri olup, ücretli üyelikler diğer sitelere nazaran çok daha uygun fiyatlara sahiptir (Utellstory, n.d.).

VoiceThread.

Çoklu ortamın farklı yollarla kullanılmasına izin veren dinamik bir araçtır. VoiceThred ortamına resimler veya video klipler eklenebilir. Telefon ve mikrofon aracılığıyla ses kaydı yapılabilir ve web kamerası ile görüntüler kaydedilebilir (VoiceThread, n.d.).

Wevideo.

Öğrencilerin, çoklu ortam kaynaklarını bilgisayar ve internet ortamından ekleyebildikleri, düzenleyebildikleri ve paylaşabildikleri çevrimiçi bir video düzenleme yazılımıdır. Wevideo basit bir arayüze sahip olup, içerisinde dijital öykülerde kullanılmak

üzere birçok çoklu ortam öğesini barındırmaktadır. Ayrıca Wevideo Google Bulut teknolojisini kullanmaktadır (Wevideo, n.d.).

Zooburst.

Bu araç diğerlerinden farklı olup ders kitabı şeklindeki bir platform üzerinden çeşitli görsel ve avatarlar kullanarak hikâye ya da içeriklerin aktarılabilceği bir yazılımdır. Ücretli ve ücretsiz seçeneklere sahiptir (Zooburst, n.d.).

Çocukların kendi dijital hikâyelerini oluşturmak için kullanabilecekleri Web 2.0 araçları giderek artmaktadır. Bu araçlar, hem PC'lerde hem de Macintosh bilgisayarlarda çalışan web tabanlı bir arayüz kullanan öğrenciler için önemlidir.

Tablo 4. *Çocuklar İçin Dijital Öyküleme Yazılımları*

Web 2.0Çocuklar İçin Dijital Öyküleme Yazılımları
LittleBird Tales http://littlebirdtales.com/
Storybird http://storybird.com/
StoryJumper http://www.storyjumper.com/
Voki http://www.voki.com

LittleBird tales.

Bu yazılım, çocukların yaratıcılığını ve hayal gücünü geliştirirken aynı anda kolayca paylaşılabilen bir tür dijital hikâye oluşturmaya yardımcı olmak için oluşturulmuştur. Yazılımın amacı; okuma, yazma, kendini ifade etme, yaratıcı teknolojiyi teşvik etme ve süreci öğrenciler ve öğretmenler için kolay ve eğlenceli hale getirmektir (LittleBird tales, n.d.).

Storybird.

Özellikle çocuklar için kullanımı uygun olan Storybird, içerisinde resimler, sesler ve çizgi film karakterleri barındıran bir araçtır (Storybird, n.d.).

Storyjumper.

Bir web sitesi üzerinden kullanıcılara dijital hikâyeler oluşturma imkânı veren bir platformdur. Story Jumperilesayfaları sesli olan kitaplar oluşturulabilir (Storyjumper, n.d.).

Voki.

Voki, kullanıcıların kendi konuşan karakterlerini oluşturmalarına izin veren bir eğitim aracıdır. Voki, Oddcast tarafından oluşturulmuştur. Vokikarakterleri; tarihsel figürler, çizgi filmler, hayvanlar özelleştirilebilir. Bir mikrofonla kayıt yapılarak veya bir ses dosyası yükleyerek Voki'ye bir ses verilebilir. Voki karakterleri e-postayla gönderilebilir, sosyal medyada paylaşılabilir ve web sitelerine atılabilir (Voki, n.d.).

Akıllı telefon ve tablet bilgisayarlar için dijital öyküleme uygulamaları.

Akıllı telefonların ve tablet bilgisayarların artması ile birlikte başka bir değişim yaşandı. Öncelikle bir içerik tüketim cihazı olarak düşünülen iPad, önceden sadece masaüstü veya dizüstü bilgisayarlarda bulunan aynı özelliklerin çoğunu sağlayan geniş bir uygulama yelpazesi ile bir üretim aygıtı olarak bilinmektedir. iPhone'ların ve iPad'lerin sayısı gün geçtikçe artmakta ve yeni modeller piyasaya sürülmektedir. Bu sayede, mobil cihazlar birçok öğrenci ve öğretmen için eğitim alanında kullanmada uygun hale gelmektedir (Robin & Mcneil, 2013).

Aşağıda dijital hikâyeler oluşturmak için mobil cihazlarda kullanılabilecek uygulamaların listesi bulunmaktadır.

Tablo 5. *Web 2.0 Dijital Öyküleme iPhone ve iPad Uygulamaları*

<u>iPhone ve iPad Uygulamaları</u>
<u>StoryKit</u> https://itunes.apple.com/us/app/storykit/id329374595?mt=8
<u>Storyrobe</u> https://itunes.apple.com/us/app/storyrobe/id337670615?mt=8
<u>iTalk</u> https://itunes.apple.com/us/app/italk-recorder/id293673304?mt=8
<u>Fotobabble</u> https://itunes.apple.com/us/app/fotobabble/id353078443?mt=8
<u>ReelDirector</u> https://itunes.apple.com/us/app/reeldirector/id334366844?mt=8#
<u>8mm HD for iPad</u>

<https://itunes.apple.com/us/app/8mm-hd/id441875100?mt=8>

Audio Memos

<https://itunes.apple.com/us/app/audio-memos-free-voice-recorder/id304075033?mt=8>

Hokusai

<https://itunes.apple.com/us/app/hokusai-audio-editor/id432079746?mt=8>

iMovie for iPad

<https://itunes.apple.com/us/app/imovie/id377298193?mt=8&ign-mpt=uo%3D4>

SonicPics

<https://itunes.apple.com/app/sonicpics/id345295488?mt=8>

Videolicious

<https://itunes.apple.com/us/app/videolicious/id400853498?mt=8>

StoryKit.

Uluslararası Çocuk Dijital Kütüphanesitarafından oluşturulan iOS cihazları için bir uygulamadır. Elektronik hikâye kitabı oluşturmak için kullanılabilecek ücretsiz bir uygulamadır. Bir hikâyeyi anlatmak için metin, resim ve sesin kullanılmasına olanak sağlar (StoryKit, n.d.).

Storyrobe.

iPad, iPhone ve iPod Touch için dijital bir hikâye anlatımı uygulamasıdır. Storyrobe, kameradan veya fotoğraf dosyasından görüntüleri ve videoları kullanarak dijital hikâyeler oluşturmasını sağlar. Fotoğraflarla ve videolarla ses kayıtları oluşturmak için herhangi bir mikrofon kullanabilir (Storyrobe, n.d.).

iTalk.

Basit ve kullanışlı bir ses kayıt uygulamasıdır. 3 ayrı seviyede ses kayıt özelliği vardır. Kaydedilen sesleri e-mail ile paylaşabilir (iTalk, n.d.).

Fotobabble.

Fotoğraf ve seslerden oluşan çalışmaların sunulduğu bir uygulamadır (Fotobabble, n.d.).

ReelDirector.

Ücretli bir uygulamadır. Bu uygulama daha hassas bir düzenleme yapma imkanı sağlar. Standart video düzenleme araçlarının yanı sıra gelişmiş video düzenleme araçlarına da

sahiptir. Ayrıca videoların kalitesini artırmak için en üst seviye renk derecesi bulunmaktadır (ReelDirector, n.d.).

8mm HD for iPad.

Bu uygulama iOS cihazlar için yalnızca App Store'da kullanılan video ve ses uygulamasıdır (8mm HD for iPad, n.d.).

Audio memos.

Mevcut yazılım özellikle iOS ve Android tabanlı olmak üzere mobil cihazlar odaklı bir uygulamadır (Audio memos, n.d.).

Hokusai.

iPhone, iPad veya iPod touch için bir ses uygulamasıdır. Sadece kırpma değil, tam kesim, kopyalama, yapıştırma ve silme ile filtre ve özel efektler üzerinde çalışma imkanı sağlayan uygulamadır (Hokusai, n.d.).

iMovie for iPad.

iPhone'da videoları kaydetmekle birlikte bu videoları kesip iPhone ile çekilen videoları cihazda kesebilme imkânı sağlayan bir uygulamadır (iMovie for iPad, n.d.).

SonicPics.

Görüntülerin çevrimiçi paylaşılabilceğine özel slayt gösterisi filmlerine dönüştürmek için kullanımı çok kolay bir uygulamadır. SonicPics, iPhone'un fotoğraf dosyasından veya kameradan görüntü eklemeyi, fotoğrafları düzenlemeyi ve daha sonra gelişmiş bir m4v videosu (bölümlerle birlikte) oluşturmak için projeyi anlatmayı sağlar (SonicPics, n.d.).

Videolicious.

Fotoğraf ve videolar kullanarak ilgi çekici videolar oluşturulabilecek ve oluşturulan videoları eğitim ve iş hayatında bir sunum aracı olarak da kullanılabilmek için geliştirilen bir uygulamadır (Videolicious, n.d.).

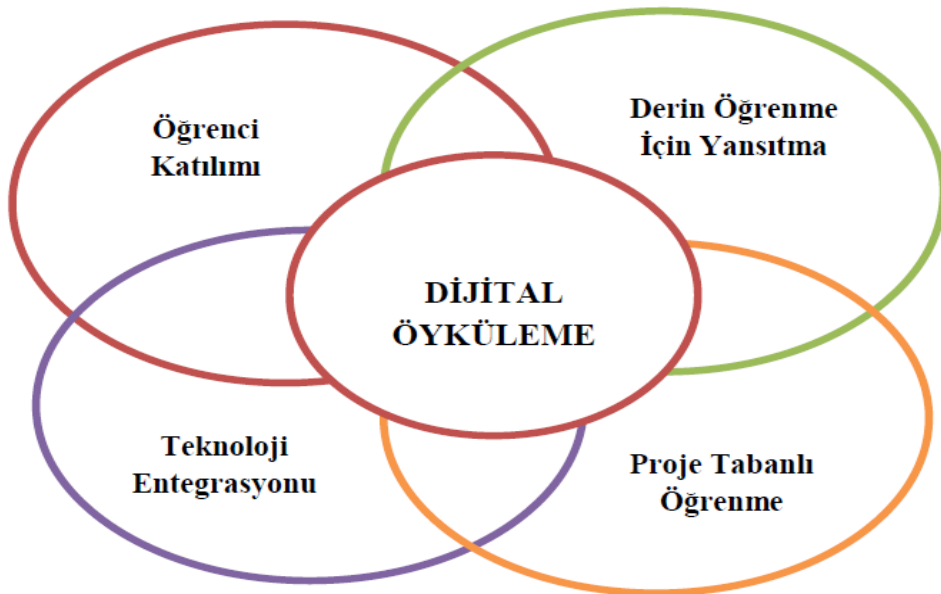
Eğitimde Dijital Öyküleme

Teknoloji alanındaki yenilikler, öğrencilerin öğrenme alışkanlıklarında değişime neden olmaktadır (Haşlamam, 2017; Luckin, 2009). Gelişen teknoloji ile birlikte eğitim araçları dijital boyutta kendini göstermiştir. Öğrenciler çalışmalarını oluşturarak dijital ortama aktarma imkanına sahip olmuştur. Dijital aktarma ortamlarında kullanılan araçlardan biri de

dijital öykülemedir. Gününüzde dijital öyküleme; tarih, tıp, iletişim gibi çeşitli alanlarla birlikte eğitim alanında da kullanılmaktadır. Eğitimin her alanında dijital öykülemeyi görmek mümkündür. Dijital öyküler; öğretmen eğitiminden, okul öncesi, ilköğretim ve ortaöğretime kadar farklı alanlarda kullanılmaktadır (Doğan, 2012; Wu- Yang, 2008; Robin, 2016). Dijital öyküleme; öğrenci tutumuna, motivasyonuna, okuma yazma ve yaratıcı düşünme becerisine ve akademik başarısına etki etmektedir (Banaszewski, 2005; Barrett, 2006; Butler, 2004; Tatum, 2009; Wu-Yang, 2008; Xu & Ahn, 2011).

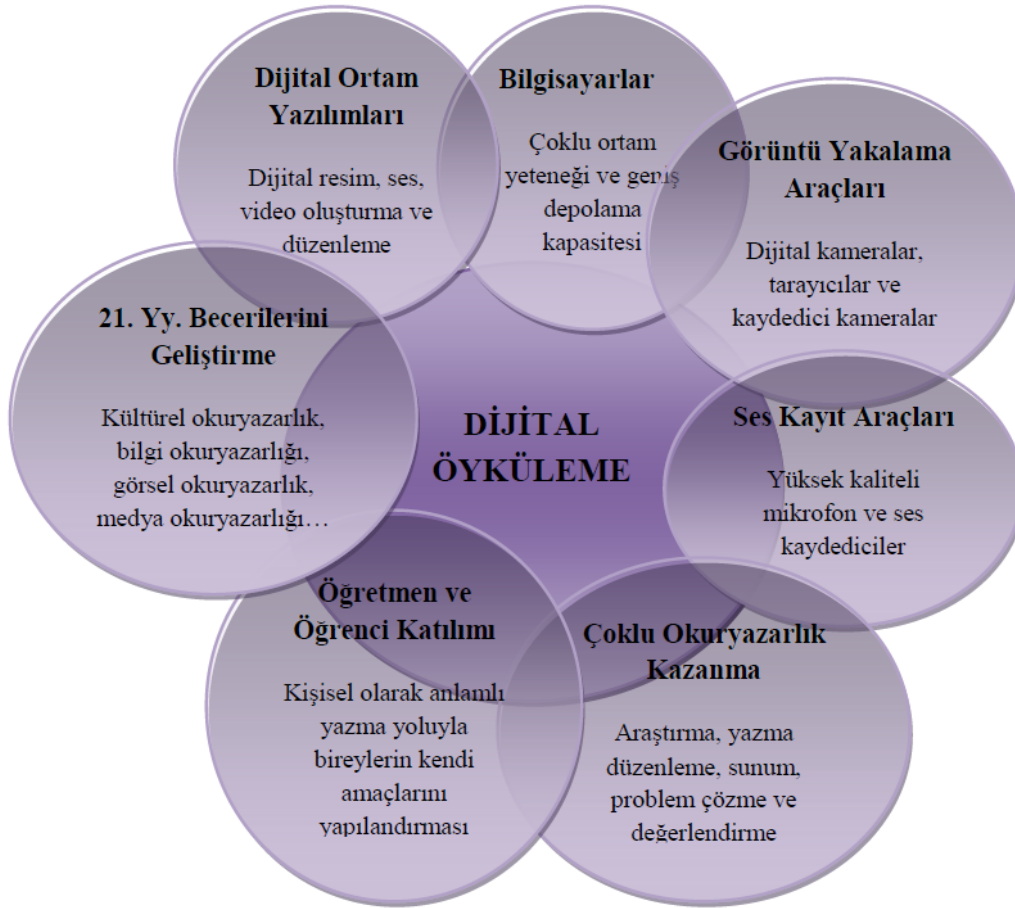
Dijital öyküleme ile ilgili çalışmalar bu uygulamayı öğrenme açısından değerlendirmiştir. Yapılan çalışmalar dijital öyküleme uygulamalarını, öğretme ve öğrenme için uygulanabilir bir araç olarak ifade etmektedir (Garrety, 2008; Grant & Bolin, 2016; Jefson & Niemeier, 2015). Dijital öyküleme günümüz yüzyıl öğrencileri ve yaşam boyu öğrenme için gerekli olan becerilerin gelişmesine katkı sağlamaktadır (Jenkins & Lonsdale, 2007; Robin, 2006). Ayrıca dijital öyküleme, teknoloji entegrasyonu, proje temelli öğrenme, öğrenci katılımı, yaratıcılık, sözlü anlatım ve kendini ifade etmenin yolunu sağlayarak sınıf ortamını geliştirir. Öğrenci merkezli öğrenme stratejilerinin bir uyumu ve bu stratejileri ölçmek için uygulanabilir bir mekanizmadır (Barrett, 2006; Grant & Bolin, 2016; Jenkins & Lonsdale, 2007).

Barret (2006), öğrenci katılımı, derin öğrenme için yansıtma, proje tabanlı öğrenme ve teknoloji entegrasyonunu bir araya getirerek dijital öykülemeyi eğitime uyarlamıştır. Bu dört strateji Şekil 2’de gösterilmiştir.



Şekil 2. Dijital öykülemenin öğrenci merkezli eğitimde öğrenme stratejilerine etkisi.

Robin (2008) ise, dijital ortam, bilgisayar, görüntü yakalama araçları, ses kayıt araçları, çoklu okuryazarlık kazanma, öğretmen ve öğrenci katılımı ve 21.yüzyıl becerilerini geliştirme öğelerini vurgulayarak dijital öykülemeyi eğitime uyarlamıştır. Dijital öykülemenin eğitime yakınsamasını Şekil 3’te göstermiştir.



Şekil 3. Eğitimde dijital öyküleme yakınsaması.

Dijital öyküleme, her yaş ve sınıf seviyesindeki öğrenciler için etkili bir eğitim aracıdır. Dijital öyküleme kullanımı, öğrencilerin kendi başlarına öyküler oluşturmaları, anlatması ve onların yaratıcı yeteneklerini ortaya koymasına imkân sağlamıştır. Öğrenciler öykü oluşturma aşamasında kütüphane ve interneti araştırırken çeşitli bilgi ve görüşleri analiz ve sentez ederler. Böylece üst düzey düşünebilme becerilerini kullanmayı öğrenirler. Ayrıca, dijital öykülerin oluşturulmasına katılan öğrenciler, fikirlerini organize etmeyi, sorular sormayı, fikirlerini ifade etmeyi ve anlatıları geliştirmeyi öğrenerek iletişim becerilerini geliştirirler. Öğrenciler, öykülerini paylaşırlar ve tartışırlar. Çalışmalarını akranlarıyla paylaşma olanağına sahip olan öğrenciler, kendi ve diğer öğrencilerin çalışmalarını eleştirerek duygusal

zekâ, işbirliği ve sosyal öğrenmede kazanımları artırabilecek önemli deneyimler kazanırlar (Kajder, 2004; Robin, 2016).

Dijital öyküleme ile kendi öykülerini oluşturan öğrenciler motive edilebilmektedir. Gençler, günümüzde teknolojik açıdan daha bilinçli hale gelerek bilgisayar ekranında gerçekleşen faaliyetlerle meşgul olmaktadır. Daha küçük yaş grubundaki öğrenciler bile, dijital öyküler gibi bilgisayar tabanlı materyaller oluşturup, sınıfta keşfettikleri konulara ilişkin bilgilerini göstermelerine olanak sağlayarak motive olurlar. Dijital öykülemenin en önemli yönlerinden biri, öğrenmeyi öğrencilere daha uygun hale getirmeye yardımcı olabilmesidir. Dijital öyküleme, öğrencilerin yaratıcılıklarını teşvik etmenin yanı sıra, öykülerini, fikirlerini ve duygularını başkalarıyla paylaşma olanağı sağlar. Öğrenciler, dijital öyküleme ile pasif gözlemcilerden aktif katılımcıya geçip öğrenmelerinin kontrolünü ele alarak öğrenmeye başlamaktadır (Foley, 2013; Robin, 2016; Shelby-Caffey, Úbédá & Jenkins, 2014).

Ortaokul ve lise öğrencileri için dijital öyküleme; öyküyü seçme, konuyla ilgili araştırma yapma, senaryo yazma, resim toplama, kayıt yapma gibi çok yönlü deneyimlerle kendi hikâyelerini oluşturabilecekleri yapılandırmacı sınıf için uygun bir araçtır. Dijital öyküleme, sadece öğrencinin neyi araştırdığını ve hayata geçirdiğini değil, aynı zamanda deneyimlerinden öğrendiklerini de zengin bir şekilde yansıtan multimedya aracıdır (Robin, 2016). Dijital öyküleme, öğrencilerin entelektüel, kültürel ve yaratıcı olarak çeşitli şekillerde gelişimini sağlamaktadır (Benmayor, 2008).

Dijital öyküleme, öğrencilerin kendilerini çevreleyen gerçeği değerlendirmelerine ve kendi yorumlarını üretmelerine olanak sağlamaktadır. Bu durum öğrencilerin bilgi tabanlı becerilerin kazanılmasına ve fiziksel dünya ile etkileşimine katkıda bulunur (Gregori-Signs, 2014). Dijital öyküleme ile öğrenciler öğrenme deneyimlerini kişiselleştirebilme yeteneğini geliştirir. Öğrenciler, kendi öğretim stratejilerini nasıl uyarlayabileceklerini öğrenirler. Ayrıca öğrencilerin güveni, sosyal ve psikolojik becerilerini geliştirmektedir (Berk, 2009; Smeda, Dakich & Sharda, 2010).

Ortaokul ve liselerdeki sınıflarda, içerik alan bilgisini sosyal farkındalıkla birleştirmenin bir aracı olarak dijital öyküleme kullanılabilir. Öğrenciler, ders materyalleri ve algıları anlamalarını sağlamak için entelektüel ve yaratıcı yeteneklerini geliştiren görsel anlatılar oluşturmasını sağlayan dijital öyküleme ödevlerini kullanmaktadır (Fletcher & Cambre, 2009; Robin, 2016).

Robin (2016)'a göre eğitimde kullanılan dijital öykülenenin öğrenci karakteri ve öğrenme stratejilerine katkısı vardır. Bu durum Tablo 6'da gösterilmektedir.

Tablo 6. *Dijital Öykülemenin Öğrenci Karakteri ve Öğretme Stratejilerine Katkısı (Robin, 2016)*

Öğrenci Karakteri	Öğrenme Stratejisi	Dijital Öykülemenin Katkısı
Teknolojiye ilgi	Teknolojiyi anlamlı bir şekilde sınıf etkinliklerine ve ödevlere dâhil etme.	Dijital öyküleme, sınıf etkinlikleri ve / veya sınıf ödevleri olarak kullanılabilir.
Bilgi için internete bağımlılık	Öğrencilerin interneti kullanmasına izin veren ödevleri sağlama, aynı zamanda bulduğu bilgileri eleştirel olarak değerlendirme.	Arama motorları, dijital öykü konularını araştırmak, hikâyeye dâhil olabilecek görüntüleri, müzikleri ve video klipleri bulmak için kullanılabilir.
Multimedya ilgi	Ödevlere müzik, video ve diğer medyaları dâhil etme.	Dijital öyküler, müzik, video klip ve diğer ortamların bir karışımını içerir.
İnternet içeriği oluşturma	Öğrencilerin web sitelerine, bloglara, wikilere katkıda bulunmasına ve YouTube videoları oluşturmaya olanak tanıma.	Dijital öyküler, bloglar, wiki'ler ve YouTube dâhil olmak üzere diğer web sitelerine yüklenebilir.
Tümevarımsal öğrenme	Öğrencilerin kinestetik, deneyimsel, uygulamalı öğrenciler olmaları için fırsatlar sağlama.	Dijital bir öykü oluşturmak, bir deneyim, deneyimsel süreçtir.
Deneme ve yanılma ile öğrenme	Öğrencilerin problemleri çözmek için kendi stratejilerini test etmelerine ve kendi öğrenmelerini kontrol etmelerine olanak tanıma.	Dijital öyküleme, öğrencilerin problemleri çözmelerine ve kendi öğrenmelerini kontrol etmelerine olanak tanır.
Dikkat süresi	Öğrencilerin kendi hızlarında hareket etmek için teknolojiyi kullanmasına olanak tanıma.	Dijital öyküleme, öğrencilerin teknolojiyi kendi hızlarında kullanabilmelerini sağlar.
Görsel iletişim	Öğrencilerin ödevlerdeki resimleri, videoları ve diğer görsel sunumları kullanmasına olanak tanıma.	Dijital öyküler, görüntülerin, video kliplerin ve diğer görsel sunumların bir karışımını içerir.
Duygulara açıklık	Kişisel etkileşim ve fikir paylaşımına teşvik etme.	En iyi dijital öykülerin çoğu kişisel bir bakış açısı içerir.
Başarıya ulaşma hissi	Öğrencilerin çoklu zekâlarına ve derin öğrenme deneyimlerine ve eleştirel düşünmeye vurgu yapma.	Dijital bir öykü oluşturmak, öğrencilerin yaratıcı ve eleştirel olarak öğrendiklerini yansıtmalarını sağlar.
Geribildirim yapma	Olumlu ve olumsuz geri bildirim için fırsatlar sağlama.	Dijital öyküleme sürecine ekran geribildirimini dâhil etmek, öğrencilere çalışmalarını geliştirme fırsatı verir.

Sınıflarda Dijital Öyküleme

Uzaktan eğitim ve çevrimiçi öğrenme gibi eğitim uygulamalarındaki bazı değişikliklerin artması ile bilgisayarların ve internetin yeni neslin hayatına girmesi kaçınılmaz olmuştur. Günümüz okul ortamı teknoloji içermekte ve öğretmenler bunu günlük olarak kullanmaktadır. Okul altyapıları bilgisayarlar, yazıcılar, tarayıcılar, dijital kameralar ve internet içermekte; öğretmenlerin çoğu sınıflarında bu araçlara erişmektedir (Hsu 2013; Tamim, Bernard, Borokhovski, Abrami & Schmid, 2011a).

Sınıflarda multimedya teknolojisinin eğitim amaçlı ilk uygulamaları ile birlikte Lambert ve Atchley tarafından 1980'lerin sonlarında dijital hikâye anlatımının oluşturduğu dijital öykü anlatma hareketi ortaya çıkmıştır. Yerel kar amacı gütmeyen kuruluşlar ve eğitimcilerle işbirliği ile okullardaki ilk dijital öykü anlatımı projeleri başlatılmıştır. Dijital hikâye anlatımı ifadesi sınıflara girmeden önce, farklı alanlarda kullanılmaktaydı. 1990'ların başlarında, HyperStudio gibi programların sınıflara girmesinden sonra, dijital hikâye anlatımı uygulanması okullara girmektedir. Bu uygulama ile birlikte öğrenciler sınıflarda öğrenme araçları olan kitap, kalem ve kâğıtla sınırlı kalmayıp dijital araçları da kullanmışlardır. 1993'te 5.sınıf öğrencileri Apple II ve Mac Classic makineleri ile kelime işlemek ve Oregon Trail oynamaya dönük bir proje geliştirilmiştir. Bu proje ile öğrenciler dijital teknoloji araçlarını kullanarak bazı alanlarda kendilerini geliştirme imkânı bulmuştur (Banaszewski, 2005; Lambert, 2002; Robin, 2008). Lambert (2006) yılında dijital öykülemenin yedi ögesini geliştirdi. Bu durum, uygun fiyatlı teknoloji donanımı ve yazılımı ile dijital öykü anlatımını günümüz sınıflarına girmesini hızlandırdı. Bu açıdan sınıflarda kullanılan dijital öyküler, öğrencilere daha fazla medya çeşitliliğine sahip olmak için ihtiyaç duyacakları becerileri ortamları kazandırıyor (Banaszewski, 2005; Morgan, 2014; Meadows, 2003; Porter, 2004; Robin, 2008).

Dijital öykü oluşturmak, öğrencilerin bilgi temelli bir toplumda başarılı olmaları açısından ihtiyaç duyacakları 21. yüzyıl becerilerinin çoğunu desteklemek için önemli bir araçtır. Sınıf uygulamalarındaki dijital öyküler, öğrencileri öğrenme sürecine dahil edip karar verme becerilerini geliştiren, gerçek dünyadaki bağlantıları teşvik eden ve öğrencileri işbirliği içinde çalışmaya özendiren etkili bir araçtır. Ayrıca sınıflarda kullanılan dijital öyküler, öğrencilere proje çalışması için uzun zaman blokları sağlama, teknoloji becerilerini anlamlı bir bağ içinde öğretme, teknolojiyi kullanırken öğretmenleri destekleme ve öğrenme süreci boyunca öğrencileri arkadaşlarına ilgi çekici öyküler anlatmaya motive etmektedir (Behmer vd., 2006; Robin, 2015). Dijital öyküler öğrencilerin bilgileri öğrenme, anlama ve başarılarını arttırmakla kalmaz, aynı zamanda öğrenmeye yönelik motivasyonlarını artırır. Aynı şekilde

dijital hikâyeler sınıflarda, işbirlikçi öğrenmeyi teşvik eder ve eleştirel düşünme ve problem çözme stratejileri geliştirir (Pitler, 2006).

Sınıfta dijital hikâye anlatımının önemli bir faktörü öğretmen veya öğrencinin dijital hikâye oluşturmalarıdır. Bir sınıfta öğretmenler tarafından nasıl kullanıldığına bağlı olarak dijital öyküler hakkında ayırım yapılabilir. Öğretmenler dijital hikâyeleri kendileri oluşturarak bir kitaptan ya da belirli bir konudan bir bölüm öğretmek için bu hikâyeleri kullanır. Sınıfta öğretmenlerin dijital hikâye anlatımını kullanmanın bir diğer uygulaması da, öğrencilere portfolyolar ve bir konu öğrenimi gibi farklı amaçlar için kendi dijital hikâyelerini nasıl oluşturabileceklerini ve onlara nasıl kazandırdıklarını öğretmektir (Doğan, 2007; Hess, 2014; Jenkins & Lonsdale, 2007; Robin, 2015).

Sınıfta dijital öykülerin temel kullanım amacı ikiye ayrılır. Bunlar; dijital öykü anlatımının yazı öğretimi ve özel öğrenci grubu için dijital hikâye anlatımının kullanılmasıdır (Doğan, 2007). Ayrıca; tarih, bilim ya da matematik gibi belirli bir konu alanları da bu öyküler aracılığı ile öğretilir. Öğretmenlerin diğer kullanımları arasında mezuniyet portföyleri, öğrencilerin çeşitli konularda son projeleri, öğretim yazmaları ve sınıfta işbirlikçi ekip çalışması sayılabilir (Salpeter, 2005; Weiss, 2002). Dijital hikâye anlatımı, metinlerle görsel imgelerin toplanması, oluşturulması, incelenmesi ve birleştirilmesi için yüksek kalitede bir teknoloji olarak tanıtılmıştır. Sınıflarda kullanılan dijital öyküler ile görsel imgelerin yazılı metinlerle bütünleştirilmesi, öğrencilerin yeni fikirleri keşfetme konusundaki ilgisini artırarak hem öğrenci anlayışını genişletip hem de başarıya teşvik eder (Burmark, 2004; Campbell, 2012; Razmia, Pouralid & Nozad, 2014; Tamim, Lowerison, Bernard & Abrami, 2011b). Düşük maliyetli dijital kameralar, yazma araçları ve bilgisayarların avantajlarından yararlanan öğretmenler sınıflarında teknolojiyi kullanmaya yardımcı olan dijital öyküler ile ders işlemektedir (Meadows 2003). Teknolojiyle bütünleşen dijital öyküler sınıflarda öğrenciye öğrenme kolaylığı sağlamaktadır (Autry & Berge, 2011; Lea & Jones, 2011; Prensky, 2001).

Dijital hikâye anlatımı sınıflarda tüm öğrencilerin sesi olmaktadır. Bu sayede öğrenciler, düşüncelerini dijital hikâye anlatımı aracılığıyla arkadaşlarına ve öğretmenlerine ifade ederler. Sınıfta dijital hikâye anlatımı bazı öğrencilerin hayatlarındaki üzüntüyü ifade etme ve başkalarıyla paylaşma aracıdır (Lowenthal, 2009; Robin & Pierson, 2005).

Sosyal Bilgiler ve Dijital Öyküleme İlişkisi

Teknoloji tabanlı öğrenme, öğrencilerin karar verme ve problem çözme becerilerini geliştirmeyi kolaylaştırma gücüne sahiptir. Bilgisayar teknolojileri ile öğrenciler geniş bilgi bağlantılarına erişebilir ve giderek küresel dünyada aktif katılımcılar olarak bulunmasına

yardımcı olabilir. Sosyal bilgiler eğitiminde teknoloji, öğretim aracı olarak her alanda önemlirol oynamıştır. Hem bir öğretim yöntemi hem de bir eğitim konusu olarak, bilgisayar ve teknolojinin sosyal bilgiler üzerindeki etkisi çok önemlidir. Sınıf içi eğitim projeleri ile hedeflenen öğrenme çıktıları, teknoloji içeren projeler ve sınıf içindeki işbirliği için teknolojik araçlar önemli yer tutmaktadır (Debele & Plevyak, 2012; Whitworth & Berson, 2002). Sosyal Bilgiler Ulusal Konseyi (2009) medya ve dijital okuryazarlığın gelişimi konusundaki önemini şu şekilde ifade etmektedir:

Multimedya çağı; dijital, küresel ve demokratik bir toplumda mesajlara erişmek, analiz etmek, değerlendirmek, oluşturmak ve dağıtmak için yeni beceriler gerektirir. İster beğenilsin ister beğenilmesin, bu medya kültürü öğrencilerimizin kültürüdür. Bizim işimiz, bu yeni binyılda demokrasiyi akıllıca kullanabilen yurttaşlar yetiştirmek ve eleştireldüşünebilmeleri için onları hazırlamaktır.

Dijital teknolojilerin sosyal bilgiler öğretimine dâhil edilmesi, sosyal bilgiler dersinde yer alan becerileri geliştirmek için etkili bir yoldur. Öğrencilerin teknolojik akıcılığını ve dijital okuryazarlığını geliştirmek için dizüstü bilgisayar, iPad, iPod veya akıllı telefon gibi yazılım, veri depolama ve internet erişimi sunan dijital cihazların sosyal bilgiler dersine entegrasyonu, öğrencilere önemli avantajlar sunmaktadır (Bers, 2008; Bonk, 2009; Lundy, 2014; Prensky, 2010). Dijital kaynaklar, öğrencilere ilgi çekici tarihsel kurguları okuma fırsatı vererek onların zamana, tarihe ve ele alınan konulara ilgi duymasını sağlar (Renfrow, 2017).

Sosyal bilgiler ders kitabı, toplumları derinden etkilemiş insanhikâyelerini barındırmaktadır. Ders kitapları, öğrencilerin çok kültürlü bir toplumda var olan bilgi, beceri ve tutumlarıbilmeleri gereken önemli bilgiler olarak kabul edilen hikâyeleri konu almaktadır. Bununla birlikte, ders kitaplarında yer alan öykülerin öğrencileri eğitme görevi vardır. Tüm bu hikâyeler öğrencinin yaşam yönünü, kimliğini ve inançlarını şekillendirir (Groce, 2004). Sosyal bilgiler dersinde oluşturulan dijital öyküler bu açıdan önemlidir.

Sosyal bilgiler, doğası gereği birçok soyut konu içeren ders programıdır. Sosyal bilgiler ders kitaplarında yer alan tarih konuları soyut ve sözel anlatımlarla sunulmaktadır. Bu açıdan konuların anlatımında dikkat çekmek önemlidir. Dersin başında öğrenci dikkatinin dağılmaması için öğretmenler bazı ders içi uygulamalara başvurmaktadır. Bu uygulamaların başında ise tarihsel hikâyeler gelmektedir. Sosyal bilgiler öğretiminde dijital öykülerin kullanımı, soyut kavramları somutlaştırması, çoklu duyulara hitap etmesi sayesinde öğrenmede sürekliliği arttırmanın ve yaratıcı düşüncüyü geliştirmenin etkili bir yolu olarak değerlendirilmektedir (Şeker, 2016; Şimşek, 2004). Sosyal bilgiler dersinde, hikâye anlatım

yönteminin kullanılması öğrencilerin bilgi ve kavrama düzeyini arttırmaktadır (Şimşek, 2004). Tarih öğretiminde dijital öyküleme araçları, video ve diğer teknoloji araçlarının kullanımı önemlidir. Dijital öyküleme iletarih, dijital dünyada kendine yer bulmaktadır. Bu anlayış sosyal bilgiler ders programında bulunan tarih konularının öğretimi açısından dijital öyküleme araçlarını önemli kılmaktadır. Dijital öyküleme sosyal bilgilerle ilgili konuların araştırılması ve bu konuların bir teknoloji aracı, video, dijital öykü yazma ve oluşturma yoluyla canlandırılması için bir rehber olarak kullanılmaktadır (Ayers, 1999; Figg, 2006).

Dijital öyküleme, geçmişten günümüze ve geleceğe, ayrıca dünyaya ve çevremizdeki insanlarla bağlar kurmaya yardımcı olan güçlü bir araç olmaktadır. Sınıflarda dijital öyküleme etkinliklerinin kullanılmasının, öğrencilerin gerçek dünya bağlantıları kurmalarına olanak sağlayarak sosyal bilgiler becerileri öğretimini destekleyebileceğini göstermektedir. Bu açıdan dijital öyküleme, sosyal bilgiler konularına dayalı etkinlik türlerini kullanmak için etkili zihinsel araçlar haline gelmiştir (Figg, 2005).

İlgili Araştırmalar

Dijital öyküleme ile ilgili araştırmalara Tübitak Ulakbim ve Yüksek Öğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi, Google Akademik; uluslararası veri tabanlarından ise EBSCOHOST, ERIC, Information Science & Technology Abstractswith, Science Direct, ProQuest Dissertations and Thesis & Theses Global ve Google Scholar'da yer alan araştırma ile ilgili yayınlardan ulaşılmıştır.

Uluslararası çapta konu ile ilgili birçok yayın bulunmaktadır. Ulusal çap da ise 2000 – 2020 yılları arasında tez olarak 26 tane çalışma bulunmaktadır. Bunlardan 14 tanesi doktora, 13 tanesi ise yüksek lisans düzeyinde çalışmalardır. Çalışmacı tarafından Türkiye’de konu ile ilgili olarak 2000 – 2020 yılları arasında yazılan makale taramasında 45 tane makale bulunmuştur.

Yabancı çalışmalar.

Dijital öyküleme ile ilgili yapılan yabancı çalışmalar; sanat, dil öğretimi, matematik öğretimi, okul öncesi, ortaöğretim, üniversite, öğretmen adayları, yazma becerisi, motivasyon, katılım, tutum, kalıcılık, akademik başarı ve sosyal bilgiler öğretimi ilgili olarak konu alanları bağlamında sınıflandırılarak aşağıda verilmiştir.

Figg vd. (2006) yaptığı çalışmada, dijital öykülemenin video oluşturma ve yazma becerilerine etkisini araştırmıştır. Video Teknolojileri ve Uygulamaları adlı bir teknoloji kursu, dijital öyküleme çerçevesi kullanılarak tasarlanmış ve Güz 2004 ve Bahar 2005

dönemlerinde uygulanmıştır. Araştırma sonucunda katılımcılar, Dijital Öyküleme Modeli çerçevesine göre dijital öykülemenin yazma becerilerini olumlu yönde geliştirdiği ve öğretmenlere video yapımı için uygun bir eğitim aracı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Buna benzer bir çalışmada, Foelske (2014), dijital öykülenin öğrenci katılımı ve motivasyonu, okuma yazma becerileri ve içerik bilgisi üzerindeki etkilerini incelemiştir. Literatür çalışması olarak yürüttüğü bu derlemede, dijital öykülemenin öğrencilerin sınıfta öğrenimine etkileri hakkında otuzdan fazla seçilmiş hakemli dergi makaleleri analiz edilmiş ve değerlendirilmiştir. Araştırma sonucunda, dijital öykülemenin öğrenci merkezli projelerde öğrenci motivasyonunu ve katılımını artırdığını göstermiştir. Okuryazarlık becerilerinin, diğer içerik bilgilerinin ve öğrenciler için 21. yüzyıl becerilerinin gelişmesi üzerinde olumlu bir etkiye sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Campbell (2012), çalışmasında dijital öykülerini oluşturmak için iMovie'yi kullanan 25 5. ve 6. sınıf öğrencilerine iki yıllık bir çalışma gerçekleştirmiştir. Araştırmacı, görüşme, gözlem, örnek ve değerlendirmeler toplayarak öz-algı ve görev zamanını ölçmek için bir eylem araştırması modeli kullanmıştır. Araştırma sonucunda, dijital öykülemenin sadece öğrencileri geliştirmekle kalmayıp aynı zamanda yazma düzeyini ve kalitesini geliştirdiği de keşfedilmiştir. Sınıfta öğrenci motivasyonu ile okuryazarlık, katılım ve diğer akademik görevler ile öğrenci başarısı arasında bir ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Stewart & Ivala (2017) çalışmasında, kompozisyon yazma bağlamında dijital öykülemenin, yansıtıcı ve eleştirel düşünme üzerine etkisini araştırmıştır. Kompozisyon uygulamalarını Güney Afrika'da bir teknoloji üniversitesinde vaka çalışması olarak uygulamıştır. Araştırma sonucunda, dijital öykülemenin, öğrencilerin kendi yazma uygulamaları ile hem yansıtıcı hem de eleştirel düşünme becerilerine katkı sağladığı sonucuna ulaşılmıştır. Xu, Park & Beak (2011) çalışmasında, Güney Koreli 64 üniversite öğrencisi dijital öyküler oluşturmak için sanal gerçeklik öğrenme ortamının “Second Life”ı kullanmanın etkisini araştırmışlardır. “Second Life” kullanan 32 öğrencinin iletişim, eleştirel düşünme ve işbirliği konusunda daha iyi oldukları sonucuna ulaşılmıştır. Dijital öyküleme yoluyla öğrendikleri içeriği çevrim içi video düzenleme yazılımını kullanan öğrenciler daha yüksek düzeyde yazma ve eleştirel düşünme becerisini geliştirdiği sonucuna ulaşılmıştır. Bu çalışmanın sonucu eleştirel düşünme ve yazma bağlamında önceki çalışmanın sonuçlarını desteklemektedir. Aynı şekilde, bu çalışmalar yazma becerisi bağlamında (Lobello, 2015; Rahimi & Yadollahi, 2017) yılında yapılan çalışmaların sonuçlarını da desteklemektedir.

Doğan & Robin (2009) yılında yaptıkları çalışmada, K-12 öğretmenlerinin ve öğrencilerin dijital öykü kullanarak derse katılımı incelenmiştir. Çalışma nitel olarak yürütmüştür. Araştırma sonucunda, derste dijital öykü kullanan öğrencilerin motivasyon ve

derse katılımında artış olduğu görülmüştür. Öğrencilerle yapılan görüşmeler sonucunda çoğu sınıfta daha fazla dijital öyküleme faaliyeti istedikleri sonucuna ulaşılmıştır. Doğan (2012) yapılan çalışma sonuçları K-12 öğrencilerinin dijital öyküleme ile derse katılım ve motivasyon açısından yukarıdaki çalışmanın sonuçlarını desteklemektedir.

Malin (2010) lise öğrencileri üzerine yapmış olduğu araştırmada, dijital öykülerin öğrencilerin okumalarına yardımcı olması açısından önemi ortaya koymayı amaçlanmıştır. Veriler, dijital öykülemenin öğrencilerin % 88'ine daha fazla ilgi gösterdiğini ve % 96'sının sınıf tartışmaları için daha hazırlıklı olduklarını göstermiştir. Öğrencilerin, tartışma sırasında daha çok etkileşime girdikleri ve okuma ve yazmada dijital öyküleme kullanımı ders içeriğini öğrenmek için etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuç, Sylvester & Greenidge (2009) ve Campbell (2012) 'un bulgularını desteklemektedir.

Yang & Wu (2012) çalışmasında, dijital öykülemenin akademik başarı, motivasyon ve eleştirel düşünme becerisine etkisini araştırmıştır. Araştırma, 110 öğrencinin katıldığı bir yıllık yarı deneysel bir çalışma olarak gerçekleştirilmiştir. Araştırma sonucunda, dijital öyküleme ile öğrenciler akranlarıyla çalışmaya daha çok motive olduğu ve akademik başarıyı arttırdığı sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca öğrencilerin, işbirlikçi, yaratıcı, eleştirel düşünme ve yazma becerilerine olan güvenlerini arttırdığı sonucuna ulaşılmıştır. Yüksel, Robin & McNeil, (2011) yılında yaptıkları çalışmada dijital öyküleme kullanımının öğrenciye etkisinin nasıl olduğu amaçlamışlardır. Araştırma sonucunda, dijital öykülenin konu alanı bilgisi ve akademik başarısının yanı sıra yazma, sunum ve araştırma becerilerini olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşılmıştır. Buna benzer bir çalışmada, Smeda, Dakich & Sharda, (2014) yılında yapmış oldukları çalışmada dijital öykülenin öğrenmeye olan etkisini araştırmışlardır. Araştırma, bir Avustralya okulunda vaka çalışması olarak yürütülmüştür. Araştırmanın güvenilirliğini ve geçerliliğini arttırmak için çoklu veri toplama ve analiz yöntemleri kullanılmıştır. Veriler nitel ve nicel yöntemlerle toplanmıştır. Niceliksel verilerin toplanması için bir değerlendirme listesi kullanılmış, nitel veriler ise görüşme ve gözlem yöntemi ile toplanmıştır. Araştırma sonucunda, dijital öykülemenin, öğretmek istenilenin daha ilgi çekici hale getirdiği ve heyecan verici öğrenme ortamları oluşturduğu buna bağlı olarak öğrenci akademik başarısını olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşılmıştır. Sadik (2008), Mısır'daki Qena'daki iki okulda üç ay boyunca 280 6-15 yaş grubu öğrencileri ile karma yöntem çalışması gerçekleştirdiği araştırma sonucunda ise, dijital öyküleme, öğrencilere öğrenci merkezli öğrenim sağladığı, öğrencilerin öğrenme süreçlerine aktif olarak dâhil olduklarını göstermiştir. Nitel verileri toplama sürecinde yapılan görüşme verileri gözlem bulgularını doğrulamıştır. Öğrenciler kendi dijital öykülerini oluşturduklarında derste daha aktif

olduklarını söylemiştir. Ayrıca, öğretmenlerin ve öğrencilerin projeler üzerinde işbirliği içinde çalıştıkları, öğrencilerin projelerini değerlendirirken ve oluştururken eleştirel düşünmeye iten öğrencilerin yararlandığı sonucu bulunmuştur. Nam (2016), ortaokul öğrencileri üzerinde yaptığı çalışmada dijital öykülemenin çevrimiçi işbirlikli öğrenme ortamlarında öğrenci başarısı, sosyal mevcudiyet ve tutum üzerindeki etkilerini araştırmıştır. Rastgele seçilen iki gruptan birine “Dijital öykü temelli çevrimiçi işbirlikli öğrenme (DST-OCL)” diğerine ise “genel çevrimiçi işbirlikli öğrenme (G-OCL)” temel alınarak ders anlatılmıştır. Araştırma sonucunda, “DSTOCL” gruplarının “G-OCL” gruplarından öğrenci akademik başarısı, sosyal durumu ve tutumu anlamlı düzeyde daha yüksek olduğunu sonucu da yukarıdaki çalışmaların sonuçlarını doğrular niteliktedir.

Aitkuzhinova-Arslan, Gün & Üstünel (2016) yaptıkları çalışmada, okul öncesi öğretmenlerinin sınıflarda kullandıkları dijital öyküleme ve bu süreçte karşılaştıkları zorlukların ve öğrenci başarılarını nasıl elde edildiğini incelemişlerdir. Öğretmenler dijital öyküleme uygulamasına katıldıktan sonra, derinlemesine fenomenolojik görüşme yapılmıştır. Veri toplamak için gözlem ve odak grup görüşmeleri kullanılmıştır. Her biri yaklaşık 20 öğrenci ve bir öğretmen içeren 5 anaokulu sınıftan veriler toplanmıştır. Araştırma sonucunda, öğretmenlerin, küçük çocukların öğrenme ortamlarında dijital öykülemenin kullanılmasının öğrencinin öğrenmesine katkı sağladığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu bağlamda araştırmada; öğretmen, ebeveyn, öğretim programcılar çocukların eğitiminde teknolojik araçları kullanılmasına vurgu yapmıştır. Abiola (2014) çalışmada, dijital öykülemenin, anaokulu öğrencilerinin Oyo eyaletindeki temel okullarda ahlaki eğitim başarısına olan etkisini incelemiştir. Çalışmada yarı deneysel model benimsenmiştir. Çalışma için Oyo Eyaletindeki dokuz temel okuldan 387 anaokulu öğrencisi seçilmiştir. Kullanılan beş araç: Sınıf Gözlemi (CO), Ahlaki Öğretimde Anaokulu Başarı Testi; Dijital hikâye paketi; Dijital Öyküleme Stratejisi Öğretmen Rehberi (TGDSS); Geleneksel Strateji Öğretmenleri Kılavuzu (TGCS). Toplanan veriler ANCOVA testi kullanılarak analiz edilmiştir. Araştırma sonucunda, dijital öyküleme kullanımının ahlaki öğretimde öğrencilerin başarılarına önemli bir etkisi olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Kervin & Mantei (2001), Yeni Güney Galler'deki Illawarra bölgesinde anaokulu öğrencileri üzerinde gerçekleştirdiği çalışmanın sonuçları da bu çalışmaların sonuçlarını desteklemektedir.

Grant & Bolin (2016) çalışmada, dijital öykülemenin medya okuryazarlığı ve kültürel yetkinliğin gelişimine etkisini araştırmıştır. Çalışma, Midwestern Üniversitesi'ndeki 96 öğrenci ile yürütülmüştür. Çalışmanın verileri anketle toplanmıştır. Araştırma sonucunda, dijital öyküleme, ders içeriği ve pedagojiyi kültürel yetkinlik etrafında bir araya getirerek,

öğrencilere yeterlilik kazandırılabilceği ve ders ortamlarında teknoloji kullanımını ve sosyal konular etrafında farkındalık oluşturacağı sonucuna ulaşılmıştır. Öğretmen adayları üzerinde yapılan diğer bir çalışmada, Shelton, Archambault & Hale (2017), 31 öğretmen adaylarının 7 haftalık süreç sonunda dijital öyküleme videoları oluşturmuş ve bu yaklaşımın gelecekteki sınıflarına nasıl uygulanabileceğini değerlendirmiştir. Öğretmen adaylarının giriş ve çıkış anketleri ile tamamlanmış dijital öykülerinden nitel ve nicel veriler analiz edilmiştir. Çalışma sonucunda, öğretmen adaylarının uygun videolar oluşturduğu, dijital öykülemenin eğitim değeri ve ilgiyi arttığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu bağlamda dijital öyküleme, öğretmenler için konuları ilgi çekici hale getirmektedir. Kim (2015) çalışmada, öğrenciler tarafından oluşturulan dijital öykülerin üniversite öğrencilerinin yaratıcılık ve akademik bilgileri aktarmadaki etkilerini incelemektedir. Çalışma 100 lisans öğrencisinden oluşmaktadır. Araştırmada veriler; başarı testi, Yaratıcılık Kişilik Ölçeği ve Akış Durumu Ölçeği ile toplanmıştır. Araştırma sonucunda, dijital öykü oluşturan öğrencilerin yaratıcılıkları ve akademik başarılarında gelişme olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Yukarıdaki çalışmalar, konu ile ilgili üniversitelerde yapılan araştırmalar bağlamında Figg & McCartney (2010) ve Ong (2017) yapılan çalışmaların sonuçlarını desteklemektedir.

Preradovic, Lesin & Boras (2016) Hırvatistan'da yaptıkları deneysel çalışmada, dijital öykülemenin matematik öğretimine etkisini araştırmayı amaçlamışlardır. Araştırma sonucunda, dijital öykü kullanan deney grubu, hesaplama ve matematik problemlerini çözme yeteneklerinde önemli bir gelişme göstermiştir. Ayrıca, deney grubundaki öğretmenlerin gözlemleri sonucu çocukların dijital öykü ile derse daha fazla motive oldukları sonucuna ulaşılmıştır. Bu çalışma Butler vd. (2013), matematik dersinde proje yapımında dijital öykülememin etkisinin araştırıldığı çalışma sonuçlarını destekler niteliktedir.

Eglinton, Gubrium & Wexler (2017) yılında yaptıkları çalışmada, dijital öykülemenin sanat açısından toplumların gençleri anlaması ve desteklemesine yardımcı olmasını amaçlamıştır. Alaska'da yerli gençler üzerinde yapılan bu çalışmada, dijital öykülemenin, gençleri estetik süreçlerle meşgul eden sanatsal bir araç olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Liu, Huang & Xu (2018) yılında yaptıkları çalışmada, dijital öykülemenin öğrencilerin dil öğrenmede motivasyon ve performanslarını nasıl etkilediğini araştırmışlardır. Çalışmanın katılımcılarını Tayvan'da 64 altıncı sınıf öğrencisi oluşturmuştur. Çalışma deneysel desende tasarlanmıştır. Deneysel sürecin ardından, motivasyon anketi, başarı testi ve dijital hikâyeler olmak üzere üç veri kaynağından toplanan veriler analiz edilmiştir. Araştırma sonucunda, öğrencilerin dijital öyküleme kullanımı ile dil kullanım performansı, akademik başarısı, yaratıcılık performansı ve motivasyon arasında anlamlı düzeyde ilişki olduğu sonucuna

ulaşılmıştır. Liu vd. (2018) çalışmada, dil öğreniminde dijital öykülemenin öğrenci gruplama modeli bağlamında özerklik ve duygusal deneyim gibi öğrenme çıktıları üzerindeki etkisini incelemek amaçlamışlardır. Araştırmada, 28 öğrencinin bireysel olarak ve 27 öğrencinin ise işbirliği içinde çalışmıştır. Dijital öykülemeyi dil öğretiminde işbirliği içinde çalışan öğrencilerin, tüm çıktılarda bireysel olarak çalışanlardan daha iyi performans gösterdikleri sonucuna ulaşılmıştır. Araştırma sonucu Liu vd. (2018) yılında yapılan bir diğer araştırma sonuçlarıyla benzerlik göstermektedir.

Sosyal bilgiler dersine yönelik konu ile ilgili yapılan çalışmalar ise:

Banaszewski'nin (2002) dördüncü ve beşinci sınıf sosyal bilgiler dersinde dijital öyküleme kullanılarak yapılan etkinliklerin içeriğin anlaşılması ve motivasyon üzerindeki etkisini incelemiştir. Araştırma sonucunda, öğrencilere öğretilen içeriğin anlaşılması ve öğrenciyi motive etmede dijital öyküler yardımcı olmuştur. Benzer çalışmada Figg vd. (2006), sosyal bilgiler dersinde dijital öykülemenin öğrenci derse katılımı ve motivasyonuna etkisine vurgu yapmıştır. Ayrıca, Sadık (2008) dijital öykülerin sosyal bilgiler dersinde öğrenci motivasyonu ve katılımı üzerine olumlu bir etki meydana getirebildiğini belirtmesi açısından yukarıda bahsi geçen çalışmaların sonuçlarını doğrulamaktadır.

Türkiye’de yapılan çalışmalar.

Dijital öyküleme ile ilgili Türkiye’de yapılan çalışmalar; çeşitli konu, öğretmen adayları, öğretmen ve öğrenci görüşleri, yazma becerisi, özel eğitim, matematik, fizik, fen öğretimi, değer eğitimi, tutum, motivasyon, katılım, kalıcılık, akademik başarı ve sosyal bilgiler öğretimi ilgili olarak konu alanları bağlamında sınıflandırılarak aşağıda verilmiştir.

Yüksel (2011) çalışmasında, dijital hikâye anlatımının, anaokulu sınıflarında nasıl etkili bir öğretim aracı olarak kullanılabileceğini göstermeyi amaçlamıştır. Okul öncesi öğretmenleri dijital hikâye anlatma atölyesine katıldıktan sonra, veri toplamak için görüşmeler, gözlemler ve odak grup görüşme yöntemleri gerçekleştirilmiştir. Yaklaşık 20 öğrenci ve her sınıfta bir öğretmen olmak üzere beş anaokulu sınıfından veriler toplanmıştır. Bu çalışmanın sonucu, öğretmen görüşlerine göre öğrencilerin aktif katılımını destekleyen, somut deneyimler elde etmelerine ve teknolojik gelişimlerine katkı sağlayan dijital öyküleme uygulamalarından yararlanılması açısından Karaoğlu (2016) yılında yapılan çalışmanın sonuçlarını desteklemektedir.

Kahraman (2013) doktora tezinde, ortaöğretim dokuzuncu sınıf fizik dersi kuvvet ve hareket konusunda dijital fizik hikâyeleri kullanımının öğrencilerin başarıları ve motivasyonları üzerine etkisini araştırmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu, 2012-2013

Öğretim yılında Denizli il merkezinde bir lisesinin dokuzuncu sınıfında eğitim gören dört şubedeki toplam 115 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmada karma yöntem kullanılmıştır. Nicel yöntem olarak yarı deneysel ön test - son test kontrol gruplu dizayn modeli kalıcılık testi de eklenerek kullanılmıştır. Katılımcılara, ön test, son test ve kalıcılık testi olarak Kuvvet ve Hareket Başarı Testi ve Fizik Motivasyon Ölçeği uygulanmış ve veriler analizler edilmiştir. Ayrıca nitel araştırma yöntemi olarak, uygulanan yöntemle ilgili olarak öğretmen ve deney grubu öğrencileriyle yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılmış ve deney grubu öğrencileri tarafından görüşme formu doldurulmuştur. Araştırma sonucunda, Kuvvet ve Hareket Başarı Testi son ve kalıcılık testi ile erişim puanlarına ait sonuçların deney grubu lehine istatistiksel olarak daha anlamlı olduğu bulunmuştur. Ayrıca Fizik Motivasyon Ölçeği kalıcılık ile ön test arasındaki erişim puanları ve kalıcılık testi sonucunun deney grubu lehine istatistiksel olarak daha anlamlı olduğu bulunmuştur. Fizik Motivasyon Ölçeği kontrol grubu puanlarında istatistiksel olarak anlamlı bir düşüş olduğundan dolayı sonucun deney grubu lehine daha olumlu olduğu bulunmuştur. Çalışma sonucu akademik başarı açısından Koltuk ve Kocakaya (2017) yılında yapmış oldukları çalışma sonucunu desteklemektedir.

Karakoyun (2014) doktora tezi çalışmasında, çevrimiçi dijital öyküleme etkinliklerinin Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri (BÖTE) öğretmen adayları tarafından ilköğretim altıncı sınıf öğrencilerine uygulanması sürecinde öğretmen adayları ve öğrencilerin görüşlerinin incelemeyi amaçlamıştır. Araştırma durum çalışması olarak desenlenmiştir. Araştırmanın çalışma grubunu Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi (BÖTE) bölümünde öğrenim gören sekiz dördüncü sınıf öğretmen adayı ve Eskişehir’de bir İlköğretim Okulundaki 47 altıncı sınıf ilköğretim öğrencisi oluşturmuştur. Araştırma iki aşamada gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın ilk aşamasında BÖTE bölümü dördüncü sınıfında öğrenim gören öğretmen adaylarına 2012-2013 güz döneminde dijital öyküleme etkinliklerine yönelik eğitim verilmiş, ikinci aşamasında ise öğretmen adayları 2012-2013 bahar döneminde öğretmenlik uygulaması dersi kapsamında İlköğretim okulunda öğrenim gören ilköğretim altıncı sınıf öğrencileri ile çevrimiçi ortamda dijital öyküleme etkinliklerini gerçekleştirmişlerdir. Araştırmanın verileri gözlem, yarı yapılandırılmış görüşmeler, günlükler, öğrenci ürünleri ve video kayıtları aracılığıyla elde edilmiştir. Araştırmanın sonuçlarına göre; öğretmen adayları, dijital öyküleme etkinliklerinin hem kendilerinin hem de öğrencilerin birçok konu ile ilgili bilgi edindiklerini, öğretmenlik becerileri konusunda deneyim kazandıklarını ve etkinliklerin çevrimiçi ortamda gerçekleştirilmesinin uygulama sürecinde birçok kolaylık sağladığını ifade etmişlerdir. Diğer taraftan uygulama sürecinde dijital öyküleme etkinliklerin uzun sürdüğünü, zamanın yeterli olmadığını ve öğrencilerin isteksiz olduklarını belirtmişlerdir. Öğretmen

adayları ayrıca dijital öykülemenin öğrencilere hem içerik bilgisi kazandırdığı hem de öğrencilerin teknolojik becerilerini geliştirdiği için bilişim teknolojileri dersine uygun olduğunu ve dijital öykülemeyi gelecekte eğitim hayatlarında kullanmayı düşündüklerini ifade etmişlerdir. Bu çalışma dijital öyküleme oluşturma sürecinde karşılaşılan sorunlar bakımından Karoğlu (2016); Yamaç (2015); Uslupehlivan, Erden & Cebesoy (2017) yılında yapılan çalışmaların sonuçlarıyla benzerlik göstermektedir.

Koltuk ve Kocakaya (2015) çalışmasında, fizik öğretiminde dijital öykülerin öğrencilerin 21.yüzyıl becerilerine etkisini öğrenci görüşleri açısından incelemeyi amaçlamıştır. Çalışma, 2013-2014 eğitim öğretim yılında Van ilinde bulunan bir meslek lisesinde 32 öğrenciyle, 6 haftalık süreyle yürütülmüştür. Araştırma sonucunda dijital öyküleme sürecinde aktif rol alan öğrencilerden alınan görüşlerde şu sonuçlara ulaşılmıştır: Dijital öykülemede aktif olarak rol alan öğrencilerde öğrenme ve yenilenme becerileri, bilgi, medya ve teknoloji becerileri, yaşam ve meslek becerileri gelişmiştir. Bu çalışmanın sonuçlarını, öğrenme becerileri açısından Kaya (2014); teknoloji becerileri açısından Tunç (2016) ve Demirer (2013)'ün yaptıkları çalışma sonuçlarıyla desteklenmektedir.

Yamaç (2015) doktora çalışmasında, kırsal kesimde öğrenim görmekte olan ilkokul üçüncü sınıf öğrencilerinin yazma becerilerinin gelişiminde dijital hikâyelerin etkisini ortaya koymayı amaçlamıştır. Eylem araştırması olarak tasarlanan bu çalışmada, öğrencilerin yazma performansları ve yazma bilgileri uygulamanın başında ve sonunda yapılan ölçümlerle betimlenmiştir. Ayrıca süreç içerisinde gözlem formları ve tutulan alan notları, öğretmen ve öğrencilerle yapılan görüşmeler, ses ve video kayıtları, öğrenci günlükleri, dokümanlar ve öğrenci ürünleri sayesinde dijital hikâye ile hikâye edici yazma süreci derinlemesine ve ayrıntılı olarak incelenmiştir. Araştırma 2013-2014 eğitim-öğretim yılı ikinci döneminde Afyonkarahisar'a bağlı bir köy okulunda, üçüncü sınıf öğrencileri ile gerçekleştirilmiştir. Yaklaşık olarak 48 ders saati süren araştırmada öğrenciler grup, eşli ve bireysel olmak üzere üç dijital hikâye uygulamasına katılmışlardır. Çalışma sonucunda, dijital hikâye ile hikâye edici yazma öğretiminde, yazma sürecinin bazı değişimlere uğradığı ve dijital hikâyenin öğrencilerin yeni okuryazarlık algıları, yeterlikleri ve becerilerini geliştirerek dijital bölünmenin üstesinden gelmek için kullanılabilecek bir araç olduğu belirlenmiştir. Ayrıca dijital hikâye ile sınıf içerisinde öğrenci etkileşimlerinin gelişerek öğrenen topluluğu oluşmuş ve öğrencilerin yazma sürecine katılma istekleri artmıştır. Baki ve Feyzioğlu (2017); Yamaç ve Ulusoy (2016) yılında yaptıkları buna benzer bir çalışma da bu çalışmayı destekler sonuçlara ulaşılmıştır. Aynı şekilde, Baki (2015) ve Çıralı (2014), yapmış oldukları tez çalışmaları da bu çalışmaların sonuçlarını desteklemektedir.

Yürük (2015) çalışmasında, dijital öyküleme yönteminin, çeşitli değişkenlere göre öğrencilerin değer kazanımları üzerindeki etkisi incelenmiştir. Çalışma grubunu 2014-2015 eğitim öğretim yılı bahar döneminde, Elazığ ili merkez ilçesinde yer alan birbirine yakın sosyo-ekonomik düzeydeki iki okuldan, toplam 265 beşinci sınıf öğrencisi oluşturmaktadır. Nicel ve nitel boyuttaki verilerin incelendiği çalışmada, biri değerler eğitimi programı uygulayan, biri uygulamayan iki ayrı okulda, üç farklı grup üzerinde çalışılmıştır. Çalışma değerler eğitimi uygulamayan A Ortaokulu'nda 62 katılımcıyla tek gruplu ön test - son test deneysel desen; değerler eğitimi uygulayan B Ortaokulu'nda ise 203 katılımcıyla ön test - son test kontrol gruplu desen kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Bir ay boyunca uygulama için seçilen dört değerden her hafta farklı birine yönelik olarak hazırlanan dijital öyküler deney grubu öğrencilerine izletilmiştir. Süreç sonunda öğrenci ve öğretmenlerden görüşler alınmıştır. Araştırma sonucunda, görüşme sorularına hem öğrencilerden hem de öğretmenlerden dijital öykülerin değerler eğitimi ve diğer derslerde kullanımına dair yüksek düzeyde olumlu yanıtlar alınmıştır. Yine, Yürük ve Atıcı (2016) yılında yaptıkları bir çalışmada da benzer sonuçlara ulaşmışlardır. Balaban (2015) yılında yaptığı çalışma da ise bu çalışmaların aksine dijital öykünün değerler üzerinde her hangi bir etki oluşturmadığı sonucuna ulaşmıştır.

Balaban (2016) çalışmasında, dijital öyküleme yönteminin öğrencilerin öğretim teknolojilerine yönelik tutumlarına etkisi araştırılmıştır. Araştırmanın çalışma grubu Mustafa Kemal Üniversitesi Kırıkhan Meslek Yüksekokulunda 2014-2015 öğretim yılı bahar yarıyılında öğrenim gören 20 öğrenciden oluşmaktadır. Her biri iki veya üç kişi olmak üzere toplam yedi gruptan oluşan çalışma grubu öğrencileri, konuları toplumsal kurallar olan dijital öyküler hazırlamışlardır. Tek gruplu ön test - son test modellenli yarı deneysel olarak tasarlanan çalışmada öğrencilere uygulama öncesinde ve sonrasında Öğretim Teknolojilerine Yönelik Tutum Ölçeği uygulanmıştır. Çalışma sonucunda, dijital öyküleme yönteminin öğrencilerin öğretim teknolojilerine yönelik tutumlarına olumlu yönde etkisi olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu çalışmanı sonucu Baki ve Feyzioğlu (2017) yılında yapılan çalışma sonucuyla benzerlik göstermektedir.

Erişti (2016) çalışmasında, dijital öykülemenin öğrenci yaratıcılığına etkisini belirlemeyi amaçlamaktadır. Araştırma, Eskişehir'deki bir ilköğretim okulunda okuyan 6.,7. ve 8. sınıf öğrencilerinden 58 kişi katılmıştır. Dijital öyküler öğrencilerin kendisi oluşturmuştur. Öğrenciler tasarım süreci boyunca görsel açıklamalarını ve görüşlerini belirtmiştir. Araştırma sonucunda, dijital öykülerin öğrencilerin yaratıcılığını olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşılmıştır. Öztürk ve Tunç (2017) çalışmasında ise Güzel Sanatlar lise

öğrencilerinin takım çalışması becerilerindeki dijital öyküleme projesinin işlevlerini iletişim becerileri ile birlikte incelemeyi amaçlamışlardır. Çalışma, 19 lise öğrencisiyle yürütülmüştür. Araştırma sonucu, dijital hikâye anlatımının öğrencilerin takım çalışması, iletişim becerileri ve yaratıcılıkları üzerinde olumlu etkisi olduğunu göstermiştir. Bu çalışmanın sonucu yukarıdaki çalışmanın sonucu ile dijital öykülerin öğrenci yaratıcılığına etkisi bakımından benzerlik göstermektedir. Ayrıca, dijital öyküleme üzerine yapılan diğer çalışmalarda; Balaban (2017) sanal öğrenme yeterlikleri; Karakoyun (2014) 21. yüzyıl becerileri; Özer (2016) kelimeleri akılda tutma becerisi; Sarıtepe (2017) yansıtıcı düşünme becerisi; (Başdaş ve Vural, 2017; Tatlı ve Bayramoğlu, (2015) sosyal beceri ve Cigerci (2015) dinleme becerilerinin gelişmesi üzerinde olumlu etkiye sahip olduğu sonucuna ulaşmışlardır.

Yürük ve Atıcı (2016) yılında yapmış oldukları çalışmada, değerler eğitimi amacıyla kullanılan hikâyelerin çağdaş formu olarak nitelenebilecek dijital öyküleme yönteminin, öğrencilerin değer kazanımları üzerindeki etkisi incelenmiştir. Çalışma grubunu 2014-2015 eğitim öğretim yılı bahar döneminde, Elazığ ili merkez ilçesinde, biri değerler eğitimi programı uygulayan, biri uygulamayan iki ayrı okuldan, toplam 265 beşinci sınıf öğrencisi oluşturmaktadır. Yarı deneysel araştırma modelinin kullanıldığı çalışmada değerler eğitimi uygulamayan okulda 62 katılımcıyla tek gruplu ön test - son test; değerler eğitimi uygulayan okulda ise 203 katılımcıyla ön test - son test kontrol gruplu desen kullanılmıştır. Bu araştırmada Ortaokullar Sosyal Bilgiler Eğitim Programı'nda tanımlı olan "Değerler Eğitimi" konusunda yer alan hoşgörü, yardımseverlik, sorumluluk ve misafirperverlik değerlerine ilişkin toplam 11 adet dijital öykü hazırlanmıştır. Uygulamada seçilen dört değere (hoşgörü, misafirperverlik, sorumluluk, yardımseverlik) yönelik olarak hazırlanan dijital öyküler, haftalık temalar şeklinde deney gruplarında yer alan öğrencilere izletilmiştir. Sonuç olarak iki okul birbirlerinden bağımsız olarak ele alındıklarında, değerler eğitimi programı uygulayan okulda deney ve kontrol grupları arasında anlamlı bir farka rastlanmazken, değerler eğitimi programı uygulamayan okuldaki grubun ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farka rastlanmıştır.

Aktaş ve Yurt (2017) yılında yapmış oldukları çalışmada, dijital öykülerin bir öğrenme materyali olarak kullanıldığı öğrenme ortamının motivasyon, akademik başarı ve öğrenci görüşleri üzerine etkisini belirlemeyi amaçlamışlardır. Çalışma, karma yöntemle Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi Eğitim Fakültesinde 61 öğrenci ile yürütülmüştür. Araştırma sonucu, dijital hikâyelerin deney grubunda akademik başarı, motivasyon ve kalıcılık üzerinde olumlu bir etkiye sahip olduğunu göstermiştir. Bu çalışmanın sonuçları, Gömleksiz ve Pullu (2018) yılında üniversite öğrencileri ile yapmış oldukları ve Bilgi ve İletişim Teknolojileri

(BİT) dersinde Toondoo uygulaması kullanılarak oluşturulan dijital hikâyelerin öğrencilerin akademik başarı, tutum ve kalıcılığa etkisinin belirlenmeyi amaçladığı çalışma sonuçlarıyla benzerlik göstermektedir. Çalışmanın akademik başarı bağlamında sonucu ise Göçen (2014) yılında yapmış olduğu “Dijital Öyküleme Yönteminin Öğrencilerin Akademik Başarı İle Öğrenme ve Ders Çalışma Stratejilerine Etkisi” konu başlıklı tez çalışmasının sonucunu desteklemektedir. Yine bu çalışmanın sonucu motivasyon açısından Sever (2014) yılında yapılan tez çalışmasının sonucu ile desteklenmektedir.

Büyükcengiz (2017) tez çalışmasında, dijital öyküleme metodunun, ortaokul fen bilimleri dersinde öğrencilerin akademik başarılarına, bilimsel süreç becerilerine ve derse yönelik tutumlarına olan etkisinin incelemiştir. Çalışmanın örneklemini, 2015-2016 eğitim-öğretim yılında Antalya İli Alanya ilçesinde bulunan bir devlet ortaokulunda öğrenim gören 30 deney ve 30 kontrol grubu olmak üzere toplam 60 ortaokul 6. sınıf öğrencisi oluşturmaktadır. Araştırmada veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından geliştirilen Dünya’mız, Ay ve Yaşam Kaynağımız Güneş Başarı Testi ile 36 sorudan oluşan çoktan seçmeli ‘Bilimsel Süreç Beceri Testi’ ve derse yönelik tutumlara olan etkisinin belirlenmesi adına çalışma kapsamında Fen Dersine Yönelik Tutum Ölçeği kullanılmıştır. Ayrıca deney grubu öğrencileri ile yarı yapılandırılmış mülakat yapılmıştır. Çalışma kapsamında hazırlanan dijital öykülerin değerlendirilmesinde Dijital Öykülerle Fen Eğitimi Geribildirim Soruları 1- 2 formları kullanılmıştır. Çalışmada ön test- son test kontrol gruplu yarı deneysel desen kullanılmıştır. Araştırmanın nicel verilerinin analizinde istatistik paket programı kullanılmıştır. Verilerin işlenmesinde tek yönlü ANCOVA ve nitel verilerin analizinde betimsel analizden yararlanılmıştır. Bu çalışmanın sonucunda, ortaokul fen bilimleri dersinde dijital öyküleme metodunun öğrencilerin akademik başarılarını ve öğrencilerin bilimsel süreç becerilerini olumlu yönde etkilediği, öğrencilerin derse yönelik olumlu tutum geliştirmesinde etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu çalışmanın sonuçları Çiçek (2018) ve Ulum (2016) yıllarında yapmış oldukları tez çalışmalarının sonuçlarıyla benzerlik göstermektedir.

Özerbaş ve Öztürk (2017) çalışmada, 5. sınıf Türkçe dersinde dijital hikâye kullanımının, öğrenci başarısı, motivasyonu ve kalıcılık üzerindeki etkisi incelenmiştir. Yarı deneysel desen kullanılarak yapılan araştırmanın çalışma grubunu 2015-2016 bahar dönemi Kırıkkale’deki bir ortaokul 5. sınıfta öğrenim gören 33 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmada veri toplama aracı olarak “Okuduğunu Anlama Başarı Testi ve Türkçe Dersi Motivasyon Ölçeği” kullanılmıştır. Verilerin analizinde kontrol ve deney grupları arasındaki farklılıkları belirlemek üzere ilişkisiz örneklem t-testi, gruplar içinde farkı belirlemek üzere de ilişkili örneklem t-testi kullanılmıştır. Araştırmanın sonucunda deney grubu öğrencilerinin ön test-

son test başarı puanlarına ait erişî düzeyleri ile kontrol grubu öğrencilerinin erişî düzeyleri arasında deney grubu lehine anlamlı fark bulunmuştur. Deney ve kontrol grubunun kalıcılık ve motivasyon puanları arasında anlamlı bir farka ulaşılammıştır. Bu çalışmanın sonuçları Durak (2018) yılında yapılan çalışmanın sonuçlarıyla benzerlik göstermektedir.

Özpınar, Gökçe & Yenmez (2017) çalışmada, dijital öyküleme kullanımının matematik derslerinde akademik başarıya etkisini incelemişlerdir. Yarı deneysel yöntem kullanılarak yapılan çalışma 58 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Başarı testi, öğrenci görüşünü almak için yazılı görüş formu ve öğretmen için görüşme formu araştırmacılar tarafından hazırlanmıştır. Çalışmanın sonucunda, deney grubundaki öğrencilerin akademik başarı puan ortalamaları puan ortalamalarından yüksek bulunmuştur.

Anılan, Berber & Anılan (2018) yaptıkları çalışmada, Fen Bilimleri öğretmen adaylarının teknolojiyi kullanarak 3 ve 4.sınıf fen bilimleri konu ve kazanımlarına yönelik dijital öyküler oluşturmalarını amaçlamıştır. Öğretmen adaylarının dijital öykü hazırlama sürecinde yaşadıkları deneyimlerinin ve dijital öykülerin fen öğretiminde kullanılmasına ilişkin görüşlerinin belirlenmesi için araştırmacılar tarafından yapılandırılmış görüşme formu hazırlanmıştır. Bu görüşme formu ile öğretmen adaylarının ses kaydı alınarak araştırmanın verileri toplanmıştır. Görüşmeler betimsel analiz tekniği ile çözümlenmiştir. Çalışma sonucunda, öğretmen adayları fen bilimleri derslerinde dijital öykülere yer verilmesi gerektiğini, dijital öykülerin konuya dikkat çektiğini, eğlenceli ve merak uyandırıcı olduğunu ve bu sayede kalıcı öğrenmenin sağlanacağını ifade etmişlerdir. Öğretmen adayları mesleki yaşantılarında dijital öykülerden faydalanacaklarını, fen bilimleri öğretiminde dijital öykülerin etkili olacağını ve bu uygulamalarla fen bilimleri derslerinde teknoloji kullanımının öneminin farkına vardıklarını belirtmişlerdir. Öğretmen adayları üzerinde yapılan bu çalışmanın sonuçları Çocuk ve Yelken (2018); Demirel ve Baki (2018); Haşlamanoğlu (2017); Kabaran ve Karademir (2017); Keleş (2018); Konokman (2015); Özpınar (2017); Tatlı ve Bayramoğlu (2015); Uslupehlivan ve Erden (2016) yapılan çalışmaların sonuçlarıyla benzerlik göstermektedir.

Sümer ve Çetin (2018) yaptıkları çalışmada, zihinsel yetersizliği olan bireylerin dinlediğini anlama becerisi üzerinde geleneksel hikâye okuma ve dijital hikâye kullanımının etkililik ve verimliliğini karşılaştırmalı olarak incelemişlerdir. Araştırmada tek denekli araştırma yöntemlerinden dönüşümlü uygulamalar modeli kullanılmıştır. Araştırmaya yaşları yedi ile sekiz arasında değişen ikisi kız biri erkek toplan üç öğrenci katılmıştır. Araştırmanın bağımlı değişkeni dinlediğini anlamaya yönelik soruları doğru cevaplama düzeyidir. Araştırmanın bağımsız değişkenleri ise, geleneksel hikâye okuma ile dijital hikâye

uygulanmasıdır. Araştırmada başlama düzeyi, öğretim, öğretim sonu değerlendirme, genelleme ve izleme oturumları yer almıştır. Araştırma sonucunda katılımcıların dinlediğini anlamaya yönelik doğru cevap düzeylerinin dijital hikâye kullanıldığında daha yüksek olduğu ve dijital hikâye kullanımının daha verimli olduğu tespit edilmiştir.

Sosyal bilgiler dersine yönelik konu ile ilgili yapılan çalışmalar ise:

Demirer (2013) çalışmasında, Türkiye’de dijital öyküleme çalışmaları kapsamında yeni bir uygulama olarak web tabanlı dijital öyküleme (e-öyküleme) sisteminin kullanılması ve ilköğretimde etkilerinin ortaya konulmasını amaçladığı çalışma doğrultusunda ilköğretim 6. sınıf Sosyal Bilgiler dersi kapsamında gerçekleştirilen bilgisayar tabanlı ve web tabanlı dijital öyküleme çalışmalarının öğrencilerin akademik başarılarına, derse yönelik tutumlarına, motivasyonlarına ve öğrenme stratejileri kullanımlarına etkisi incelenmiştir. Araştırmada karma yöntem kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu, Konya il merkezinde eğitim veren özel bir ilköğretim okulunun 6. sınıfında öğrenim gören 90 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırma 2011-2012 eğitim-öğretim yılı bahar döneminde 6. sınıf Sosyal Bilgiler dersi kapsamında gerçekleştirilmiştir. Araştırmada rastgele seçilen iki deney, bir kontrol grubu olmak üzere üç grup bulunmaktadır. Birinci deney grubunda web tabanlı dijital öyküleme sistemi üzerinde gerçekleştirilen dijital öyküleme çalışmalarının etkileri incelenirken, ikinci deney grubunda ise bilgisayarda paket programlarla gerçekleştirilen dijital öyküleme çalışmalarının etkileri incelenmiştir. Kontrol grubunda ise sadece Sosyal Bilgiler ders programına uygun olarak ders işlenmiştir. Araştırmanın nicel verilerinin analizinde betimsel istatistikler, tek yönlü kovaryans analizi (ANCOVA) ve çok değişkenli kovaryans analizi (MANCOVA) kullanılmıştır. Nitel veriler üzerinde ise durum çalışması deseni kullanılarak betimsel analiz yapılmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre deneysel uygulama sonunda deney gruplarında yer alan öğrencilerinin akademik başarı, derse yönelik tutum, motivasyonel inançlar ve öğrenme stratejileri puanlarının sadece ders programını uygulayan kontrol grubu öğrencilerine göre daha fazla arttığı ortaya çıkmıştır.

Şeker (2016) çalışmada, sosyal bilgiler öğretmenliği dersinde oluşturulan dijital öyküler değerlendirilmiş ve oluşturdukları dijital öyküler hakkında sosyal bilgiler öğretmen adaylarının görüşleri alınmıştır. Araştırma grubu, Balıkesir Üniversitesi Necatibey Eğitim Fakültesi sosyal bilgiler öğretmenliği bölümü 3. sınıfta öğrenim gören 35 öğretmen adayından oluşmaktadır. Bu çalışmada vaka çalışması yöntemi kullanılmış ve konunun daha fazla araştırılması için hem nitel hem de nicel veriler de yer almıştır. Verilerin toplanması için Dijital Öykü Değerlendirme Ölçeği ve Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu kullanılmıştır. Dijital Öykü Değerlendirme Ölçeği uygulandıktan sonra öğretmen adaylarının bireysel

performanslarını deęerlendirmek iin Bireysel Performans Derecesi oluřturulmuřtur. Arařtırma sonucunda, dijital hikeye oluřturma srecinde senaryo iin uygun bir grnt, ses kaydı, grnt geiři sırasında ses kopukluęu, arka plan mzięi bulmada zorluklar ve programın kullanılmasında zorluklara ulařılmıřtır.

Turan ve řeker (2018) alıřmada ise, ortağretim 5. sınıf Sosyal Bilgiler dersi “Gerekleřen Dřler” nitesindeki konuların anlatımında dijital yk kullanımının ğrencilerin motivasyonları zerine etkisini arařtırılmıřtır. Arařtırmanın alıřma grubunu, İzmir il merkezinde bulunan bir ortaokulda 5. sınıfında eęitim gren iki řubedeki toplam 72 ğrenci oluřturmaktadır. Arařtırmada deneysel model kullanılmaktadır. Arařtırmada lme aracı olarak ARCS motivasyon anketi kullanılmıřtır. Arařtırma sonucunda dijital yklerin ğrencilerin genel motivasyonları ve alt boyutlarında (dikkat-uygunluk ve gven-tatmin) deney grubu lehine anlamlı bir farklılık olduęu grlmřtr.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

Yöntem

Bu bölümde; araştırmanın modeli, çalışma grubu, veri toplama araçları, araştırma süreci, verilerin toplanması, verilerin analizi ve geçerlik ve güvenirliğeyer verilmiştir.

Araştırmanın Modeli

Araştırmada, verilerin toplanması ve çözümlenebilmesi için nicel ve nitel veri toplama yöntemleri bir arada kullanılmıştır. Bu bağlamda çalışma, karma yöntem araştırması ve gömülü desende tasarlanmıştır. Karma yöntem araştırması 1990'lı yıllardan itibaren sosyal bilimlerde ayrı ve farklı bir alan olarak görülmeye başlanmıştır. Eğitim araştırmalarındaki karmaşık ve birbirini etkileyen çoklu faktörlerden oluşmasından dolayı sadece nicel veya nitel yöntemlerle araştırma sorularını cevaplama yetersiz kalmaktadır. Son zamanlarda eğitim araştırmalarında karma yöntem kullanılmaya başlanmıştır. Bu yöntemle yapılan araştırmalarda nicel ve nitel yöntemlerden elde edilen sonuçların birbirine yakınlığı veya birbirini destekleyip desteklemediği, sonuçların birbirini tamamlaması, yeni hipotez veya araştırma soruları üretilmesi ya da araştırma sınırlarının genişletilmesi hedeflenebilir. Karma yöntem araştırmalar, nitel ve nicel verileri bağlamında çoklu bakış açısı sunduğu için araştırma probleminin daha iyi anlaşılmasına etki edebilir (Clark, 2007; Creswell, 2013; Punch, 2011).

Creswell'in tasarladığı karma yöntem desenlerinden biri olan gömülü desende, nitel veya nicel veri türleri birbirinin içine gömülerek bir veri türünden elde edilen bilgiler diğer veri türünden elde edilenleri artırır veya destekler (Creswell, 2017).

Araştırmanın nicel boyutunda yarı deneysel yöntem tercih edilmiştir. Araştırmacının uygulama yapılacağı okulun sınıfları idareci tarafından belirlendiği için yarı deneysel yöntem seçilmiştir. Bu yöntemi gerçek deneysel yöntemden ayıran tek fark örneklemin rasgele atama yolu ile oluşturulmamasıdır. Özellikle mevcut sistemin öğrencileri rasgele dağıtmaya olanak vermediği durumlarda yarı deneysel yöntem oldukça kullanışlıdır (Robson, 1988; Karasar, 2015).

Araştırmanın nitel verilerinin toplanmasında, deney grubu öğrencilerinin uygulamaya ait görüşlerini belirlemek için yarı yapılandırılmış görüşme formuna başvurulmuştur. Yarı yapılandırılmış görüşme formu, görüşmecinin araştırma ile ilgili önceden hazırladığı

sorularile aynı konu ile ilgili farklı kişilerden bilgi alınmasını amaçlayan esnek cümlelerle oluşturulmuş bir formdur (Merriam, 2013; Patton, 1987; Yıldırım & Şimşek, 2008).

Yarı yapılandırılmış görüşme ile benzer konuda farklı insanlardan bilgiler alınır (Patton, 1987). Görüşmeci önceden hazırladığı soruları görüşmeciye yöneltir. Sorular genellikle açık uçlu sorulmaktadır. Görüşme esnasında ek sorular sorulabilir. Görüşme esnasında soruların yeri değişebilir. Görüşmelerde katılımcılar soruları kendi algıladıkları dünya görüşü ile cevapladığı için görüşme sohbet havasına dönüşebilir (Merriam, 2013; Yıldırım & Şimşek, 2008).

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu 2018- 2019 eğitim öğretim yılında Erzurum ili Oltu ilçesinde bulunan MEB'e bağlı devlet okulunun 7. sınıfında öğrenim gören 47 öğrenci oluşturmuştur. Okul, ilçe merkezinde ikamet eden öğrencilere sahiptir. Araştırmaya katılan iki 7.sınıf şubesi öğrencileri, herhangi bir kritere bakılmaksızın sınıflara kaydı yapılmış olup iki şubenin de derslerdeki başarıları benzer özellik göstermektedir. Araştırmanın çalışma grubu belirlenirken herhangi bir seçimde bulunulmaksızın biri deney diğeri kontrol grubu olacak şekilde gruplar rastgele tayin edilmiştir. Bunun sonucunda deney grubunda 24 kontrol grubunda ise 23 öğrenci yer almıştır. Çalışma grubuna ait bilgiler aşağıdaki tabloda gösterilmiştir.

Tablo 7. *Çalışma Grubuna Ait Bilgiler*

Bilgiler	n
Grup	Deney
	Kontrol
Cinsiyet	Kız
	Erkek
Toplam	47

Veri Toplama Araçları

Araştırmada nicel verilerin elde edilmesinde Kültür ve Miras Ünitesi Başarı Testi, öğrenci etkinlikleri ve çalışma yapraklarını değerlendirmede kullanılacak Dereceli Puanlama Anahtarı ve Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği kullanılmıştır. Araştırmanın nitel verilerinin elde edilmesinde ise öğrenci yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır.

Başarı testi.

Araştırmaya katılan öğrencilerin deneysel işlem öncesi konu alanına ilişkin bilgi düzeylerini belirlemek ve deneysel işlem sonrasında ders başarılarını ölçmek amacıyla, araştırmacı tarafından Kültür ve Miras Ünitesi Başarı Testi “KMÜBT” hazırlanmıştır. Başarı testini hazırlama süreci 3 aşamada gerçekleştirilmiştir.

İlk aşamada Sosyal Bilgiler Dersi 7. Sınıf Kültür ve Miras ünitesi kazanımlarına göre kapsam geçerliliğini dikkate alarak 55 sorudan oluşan havuzu oluşturulmuştur. Soruların hazırlanmasında kaynak kitaplardan ve 7. sınıf Sosyal Bilgiler dersi kitabından faydalanılmıştır.

Başarı testi geliştirilirken Kültür ve Miras ünitesi kazanımları göz önünde bulundurulmuştur.

Ünite kazanımları:

- Osmanlı Devleti’nin ortaya çıkış sürecini etkileyen faktörlerin farkına varacaksınız.
- Osmanlı Devleti’nin gaza ve cihat anlayışı ile istimâlet politikasını öğreneceksiniz.
- Avrupa’da meydana gelen bilim, kültür ve sanat alanındaki gelişmeleri ve bunların Osmanlı Devleti’ne etkilerini öğreneceksiniz.
- Osmanlı Devleti’nde yenilik hareketleri sonucunda meydana gelen toplumsal ve ekonomik değişim hakkında çıkarımlarda bulunacaksınız.
- Osmanlı Devleti’nin kültür, sanat ve estetik anlayışı hakkında örnekler verebileceksiniz.

İkinci aşamada ise kapsam geçerliliği dikkate alınarak pilot testi oluşturacak soruların seçimine geçilmiştir. 36 adet sorudan oluşan başarı testi hazırlanmıştır. Hazırlanan testte soru seçimi ve kapsam geçerliliğine ilişkin 3 Sosyal Bilgiler dersi öğretmenleri, 4 Sosyal Bilgiler eğitimi alanında ve 2 ölçme değerlendirme alanında görev yapan öğretim üyelerinin görüşleri alınmıştır. Konu alanı uzmanlarının görüşleri ve önerileri doğrultusunda gerekli düzenlemeler yapılmıştır. Uzmanların görüşleri doğrultusunda 34 soruluk pilot test oluşturulmuştur. Daha sonra ise pilot uygulama, Valilik ve İl Milli Eğitim’den gerekli izinlerin alınması ile Erzurum ili Oltu ilçesinde üç farklı ortaokuldaki 170 tane 8.sınıf öğrencisine uygulanmıştır. Pilot testin 8. sınıf öğrencilerine uygulanmasının sebebi teste yer alan konuları daha önce öğrenmiş olmalarıdır.

Üçüncü aşamada ise güvenirlik ve madde analizi çalışması gerçekleştirilmiştir. Kullanılan ölçme aracı çoktan seçmeli olduğu için KR-20 güvenirliğine bakılmıştır.

Güvenirlilik analizinde KR-20 güvenirliği 0,87 olarak hesaplanmıştır. Madde güçlük indeksi; 1.00'e yakın ise kolay, 0.50 civarında ise orta, 0.00'a yakın ise zor olarak kabul edilir. Bununla birlikte testte kolay ve zor maddelere de yer verilmelidir. Madde ayırt ediciliği ise maddelerin ölçmeyi amaçladığı özelliğe yüksek seviyede sahip olan bireylerle, düşük seviyede sahip olan bireyleri ayırt etme göstergesidir. Madde ayırt edicilik indeksi (r) -1,0 ile +1,0 arasında farklılaşabilir. Maddenin ayrıcalık gücü indeksi; 0.40 ve daha yüksek değerde olan maddeler çok iyi, 0.30 ile 0.39 değerleri arasında olan maddeler oldukça iyi, 0.20 ile 0.29 değerleri arasında olan maddeler düzeltilmesi veya geliştirilmesi gerekir. 0.19 ve daha düşük değerde olan maddeler çok zayıf ve testten çıkarılması gerekir şeklinde değerlendirilebilir (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz & Demirel, 2014; Karaca, 2008). Pilot testin madde güçlükleri 0.18 ile 0.76 arasında, madde ayırt edicilikleri ise 0.31 ile 0.63 arasında değişmektedir. Yapılan analizler sonucunda sorular düzenlenmiş ve tekrar uzman görüşüne başvurularak 25 sorudan oluşan başarı testi oluşturulmuştur. Başarı testine ait belirtke ve analiz sonuçları tabloları aşağıda gösterilmiştir.

Tablo 8. *Başarı Testine Ait Belirtke Tablosu*

Kazanım	Soru numarası	Soru Sayısı
Osmanlı Devleti'nin siyasi güç olarak ortaya çıkış sürecini ve bu süreci etkileyen faktörleri açıklar.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	7
Osmanlı Devleti'nin fetih siyasetini örnekler üzerinden analiz eder.	8, 9, 10, 11, 12	5
Avrupa'daki gelişmelerle bağlantılı olarak Osmanlı Devleti'ni değişime zorlayan süreçleri kavrar.	13, 14, 15, 16, 17, 18, 19	7
Osmanlı Devleti'nde ıslahat hareketleri sonucu ortaya çıkan kurumlardan hareketle toplumsal ve ekonomik değişim hakkında çıkarımlarda bulunur.	20, 21, 22	3
Osmanlı kültür, sanat ve estetik anlayışına örnekler verir.	23, 24, 25	3
Toplam		25

Tablo 9. *Başarı Testi Analiz Sonuçları*

N	$\bar{x}$	Ss	Ortanca	Mod	Pj Ortalama	rjx Ortalama	K-20
170	19.74	6.68	19	18	0.54	0.42	0.87

Başarı testinin aritmetik ortalaması 19.74, standart sapması 6.68, modu 18, madde güçlük ortalaması 0.54, madde ayırt edicilik indeksi 0.42 ve KR-20 güvenirliliği 0.87 olarak hesaplanmıştır.

Dereceli puanlama anahtarı (rubric).

Öğrencilerin süreç boyunca yaptığı çalışmalarını değerlendirmede kullanılacak dereceli puanlama anahtarı oluşturma süreci şu şekilde oluşturulmuştur. Dereceli puanlama anahtarında dersin hedefleri göz önünde bulundurularak performans ölçütleri belirlenmiştir. Puanlamada hangi dereceli puanlama anahtarı türünün kullanılacağına karar verilmiştir. Performans düzeylerinin belirlenerek düzey tanımlarının yapılmıştır. Daha sonra uzman görüşleri alınarak gerekli düzeltmeler yapıp dereceli puanlama anahtarının son şekli verilmiştir.

Sosyal bilgiler dersi tutum ölçeği.

Deney ve Kontrol grubu öğrencilerinin deney uygulama öncesi ve sonrasında derse yönelik tutumları arasındaki farkı belirlemek için “Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği” kullanılmıştır. Ölçek Demir ve Akengin (2010) tarafından ilköğretim altıncı ve yedinci sınıf öğrencilerinin Sosyal Bilgiler dersine yönelik tutumlarını ölçebilecek amacıyla geliştirilmiştir. Ölçek, Demirel (2013) yılında yapılan doktora tez çalışmasında da kullanılmıştır. Ölçek 5’li likert tipinde bir ölçek olup, ölçek derecelenmesi şu şekilde yapılmıştır: “Hiç Katılmıyorum: 1”, “Katılmıyorum: 2”, “Kararsızım: 3”, “Katılıyorum: 4” ve “Tamamen Katılıyorum: 5”. Sosyal Bilgiler dersi tutum ölçeğinden alınabilecek en düşük toplam puan 26, en yüksek toplam puan ise 130’dur. Demir ve Akengin (2010) ölçeğin geçerlik ve güvenirlik analizlerinin yapılabilmesi için deneme formu 640 kişilik öğrenci grubuna uygulamıştır. Ölçeğin geçerlik çalışmaları kapsamında başlangıçta açımlayıcı faktör analizi çalışmalarına yer verilmiş, daha sonra doğrulayıcı (confirmatory) faktör analizi çalışmaları tamamlanmıştır. Yapılan faktör analizi sonucunda faktör yükü 0.50’nin üstünde olan 26 madde ölçeğe alınmış ve ölçeğin 4 alt boyuttan oluştuğu sonucuna varılmıştır. Ölçeğin alt boyutları: Öğrenme İsteği (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7. maddeler), Sosyal Bilgiler Dersinden Hoşlanma (8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15. maddeler), Öğretmenden Kaynaklanan Tutumlar (16, 17, 18, 19, 20, 21. maddeler) ve Sosyal Bilgiler Sevgisi (22, 23, 24, 25, 26. maddeler) şeklindedir. Ölçekteki maddelerin 15’i olumsuz, 11’i ise olumludur.

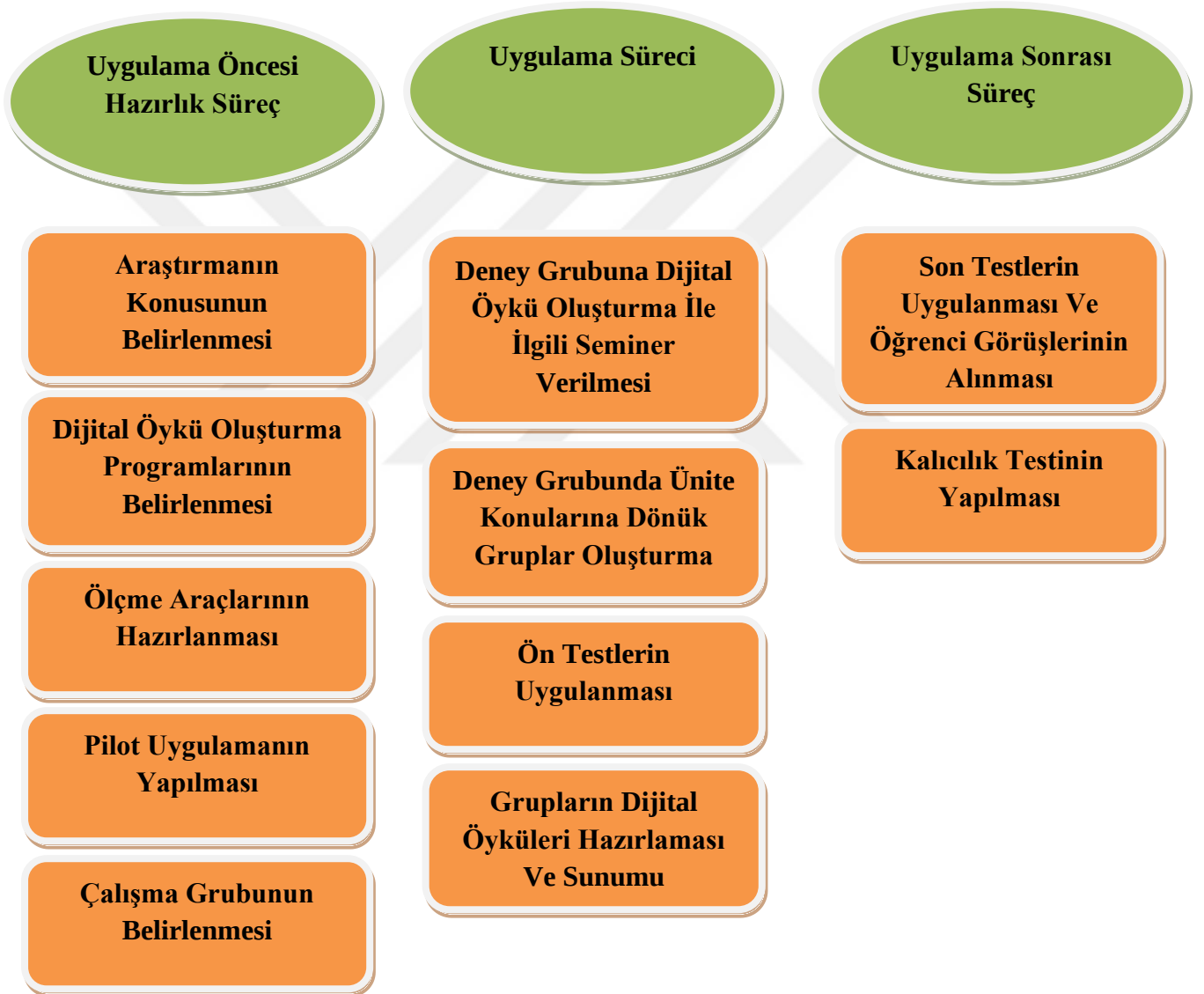
Öğrenci yarı yapılandırılmış görüşme formu.

Deney gruplarındaki öğrencilerin dijital öyküleme yaklaşımı ve uygulama hakkındaki görüşlerini belirlemek amacıyla uygulama sonunda yarı yapılandırılmış görüşme yapılmıştır. Bu görüşmede kullanılmak üzere araştırmacı tarafından öğrenciler için yarı yapılandırılmış görüşme formu hazırlanmıştır. Görüşme formu hazırlanırken ilgili literatür incelenerek araştırma kapsamı da dikkate alınıp sorular hazırlanmıştır. Görüşme soruları açık uçlu

sorulardan oluşmuştur. Son olarak hazırlanan görüşme formu, araştırma kapsamı ve görüşme sorularının yapısı ile ilgili olarak uzman görüşüne başvurulmuş gelen öneriler doğrultusunda düzeltmeler yapıp görüşme formuna son şekli verilmiştir.

Araştırma Süreci

Bu bölümde araştırmanın sürecinde gerçekleştirilen işlemler anlatılmaktadır. Araştırma, uygulama öncesi hazırlık süreci, uygulama süreci ve uygulama sonrası süreç olmak üzere üç aşamada gerçekleştirilmiştir.



Şekil 4. Araştırma süreci.

Uygulama öncesi hazırlık süreci.

Araştırma öncesi hazırlık süreci Eylül 2018 – Şubat 2019 tarihleri arasında altıaylık bir sürede gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın hazırlık aşamasının uygulama basamakları aşağıda ifade edilmiştir.

Araştırmanın konusunun belirlenmesi.

Araştırmanın konusuna alan taraması yapılarak başlanmıştır. Konu ile ilgili alan taraması, Tübitak Ulakbim ve Yüksek Öğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi, Google Akademik; uluslararası veri tabanlarından ise EBSCOHOST, ERIC, Information Science & Technology Abstracts, Science Direct, ProQuest Dissertations and Thesis & Theses Global ve Google Scholar'da yer alan konu ile ilgili yayınlardan ulaşılmıştır.

Yapılan araştırmalar sonucunda konu ile ilgili yurt dışında çok fazla çalışma bulunurken Türkiye'de fazla çalışma bulunmadığı anlaşılmıştır. Araştırılan konuya ilişkin sosyal bilgilerde alanında yapılmış çalışmalara bakılmıştır. Yapılan araştırma sonucunda sosyal bilgiler alanında doğrudan konu ile ilgili herhangi bir çalışma bulunmamıştır. Konuya dönük doğrudan bir çalışma olmasa da özellikle BÖTE bölümünde benzer çalışmalar bulunmaktadır. Bu bağlamda doğrudan sosyal bilgiler bölümünde konu ile ilgili araştırmayı daha da önemli kılmaktadır. Özellikle sosyal bilgiler dersi içerisinde yer alan tarih konularının öğretiminde öğrenciler sıkılmaktadır. Bundan dolayı dijital öyküleme uygulamaları Kültür ve Miras öğrenme alanına uyarlanarak işlenmesi öğrencilerin derse olan ilgisi daha çok arttıracakı düşünülerek uygulama ünitesi Kültür ve Miras olarak belirlenmiştir.

Dijital öykü oluşturma programlarının belirlenmesi.

Uygulama sürecinde kullanılacak dijital öykü programları; Microsoft photo story 3, Microsoft windows live movie maker, Microsoft Powerpoint, iMovie ve Platoon programlardır. Bu programların dördü masa üstü ve diz üstü, biri ise çevrimiçi programlardır. Programların çoğunun masa üstü ve diz üstü formatta seçilmesinin sebebi: Araştırmanın çalışma grubu yaş itibarıyla ve teknoloji ile olan ilişkisi bakımında yeterli seviyede değildir. Uygulama esnasında herhangi bir problem yaşanmaması için dijital öykü oluşturma programları genelde masa üstü ve diz üstü formatta seçilmiştir.

Ölçme araçlarının hazırlanması.

Araştırmacı tarafından Kültür ve Miras ünitesine dönük başarı testi "KMÜBT" geliştirilmiş gerekli geçerlik ve güvenirlik uygulamaları yapılmıştır. Başarı testi geliştirme sürecinde akademisyenlerden ve sosyal bilgiler öğretmenlerden uzman görüşü alınmıştır.

Öğrencilerin süreç boyunca yaptığı çalışmaları değerlendirmek için dereceli puanlama anahtarı geliştirilmiş. Geliştirme sürecinde akademisyenlerden, uzmanlardan ve öğretmenlerden görüş alınmıştır.

Demir ve Akengin (2010) tarafından ilköğretim altıncı ve yedinci sınıf öğrencilerinin Sosyal Bilgiler dersine yönelik tutumlarını ölçmek amacıyla geliştirilen Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği “SBDTÖ” kullanılmıştır.

Araştırmacı tarafından deney grubu öğrencilerine uygulanmış olan yarı yapılandırılmış görüşme formu geliştirilmiş ve gerekli geçerlik ve güvenirlik uygulamaları yapılmıştır.

Pilot uygulamanın yapılması.

Araştırma kapsamında hazırlanan Kültür ve Miras Ünitesi Başarı Testi “KMÜBT” kapsam geçerliliğini belirlemede belirtke tablosu hazırlanmış ve alanında uzman öğretim üyesi ve öğretmenlerden uzman görüşü alınmıştır. Uzman görüşleri sonrası düzenlenen taslak test dilbilgisi, yazım vb. kurallara uygunluğu ve anlaşılmayan maddelerin olup olmadığını belirlemek için pilot uygulamaya dâhil edilmiştir. Bu kapsamda ortaokul 7. sınıfta okuyan öğrencilere test uygulanarak uygulama sonrası öğrencilerle görüşülmüştür. Ön pilot sonrası yapılan düzenlemeler sonucunda oluşan taslak test soru sayısının 5 katı kuralı dikkate alınarak (Child, 2006) öğrencilere uygulanmıştır. Öğrencilerin belirlenmesinde maksimum çeşitleme örnekleme tekniğine başvurularak sosyo-ekonomik düzeyler dikkate alınarak her bir sosyo-ekonomik düzeyden okul örnekleme dâhil edilmiştir.

Çalışma grubunun belirlenmesi.

Araştırmanın çalışma grubu, Erzurum ili Oltu ilçesinde bulunan MEB’e bağlı devlet okulunun 7. sınıfında öğrenim gören 47 öğrenci oluşturmaktadır. Çalışma grubu olarak bu okulun seçilmesinin sebebi araştırmayı yürüten kişinin bu okulda görev yapmasıdır. Okul, ilçe merkezinde ikamet eden öğrencilere sahiptir. Araştırmaya katılan iki 7.sınıf şubesi öğrencileri, herhangi bir kritere bakılmaksızın sınıflara kaydı yapılmış olup iki şubenin de derslerdeki başarıları benzer özellik göstermektedir. Araştırmanın çalışma grubu belirlenirken herhangi bir seçimde bulunulmaksızın biri deney diğeri kontrol grubu olacak şekilde gruplar rastgele tayin edilmiştir. Bunun sonucunda deney grubunda 24, kontrol grubunda ise 23 öğrenci yer almıştır.

Uygulama süreci.

Araştırmanın uygulama süreci Şubat 2019 – Nisan 2019 tarihleri arasında yapılmıştır.

Deney grubuna dijital öykü oluşturma ile ilgili seminer verilmesi.

Araştırmada çalışma grubunun oluşturulmasının ardından deney grubuna dijital öyküleme ile ilgili bilgiler verilmiştir. Dijital öyküleme hazırlama ve sürecinde kullanılacak programlar araştırmacı tarafından deney grubuna iki haftalık zaman süresince tanıtılmıştır.

Deney grubunda ünite konularına dönük gruplar oluşturma.

Deney grubunda yer alan öğrenciler, üniteye bulunan 5 ayrı konu için 5 gruba ayrılarak önceden tanıtılan programlarda konuyla ilgili dijital öykü hazırlayıp sınıfta sunmuştur. Grupların konuları ve sunum tarihleri aşağıdaki tabloda gösterilmiştir.

Tablo 10. Grup Etkinlikleri ve Sunum Tarihleri

Grup	Kazanım	Etkinlik	Başlangıç - Bitiş
Grup -1	Osmanlı Devleti'nin siyasi güç olarak ortaya çıkış sürecini ve bu süreci etkileyen faktörleri açıklar.	Cihan Devleti Doğuyor	11.02. 2019 01.03. 2019
Grup -2	Osmanlı Devleti'nin fetih siyasetini örnekler üzerinden analiz eder.	Savunun Osmanlı Geliyor	04.03.2019 15.03.2019
Grup -3	Avrupa'daki gelişmelerle bağlantılı olarak Osmanlı Devleti'ni değişime zorlayan süreçleri kavrar.	Değişmek İstemiyoruz Ama Değişiyoruz	18.03.2019 05.04.2019
Grup -4	Osmanlı Devleti'nde ıslahat hareketleri sonucu ortaya çıkan kurumlardan hareketle toplumsal ve ekonomik değişim hakkında çıkarımlarda bulunur.	Doğu'dan Batı'ya	08.04.2019 12.04.2019
Grup -5	Osmanlı kültür, sanat ve estetik anlayışına örnekler verir.	Etkilediklerimiz ve Etkilendiklerimiz	15.04.2019 19.04.2019

Ön testlerin uygulanması.

Öğrencilerin ön öğrenmelerini belirlemek üzere hazırlanan başarı testi, öğrenci etkinlikleri ve sosyal bilgiler dersine yönelik tutum ölçeği her iki gruba da eş zamanlı olarak uygulanmıştır.

Grupların dijital öyküleri hazırlaması ve sunumu.

Dijital öykülerin hazırlanması ve derste sunulması 10 hafta sürmüştür. Çünkü 7. sınıf Sosyal Bilgiler kültür ve miras ünitesi 10 haftalık zamanı kapsamaktadır. 5 gruba ayrılan öğrenciler konu ile ilgili 5 farklı dijital öykü hazırlamıştır. Dijital öykü oluşturma süreci hem okulda hem de evde yürütülmüştür. Okulda, dersten sonra öğretmen rehberliğinde öğrencinin evde yaptığı dijital öyküler değerlendirilip gerekli düzeltmeler için öğrenciye yol gösterilmiştir.

Uygulama sonrası süreç

Araştırmanın uygulama sonrası süreci Nisan 2019 – Mayıs 2019 tarihleri arasında yapılmıştır.

Son testlerin uygulanması ve öğrenci görüşlerinin alınması.

10 haftalık deney sonunda geliştirilen başarı testi, öğrenci etkinlikleri ve sosyal bilgiler dersine yönelik tutum ölçeği her iki gruba tekrar uygulanmıştır. Deney grubuna konu ile ilgili geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme yapılmıştır. Daha sonra öğrencilerin öğrenme süreci diğer ünitelerle devam edilmiştir.

Kalıcılık testinin yapılması.

Uygulama çalışmalarının kalıcılığını test etmek amacıyla kalıcılık testi son testlerin yapıldığı zaman diliminden 5 hafta sonra tekrar uygulanmış ve 3 farklı zamanda elde edilen veriler birbiriyle karşılaştırılmıştır.

Verilerin Analizi

Araştırmadan elde edilen nicel verilerin analizinde sosyal bilimlerde yaygın olarak tercih edilen veri analiz paket programı kullanılmıştır. Öncelikle uygulama süresince elde edilen veriler programa aktarılmıştır. Deney ve kontrol grubuna ait testler paket programda bulunan test türleri kullanılarak analizi yapılmıştır. Ayrıca araştırmanın veri kaynağı olan örneklemelerin büyüklüğü, dağılımın normal dağılımdan sapma göstermesi istatistik seçimini etkilediği için verilerin analizinde bu konulara dikkat edilmiştir. Dağılımın normal olması için grupların 30'un üzerinde olması gerekir. Fakat sosyal bilimlerdeki çoğu araştırmada, özellikle deneysel araştırmalarda 15 ve daha yüksek olması durumunda parametrik bir istatistiğin kullanılmasının, analizde hesaplanacak “p” anlamlılık düzeyinde önemli bir sapmaya yol açmadığına dair incelemelere de rastlanmaktadır (Büyüköztürk, 2012). Çalışmanın grupları 23 ve 24 kişiden oluştuğu için örneklem büyüklüğüne bakılmamıştır. Araştırmanın veri analizi için uygun istatistik türünü belirlemede normal dağılım testleri yapılmıştır. Grup büyüklüğünün 50 den küçük olmasından dolayı Shapiro-Wilks testi yapılmıştır.

Tablo 11. *Deney Grubuna Ait Shapiro Wilks Normallik Testi Analiz Sonuçları*

Testler	n	p	Çarpıklık	Basıklık
Başarı Ön Test	24	.297	-.084	-.668
Başarı Son Test	24	.367	.475	.947

Tablo 11. (devamı)

Tutum Ölçeği Ön Test	24	.347	-.426	-.810
Tutum Ölçeği Son Test	24	.410	.066	-.653
Dereceli Puanlama Ölçeği	24	.596	-.265	-.548
Kalıcılık Testi	24	.499	-.126	-.283
Başarı Son Test Kalıcılık Fark	24	.638	.563	.273

Tabloya göre deney grubuna ait testlerin Shapiro Wilks p değeri, 05'den büyük olduğundan deney grubu test puanlarının normal dağılımdan aşırı sapma göstermediği sonucuna ulaşılır. Buna dayanarak deney grubuna ait test puanları analiz edilirken normallik varsayımını gerektiren istatistikler kullanılabilir.

Tablo 12. Kontrol Grubuna Ait Shapiro Wilks Normallik Testi Analiz Sonuçları

Testler	n	p	Çarpıklık	Basıklık
Başarı Ön Test	23	.457	-.567	.021
Başarı Son Test	23	.795	.337	.225
Tutum Ölçeği Ön Test	23	.072	.679	.143
Tutum Ölçeği Son Test	23	.017	1.173	4.569
Dereceli Puanlama Ölçeği	23	.315	-.203	-.835
Kalıcılık Testi	23	.034	-1.159	2.418
Başarı Son Test Kalıcılık Fark	23	.776	-.411	.911

Tabloya göre kontrol grubuna ait test puanlarından Tutum Ölçeği son test, Tutum Ölçeği ön test son test farkı ve kalıcılık testi Shapiro Wilks p değeri, 05'den küçük olduğu için normallik varsayımı gerektiren istatistik kullanılmamalıdır. Bunun dışındaki testlerin Shapiro Wilks p değeri, 05'den büyük olduğundan kontrol grubu test puanlarının normal dağılımdan aşırı sapma göstermediği sonucuna ulaşılır. Buna dayanarak deney grubuna ait test puanları analiz edilirken normallik varsayımını gerektiren istatistikler kullanılabilir.

Araştırmanın nitel veri kısmı ise, yarı yapılandırılmış görüşme formuyla deney grubundan elde edilen veriler öğrenci isimleri gizli kalacak şekilde tablolaştırılmış, frekans ve yüzdelerle analizi yapılmıştır. Nitel verilerde içerik analizi kullanılmıştır. İçerik analizinde temel amaç kodlama yoluyla verileri açıklayabilecek kavramlara ve ilişkilere ulaşmaktır. İçerik analizi; yazılı, sözlü bir metin veya sembolü analiz edip rakamlara dönüştürüp bu rakamların üzerinde yoruma gitmek, diğer bir deyişle rakamları söze dönüştürmek olarak tanımlanır (Kıncal, 2010).

Geçerlik ve Güvenirlik

Ölçeğin taşınması gereken özelliklerden birisi olan güvenirlilik, bir ölçme aracıyla aynı koşullarda farklı zamanlarda tekrarlanan ölçümlerde elde edilen ölçüm değerleri arasındaki tutarlılığı o aracın güvenirliliği denir. Güvenirlilik sadece ölçme aracına ait bir özellik değildir, aracın sonuçlarına ilişkin bir özelliktir. Yani araştırmanın güvenilir olması demek, araştırmanın tesadüfi hatalardan arınık olmasıdır (Bryman, 2004; Öncü, 1994; Pallant, 2015; Yıldırım, 2015).

Geçerlilik, bir araştırmada kullanılan ölçme aracının araştırma amacına uygun olarak ölçekbilmesidir. Araştırmada neyi ölçmek istiyorsak, ölçme aracı da onu ölçmüş ise, araştırma geçerlidir denilebilir. Geçerliliğin sağlanması için, ölçme aracının uygunluğunun nasıl karar verildiği ve ölçme aracının geliştirilmesi ve uygulanması aşamalarının nasıl olduğu cevaplanmalıdır (Karasar, 2015; Yıldırım, 2015).

Araştırma kapsamında hazırlanan Kültür ve Miras Ünitesi Başarı Testi “KMÜBT” kapsam geçerliliğini belirlemede belirtke tablosu hazırlanmış ve alanında uzman öğretim üyesi ve uzman öğretmenlerden görüş alınmıştır. Uzman görüşleri sonrası düzenlenen taslak testte; dilbilgisi, yazım vb. kurallara uygunluğu ve anlaşılmayan maddelerin olup olmadığı belirlenmiştir. Pilot uygulama öncesi yapılan düzenlemeler sonucunda oluşan taslak test soru sayısının 5 katı kuralı dikkate alınarak (Child, 2006) öğrencilere uygulanmıştır. Öğrencilerin belirlenmesinde maksimum çeşitleme örnekleme başvurulup sosyo-ekonomik düzeyler dikkate alınarak her bir sosyo-ekonomik düzeyden okul örnekleme dâhil edilmiştir. Maksimum çeşitlilik örneklemede genelleme kaygısı olmamakla birlikte problemle ilgili farklı durumların örnekleme alınması nedeniyle evren değerleri hakkında önemli ipuçları verebileceği söylenebilir (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz & Demirel, 2017). Pilot uygulama sonrası düzenlemeler yapılan testin güvenirliliğini belirlemede KR-20 güvenirlilik analizi yapılmıştır. Testin KR-20 güvenirlilik analizi 0.87 çıkmıştır. Ölçme aracının yapı geçerliliğini test etmek için ise madde analizi yapılmıştır. Madde analizi istenilen özelliklere

sahip maddelerden oluşan test veya ölçek geliştirmek ve örneklem grubunun madde ya da ölçek düzeyinde yapısı hakkında bilgi edinmek için yapılır (Erkuş, 2003). Madde analizi ile bir testin maddelerin aynı yeterliği ölçtüğü ve test puanlarının tesadüfi hatalardan arınık olduğu sonucuna ulaşılabilir (Engin, 1995; Tan, 2009). Pilot uygulama sonucunda elde edilen verilere bakılarak ölçekte yer alan maddelerin madde güçlük indeksleri ve madde ayırt edicilik indekslerine bakılmıştır. Testin ortalama madde güçlük indeksi 0.54, madde ayırt edicilik indeksi ise 0.42 çıkmıştır.

Araştırmada kullanılacak Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği “SBDTÖ”, Demir ve Akengin (2010) tarafından ölçeğin geçerlik ve güvenilirlik analizlerinin yapılabilmesi için deneme formu 640 kişilik öğrenci grubuna uygulanmıştır. Ölçeğin geçerlik çalışmaları kapsamında başlangıçta açımlayıcı faktör analizi çalışmalarına yer verilmiş, daha sonra doğrulayıcı (confirmatory) faktör analizi çalışmaları tamamlanmıştır. Yapılan faktör analizi sonucunda faktör yükü 0.50’nin üstünde olan 26 madde ölçeğe alınmış ve ölçeğin 4 alt boyuttan oluştuğu sonucuna varılmıştır. Ölçeğin alt boyutları: Öğrenme İsteği (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7. maddeler), Sosyal Bilgiler Dersinden Hoşlanma (8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15. maddeler), Öğretmenden Kaynaklanan Tutumlar (16, 17, 18, 19, 20, 21. maddeler) ve Sosyal Bilgiler Sevgisi (22, 23, 24, 25, 26. maddeler) şeklindedir. Ölçekteki maddelerin 15’i olumsuz, 11’i ise olumludur. Demir ve Akengin (2010) tarafından yapılan madde analizi çalışmaları sonucunda Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeğinden hiçbir madde çıkartılmamıştır. Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği üzerinde yapılan açımlayıcı faktör analizi ve madde analizi çalışmaları sonuçlandırıldıktan sonra ölçeğin güvenilirlik analizi çalışmalarına gerçekleştirilmiştir. Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeğinin bütününe ilişkin Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayısı 0.932 olarak hesaplanmıştır. Testin birbirine eşit iki ayrı bölüme ayrılması ile hesaplanan Spearman-Brown iç tutarlılık katsayısı 0.931 ve Guttman iç tutarlılık katsayısı 0.930’dur. Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeğinin alt boyutlarına ait Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayıları; 1. Boyut için; 0.901, 2. Boyut için; 0.839, 3. Boyut için; 0.762 ve 4. Boyut için ise; 0.720 olarak bulunmuştur. Bu sonuçlara göre Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeğinin güvenilir bir ölçüm aracı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Son olarak, Demir ve Akengin (2010) tarafından yapılan açımlayıcı faktör analizi sonucunda dört boyuttan oluşan Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeğinde faktöre katkıda bulunan değişken gruplarının bu faktörler ile yeterince temsil edilip edilmediğini saptamak amacıyla doğrulayıcı faktör analizi yapılmıştır. Doğrulayıcı faktör analizi kapsamında; RMSEA 0.028; SRMR 0.082; GFI 0.80; AGFI 0.76; NFI 0.93; CFI 0.99 ve RFI 0.92 olarak tespit edilmiştir. Analiz sonuçları

mükemmel uyum değerlerine sahip olmasa bile, değerlerin kabul edilebilir sınırlar içinde olduğunu göstermiştir.

İç geçerlilik, varılan bir nedensel ilişkide sonucun bilinen nedenlerle (deney değişkenleri ile) gerçekten açıklanabilirliğidir. Dış geçerlik, örnek bir grup üzerinde ve araştırma (deney) koşulları içinde varılan sonucun, evrene, gerçek yaşama genellenebilirliğidir (Karasar, 2015). Deneylerde iç ve dış geçerliliğin sağlanması, deneyin başarılı olmasında etkili olmaktadır. İç geçerlik, bağımsız değişkenin bağımlı değişkeni etkilemesiyle aralarındaki ilişkinin doğru ölçülüp ölçülmemesine bağlıdır. Bağımlı değişkene (sonuç) başka etkilerin olması, deney öncesinde deney ve kontrol grupların farklılığı, deney süresinin uzunluğu sonucunda başka etkenlerin devreye girme olasılığı, deney sürecinde deneklerin davranışlarındaki değişimler, deneklerin deneyi fark ederek deneyi olumlu-olumsuz yönlendirmeleri, deney sürecinde bazı grup üyelerinin ayrılması, ölçümlerin farklı olması sonucundaki yanlış ölçümler, deneyi uygulayan kişinin yanlış davranması gibi durumlar deneyin iç geçerliliğini olumsuz etkilemektedir (İslamoğlu & Alınışık, 2009).

Araştırmanın nicel boyutunu oluşturan deney uygulamasında, deney ve kontrol grupları rastgele oluşturulmuştur. Deney öncesi ve deney sonrası ölçümler yapılarak, grup içi ve gruplar arası karşılaştırma yapılmıştır. Deney süresi, 10 hafta ile sınırlı tutulup deney sürecinde katılımcılara olumlu ve olumsuz bir yönlendirmede asla bulunulmamıştır. Deney süreci içinde, deney ve kontrol grubunun sayıları eşit tutulmaya çalışılıp grupların aynı üyelerle devam etmesi sağlanmıştır.

Nitel araştırmalarda, nicel araştırmalar gibi verilerin istatistiksel olarak gösterilemeyebileceğinden, nitel araştırmalarda verilerin tutarlı, evetlenebilir ve teyit edilebilir nitelikte olma özellikleri aranmaktadır. Tutarlılık, nitel araştırma yönteminin gerektiği şekilde yapılması ve araştırmada uyulması gereken hususların dikkat edilmesi kastedilirken, evetlenebilirlik yani teyit edilebilirlik, yapılan araştırmaya ilişkin verilerin ve sonuçların mümkün olabilmesi ve gerektiğinde sunulabilmesi kastedilmektedir. Yani, nitel uygulamanın kanıtlanabilmesidir.

Nitel araştırmalarda araştırmacı, araştırma sürecinde hangi konumda bulunduğunu, yaklaşımı ve araştırma aşamalarını ayrıntılı rapor etmelidir. Araştırmacı, araştırmada ulaştığı sonuçların, elde ettiği verilere dayalı olduğunu fark ettirmelidir. Araştırmacı araştırma sürecinde, ön yargısız ve yansız olmalıdır. Nitel araştırmalarda dış güvenilirliği sağlamak için, araştırma yaklaşımı ve aşamaları ve alınan önlemler raporlaştırılmalıdır (Yıldırım & Şimşek, 2008).

Araştırma süreciyle ilgili olarak daha ayrıntılı ve derinlemesine veri elde edebilmek amacıyla deney grubundan seçilen öğrencilerle araştırmacı tarafından hazırlanıp yarı yapılandırılmış görüşme formu aracılığıyla görüşmeler gerçekleştirilerek ses kayıt altına alınmıştır. Elde edilen verilerin içerik analizi yapılmıştır. Araştırmanın güvenilirlik ve geçerliliğini sağlamak için uzman görüşlerine başvurulmuştur. Soruların anlam ve dil bakımından doğru olduğunu tespit etmek için üniversitelerin 2 Türkçe ve 2 edebiyat bölümlerindeki akademisyenlere başvurulmuştur. Bu bağlamda Türkçe ve edebiyat öğretmenlerinden görüş alınmıştır. Görüşme soruları araştırma problemi ve etkisi araştırılacak değişkenlere göre hazırlanmıştır. Görüşmeler bir plan çerçevesinde yapılarak gerekli önlemler alınmıştır. Görüşme, sessiz bir ortamda yürütülerek görüşme süreci sesli kayıt altına alınmıştır. Görüşme sürecinde araştırmacı, tarafsızlığını korumuştur.

Nitel araştırmalarda geçerlik niteliği aranır iken, nitel araştırmalarda inandırıcı, kabul edilebilir, aktarılabilir ve transfer edilebilir olma özellikleri aranmaktadır. Bu nedenle nitel araştırmalarda, yöntemine uygun olarak araştırmanın yapılması ve katılımcılardan elde edilen verilerin doğru bir şekilde sunulması gerekmektedir. Nitel araştırmalarda, araştırmacının elde ettiği verileri olduğu gibi aktarması istenmektedir. Araştırmacının verileri doğru aktarması yani kendi yorumuyla karıştırmaması, nitel araştırmaların aktarılabilirlik özelliği kazanmasını sağlamaktadır (Sönmez & Alacapınar, 2016).

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

Bulgular

Araştırmanın bu bölümünde alt problemlere dönük deney ve kontrol gruplarına ait bulgu ve yorumlar ele alınmıştır. Ayrıca grup destekli dijital öyküleme uygulaması yapılan deney grubu öğrenci görüşlerine ait bulgular da ayrı bir başlık altında açıklanmıştır.

Deney Süresince Kültür ve Miras Ünitesinde Mevcut Programda Yer Alan Etkinliklerin Uygulandığı Kontrol Grubu ve Grup Destekli Dijital Öyküleme ile Öğrenim Gören Deney Grubuna Ait Bulgular

Alt Amaç 1. Deney ve Kontrol Grubuna Ait Başarı Testi Ön Test Puanları Arasında Anlamlı Bir Fark Var mıdır?

Tablo 13. Deney ve Kontrol Grubu Başarı Testi Ön Test Ortalama Puanları T Testi Sonuçları

Grup	n	X	S	sd	t	p
Deney	24	47.1667	10.48256	45	-.105	.917
Kontrol	23	47.4783	9.89430			

Tablo 13'teki T testi sonuçları incelendiğinde, deney ve kontrol grubunun başarı ön test puanları arasında istatistiksel açıdan anlamlı farklılık bulunmamaktadır [$t(45)=-.105$; $p > .05$]. Ayrıca deney grubu başarı ön test ortalaması (47.1667) iken kontrol grubu ön test ortalaması (47.4783) bulunmuştur.

Alt Amaç 2. Deney ve Kontrol Grubuna Ait Başarı Testi Son Test Puanları Arasında Anlamlı Bir Fark Var mıdır?

Tablo 14. Deney ve Kontrol Grubu Başarı Testi Son Test Ortalama Puanları T Testi Sonuçları

Grup	n	X	S	sd	t	p	Etki Büyüklüğü
Deney	24	68.3333	10.59396	45	4.231	.000	1.2349
Kontrol	23	55.3913	10.36488				

Tablo 14'teki T-testi sonuçları incelendiğinde, deney ve kontrol grubunun başarı son test puanları arasında istatistiksel açıdan anlamlı farklılık bulunmaktadır [$t(45)=4.231$; $p < .05$]. Deney grubu başarı son test ortalaması (68.3333) iken kontrol grubu son test ortalaması (55.3913) bulunmuştur. Ayrıca, T-testi sonucunda gruplar arasında çok büyük etki değeri (Cohen's $d = 1.2349$) bulunmuştur.

Alt Amaç 3. Deney ve Kontrol Grubuna Ait Tutum Ölçeği Ön Test Puanları Arasında Anlamlı Bir Fark Var mıdır?

Tablo 15. Deney ve Kontrol Grubu Tutum Ölçeği Ön Test Ortalama Puanları T Testi Sonuçları

Grup	n	X	S	sd	t	p
Deney	24	2.6250	.18113	45	9.018	.928
Kontrol	23	2.1322	.19351			

Tablo 15'teki T testi sonuçları incelendiğinde, deney ve kontrol grubunun tutum ölçeği ön test puanları arasında istatistiksel açıdan anlamlı farklılık bulunmamaktadır [$t(45)=9.018$; $p > .05$]. Ayrıca deney grubu tutum ölçeği ön test ortalaması (2.6250) iken kontrol grubu ön test ortalaması (2.1322) bulunmuştur.

Alt Amaç 4. Deney ve Kontrol Grubuna Ait Tutum Ölçeği Son Test Puanları Arasında Anlamlı Bir Fark Var mıdır?

Tablo 16. Deney ve Kontrol Grubu Tutum Ölçeği Son Test Ortalama Puanları Mann Whitney U Testi Sonuçları

Grup	n	Sıra Ortalaması	Sıra toplamı	U	p	Etki Büyüklüğü
Deney	24	12.56	301.50	1.500	.000	0.8538
Kontrol	23	35.93	826.50			

Tablo 16'daki Mann Whitney U testi sonuçları incelendiğinde deney grubu tutum ölçeği son test puanlarının sıra ortalaması 12.56; kontrol grubu sıra ortalaması ise 35.93'tür. Sıra ortalamalarına göre deney grubu puan ortalamalarının kontrol grubu puan ortalamaları arasında istatistiksel açıdan anlamlı farklılık vardır [$z=-5.854$; $p < .05$]. Ayrıca, Mann Whitney U testi sonucunda gruplar arasında büyük etki değeri ($r = 0.8538$) bulunmuştur.

Alt Amaç 5. Deney ve Kontrol Grubuna Ait Kalıcılık Test Puanları Arasında Anlamlı Bir Fark Var Mıdır?

Tablo 17. Deney ve Kontrol Grubu Kalıcılık Test Ortalama Puanları Mann Whitney U Testi Sonuçları

Grup	n	Sıra Ortalaması	Sıra toplamı	U	p	Etki Büyüklüğü
Deney	24	31.04	745.00	107.00	.000	0.5278
Kontrol	23	16.65	383.00			

Tablo 17’deki Mann Whitney U testi sonuçları incelendiğinde deney grubu kalıcılık test puanlarının sıra ortalaması 31.04; kontrol grubu sıra ortalaması ise 16.65’tir. Sıra ortalamalarına göre deney grubu kalıcılık test puan ortalamalarının kontrol grubu test puan ortalamaları arasında istatistiksel açıdan anlamlı farklılık vardır [$z=-3.619$; $p<.05$]. Ayrıca, Mann Whitney U testi sonucunda gruplar arasında büyük etki değeri ($r = 0.5278$) bulunmuştur.

Alt Amaç 6. Kontrol Grubuna Ait Başarı Son Test Kalıcılık Test Puanları Arasında Anlamlı Bir Fark Var Mıdır?

Tablo 18. Kontrol Grubu Başarı Son Test Kalıcılık Test Fark Puanları T Testi Sonuçları

Test	n	X	S	sd	t	p	Etki Büyüklüğü
Son test	23	55.3913	10.36488	22	3.989	.001	0.8317
Kalıcılık test	23	49.5652	7.21001				

Tablo 18’deki T testi sonuçları incelendiğinde, kontrol grubunun başarı son test kalıcılık test puanları arasında istatistiksel açıdan anlamlı farklılık bulunmaktadır [$t(22)=3.989$; $p < .05$]. Öğrencilerin son test puanları ortalaması (55.3913) iken kalıcılık test puanlarının ortalaması (49.5652) bulunmuştur. Ayrıca, T-testi sonucunda puanlar arasında büyük etki değeri (Cohen’s $d = 0.8317$) bulunmuştur.

Alt Amaç 7. Deney Grubuna Ait Başarı Son Test Kalıcılık Test Puanları Arasında Anlamlı Bir Fark Var Mıdır?

Tablo 19. Deney Grubu Başarı Son Test Kalıcılık Test Fark Puanları T Testi Sonuçları

Test	n	X	S	sd	t	p
Son test	24	68.3333	10.59396	23	1.934	.065
Kalıcılık test	24	63.3333	15.05545			

Tablo 19'daki T testi sonuçları incelendiğinde, deney grubunun başarı son test kalıcılık test puanları arasında istatistiksel açıdan anlamlı farklılık bulunmamaktadır [$t(23)=1.934$; $p > .05$]. Ayrıca öğrencilerin son test puanları ortalaması (68.3333) iken kalıcılık test puanlarının ortalaması (63.3333) bulunmuştur.

Alt Amaç 8. Deney ve Kontrol Grubu Akademik Başarıya Ait Dereceli Puanlama Anahtarı Puanları Arasında Anlamlı Bir Fark Var mıdır?

Tablo 20. Deney ve Kontrol Grubu Akademik Başarıya Ait Dereceli Puanlama Anahtarı Ortalama Puanları T Testi Sonuçları

Grup	n	X	S	sd	t	p	Etki Büyüklüğü
Deney	24	69.5833	15.61748	45	2.645	.011	0.7727
Kontrol	23	58.2174	13.73766				

Tablo 20'deki T testi sonuçları incelendiğinde, deney ve kontrol grubunun dereceli puanlama anahtarı ortalama puanları arasında istatistiksel açıdan anlamlı farklılık bulunmaktadır [$t(45)=2.645$; $p < .05$]. Deney grubu dereceli puanlama anahtarı puan ortalaması (69.5833) iken kontrol grubu puan ortalaması (58.2174) bulunmuştur. Ayrıca, T-testi sonucunda gruplar arasında büyük etki değeri (Cohen's $d = 0.7727$) bulunmuştur.

Kültür ve Miras Ünitesi Bağlamında Dijital Öyküleme ile Yapılan Öğrenim Hakkında Deney Grubu Öğrenci Görüşlerine Ait Bulgular

Alt Amaç 9. Grup Destekli Dijital Öyküleme ile Yapılan Öğrenim Hakkında Deney Grubu Öğrenci Görüşleri Nelerdir?

Bu amaç bağlamında deney grubuna ait öğrencilere sorular sorulmuş verilen cevapların içerik analizi yapılmıştır.

Soru 1. Dijital Öyküleme Çalışmaları Sosyal Bilgiler Dersindeki Başarınızı Nasıl Etkiledi?

Öğrencilerin 38'i dijital öyküleme çalışmalarının sosyal bilgiler dersi başarısına farklı açılardan olumlu etki ettiğini belirtirken bir öğrenci ise ders başarısına etki yapmadığını belirtmiştir. Öğrencilerin cevaplarında öne çıkan hususlar tablo 21’de gösterilmiştir.

Tablo 21. *Deney Grubu Öğrencilerinin “Dijital Öyküleme Çalışmaları Sosyal Bilgiler Dersindeki Başarınızı Nasıl Etkiledi?” Sorusuna Ait Görüşleri*

Görüşler	f	%
Sosyal bilgiler dersinden daha yüksek not alamaya başladım.	16	42
Sosyal bilgiler dersine daha çok çalışmaya başladım	14	37
Sosyal bilgiler dersi daha önce sevmediğim dersti, şimdi ise en sevdiğim ders oldu	5	13
Parasız Yatılı ve Bursluluk Sınavında Sosyal bilgiler dersinde başarılı olacağıma inancım arttı	2	5
Ders başarımda herhangi bir etki etmedi	1	3
Toplam	38	100

Öğrencilerin dijital öyküleme çalışmalarının sosyal bilgiler dersindeki başarıya etkisi hakkındaki görüşleri incelendiğinde; ilk sırada “sosyal bilgiler dersinde daha yüksek not alamaya başladığı” düşüncesinin yer aldığı görülmektedir. Bu konu ile ilgili Ö7 “Öğretmenime teşekkür ediyorum. Bu etkinlik sayesinde sosyal bilgiler dersinden daha yüksek not alıyorum ve daha çok çalışıyorum.” ifadesini kullanmışken Ö16 ise “İlk defa böyle bir etkinlik yaptım. Öğretmenime teşekkür ediyorum. Dijital öyküleme etkinlikleri yapmam sosyal bilgiler dersindeki notumu yükseltti.” diyerek görüşünü açıklamıştır. İkinci sırada ise öğrenciler dijital öyküleme etkinlikleri sayesinde “ sosyal bilgiler dersine daha çok çalıştığı” belirtmiştir. Öğrencilerden Ö9 bu konuda “Daha önce sosyal bilgiler dersine bu kadar çalıştığımı hiç hatırlamıyorum. Öğretmenimiz bize bu etkinlikleri yaptırmaya başladığından beri sosyal bilgiler dersine daha çok çalışmaya başladım.” ifadesini kullanmıştır. Öğrencilerin beşi “ sosyal bilgiler dersini daha önce sevmediğini fakat şimdi sevdiği” belirtmiştir. Ö5 kodlu öğrenci bu konuda “Sosyal bilgiler dersine eskiden hiç girmek istemiyordum. Açık konuşmak istersem sosyal bilgiler dersini sevmiyordum. Fakat şimdi bu durum bende kalktı. Yani sosyal bilgiler dersini sevmeye başladım.”derken,Ö11 kodlu öğrenci ise “İlk defa sosyal bilgiler dersini sevmeye başladım. Eskiden bu kadar ilgim

yoktu.”görüşünde bulunmuştur. Öğrencilerden ikisi ise “merkezi sınavlarda sosyal bilgiler dersinden başarılı olacağı” görüşlerini belirtmiştir. Bu konuda Ö15 kodlu öğrenci “*Yılsonunda gireceğim bursluluk sınavında dersten daha başarılı olacağıma inanıyorum.*”ifadesini kullanmıştır. Bir öğrenci ise “dijital öyküleme çalışmalarının sosyal bilgiler dersi başarısına etki etmediğini” belirtmiştir. Öğrencilerden Ö21 bu durumla ilgili “*Öğretmenimizin derste bize uygulatmış olduğu etkinlik dersimde herhangi bir başarıya etki etmedi.*”ifadesinde bulunmuştur.

Soru 2. Dijital Öyküleme Çalışmaları Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutumunuzu Nasıl Etkiledi?

Öğrencilerin 43’ü dijital öyküleme çalışmalarının sosyal bilgiler dersine yönelik tutuma olumlu etkisi olduğunu belirtmiştir. Öğrencilerin cevaplarında öne çıkan hususlar tablo 22’de gösterilmiştir.

Tablo 22.Deney Grubu Öğrencilerinin “Dijital Öyküleme Çalışmaları Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutumunuzu Nasıl Etkiledi? ” Sorusuna Ait Görüşleri

Görüşler	f	%
Sosyal bilgiler dersine olan öğrenme isteğim arttı	18	42
Sosyal Bilgiler dersinden daha çok hoşlandım	17	39
Sosyal Bilgiler dersi öğretmenine olan güvenim arttı	8	19
Toplam	43	100

Öğrencilerin dijital öyküleme çalışmalarının sosyal bilgiler dersine yönelik tutuma etkisi hakkındaki görüşleri incelendiğinde; ilk sırada “sosyal bilgiler dersine olan öğrenme isteğinin arttığı” düşüncesinin yer aldığı görülmektedir. Bu konu ile ilgi Ö12 “*Öğretmenimizin derste bize uygulatmış olduğu etkinlik sosyal bilgiler dersine olan öğrenme isteğimi arttırdı.*” derken, Ö5 kodlu öğrenci ise “*Sosyal bilgiler dersini eskiden hiç hoşlanmıyordum. Ama şimdi derse ilgim arttı ve sosyal bilgilerle ilgili çok şey öğrenmek istiyorum.*” ifadesini kullanmıştır. İkinci sırada ise öğrenciler “ sosyal bilgiler dersinden daha çok hoşlandığı” belirtmişlerdir. Öğrencilerden Ö14 “*Sosyal bilgiler dersi sözel olduğu içinsıkılıyordum ve hoşlanmıyordum. Ama şimdi dersten sıkılmıyordum, hoşlanmaya başladım ve sosyal bilgilerle ilgili çok şey öğrenmek istiyorum.*” görüşünü belirtirken Ö20 kodlu öğrenci ise “*Dijital şeyler ilgimi çekiyor. Bundan dolayı sosyal bilgiler dersinde bu etkinliklerin kullanılması dersten hoşlanmama sebep oldu diyebilirim.*” ifadesini kullanmıştır.

Öğrencilerden bazıları ise “ sosyal bilgiler dersinde öğretmenine olan güvenin arttığı”görüşünü belirtmiştir. Ö10 bu konuda“*Sosyal bilgiler dersinde yaptığımız dijital öyküleme çalışmaları F... öğretmenime olan ilgimi ve güvenimi arttırdı.*”ifadesini kullanmıştır.

Soru 3. Dijital Öyküleme Çalışmaları Öğrenilen Konular Üzerinde Kalıcılığı Sağladı Mı?

Dijital öyküleme destekli grup çalışmasının kalıcılığı sağladığı ile ilgili olarak öğrencilerin 21’i evet, biri hayır ve ikisi ise fikrim yok gibi ifadelerle cevap vermişlerdir. Bulgular tablo 23’te gösterilmiştir.

Tablo 23. Deney Grubu Öğrencilerinin “Dijital Öyküleme Çalışmaları Öğrenilen Konular Üzerinde Kalıcılığı Sağladı Mı?” Sorusuna Ait Görüşleri

Görüşler	f	%
Yazılıya çalışırken konuları kolay hatırladım	14	59
Soru çözerken dijital öykü ile işlediğimiz konuları daha kolay yaptım	7	29
Konular üzerinde kalıcılığı sağladığını söyleyemem	1	4
Bu konuda fikrim yok	2	8
Toplam	24	100

Kalıcılığın sağlanması konusunda evet diyen öğrenciler bu durumun sebebini genel olarak “sınava hazırlanırken dijital öyküleme ile işlenen konuların aradan zaman geçmesine rağmen unutulmayarak daha kolay yapıldığı” şeklinde belirtmişlerdir. Bu konu ile ilgili Ö15 kodlu öğrenci “*Dijital öyküleme ile yaptığımız derslerin konularını yazılıya çalışırken fazla üzerinde durmadım. Çünkü konunun yüzüne bakınca hemen hatırladım.*” derken, Ö24 kodlu öğrenci ise, “*Sıvalara çalışırken soru çözüyorum en az yanlış yaptığım konular dijital öyküleme ile işlediğimiz konular oldu. Yani 2. ünite konuları daha kolay aklıma geldi.*”ifadesinde bulunmuştur. . Ö1 kodlu öğrenci “*Konuların kalıcı olmasında bana herhangi bir etkisi olmadı.*” ifadesini kullanmıştır. Ö21 “*Bu konu hakkında herhangi bir şey söyleyemeyeceğim. Açıkçası fikrim yok.*” derken Ö18 kodlu öğrenci ise “*kalıcılık konusunda fikrim yoktur.*” ifadesini kullanmıştır.

Soru 4. Dijital Öyküleme Çalışmalarının Hangi Becerilerinizi Geliştirdiğini Düşünüyorsunuz?

Öğrencilerin 32'si dijital öyküleme çalışmalarının kendilerinde bazı becerileri geliştirdiğini belirtirken iki öğrenci ise bu konu hakkında fikri olmadığını belirtmiştir. Öğrencilerin cevaplarında öne çıkan hususlar tablo 24'te gösterilmiştir.

Tablo 24. Deney Grubu Öğrencilerinin “Dijital Öyküleme Çalışmalarının Hangi Becerilerinizi Geliştirdiğini Düşünüyorsunuz?” Sorusuna Ait Görüşleri

Görüşler	f	%
Sosyal Beceri	14	41
Sözel Beceri	8	24
Düşünme Beceri	5	15
Eleştiri Beceri	5	15
Fikrim Yok	2	5
Toplam	34	100

Öğrencilerin dijital öyküleme çalışmalarının kendilerinde hangi becerileri geliştirdiği hakkındaki görüşleri incelendiğinde; öğrencilerin 14'ü “sosyal becerisinin” geliştiğini ifade etmiştir. Öğrenciler, sosyal becerilerin gelişme sebebini ise arkadaşları ile bereber çalışma olarak belirtmiştir. Ö10 bu konu ile ilgili olarak “*Dijital öyküleme sayesinde yaptığım videolar ile arkadaşlarımla daha iyi ilişkiler kurdum. Çünkü onlarla daha fazla zaman geçirme fırsatım oldu. Sosyalleştiğimi hissettim*” görüşünü belirtmiştir. İkinci sırada ise öğrenciler “sözel becerisinin” geliştiğini ifade etmişlerdir. Bunun sebebini ise yaptıkları dijital öykü çalışmalarını sınıfta sunmaya bağlamaktadırlar. Bu konu ile Ö9 “*Yaptığımız dijital öyküleme çalışmalarını sınıfta sunmamız bizim sözel becerimizin gelişmesine sebep olmuştur. Kendime güvenim arttı. Öğretmenimiz bana her ders söz hakkı verse dersi anlatmaya hazırım.*” ifadesini kullanmıştır. Öğrencilerden beşi dijital öykü sayesinde “düşünme ve eleştiri becerisinin” geliştiğini ifade etmişlerdir. Bu durumun sebebini ise dijital öyküleme videolarına yapılan yorumlar ve dijital öykü yapma süreci olarak belirtmişlerdir. Öğrencilerden Ö19 “*Arkadaşlarımla yapmış olduğum dijital öyküleme videolarını eleştirdiğim için kendimde eleştiri becerisinin geliştiğini düşünüyorum.*” derken, Ö2 öğrencisi ise “*Dijital öyküleme süreci bende daha iyi düşünebilme becerisi geliştirdi. Dijital öyküyü kurgulama, yapma ve sunma zaten belli başlı düşünme beceresi gerektirir öğretmenim.*” ifadesinde

bulunmuştur. Öğrencilerden biri ise “fikrim yok ” görüşünde bulunmuştur. Öğrencilerden Ö21 “Bu konu hakkında herhangi bir şey söyleyemeyeceğim. Açıkçası fikrim yok.” ifadesini kullanmıştır.

Soru 5. Dijital öyküleme ile yapılan derslerde nerelerde zorlandın?

Öğrencilerin 17’si dijital öyküleme ile yapılan çalışmalarda zorlanmadığını belirtirken diğer öğrenciler ise dijital öyküleme ile yapılan çalışmalarda farklı sebeplerden zorlandığını belirtmiştir. Öğrencilerin cevaplarında öne çıkan hususlar tablo 25’te gösterilmiştir.

Tablo 25. Deney Grubu Öğrencilerinin “Dijital öyküleme ile yapılan derslerde nerelerde zorlandın?” Sorusuna Ait Görüşleri

Görüşler	f	%	Görüşler	f	%
			Video oluştururken	6	19
			Dijital öykü araçları temin ederken	4	13
Zorlandım	14	45	Öykü sunarken	3	10
			Grup seçerken	1	3
Zorlanmadım	17	55	Öykü oluştururken zorlanmadım	17	55
Toplam	31	100		31	100

Öğrencilerin dijital öyküleme ile yapılan derslerde nerelerde zorlandığı hakkındaki görüşleri incelendiğinde; öğrencilerin 17’si “dijital öyküleme ile yapılan derslerde zorlanmadığını” belirtmiştir. Ö24 “Dijital öykü oluştururken zorlandığımı düşünmüyorum.” görüşünü belirtirken Ö13 kodlu öğrenci ise “İlk defa böyle bir etkinlik yaptım. Zorlanacağımı düşündüğüm bu çalışmada hiç zorlanmadım.” ifadesini kullanmıştır. Dijital öyküleme ile yapılan derslerde zorlanan öğrenciler ise daha çok “video oluştururken” zorlandıklarını belirtmiştir. Video oluştururken zorlanma sebebini ise video oluşturma programını ilk kez kullanma olarak belirtmişlerdir. Bu konu ile ilgili Ö18 “Dijital öyküleme yaparken en çok video oluşturma kısmında zorlandım. Çünkü video oluşturma programını ilk kez kullanıyordum.” ifadesinde bulunmuştur. Öğrencilerden dördü dijital öykü araçları temin ederken zorlandıklarını belirtmiştir. Ö20 kodlu öğrenci “Dijital öykü oluştururken video için görsel bulmak beni çok ama çok zorladı.” derken, Ö6 kodlu öğrenci ise “Yapacağım

öykülerde görsel uyumu çok önemsedim. Bu yüzden görsel bulmada çok zorlandım diyebilirim.” ifadesini kullanmıştır. Öğrencilerden üçü “öykü sunarken” zorlandığını belirtmiştir. Bu konu ile ilgili olarak Ö14 “Öykü oluşturmada arkadaşlarımla elimizden geleni yaptık. Fakat toplum önünde konuşmaktan sıkılırım. Bu yüzden dijital öyküyü sunum aşamasında bana düşen sunum kısmını anlatmada zorlandım.” ifadesini kullanmıştır. Yine bu görüşteki öğrencilerde biri ise “grup seçerken” zorlandığını belirtmiştir. Bu durumun sebebini arkadaşları ile olan ilişkilerine bağlamaktadır. Ö22 kodlu öğrenci “Arkadaşlarımla ilişkilerim iyi olduğu için hangi arkadaşımın grubunda yer alacağım konusunda kararsız kaldım. Bu da beni grup seçiminde çok zorladı.” ifadesini kullanmıştır.

Soru 6. Dijital öyküleme ile yapılan dersleri kolay öğrendin mi? Niçin?

Öğrencilerin 22’si dijital öyküleme ile yapılan dersleri kolay öğrendiğini farklı açılardan belirtmiştir. 2 öğrenci ise dijital öyküler ile kolay dersleri kolay öğrenmediğini belirtmişlerdir. Öğrencilerin cevaplarında öne çıkan hususlar tablo 26’da gösterilmiştir.

Tablo 26. Deney Grubu Öğrencilerinin “Dijital öyküleme ile yapılan dersleri kolay öğrendin mi? Niçin?” Sorusuna Ait Görüşleri

Görüşler	f	%	Görüşler	f	%
			Kendim yaptığım için	10	42
			Görsel olduğu için	5	21
Evet	22	92	Arkadaşlarımla birlikte çalıştığımız için	4	17
			Konuyu daha iyi özetlediği için	2	8
			İlginç olduğu için	1	4
			Çok sıkıcı geldiği için	1	3
Hayır	2	8	İlgi çekmediği için	1	3
Toplam	24	100		24	100

Öğrencilerin 22’si dijital öyküleme ile yapılan dersleri daha kolay anladığını ifade etmiştir. Bu düşüncüyü belirten öğrencilerin çoğu dersleri daha kolay anlamasının sebebini “dijital öyküleri kendi yapması” olarak ifade etmiştir. Konu ile ilgili Ö15 kodlu öğrenci “Evet kolay öğrendim. Çünkü dijital öykülerin yapım sürecinde ben de vardım.” derken, Ö16 kodlu öğrenci ise, “Öyküleri yaparken kendim işin içinde olduğum için konu ile ilgi bilgileri

anlamam zor olmadı.” görüşünü belirtmiştir. Aynı düşünce biçimine sahip olan öğrencilerden beşi dersi daha kolay anlamamanın sebebini dijital öykülerin “görsel olması” şeklinde ifade etmiştir. Ö3 bu konu ile ilgili olarak “Dijital öykülerin görsel olması konuyu somutlaştırmaktadır. Yazının görselle birleşmesi sayesinde dersi daha kolay anladım diyebilirim.” görüşünde bulunmuştur. Öğrencilerden dördü dijital öykülerle dersi daha kolay anlamamanın sebebini “arkadaşları ile birlikte çalışma” olarak belirtmiştir. Ö5 “Dijital öyküleme ile dersi daha kolay öğrendim. Çünkü arkadaşlarımla beraber çalıştım. Fikir alışverişinde bulundum.” ifadesini kullanmıştır. Öğrencilerden ikisi dijital öykülerle dersi daha iyi anlamamanın sebebini “konuyu daha iyi özetleme” olarak ifade etmiştir. Bu konu ile ilgili olarak Ö19 kodlu öğrenci “Evet, kolay öğrendim. Çünkü konuyu daha sade şekilde özet olarak anlatabiliyorsun. Bu da dersi daha hızlı ve daha kolay anlamama sebep oluyor.” ifadesinde bulunmuştur. Öğrencilerden biri ise dijital öykülerle dersi daha kolay anlamamanın sebebini “ilginç olma” olarak ifade etmiştir. Ö24 “Öğretmenimizin derslerde bize yaptırmış olduğu çalışma bana çok ilginç geldi. İlginç geldiği için ilgilendim ve bu sayede konuyu anladım.” ifadesinde bulunmuştur. Öğrencilerin ikisi dijital öyküleme ile yapılan dersleri anlamadığını ifade etmiştir. Bu düşünceyi belirten iki öğrenciden biri sebep olarak “çok sıkıcı geldi” ifadesini kullanmıştır. Ö1 kodlu öğrenci “Dersi kolay anlamamda bana herhangi bir etkisi olmadı. Çünkü çok sıkıldım.” ifadesini kullanmıştır. Diğer öğrenci ise “ilgisini çekmediğini” belirtmiştir.

Soru 7. Dijital öyküleme etkinliklerini arkadaşlarıyla grup çalışması şeklinde yapmış olman çalışmanı ve performansını nasıl etkiledi?

Öğrencilerin 27’si dijital öyküleme etkinliklerini arkadaşlarıyla grup çalışması şeklinde yapması çalışma ve performansa etkisini farklı açılardan belirtmiştir. Öğrencilerden biri ise performansa etki etmediğini belirtmiştir. Öğrencilerin cevaplarında öne çıkan hususlar tablo 27’de gösterilmiştir.

Tablo 27. Deney Grubu Öğrencilerinin “Dijital öyküleme etkinliklerini arkadaşlarıyla grup çalışması şeklinde yapmış olman çalışmanı ve performansını nasıl etkiledi?” Sorusuna Ait Görüşleri

Görüşler	f	%
Konuyu daha iyi anladım	17	61
Dersler daha eğlenceli geçti	8	29
İş yüküm hafifledi	2	7

Tablo 27. (devamı)

Performansımı etkilemedi	1	3
Toplam	28	100

Öğrencilerin dijital öyküleme etkinliklerini arkadaşlarıyla grup çalışması şeklinde yapmış olmasının çalışma ve performansa etkisine ilişkin verdikleri cevaplar incelendiğinde; ilk sırada “konuyu daha iyi anladıkları” yer almaktadır. Bu konu ile ilgili Ö3 “*Arkadaşlarımla beraber çalışmam konuyu daha iyi ve kolay anlamama sebep oldu.*” ifadesini kullanmıştır. Öğrenciler, dijital öyküleme etkinliklerini arkadaşlarıyla grup çalışması şeklinde yapmış olmanın çalışma ve performansa etkisine dönük vermiş oldukları cevaplarda “dersin daha eğlenceli geçtiğini” belirtmişlerdir. Ö11 “*İlk defa bu kadar uzun süre arkadaşlarımla birlikte çalıştık. Böyle olunca dersler daha eğlenceli geçti.*” ifadesinde bulunmuştur. Öğrencilerden ikisi bu konuda “iş yükünün hafiflediği” ifade etmişlerdir. Ö19 “*Ders işleme sırasında herşeyi tek başıma yapmamam arkadaşlarımla birlikte yapmam iş yükümü hafifletti. Keşke bütün dersler böyle olsa.*” ifadesini kullanmıştır. Öğrencilerden biri ise dijital öyküleme etkinliklerini arkadaşlarıyla grup çalışması şeklinde yapmış olmasının “performansımı etkilemediğini” ifade etmiştir.

Soru 8. Sosyal bilgiler dersindeki diğer konuları dijital öykülerle öğrenmek ister misin? Niçin?

Öğrencilerin 34’ü sosyal bilgiler dersindeki diğer konuları dijital öykülerle öğrenmek istediğini farklı açılardan belirtmiştir. Öğrencilerin cevaplarında öne çıkan hususlar tablo 28’de gösterilmiştir.

Tablo 28. Deney Grubu Öğrencilerinin “Sosyal bilgiler dersindeki diğer konuları dijital öykülerle öğrenmek ister misin? Niçin?” Sorusuna Ait Görüşleri

Görüşler	f	%	Görüşler	f	%
			Konunun öğrenmesi kolay	14	39
			Konu akılda kalıcı	7	19
Evet	34	94	Sınavda kolaylık sağlıyor	6	16
			Faydalı	5	14

Tablo 28. (devamı)

			İlginç	2	6
			Çok sıkıcı	1	3
Hayır	2	6	İlgi çekici değil	1	3
Toplam	36	100		36	100

Öğrencilerin 34'ü sosyal bilgiler dersindeki diğer konuları dijital öykülerle öğrenmek istediğini ifade etmiştir. Bu düşüncüyü belirten öğrencilerin 14'ü sosyal bilgiler dersindeki diğer konuları dijital öykülerle öğrenmek istemesinin sebebini “konunun öğrenilmesinin kolay olması” olarak ifade etmişlerdir. Konu ile ilgili Ö4 kodlu öğrenci “*Tabi ki isterim. Çünkü ders çok eğlenceli oluyor ve kolay öğreniyorum. Sınavlardan daha yüksek puan alıyorum.*” derken, Ö16 kodlu öğrenci ise, “*İsterim. Çünkü öyküleri yaparken kendim için içinde olduğum için konu ile ilgi bilgileri anlamam zor olmuyor.*” görüşünü belirtmiştir. Aynı düşünce biçimine sahip olan öğrencilerden yedisi sosyal bilgiler dersindeki diğer konuları dijital öykülerle öğrenmek istemesinin sebebini “konunun akılda kalıcı olması” şeklinde ifade etmiştir. Ö8 bu konu ile ilgili olarak “*Sosyal bilgiler dersi dahi diğer derslerde de kullanmak isterim. Çünkü konular akılda daha çok kalıyor.*” görüşünde bulunmuştur. Öğrencilerden altısı sosyal bilgiler dersindeki diğer konuları dijital öykülerle öğrenmek istemesinin sebebini “sınavlarda kolaylık sağlama” olarak belirtmiştir. Ö10 “*İsterim. Çünkü bu etkinlikleri yaptıktan sonra sınavlar daha kolay gelmeye başladı ve iyi puan aldım. Keşke diğer öğretmenlerim de yaptırsa.*” ifadesini kullanmıştır. Öğrencilerden beşi sosyal bilgiler dersindeki diğer konuları dijital öykülerle öğrenmek istemesinin sebebini “faydalı olma” olarak ifade etmiştir. Bu konu ile ilgili olarak Ö15 kodlu öğrenci “*Sosyal bilgiler dersindeki bütün konularda dijital öyküler kullanılabilir. Çünkü bu etkinliğin faydalı olduğunu düşünüyorum.*” ifadesinde bulunmuştur. Öğrencilerden ikisi ise sosyal bilgiler dersindeki diğer konuları dijital öykülerle öğrenmek istemesinin sebebini “ilginç olma” olarak ifade etmiştir. Ö24 “*Öğretmenimizin derslerde bize yaptırmış olduğu çalışma bana çok ilginç geldiği için diğer konularda da kullanılmalı.*” ifadesini kullanmıştır. Öğrencilerin ikisi sosyal bilgiler dersindeki diğer konuları dijital öykülerle öğrenmek istemediğini belirtmişlerdir. Bu durumun sebebi olarak “çok sıkıcı geldiği” ve “ilgisini çekmediği” olarak ifade etmişlerdir. Ö1 kodlu öğrenci “*Hayır istemem. Çünkü çok sıkıcı geldi bana bu uygulama.*” diyerek görüşünü belirtmiştir.

Soru 9. Dijital öyküleme çalışmaları diğer derslerde de yapılırsa ister misin? Niçin?

Öğrencilerin 27'si dijital öyküleme çalışmalarının diğer derslerde de yapılmasını istediğini farklı açılardan belirtmiştir. Öğrencilerin cevaplarında öne çıkan hususlar tablo 29'da gösterilmiştir.

Tablo 29. Deney Grubu Öğrencilerinin “Dijital öyküleme çalışmaları diğer derslerde de yapılırsa ister misin? Niçin?” Sorusuna Ait Görüşleri

Görüşler	f	%	Görüşler	f	%
Evet	27	90	Konunun öğrenmesi kolay	13	44
			Konu akılda kalıcı	5	17
			Sınavda kolaylık sağlıyor	4	14
			Faydalı	3	10
			Öykü yapmayı seviyorum	1	3
			İlginç	1	3
Hayır	3	10	Diğer derslere uygun değil	1	3
			Çok sıkıcı	1	3
			İlgi çekici değil	1	3
Toplam	30	100		30	100

Öğrencilerin 27'si dijital öyküleme çalışmalarının diğer derslerde de yapılmasını istediğini ifade etmiştir. Bu düşüncüyü belirten öğrencilerin çoğu dijital öyküleme çalışmalarını diğer derslerde de yapılmasını istemesinin sebebini “konunun öğrenilmesinin kolay olması” olarak ifade etmişlerdir. Konu ile ilgili Ö14 kodlu öğrenci “*Dijital öykülerin diğer derslerde de yapılmasını isterim. Çünkü konuyu daha kolay anlıyorum*” derken, Ö7 kodlu öğrenci ise, “*Diğer derslerde de yapılırsa çok isterim. Özellikle matematik dersinde. Çünkü matematik çok zor bir ders. Bu uygulama ile daha kolay öğrenirim.*” ifadesini kullanmıştır. Aynı düşünce biçimine sahip olan öğrencilerden beşi dijital öyküleme çalışmalarının diğer derslerde de yapılmasını istemesinin sebebini “konunun akılda kalıcı olması” şeklinde ifade etmiştir. Ö8 bu konu ile ilgili olarak “*Biraz önce sorduğunuz soruda cevap verdiğim gibi sosyal bilgiler dersi dahi diğer derslerde de kullanılmasını isterim. Çünkü konular akılda daha kolay kalıyor.*” görüşünde bulunmuştur. Öğrencilerden dördü dijital öyküleme çalışmalarının diğer derslerde de yapılmasını istemesinin sebebini

“sınavlarda kolaylık sağlama” olarak belirtmiştir. Ö10 “İsterim. Çünkü bu etkinlikleri yaptıktan sonra sınavlar daha kolay gelmeye başladı ve iyi puan aldım. Diğer dersler de kullanılmasını isterim.” ifadesini kullanmıştır. Öğrencilerden üçü dijital öyküleme çalışmalarını diğer derslerde de yapılmasını istemesinin sebebini “faydalı olma” olarak ifade etmiştir. Bu konu ile ilgili olarak Ö17 kodlu öğrenci “Sosyal bilgiler gibidiğer derslerin konularında da dijital öyküleme etkinlikleri kullanılsa tabiki iyi olur. Derslere aktif olarak katılmamızdan dolayı faydalı buluyorum.” ifadesinde bulunmuştur. Öğrencilerden bir di dijital öyküleme çalışmalarını diğer derslerde de yapılmasını istemesinin sebebini “öykü yapmayı sevme” ve diğeri ise “ilginç olma” olarak ifade etmiştir. Ö11 kodlu öğrenci durumla ilgili olarak “Çok isterim. Çünkü dijital öykü yapmayı seviyorum.” ifadesinde bulunmuştur. Öğrencilerin üçü dijital öyküleme çalışmalarını diğer derslerde de yapılmasını istemediğini belirtmişlerdir. Bu durumun sebebini “diğer derslere uygun olmama”, “çok sıkıcı gelme” ve “ilgisini çekmeme” olarak ifade etmişlerdir. Ö2 öğrencisi bu durumu “Bence dijital öyküleme çalışması sadece sosyal bilgiler dersine uygundur. Bunda dolayı diğer derslere uygun değil” şeklinde ifade etmiştir.

Soru 10. Dijital öyküleme çalışmalarının faydaları nelerdir?

Öğrencilerin 47’si dijital öyküleme çalışmalarının faydalı olduğunu farklı açıdan belirtirken 2 öğrenci ise dijital öykülerin faydasının olmadığını belirtmiştir. Öğrencilerin cevaplarında öne çıkan hususlar tablo 30’da gösterilmiştir.

Tablo 30. Deney Grubu Öğrencilerinin “Dijital öyküleme çalışmalarının faydaları nelerdir?” Sorusuna Ait Görüşleri

Görüşler	f	%
Konuyu daha kolay anlamayı sağlar	16	33
Dersler daha eğlenceli geçer	10	20
Konu daha kalıcı olur	9	18
Ders daha ilgi çekici hale gelir	7	15
Sınavlarda daha yüksek puan almayı sağlar	5	10
Faydası yoktur	2	4
Toplam	49	100

Öğrencilerin dijital öyküleme çalışmalarının faydalarına ilişkin verdikleri cevaplar incelendiğinde; ilk sırada “konuyu daha kolay anladıkları” yer almaktadır. Bu konu ile ilgili Ö3 “*Arkadaşlarımla beraber grup şeklinde çalışmam konuyu daha kolay anlamamı sağladığı için faydalı.*” ifadesini kullanmıştır. Öğrencilerden onu dijital öyküleme çalışmalarının faydalarına dönük vermiş oldukları cevaplarda “dersin daha eğlenceli geçtiğini” belirtmişlerdir. Ö11 “*Bilgisayarla uğraşmak benim en büyük bir zevktir. Böyle olunca dersler daha eğlenceli geçtiği için faydalı buluyorum.*” ifadesinde bulunmuştur. Öğrencilerden dokuzu dijital öyküleme çalışmalarının faydalarının sebebini “konunun kalıcı olması” olarak belirtmişlerdir. Ö13 “*Dijital öyküleme çalışması ile öğrenilen konular akılda daha kalıcı olmaktadır.*” ifadesini kullanmıştır. Öğrencilerden yedisi dijital öyküleme çalışmalarının faydalarının sebebini “dersin ilgi çekiçi olması” olarak belirtmişlerdir. Bu konu ile ilgili olarak Ö15 kodlu öğrenci “*Dijital öyküleme çalışması ile dersler daha eğlenceli ve ilgi çekici olmaktadır.*” ifadesini kullanmıştır. Öğrencilerden beşi dijital öyküleme çalışmalarının faydalarının sebebini “sınavlarda yüksek puan olma” olarak belirtmişlerdir. Bu konu ile ilgili olarak Ö7 kodlu öğrenci “*Sınavlardan daha yüksek puan almaya başladım. Umarım Milli Eğitim’in yaptığı bursluluk sınavından da iyi puan almama sebep olur.*” ifadesini kullanmıştır. Öğrencilerden ikisi ise dijital öyküleme çalışmalarının faydasının olmadığını belirtmiştir.

BEŞİNCİ BÖLÜM

Tartışma ve Sonuç

Bu bölümde, araştırma soruları ışığında analizler yapılarak sonuçlara ulaşılmıştır. Bulunan sonuçlar alan yazıya dayalı olarak tartışılmıştır.

Sosyal bilgiler dersi kültür ve miras ünitesi bağlamında dijital öyküleme destekli grup çalışma etkinliklerinin uygulandığı deney grubu ile mevcut programda yer alan etkinliklerin uygulandığı kontrol grubunun başarı ön test puanları arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır. Buna göre, deney grubu ile kontrol grubu başarı düzeyleri uygulama yapılmadan önce birbirine yakın olduğunu görülmektedir. Demirer (2013) Türkiye’de dijital öyküleme çalışmaları kapsamında yeni bir uygulama olarak web tabanlı dijital öyküleme (e-öyküleme) sisteminin kullanılması ve ilköğretimde etkilerinin ortaya konulmasını amaçladığı çalışmada, dijital öyküleme çalışmaları öncesinde deney ve kontrol grupları arasında ön-test akademik başarı puanlarına göre anlamlı bir fark olmadığı sonucuna ulaşmıştır. Büyükcengiz (2017) dijital öyküleme metodunun, ortaokul fen bilimleri dersinde öğrencilerin akademik başarılarına, bilimsel süreç becerilerine ve derse yönelik tutumlarına olan etkisini incelediği çalışmada da; uygulama öncesi deney ve kontrol gruplarının akademik olarak denk olduğunu belirlenmiştir. Bu sonuçlar çalışmanın sonucunu desteklemektedir.

Sosyal bilgiler dersi kültür ve miras ünitesi bağlamında dijital öyküleme destekli grup çalışma etkinliklerinin uygulandığı deney grubu ile mevcut programda yer alan etkinliklerin uygulandığı kontrol grubunun başarı son test puanları arasında deney grubu puanları lehine anlamlı bir fark bulunmuştur. Buna göre, dijital öyküleme destekli grup çalışma etkinlikleri ile işlenen derslerde öğrenci akademik başarıları artmaktadır. Demirer (2013)’in çalışma sonuçlarına göre dijital öyküleme uygulaması sonunda deney gruplarında yer alan öğrencilerinin akademik başarı puanlarının sadece ders programını uygulayan kontrol grubu öğrencilerine göre daha fazla arttığı ortaya çıkmıştır. Turan ve Şeker (2018) yapılan çalışmada, dijital öykülemenin sosyal bilgiler dersinde öğrenci akademik başarı üzerinde deney grubu lehine anlamlı bir fark olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Yürük ve Atıcı (2016) yapmış oldukları çalışmada ise, dijital öyküleme çalışması uygulanan deney grubunun başarıları kontrol grubuna göre daha fazla artmıştır. Dijital öykülemenin akademik başarıya etkisi konusunda yapılan çalışmalarda; (Barret, 2006; Büyükcengiz 2017; Burmark, 2004; Çiçek, 2018; Dupain & Maguire, 2005; Figg & McCartney, 2010; Göçen, 2014; Jenkins & Lonsdale, 2007; Hung, Hwang & Huang, 2012; Koltuk & Kocakaya, 2017; Ohler, 2008; Faruk, Özudoğru & Sevim, 2018; Özerbaş & Öztürk, 2017; Özpınar vd., 2017; Robin &

McNeil,2019; Ulum, 2016; Wang & Zhan, 2010; Yang & Wu, 2012; Yoon, 2013) çalışmadaki benzer sonuçlara ulaşmışlardır.

Sosyal bilgiler dersi kültür ve miras ünitesi bağlamında dijital öyküleme destekli grup çalışma etkinliklerinin uygulandığı deney grubu ile mevcut programda yer alan etkinliklerin uygulandığı kontrol grubunun akademik başarıya ait dereceli puanlama anahtarı ortalama puanları arasında deney grubu lehine anlamlı bir fark bulunmuştur. Buna göre dijital öyküleme destekli grup çalışma etkinlikleri ile yapılan dersler öğrenci akademik başarısını arttırmaktadır. Yani, dijital öyküleme destekli grup çalışmaları öğrenci akademik başarı üzerinde olumlu bir etkiye sahiptir. (Akdağ & Tok, 2008; Bumgarner, 2012; Demirer, 2013; Dupain & Maguire, 2005; Green, 2011; Hung vd., 2012; Kahraman, 2013; Robin & McNeil, 2019; Wang & Zhan, 2010; Yang & Wu, 2012; Yüksel, Robin & McNeil, 2011) tarafından yapılan çalışmalarda da dijital öyküleme sunumlarının öğrencilerin başarılarını artırmada etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Sosyal bilgiler dersi kültür ve miras ünitesi bağlamında dijital öyküleme destekli grup çalışma etkinliklerinin uygulandığı deney grubu ile mevcut programda yer alan etkinliklerin uygulandığı kontrol grubunun tutum ön test puanları arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır. Buna göre deney grubu ile kontrol grubunun derse olan tutumu uygulama yapılmadan önce birbirine yakın olduğunu göstermektedir. Sosyal bilgiler dersi kültür ve miras ünitesi bağlamında dijital öyküleme destekli grup çalışma etkinliklerinin uygulandığı deney grubu ile mevcut programda yer alan etkinliklerin uygulandığı kontrol grubunun tutum son test puanları arasında deney grubu lehine anlamlı bir fark bulunmuştur. Buna göre dijital öyküleme destekli grup çalışma etkinlikleri ile ders işleyen öğrenciler derse karşı olumlu bir tutum göstermektedir. Demirer (2013) yılında yapmış olduğu çalışmada; sosyal bilgiler dersine yönelik dijital öyküleme etkinlikleri gerçekleştiren deney grupları ile sadece ders programını uygulayan kontrol grubunun deneysel uygulama sonunda kontrol grubunun derse yönelik tutum puanlarının ortalamasında çok küçük bir değişiklik olurken, deney gruplarının puanlarında ise ciddi bir artış olmuştur. Deneysel uygulama öncesinde deney ve kontrol grupları arasında ön-test tutum puanlarına göre anlamlı bir fark çıkmazken, deneysel uygulamanın sonunda elde edilen son-test puanlarına göre deney grupları lehine anlamlı bir farklılık ortaya çıkmıştır. Bu sonuç çalışmanın sonucunu desteklemektedir. Büyükcengiz (2017) yaptığı çalışmada; dijital öyküleme metodunun öğrencilerin derse yönelik olumlu tutum geliştirmesinde etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Balaban (2016) çalışmasında, dijital öyküleme yönteminin öğrencilerin derse yönelik tutumlarına olumlu yönde etkisi olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Aynı sonuçlar, (Akın & Çeçen, 2015; Baki & Feyzioğlu, 2017;

Çiçek, 2018; Kahraman, 2013; Ulum, 2016) yıllarında yapmış oldukları çalışmaların sonuçlarıyla benzerlik göstermektedir. Nam (2017) yılında yapmış olduğu çalışma, “DSTOCL” gruplarının “G-OCL” gruplarına göre derse yönelik tutumu anlamlı düzeyde daha yüksek olduğunu sonucu bu çalışmanın sonuçlarını destekler niteliktedir. Bu çalışmaların dışında da dijital öykülemenin derse yönelik tutumunu arttırdığını gösteren çalışmalar bulunmaktadır. (Abdollahpour & Maleki, 2012; Abidin vd., 2011; Ballast & Radcliffe, 2008; Figg & McCartney, 2010; Hung vd., 2012; Paull, 2002; Sadik, 2008; Salpeter, 2005; Sandaran & Kia, 2013; Shin & Park, 2008; Tsou & Tzeng, 2006; Yang & Wu, 2012; Yoon, 2013).

Sosyal bilgiler dersi kültür ve miras ünitesinde mevcut programda yer alan etkinliklerin uygulandığı kontrol grubunun başarı son test- kalıcılık testi puanları arasında kalıcılık testi lehine anlamlı bir fark bulunmuştur. Buna göre mevcut programla yapılan etkinlikler dijital öyküleme destekli grup çalışması ile yapılan etkinlikler kadar öğrencide kalıcılık sağlamamaktadır. Özpınar vd. (2017) yılında yapmış oldukları çalışmada, dijital öykülenmenin öğrencilerin akademik başarıları üzerindeki etkilerini incelemek için deney ve kontrol grubundaki öğrencilere ön test, son test kalıcılık testi uygulanmıştır. Kontrol grubu öğrencilerinin son test puan ortalamalarının kalıcılık testi puan ortalaması lehine anlamlı bir fark tespit edilmiştir.

Sosyal bilgiler dersi kültür ve miras ünitesi bağlamında dijital öyküleme destekli grup çalışma etkinliklerinin uygulandığı deney grubu ile mevcut programda yer alan etkinliklerin uygulandığı kontrol grubunun başarı son test-kalıcılık testi puanları arasında deney grubu lehine anlamlı bir fark bulunmuştur. Buna göre dijital öyküleme destekli grup çalışma etkinlikleri ile yapılan dersler mevcut programda yer alan etkinliklerden daha çok öğrencide kalıcılık sağlamaktadır.

Sosyal bilgiler dersi kültür ve miras ünitesi bağlamında dijital öyküleme destekli grup çalışma etkinliklerinin uygulandığı deney grubu ile mevcut programda yer alan etkinliklerin uygulandığı kontrol grubunun kalıcılık testi puanları arasında deney grubu lehine anlamlı bir fark bulunmuştur. Buna göre dijital öyküleme destekli grup çalışma etkinlikleri ile yapılan dersler öğrencide kalıcılık sağlamaktadır. Aktaş ve Yurt (2017) çalışma sonucu, dijital öykülerin kalıcılık üzerinde olumlu bir etkiye sahip olduğunu göstermiştir. Aynı şekilde Gömleksiz ve Pullu (2018) yılında yapmış oldukları çalışma sonucunu da kalıcılık bakımından bu çalışmanın sonuçlarını desteklemektedir. Kahraman (2013) yaptığı çalışmada, dijital öyküleme çalışması sonucunda erişiş son test puanları ve kalıcılık testi sonucunun deney grubu lehine istatistiksel olarak daha anlamlı olduğu bulunmuştur. Wang & Zhan (2010) yaptıkları çalışmada, dijital öyküleme çalışması yapılan öğrencilerin dersi daha kolay anladıkları ve ilerleyen zamanlarda kolayca hatırladıkları sonucuna ulaşılmıştır. Burmark

(2004) yılında yapmış olduğu çalışmada ise, dijital öykülemenin öğrencilerin bilgiyi ilerleyen zamanlarda hatırlamasında kolaylık sağladığı sonucuna ulaşmıştır. Yapılan ilgili çalışmalarda, (Banaszewski, 2005; Barrett, 2005; Demirer, 2013; Doğan, 2007; Hung vd., 2012; Smeda vd., 2010; Tsou & Tzeng, 2006; Yang & Wu, 2012; Yüksel, Robin & McNeil, 2011) dijital öykülemenin kalıcılığı arttırdığı sonucuna ulaşılmıştır. Buna karşılık, (Özerbaş & Öztürk, 2017; Durak, 2018) yaptıkları çalışmalarda ise, dijital öyküleme uygulanan deney grubu ve mevcut program uygulanan kontrol grubunun kalıcılık puanları arasında anlamlı bir farka ulaşamamıştır.

Öğrenci Görüşlerine ilişkin Sonuç ve Yorumlar

Kültür ve miras ünitesi bağlamında dijital öyküleme destekli grup çalışması ile yapılan öğrenim hakkında deney grubu öğrenci görüşlerine ilişkin sonuçlara ulaşılmış ve tartışılmıştır.

Öğrencilerin çoğu dijital öyküleme destekli grup çalışmalarının akademik başarıya etkisi bağlamında sosyal bilgiler dersinde sınavlardan daha yüksek puan aldıklarını belirtmişlerdir. Benzer konu üzerine yapılan çalışmalarda da (Barret, 2006; Büyükcenciz 2017; Burmark, 2004; Çiçek, 2018; Dupain & Maguire, 2005; Figg & McCartney, 2010; Göçen, 2014; Jenkins & Lonsdale, 2007; Hung vd., 2012; Koltuk & Kocakaya, 2017; Ohler, 2008; Farukvd. 2018; Özerbaş & Öztürk, 2017; Özpınar vd. 2017; Robin & McNeil, 2019, 2008; Sadık, 2008; Ulum, 2016; Wang & Zhan, 2010; Yang & Wu, 2012; Yoon, 2013) aynı sonuçlara ulaşılmıştır.

Dijital öyküleme destekli grup çalışmalarının tutuma etkisi bağlamında öğrenciler genel olarak sosyal bilgiler dersine olan öğrenme isteğinin arttığını belirtmişlerdir. Bu sonuç (Akın & Çeçen, 2015; Baki & Feyzioğlu, 2017; Çiçek, 2018; Demirer, 2013; Kahraman, 2013; Ulum, 2016) yapılan çalışmaların sonuçları ile örtüşmektedir.

Dijital öyküleme destekli grup çalışmalarının kalıcılığa etkisi bağlamında ise öğrencilerin çoğu kalıcılığı etkilediğini belirtmişlerdir. (Banaszewski, 2005; Barrett, 2005; Demirer, 2013; Doğan, 2007; Hung vd., 2012; Smeda vd., 2010; Tsou & Tzeng, 2006; Yang & Wu, 2012; Yüksel, Robin & McNeil, 2011) yaptıkları çalışmalarda aynı sonuçlara ulaşmıştır.

Öğrenciler, beceri geliştirme konusunda ise dijital öyküleme destekli grup çalışmalarının daha çok sosyal beceriyi geliştirdiğini belirtmişlerdir. Dijital öyküleme destekli grup çalışması ile yapılan derslerde öğrencilerin çoğu zorlanmadığını diğerleri ise video hazırlarken, araç temin ederken, sunum yaparken ve grup seçerken zorlandığını belirtmişlerdir. Dijital öyküleme destekli grup çalışması ile yapılan dersleri öğrencilerin çoğu

daha kolay öğrendiğini ve daha kolay öğrenmenin sebeplerini ise öğrenciler farklı açılardan belirtmişlerdir. Öğrenciler, dijital öyküleme destekli grup çalışmaları grup şeklinde yapıldığında konuyu daha iyi anladıklarını ve sosyal bilgiler ile diğer ders konuları da dijital öyküleme destekli grup çalışması etkinlikleriyle yapılmasını istediklerini belirtmişlerdir. Dijital öyküleme destekli grup çalışmasının faydalarını ise öğrenciler; konuyu daha kolay anlaşıldığı, derslerin daha eğlenceli geçtiği, konunun daha kalıcı olduğu, derslerin daha ilgi çekici olduğu ve sınavlardan daha yüksek puan alındığı şeklinde belirtmişlerdir. Baki (2015) dijital öyküleme çalışmaları dersin iklimini değiştirdiği derse olumlu bir hava kattığını belirtmiştir. (Demirer, 2013; Karaman, 2013; Tabak, 2017) dijital öykü çalışmaları derste zengin bir öğrenme ortamı oluşturduğu ve dersi ilgi çekici kıldığını belirtmişlerdir. Aynı şekilde ilgili yabancı literatürde de (Morgan, 2014; Reinders, 2011; Robin, 2019; Royer & Richards, 2008; Sadik, 2008; Tobin, 2012; Yoon, 2013; Yüksel, Robin & McNeil, 2011) yaptıkları çalışmalarda dijital öykülemenin derslerde kullanılması öğrencilerin bazı becerilerini geliştirdiği, dersi daha kolay anlamalarını sağladığı ve dersi daha ilgi çekici hale getirdiği sonucuna ulaşmıştır.

Öneriler

Bu bölümde araştırma sonuçlarına bağlı olarak uygulama ve araştırmacılara yönelik önerilere yer verilmiştir.

Uygulamaya Yönelik Öneriler

- Dijital öyküleme destekli grup çalışmaları bağlamında yapılan sosyal bilgiler derslerinde öğrenci akademik başarısını ve kalıcılığı arttırdığı, tutumu olumlu olarak etkilediği görülmüştür. Dijital öyküleme destekli grup çalışmaları sosyal bilgiler dersi kültür ve miras ünitesiyle sınır kalmayıp diğer ünitelerde hatta diğer derslerde de uygulanmasının yerinde olabileceği düşünülmektedir.
- Dijital öyküleme destekli grup çalışmaları öğrencide bazı temel beceriler (sosyal, eleştirel ve yaratıcı düşünme becerileri) geliştirmektedir. Bu ve benzer becerilerin kazandırılmasında dijital öyküleme destekli grup çalışmalarından faydalanılabilir.
- Dijital öyküleme destekli grup çalışmaları ile ders işleyen öğrenciler derslerin daha ilgi çekici ve zevkli geçtiğini ifade etmişlerdir. Bu sayede, özellikle sözel dersleri sıkıcılıktan kurtarmak ve ilgi çekici hale getirmek için dijital öyküleme uygulamaları yapılmasının uygun olacağı düşünülmektedir.
- Öğrencilerin dijital öykü oluştururken bazı araçları temin etme konusunda sorun yaşadığı görülmüştür. Dijital öyküleme destekli grup çalışmaları yapılırken

öğrencilere materyal temin aşamasında ve uygulama süresinde yeterince zaman verilmelidir.

Araştırmacılara Yönelik Öneriler

- Dijital öyküleme destekli grup çalışmaları sosyal bilgiler dersi için uygun bir etkinliktir. Bu nedenle dijital öyküleme çalışmaları etkinlik olarak sosyal bilgiler ders kitapları için yaygınlaştırılabilir.
- Yapılan çalışmada dijital öyküleme destekli grup çalışmaları öğrenci akademik başarısı, tutum ve kalıcılıkta olumlu bir etkiye sahiptir. Milli Eğitim Bakanlığı, araştırmacılar ile işbirliği içinde olarak dijital öyküleme çalışmalarını okullarda yaygınlaştırılabilir.
- Son yıllarda gelişen bilişim teknolojileri öğrencilerde etkisini göstermektedir. Bu bağlamda araştırmacılar, bilişim teknolojilerini eğitime uyarlama konusunda öğrencilere dijital öykü uygulamaları yapması için fırsatlar verecek öğretim programları geliştirmelidir.
- Okullarda uygulanan FATİH projesi bağlamında (akıllı tahtaların varlığı, internet alt yapısı ve bilişim sınıfının olması) dijital öyküleme çalışmaları yaygınlaştırılabilir.

KAYNAKÇA

- Abdollahpour, Z. & Asaszadeh, N. (2012). The impact of exposure to digital flashstories on Iranian EFL learners' written reproduction of short stories. *Canadian Journal on Scientific and Industrial Research*, 3(2), 40-53.
- Abidin, M. J. Z., Pour-Mohammadi, M., Souriyavongsa, T., Da, C., & Ong, L. K. (2011). Improving listening comprehension among Malay preschool children using digital stories. *International Journal of Humanities and Social Science*, 1(14), 159-164.
- Abiola, L. L. (2014). The effect of digital storytelling on kindergarten pupils' achievement in moral instruction in basic schools in Oyo State. *IOSR Journal of Research & Method in Education*, 4(5), 26-34.
- Aitkuzhinova-Arslan, A., Gün, S., & Üstünel, E. (2016). Teaching vocabulary to Turkish young learners in semantically related and semantically unrelated sets by using digital storytelling. *Dil ve Dilbilimi Çalışmaları Dergisi*, 12(1), 42-54.
- Akdağ, M. & Tok, H. (2008). Geleneksel Öğretim ile Powerpoint Sunum Destekli Öğretimin Öğrenci Erişimine Etkisi. *Eğitim ve Bilim*, 33(147), 26-34.
- Akın, E. & Çeçen, M. A. (2015). Çoklu ortama dayalı Türkçe öğretimine ve çoklu ortam araçlarına yönelik öğrenci görüşleri. *Turkish Studies*, 10(7), 51-72.
- Aktaş, E., & Yurt, S. U. (2017). Effects of digital story on academic achievement, learning motivation and retention among university students. *International Journal of Higher Education*, 6(1), 180-196.
- Alexander, B., & Levine, A. (2008). Web 2.0 storytelling: Emergence of a new genre. *EDUCAUSE review*, 43(6), 40-56.
- Animoto (n.d.). *Boost your business with video*. Retrieved July 30, 2018 from <https://animoto.com/business>
- Anılan, B., Berber, A., & Anılan, H. (2018). The Digital Storytelling Adventures of the Teacher Candidates. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 9(3), 262-284.
- Armstrong, S. (2003). The power of storytelling in education. S. Armstrong (Ed.), *Snapshots! Educational insights from the Thornburg Center* içinde (ss.11-20). The Thornburg Center: Lake Barrington, Illinois.
- Atıcı, B., & Yürük, S. E. Dijital öykü temelli değerler eğitimi materyallerinin öğrencilerin değer kazanımına Etkisi. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 7(1), 56-74.
- Audio Memos (n.d.). *About*. Retrieved May 05, 2018 from <https://imesart.com/aboutus.php>
- Autry Jr, A. J., & Berge, Z. (2011). Digital natives and digital immigrants: getting to know each other. *Industrial and Commercial Training*, 43(7), 460-466.
- Ayers, E.L. (1999). The past, present and future of digital history. Retrieved from <http://www.vcdh.virginia.edu/PastsFutures.html>
- Baki, Y. (2015). *Dijital öykülerin altıncı sınıf öğrencilerinin yazma sürecine etkisi*. (Doktora Tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 389155)
- Baki, Y., & Feyzioğlu, N. (2017). Dijital öykülerin 6. sınıf öğrencilerinin yazmaya yönelik tutumlarına etkisi. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 14(40), 31-58.

- Balaman, F. (2015). Dijital öyküleme yönteminin öğrencilerin toplumsal değer yargılarına etkisi. *Electronic Journal of Education Sciences*, 4(8), 159-168.
- Balaman, F. (2016). The effect of digital storytelling technique on the attitudes of students toward teaching technologies. *Pegem Egitim ve Ogretim Dergisi, Pegem Journal of Education and Instruction*, 6(2), 147-168.
- Balaman, F. (2017). The effects of digital storytelling on the students' project based virtual learning qualifications. *Curr Res Educ*, 3(2), 81-94.
- Ballast, K., Stephens, L., & Radcliffe, R. (2008). The effects of digital storytelling on sixth grade students' writing and their attitudes about writing. In *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference*, 875-879. Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Banaszewski, M. T. (2002). Digital storytelling finds its place in the classroom. *Multimedia schools*, 9(1), 32-35.
- Banaszewski, M. T. (2005). *Digital storytelling: Supporting digital literacy in grades 4-12*. (Master's thesis). Retrieved from <https://smartech.gatech.edu/handle/1853/6966>
- Barret, H.C. (2009). How to create simple digital stories. Retrieved from <http://electronicportfolios.com/digistory/howto>
- Barrett, H. (2006). Researching and evaluating digital storytelling as a deep learning tool. In C. Crawford et al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference 2006*, (pp. 647-654). Chesapeake, VA:AACE.
- Barrett, H. (2008). *Multiple Purposes of Digital Stories and Podcasts in ePortfolios*. Retrieved from <http://electronicportfolios.com/portfolios/SITE2008DSpaper.pdf>
- Barth, J.L.,& Demirtaş, A (1997). *İlköğretim Sosyal Bilgiler Öğretimi*. Ankara: YÖK.
- Başdaş, F. (2017). *Drama temelli dijital hikâye anlatıcılığı programının 6 yaş çocuklarının bazı sosyal becerilerinin gelişimine etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 472224)
- 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.
- Behmer, S., Schmidt, D., & Schmidt, J. (2006, March). Everyone has a story to tell: Examining digital storytelling in the classroom. In *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 655-662). Association for the Advancement of Computing in Education, AACE.
- Benmayor, R. (2008). Digital storytelling as a signature pedagogy for the new humanities. *Arts and Humanities in Higher Education* 7(2), 188-204.
- Berk, R. A. (2009). Teaching strategies for the net generation. *Transformative Dialogues: Teaching & Learning Journal*, 3(2), 1-23.
- Bers, M. U. (2008). Civic identities, online technologies: From designing civics curriculum to supporting civic experiences. *Civic life online: Learning how digital media can engage youth*, 139-160.doi: 10.1162/dmal.9780262524827.139
- Berson, M. (1996). Effectiveness of computer technology in the social studies: A review of the literature. *Journal of Research on Computing in Education*, 28(4), 486-499.

- Bilgili, A. S. (2010). *Sosyal Bilgilerin Temelleri*. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Bonk, C. J. (2009, June). The world is open: How web technology is revolutionizing education. In *EdMedia: World Conference on Educational Media and Technology* (pp. 3371-3380). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Boss, S., & Krauss, J. (2007). *Reinventing project-based learning: Your field guide to realworld projects in the digital age*. Eugene, OR: International Society for Technology in Education.
- Bryman, A. (2004). Social research. *Soc. Res. Updat*, 1(33).
- Brown, J., Bryan, J. & Brown, T. (2005). Twenty- first century literacy and technology in K–8 classrooms. *Innovate*, 1(3). Retrieved from <https://www.learntechlib.org/p/107300/>
- Bumgarner, B. L. (2012). *Digital Storytelling in Writing: A Case Study of Student Teacher Attitudes toward Teaching with Technology*. Unpublished Doctoral Dissertation, University of Missouri: USA.
- Burgess, J. (2006). Hearing ordinary voices: Cultural studies, vernacular creativity and digital storytelling. *Continuum*, 20(2), 201-214.
- Burmark, L. (2004). Visual Presentations That Prompt, Flash & Transform Here are some great ways to have more visually interesting class sessions. *Media and methods*, 40, 4-5.
- Butler, A. M., Monda-Amaya, L. E., & Yoon, H. (2013). The digital media writing project: Connecting to the Common Core. *TEACHING Exceptional Children*, 46(1), 6-14.
- Butler, D. L., & Cartier, S. (2004). Promoting students' active and productive interpretation of academic work: A key to successful teaching and learning. *Teachers College Record*, 106, 1729–1758.
- Büyükcengiz, M. (2017). *Dijital öyküleme metodunun ortaokul öğrencilerinin fen bilimleri dersi akademik başarı, bilimsel süreç becerileri ve derse yönelik tutumlarına etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi). (Yüksek Lisans Tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 471776)
- Büyükoztürk, Ş. (2012). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı*. Ankara: Pegem Akademi.
- Büyükoztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, O. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2014). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Büyükoztürk, Ş., Çakmak, E. K., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2017). *Bilimsel araştırma yöntemleri*, (25. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Campbell, T. A. (2012). Digital storytelling in an elementary classroom: Going beyond entertainment. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 69, 385-393.
- Center for Digital Storytelling. (2018). Retrieved from <http://www.storycenter.org/about/>
- Child, D. (2006). *The essentials of factor analysis*, (3. Baskı). London: Continuum.
- Ciğerci, F. M. (2015). *İlkokul dördüncü sınıf türkçe dersinde dinleme becerilerinin geliştirilmesinde dijital hikâyelerin kullanılması*. (Doktora Tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 415878)
- Creaza (n.d.). *This is creaza*. Retrieved March 30, 2018 from <https://web.creaza.com/en/product/this-is-creaza>
- Creswell, W. (2017). *Karma yöntem araştırmalarına giriş*. (M. Sözbilir, çev. ed.). Ankara: Pegem akademi. (Çalışmanın orijinali 2014'te yayımlanmıştır.)

- Çekikkaya, T. (2017). Sosyal bilgiler öğretiminde eğitim teknolojileri ve materyal tasarımı. Sever, R. (Ed.), *Sosyal bilgiler öğretiminde araç-gereç ve materyal kullanımının önemi*, içinde (2. Baskı, ss. 37-66). Ankara: Pegem Akademi.
- Çelikkaya, Ş. (2011). Sosyal bilgiler öğretiminde bilim, teknoloji ve toplum öğrenme alanının yeri ve önemi. İçinde Turan, R., A. Sünbül, A. & H. Akdağ, H. (Ed.), *Sosyal bilgiler öğretiminde yeni yaklaşımlar II*, 164-176.
- Çetin, O., Önal, N., & Gündüz, A. Y. (2015). Öğretmen adaylarının temel bilgi teknolojilerine yönelik görüşlerinin incelenmesi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(2), 59-83.
- Çıralı, H. (2014). *Dijital hikâye anlatımının görsel bellek ve yazma becerisi üzerine etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 378556)
- Çiçek, M. (2018). *Dijital hikâyeleme yöntemini kullanmanın altıncı sınıf fen bilimleri dersindeki etkisinin incelenmesi: bir karma yöntem araştırması*. (Doktora Tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 507290)
- Çocuk, H. E., & Yanpar Yelken, T. (2018). The effect of the web-based digital story applications on the digital literacy levels of Turkish teacher candidates. *Asian Journal of Education and Training*, 4(2), 132-136.
- Dede, C. (2010). Comparing frameworks for 21st century skills. *21st century skills: Rethinking how students learn*, 20, 51-76.
- Demir, S. B. & Akengin H. (2010). Sosyal Bilgiler dersine yönelik bir tutum ölçeğinin geliştirilmesi: Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 26-40.
- Demirer, V. (2013). *İlköğretimde e-öyküleme kullanımı ve etkileri*. (Doktora Tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 328704)
- Demirer, V., & Baki, Y. (2018). Türkçe öğretmeni adaylarının dijital öyküleme sürecine ilişkin görüşleri ve algıları. *Journal of Theoretical Educational Science*, 11(4), 718-747.
- Diem, R. (2000). Can it make a difference? Technology and the social studies. *Theory and Research in Social Education*, 28(4), 493-501.
- Doğan, B. (2012, March). Educational uses of digital storytelling in K-12: Research results of digital storytelling contest (DISTCO) 2012. In *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 1353-1362). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Doğan, B. (2007). *Implementation of digital storytelling in the classroom by teachers trained in a digital storytelling workshop*. (Doktora Tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 400829)
- Doğan, B., & Robin, B. (2008). Implementing of digital storytelling in the classroom by teachers trained in a digital storytelling workshop. In K. McFerrin et al. (Eds.). *Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference 2008* (pp. 902-907). Chesapeake, VA: AACE.
- Doğan, B., & Robin, B. (2009, March). Educational uses of digital storytelling: Creating digital storytelling contests for K-12 students and teachers. In *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 633-638). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).

- Doğanay, A. (2002). Sosyal Bilgiler öğretimi. Öztürk, C. & Dilek, D. (Ed.). *Hayat Bilgisi ve Sosyal Bilgiler Öğretimi*. (1. baskı. ss. 15-46). Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Dreon, O., Kerper, R.M. & Landis, J. (2011). Digital storytelling: A tool for teaching and learning in the YouTube generation. *Middle School Journal*, 42(5), 4-9.
- Durak, Y., H. (2018). Programlamayı öğretmek için kullanılan dijital hikâye tasarım etkinlikleri, programlama kavramlarının öğrenilmesi, öz yeterliliğin programlanması ve öğrenci deneyimlerinin katılımı ve analizi üzerinde kullanılır. *Bilgisayar Destekli Öğrenme Dergisi*, 34 (6), 740-752.
- Dupain, M., & Maguire, L. (2005). Digital storybook projects 101: How to create and implement digital storytelling into your curriculum. *In 21st Annual Conference on Distance Teaching and Learning*, 6.
- Eglinton, K. A., Gubrium, A., & Wexler, L. (2017). Digital Storytelling as Arts-Inspired Inquiry for Engaging, Understanding, and Supporting Indigenous Youth. *International Journal of Education & the Arts*, 18(5), 1-29.
- Ergin, D. Y. (1995). Ölçeklerde geçerlik ve güvenirlik. *MÜ Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 7, 125 -148.
- Erişti, S. D. B. (2016). Participatory design based digital storytelling and creativity in elementary school. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 7(4), 462-492.
- Erkuş, A. (2003). *Psikometri üzerine yazılar*, Ankara: Türk Psikologlar Derneği Yayınları.
- Faruk, I., Ö., Özudoğru, G., & Sevim, C., N. (2018). The use of digital storytelling in elementary Math teachers' education. *Educational Media International*, 55(2), 107-122.
- Figa, E. (2004). The virtualization of stories and storytelling. *Storytelling Magazine*, 16(2), 34-36.
- Figg, C. & McCartney, R. (2010). Impacting academic achievement with student learners teaching digital storytelling to others: The ATTTCSE digital video project. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 10(1), 38-79.
- Figg, C., Ward, R., & Lanier-Guillory, D. (2006). Using social studies content themes and digital storytelling to make video come alive. In C. Crawford et al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference 2006*, (pp. 679–684). Chesapeake, VA: AACE.
- Fletcher, C., & Cambre, C. (2009). Digital storytelling and implicated scholarship in the classroom. *Journal of Canadian Studies*, 43(1), 109-130.
- Foelske, M. (2014). Digital storytelling: the impact on student engagement, motivation and academic learning. *Graduate Research Papers*. 167. Retrieved from <https://scholarworks.uni.edu/grp/167>
- Foley, L. M. (2013). *Digital storytelling in primary-grade classrooms* (doctoral Dissertation). Retrieved from <https://search.proquest.com/openview/466fe41a0bdc6537c3606de98dccc5bf/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>
- Fotobabble (n.d.). *What is Fotobabble?*. Retrieved April 15, 2018 from <http://www.fotobabble.com/s/about;jsessionid=7735512F2DDE8F9FAC7C7B561AFDBFF7>
- Freidus, N., & Hlubinka, M. (2002). Digital storytelling for reflective practice in communities of learners. *Acm Siggroup Bulletin*, 23(2), 24-26.

- Garrety, C. (2008). *Digital storytelling: An emerging tool for student and teacher learning*. Ames.(Doctoral Dissertation). Retrieved from <https://doi.org/10.1111/flan.12084>
- Göçen, G. (2014). *Dijital öyküleme yönteminin öğrencilerin akademik başarı ile öğrenme ve ders çalışma stratejilerine etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi).Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 387198)
- Gömleksiz, M. N.,& Pullu, E. K. (2017). Toondoo ile dijital hikâyeler oluşturma'nın öğrenci başarısına ve tutumlarına etkisi. *Electronic Turkish Studies*, 12(32), 95-110.
- Grant, N. S.,& Bolin, B. L. (2016). Digital Storytelling: A Method for Engaging Students and Increasing Cultural Competency. *Journal of Effective Teaching*, 16(3), 44-61.
- Green, M.R. (2011). *Teaching the Writing Process through Digital Storytelling in Pre-Service Education*. Unpublished Doctoral Dissertation, University of Texas A&M: USA.
- Gregori-Signes, C. (2008). Integrating the Old and the New: Digital Storytelling in the EFL Language Classroom. *GRETA Journal*, 16(1), 43-49.
- Gregori-Signes, C. (2014). Digital storytelling and multimodal literacy in education. *Porta Linguarum: revista internacional de didáctica de las lenguas extranjeras*, 22, 237-250.
- Groce, R.(2004). An experimental study of elementary teachers with the storytelling process: Interdisciplinary benefits associated with teacher training and classroom integration. *Reading Improvement*, 41(2): 122–128.
- Gündüz, A., Y. (2013).*Öğretmen adaylarının uzaktan eğitim algısı*. (Yüksek Lisans Yezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 353100)
- Hall, L.,& Hudson, R. (2006). Cross-curricular connections: Video production in a K-8 teacher preparation program. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 6(3).
- Retrieved from <http://www.citejournal.org/vol6/iss3/currentpractice/article1.cfm>
- Hartley, J. (2010). *Digital storytelling around the world*. Wiley-Blackwell.
- Haşlaman, T. (2017). Özdüzenleyici öğrenmenin desteklenmesi: bir dijital öyküleme uygulaması. *İlköğretim Online*, 16(4), 1407-1424.
- Hathorn, P. (2005). Using digital storytelling as a literacy tool for the inner city middle school youth. *The Charter Schools Resource Journal*, 1(1), 32–38.
- Heafner, T. (2004). Using technology to motivate students to learn social studies. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 4(1), 42-53.
- Hess, M. E. (2014). A new culture of learning: Digital storytelling and faith formation. *Dialog: A Journal of Theology*, 53(1), 12-22. Doi: 10.1111/dial.12084.
- Hlubinka, M. (2003). *Behind the screens: Digital storytelling as a tool for reflective practice*. (Masters thesis). Retrieved from <https://dspace.mit.edu/handle/1721.1/61548>
- Hofer, M.,& Swan, K. (2005). Digital moviemaking: The harmonization of technology, pedagogy and content. *International Journal of Technology in Teaching and Learning*, 1(2), 102–110.
- Hokusai (n.d.). *App store preview*. Retrieved May 05, 2018 from <https://apps.apple.com/us/app/hokusai-audio-editor/id432079746>

- Hsu, P. S. (2013). Examining changes of preservice teachers' beliefs about technology integration during student teaching. *Journal of Technology and Teacher Education*, 21(1), 27-48.
- Hull, G. A., & Nelson, M. E. (2005). Locating the semiotic power of multimodality. *Written Communication*, 22(2), 224-261.
- 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.
- İnceelli, A. (2005). Dijital hikâye anlatımının bileşenleri. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 4(3), 132-142.
- İslamoğlu, A. H., & Alınacak, Ü. (2009). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri*, (5. Baskı). İstanbul: Beta Yayıncılık.
- iMovie for iPad (n.d.). *Film büyüü*. Retrieved May 16, 2018 from <https://support.apple.com/tr-tr/guide/imovie-ipad/welcome/ipados>
- iTalk (n.d.). *Appstore preview*. Retrieved April 06, 2018 from <https://apps.apple.com/us/app/italk-recorder/id293673304>
- Jakes, D. (2006). Standards-proof your digital storytelling efforts. *TechLearning*. Retrieved from <http://mcgeef.pbworks.com/f/Standards-Proof+Your+Digital+Storytelling+Efforts.pdf>
- Jakes, D.S., & Brennan, J. (2005). Capturing stories, capturing lives: An introduction to digital storytelling. Retrieved from <http://lovettresourcenetwork.wiki.lovett.org/file/view/Atlanta.pdf/78797607/Atlanta.pdf>
- Jefson, C., & Niemeier, B. (2015). Using digital storytelling to teach restorative justice and decision making. *Journal of Health Education Teaching Techniques*, 2(2), 28-40.
- Jenkins, M., & Lonsdale, J. (2007). Evaluating the effectiveness of digital storytelling for student reflection. In *ICT: Providing choices for learners and learning. Proceedings ASCILITE Singapore 2007*, 440-444.
- Kabaran, G., & Karademir, A., Ç. (2017). Digital Storytelling Experiences of Pre-Service Teachers: An Action Research. *Online Submission*, 12(6), 369-386.
- Kadger, S. (2004). Enter here: Personal narrative and digital storytelling. *English Journal*, 93(4), 64-68.
- Kahraman, Ö. (2013). *Dijital hikâyecilik metoduyla hazırlanan öğretim materyallerinin öğrenme döngüsü giriş aşamasında kullanılmasının fizik dersi başarısı ve motivasyonu düzeyine etkisi*. (Doktora Tez). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 352043)
- Kajder, S., Bull, G., & Albaugh, S. (2005). Constructing digital stories. *Learning and Leading with Technology*. 32(5), 40-42.
- Karaca, E. (2008). Test ve madde analizi. S. Erkan ve M. Gömleksiz (Ed.), *Eğitimde ölçme ve değerlendirme içinde* (s. 239-306). Ankara: Nobel
- Karakoyun, F. (2014). *Çevrimiçi ortamda oluşturulan dijital öyküleme etkinliklerine ilişkin öğretmen adayları ve ilköğretim öğrencilerinin görüşlerinin incelenmesi*. (Doktora tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 361705)

- Karasar, N. (2015). *Bilimsel araştırma yöntemleri*, (28. baskı) Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Kaya, B. (2008). Sosyal bilgiler dersinde teknoloji kullanımı. *Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28(3), 189-205.
- Kaya, O. (2014). *Yabancı dil öğretiminde (almanca) dijital hikâye anlatım yönteminin araştırılması: lise öğrencileriyle eylem araştırması*. (Yüksek Lisans Tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 383911)
- Keleş, D. (2018). *Öğretmen adaylarının tekno-stres incelenmesi: dijital hikâye örneği*. (Yüksek Lisans Tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 507905)
- Kervin, L., & Mantei, J. (2011). This is me: Children teaching us about themselves through digital storytelling. *Practically Primary*, 16(1), 4-7.
- Kıncal, R. Y. (2010). *Bilimsel araştırma yöntemleri*, Nobel Yayın Dağıtım.
- Kim, I. (2015). Effects of learner-generated digital storytelling on academic achievement, creativity, and flow in higher education. *Educational Technology International*, 16(2), 167-181.
- 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.
- Kotluk, N., & Kocakaya, S. (2015). 21. yüzyıl becerilerinin gelişiminde dijital öyküler: Ortaöğretim öğrencilerinin görüşlerinin incelenmesi. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 4(2), 354-363.
- Kotluk, N., & Kocakaya, S. (2017). The Effect of Creating Digital Storytelling on Secondary School Students' Academic Achievement, Self Efficacy Perceptions and Attitudes toward Physics. *International Journal of Research in Education and Science*, 3(1), 218-227.
- Lambert, J. (2002). *Digital storytelling: Capturing lives, creating community*. Berkeley, CA: Digital Diner Press.
- Lambert, J. (2006). *Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community* (2nd ed.). Berkeley, CA: Digital Diner Press.
- Lambert, J. (2010a). *Digital storytelling cookbook and traveling companion*. Berkeley, CA: Digital Diner Press.
- Lasica, J.D. (2010b). Digital Storytelling: A Tutorial in 10 Easy Steps. Retrieved from <http://electronicportfolios.org/academy/digitalstorysite/webinars/developing-digital-stories/Digital%20Storytelling%20A%20Tutorial%20in%2010%20Easy%20Steps.pdf>
- Lathem, S., Reyes, C., & Qi, J. (2006). Literacy autobiography: Digital storytelling to capture student voice and reflection. In C. Crawford et al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference 2006*, (pp.700–704). Chesapeake, VA: AACE.
- Lea, M. R., & Jones, S. (2011). Digital literacies in higher education: exploring textual and technological practice. *Studies in Higher Education*, 36(4), 377-393. *Linguarum*, 22, 237-250.
- Liu, K. P., Tai, S. J. D., & Liu, C. C. (2018). Enhancing language learning through creation: the effect of digital storytelling on student learning motivation and performance in a school English course. *Educational Technology Research and Development*, 66(4), 913-935. Retrieved from <https://doi.org/10.1007/s11423-018-9592-z>

- Liu, M. C., Huang, Y. M., & Xu, Y. H. (2018). Effects of individual versus group work on learner autonomy and emotion in digital storytelling. *Educational Technology Research and Development*, 66(4), 1009-1028. Retrieved from <https://doi.org/10.1007/s11423-018-9601-2>
- LittleBird Tales (n.d.). *Share your story, knowledge, and voice with the world*. Retrieved April 02, 2018 from <https://littlebirdtales.com/>
- LoBello, C. (2015). *The impact of digital storytelling on fourth grade students' motivation to write*. (Master's Theses). Redrieved from http://digitalcommons.brockport.edu/ehd_theses/573?utm_source=digitalcommons.brockport.edu%2Fehd_theses%2F573&utm_medium=PDF&utm_campaign=PDFCoverPages
- Lowenthal, P. (2009). Digital storytelling in education: An emerging instituional technology. In J. Hartley & K. McWilliam (Eds.), *Story circle: Digital storytelling around the world* (First ed., pp. 252-259). West Sussex: Wiley-Blackwell.
- Luckin, R., Clark, W., Logan, K., Mee, A. & Oliver, M. (2009). Do Web 2.0 tools really open the door to learning? Practices, perceptions and profiles of 11–16-year-old students. *Learning. Media and Technology*, 34 (2), 87–104.
- Lundy, S. E. (2014). *Leveraging digital technology in social studies education*. (Doctoral Dissertation). doi: 10.15760/etd.1742
- Madej, K. (2003). Towards digital narrative for children: from education to entertainment, a historical perspective. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 1-17.
- Malin, G. (2010). Is it still considered reading? Using digital video storytelling to engage adolescent readers. *Clearing House*, 83(4), 121.
- Mason, C., Berson, M., Diem, R., Hicks, D., Lee, J., & Dralle, T. (2000). Guidelines for using technology to prepare social studies teachers. *Contemporary issues in technology and teacher education*, 1(1), 107-116.
- McLellan, H. (2006). Digital storytelling in higher education. *Journal of Computing in Higher Education*, 19 (15), 65-79. doi: <http://dx.doi.org/10.1007/BF03033420>
- Meadows, D. (2003). Digital storytelling: Research-based practice in new media. *Visual Communication*, 2(2), 189-193.
- Meadows, D. (2008). *Photobus: An adventure in documentary photography*. Retrieved from http://www.photobus.co.uk/index.php?id=6&gallery=the_bus.flv
- MEB. (2004). *İlköğretim Sosyal Bilgiler Programı 4-5. sınıflar (Taslak)*. İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.
- MEB. (2018). *Sosyal bilgiler dersi öğretim programı (ilkokul ve ortaokul 4, 5, 6 ve 7. sınıflar)*. Ankara.
- Mellon, C. A. (1999). Digital storytelling: Effective learning through the internet. *Education Technology*, 39(2), 46-50.
- Meograph (n.d.). *Meo*. Retrieved March 27, 2018 from <http://meograph.com/>
- Merriam, S.B. (2013). *Nitel Araştırma Desen ve Uygulama İçin Bir Rehber*, (Çev.Editörü: Selahattin Turan). Ankara: Nobel Yayınları.
- Morgan, H. (2014). Using digital story projects to help students improve in reading and writing. *Reading Improvement*, 51(1), 20-26.

- Morra, S. (2013). 8 Steps to great digital storytelling. Retrieved from <http://edtechteacher.org/8-steps-to-great-digital-storytelling-from-samantha-on-edudemic/>
- Muller, D. A., Eklund, J., & Sharma, M. D. (2006). The future of multimedia learning: Essential issues for research. Retrieved from <http://www.aare.edu.au/05pap/mul05178.pdf>
- 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.
- NCSS (National Council for the Social Studies). (1993). Position statement: A vision of powerful teaching and learning in the social studies: Building social understanding and civic efficacy. *Social Education*, 57(5), 213-223.
- NCSS (National Council for the Social Studies). (1994). *Expectations of excellence: Curriculum standards for social studies*. Washington D.C.: National Council for the Social Studies.
- NCSS. (National Council for the Social Studies). (2009). Position paper on media literacy. Retrieved from <http://www.socialstudies.org/positions/medialiteracy>
- Neo, M., & Neo, T. K. (2010). Students' perceptions in developing a multimedia project within a constructivist learning environment: A Malaysian Experience. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 9(1), 176-184.
- Ohler, J. B. (2013). *Digital storytelling in the classroom: New media pathways to literacy, learning, and creativity*. Corwin Press.
- Ong, C. G. (2017). Digital story creation: its impact towards academic performance. *International Association for Development of the Information Society*. Retrieved from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED579294.pdf>
- Öncü, H. (1994). Eğitimde ölçme ve değerlendirme. *Ankara: Master Basım*.
- Özer, M. (2016). *Dijital hikâye anlatımının kelime öğrenme ve akılda tutmadaki rolü: harran üniversitesi'nde bir durum çalışması*. (Yüksek Lisans Tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 422913)
- Özerbaş, M. A., & Öztürk, Y. (2017). Türkçe dersinde dijital hikâye kullanımının akademik başarı, motivasyon ve kalıcılık üzerinde etkisi. *TÜBAV Bilim Dergisi*, 10(2), 102-110.
- Özpınar, İ. (2017). Matematik öğretmen adaylarının dijital öyküleme süreci ve dijital öykülerin öğretim ortamlarında kullanımına yönelik görüşleri. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(3), 1189-1210.
- Özpınar, İ., Gökçe, S., & Yenmez, A. A. (2017). Effects of digital storytelling in mathematics instruction on academic achievement and examination of teacher-student opinions on the process. *Journal of Education and Training Studies*, 5(10), 137-149.
- Öztürk, A., & Tunç, Ö. A. (2017). The effect of digital storytelling project on fine arts high school students' teamwork skills. *Journal Of Educational And Instructional Studies In The World*, 7(4), 58-68.
- Park, E. J., & Seo, J. H. (2009). Applying digital storytelling technique to website navigation for improving emotional user experience. *Proceeding of the International Association of Societies of Design Research*, 4125-4128.
- Pallant, J. (2015). *SPSS kullanma kılavuzu SPSS ile adım adım veri analizi*. (S. Balcı, B. Ahi. çev. ed.). Ankara: Anı Yayıncılık.

- Patton, M. Q. (1987). *How to use qualitative methods in evaluation* (No. 4). Sage.
- Paull, C. (2002). *Self-perceptions and social connections: Empowerment through digital storytelling in adult education*. (Doctoral Dissertation).
Retrieved from <https://www.learntechlib.org/p/122059/>
- Pitler, H. J. (2006). Viewing technology through three lenses. *PRINCIPAL-ARLINGTON*, 85(5), 38-44.
- Porter, B. (2004). About digital storytelling. Retrieved 12 August, 2008, Retrieved from <http://www.digitales.us/about/index.php>
- Powtoon (n.d.). *Connect, Inform, Inspire*. Retrieved March 28, 2018 from <https://www.powtoon.com/>
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the horizon*, 9(5), 1-6.
- Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Preradovic, N. M., Lesin, G., & Boras, D. (2016). Introduction of Digital Storytelling in Preschool Education: A Case Study from Croatia. *Digital Education Review*, 30, 94-105.
- Prezi (n.d.). *Keep teams aligned and customers engaged, even while remote*. Retrieved March 28, 2018 from https://prezi.com/business/?click_source=logged_element&page_location=header&element_text=business
- Rahimi, M., & Yadollahi, S. (2017). Effects of offline vs. online digital storytelling on the development of EFL learners' literacy skills. *Cogent Education*, 4(1).doi: <http://dx.doi.org/10.1080/2331186X.2017.1285531>
- Razmia, M., Pouralib, S., & Nozad, S. (2014). Digital storytelling in efl classroom (oral presentation of the story): a pathway to improve oral production. *Social and Behavioral Sciences*, 98, 1541-1544.
- ReelDirector (n.d.). *Company profile*. Retrieved April 16, 2018 from <https://nexvio.com/about/>
- Reinders, H. (2011). Digital storytelling in the foreign language classroom.
- Renfrow, P. (2017). Classroom technology: 5 ways to teach social studies with digital resource. Retrieved from <https://britannicalearn.com/blog/get-more-from-classroom-technology/>
- Rice, M. L., & Wilson, E. K. (1999). How technology aids constructivism in the social studies classroom. *The Social Studies*, 90(1), 28-33.
- Riesland, E. (2005). Visual literacy in the classroom. New horizons for learning. Retrieved from <http://www.newhorizons.org/strategies/literacy/riesland.htm>
- Roberts, B. S. (2003). *Using computers and technology in the social studies classroom: A study of practical pedagogy*. (Doctoral Dissertation). Retrieved from <https://www.learntechlib.org/p/117668/>
- Robin, B. (2005). Educational uses of digital storytelling. Main directory for the educational uses of digital storytelling. *Instructional technology Program. University of Huston*. Retrieved from <http://faculty.coe.uh.edu/brobin/homepage/Educational-Uses-DS.pdf>

- Robin, B. (2006, March). The educational uses of digital storytelling. In *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference*. Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Robin, B. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *The College of Education and Human Ecology, The Ohio State University*, 47(3), 220-228. doi:http://dx.doi.org/10.1080/00405840802153916
- Robin, B. R. (2015). The effective uses of digital storytelling as a teaching and learning tool. *Handbook of research on teaching literacy through the communicative and visual arts*, 2, 429-440.
- Robin, B. R. (2016). The power of digital storytelling to support teaching and learning. *Digital Education Review*, (30), 17-29.
- Robin, B., & McNeil, S. (2013). The evolution of digital storytelling technologies: From PCs to iPads and e-Books. R. McBride ve M. Searson (Ed.). *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2013* (s. 1712-1720). Chesapeake, VA: AACE.
- Robin, B. R., & McNeil, S. G. (2019). Digital storytelling. *The International Encyclopedia of Media Literacy*, 1-8.
- Robin, B., & Pierson, M. (2005). A multilevel approach to using digital storytelling in the classroom. In C. Crawford et al. (Eds). *Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference 2005*, (pp. 655–662). Chesapeake, VA: AACE.
- Robson, C. (1998). Real Word Research, Blackwell Publishers Ltd., Oxford, UK.
- Rossiter, M., & Garcia, P. A. (2010). Digital storytelling: A new player on the narrative field. *New Directions for Adult & Continuing Education*, (126), 37-48.
- Royer, R., & Richards, P. (2008). Digital storytelling. *Learning & Leading with Technology*, 36(3), 29-31.
- Rule, L. (2010). Digital storytelling: Never has storytelling been so easy or so powerful. *Knowledge Quest*, 38(4), 56.
- Sadik, A. (2008). Digital storytelling: a meaningful technology-integrated approach forengaged student learning. *Educational technology research anddevelopment*, 56(4), 487-506.
- Salpeter, J. (2005). Telling tales with technology. *Technology & Learning* 25(7), 18-24.
- Sandaran, S.C. & Kia, L.C. (2013). The use of digital stories for listening comprehension among primary Chinese medium school pupils: somepreliminary findings. *Jurnal Teknologi (Social Sciences)*, 65(2), 125-131.
- Saritepeci, M. (2017). Ortaokul düzeyinde dijital hikâye anlatımının yansıtıcı düşünme becerisi üzerindeki etkisinin incelenmesine yönelik deneysel bir çalışma. *Bartın Üniversitesi Egitim Fakültesi Dergisi*, 6(3), 1367-1384.
- Schug, M. C. (1988). What do social studies teachers say about using computers? *Social Studies*, 79(3), 112-115.
- Searson, M. (2005). Digital stories about and from PBL. In C. Crawford et al. (Eds.). *Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference 2005*, (pp. 2013–2015). Chesapeake, VA: AACE.

- Seker, B. S. (2016). An Evaluation of Digital Stories Created for Social Studies Teaching. *Journal of Education and Practice*, 7(29), 18-29.
- Sever, T. (2014). *Dijital öykücülüğün öğrencilerin motivasyon düzeyleri üzerine etkisine dair bir araştırma*. (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 375589)
- Sharp, B., Garafolo, J., & Thompson, A. (2004). Digital images in the mathematics classroom. *Learning and Leading with Technology*, 31(8), 30-32.
- Shelby-Caffey, C., Úbédá, E., & Jenkins, B. (2014). Digital storytelling revisited: An educator's use of innovative literacy practice. *The Reading Teacher*, 68(3), 191-199. doi: 10.1002/trtr.1273
- Shelton, C. C., Archambault, L. M., & Hale, A. E. (2017). Bringing digital storytelling to the elementary classroom: Video production for preservice teachers. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 33(2), 58-68. doi: <http://dx.doi.org/10.1080/21532974.2016.1276871>
- Shin, B. J., & Park, H. S. (2008). The effect of digital storytelling type on the learner's fun and comprehension in virtual reality. *Journal of the Korean Association of Information Education*, 12(4), 417-425.
- Skouge, J., & Rao, K. (2009). Digital storytelling in teacher education: Creating transformations through narrative. *Educational Perspectives*, 42(1-2), 54-60. Retrieved from <http://search.proquest.com/docview/61844927?accountid=15042>
- Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2010). Developing a framework for advancing e-learning through digital storytelling. In *Iadis International Conference e-learning*, 169-176.
- Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2014). The effectiveness of digital storytelling in the classrooms: A comprehensive study. *Smart Learning Environments*, 1(1), 1-21. doi: 10.1186/s40561-014-0006-3
- SonicPics (n.d.). *SonicPics engages students*. Retrieved May 17, 2018 from <http://sonicpics.com/#features>
- Sönmez, V. & Alacapınar, F. G. (2016). *Sosyal bilimlerde ölçme aracı hazırlama*, (1. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Staley, D. J. (2000). The role of technology in social studies education. *International Journal of Social Education*, 15(1), 1 -127.
- Stewart, K. D., & Ivala, E. (2017). Silence, voice, and “other languages”: Digital storytelling as a site for resistance and restoration in a South African higher education classroom. *British Journal of Educational Technology*, 48(5), 1164-1175.
- Storybird (n.d.). *Become a better writer with Storybird's art-inspired creative writing platform*. Retrieved April 07, 2018 from <https://storybird.com/about>
- Storykit (n.d.). *Our mission is to help you tell your stories*. Retrieved April 06, 2018 from <https://storykit.io/about-us/>
- Storyrobe (n.d.). *Live, create, share*. Retrieved April 06, 2018 from <https://storyrobe.wordpress.com/>
- Storyjumper (n.d.). *Become a published author*. Retrieved March 12, 2018 from <https://www.storyjumper.com/>

- Sümer, S.,& Çetin, M. E. (2018). Zihinsel yetersizliği olan bireylerin dinlediklerini anlama düzeyleri üzerinde geleneksel hikâye okuma ve dijital hikâye kullanımının etkililik ve verimliliklerinin karşılaştırılması. *Education Sciences*, 13(1), 44-55.
- Sylvester, R.,& Greenidge, W. (2009). Digital storytelling: Extending the potential for struggling writers. *Reading Teacher*, 63(4), 284-295.
- Şimşek, A. (2004). İlköğretim okulu sosyal bilgiler dersi tarih konularının öğretiminde hikâye anlatım yönteminin etkililiği. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2(4), 495-509.
- Tabak, G. (2017). *Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde dijital öykü kullanımı*. (Doktora Tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 483106)
- Tamim R., Bernard R., Borokhovski E., Abrami P., & Schmid R. (2011a). What forty years of research says about the impact of technology on learning: A second-order meta-analysis and validation study. *Review of Educational Research*, 81, 4-28.
- Tamim, R. M., Lowerison, G., Schmid, R. F., Bernard, R. M., & Abrami, P. C. (2011b). A multi-year investigation of the relationship between pedagogy, computer use and course effectiveness in postsecondary education. *Journal of Computing in Higher Education*, 23(1), 1-14.
- Tan, Ş. (2009). Misuses of KR-20 and Cronbach's alpha reliability coefficients. *Eğitim ve Bilim*, 34(152), 101.
- Tatlı, Z.,& Bayramoğlu, A. (2015). Öğretmenlik uygulaması sürecinin dijital öyküler ile yansıtılması. *Öğretim Teknolojileri & Öğretmen Eğitimi Dergisi*, 4(2), 16-28.
- Tendero, A. (2006). Facing versions of the self: The effects of digital storytelling on English education. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 6(2), 174-194.
- Tobin, M. T. (2012). Digital storytelling: Reinventing literature circles. *Voices from the Middle*, 20(2), 40-48.
- Tsou, W., Wang, W., & Tzeng, Y. (2006). Applying a multimedia storytelling website in foreign language learning. *Computers & Education*, 47(1), 17-28.
- Tunç, A., Ö. (2016). *Dijital teknolojiler bağlamında dijital öyküleme yaklaşımının güzel sanatlar eğitimine entegrasyonu*. (Doktora Tezi). Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Samsun.
- Turan, T.,& Şeker, B. S. (2018). The Effect of Digital Stories on Fifth-Grade Students' Motivation. *Journal Of Education And Future*, (13), 65-78.
- Ugoretz, J. (2006). Making meaning from meaning making: Digital stories in teacher education and the liberal arts. In C. Crawford et al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference 2006*, (pp.737-741). Chesapeake, VA: AACE.
- Ulum, E. (2017). *Yedinci sınıf öğrencilerinin fen bilimleri konularında dijital öykü hazırlama deneyimleri*. (Yüksek Lisan Tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 473551)
- Uslupehlivan, E.,& Erden, M. K. (2016). Eğitim fakültesi öğrencilerinin dijital öykü kavramına yönelik algılarının incelenmesi.

Retrieved

from https://www.researchgate.net/profile/Meltem_Kurtoglu_Erden/publication/311986317_PreService_Teachers'_Perceptions_On_Concept_Of_Digital_Story/links/586771a508aebf17d39dcaef/Pre-Service-Teachers-Perceptions-On-Concept-Of-Digital-Story.pdf

- Uslupehlivan, E., Erden, M. K., & Cebesoy, Ü. B. (2017). Öğretmen Adaylarının Dijital Öykü Oluşturma Deneyimleri. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10, 1-22.
- Utellstory (n.d.). *What is UtellStory?*. Retrieved February 22, 2018 from <http://utellstory.com/viewstory/view/6853b39e515f7574d900e741adef61d8#player>
- Van Gils, F. (2005, June). Potential applications of digital storytelling in education. In *3rd twente student conference on IT* (7). University of Twente, Faculty of Electrical Engineering, Mathematics and Computer Science Enschede.
- Videolicious (n.d.). *App store preview*. Retrieved May 03, 2018 from <https://apps.apple.com/us/app/videolicious/id400853498>
- Voicethread (n.d.). *Voicethread*. Retrieved February 25, 2018 from <https://voicethread.com/about/features/>
- Voki (n.d.). *About Voki*. Retrieved April 07, 2018 from <https://www.voki.com/site/aboutVoki>
- 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.
- Weis, T. M., Benmayor, R., O'Leary, C., & Eynon, B. (2002). Digital technologies and pedagogies. *Social Justice*, 29(4 (90), 153-167.
- Wevideo (n.d.). *Create anywhere*. Retrieved February 19, 2018 from <https://www.wevideo.com/>
- Whitworth, S. A., & Berson, M. J. (2002). Computer technology in the social studies: An examination of the effectiveness literature (1996-2001). *Contemporary issues in technology and teacher education*, 2(4), 471-508.
- Wu, W. C., & Yang, Y. T. (2008). The impact of digital storytelling and of thinking styles on elementary school students' creative thinking, learning motivation, and academic achievement. In *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 975-981). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Xu, Y., & Ahn, J. (2011). Effects of writing for digital storytelling on writing self efficacy and flow in virtual worlds. Retrieved from <http://editlib.org/p/33675/>
- Xu, Y., Park, H., & Baek, Y. (2011). A new approach toward digital storytelling: an activity focused on writing selfefficacy in a virtual learning environment. *Educational Technology & Society*, 14(4), 181-191.
- Yamaç, A. (2015). *İlkokul üçüncü sınıf öğrencilerinin yazma becerilerinin gelişiminde dijital hikâyelerin etkisi*. (Doktora Tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 397437)
- Yamaç, A., & Ulusoy, M. (2017). The effect of digital storytelling in improving the third graders' writing skills. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 9(1), 59-86.
- 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 & education*, 59(2), 339-352.
- Yavuz K., G. (2015). *Araştırma temelli öğrenme yaklaşımına dayalı dijital öykü oluşturma öğretmeni adaylarının direnç davranışlarına ve öğrenme yaklaşımlarına etkisi*. (Doktora Tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 388949)

- Yeşiltaş, E., & Kaymakçı, S. (2014). Sosyal bilgiler öğretim programının teknoloji boyutu. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(16), 314-340.
- Yıldırım, E. (2015). *İstatistiksel araştırma yöntemleri araştırma tasarımı – örnekleme – veri toplama teknikleri*, (1. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2008). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*, (6.Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yılmaz, Y., Üstündağ, M. T., & Güneş, E. (2017). Öğretim materyali olarak dijital hikâye geliştirme aşamalarının ve araçlarının incelenmesi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17 (3), 1621-1640.
- Yildiz Durak, H. (2018). Digital story design activities used for teaching programming effect on learning of programming concepts, programming self efficacy, and participation and analysis of student experiences. *Journal of Computer Assisted Learning*, 34(5), 740-752.
- 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), 25-34.
- Yüksel, P., Robin, B., & McNeil, S. (2011). Educational uses of digital storytelling all around the world. In *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 1264-1271). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Yüksel, A., P., Yıldırım, S., & Robin, B. R. (2016). A phenomenological study: teachers' experiences of using digital storytelling in early childhood education. *Educational Studies*, 42(5), 427-445. doi: <http://dx.doi.org/10.1080/03055698.2016.1195717>
- Yüksel, P. (2011). *Okul öncesi eğitiminde dijital öykü anlatımının kullanılması: Bir olgu bilim çalışması*. (Yüksek Lisans Tezi).Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 305105)
- Yürük, S. (2015). *Dijital öykülemeye dayalı değerler eğitiminin öğrencilerin değer kazanımı ve tutumlarına etkisi*.(Yüksek Lisans Tezi).Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 423425)
- Yürük, S.E. & Atıcı, B. (2016). The value of digital story-based educational materials is an influence on students' appreciation. *Trakya University Education Faculty Magazine*, 7(1): 56-74.
- Zhao, Y. (2007). Social studies teachers' perspectives of technology integration. *Journal of technology and teacher education*, 15(3), 311-333.
- Zooburst (n.d.). Zooburst für deinen persönlichen LifeStyle. Retrieved February 19, 2018 from <https://www.zooburst.com/>
- 8mm HD for iPad (n.d.). *About 8mm HD*. Retrieved May 02, 2018 from <http://www.topappreviews101.com/8mm-hd-ipad-app-15339.html>

EKLER

Ek-1. Sosyal Bilgiler Dersi Kültür ve Miras Ünitesi Başarı Testi

KÜLTÜR VE MİRAS ÜNİTESİ BAŞARI TESTİ

Sevgili Öğrenciler;

Sorular Sosyal Bilgiler Dersi Kültür ve Miras ünitesini kapsamaktadır. Sınav toplam 25 çoktan seçmeli test sorusundan oluşmaktadır. Sınav süresi 40 dakikadır.

BAŞARILAR...

1. Aşağıdakilerden hangisinin iskân siyasetinin amaçlarından değildir?

- A) Fethedilen yerlerin Türkleşmesini sağlamak
- B) Fetihlerin kalıcı olmasını sağlamak
- C) Fethedilen yerlerin güvenliğini sağlamak
- D) Fethedilen yerlerin zenginliklerini ele geçirmek

2. Aşağıdakilerden hangisi Osmanlı Devleti'nin fetih sonrası izlediği politikalardan biri değildir?

- A) Halktan vergi alınmaması
- B) Nüfusun azalmaması için göçün yasaklanması
- C) Herkese din özgürlüğü tanınması
- D) Kanun önünde herkese eşit davranılması

3. Osman Gazi Eskişehir'de pazar kurdurmuştu. Bu pazarda Germiyanogulları'ndan birisi Bilecik Rumlarından bir tüccardan bardak satın almış, ancak parasını ödememişti. Rum tüccar Osman Bey'e gelerek şikâyetle bulundu, bunun üzerine Osman Bey adamı çağırarak Rum'un hakkını ondan aldı. Bu olayın ardından da pazarda tellaklar gezdirip kimsenin kimseye zulmetmemesini, haksızlığa uğrayanların kendisine müracaat etmesini duyurdu.

Metne göre aşağıdaki yargılardan hangisine ulaşılamaz?

- A) Osman Bey'in haksızlığa karşı olduğuna
- B) Osman Bey'in Rumlardan yana olduğuna
- C) Osman Bey'in adaletli olduğuna
- D) Osman Bey'in din, dil, ırk ayrımı yapmadığına

4. Osman Bey döneminde gaza ve fetihler, eli silah tutan kimselerle gerçekleştiriliyordu. Orhan Bey sınırların genişlemesiyle Türk gençlerinden "yaya ve müselleme" adıyla sürekli savaşa hazır bir ordu oluşturdu. Rumeli'de fetihlerin genişlemesiyle Hristiyan ailelerin erkek çocukları asker olarak yetiştirilmek amacıyla toplanmaya başladı. "Devşirme sistemi" ile yetiştirilen askerlerle "Kapıkulu" ordusu meydana getirildi.

Buna göre aşağıdaki yargılardan hangisine ulaşılabılır?

- A) Ordu paralı askerlerden oluşmaktadır.
- B) Kapıkulu askerleri doğrudan padişaha bağlıdır.
- C) Türk nüfusun azalmasıyla Hristiyan çocuklar askere alınmıştır.
- D) Osmanlı Devletinde düzenli orduyu Orhan Bey kurmuştur.

5. "Bir gün (Orhan Bey) kendi kendine tasasızca oturmuştu. Gönlüne düştü ki: Denizi geçmeli, o ülkenin halkını da imana çağırmalı. Razi olmazlarsa Tanrı uğruna savaşmalı. Bunu düşünürken adı Süleyman Paşa olan ulu oğlu, atasının eşiğini öpmeğe geldi. İzin dileyip girdi. Atası, gönlünde olanı oğluna anlatınca Süleyman Paşa yer öpüp dedi ki:

"Padişah bu kuluna buyurur, bu savaşın ululuğunu bana yakıştırırsa buyruk verir; Yaratanın yarlıgaması, Muhammed dininin gücü, atam kağanın himmetiyle, yüce Tanrı dilerse, isteğince ülke almak işi kolaylaşıp yerine gelir." *Nihat Atsız, Osmanlı Tarihleri I, s.51.*

Yukarıdaki metinde anlatılan olay aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Rumeli'ye geçiş
- B) Bursa'nın fethi
- C) Karesioğulları'nın alınması
- D) İznik'in kuşatılması

6. “Murat Gazi’nin emriyle Bursa’da ahiret için bir yapı yaptılar. Hem konukevi, hem cami, hem medresedir. Kimsesizler, yoksullar için paçalardan, tatlılardan, ekşilerden, daha güzeli olmayan yemeklerin hepsinden verilmesini, konukların hayvanlarının da yemlendirilmesini buyurdu. Hatiplere, hafızlara, müderrislere, müridlere, öğrencilere vazife karşılığı akça bağladı.” *Nihat Atsız, Osmanlı Tarihleri I, s. 54.*

Alıntıdan hareketle Kuruluş Dönemi için aşağıdakilerden hangisi söylenemez?

- A) Fethedilen yerlerde mimari eserler yapılmıştır.
- B) Kimsesiz ve yoksullara yemek verilmiştir.
- C) Ülke dışarıdan çok sayıda göç almıştır.
- D) Eğitim ve öğretime önem verilmiştir.

7. Osmanlı Devleti Rumeli’de bir yandan fetihler gerçekleştirilirken bir yandan da fethettiği yerlere Anadolu’dan Türk halkı getirerek iskân etti (yerleştirdi).

Aşağıdakilerden hangisi iskân siyasetinin devlete sağladığı faydalardan biri değildir?

- A) Osmanlı idaresi kalıcı hale geldi
- B) Issız, harap topraklar işlenmeye başlandı
- C) Taht kavgaları önlendi
- D) Bölgenin Türkleşmesi sağlandı

8. Fetihler sadece silah yoluyla gerçekleşmemiştir. Askerlerden önce fethedilecek bölgeye gidip insanların gönüllerini kazanmaya çalışan kişilerin de fetihlerde büyük rolü vardır.

Yukarıda bahsedilen bu gönüllü insanlara ne ad verilir?

- A) Abdalân-ı Rum (Abdal)
- B) Ahiyân-ı Rum (Ahiler)
- C) Baciyân-ı Rum (Kadınlar)
- D) Gaziyân-ı Rum (Gaziler ve Alpler)

9.Aşağıdakilerden hangisi Fatih’in İstanbul’u almak için yaptığı hazırlıklardan biri değildir?

- A) Büyük toplar döktürmesi
- B) Rumeli Hisarını yaptırması
- C) Güçlü bir donanma meydana getirmesi
- D) Haliç’in ağzını kalın zincirlerle kapatması

10. Osmanlı Devleti fethedilen topraklarda kalıcı olmak için “istimâlet politikası” uygulamıştır. Bu politikanın amacı fethedilen topraklardaki insanların devlete olan bağlılıklarını güçlendirmektir. Osmanlı Devleti bir yandan fetihleri gerçekleştirirken bir yandan da istimâlet politikası ile farklı millet ve kültürleri bir arada yaşatmayı başarmıştır.

Aşağıdakilerden hangisi “istimâlet politikası” aşamalarından değildir?

- A) Fetih öncesi hazırlık
- B) Fetih sonrası halkın alıştırılması
- C) Adil yönetim anlayışı
- D) Osmanlı halkına tanınan din, dil ve kültürel özgürlükler

11. Kanuni Sultan Süleyman 16 Ağustos 1560 tarihli fermanında; “Semendire Beyine hüküm ki, huzur içinde yaşayan halkımdan hiç kimseye hiç bir zaman zulmedilmesine rızam yoktur. Vergi toplama görevinde bulunanların kanuna aykırı olarak halktan fazla akça aldıklarını işittim ve buyurdum ki; Her türlü vergiyi sadece kanunlar çerçevesinde toplattırasın. Hiçbir kimseye fazladan bir akça dahi aldirtmayasın. Dinlemeyenleri yazıp bildiresin...”

verilen fermanda aşağıdakilerden hangisi vurgulanmıştır?

- A) Sağlıklı bir toplum için ne yapılması gerektiği
- B) Ticareti geliştirmek için neler yapılması gerektiği
- C) Adaletli ve hoşgörülü olmak
- D) Vergi toplamının önemi

12. Osmanlı Devleti’nde devlet ile vatandaşlar arasındaki ilişkilerde etnik köken ya da ırk değil din esas alınmıştır. Osmanlı toplumunu oluşturan iki temel unsur Müslüman olanlar ve

Müslüman olmayanlar (gayrimüslimler) olmuştur. Gayrimüslimler de mensubu oldukları din ve mezhepler esas alınarak birer millet olarak kabul edilmiştir.

Osmanlı Devleti'nde bu anlayışa ne ad verilir?

- A) İktâ sistemi B) Millet sistemi C) Devlet sistemi D) Tımar sistemi

13. Yeni Çağ'da Avrupa'da yaşanan Rönesans ve Reform hareketlerinin ortak amacı aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Uluslar arasında kültür birliğini sağlamak
B) Gelişmeyi önleyici engelleri ortadan kaldırmak
C) Halkın yönetime katılmasını sağlamak
D) Dinî, idari ve bilimsel alanda eski uygulamalara dönmek

14. Aşağıdakilerden hangisi Aydınlanma Çağını en iyi açıklayan kavramdır?

- A) Akılcılık B) Laiklik C) Demokrasi D) Özgür düşünce

15. XVI. yüzyılda Dünya'nın döndüğü fikrini savunan Galileo, bu iddiasından vazgeçince cezalandırılmaktan kurtulmuştur.

XVI. yüzyıl Avrupa'sı göz önüne alındığında, bu durumu aşağıdakilerden hangisi en doğru olarak açıklar?

- A) Bilim insanları bilime gereken önemi vermediler.
B) Bilimsel gelişmeler astronomi ile sınırlı kaldı.
C) Bilimsel çalışmalar yaşamlarını zorlaştırdı.
D) Bilimsel düşüncenin önünde engeller vardı.

16. Bu dönemde yapılan seyahatlerle yeni bitki ve hayvan türleri keşfedildi ve yazılan kitaplarda bu hayvan ve bitkileri gösteren resimlere yer verildi. Avrupa'da yine seyahatler sonucu bu dönemde sifilisi, frengi gibi çeşitli salgın hastalıklar yaygınlaştı.

Yukarıda özellikleri verilen dönem aşağıdakilerden hangisidir?

- A)Coğrafi Keşifler B)Reform C)Haçlı Seferleri D)Rönesans

17. Bu dönem Orta Çağ'a egemen olan düşünce biçimine, yani skolâstik düşünceye karşı yapılan sert bir başkaldırı olduğu bir dönemdir. Bunun için geleneklerin ve dogmaların aklın eleştirisinden geçirilmesi gerekir. Modern Çağ'ı oluşturacak ilkeler ile düşüncelerin ileri sürülmeye başlaması gerekmektedir.

Yukarıda özellikleri verilen dönem aşağıdakilerden hangisidir?

- A)Reform B)Coğrafi Keşifler C)Haçlı Seferleri D)Rönesans

18. Aşağıdakilerden hangisi Sanayi İnkılâbı'nın Osmanlı Devleti'ne etkilerinden biri değildir?

- A) Osmanlı ekonomisinde yaşanan sıkıntıların artmasına neden oldu.
B) Osmanlı tüccarların Avrupalı tüccarlarla rekabet gücü kalmadı.
C) İngiltere'de büyük bir sömürge imparatorluğu kuruldu.
D) Osmanlı topraklarını üretilen malların satılacağı bir pazar haline getirdi.

19. Aşağıdakilerden hangisi Fransız İhtilali'nin sonuçlarından biri değildir?

- A) Yeni Çağ bitti, Yakın Çağ başladı.
B) Tüm dünyada milliyetçilik, eşitlik, özgürlük kavramları önem kazandı.
C) Osmanlı Devleti'nde yaşayan halk devlete iyice bağlandı.
D) Fransa'da monarşi rejiminin yıkılıp yerine cumhuriyetin kurulmasına neden oldu.

20.1718-1730 yılları arasında yaşanan Lale devrinde aşağıdaki gelişmelerden hangisi düşünce ve kültür hayatını daha çok etkileyen bir yenilik olmuştur?

- A) Çiçek aşısının uygulanması B) Matbaanın kullanılması
C) Kâğıt fabrikasının kurulması D) Tulumacı Ocağı'nın kurulması

21. II. Mahmud Dönemi'nde bazı yenilikler yapılmıştır. Aşağıdaki yeniliklerden hangisi devlet yönetiminin daha sistemli hale getirilmesi amacıyla yapılmıştır?

- A) Bakanlıkların(Nazırlık) kurulması
B) "Takvim-i Vekayi" adında ilk resmi gazetenin çıkarılması
C) Matbaanın kurulması
D) Yeniçeri Ocağı'nın kaldırılması

22. Aşağıda XIX. yüzyılda Osmanlı Devleti'ndeki bazı gelişmeler verilmiştir. Bu gelişmeler sırasıyla hangi alanlarla ilgilidir?

- I. İlk Türkçe gazete Takvimivekayi yayınlandı.
II. Posta Nezareti kurularak mektuplar düzenli olarak dağıtıldı.
III. İstanbul'da Şirketihayriye kurularak düzenli vapur seferleri gerçekleştirildi.
IV. Çiftçilere uygun şartlarda kredi vermesi için Memleket Sandıkları oluşturuldu.

- A) I. haberleşme, II. ulaşım, III. bankacılık, IV. basın
B) I. ulaşım, II. basın, III. haberleşme, IV. bankacılık
C) I. basın, II. haberleşme, III. ulaşım, IV. bankacılık
D) I. bankacılık, II. ulaşım, III. haberleşme, IV. Basın

23.Manuel Serrano Sanz (Manuel Serano Senz) adlı seyyah "Türkiye'nin Dört Yılı (1552-1556)" adlı eserinde "Bıraktıkları hayrat hangi çeşit olursa olsun bizdekinden fazladır. Dört sultan tarafından yapılan dört büyük caminin etrafı hayrat ile doludur. Kasabalar ve تنها yol kıyılarına yolcular için kervansaraylar yaptırır, yollar açtırırlar. Su olmayan yerlere çeşmeler ve tuvaletler yaptırır. Halkın ücretsiz faydalandığı bu yapılar öyle muhteşemdir ki saraya benzerler." demiştir.

Yukarıdaki bahsedilenlerden yola çıkarak Osmanlı Devleti için ne söylenebilir?

- A) Osmanlı Devleti adaletli yönetim şekline sahiptir.
B) Osmanlı Devleti demokratik yönetim şekline sahiptir.
C) Osmanlı Devleti hoşgörü politikası izlemiştir.
D) Osmanlı Devleti halkını düşünen ve yardım yapan bir yapı içindedir.

24. Aşağıdakilerden hangisi Osmanlı Devleti'nde uğraşılan el sanatlarından değildir.

- A) Hat B) Çini C) Heykel D) Ebru

25. I. Medrese II. Köprü III. Bedesten

Yukarıdakilerden hangisi Osmanlı Devleti'ne ait mimari eserlerdendir?

- A) Yalnız I B) I ve II C) II ve III D) I,II,III

CEVAP ANAHTARI	
Soru Numarası	Cevap
1	D
2	B
3	B
4	D
5	A
6	C
7	C
8	A
9	D
10	B
11	C
12	B
13	B
14	A
15	D
16	A
17	D
18	C
19	C
20	B
21	A
22	C
23	D
24	C
25	D

Ek-2. Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği

Sevgili Öğrenciler,		Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum
Bu anket, sizin Sosyal Bilgiler dersine yönelik tutumunuzu tespit etmek amacıyla hazırlanmıştır. Aşağıda derse yönelik tutum ifadeleri yer almaktadır. Verilen her ifadeyi dikkatle okuduktan sonra yan tarafında yer alan kutucuklardan size en uygun olan seçeneği işaretleyiniz.						
1. Öğrenme İsteği	1 Sosyal Bilgiler dersinde zilin nasıl çaldığını anlamıyorum.	()	()	()	()	()
	2 Sosyal Bilgiler dersinden nefret ediyorum.	()	()	()	()	()
	3 Sosyal Bilgiler dersi yerine başka bir derse girmeyi tercih ederim.	()	()	()	()	()
	4 Mecbur olmasam Sosyal Bilgiler dersine girmem.	()	()	()	()	()
	5 Keşke her ders Sosyal Bilgiler olsa...	()	()	()	()	()
	6 Bence Sosyal Bilgiler dersine ayrılan sürenin azaltılması gerekir.	()	()	()	()	()
	7 Ah Ah keşke Soysa Bilgiler olmasa...	()	()	()	()	()
2. Sosyal Bilgiler Dersinden Hoşlanma	8 Sosyal Bilgiler dersinin konuları bana çok eğlenceli geliyor.	()	()	()	()	()
	9 Sosyal Bilgiler dersinde yeni konuları öğrenmek bana heyecan veriyor.	()	()	()	()	()
	10 Sosyal Bilgiler dersi bende güzel duygular uyandırıyor.	()	()	()	()	()
	11 Sosyal Bilgiler dersini iple çekiyorum.	()	()	()	()	()
	12 Sosyal Bilgiler sevdiğim dersler arasındadır.	()	()	()	()	()
	13 Mümkün olsa boş derslerimde Sosyal Bilgiler dersine girmek isterim.	()	()	()	()	()
	14 Tarihi hikâyeleri dinlemek bana zevk verir.	()	()	()	()	()
	15 Boş zamanlarımda Sosyal Bilgiler dersiyle ilgili kitapları okurum.	()	()	()	()	0

Sevgili Öğrenciler, Bu anket, sizin Sosyal Bilgiler dersine yönelik tutumunuzu tespit etmek amacıyla hazırlanmıştır. Aşağıda derse yönelik tutum ifadeleri yer almaktadır. Verilen her ifadeyi dikkatle okuduktan sonra yan tarafında yer alan kutucuklardan size en uygun olan seçeneği işaretleyiniz.			Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum
3.Öğretmenden Kaynaklanan Tutumlar	16	Sosyal Bilgiler öğretmenimiz beni Soysal Bilgiler dersinden soğuttu.	()	()	()	()	()
	17	Sosyal Bilgiler öğretmeni yüzünden Soysal Bilgiler kelimesini bile duymak istemiyorum.	()	()	()	()	()
	18	Sosyal Bilgiler öğretmeninden nefret ediyorum.	()	()	()	()	()
	19	Sosyal Bilgiler dersinde asla başarılı olamam.	()	()	()	()	()
	20	Sosyal Bilgiler öğretmenim bana Sosyal Bilgiler dersini sevdirdi.	()	()	()	()	()
	21	Sosyal Bilgiler dersine çalışmam gerektiği zaman kendimi yorgun hissediyorum.	()	()	()	()	()
4. Sosyal Bilgiler Sevgisi	22	Hata yapmaktan korktuğum için Sosyal Bilgiler dersinde konuşmam.	()	()	()	()	()
	23	Sosyal Bilgiler dersine asla iyi bir not alamam.	()	()	()	()	()
	24	Sosyal Bilgiler dersi olmasaydı, okulu daha çok severdim.	()	()	()	()	()
	25	Sosyal Bilgiler dersi zaman kaybıdır.	()	()	()	()	()
	26	Sosyal Bilgiler dersinde canım çok sıkılıyor.	()	()	()	()	()

Ek-3. Dereceli Puanlama Anahtarları (Rubrik)

PERFORMANS GÖREVİ

Dersin adı	: Sosyal Bilgiler
Sınıf	: 7
Ünite Adı	: Kültür ve Miras
Beklenen Performans:	Osmanlı Devleti'nin fetih siyasetini örnekler üzerinden analiz eder.
Süre	: 2 hafta
Değerlendirme	: Dereceli Puanlama Anahtarı

Konu: Sizden, Osmanlı Devleti'nin İstimalet Siyaseti ile ilgili örnek olaylar bulmanız ve bu olaylardan yola çıkarak Osmanlı Devleti'nin İstimalet Siyaseti ile ilgili nasıl bir yol izlediğini anlatacak metin hazırlamanız isteniyor.

Performans görevinin adı: İnsanı Yaşat Ki Devlet Yaşasın

Bu çalışmayı yaparken;

a) Konu ile ilgili kitap, roman, hikâye, uzman kişi ve internetten örnek olay bulunuz.

b) Bulduğunuz örnek olayları not alınız.

c) Not aldığınız örneklerden ve derste öğrendiklerinizden yola çıkarak metni hazırlayınız.

d) Çalışmanızın öğretmeniniz tarafından aşağıdaki dereceli puanlama anahtarına göre değerlendirileceğini göz önünde bulundurunuz.

DERECELİ PUANLAMA ANAHTARI

Öğrencinin kod numarası:

Kategoriler	Ölçütler ve Puanlama					Alınan Puan
	20	15	10	5	0	
Ödevin Tamamlanması	Ödevinin tümünü tamamlamış	Ödevinin çoğunu tamamlamış	Ödevinin yarısını yapmış	Ödevinin yarısından azını yapmış	Ödev hiç anlaşılmayacak biçimde yapılmış	
Doğru Bilgi Verme	Ödev bütünüyle yapılmış. Ödevin anlaşılabilir yapıldığı görülüyor	Ödevin çoğu bölümü doğru yapılmış. Ödevin büyük bir kısmı anlaşılmış	Ödevin yarısı doğru yapılmış. Ödevin ancak biraz anlaşılmış	Ödevin yarısından azı doğru yapılmış. Ödev hiç anlaşılmamış	Ödev hiç anlaşılmamış	
Konuyu Analiz Etme	Ödevde konu bütünüyle analiz edilmiş	Ödevde konunun çoğu analiz edilmiş	Ödevde konunun yarısı analiz edilmiş	Ödevde konunun azı analiz edilmiş	Ödevde konu hiç analiz edilmemiş	
Düzen ve YazıGüzelliği	Ödev tamamen düzenli ve okunaklı bir yazı ile yazılmış	Ödevde bir iki düzensiz ve okunaksız kısım var	Ödevin bazı bölümleri düzensiz ve okunaksız yazılmış	Ödevin tamamına yakını düzensiz ve okunaksız yazılmış	Ödevin tamamı düzensiz ve okunaksız yazılmış	
Harcanan Zaman ve Emek	Ödevde çok fazla emek ve zaman verilmiş	Ödevde yeterince emek ve zaman verilmiş	Ödevde biraz emek ve zaman verilmiş	Ödevde çok az emek ve zaman verilmiş	Ödevde hiç emek verilmemiş	
Toplam						

PERFORMANS GÖREVİ

Dersin adı	: Sosyal Bilgiler
Sınıf	: 7
Ünite Adı	: Kültür ve Miras
Beklenen Performans:	Avrupa'daki gelişmelerle bağlantılı olarak Osmanlı Devleti'ni değişime zorlayan süreçleri kavrar.
Süre	: 3 hafta
Değerlendirme	: Dereceli Puanlama Anahtarı

Konu: Sizden, XV. ve XX. yüzyıllar arasında Avrupa'da yaşanan gelişmeler ve tarihi olaylar, sebep, sonuç ve öncüler ve bu olayların Osmanlı Devletine etkileri ile ilgili tablo hazırlamanız isteniyor.
--

Performans görevinin adı: Avrupa'da Uyanış Bu çalışmayı yaparken; a) Konu ile ilgili kitap, ansiklopedi ve internetten faydalanınız. b) Bulduğunuz bilgileri not alınız. c) Not aldığınız bilgilerden ve derste öğrendiklerinizden yola çıkarak tabloyu hazırlayınız. d) Çalışmanızın öğretmeniniz tarafından aşağıdaki dereceli puanlama anahtarına göre değerlendirileceğini göz önünde bulundurunuz.

DERECELİ PUANLAMA ANAHTARI

Öğrencinin kod numarası:

Kategoriler	Ölçütler ve Puanlama					Alınan Puan
	20	15	10	5	0	
Ödevin Tamamlanması	Ödevinin tümünü tamamlamış	Ödevinin çoğunu tamamlamış	Ödevinin yarısını yapmış	Ödevinin yarısından azını yapmış	Ödev hiç anlaşılmayacak biçimde yapılmış	
Doğru Bilgi Verme	Ödev bütünüyle yapılmış. Ödevin anlaşılabilir yapıldığı görülüyor	Ödevin çoğu bölümü doğru yapılmış. Ödevin büyük bir kısmı anlaşılabilir	Ödevin yarısı doğru yapılmış. Ödevin ancak biraz anlaşılabilir	Ödevin yarısından azı doğru yapılmış. Ödev hiç anlaşılabilir	Ödev hiç anlaşılabilir	
Konuyu Kavrama	Ödevde konu bütünüyle kavranılmış	Ödevde konunun çoğu kavranılmış	Ödevde konunun yarısı kavranılmış	Ödevde konunun azı kavranılmış	Ödevde konu hiç kavranılmamış	
Düzen ve Yazı Güzelliği	Ödev tamamen düzenli ve okunaklı bir yazı ile yazılmış	Ödevde bir iki düzensiz ve okunaksız kısım var	Ödevin bazı bölümleri düzensiz ve okunaksız yazılmış	Ödevin tamamına yakını düzensiz ve okunaksız yazılmış	Ödevin tamamı düzensiz ve okunaksız yazılmış	
Harcanan Zaman ve Emek	Ödevde çok fazla emek ve zaman verilmiş	Ödevde yeterince emek ve zaman verilmiş	Ödevde biraz emek ve zaman verilmiş	Ödevde çok az emek ve zaman verilmiş	Ödevde hiç emek verilmemiş	
Toplam						

PERFORMANS GÖREVİ

Dersin adı	: Sosyal Bilgiler
Sınıf	: 7
Ünite Adı	: Kültür ve Miras
Beklenen Performans:	Osmanlı Devleti'nde ıslahat hareketleri sonucu ortaya çıkan kurumlardan hareketle toplumsal ve ekonomik değişim hakkında çıkarımlarda bulunur.
Süre	: 1 hafta
Değerlendirme	: Dereceli Puanlama Anahtarı

Konu: Sizden, Osmanlı Devleti'nde yapılan ıslahatlarla ilgi öğretmenin vermiş olduğu çalışma metinlerinde yola çıkarak Osmanlı Devleti'ndeki toplumsal ve ekonomik değişim hakkında çıkarım yapmanız isteniyor.

Performans görevinin adı: Değişen Dünyada Değişen Osmanlı

Bu çalışmayı yaparken;

a) Konu ile ilgili grupların sunduğu dijital öykülemeler ve derste öğretmenin anlattıklarından yola çıkarak çalışma metinlerini cevaplayınız.

b) Çalışmanızın öğretmenin tarafından aşağıdaki dereceli puanlama anahtarına göre değerlendirileceğini göz önünde bulundurunuz.

DERCELİ PUANLAMA ANAHTARI

Öğrencinin kod numarası:

Kategoriler	Ölçütler ve Puanlama					Alınan Puan
	20	15	10	5	0	
Ödevin Tamamlanması	Ödevinin tümünü tamamlamış	Ödevinin çoğunu tamamlamış	Ödevinin yarısını yapmış	Ödevinin yarısından azını yapmış	Ödev hiç anlaşılmayacak biçimde yapılmış	
Doğru Bilgi Verme	Ödev bütünüyle yapılmış. Ödevin anlaşılabilir yapıldığı görülüyor	Ödevin çoğu bölümü doğru yapılmış. Ödevin büyük bir kısmı anlaşılabilir	Ödevin yarısı doğru yapılmış. Ödevin ancak biraz anlaşılabilir	Ödevin yarısından azı doğru yapılmış. Ödev hiç anlaşılabilir	Ödev hiç anlaşılabilir	
Konuyu İlgili Çıkarımda Bulunma	Ödevde konu bütünüyle çıkarımda bulunulmuş	Ödevde konunun çoğu ile ilgili çıkarımda bulunulmuş	Ödevde konunun yarısı ile ilgili çıkarımda bulunulmuş	Ödevde konunun azı ile ilgili çıkarımda bulunulmuş	Ödevde konu ile ilgili hiç çıkarımda bulunulmamış	
Düzen ve Yazı Güzelliği	Ödev tamamen düzenli ve okunaklı bir yazı ile yazılmış	Ödevde bir iki düzensiz ve okunaksız kısım var	Ödevin bazı bölümleri düzensiz ve okunaksız yazılmış	Ödevin tamamına yakını düzensiz ve okunaksız yazılmış	Ödevin tamamı düzensiz ve okunaksız yazılmış	
Harcanan Zaman ve Emek	Ödevde çok fazla emek ve zaman verilmiş	Ödevde yeterince emek ve zaman verilmiş	Ödevde biraz emek ve zaman verilmiş	Ödevde çok az emek ve zaman verilmiş	Ödevde hiç emek verilmemiş	
Toplam						

Ek-4. Öğrenci Çalışma Kâğıtları

? Cümlelerde boş bırakılan yerleri uygun ifadelerle tamamlayınız.

Osmanlı Devleti'nde Avrupa ülkeleri örnek alınarak yapılan reform çalışmaları _____ yüzyılın ilk yarısında başlamıştır.

Osmanlı Devleti'nin Avrupa devletleri karşısından ilk önemli toprak kaybını yaşadığı 1699 tarihli _____ Antlaşması Osmanlıların Avrupa'daki gerilemesinin başlangıcını oluşturur.

Osmanlı yöneticileri 19. yüzyılda ülkede ulaşımı geliştirmek için _____ ağına öncelik verdiler.

2. Mahmut'un padişahlığı döneminde Divan-ı Hümayun yerine _____ kurularak modern bürokrasinin temelleri atıldı.

1831 yılında yayına başlayan _____ Osmanlı Devleti resmi gazetesidir.

demiryolu Takvim-i Vekayi 16. Paris

Karayolu 18. Karlofça bakanlıklar

? Osmanlı Devleti ile ilgili verilen görselleri geleneksel yapının hakim olduğu kalasik dönem ve Avrupa örnek alınarak reformların yapıldığı yenileşme dönemi olan uygun yerlere yapıştırınız.

Klasik Dönemi

Yenileşme Dönemi

118



Aralarında sebep-sonuç ilişkisi bulunan olayları eşleştiriniz.

Osmanlı Devleti'nin Avrupalı devletler karşısında askeri başarısızlıklar yaşaması

Osmanlı Devleti'nin Avrupalı devletlerle imzaladığı serbest ticaret antlaşmalarıyla gümrük vergilerinin düşürülmesi

2. Mahmut'un padişahlığı döneminde Yeniçeriliğin kaldırılması

Osmanlı Devleti'nde Avrupa etkisinin toplumsal ve kültürel alanlara yansımaları



Osmanlı Devleti'nde tiyatro ve operanın ortaya çıkması

Avrupa ürünleriyle rekabet zorluğu sebebiyle, Osmanlı Devleti'nin sanayileşme çabalarının başarısız kalması

Osmanlı Devleti'nde köklü ve kalıcı reformların başlaması

Osmanlı yöneticilerinin Avrupa ülkelerindeki teknik ve ekonomik ilerlemeyi ve Osmanlı Devleti'nin geride kaldığını fark etmesi

**15. ve 20. Yüzyıllar Arasında Avrupa'da Yaşanan
Gelişmeler ve Osmanlı Devleti'ne Etkisi**

OLAYLAR	SEBEP	SONUÇ	ÖNCÜLER	OSMANLI DEVLETİ'NE ETKİSİ
Coğrafi Keşifler				
Rönesans				
Reform				
Aydınlanma Çağı				
Sanayi İnkılabı				
Fransız İhtilali				

ÖRNEK OLAY - 1:

Osman Bey sınırların genişlemesinin yanında şehir hayatının canlanmasına ve ticaretin gelişmesine de önem veriyordu. Örneğin Eskişehir'de kurulan bir pazarda bir Türk'ün Bizanslı tüccardan aldığı bardağın parasını ödememesi üzerine Osman Bey o kişiyi cezalandırarak Bizanslı tüccarın mağduriyetini gidermiştir. Osman Bey'in bu adil tutumu fethettiği yerlerdeki halkın Osmanlı yönetimini benimsemesini kolaylaştırmıştır.

ÖRNEK OLAY - 2:

"Halktan kanuna aykırı vergi alındığı bana arz olundu. Bundan sonra halktan her kim olursa olsun, hangi makam sahibi olursa olsun kanuna aykırı bir nesne dahi aldırtmayın. Sizin bu uygulamalara son vermediğiniz ve bu gibi olayları tarafıma bildirmediğinizi de duydum. Bu hükmüm size ulaştığında hemen sicil defterine kaydedin ve uygulamaya koyun. Şayet haksızlıkları önlemeye kadir olamazsanız, haksızlığı yapan sancak beyi dahi olsa bana bildirin. Bu hükmü öyle ilan edin ki hiçbir kimse duymadık, bilmiyorduk, diyemesin."

Yukarıdaki iki örnek olayı dikkate alarak Osmanlı Devleti'nin istimâlet politikasında nasıl bir yol izlediğini aşağıya yazınız.

ÖRNEK OLAY - 1:

Osmanlı fetih siyasetinin başarısında "istimâlet" (hoşgörü) çok önemli bir yere sahiptir. Bu sistemin ilk aşamasında fethedilecek bölgenin ileri gelenleriyle müttefiklik tesis edilirdi. Ancak sadece müsamahalı yaklaşımla kalıcı olunamayacağından, sistemli bir iskân politikası uygulanmalıydı. Bu ise çoğu zaman seksen-yüz yıllık bir hoşgörü süresini kapsayabilmekteydi.

ÖRNEK OLAY - 2:

Bizans, Balkanlarda, çeşitli vaatlerle ve cebren iki binden fazla yurttaşı yurtlarından kopararak başka yerlere yerleştirmiş ve olaya iltica süsü vermişlerdi. Aradan bir müddet geçince yurttaşlardan her biri bir mahalde sefalet ve hakaretlere uğrayarak feryad-ü figan etmişler ve neticede tekrar yurtlarına dönmek için Osmanlı Devleti'ne başvurmuşlardır. Kendileri hakkında verilen fermanla tamamı affedilerek eski yerlerine dönmelerine müsaade edilmiştir.

Yukarıdaki iki örnek olayı dikkate alarak Osmanlı Devleti'nin iskân ve İstimalet politikasında nasıl bir yol izlediğini aşağıya yazınız.

ÖRNEK OLAY - 1:

Süleyman Paşa Rumeli'deki kaleleri zaptettikçe Orhan Bey'e: "Rumeli şehir ve kalelerindeki Hristiyan aileleri Karesi vilayetine geçirip, onların yerine de Anadolu'nun güneyinden göçebe Türkmen, gönüllü Gaziyan, fisebilillah gaza eden Dervişan ve kendi arzusuyla gelip yerleşmek isteyen köylüleri gönderip onlara araziler vererek iskân eylemek gerek." demiştir. Orhan Bey de bu kıstaslardaki aileleri Rumeli'ye göndererek iskân etmiştir.

ÖRNEK OLAY - 2:

Osmanlı Devleti, Rumeli'nin iskanı konusunda çok dikkatli davranmış ve iskan politikasını hassasiyetle uygulamıştır. Devlet, Anadolu'da hayvanlarına otlak bulmak için mevsime göre yer değiştiren konar göçerlere iskan konusunda öncelik vermeyi tercih etmiştir. Böylece miri arazi haline getirilmiş olan Rumeli'de, konar göçerlerin toprağa bağlanması, askeri sınıfa dahil olmaları, Rumeli'de nüfus ve tımarlı sipahi sayısının arttırılması aynı anda sağlanmış oluyordu.

Yukarıdaki iki örnek olayı dikkate alarak Osmanlı Devleti'nin iskân politikasında nasıl bir yol izlediğini aşağıya yazınız.



Aşağıdaki soruları verilen metinlere göre cevaplayınız.

1

Avrupa'da Viyana önlerinde nöbet tutan Türk ordusunun marşları bütün Arupa milletleri tarafından beğenildi. Böylece mehter, Avrupa müziğini etkilemeye başladı. Bizim nağmelerimizi bugün Balkan şarkı ve türkülerinde, Orta Avrupa bestelerinde bulmak mümkündür.

2

1683'teki II. Viyana Kuşatması, Osmanlılar ile Avrupalılar arasındaki etkileşim adına yeni bir dönemin başlangıcı oldu. Kuşatma sırasında ve sonrasında Avrupalılar, özellikle Avusturyalılar Türkleri daha yakından tanıdılar. Osmanlı giysileri hem erkekler hem kadınlar arasında moda oldu. Türk kahvesi, Viyanalıların yaşamına bir daha çıkmamak üzere girdi.

3

1718'de Lale Devri'nin başlamasıyla birlikte "Dışarıya Bakmayan Osmanlı" dönemi sona erdi. Sadrazam Nevşehirli Damat İbrahim Paşa, Avrupa'yı tanımak gerektiğine inanarak ilk kez Avrupa başkentlerine elçiler gönderdi. Bu elçiler Osmanlı Devleti'nde mimari alandan kültürel alana kadar birçok değişikliğin yaşanmasında öncü oldular.

- ❶ Yukarıdaki hangi paragraf Osmanlı Devleti'nin Avrupa'yı etkilediğini anlatmaktadır? Bu etkileme nasıl olmuştur? Yazınız.

- ❷ Hangi paragraf Avrupa'nın Osmanlı Devleti'ni etkilediğini belirtmektedir. Bu etkilenme hangi alanlarda yaşanmıştır? Yazınız.

Ek-5. İzin Belgeleri



T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı



Sayı : 88179374-300-E.1900021962
Konu : Uygulama İzni (Fatih PALA)

21.01.2019

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Enstitünüz Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı Sosyal Bilgiler Eğitimi Bilim Dalı doktora öğrencilerinden Fatih PALA'nın *"Sosyal Bilgiler Dersinde Dijital Öyküleme Destekli Grup Çalışmasının Akademik Başarı, Tutum ve Kalıcılığa Etkisi"* konulu doktora tezini 11.02.2019/ 24.04.2019 tarihleri arasında yapma talebine cevaben Erzurum Valiliği İl Milli Eğitim Müdürlüğünün 15.01.2019 tarihli ve 36648235-605.01-E.1014620 sayılı yazısı ekte gönderilmiştir.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Prof.Dr. Medine GÜLLÜCE
Rektör Yardımcısı

Ek : 15.1.2019 tarihli 36648235-605.01-E.1014620 sayılı belge





T.C.
ERZURUM VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 36648235-605.01-E.1014620
Konu : Uygulama İzni ve Anket Çalışması

15.01.2019

DAĞITIM YERLERİNE

- İlgi: a) 07/01/2019 tarihli ve 1900005245 sayılı yazınız.
b) 08/01/2019 tarihli ve 302 sayılı yazınız.

İlgi yazılar gereği, Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı Sosyal Bilgiler Eğitimi Bilim Dalı Doktora Öğrencisi **Fatih PALA'nın**, Oltu İlçesine bağlı Karabekir Ortaokulu, 7.Sınıf öğrencilerine; "*Sosyal Bilgiler Dersinde Dijital Öyküleme Destekli Grup Çalışmasının Akademik Başarı, Tutum ve Kalıcılığa Etkisi*" konulu uygulama yapma talebi ile Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı Hareket ve Antreman Bilim Dalı Tezli Yüksel Lisans Öğrencisi Fatih Hikmet SEVİM'in; "*Lise Öğrencilerinin Akran Desteği Düzeylerinin Belirlenmesi*" adlı çalışmalarının kabulüne ilişkin, 15/01/2019 tarihli ve 948557 sayılı Valilik Oluru yazımız ekinde gönderilmiştir.

Bilgilerinize arz ederim.

Mehmet Yaşar YILDIRIM
İl Millî Eğitim Müdür V.

EKLER:

- 1-İlgi (a) (6 sayfa)
2-İlgi (b) (7 sayfa)

Dağıtım:

Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Rektörlüğüne
(Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı)

Atatürk Üniversitesi Rektörlüğüne
(Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı)

19.01.2019
Aras Emin DERVİŞOĞLU
Müdür

Yönetim Cad. Valilik Binası Kat:4 Yakutiye ERZURUM
Elektronik Ağ: <http://erzurum.meb.gov.tr>
e-posta: arge25@meb.gov.tr

Ayrıntılı bilgi için: AR-GE Birimi
Tel: (0 442) 234 4800-179
Faks: (0 442) 235 1032

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden 9537-194e-3eea-98b0-443f kodu ile teyit edilebilir.

Ek-6. Öğrenci Görüşme Formu

Sevgili Öğrenci;

2018-2019 eğitim-öğretim yılı birinci döneminde sizlerle Sosyal Bilgiler dersi Kültür ve Miras ünitesi bağlamında grup destekli dijital öyküleme çalışması gerçekleştirdik. Araştırmanın etkilerinin daha detaylı ortaya konulabilmesi için senin bu çalışma konusunda gözlem ve görüşlerinin çok önemli olduğunu düşünüyorum. Aşağıda bu konudaki gözlem ve görüşlerini ortaya koyacak sorular bulunmaktadır. Bu sorulara vereceğin cevapları sadece araştırma ekibi görecektir ve kişisel bilgilerin gizli kalmak koşuluyla araştırmada kodlanarak kullanılacaktır. Değerli katkıların için çok teşekkür ederim.

Fatih PALA

Atatürk Üniversitesi Doktora Öğrencisi

1. Dijital öyküleme çalışmaları sosyal bilgiler dersindeki başarılarınızı nasıl etkiledi?
2. Dijital öyküleme çalışmaları sosyal bilgiler dersine yönelik tutumunuzu nasıl etkiledi?
3. Dijital öyküleme çalışmaları öğrenilen konular üzerinde kalıcılığı sağladı mı?
4. Dijital öyküleme çalışmalarının hangi becerilerinizi geliştirdiğini düşünüyorsunuz?
5. Dijital öyküleme ile yapılan derslerde nerelerde zorlandın?
6. Dijital öyküleme ile yapılan dersleri kolay öğrendin mi? Niçin?
7. Dijital öyküleme etkinliklerini arkadaşlarınla grup çalışması şeklinde yapmış olman çalışmanı ve performansını nasıl etkiledi?
8. Sosyal bilgiler dersindeki diğer konuları dijital öykülerle öğrenmek ister misin? Niçin?
9. Dijital öyküleme çalışmalarını diğer derslerde de yapılırsa ister misin? Niçin?
10. Dijital öyküleme çalışmalarının faydaları nelerdir?

Ek-7. Kontrol Grubu Ders Planı

SOSYAL BİLGİLER 7. SINIF 1. KONU DERS PLANI

1.BÖLÜM	
DERS	Sosyal Bilgiler
SINIF	7. Sınıf
ÖĞRENME ALANI	KÜLTÜR VE MİRAS
KONU	Beylikten Cihan Devletine
SÜRE	40'+40'+40'+40'+40'+40'+40'=240 dk. (2 Hafta)
2.BÖLÜM	
Kazanımlar	SB.7.2.1. Osmanlı Devleti'nin siyasi güç olarak ortaya çıkış sürecini ve bu süreci etkileyen faktörleri açıklar. Kuruluştan İstanbul'un fethine kadar olan dönemde devletin hüküm sürdüğü yerler ile iskân politikası, askerî, ekonomik ve toplumsal yapı detaya girilmeden ele alınır. Osmanlı Devleti'nin kuruluşu ile ilgili farklı tarihsel yorumlara değinilir.
Değerler ve beceriler	Bu öğrenme alanı işlenirken kültürel mirasa duyarlılık ve estetik gibi değerlerle kanıt kullanma becerisinin de öğrenciler tarafından edinilmesi sağlanmalıdır.
Yöntem ve Teknikler	Anlatım, soru-cevap, beyin fırtınası, inceleme, tartışma
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Ders Kitabı, Akıllı Tahta, Sunu, Eba
Dersin İşlenişi	1- Osmanlı Devleti hakkında neler biliyorsunuz? 2- Bir devletin kurulduğu coğrafya o devlete ne gibi katkılar sağlayabilir? Söyleyiniz. 3- Sizde bir devletin uzun yıllar varlığını devam ettirebilmesi hangi nedenlere bağlıdır? Ders kitabındaki konu metni okutulacak. Metnin giriş kısmındaki ve sonundaki sorular öğrencilere sorulacak. Öğrencilere bilgi verilecek; Büyük Selçuklu Sultanı Alparslan döneminde Bizans, Türk ilerleyişini durdurmak istiyordu. Türkler Anadolu'yu yurt edinmek istiyordu. İki ordu Malazgirt Savaşı'nda karşı karşıya geldi(1071).Türkler kazandı. Bu savaştan sonra Anadolu'nun kapıları Türklere açıldı. Türkler büyük topluluklar halinde Anadolu'ya yerleşmeye başladılar. Anadolu Türk tarihi başlamış oldu. Anadolu'da kurulan beylikler Anadolu'nun Türkleşmesine katkıda bulundular. Kültür ve medeniyet yönünden Anadolu'yu zenginleştirdiler. Pek çok eser yaptılar. Süleyman Şah tarafından kurulan Türkiye (Anadolu) Selçukluları 1243 yılında Moğollarla yapılan Kösedağ Savaşı'nı kaybetti ve yıkılışa doğru sürüklendi. Türkiye (Anadolu) Selçukluları'nın parçalanmasının ardından Anadolu'da irili ufaklı pek çok yeni küçük beylik kuruldu. Söğüt-Domaniç çevresinde kurulan Osmanlıoğulları bu beyliklerden biriydi. OSMANLI DEVLETİ Osmanlı Devleti 1299 yılında Bilecik-Söğüt çevresinde Bizans sınırına yakın bir yerde Ertuğrul Gazi'nin oğlu Osman Bey tarafından kuruldu. Osmanlılar Oğuzların - Bozok kolunun - Kayı boyunun - Kınık soyundandır. *Osmanlı devleti kurulduğu sırada Anadolu'da beylikler arasında üstünlük kurma mücadelesi vardı. Anadolu Selçuklu Devleti yıkıldıktan sonra Anadolu'da ; Karesioğulları, Saruhanoğulları, Aydınoğulları, Menteşoğulları, Hamitoğulları, Germiyanogulları, Candaroğulları, Eretna Beyliği, Dulkadiroğulları ve Karamanoğulları kurulmuştur. Kendisini Anadolu Selçuklu Devleti'nin devamı sayan Karamanoğulları, Anadolu'daki üstünlük kurma mücadelesinde Osmanlı'yı uzun süre uğraştırmıştır. *Bizans taht kavgaları yaşadığı için özellikle Balkan topraklarına sahip çıkamıyordu. Anadolu beylikler kendi aralarında mücadele ediyordu. Osmanlı tüm bu karışık durumlardan yararlanarak önce Bizans topraklarına akınlar yaptı. Kısa sürede topraklarını genişletti. Düşmanların içinde bulunduğu bu karışık ortam Osmanlı Devleti'nin gelişmesini kolaylaştırmıştır. Osmanlı Devleti öncelikle Bizans topraklarını kısa sürede ele geçirmiştir. Osman Bey zamanında Bizans tefurlarıyla yapılan savaşlar kazanılmıştır.Bizans'la yapılan ilk savaş Koyunhisar savaşıdır. Tekfur = Vali/Kale Komutanı Orhan Bey zamanında İznik, Bursa gibi önemli şehirleri aldı.Bursa başkent yapıldı.Bizans'a yapılan yardımlar

	karşılığında Çimpe kalesi alındı. Çimpe Kalesi, Rumeli’de elde edilen ilk topraktır.Çimpe kalesi Osmanlıların Balkanlardaki fetihleri için önemli bir üs olmuştur. Düzenli ordu kuruldu. 1.Murat devrinde Edirne alındı ve başkent Bursa’dan Edirne’ye taşındı. Sırp Sındığı savaşı:Haçlı ordusu ile ilk kez savaşıldı.Osmanlı kazandı.Rumeli'deki Türk hakimiyeti kesinleşti. -Yıldırım Bayezid zamanında İstanbul ilk kez kuşatıldı.Düşmanın Niğbolu kalesine saldırması üzerine kuşatma kaldırıldı.Karamanoğlu gibi Osmanlı’ya sorun çıkaran beylikler himaye altına alınarak <i>Anadolu Türk birliği sağlandı.</i> Kendini Anadolu Selçuklu devamı sayan Karamanoğlu beyliği Osmanlı’yı en uzun süre uğraştıran beylik olmuştur. Timur ile 1402 yılında yapılan Ankara savaşı kaybedildi. Bu yüzden; 1402-1413 yılları arasında Fetret (bunalım) devri yaşandı. Osmanlı dağılma tehlikesi geçirdi. Taht kavgalarını bastırıp tahta çıkan I. Mehmet (Çelebi) devleti eski gücüne kavuştu. İslam dinini korumak veya yaymak amacıyla Müslüman olmayanlara karşı yapılan savaşlara gaza veya cihat denir. Osmanlı devleti hem Türk devlet sınırlarını genişletmeye çalışırken hem de gaza ve cihat anlayışı benimseyerek İslam dinini yaymaya çalışmıştır. Osmanlı Devleti’nin halkını, dini inançlarına göre ayırdığı sisteme millet sistemi denir. Milletlere, dinine göre bir ayrımcılık uygulanmazdı. Her milletin dinine, inancına, kültürüne saygı gösterilip ibadet, hukuk ve adalet gibi konularda ona göre davranılırdı. -Osmanlı devleti uzun yıllar çok doğru bir yerleşme (iskan) politikası uygulamıştır. Fethettiği yerlere Anadolu’dan Türk aileler getirilip yerleştirildi. Türkler ve yabancıların kaynaşması sağlandı. Yabancılar hoşgörü ile yaklaşıldı. Bu hoşgörü politikasına İstimalet politikası da denir. Halkın ihtiyacı olan çeşme, kütüphane, aşevi gerekli kurumlar oluşturuldu. <i>Böylece yabancı milletler uzun yıllar Osmanlı himayesinde kalmıştır.</i> Osmanlı’da birlikte yaşamının en güzel kanıtlarından biri 1895 yılında II. Abdülhamit Döneminde açılan Darülaceze’dir. Darülaceze kimsesiz çocuklar, evsiz, hasta, engelli ve yaşlıların barınması için kurulmuştur. Günümüzde de faaliyetini sürdürmektedir. Osmanlı Devleti’nde yönetici ve askerî sınıf dışında kalan kesime “reaya” denilirdi. Kasaba ve şehirlerde oturan ticaretle uğraşan tüccarlar, meslek sahibi olan esnaflar ile köylüler ve konargöçerler bu gruba dâhildi. Osmanlı nüfusunun büyük kısmı köylerde yaşamaktaydı. Köylüler ise daha çok tarım ile uğraşırlar ve ürettikleri ürünlerin bir miktarını öşür vergisi olarak verirlerdi.
3.BÖLÜM	
Ölçme-Değerlendirme EBA etkinlikleri ve Kazanım Testlerinden yararlanılacak.	1-Osmanlı Devleti nerede, ne zaman ve kim tarafından kurulmuştur? 2- Osmanlı’nın kuruluşu ve kısa sürede büyümesini sağlayan nedenler nelerdir? 3- İstimalet, gaze ve cihat nedir? 4-Fetret devri hakkında bilgi veriniz? 5-Orhan Bey zamanında Çimpe kalesinin alınmasının Osmanlı’ya nasıl faydası olmuştur? 6- Osmanlı Devleti’nde uygulanan millet sistemi hakkında bilgi veriniz. 7- Sırp Sındığı Savaşı’nın önemini kısaca açıklayınız.
Dersin Diğer Derslerle İlişkisi	
4.BÖLÜM	
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar:	

SOSYAL BİLGİLER 7. SINIF 2. KONU DERS PLANI

1.BÖLÜM	
DERS	Sosyal Bilgiler
SINIF	7. Sınıf
ÖĞRENME ALANI	KÜLTÜR VE MİRAS
KONU	İnsanı Yaşat ki Devlet Yaşasın
SÜRE	40'+40'+40'=120 dk. (1 Hafta)
2.BÖLÜM	
Kazanımlar	SB.7.2.2. Osmanlı Devleti'nin fetih siyasetini örnekler üzerinden analiz eder. Gaza ve cihat anlayışı, istimâlet politikası, millet sistemi üzerinde durulur.
Değerler ve beceriler	Bu öğrenme alanı işlenirken kültürel mirasa duyarlılık ve estetik gibi değerlerle kanıt kullanma becerisinin de öğrenciler tarafından edinilmesi sağlanmalıdır.
Yöntem ve Teknikler	Anlatım, soru-cevap, beyin fırtınası, inceleme, tartışma
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Ders Kitabı, Akıllı Tahta, Sunu, Eba
Dersin İşlenişi	1- Fetih kelimesi ne demektir? 2- "İNSANI YAŞAT KI DEVLET YAŞASIN" cümlesinden ne anlıyorsunuz? 3- Osmanlı Devleti, bünyesindeki farklı din, millet, mezhep ve kültüre sahip insan topluluklarını uzun yıllar bir arada yönetmeyi nasıl başarmış olabilir? Ders kitabındaki konu metni okutulacak. Metnin giriş kısmındaki ve sonundaki sorular öğrencilere sorulacak. Öğrencilere bilgi verilecek; İslam dinini korumak veya yaymak amacıyla Müslüman olmayanlara karşı yapılan savaşlara gaza veya cihat denir. Osmanlı devleti hem Türk devlet sınırlarını genişletmeye çalışırken hem de gaza ve cihat anlayışı benimseyerek İslam dinini yaymaya çalışmıştır. Osmanlı Devleti'nin halkını, dini inançlarına göre ayırdığı sisteme millet sistemi denir. Milletlere, dinine göre bir ayrımcılık uygulanmazdı. Her milletin dinine, inancına, kültürüne saygı gösterilip ibadet, hukuk ve adalet gibi konularda ona göre davranılırdı. -Osmanlı devleti uzun yıllar çok doğru bir yerleşme (iskan) politikası uygulamıştır. Fethettiği yerlere Anadolu'dan Türk aileler getirilip yerleştirildi. Türkler ve yabancıların kaynaşması sağlandı. Yabancılar hoşgörü ile yaklaşıldı. Bu hoşgörü politikasına İstimalet politikası da denir. FATİH SULTAN MEHMET DÖNEMİ (1451-1481) İstanbul'un Fethini Gerektiren Sebepler: -Bizans'ın Osmanlı'ya karşı Haçlı ordularını ve Anadolu Beyliklerini kışkırtması. -Bizans'ın Osmanlı toprak bütünlüğünü bozması.Yani Bizans'ın arada kalması. -İstanbul'un boğaza hakim bir konumda olması ve bu yüzden Karadeniz Akdeniz su yolunun anahtarı konumunda olması. Fetih için Yapılan Hazırlıklar -Bizans'a denizden gelebilecek yardımı önlemek amacıyla Anadolu Hisarı'nın karşısına Rumeli hisarını yaptırdı. -Bizans'a Balkanlardan gelebilecek muhtemel Haçlı yardımını önlemek için sınır boylarına akıncı birlikleri gönderdi. -Şahi adı verilen büyük toplar döktürdü. -Haliçteki zincir sebebiyle gemileri karadan yürüterek Haliç'e soktu. İstanbul'un Fethinin Dünya Tarihi Bakımından Sonuçları: Bin yıllık Bizans İmparatorluğu tarihe karışmıştır. Ortaçağ kapanmış, Yeniçağ başlamıştır. İstanbul'dan kaçan Bizans'lı bilim adamları Avrupa'da Rönesans ve reform hareketlerinin başlamasında etkili olmuşlardır. Avrupa'da Feodalite(derebeylik) yani toprak ağalığı sistemi çözülmeye başlamıştır. İstanbul'un Fethinin Türk Tarihi Bakımından Sonuçları: -Osmanlı Devleti Yükselme dönemine girmiştir. -Başkent Edirne'den İstanbul'a taşınmıştır.Osmanlı toprak bütünlüğü sağlanmıştır. -Osmanlı'nın Anadolu-Rumeli geçişi kolaylaşmıştır. -Karadeniz-Akdeniz deniz ticaret yolunun denetimi Osmanlılar'a geçmiştir.

-Osmanlı Devleti İslam dünyasında şöhret ve itibara kavuşmuştur Padişah Yavuz Sultan Selim Mısır'da bulunan Memlûklüler üzerine sefere çıktı. Memlûklülerin Suriye'ye kadar gelerek Anadolu topraklarını tehdit etmesi, Hicaz suyuolları sorunu, Memlûklerin Abbasi halifesini himaye etmesi sebebiyle Mısır'a sefer düzenlendi. Mercidabık 1516, ve Ridaniye 1517, savaşlarında Osmanlı Memlûklülerini yendi. Halifelik Osmanlı'ya geçti. Bu tarihten sonra Osmanlı padişahı halife ünvanına sahip oldu ve bütün İslam dünyasının dini lideri oldu. Mısır hazinesi ve baharat yolunun denetimi Osmanlı'ya geçti. I. Süleyman (Kanuni) Osmanlı Devleti'nde 46 yıl ile en uzun süre tahtta kalan padişah'tır. Adaleti ve yaptığı kanunlar sayesinde "Kanuni" unvanını almayı hak etti. Mohaç Savaşı'nda Macarları yenerek Orta Avrupa'da Osmanlı hâkimiyetini pekiştirdi. Avrupa hristiyan birliğini bozmak için Fransa'ya kapitülasyonlar verildi. Kapitülasyon; ticari ayrıcalık anlamına gelir. Böylece Fransa uzun yıllar Osmanlı yanında yer aldı. Üç tarafı denizlerle çevrili Anadolu'nun güvenliğini sağlamak, ticareti geliştirmek amacıyla Osmanlı denizlere önem vermiştir. Fatih döneminde Amasra, Sinop alındı. Trabzon Rum İmparatorluğu'na son verildi. Ardından Karadeniz'in kuzeyindeki Kırım'ın alınmasıyla Karadeniz tamamen Osmanlı'nın eline geçti. Karadeniz bir Türk gölü haline geldi. Kanuni döneminde, Barbaros Hayrettin(Hızır Reis) Paşa'nın Kaptan-ı Derya olmasıyla birlikte Akdeniz'de Türk hakimiyeti sağlandı. 1538 yılında Haçlı donanmasıyla yapılan Preveze Deniz savaşı'nı Osmanlı kazandı. Akdeniz'deki üstünlük Osmanlıların eline geçti. Anadolu'nun güneyinde bulunan Kıbrıs adasındaki korsanlar hem Osmanlı ticaret gemilerine zarar veriyor hem de hac yolu üzerinde tehdit oluşturluyorlardı. Bu amaçla Venedikliler'in elinde bulunan Kıbrıs Adası 1571 yılında alındı. Doğu Akdeniz üstünlüğü tamamen ele geçmiş oldu. Kıbrıs adasının alınmasından sonra yapılan İnebahtı Deniz savaşı Osmanlı kaybetti. (İnebahtı yenilgisinden sonra Sokullu Mehmet Paşa Venedik elçisine; "Biz Kıbrıs'ı almakla sizin kolunuzu kestik. Siz de donanmamızı yakmakla bizim sakalımızı tıraş ettiniz. Kesilen kolun yerine başkası gelmez; fakat tıraş edilen sakal daha gür çıkar." demiştir). Bu arada Girit adası 24 yılda alınabildi. Rusya Karadeniz'de gemi bulundurup "sıcak denizlere inme" amacındaydı. Bu amaçla Osmanlı'ya 1700'lü yılların sonunda itibaren sürekli saldırdı. Osmanlı'ya isteklerini kabul ettirmek amacıyla Çeşme ve sonra Sinop'taki Osmanlı donanmasını yaktı. Küçük Kaynarca anlaşmasıyla(1774) Kırım elimizden çıktı. Ruslar Karadeniz'e rahatlıkla açılma imkanı sağladı. Karadeniz'deki Osmanlı üstünlüğü sona erdi. 1856 yılında yapılan Paris konferansı Osmanlı'nın toprak bütünlüğü Avrupa devletlerinin koruması altına alındı. Osmanlı'nın kendi topraklarının koruyamayacak güçte olduğu anlaşıldı.	
3.BÖLÜM	
Ölçme-Değerlendirme EBA etkinlikleri ve Kazanım Testlerinden yararlanılacak.	1-İstanbul'un fethinin sebep ve sonuçları nelerdir? 2- İstimalet, gaza ve cihat nedir? 3-Yavuz Sultan Selim'in Mısır seferinin önemini açıklayınız? 4- Preveze Deniz savaşı'nın önemini açıklayınız? 5-Fatih'in Karadeniz kıyısında bulunan Amasra, Sinop, Trabzon ve Kırım'ı almasındaki amaç neydi? 6-1.Süleyman neden Kanuni adıyla anılmaktadır? 7-Kapitülasyon nedir? 1.Süleyman döneminde Fransa'ya kapitülasyonlar verilmesinin nedenleri nelerdir?
Dersin Diğer Derslerle İlişkisi	
4.BÖLÜM	
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar:	

SOSYAL BİLGİLER 7. SINIF 3. KONU DERS PLANI

1.BÖLÜM	
DERS	Sosyal Bilgiler
SINIF	7. Sınıf
ÖĞRENME ALANI	KÜLTÜR VE MİRAS
KONU	Avrupa'da Uyanış
SURE	40'+40'+40'+40'+40'+40'+40'+40'+40'=360 dk. (3 Hafta)
2.BÖLÜM	
Kazanımlar	SB.7.2.3. Avrupa'daki gelişmelerle bağlantılı olarak Osmanlı Devleti'ni değişime zorlayan süreçleri kavrar. Coğrafi keşifler, Rönesans, Aydınlanma Çağı, Reform, Fransız İhtilali, Sanayi İnkılabı, sömürgecilik ve bunların neden olduğu karmaşa ile insan hakları ihlallerine değinilir.
Değerler ve beceriler	Bu öğrenme alanı işlenirken kültürel mirasa duyarlılık ve estetik gibi değerlerle kanıt kullanma becerisinin de öğrenciler tarafından edinilmesi sağlanmalıdır.
Yöntem ve Teknikler	Anlatım, soru-cevap, beyin fırtınası, inceleme, tartışma
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Ders Kitabı, Akıllı Tahta, Sunu, Eba
Dersin İşlenişi	1- Henüz bilinmeyen bir yeri keşfetmiş olsaydınız bu yerin ne gibi özellikleri olmasını isterdiniz? 2- Pusula nedir, ne işe yarar? 3- Özgür düşünce ortamının olmadığı bir yerde bilim ve sanat gelişebilir mi? Ders kitabındaki konu metni okutulacak. Metnin giriş kısmındaki ve sonundaki sorular öğrencilere sorulacak. Öğrencilere bilgi verilecek; Avrupa'daki Gelişmeler Coğrafi Keşifler 15. ve 16. yy'de Avrupalıların özellikle pusulanın icadından sonra doğunun zenginliklerine denizden daha kısa yollardan ulaşmak amacıyla başlattıkları keşif hareketlerine coğrafi keşifler denir. Pusulanın icadı, Okyanuslara dayanaklı gemilerin yapılması, cesur gemicilerin yetişmesi, İspanyol ve Portekiz krallarının denizcileri desteklemesi coğrafi keşiflere zemin hazırlamıştır. Coğrafi keşifler sonucunda; 1-Yeni yerler keşfedildi. 2-Yeni deniz yolları bulundu. 3-Dünyanın yuvarlak olduğu ispatlandı. 4-Avrupa'da ticaretle uğraşan zengin (Burjuva) sınıf doğdu. Bu zengin kişiler bilim ve sanatı desteklediler. Avrupa'da bilim ve sanat hızla gelişti. Rönesans hız kazandı. Bartelmi Diyaz Afrika'nın güneyini dolaşarak Ümit Burnu'na vardı. Vasko Dö Gama Ümit Burnu'ndan Hint Okyanusuna varıp Hindistan'a ulaştı. Batya doğru gidince Hindistan'a ulaşabileceğini düşünen Kristof Kolomb harekete geçti. Amerika kıtasının doğu kıyılarına ulaştı.Burasını Hindistan'a yakın yerler zannetti.Bir süre sonra buralara gelen Amerika Vespuçi burasının yeni bir kıta olduğunu ortaya çıkardı.Bu yeni kıtaya kendi adını verdi. Macellan batya doğru giderek Hindistan'a ulaşmaya çalıştı. Filipinlere gelince yerliler tarafından öldürüldü. Arkadaşı Del Kano Hindistan'a ulaştı ve Afrika'nın güneyini dolaşarak Avrupa'ya ulaştı. Böylece dünya turunu ilk kez başaran denizci oldu. -Hindistan ve doğu ülkelerine denizden direkt olan ulaşılabilirliğini anlayan Avrupa devletleri, ticaret yapmak ve doğunun mallarına ulaşmak için Osmanlı'ya ihtiyacı kalmadı. Osmanlı'nın denetiminde bulunan Akdeniz limanları ile İpek ve Baharat yolları önemini kaybetti. Osmanlı büyük ekonomik zarara uğradı. Rönesans (Yeniden Doğuş) 15. ve 16.yy'de Avrupa'da bilim, sanat, edebiyat, fen gibi her türlü alanda meydana gelen yenilik ve ilerlemelere Rönesans denir. İstanbul'un fethinden sonra Avrupa'ya kaçan bilim adamları önce İtalya'da sonra tüm Avrupa'da pek çok gelişmeler sebep olmuştur. Ayrıca coğrafi keşifler sonucu doğu ülkelerinden pek çok yeni bilgi öğrenilmiştir. Matbaanın icadıyla eserler çoğaltılmış ve halkın kültürü artmıştır. Ayrıca, coğrafi keşifler sonucu doğunun

	zenginliklerini batıya taşıyan zengin kişilerin (Burjuva) çoğalması ve bu kişilerin bilim adamlarını desteklemesi rönesansa zemin hazırlamıştır. Makyavel, Leonardo da Vinci, Montaigne, Shakespeare rönesansın önemli bilim adamı ve sanatçılarındandır. Pek çok yeni buluş yapılmıştır. Reform Rönesans, coğrafi keşifler ve özellikle matbaanın icadından sonra insanların incili okumaları üzerine rahiplerin ve papazların insanlara yalan söylediği anlaşıldı. İşte rönesanstıan sonra Avrupa’da din alanında görülen yenilik ve değişmelere reform denir. Skolastik (dini) düşünce yıkıldı. Laik bir eğitim ve yönetim anlayışı kabul edildi. İnsanların kilise ve din adamların baskılarından kurtulmaları üzerine özgür düşünce ortamı doğdu. Yeni mezhepler ortaya çıktı. Martin Luther adındaki papaz olan bir Alman, reform hareketlerine öncülük etmiştir. Rönesans ve reformun ardından Avrupa’da tamamen aklın ve bilimin egemen olduğu buluşların, yeniliklerin hız kazandığı ve doğu ülkelerinin bilim, sanat, fen, teknoloji gibi alanlarda geçildiği Aydınlanma çağı yaşanmıştır. Newton’un yerçekimi kanununu bulması gibi.. Avrupa ülkeleri bilim, sanat, teknoloji alanlarında gelişme göstererek doğu ülkelerini yakaladı. Sanayi İnkılabı 1800’lü yıllarda İngiltere’de buhar gücünün makinalarda kullanılmasıyla sanayi inkılabı başladı. El tezgahları kapandı. Fabrikalarda ucuza çok miktarda mal üretimi yapıldı. Fabrikalara hammadde ihtiyacının karşılanması için Avrupa ülkeleri geri kalmış, zayıf ülkelerin mallarına göz diktiler ve Avrupa ülkeleri bu zayıf ülkelerin elindeki malları alarak onları sömürge durumuna getirdiler. Büyük devletlerin zayıf devletleri himaye etme yarışı yani sömürgecilik yarışı başladı. Ayrıca sanayi inkılabından önce halk tarımla uğraşıyordu. Şehirlere göç başladı. Fabrikaların kurulmasıyla işçi sınıfı ortaya çıktı. Daha sonra artan işçi sorunlarını çözmek amacıyla işçi-işveren sorunlarını çözmek amacıyla sendikalar kuruldu. Osmanlı Devleti, sanayi inkılabı sonucu ortaya çıkan değişime ayak uyduramadı, malları el tezgahlarında üretmeye devam etti. Fabrika kurmak gereksiz görüldü. Ancak Avrupa’dan gelen fabrikada üretilen malların ucuz olması halkın bu mallara yönelmesine neden oldu. Osmanlı Devleti kısa süre içinde Avrupa’da üretilen mallara muhtaç oldu. Ekonomi dışı bağımlı hale geldi. 1789 yılında Fransa’da çıkan Fransız İhtilali ile halk, daha fazla hak ve hürriyet isteği ile krala karşı ayaklandı. Fransız İhtilali sonunda İnsan ve Yurttaş Hakları Bildirgesi yayınlandı. Bildiride temel hak ve özgürlükler (adalet, özgürlük, mülk edinme, yaşama hakkı gibi) ve anayasal düzenlemeler yer almıştır. Fransız ihtilalinden sonra tüm dünyaya yayılan milliyetçilik akımı Osmanlı’yı olumsuz etkiledi. İmparatorluklar ve krallıklar içindeki farklı milletler, kendi devletlerini kurma isteğiyle ayaklandılar.
3.BÖLÜM	
Ölçme-Değerlendirme EBA etkinlikleri ve Kazanım Testlerinden yararlanılacak.	1- Coğrafi keşiflerin sebep ve sonuçları nelerdir? 2- Coğrafi keşifler Osmanlı’yı nasıl etkilemiştir? 3- Rönesansın sebep ve sonuçları nelerdir? 4- Reformun sebep ve sonuçları nelerdir? 5- Üretim teknolojisindeki hangi yenilik makinelerin yapılarak fabrikaların kurulmasını sağlamıştır? 6-Sömürgecilik nedir? 7-Sanayi inkılabı Osmanlı’yı nasıl etkilemiştir? 8- Fransız ihtilalinden Osmanlı’yı nasıl etkilemiştir?
Dersin Diğer Derslerle İlişkisi	
4.BÖLÜM	
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar:	

SOSYAL BİLGİLER 7. SINIF 4. KONU DERS PLANI

1.BÖLÜM	
DERS	Sosyal Bilgiler
SINIF	7. Sınıf
ÖĞRENME ALANI	KÜLTÜR VE MİRAS
KONU	Değişen Dünyada Değişen Osmanlı
SÜRE	40'+40'+40'+40'+40'+40'=120 dk. (2 Hafta)
2.BÖLÜM	
Kazanımlar	SB.7.2.4. Osmanlı Devleti'nde ıslahat hareketleri sonucu ortaya çıkan kurumlardan hareketle toplumsal ve ekonomik değişim hakkında çıkanmlarda bulunur.
Değerler ve beceriler	Bu öğrenme alanı işlenirken kültürel mirasa duyarlılık ve estetik gibi değerlerle kanıt kullanma becerisinin de öğrenciler tarafından edinilmesi sağlanmalıdır.
Yöntem ve Teknikler	Anlatım, soru-cevap, beyin fırtınası, inceleme, tartışma
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Ders Kitabı, Akıllı Tahta, Sunu, Eba
Dersin İşlenişi	1- Bir devletin çağdaşları arasında geri kalmış olmasının sebepleri neler olabilir? 2- Osmanlı padişahı olsaydınız öncelikle hangi alanlarda yenilikler yapardınız? Ders kitabındaki konu metni okutulacak. Metnin giriş kısmındaki ve sonundaki sorular öğrencilere sorulacak. Öğrencilere bilgi verilecek; Osmanlı'da Islahatlar (yenilikler) 17.yy'de yani 1601-1700 yılları arasında 2. Osman, 4. Murat, ilk Osmanlı bütçesini oluşturan Tarhuncu Ahmet Paşa ve sadrazam Köprülü Mehmet Paşa dönemlerinde idari, askeri ve mali alanlarda ıslahat (yenilik) yapılmış ancak ıslahatlar sorunların temeline inilmeden, kişisel çabalarla ve de Avrupa'nın yenilikleri dikkate alınmadan yapıldığından başarılı olamadı. Hatta yeniliklere karşı olan Yeniçeri Ordusu padişah 2. Osman'ı asırmıştır. Ayrıca 17.yy'de durumdan memnun olmayan, yüksek vergi ödemek zorunda kalan halk, Merkez (İstanbul) ve Celali(Anadolu) İsyanlarını çıkarmıştır. 1683 yılında Osmanlı Avusturya'ya ait olan Viyana'yı kuşattı. Neredeyse bütün hristiyan ülkeler Avusturya'ya yardım etti. Hristiyan haçlı ordusuyla 16 yıl süren savaşı Osmanlı kaybetti.1699'da haçlılarla çok ağır maddeleri olan Karlofça Antlaşması imzalandı. Osmanlı bu antlaşmayla ilk kez büyük miktarda toprak kaybetti. Osmanlı gerileme dönemine girdi. Osmanlı'da bunlar yaşanırken Avrupa'da çok hızlı yenilik ve ilerlemeler yaşandı.Özellikle İstanbul'un fethinden sonra Avrupa'ya kaçan Bizans'ın bilim adamları Avrupa'da pek çok yenilik yaptılar.Özellikle İtalya yenilik hareketlerinin merkezi oldu.Osmanlı bu yenilikleri takip etmedi. 1639 yılında İran ile imzalanan Kasr-ı Şirin anlaşması ile belirlenen Türkiye-İran sınırı bugün aynen iki ülkeyi ayıran sınırdır. Lale Devri (1718-1730) 1718 Pasarofça antlaşmasından 1730 Patrona Halil isyanına kadar geçen süre Osmanlı tarihinde Lale Devri olarak bilinir.1699 yılında imzalanan Karlofça Antlaşmasıyla kaybettiğimiz yerleri geri almaya çalışmamız gerekirken Lale Devrinde sefere çıkmamış, eğlence yaşamı görülmüştür. Ancak bazı yenilikler de görülmüştür.Lale çiçekleri ekilmiş, matbaa ilk defa İbrahim Müteferrika tarafından Avrupa'dan getirilmiştir.İlk basılan eser "Vankulu" adında bir sözlüktür.Kağıt ve kumaş fabrikası açılmış, itfaiye bölümü kurulmuş, ilk defa karantina sistemi uygulanmıştır.Avrupa'nın yeniliklerini takip etmek amacıyla Paris, Viyana gibi önemli başkentlere geçici elçilikler açılmıştır. Paris elçisi Yirmisekiz Çelebi Mehmet Efendi Paris anılarını "Sefaretname" adlı eserinde anlatmıştır. 3. Ahmet dönemi yani Lale Devri, Patrona Halil isyanıyla son bulmuştur. Dönemin sadrazamı Nevşehirli Damat İbrahim Paşa'dır. 17.yy ıslahatları ile 18.yy ıslahatları arasındaki en büyük fark; 18 .yy de Avrupa örnek alınmaya başlanmıştır. 3.Selim Dönemi (Nizam-ı Cedid)

	3. Selim yeniçeri ordusunun görevini yapmaması, emir dinlememesi üzerine Nizam-ı Cedit adıyla yeni bir ordu kurdu. Ayrıca 3. Selim'in yaptığı yenilik hareketlerine Nizam-ı Cedit denir. Bu yeniliklerin masraflarını karşılamak amacıyla İrad-ı Cedit adıyla yeni bir hazine oluşturmuştur. Paris, Viyana gibi yerlere açılan elçilikleri sürekli, daimi hale getirmiştir. Ancak yeniliklere karşı çıkanlar Kabakçı Mustafa liderliğinde isyan çıkartarak 3. Selim dönemine son vermişlerdir. 2. Mahmut Bu dönemde, sürekli yenilik karşıtı olan Yeniçeri ordusu 1826 yılında ortadan kaldırıldı. Bu olaya Vakayı Hayriye (Hayırlı Olay) denir. Yeniçeri'nin yerine Asakir-i Mansure-i Muhammediye adıyla yeni bir ordu kuruldu. 2. Mahmut eğitim ve yönetim alanında pek çok yenilik yapmıştır. "Takvim-i Vekayi" adlı Fransızca ve Türkçe olarak resmî bir gazete çıkarılmıştır. Tanzimat Fermanıyla kanun gücü vurgulanmış Müslüman olan olmayan herkesin eşit olduğundan bahsedilmiştir(1839). Tanzimat Fermanı'na 3 Kasım 1839'da Gülhane Parkı'nda halka okunduğu için "Gülhane Hatt-ı Hümayun'u" da denir. 1856 yılında çıkarılan Islahat Fermanıyla bu eşitlik bozulmuş Müslüman olmayan yabancı halka daha fazla haklar tanınmıştır. 1876 yılında 1. Meşrutiyet ilan edilmiş açılan meclis sayesinde halk söz söyleme hakkını elde etmiş padişahın yanında yönetime katılmıştır. Kanuni Esasi ilk Osmanlı yazılı anayasası kabul edilmiştir. Padişah 2. Abdülhamit tarafından kaldırılan Meşrutiyet yönetimi 1908 yılında tekrar ilan edilmiş ancak demokratikleşme alanındaki tüm bu gelişmeler Osmanlı'yı yıkmaktan kurtaramamış sadece Osmanlı'nın yıkılışını geciktirmiştir. Pek çok devlet Osmanlı'nın işine karışmış, kapitülasyonlar, yeniliklerin yeterli, tutarlı olmayışı, Fransız İhtilali sonucunda çıkan ayaklanmalar yıkılışın sebepleri olmuştur. Memleket Sandıkları: Tarımla uğraşan halka kredi sağlamak amacıyla oluşturulan sandıktır. Para bir sandıkta biriktirilir ve ihtiyacı olana geri ödemesi kaydıyla verilir. Bugünkü banka gibi. Menafi sandıkları adıyla da bilinir. Sultan Abdülmecit döneminde sadrazam olan Mustafa Reşit Paşa maliye ile ilgili birçok çalışma yapmıştır. İlk kâğıt para onun girişimleriyle bastırılmıştır. Yabancı paralar yasaklanmıştır. Paranın değerinin düşmesi nedeniyle Avrupa paralarının değerine eşit "mecidiye" basımına başlanmıştır. Tanzimat sonrasında Osmanlı Devleti'nde birçok alanda olduğu gibi ekonomik alanda da değişimler yaşanmıştır. Özellikle 1838'de imzalanan Balta Limanı Ticaret Anlaşması ile yabancıların serbestçe ticaret yapabilmelerine imkân sağlanmıştır. Bunun sonucu yabancı sermaye yatırımları Osmanlı ekonomisini olumsuz etkilemiştir. 1881 yılında <u>Osmanlı Devleti'nin dış borçlarını ödeyememesi üzerine</u> Duyun-u Umumiye İdaresi (Genel Borçlar) kurulmuştur. 1840'ta Posta Nezareti açılmıştır. 1855 yılında ise Telgraf Müdürlüğü kurulmuştur. 1851 yılında "Şirket-i Hayriye" adı ile bir vapur işletme şirketi kurulmuştur. Osmanlı'da ilk toplu taşıma 1870'te "Omnibüs" adı verilen büyük faytonlarla yapılmıştır. Omnibüslerin ihtiyacı tam karşılayamaması nedeniyle 1871'de atlı tramvaylar kullanılmıştır. Osmanlı Devleti'nde ilk demir yolu Kahire-İskenderiye arasındadır. Anadolu'daki ilk demir yolu hattı 1856-1866 yılları arasında tamamlanan ve 131 km uzunluğunda olan İzmir-Aydın arasındaki hattır.
3.BÖLÜM	
Ölçme-Değerlendirme EBA etkinlikleri ve Kazanım Testlerinden yararlanılacak.	1- Lale devrinde yapılan yenilikler nelerdir? 2- Nizam-ı Cedit nedir? 3- Vakayı Hayriye nedir? 4- Memleket Sandıkları'nın amacı nedir? 5- Tanzimat Fermanı niçin ilan edilmiştir, Osmanlı halkına hangi hakları kazandırmıştır? 6- Duyun-u Umumiye İdaresi hangi amaçla kurulmuştur, neden faydalı olamamıştır? 7- Şirket-i Hayriye nedir? 8- Meşrutiyet nedir, neden Meşrutiyet ilan edilmiştir?
Dersin Diğer Derslerle İlişkisi	
4.BÖLÜM	
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar:	

SOSYAL BİLGİLER 7. SINIF 5. KONU DERS PLANI

1.BÖLÜM	
DERS	Sosyal Bilgiler
SINIF	7. Sınıf
ÖĞRENME ALANI	KÜLTÜR VE MİRAS
KONU	Osmanlı'dan Kalan Mirasımız
SÜRE	40'+40'+40'+40'+40'+40'=240 dk. (2 Hafta)
2.BÖLÜM	
Kazanımlar	SB.7.2.5. Osmanlı kültür, sanat ve estetik anlayışına örnekler verir. Yerli ve yabancı seyyahların seyahatnamelerinden örneklere yer verilir.
Değerler ve beceriler	Bu öğrenme alanı işlenirken kültürel mirasa duyarlılık ve estetik gibi değerlerle kanıt kullanma becerisinin de öğrenciler tarafından edinilmesi sağlanmalıdır.
Yöntem ve Teknikler	Anlatım, soru-cevap, beyin fırtınası, inceleme, tartışma
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Ders Kitabı, Akıllı Tahta, Sunu, Eba
Dersin İşleniş i	1- Yaşadığınız çevredeki tarihi eserler size göre hangi amaçlarla yapılmış olabilir? 2- Kültür, sanat ve estetik kelimelerinin anlamları nelerdir? Ders kitabındaki konu metni okutulacak. Metnin giriş kısmındaki ve sonundaki sorular öğrencilere sorulacak. Öğrencilere bilgi verilecek; Seyyah: Gezgin. Gezip gördüklerini insanlara anlatan kimse. * 17. yüzyıl Evliya Çelebi : 50 yıllık gezilerinde Anadolu, Rumeli, Kafkasya, İran, Yunan, Avusturya, Hollanda, Rusya, Mısır gibi ülkeleri gezip halkın giyim, gelenek ve görenekleri hakkında bilgi vermiştir. - Jiselin dö Busbek: Bir Türk hanını, kilim, yemek ocaklarını anlattı. - Duran dö Föntmeyn: Türk evlerinin iç modellerini anlatır. - Leydy Montegu: 18. yüzyıl İngiliz elçisinin eşi Türklerin Çiçek aşısını bulduğunu anlatır. - Serrano Sanz: Hayatların, vakıfların çokluğunu, Türklerin cömertliğini, hayvan sevgisini anlatır. - Jean Thevenot: Ramazan bayramının en büyük bayram diye anlatır. Yine kahvehane kültürünü anlatır. Hamam kültürünü, limon suyu, şerbet, miski amber, gölsuyunu anlatır. Zimem defteri, borcunun ismini ve ne kadar borcu olduğunu gösteren, günümüzdeki veresiye defteridir. * Türkler başka kültürlerden etkilense de Türk kalmayı bilmişler. - Busbek: Alman İmparatoru Şarlken'in büyük elçisi olarak İstanbul'da bulunmuş, Budin'den Almanyaya'ya kadar gezmiştir. * Şehirler vakıf eserleri ve mimari eserlerle doludur. Estetik Sanat Eserleri Olarak: - Bursa Yeşil Türbe - Sivas Divriği Camii, Çifte Minare ve Şifahye Medreseleri - Fatih'in İstanbul'daki ilk sarayı İstanbul Üniversitesi bir bölümdür. - Ankara Hacı Bayram Veli Cami, Osmanlı Kuruluş Döneminden beri kullanılır. * Şehirlerimiz kültür zenginliğimizle birleşmişlerdir. El Sanatları Çini, toprağın pişirildikten sonra şekil verilip tabak, vazo ve sürahi gibi eşyalar üretilmesine dayalı bir el sanatıdır. Hat, güzel yazı yazma ve süsleme sanatıdır. Bu işi yapanlara da hattat denir. Ebru, kıvamlı suyun üzerine gül dalı ve at kılından mamul fırçalar yardımıyla sağır ödü ilave edilerek ayarlanmış, suda erimez boyaların yüzeye serpilip kâğıda alınmasıyla oluşan kâğıt bezeme (süsleme) sanatıdır. Kâğıt yüzeyinde buluta benzer şekiller oluştuğu için bu sanatın adına "bulutumsu" manasına gelen Farsça "ebru" denilmiştir.
3.BÖLÜM	
Ölçme-Değerlendirme EBA etkinlikleri ve Kazanım Testlerinden yararlanılacak.	1- Seyyah nedir? 2- Evliya Çelebi kimdir? Seyahatname adlı eseri niçin yazmıştır? 3- Türk kültürüne ait yerli ve yabancı seyyahların notlarından örnekler veriniz. 4-Osmanlı el sanatlarına örnek veriniz. 5- Zimem defteri nedir?
Dersin Diğer Derslerle İlişkisi	
4.BÖLÜM	
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar:	

Ek-8. Deney Grubu Ders Planı**SOSYAL BİLGİLER 7. SINIF 1. KONU DERS PLANI**

1.BÖLÜM	
DERS	Sosyal Bilgiler
SINIF	7. Sınıf
ÖĞRENME ALANI	KÜLTÜR VE MİRAS
KONU	Beylikten Cihan Devletine
SÜRE	40'+40'+40'+40'+40'+40'=240 dk. (2 Hafta)
2.BÖLÜM	
Kazanımlar	SB.7.2.1. Osmanlı Devleti'nin siyasi güç olarak ortaya çıkış sürecini ve bu süreci etkileyen faktörleri açıklar. Kuruluştan İstanbul'un fethine kadar olan dönemde devletin hüküm sürdüğü yerler ile iskân politikası, askerî, ekonomik ve toplumsal yapı detaya girilmeden ele alınır. Osmanlı Devleti'nin kuruluşu ile ilgili farklı tarihsel yorumlara değinilir.
Değerler ve beceriler	Bu öğrenme alanı işlenirken kültürel mirasa duyarlılık ve estetik gibi değerlerle kanıt kullanma becerisinin de öğrenciler tarafından edinilmesi sağlanmalıdır.
Yöntem ve Teknikler	Anlatım, soru-cevap, beyin fırtınası, inceleme, tartışma
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Dijital öyküler, Ders Kitabı, Akıllı Tahta, öğrenci çalışma kağıtları, EBA
Dersin İşlenişi	Dijital öykülerini hazırlayan grup tahtada öğrencilere hazırlık soruları sorarak cevap alacaktır. Öğrenciler yapmış oldukları dijital öyküleri sunmaya başlayacaktır. Dijital öykü sunum aralarında öğrenci soru ve cevapları beyin fırtınası şeklinde yapılacaktır. Öğrenciler sunum aşamasında arkadaşlarının eksiklerini tamamlama fırsatı verilecektir. Ders sonunda ise sosyal bilgiler dersi öğretmeni konu ile ilgili önceden hazırlamış olduğu öğrenci kağıtlarını dağıtarak dersin değerlendirmesini yapacaktır. Değerlendirme grup halinde olamayıp bireysel olacaktır.
3.BÖLÜM	
Ölçme-Değerlendirme	Öğrenci çalışma kağıtları, EBA etkinlikleri
Dersin Diğer Derslerle İlişkisi	
4.BÖLÜM	
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar:	

SOSYAL BİLGİLER 7. SINIF 2. KONU DERS PLANI

1.BÖLÜM	
DERS	Sosyal Bilgiler
SINIF	7. Sınıf
ÖĞRENME ALANI	KÜLTÜR VE MİRAS
KONU	İnsanı Yaşat ki Devlet Yaşasın
SÜRE	40'+40'+40'=120 dk. (1 Hafta)
2.BÖLÜM	
Kazanımlar	SB.7.2.2. Osmanlı Devleti'nin fetih siyasetini örnekler üzerinden analiz eder. Gaza ve cihat anlayışı, istimâlet politikası, millet sistemi üzerinde durulur.
Değerler ve beceriler	Bu öğrenme alanı işlenirken kültürel mirasa duyarlılık ve estetik gibi değerlerle kanıt kullanma becerisinin de öğrenciler tarafından edinilmesi sağlanmalıdır.
Yöntem ve Teknikler	Anlatım, soru-cevap, beyin fırtınası, inceleme, tartışma
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Ders Kitabı, Akıllı Tahta, öğrenci çalışma kağıtları, EBA
Dersin İşlenişi	Dijital öykülerini hazırlayan grup tahtada öğrencilere hazırlık soruları sorarak cevap alacaktır. Öğrenciler yapmış oldukları dijital öyküleri sunmaya başlayacaktır. Dijital öykü sunum aralarında öğrenci soru ve cevapları beyin fırtınası şeklinde yapılacaktır. Öğrenciler sunum aşamasında arkadaşlarının eksiklerini tamamlama fırsatı verilecektir. Ders sonunda ise sosyal bilgiler dersi öğretmeni konu ile ilgili önceden hazırlamış olduğu öğrenci kağıtlarını dağıtarak dersi değerlendirilmesini yapacaktır. Değerlendirme grup halinde olamayıp bireysel olacaktır.
3.BÖLÜM	
Ölçme-Değerlendirme	Öğrenci çalışma kağıtları, EBA etkinlikleri
Dersin Diğer Derslerle İlişkisi	
4.BÖLÜM	
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar:	

SOSYAL BİLGİLER 7. SINIF 3. KONU DERS PLANI

1.BÖLÜM	
DERS	Sosyal Bilgiler
SINIF	7. Sınıf
ÖĞRENME ALANI	KÜLTÜR VE MİRAS
KONU	Avrupa’da Uyanış
SÜRE	40’+40’+40’+40’+40’+40’+40’+40’+40’=360 dk. (3 Hafta)
2.BÖLÜM	
Kazanımlar	SB.7.2.3. Avrupa’daki gelişmelerle bağlantılı olarak Osmanlı Devleti’ni değişime zorlayan süreçleri kavrar. Coğrafi keşifler, Rönesans, Aydınlanma Çağı, Reform, Fransız İhtilali, Sanayi İnkılâbı, sömürgecilik ve bunların neden olduğu karmaşa ile insan hakları ihlallerine değinilir.
Değerler ve beceriler	Bu öğrenme alanı işlenirken kültürel mirasa duyarlılık ve estetik gibi değerlerle kanıt kullanma becerisinin de öğrenciler tarafından edinilmesi sağlanmalıdır.
Yöntem ve Teknikler	Anlatım, soru-cevap, beyin fırtınası, inceleme, tartışma
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Ders Kitabı, Akıllı Tahta, öğrenci çalışma kağıtları, EBA
Dersin İşlenişi	Dijital öykülerini hazırlayan grup tahtada öğrencilere hazırlık soruları sorarak cevap alacaktır. Öğrenciler yapmış oldukları dijital öyküleri sunmaya başlayacaktır. Dijital öykü sunum aralarında öğrenci soru ve cevapları beyin fırtınası şeklinde yapılacaktır. Öğrenciler sunum aşamasında arkadaşlarının eksiklerini tamamlama fırsatı verilecektir. Ders sonunda ise sosyal bilgiler dersi öğretmeni konu ile ilgili önceden hazırlamış olduğu öğrenci kağıtlarını dağıtarak dersi değerlendirmesini yapacaktır. Değerlendirme grup halinde olamayıp bireysel olacaktır.
3.BÖLÜM	
Ölçme-Değerlendirme	Öğrenci çalışma kağıtları, EBA etkinlikleri
Dersin Diğer Derslerle İlişkisi	
4.BÖLÜM	
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar:	

SOSYAL BİLGİLER 7. SINIF 4. KONU DERS PLANI

1.BÖLÜM	
DERS	Sosyal Bilgiler
SINIF	7. Sınıf
ÖĞRENME ALANI	KÜLTÜR VE MİRAS
KONU	Değişen Dünyada Değişen Osmanlı
SÜRE	40'+40'+40'+40'+40'+40'=120 dk. (2 Hafta)
2.BÖLÜM	
Kazanımlar	SB.7.2.4. Osmanlı Devleti'nde ıslahat hareketleri sonucu ortaya çıkan kurumlardan hareketle toplumsal ve ekonomik değişim hakkında çıkarımlarda bulunur.
Değerler ve beceriler	Bu öğrenme alanı işlenirken kültürel mirasa duyarlılık ve estetik gibi değerlerle kanıt kullanma becerisinin de öğrenciler tarafından edinilmesi sağlanmalıdır.
Yöntem ve Teknikler	Anlatım, soru-cevap, beyin fırtınası, inceleme, tartışma
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Ders Kitabı, Akıllı Tahta, öğrenci çalışma kağıtları, EBA
Dersin İşlenişi	Dijital öykülerini hazırlayan grup tahtada öğrencilere hazırlık soruları sorarak cevap alacaktır. Öğrenciler yapmış oldukları dijital öyküleri sunmaya başlayacaktır. Dijital öykü sunum aralarında öğrenci soru ve cevapları beyin fırtınası şeklinde yapılacaktır. Öğrenciler sunum aşamasında arkadaşlarının eksiklerini tamamlama fırsatı verilecektir. Ders sonunda ise sosyal bilgiler dersi öğretmeni konu ile ilgili önceden hazırlamış olduğu öğrenci kağıtlarını dağıtarak dersi değerlendirilmesini yapacaktır. Değerlendirme grup halinde olamayıp bireysel olacaktır.
3.BÖLÜM	
Ölçme-Değerlendirme EBA etkinlikleri ve Kazanım Testlerinden yararlanılacak.	Öğrenci çalışma kağıtları, EBA etkinlikleri
Dersin Diğer Derslerle İlişkisi	
4.BÖLÜM	
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar:	

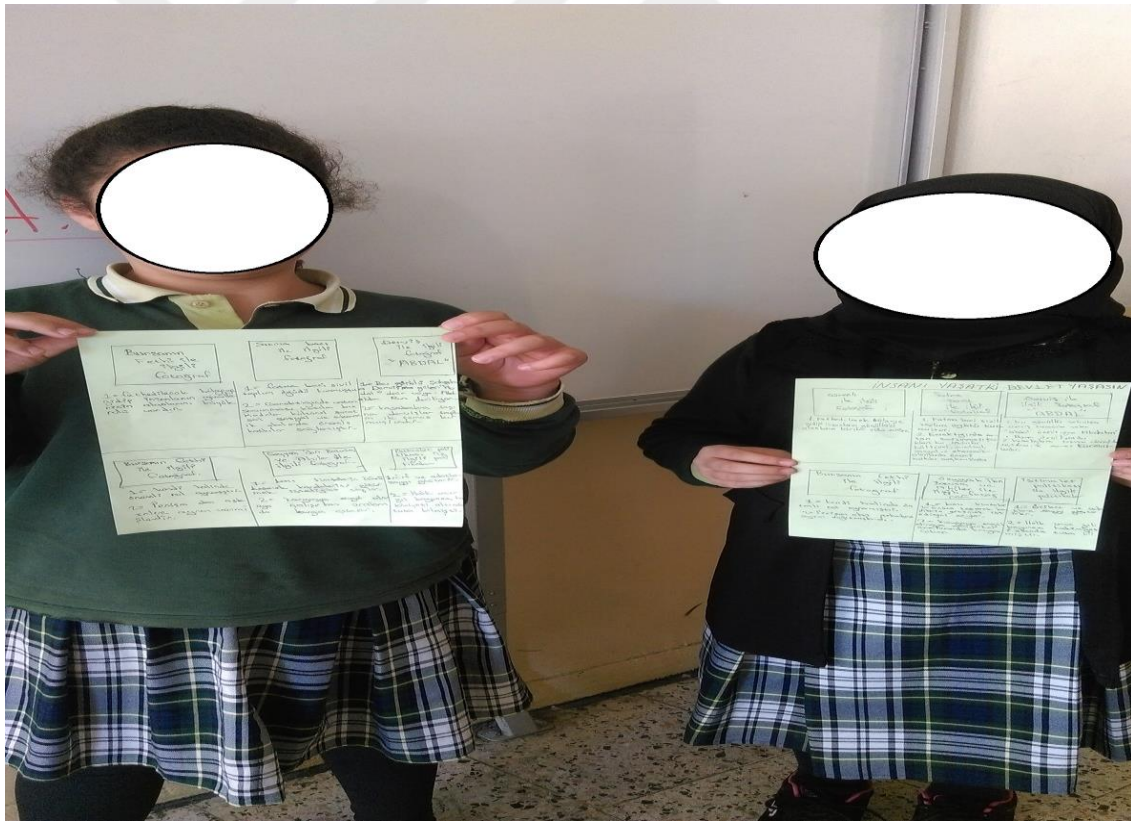
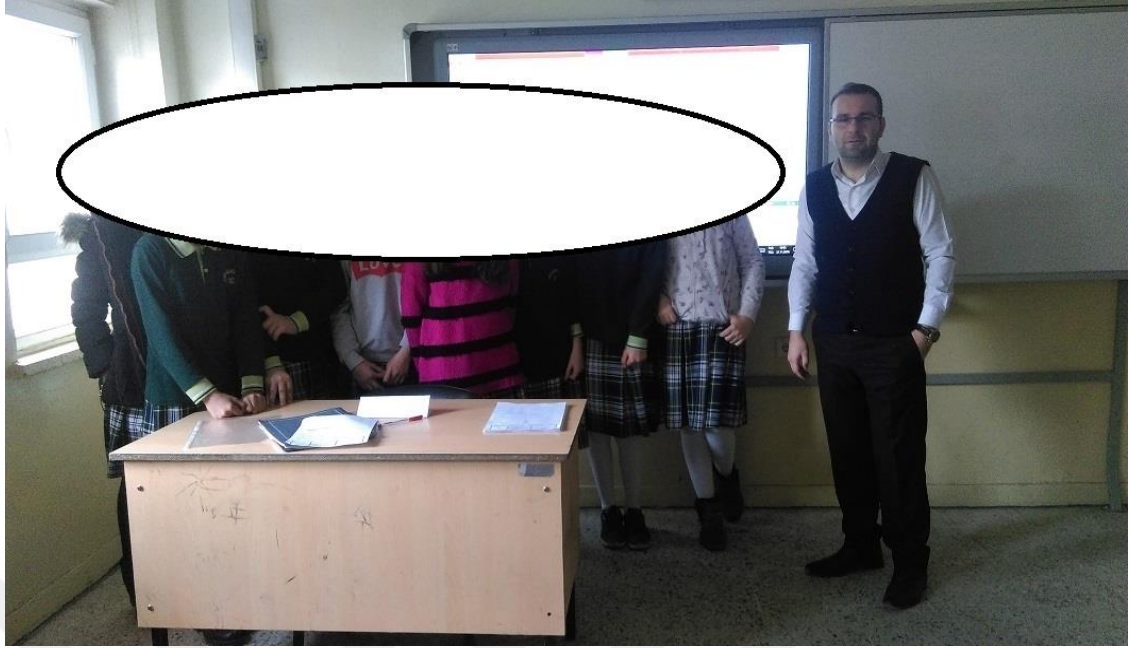
SOSYAL BİLGİLER 7. SINIF 5. KONU DERS PLANI

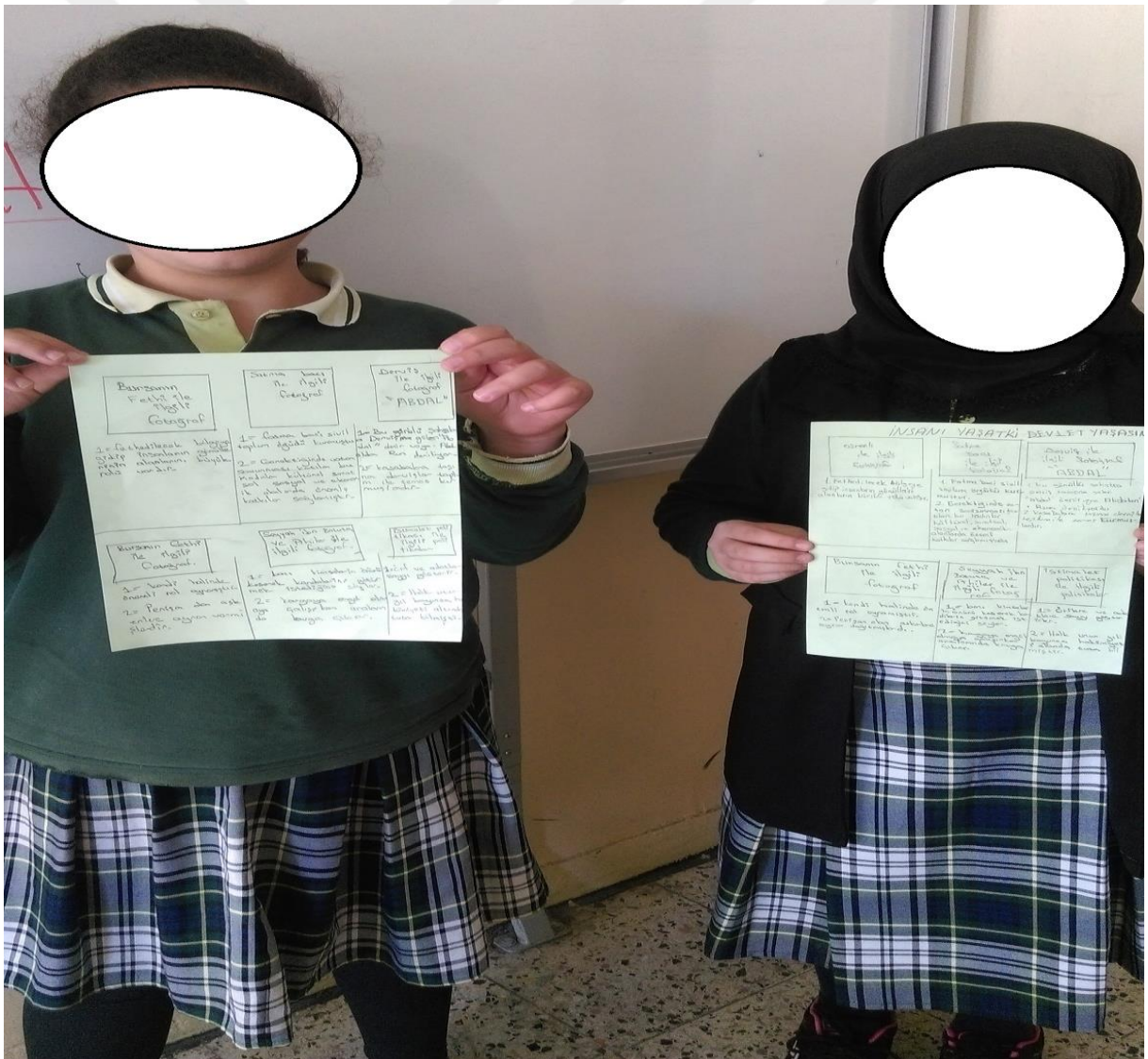
1.BÖLÜM	
DERS	Sosyal Bilgiler
SINIF	7. Sınıf
ÖĞRENME ALANI	KÜLTÜR VE MİRAS
KONU	Osmanlı'dan Kalan Mirasımız
SÜRE	40'+40'+40'+40'+40'+40'=240 dk. (2 Hafta)
2.BÖLÜM	
Kazanımlar	SB.7.2.5. Osmanlı kültür, sanat ve estetik anlayışına örnekler verir. Yerli ve yabancı seyyahların seyahatnamelerinden örneklere yer verilir.
Değerler ve beceriler	Bu öğrenme alanı işlenirken kültürel mirasa duyarlılık ve estetik gibi değerlerle kanıt kullanma becerisinin de öğrenciler tarafından edinilmesi sağlanmalıdır.
Yöntem ve Teknikler	Anlatım, soru-cevap, beyin fırtınası, inceleme, tartışma
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Ders Kitabı, Akıllı Tahta, öğrenci çalışma kağıtları, EBA
Dersin İşlenişi	Dijital öykülerini hazırlayan grup tahtada öğrencilere hazırlık soruları sorarak cevap alacaktır. Öğrenciler yapmış oldukları dijital öyküleri sunmaya başlayacaktır. Dijital öykü sunum aralarında öğrenci soru ve cevapları beyin fırtınası şeklinde yapılacaktır. Öğrenciler sunum aşamasında arkadaşlarının eksiklerini tamamlama fırsatı verilecektir. Ders sonunda ise sosyal bilgiler dersi öğretmeni konu ile ilgili önceden hazırlamış olduğu öğrenci kağıtlarını dağıtarak dersi değerlendirilmesini yapacaktır. Değerlendirme grup halinde olamayıp bireysel olacaktır.
3.BÖLÜM	
Ölçme-Değerlendirme	Öğrenci çalışma kağıtları, EBA etkinlikleri
Dersin Diğer Derslerle İlişkisi	
4.BÖLÜM	
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar:	

Ek-9. Dijital Öykü Oluřturma Öncesi Öğretmen Semineri

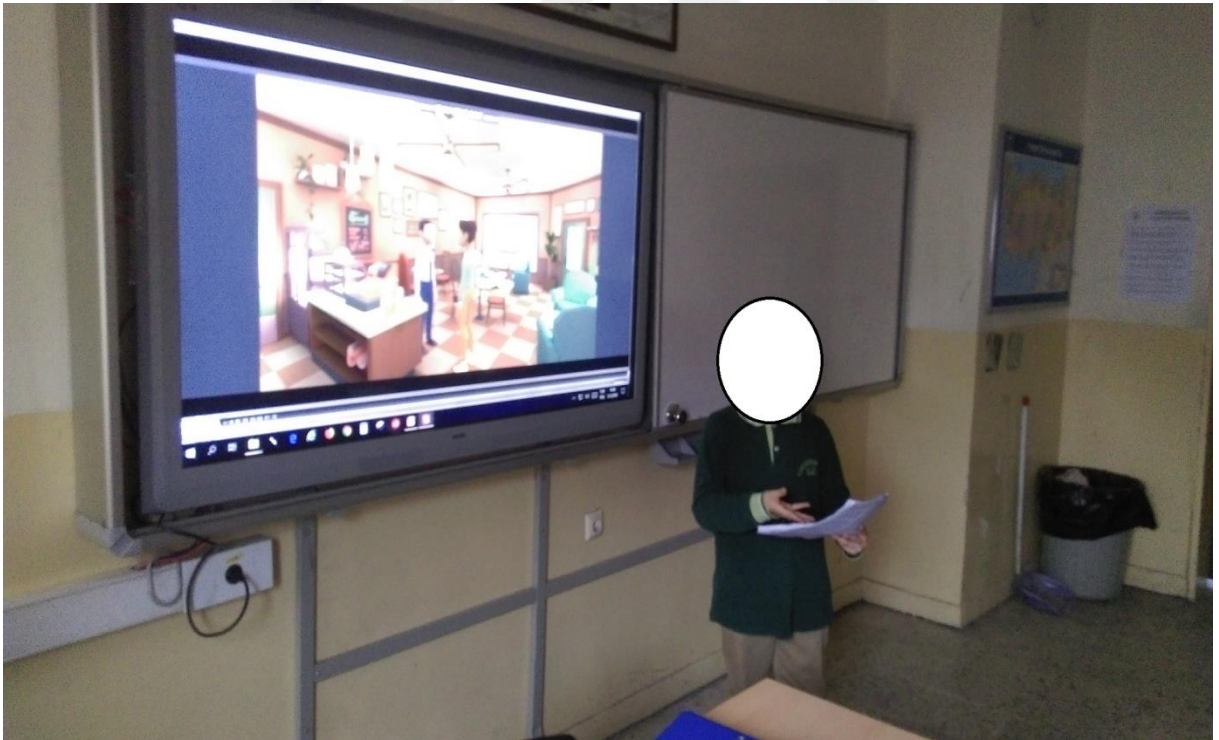


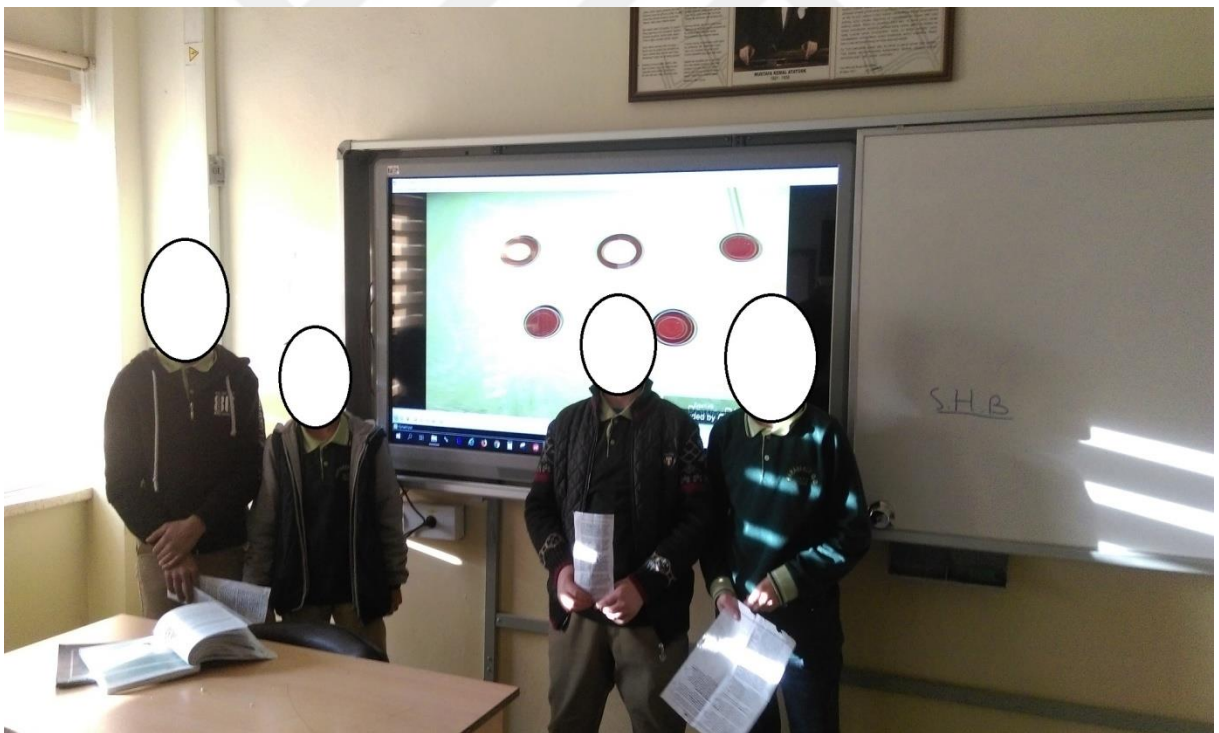
Ek-10. Öğrencilerin Dijital Öykü Oluşturma Aşaması



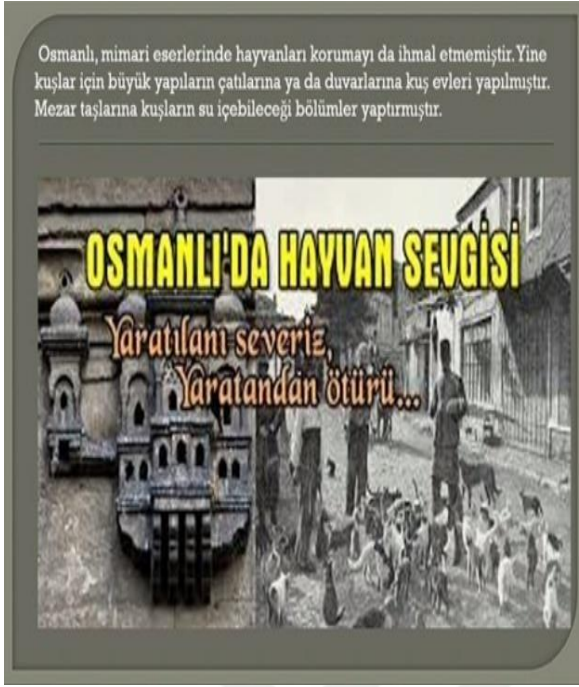


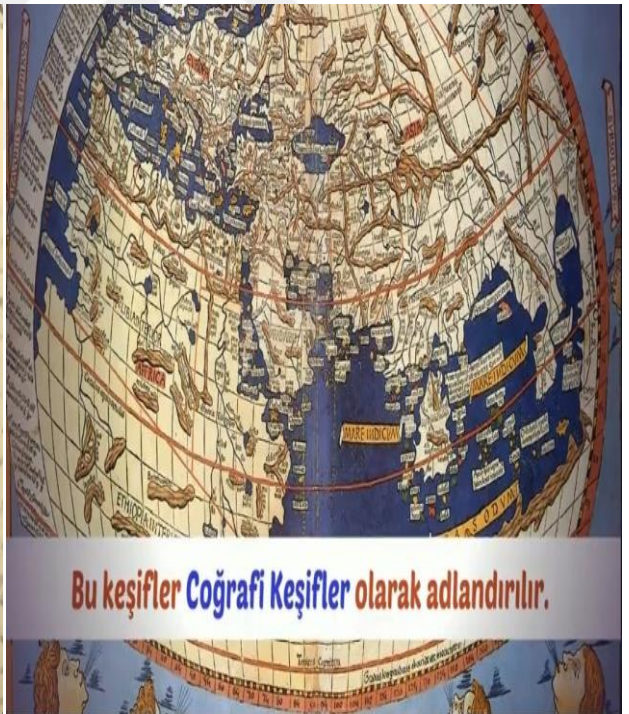
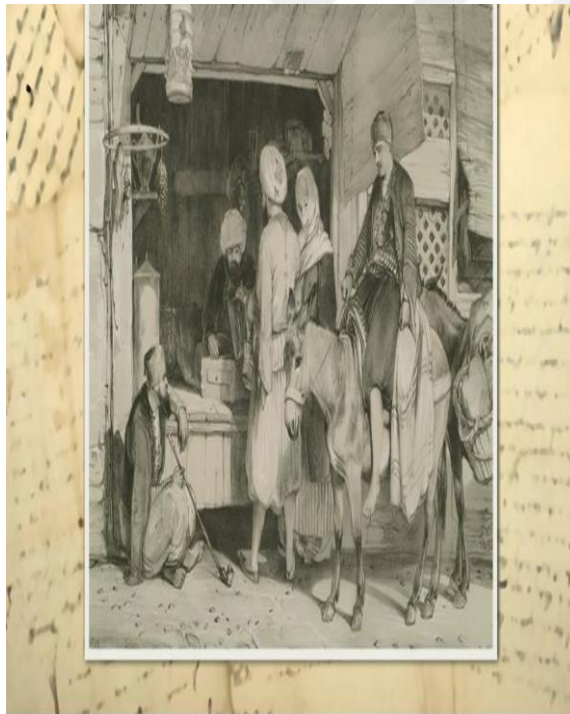
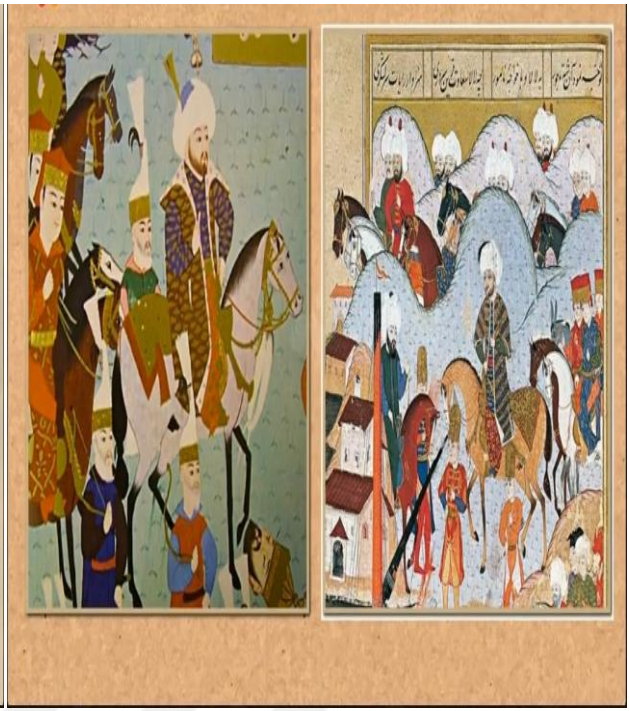
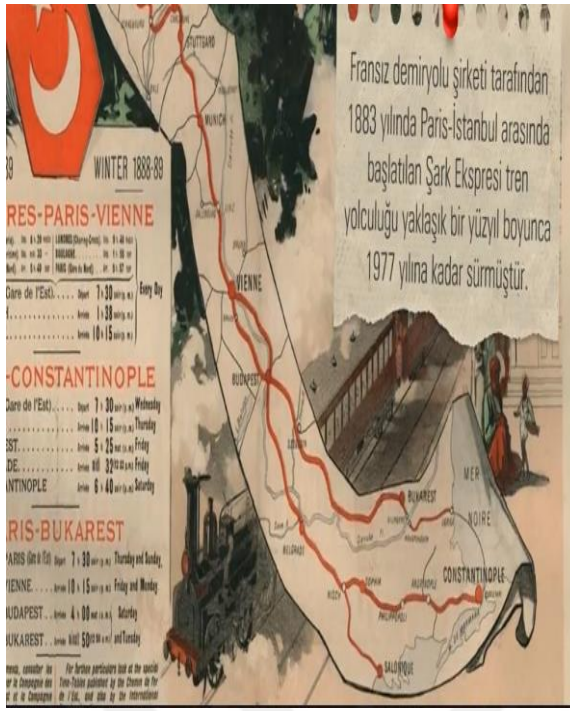
Ek-11. Öğrencilerin Dijital Öykü Sunum Aşaması





Ek-12. Öğrencilerin Yaptığı Dijital Öykü Resimleri





Ek-13. Dijital Öykü Örneđi

DEĐİŐMEK İSTEMİYORUZ AMA DEĐİŐİYORUZ



Çocuk: Baba fatih hoca bana Avrupa'da uyanış konusunu verdi. Bu konuda çalışma yapacağım bana yardımcı olabilir misin?

Baba: Tabi ki ođlum olurum.

Çocuk: Hadi, çalışma odama gidelim baba.



Çocuk: Bak baba 15 ve 16. Yüzyılda Avrupa'da Coğrafi Keşifler, Rönesans ve Reform hareketleri olmuştur.

Baba: Hımm. Anladım ođlum. Ben tıraş olayım geliyorum ođlum. Sen araştırmana devam et.



Çocuk: Aaa baba bak! Avrupa'da 15. yüzyılda yapılan yeni ticaret yolları için yaptıkları keşiflere coğrafi keşifler denir.

Baba: Bende yeni öğrendim oğlum.

Çocuk: Keşifler sayesinde Avrupa'ya yeni ürünler taşınmış ve Avrupa zengin olmuştur baba.

Baba: Demek sonuçları buymuş.

Çocuk: Evet baba. Neyse araştırmaya devam edelim.

Çocuk: Aaaa yine buldum baba. Rönesans yeniden doğuş anlamına geliyormuş. 15 ve 16.yüzyılda Avrupa'da bilim, sanat ve kültür alanında meydana gelen değişime Rönesans denirmiş baba.

Baba: Aynen devam et araştırmalarına oğlum.



Çocuk: Bu çok iyi baba! Rönesans'tan sonra Avrupa'da önemli bilim adamları yetişmiştir.

Baba: Güzel oldu. Öğretmenin bunu beğenecek oğlum.

Çocuk: Bu da güzel baba. Avrupa'da Katolik kilisesine karşı Almanya'da meydana gelen değişime Reform denir.



Baba: Benim bir işim yoksa ben gideğim oğlum.

Çocuk: Hayır baba sen yanımda olduğunda ben sıkılmadan araştırmamı yapıyorum.

Çocuk: Bir dakika buldum baba buldum! Avrupa'da 18.yüzyılda aklın öncülüğünde her alanda meydana gelen çağ Aydınlanma Çağı olarak adlandırılır.

Baba: Aferin. Bitti mi oğlum araştırmam?

Çocuk: Bitti baba. Araştırmam bu kadar.

Baba: Tamam o zaman hadi gideli oğlum.

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Fatih PALA

Öğretmen

Milli Eğitim Bakanlığı

E-posta: e-r-z-u-r-u-m-25@hotmail.com

Telefon: +90 536 793 43 61

Eğitim Bilgileri

Derece	Üniversite	Bölüm	Yıl
Lisans	Atatürk Üniversitesi	Sosyal Bilgiler Öğretmenliği	2007-2011
Yüksek Lisans	Sakarya Üniversitesi	Sosyal Bilgiler Eğitimi	2012-2016
Doktora	Atatürk Üniversitesi	Sosyal Bilgiler Eğitimi	2016-Devam

Makale, Bildiri ve Kitap Bölümü

- Pala, F., & Şimşek, A. (2016). Sosyal bilgiler derslerinde tarihlerin (dates) öğretimi. *Turkish History Education Journal*, 5(1), 136-156.
- Pala, F., (2018). 7. sınıf sosyal bilgiler dersi yaşayan demokrasi ünitesinde geçen kavramların anlaşılma düzeyi. *Türkiye Eğitim Dergisi*, 3(1), 22-36.
- Pala, F., (2018). 8. sınıf öğrencilerinin Çanakkale Cephesine ilişkin bilgi düzeyleri. *Araştırma ve Deneyim Dergisi*, 3(2), 62-74.
- Pala, F., (2019). Kitap Okuma Alışkanlığının Sosyal Bilgiler Öğretmenlerinin Davranışları Üzerindeki Etkisi. *Akademik Platform Eğitim ve Değişim Dergisi*, 2(2), 187-200.
- Pala, F., (2017). Sosyal Bilgiler Dersinde Ölçme Ve Değerlendirme Olarak Kullanılan Çoktan Seçmeli Testlere İlişkin Öğrenci Ve Öğretmen Görüşleri, III. Uluslararası Sosyal Bilimler Sempozyumu 26-28 Ekim 2017, Kahramanmaraş.
- Pala, F., Kağan Kanca, O., (2018). Taşınabilir Eğitimde Yaşanan Sorunlara İlişkin Öğretmen, Öğrenci Ve Veli Görüşleri, X. Uluslararası Eğitim Araştırmaları Kongresi. 27-30 Nisan 2018, Nevşehir.
- Pala, F., (2020). International Academic Studies on Social and Education Sciences. İçinde: *Sosyal Bilgiler Eğitiminde Dijital Öykü Kullanımı*. Ed: Dalkılıç, M.Gece Kitaplığı, Ankara, s:368-378.