

## Geçici Eğitim Merkezindeki Suriye Uyruklu Öğrencilerin ve Türkçe Öğreticilerin Storyjumper Deneyimleri: “Yamen Okulda”

Mehmet FANSA <sup>1</sup>

### Öz

Bilgi teknolojisinin hızla gelişimi bilgiye ulaşma yollarını da yeniden yapılandırmıştır. Günümüzde, yeni neslin öğrenmeye olan ilgisi ve ihtiyacı da çağın gereklerine göre değişmekte ve eğitim teknolojilerindeki uygulamalar da artmaktadır. Bu uygulamalardan biri de Web 2.0 araçlarından Storyjumper adındaki dijital hikaye kitabı oluşturma uygulamasıdır. Bilindiği üzere 2011 yılında Suriye’de başlayan iç savaş sebebi ile Türkiye’ye milyonlarca Suriye uyruklu kişi göç etmiştir. Yabancı uyruklu öğrencilerin eğitimlerini devam edebilmelerini sağlamak amacı ile Milli Eğitim Bakanlığı tarafından geçici eğitim merkezleri açılmıştır. Araştırma, Hatay ilinde geçici koruma kapsamındaki Suriye uyruklu öğrencilerin öğrenim gördüğü bir geçici eğitim merkezinde gerçekleşmiştir. Araştırma öncesinde, katılımcı öğretmenler tarafından katılımcı öğrenciler ile birlikte “Yamen Okulda” başlıklı dijital hikâye kitabı hazırlanmıştır. Bu kitap, geçici koruma kapsamındaki bir Suriyeli öğrencinin geçici eğitim merkezindeki yaşamını anlatmaktadır. Araştırmanın katılımcıları Suriye uyruklu öğrenciler ve onlara Türkçe öğreten Türkçe öğretmenleridir. Araştırma, Storyjumper uygulamasında hazırlanan “Yamen Okulda” başlıklı dijital hikaye kitabı ile ilgili katılımcıların öğrenme ve öğretme deneyimlerini betimlemeyi amaçlamaktadır. Nitel araştırma yöntemlerinden fenomenoloji deseni ile yürütülen bu çalışmada dijital hikaye anlatımının Türkçe öğrenme ve öğretme sürecine etkisi araştırılmıştır. Fenomenolojik çalışmalarda veri analizi, katılımcıların deneyimlerini ve anlamlarını ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır. Araştırmada fenomeni tanımlayabilecek temaları ortaya çıkarmak için içerik analizi yapılmıştır. Araştırma sonucunda Storyjumper adlı uygulamanın öğrencilerin öğrenme isteğini artırdığı, teknoloji becerilerini geliştirdiği, okumanın yanı sıra diğer dil temel becerilerini de güçlendirdiği bulgusuna ulaşılmıştır. Uygulamanın öğretmenlerin mesleki gelişimlerini, öğretmen-öğrenci etkileşimi artırdığı ve birden fazla beceri dil becerisi öğretimine imkan sağladığı sonucuna da ulaşılmıştır. Araştırma sonucunda yabancılara Türkçe öğretiminde teknoloji tabanlı araçların kullanımı artırılması ve tasarlanan dijital hikaye kitabına benzer biçimde diğer dersler ve temalarda da yeni içeriklerle uygulama örneklerinin geliştirilmesi önerileri sunulmuştur.

**Anahtar Kelimeler:** Dijital hikaye anlatımı, İkinci dil olarak Türkçe öğretimi, Geçici eğitim merkezi, Suriye uyruklu öğrenci, Storyjumper

<sup>1</sup> Sorumlu Yazar : Mehmet Fansa, Doktora Öğrencisi, Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Türkiye, mfansa84@gmail.com, ORCID ID: 0000-0001-5770-797X

## Storyjumper Experiences of Syrian Students and Turkish Tutorials at the Temporary Education Center: "Yamen School"

### Abstract

The rapid development of information technology has also restructured ways of accessing information. Today, the new generation's interest and need for learning is also changing according to the needs of the age and applications in educational technologies are increasing. One of these applications is a digital storybook creation application called Storyjumper from Web 2.0 tools. As it is known, millions of Syrian nationals have emigrated to Turkey due to the civil war that began in Syria in 2011. Temporary education centers have been opened by the Ministry of National Education in order to ensure that foreign students can continue their education. The research took place at a temporary education center in Hatay province where students of Syrian nationality under temporary protection were studying. Prior to the research, a digital story book titled "Yamen School" was prepared by participating tutorials with participating students. This book describes the life of a Syrian student under temporary protection at a temporary education center. Participants in the study are students of Syrian nationality and Turkish tutorials that teach them Turkish. The research aims to describe participants' learning and teaching experiences related to the digital storybook titled "Yamen at school", prepared in the Storyjumper app. In this study, which was carried out with phenomenology pattern from qualitative research methods, the effect of digital storytelling on Turkish learning and teaching process was investigated. Data analysis in phenomenological studies aims to reveal the experiences and meanings of the participants. Content analysis was carried out in the analysis of data to reveal themes that could identify the phenomenon in the research. As a result of the research, it was found that Storyjumper increases students' desire to learn, improves technology skills, strengthens other language basic skills as well as reading. It has also been found that the application increases teachers' professional development, teacher-student interaction and enables the teaching of multiple skills language skills. As a result of the research, proposals were presented to foreigners to increase the use of technology-based tools in Turkish teaching and to develop application examples with new content in other courses and themes, similar to the digital storybook designed.

**Key Words:** Digital storytelling, Teaching Turkish as a second language, Temporary education center, Student of Syrian nationality, Storyjumper

### Giriş

Suriye'de 2011 yılında başlayan iç karışıklıklar, şiddetli çatışmaya dönüşmüş ve oluşan iç savaş sonucu 5 milyona yakın Suriyeli zorunlu ve kitlesel olarak sınır ülkelere göç etmiştir. Türkiye, bu süreçte en fazla Suriyeli sığınmacıya ev sahipliği yapmıştır. Göç İdaresi Genel Müdürlüğü'nün (2020) açıkladığı verilere göre, Türkiye'de 3.579.318 geçici koruma kapsamında Suriyeli kişi yaşamaktadır. Bu durum, aynı zamanda ev sahibi devletler için ekonomik, demografik, siyasi ve güvenlik etkileri ile çağdaş dünya siyasetinde önemli bir konu haline gelmiştir (Greenhill, 2010; Miller ve Peters, 2018; Miller ve Ritter, 2014; Milton, Spencer ve Findley, 2013; Salehyan ve Gleditsch, 2006). Türkiye'ye sığınan Suriyeli sayısının giderek artması sebebi ile Milli Eğitim Bakanlığı [MEB] geçici koruma kapsamındaki çocukların eğitimine yönelik birtakım düzenlemelere gitmiş ve 2014/21 sayılı genelge ile geçici eğitim merkezlerini [GEM] açmıştır. GEM, okul çağındaki Suriyeli çocuklara ve gençlere yönelik, hem Başbakanlık Afet ve Acil Durum Yönetimi Başkanlığı [AFAD] tarafından 25 ilde oluşturulan kamplarda hem de kamp dışında faaliyet gösteren, Suriye öğretim programına bağlı kalarak Arapça eğitim veren ilköğretim ve ortaöğretim kapsayan eğitim merkezleridir (MEB, 2014). MEB tarafından açılan GEM'lerde Suriye uyruklu çocukların Türkçe öğretiminin yanı sıra öğrencilerin ara vermek zorunda kaldıkları eğitim faaliyetlerine de devam etmeleri sağlanmıştır. Bu genelge ile 2014 yılından itibaren geçici koruma kapsamındaki Suriye uyruklu öğrencilerin kademeli olarak devlet okullarına kayıtları da gerçekleşmiştir. GEM'in haftalık ders programında 15 saat Türkçe ve 15 saat Arapça dersi yer almaktadır. Türkçe derslerinin öğretimi amacıyla, "Suriyeli Öğrencilerin Türk Eğitim Sistemine

Entegrasyonun Desteklenmesi” [PICTES] projesi kapsamında MEB tarafından GEM'lere Türkçe öğreticisi görevlendirilmiştir. GEM'de öğrencilerin Türkçe öğrenmeleri ve sığındıkları ülkedeki yaşamlarına uyum sağlamasına yönelik çalışmalar yapılmaktadır. Bu bağlamda iletişim ve uyum sürecinde dilin büyük bir rolü olduğu düşünülmektedir.

Teknolojinin etkili olarak kullanıldığı alanlardan biri de dil öğretimidir. 21. Yüzyılda dil öğretiminde dijital uygulamalarının kullanımı artış göstermiştir. Gelişen teknolojinin eğitim-öğretim ortamlarına yansması; derslik, ders araç-gereçleri, materyaller ve öğretim programlarını etkilemiş, birçok ülkede bilgisayar teknolojilerinin öğretim programlarıyla bütünleşmesini beraberinde getirmiştir (Plomp, Anderson ve Kontogiannopoulou-Polydorides, 1996). Öğretim uygulamalarında öğretmenlerin bilgisayar kullanımı ile ilgili istekleri, bilgi ve tecrübeleri başarıya ulaşmada anahtar rol oynamaktadır (Andris, 1995; MacArthur ve Malouf, 1991; Marcinkiewicz, 1993; Moursund, 1979). Storyjumper uygulaması, eğitimcilerin basit bir dijital hikaye anlatımı yapmasına yardımcı olabilecek web sitelerinden biridir. Antik çağlardan günümüze, hikaye anlatımları eğitim yaşamında Türkçe dersinin yanı sıra disiplinlerarası uygulanan popüler bir eğitim aracı olarak yer almıştır. Değişen ve gelişen dünya ile hikaye oluşturma ve anlatılarında da köklü değişiklikler yaşanmıştır. 21. yüzyılda teknoloji tabanında gerçekleşen hikaye anlatımları, bilgi ile birlikte bireyin teknolojik okuryazarlığını geliştiren bir yaklaşım olarak değerlendirilmektedir. Dahası hikaye anlatımı, genel, bilimsel ve teknik eğitim için öğrenme çıktılarını geliştirmek için güçlü bir pedagojik yaklaşım sunmaktadır (Sharda 2007). Teknolojinin hızlı gelişimi sonucunda bilgisayarlar, dijital kameralar, yazılım programları ve diğer teknolojiler sınıflarda daha kolay erişilebilir hale gelmekte ve dijital hikayeler oluşturmak için bu araçlara erişim öğrenciler ve öğretmenler için her zamankinden daha kolay olabilmektedir (Armstrong 2003).

Dijital hikaye anlatımı, öğrencilerin becerilerini geliştirmelerine yardımcı olmaktadır (Ohler 2008). Hikaye anlatımının pedagojik bir araç olarak gücü, insanlığın başlangıcından ve daha yakın zamanlarda e-öğrenme için kabul edilmiştir (Neal 2001). 21. yüzyılda okuryazarlık alanında önemli ve radikal değişiklikler meydana gelmiş ve dijital teknoloji ile okuryazarlığın doğası da değişmiştir. Dijital hikaye kitapları, öğrencilerin hikayelerin yeni formatlarda öğrenilmesi için öğrencilere fırsat sağlar (Chen, Ferdig ve Wood, 2003). Storyjumper bu bağlamda çocuklar için dijital hikayelerin oluşturulabileceği ve keşfedileceği bir web uygulamasıdır. Storyjumper uygulaması, kullanıcılarına tasarlayacakları hikayelerinde kullanacakları masalsi ortamlar, karakterler, nesnelere ve resimler sunmaktadır. Storyjumper ile kullanıcılar hem kendi hikâyelerini yayımlayabilir hem de diğer kullanıcıların hikâyelerini okuyabilmektedir. Dahası bu uygulamada hikaye sayfaları sesli olarak hazırlanarak hikayenin seslendirilmesi de sağlanmaktadır. Bu uygulamaya <https://www.storyjumper.com> adresinden erişim sağlanmaktadır. Sisteme öğretmen olarak giriş yapılabildiği gibi normal kullanıcı, öğrenci olarak da giriş yapılabilmektedir. Öğretmen olarak uygulamaya giriş yapıldığında sınıf oluşturulabilmekte ve uygulama öğrencilerle etkileşimli kullanılabilir. Dijital hikaye oluşturmak için sayfada “log in” bölümünden giriş yapıldıktan sonra “creat a book” [kitap oluştur] ikonuna tıklanıldığında uygulamanın kullanıcılara sunduğu şablonlar ile dijital metin içerikleri oluşturularak dijital hikayeler tasarlanabilmektedir.

Son yıllarda eğitim sisteminde yaşadığımız evreyi teknolojik gelişmeler nedeniyle “dijital eğitim çağı” olarak betimleyebiliriz. İnsanlar, yerleşme veya yerinden edilme durumlarına göre göçmen veya yerli olarak sınıflandırıldığı gibi günümüzde dijital yerli ve dijital göçmen olarak sınıflandırılmakta ve web tabanlı uygulamalar ile öğrenmelerini anlamlandırmaktadır. Prensky'e göre bugünün öğrencileri dijital teknoloji ile yetişen ilk nesildir (Prensky 2001). Günümüz çocukları dijital yerli olarak doğumlarından itibaren dijital dünya ile etkileşim halinde yaşamını sürdürmekte ve öğrenmelerini de teknolojik araçlar ile sağlamaktadır.

Günlük yaşamları boyunca öğrenciler rutin olarak bilgisayarlara, elektronik oyunlara, dijital müzik çalarlara, video kameralara ve cep telefonlarına maruz kalmıştır. Öğrenciler, anlık mesajlaşma, e-postalar, web'de gezinme, bloglar, wiki araçları, taşınabilir müzik, sosyal ağ ve video sitelerine yoğun ve yaygın biçimde kullanılmaktadırlar (Lea ve Jones, 2011; Prensky, 2001; Sternberg ve ark. 2007). Dijital hikaye anlatımı müfredat geliştirmede uyum sürecini kolaylaştırmak, öğrenenlere üst düzey düşünme becerileri sağlamak için kullanılabilir (Dakich 2008). Hikayeler ve hikaye anlatımı yaygın bir pedagojik strateji ve etkili bir öğretim yöntemi/ aracı olarak kullanılmaktadır (Abrahamson, 1998; Stanley ve Dillingham, 2009). Storyjumper uygulaması da etkili hikayeler anlatmayı ve yazmayı öğrenmek, öğrencilerin kelime bilgisi ve dilbilgisi bilgilerini artırmaları için etkili bir kullanılan dil öğrenme uygulamasıdır (Nicholas, Rossiter ve Abbott;, 2011).

Bireyin ana dilinden sonra çevreden veya eğitim yoluyla öğrendiği dil ikinci dildir. İkinci dil, ana dilinin dışında, öğrenilen ya da edinilen herhangi bir dildir (Benati ve Angelovska, 2016). Bu bağlamda Türkiye'de yaşayan geçici koruma kapsamındaki öğrenciler yerel dili konuşan toplum ile bir arada yaşadıklarından Türkçeyi yabancı dilden ziyade ikinci dil olarak öğrenmektedir. Geçici koruma kapsamındaki öğrencilere Türkçeyi ikinci dil olarak öğrenme süreçlerinde teknoloji tabanlı öğretim ortamının oluşturulmasının dil öğrenmede etkili olduğu düşünülmektedir. Hikaye anlatımı, dil becerilerinin yararlarının yanı sıra, öğrencilerin yaşam becerilerini, uyum sürecini, yaratıcılıklarını ve çok kültürlü anlayışlarını geliştirmelerine yardımcı olabilir. Kısaca, dijital hikaye kitapları; çocukların hayal dünyalarını harekete geçirmekte, dinleme, okuma, konuşma ve yazma becerilerini geliştirmekte, sözcük varlığını artırmakta ve öğrencilerin dinleme becerilerinin ve tutumlarının olumlu yönde gelişmesinde etkili olmaktadır (Verdugo ve Belmonte, 2007). İkinci Dil veya Yabancı Dil olarak Türkçe öğretimi alanında özgün tasarlanmış veya dijital hikaye anlatımlarının deneyimlerini betimleyen çok az çalışma vardır (Kazazoğlu, 2014; Cığerci ve Gültekin, 2019). Bu araştırma, araştırmacının koordinatör olduğu GEM'de tasarlanan dijital hikaye kitabının etkilerini ortaya çıkarmak üzere gerçekleştirilmiştir.

### **Araştırmanın amacı**

Günümüzde dijital hikaye oluşturmak da 21. Yüzyıl becerileri arasında değerlendirilmektedir (Robin, 2006; Yang ve Wu, 2012). Bu becerinin günümüz teknoloji araçlarının kullanılarak öğretilmesi de yadsınamaz bir gerçektir. Türkçenin ikinci dil olarak öğretim sürecinde teknoloji kullanımının ve öğretim etkinliklerinin dijital ortamda tasarlanmasının önemli olduğu düşünülmektedir. Roby (2010) sınıfta teknolojiyi kullanmanın eğlenceli ortam oluşturacağını ve dijital gerçek hikaye anlatımlarının öğrencilerin katılımını teşvik edeceğini vurgulamıştır. Bu bağlamda araştırmacının koordinatör olduğu Hatay ilinde bir GEM'de "Yamen Okulda" adlı dijital hikaye kitabı tasarlanmış ve GEM'de Türkçeyi ikinci dil olarak öğrenen çocuklarla birlikte bir eğitim materyali olarak kullanılmıştır. Bu araştırmanın amacı; Türkçenin ikinci dil olarak öğretim sürecinde Storyjumper uygulamasında dijital hikaye kitabı tasarlayan Türkçe öğreticilerinin ve hikayenin karakterleri olan Suriye uyruklu öğrencilerin uygulama ile ilgili deneyimlerini betimlemektir.

### **Yöntem**

Araştırma nitel araştırma yöntemlerinden fenomenoloji deseni ile tasarlanmıştır. Bu desende yaşamımızdaki olaylar, durumlar, deneyimler gibi farkında olduğumuz ama detaylı ve derinlemesine bir görüşe sahip olmadığımız olgular incelenmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2005). Bu desenin temelinde bir araştırmaya katılan katılımcıların kişisel tecrübeleri ve bu tecrübelere dayalı olarak olgu ve olaylara katılımcıların yükledikleri kişisel anlamlar incelenmektedir (Akturan ve Esen, 2008). Türkçenin ikinci dil olarak öğretiminde Suriye uyruklu öğrencilerin ve

Türkçe öğreticilerinin dijital hikaye kitabına yönelik uygulama deneyimlerini keşfetmeye odaklanan bu çalışmada betimleyici fenomenoloji deseni tercih edilmiştir. Genel olarak betimleyici fenomenoloji çalışmalarının amacı bireylerin bir olgu, kavram ya da durum hakkındaki deneyimlerinden meydana gelen algılarını betimlemektir (Reiners, 2012). Kaynağını felsefe ve psikolojiden alan fenomenoloji deseninde, farkında olduğumuz ancak ayrıntılı ve derinlemesine bir anlayışa sahip olmadığımız fenomenlerin veya bir grubun yaşadığı deneyimler bağlamında tanımlanması söz konusudur (Creswell, 2013; Christensen, Johnson ve Turner, 2015; Merriam, 2013). Bu çalışmada ele alınan ve anlaşılmaya çalışılan fenomen, Storyjumper uygulamasında dijital hikaye kitabı hazırlayan öğrenci ve öğretmenlerin uygulamaya ilişkin deneyimleridir.

### **Katılımcılar**

Araştırmanın katılımcılarını, Hatay ili Antakya ilçesinde bir GEM’de öğrenim gören A2 düzeyindeki sekiz Suriye uyruklu öğrenci ve PICTES projesi kapsamındaki beş Türkçe öğreticisi oluşturmaktadır. Araştırmacı, araştırmanın gerçekleştiği GEM’in koordinatörlük görevini yürütmektedir. Bu bağlamda çalışmada katılımcıların belirlenmesinde amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme tercih edilmiştir. Araştırmanın katılımcıları, dijital hikaye kitabının hazırlanmasında rol alan öğrenciler ve öğretmenlerdir. Uygulamanın ders dışı bir etkinlik olarak tasarlanması sebebiyle, sınıf dışında bilgisayar ve mobil cihazlar kullanılarak kendi öğrenmelerinde sorumluluk alabilecek ve Türkçe dil becerisi A2 düzeyinde olan öğrenciler çalışma için uygun görülmüştür. Çalışmada kullanılan isimlerin GEM’de olmayan isimler olmasına dikkat edilmiştir. Yazılı materyaldeki uygun takma adların kullanılması da dahil olmak üzere çalışmada katılımcıların gizliliği sağlanmıştır.

### **Veri Toplama Aracı**

Araştırmacı tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formu veri toplama aracı olarak kullanılmıştır. Görüşme formunda yer alan sorular ile geçici koruma kapsamındaki öğrencilerin ve Türkçe öğreticilerinin dijital hikaye kitabı ile ilgili deneyimleri betimlenmeye çalışılmıştır. Katılımcıların deneyimlerini betimlemeyi amaçlayan dört görüşme sorusu aşağıda verilmiştir.

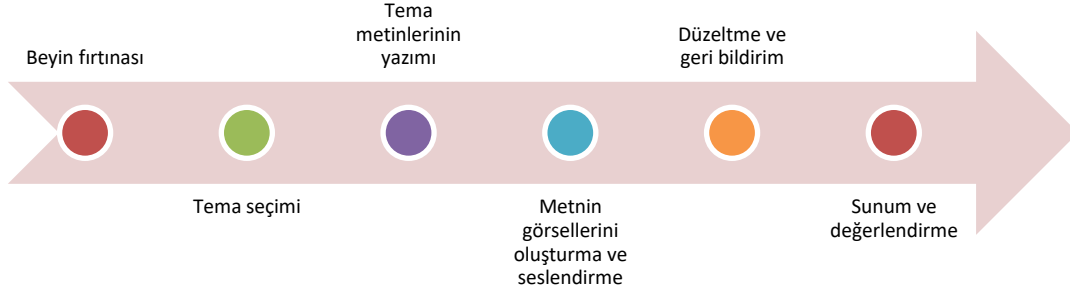
1. Türkçe öğrenme sürecinde öğrenciler, Storyjumper uygulaması ile hikaye oluşturma süreçlerini nasıl yorumlamaktadır?
2. Öğrenciler, “Yamen Okulda” adlı hikaye kitabının Türkçe öğretim materyali olarak kullanılmasını nasıl betimlemektedir?
3. Türkçe öğretme sürecinde Türkçe öğretmenleri, Storyjumper uygulaması ile hikaye oluşturma süreçlerini nasıl yorumlamaktadır?
4. Türkçe öğretmenleri, “Yamen Okulda” adlı hikaye kitabının Türkçe öğretim materyali olarak kullanılmasını nasıl betimlemektedir?

### **Veri Toplama Süreci**

Araştırmada geçen “Yamen Okulda” adlı dijital hikaye kitabı, 2018-2019 öğretim yılında oluşturulmuştur. Storyjumper uygulamasında tasarlanan dijital hikaye kitabı ile ilgili deneyimlerinin anlaşılabilirliğinin artırılması amacıyla katılımcılar tarafından tasarlanan dijital hikaye kitabı ile ilgili bilgi aşağıda verilmiştir.

**“Yamen Okulda” Kitabının Tasarlanma Süreci:** Storyjumper uygulamasında geliştirilen “Yamen Okulda” başlıklı dijital hikaye kitabı geçici koruma kapsamındaki sekiz Suriye uyruklu öğrenci ve beş Türkçe öğreticisinin iş birliğinde hazırlanmıştır. Öğrencilerin Türkçe seveleri A2 düzeyindedir. Avrupa Ortak Dil Kriterlerine Göre A2 seviyesindeki öğrenciler; kısa, net, basit

mesajları ve duyuruların ana noktalarını anlar, çok kısa ve basit metinleri okuyabilir, bilindik ve alışılmalı konularda, basit ve doğrudan bilgi alışverişini gerektiren sıradan iş ve görevlerde iletişim kurabilir, temel ihtiyaçlar ile ilgili basit, kısa not ve mesajlar yazabilir (MEB, 2019). Hazırlanan dijital hikaye kitabının tasarım süreci Şekil 1’de gösterilmiştir.



**Şekil 1.** Dijital Hikaye Kitabının Tasarım Süreci

Hikaye metni oluşturulmadan önce katılımcılar, hazırlanacak içerikle ilgili fikirlerini paylaşmışlardır. Hikaye konusu belirlendikten sonra hikaye içeriklerinin fotoğraf çekimi yapılmıştır. Hikayede her sayfaya o sayfanın içeriği ile ilgili görseller eklenmiş ve her sayfadaki içerik metnin seslendirilmesi yapılmıştır. Hikaye kitabının seslendirilmesi bir Türkçe öğreticisi tarafından gerçekleştirilmiştir. Hazırlanan hikaye kitabı 13 sayfadan oluşmaktadır. “Yamen Okulda” başlıklı hikaye kitabından bir kare Görsel 1’de gösterilmiştir.



**Görsel 1.** “Yamen Okulda” Başlıklı Hikaye Kitabından Bir Kare

Hikaye metninde Yamen adlı öğrencinin Suriye’den Türkiye’ye göçü sonrası GEM’de yalnızlık yaşaması, ilerleyen zamanlarda arkadaşlar edinmesi ve okul arkadaşları ile birlikte “Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler” adlı oyunu canlandırarak GEM’e uyum süreci anlatılmaktadır. Hikayede geçen “Biz tam yedi cüceyiz” adlı masal şarkısı ses kaydı olarak kitap içeriğine eklenmiştir. Hikayeyi anlamaya yönelik dört soru maddesi de kitabın son sayfasına eklenmiştir. Hazırlanılan dijital

hikaye kitabı, bilgisayar ve öğretim teknolojileri alanında uzman akademisyen görüşü alınarak teknik açıdan değerlendirilmiştir. Ayrıca yabancılara Türkçe öğretimi alanında iki alan uzmanı tarafından değerlendirilerek içerikle ilgili gerekli düzenlemeler tamamlanmış ve dijital çalışma için uygun hale getirilmiştir. Süreç sonunda, katılımcıların işbirliği doğrultusunda dijital hikaye kitabı, öğrencilerin ilgi ve ihtiyaçlarına göre hazırlanmış, etkililiği ve uygulanabilirliği denenmiş web tabanlı Storyjumper uygulamasındaki dijital metin alana kazandırılmıştır.

Araştırmanın verileri, öğretim yılı sonunda yarı-yapılandırılmış görüşmelerle toplanmıştır. Görüşmeye başlamadan önce katılımcılara araştırma ile ilgili bilgi verilmiş ve araştırma amacı açık bir şekilde belirtilmiştir. İstenildiğinde araştırmaya katılımdan çekilerek görüşmeyi bırakabilecekleri söylenmiştir. Görüşme ses kayıt cihazı ile kayıt altına alınmıştır. Her bir görüşme yaklaşık 30 dakika sürmüştür. Görüşmelere dijital hikaye kitabını tasarlayan öğreticiler ve öğrenciler katılmıştır. Araştırmaya katılan öğrenciler için velilerinden araştırma için izin alınmıştır. Araştırmada yer alan dijital hikaye kitabının oluşturulma sürecinde de uygulama için veli izni alınmıştır.

### **Verilerin analizi**

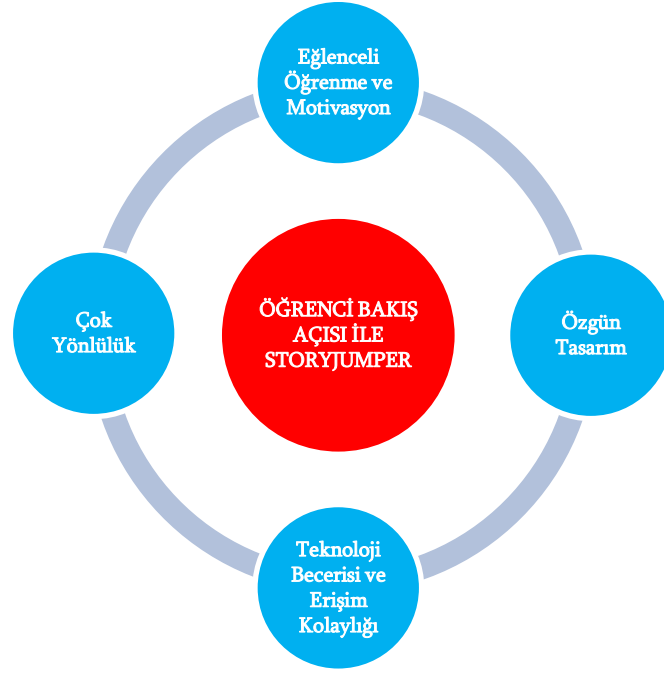
Öğrenciler ve öğretmenlerle gerçekleştirilen görüşmelerden elde edilen veriler, araştırmacı tarafından içerik analiz yöntemi ile çözümlenmiştir. Nitel çözümlemede verilerin içeriklerini keşfetmeye yönelik çözümleme için kodlama ilk ve aslı bir işlemdir (Punch, 2005, s. 193). İçerik analizi, birbirine benzeyen verileri, belli kavramlar ve temalar çerçevesinde bir araya getirmek ve bunları anlaşılabilir bir düzene sokarak yorumlamaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2005, s. 227). Verileri kavramsallaştırmak ve fenomeni tanımlayabilecek temaları ortaya çıkarmak için yapılan analiz sonucunda veriler kodlanmış, kodlama sonrasında temalar oluşturulmuş ve katılımcıların görüşlerini yansıtan doğrudan alıntılarla temalar araştırmacı tarafından yorumlanmıştır. Öğrenciler Türkçeyi ikinci dil olarak öğrendiklerinden Türkçe konuşma seviyeleri çok iyi değildir. Veri toplama sürecinde öğrencilerin düşüncelerini daha açıklayıcı ifade edebilmesi amacıyla ana dilleri olan Arapça ile ifade etmiştir. GEM’de koordinatör olan araştırmacı Arapça bildiğinden onların Arapça söylemlerini de kayıt altına almış ve analiz sürecinde Arapça ifadelerin tercümesini yapmıştır. Tercümelemlerin doğruluğunun teyidi için Arapça ifadeler, nerede koordinatör koordinatör olarak görevli bir yeminli tercümana tercüme ettirilmiştir. Doğrudan alıntılarda anlaşılmayan ifadeler, alıntı ifadelerin sonrasında kapalı parantez ile açıklanmıştır. Araştırmada nitel veri toplama araçları ile toplanan verilerin geçerlik ve güvenilirliğini sağlamak için inandırıcılık, aktarılabilirlik, tutarlık ve teyit edilebilirlik ölçütlerinden yararlanılmıştır. Araştırmanın yürütüldüğü GEM’de koordinatör olan araştırmacı, araştırmanın tasarlanma, uygulama ve değerlendirilme aşamalarında katılımcıları gözlemlemiş ve uygulama sonrasında görüşmeler ile katılımcılardan sürekli geri bildirimler almıştır.

### **Bulgular**

Verilerin analizi sonucunda Türkçe öğretiminde öğrenciler ve öğretmenlerin dijital hikaye kitabına yönelik deneyimleri değerlendirilmiştir. Katılımcıların uygulamanın tasarımı ve kullanımı hakkındaki deneyimleri; öğrenci bakış açısı ile Storyjumper ve öğretmen bakış açısı ile Storyjumper adlı temalar ile betimlenmiştir.

### **Öğrenci Bakış Açısı İle Storyjumper**

Türkçeyi ikinci dil olarak öğrenen öğrencilerin Storyjumper uygulamasına yönelik deneyimleri dört tema başlığı ile özetlenmiştir. Öğrencilerin uygulama deneyimleri; eğlenceli öğrenme ve motivasyon, özgün tasarım, teknoloji becerisi ve erişim kolaylığı, çok yönlülük alt temaları ile açıklanmış ve bu temalar Şekil 2’de gösterilmiştir.



Şekil 2. "Öğrenci Bakış Açısı İle Storjumper" Teması ve Alt Temaları

**Eğlenceli Öğrenme ve Motivasyon:** Uygulamanın tasarımında yer alan ve uygulama sonunda dijital hikaye kitabını okuyan öğrenciler kitabın tasarım sürecini eğlenceli bulmuşlardır. Yapılan görüşmeler sonucunda; hikayenin görsellerinin oluşturulma sürecinde öğrencilerin arkadaşları ile çok eğlendikleri, dijital hikaye kitabı içindeki "Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler" masalının canlandırma sürecini keyifli buldukları ve Türkçe öğrenme isteklerinin arttığı bulgusuna ulaşılmıştır. Hemenover (2003), sınıfta güvenli bir ortamda kişisel hikayelerin paylaşılmasının öğrencilerin psikolojik stresinin azalabileceği ve benlik imgelerinin de gelişebileceğini vurgulamaktadır.

Katılımcılardan Salem, "Üstaz bu kıssa yazmak çok güzel. Hem canlı hem bilgisayarda yapıyor biz." [Hocam, bu hikayeyi yazmak çok güzel. Hem canlandırma yapıyoruz hem de bilgisayar ortamında çalışıyoruz] ifadesi ile hikaye yazmanın güzel olduğunu, hikaye yazma sürecinde metni hem canlandırdığını hem de bilgisayarda tasarladıklarını ifade etmiştir. Dijital hikayeler, öğrencileri edilgenlikten uzaklaştırarak onların öğrenme sürecine etkin katılımını sağlar (Ohler 2008). Öğrencilerden Khaled, "Bu hikayeyi hep berber hazırlıyoruz, öğretmenler, öğrenciler. Çok eğleniyorum ve çok heyecan sonunda da izleyecek biz." [Bu hikayeyi öğretmenler ve öğrenciler olarak hep beraber hazırlıyoruz. Çok eğleniyorum. Hikaye sonunda bizi izleyeceğimiz için çok heyecanlıyım] açıklaması ile kitabın içerik metnini, işbirliği yaparak hazırladıklarını, bu süreçte çok eğlendiğini ve oyun sonunda hazırladıkları metni izleyeceklerinden dolayı heyecanlı olduğunu ifade etmiştir. Öğrenciler, gerçekçi hikayeleri görselleştirebilir ve hikayeyi paylaşmak için motive olabilirler (Porter, 2005; Xu vd., 2011). Araştırma bulgularında da öğrencilerin uygulama ile öğrenme isteklerinin arttığı görülmüştür. Diğer öğrenci Yaser, "Video çekimleri çok eğlenceliydi, artık çok istiyorum Türkçe öğrenmek" ifadesi ile dijital içeriğin hazırlanma sürecindeki çekimleri çok eğlenceli olduğunu ve Türkçe öğrenmek isteğinin arttığını betimlemiştir. Hazırlanan hikayede "Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler" adlı masal, sahne oyununa dönüştürülerek öğrenciler ve öğretici tarafından canlandırılmıştır. Masal şarkısı olan "Biz tam yedi cüceyiz" adlı şarkı da dijital hikaye kitabında masal metninin olduğu sayfaya yüklenmiştir. Wright vd., (2008) hikayeleri dramatize yeteneğinin öğrencilerin üst düzey düşünme becerilerini kullanacağını ve



kendileri ile birlikte fikirlerini daha iyi ifade edebileceklerini savunmaktadır. Öğrenciler hikaye kitabının tasarlanma sürecinde canlandırdıkları masal oyunuyla da eğlenceli vakit geçirdiklerini ifade etmişlerdir. Öğrencilerden Omar, *“Hocam bu hikaye çok eğleniyor biz tiyatro da oynuyor”* sözü ile hikayenin tasarlanma sürecindeki tiyatro oyununda rol aldığı için çok eğlendiklerini ifade etmiştir.

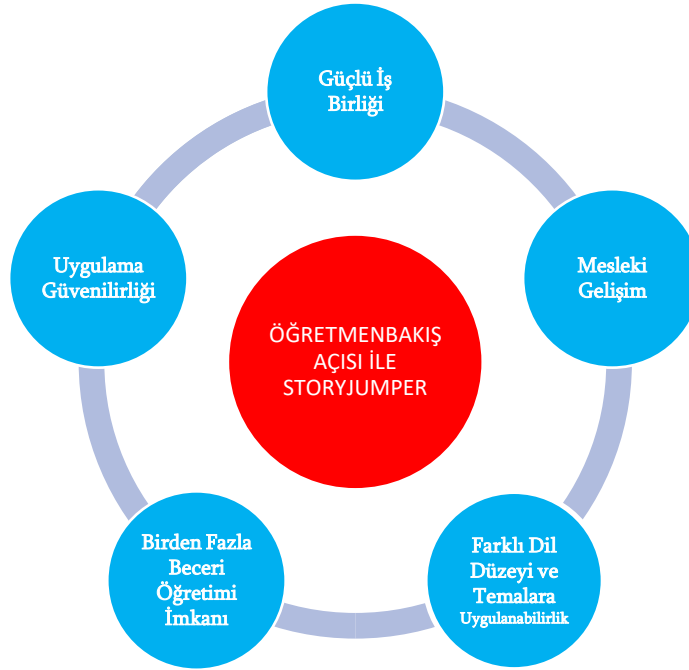
**Özgün Tasarım:** Öğrenciler, kendi görselleri ile hazırladıkları hikaye kitabını, *“öğün ve ilk defa yaşadıkları bir deneyim”* olarak betimlemişlerdir. Hikayenin özgün yapıda olmasının hikayeye ilgi çekici bir özellik kattığı da düşünülmektedir. Amine, hikayenin özgünlüğü ile ilgili düşüncesini *“Hocam biz kahraman bu hikayede. Bizi izliyoruz.”* ifadesi ile betimlemiştir. Öğrenciler yabancı uyruklu olduklarından ve Türkçeyi ikinci dil olarak yeni öğrendiklerinden düşüncelerini devrik cümle veya ek eksikliğinin olduğu cümleler ile betimlemiştir. Salem ise *“Hocam çok şaşırdım, çünkü bu hikaye bizim, biz oynadık. Şimdi de izliyor herkes bizi”* biçiminde betimlemiştir. Guariento ve Morley'e (2001) göre, öğrencilerin kendi hikayeleri, gerçek bir amaç sağlayan, sınıf etkileşimini ve katılımını teşvik eden zengin bir otantik malzeme kaynağıdır (Guariento ve Morley, 2001). Khaled, hikayenin özgünlüğü ve ilgi çekiciliğini şöyle ifade etmiştir: *“Üstaz bu bizim hikaye, arkadaşlar bu hikayeden yazmak istiyor”*[*Hocam bu bizim hikayemiz, arkadaşlarımız bunun gibi hikaye yazmak istiyor*] biçiminde betimlemiştir. Öğrencilerin sınıf etkinliklerine etkin katılımı için dijital medya kullanarak öğrenci merkezli öğrenmelerin sürdürülmesi önemlidir (Roby, 2010). Öğrenciler hikaye metninin görsellerini kendileri canlandırdığından tasarladıkları çalışmayı özgün bulduklarını, uygulamayı benimsediklerini ve diğer öğrencilerin de benzer bir metin tasarımında yer almak istediklerini ifade etmişlerdir.

**Teknoloji Becerisi ve Erişim Kolaylığı:** Öğrenciler, dijital hikaye kitabında görsellerinin metne eklenmesi ve metnin Storyjumper uygulaması tabanında oluşturulma süreçlerini öğretmenlerle bir arada gerçekleştirmiş ve süreci de gözlemlemişlerdir. Hazırlanan kitabı, kimi katılımcı öğrenciler arkadaşları ile çevrimiçi olarak sosyal medya sayfalarında da paylaştıklarını ifade etmişlerdir. Öğrencilerin söylemlerinden bu sürecin onların öğrenmeye meraklarını artırdığı ve kitabı çevrimiçi paylaşarak da teknoloji kullanım becerilerini geliştirdikleri anlaşılmaktadır. Enes, hikayeyi paylaşım sürecini *“Hocam biz hikayeyi evde de ailemle izliyor. İnternetten açıyor, izliyor”* biçiminde betimlemiştir. Amine ise *“Bu hikayeyi hazırladığımızda, bilgisayarda durdurup yeniden oynuyorduk. Sonra fotoğrafları yüklüyordu hoca. Zor ama biz de öğreniriz belki”* ifadesi ile metnin hazırlanma sürecinde bilgisayarın nasıl kullanıldığını gözlemlediğini, kendisinin de uygulamayı öğrenebileceğini açıklamıştır. Yaser, kitabın internet ortamında hazırlanmasını ve kitaba erişimin kolaylığını şöyle açıklamıştır: *“Hocam biz internetin olduğu her yerde telefonlarla bu kitabı açıp kendimiz okuyor, dinliyor, ailemize ve arkadaşlarımıza izletebiliyoruz. Bu nedenle herkes istediği zaman her yerde bu videoyu izler.”* Yaser, internetin olduğu her yerde dijital hikaye kitabına ulaşabildiklerini, kitabı evde veya arkadaşları ile birlikte izleyebildiklerini ifade etmiştir. Buradan internet bağlantısı ile kitaba erişimin de kolay olduğu anlaşılmaktadır. Ancak uygulama için bilgisayar veya tablet kullanımı gerektiğinden öğrencilerin bu araçları temin etme durumlarında sıkıntı yaşadığı görülmektedir. Öğrencilerden Kusay, *“Bu kitap çok güzel. Evde de bu hikayeyi kendimiz yapmak istiyoruz ama bizim evde bilgisayar yok. Belki elektrik, internet gitti. O zaman ne olacak”* biçiminde açıklamada bulunmuştur. Öğrenci, kitabın güzel olduğunu, kendisinin bu kitabı tasarlamak istediğini ancak evinde bilgisayarının olmadığını, elektrik ve internet kesintisinde ne yapacağını bilemediğini ifade etmiştir. Özetle, Storyjumper uygulaması ile hazırlanan hikaye kitabının internet bağlantısı ile erişimin kolay olduğu, öğrencilerin kitabın tasarlanma sürecindeki gözlemleri ile benzer kitap tasarlamak istedikleri ancak uygulama için öğrencilerin bilgisayar, tablet gibi cihazlara ve internet erişimine ihtiyacı oldukları anlaşılmaktadır.

**Çok Yönlülük:** Öğrenciler hikaye metninin seslendirme özelliği ile okumanın yanı sıra dinleme etkinliği de yaptıklarını ifade etmişlerdir. Kimi öğrenciler, hazırladıkları hikaye kitabını deftere de yazdıklarını belirtmiştir. Öğrencilerden Enes, hikayenin internet ortamında izledikten sonraki süreci şöyle açıklamıştır: *“Kitabı internette izledikten sonra biz okudu, dinledi, yazdı. Çok istiyor okumak çünkü kitapta biz fotoğraf var.”* Enes’in ifadesinden internet ortamında gördükten sonra kitabı okuduğu, dinlediği ve yazdığı anlaşılmaktadır. Dijital hikaye anlatımı, öğrencilere yazma becerisinde yardımcı olmak için de kullanılabilir (Saputro, 2013). Haşim ise *“Kitapta şarkı da var. Ben şarkıyı çok sevdi. Kitabı okuduğum zaman ben de şarkıyı söylüyor. Şarkıyı da ezberledim.”* açıklaması ile kitabın bir sayfasında yer alan “Biz tam yedi cüceyiz” adlı şarkıyı çok sevdiğini ve kitabı okuduğu zaman şarkıyı kendisinin de seslendirdiğini ifade etmiştir. Porter (2005), dijital hikaye anlatımında sözlü hikaye anlatımının olduğunu ve yazarın kendi hikaye sesiyle birlikte, müzik ve seslerin yanı sıra, resim ve grafikler kullanmasının hikayeyi daha ilgi çekici bir görünüm kazandıracağını vurgulamaktadır. Storyjumper tabanında hazırlanan dijital hikaye kitabının öğrencilerin okuma becerisi ile birlikte yazma ve dinleme becerilerini de arttırdığı, bu bağlamda uygulamanın öğrencilerin okuma, yazma, dinleme gibi temel becerilerini geliştirdiği söylenebilir.

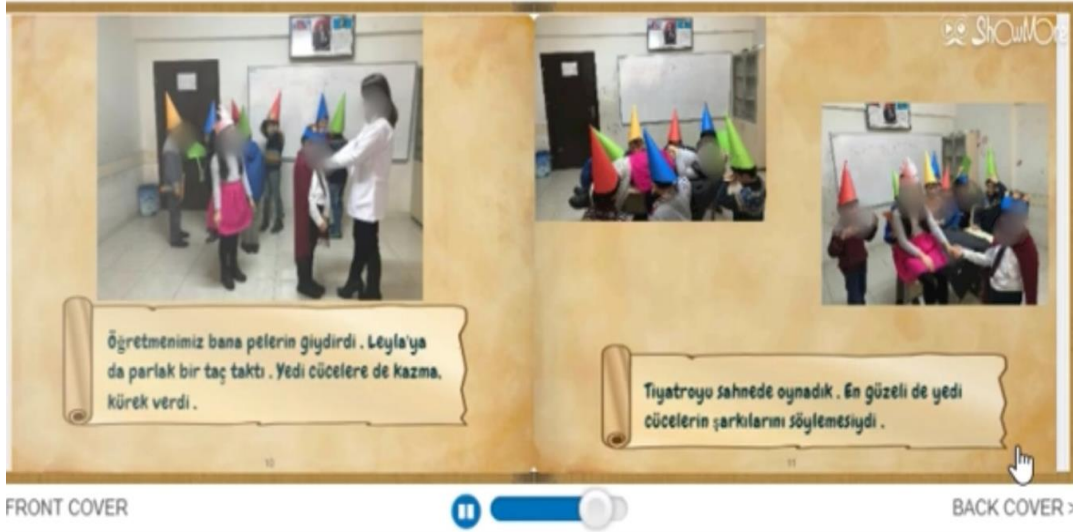
### Öğretmen Bakış Açısı İle Storyjumper

Geçici koruma kapsamındaki Suriye uyruklu çocuklara Türkçe öğreten öğreticilerin Storyjumper uygulamasına yönelik deneyimleri beş alt tema başlığı ile özetlenmiştir. Öğretmenlerin uygulama deneyimleri; güçlü iş birliği, mesleki gelişim, farklı dil düzeyi ve temalara uygulanabilirlik, birden fazla beceri öğretim imkanı, uygulama güvenilirliği temaları ile açıklanmış ve bu temalar Şekil 3’te gösterilmiştir.



### Şekil 3. “Öğretmen Bakış Açısı İle Storyjumper” Teması ve Alt Temaları

**Güçlü iş birliği:** Yapılan görüşmelerde metin görselleri için öğreticilerin çocuklarla fotoğraf çekimi yaptıkları, hikaye kitabı metninde yer alan masalın sahne çalışmalarında öğrencilerle bir arada oldukları ve süreci birlikte yürüttükleri bulgusuna ulaşılmıştır. Emir öğretmen, *“Bu hikaye kitabını öğretmenler tasarladı ancak öğrenciler de süreci gözlemledi ve masal canlandırmasını gerçekleştirdi. Dijital hikaye kitabını öğrencilerle birlikte hazırlamamız daha iyi oldu”* açıklaması ile kitabı öğrencilerle iş birliği yaparak hazırladıklarını ifade etmiştir. Filiz öğretmen, *“Masaldaki kıyafetleri hazırlarken de öğrencilerle bir aradaydık. Güzel bir deneyim oldu hepimiz için”* açıklaması ile etkinliğin tüm katılımcıların işbirliği ile hazırlandığını ve bu sürecin güzel bir deneyim olduğunu ifade etmiştir. Dijital hikaye kitabındaki “Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler” masalından bir sahne fotoğrafı Görsel 2’de verilmiştir.



Görsel 2. “Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler” Masalından Bir Sahne Fotoğrafı

Dijital içerik, farklı grupların birbirine yardımcı olmasını sağlayabilir. Ayrıca, dijital hikaye anlatımı projelerine katılan öğrenciler, daha iyi iletişim ve örgütsel becerilere sahip olmakla birlikte görüş bildirme açısından daha fazla güvene sahip olurlar (Robin 2006; VanderArk ve Schneider.2012; Hung ve ark.2012). Bu bağlamda, dijital hikaye uygulaması ile öğrenci ve öğretici işbirliğinin ve öğretme etkileşimini arttığı da söylenebilir.

**Mesleki Gelişim:** Storyjumper uygulaması ile hazırlanan dijital metnin geliştirilme sürecinde öğretmenlerin de Web 2.0 araçlarında kendilerini geliştirmek istedikleri ve uygulamanın kendilerini mesleki olarak geliştirdiği bulgusuna ulaşılmıştır. Fatih öğretmen, *“Uygulamayı Türkçe öğretim sürecinde kullanarak öğrencilerin aktif ve kalıcı öğrenmelerini sağladım”* açıklaması ile Storyjumper uygulaması ile öğrencilerde kalıcı öğrenmelerle gerçekleştirdiğini ifade etmiştir. Feride öğretmen, *“Daha önce öyle bir uygulama olduğunu duymuştum, ancak ilk defa alanda uygulama fırsatı buldum.”* Emir öğretmen ise uygulama ile ilgili şu açıklamayı yapmıştır: *“Uygulama ile Web 2.0 aracı tasarlanmanın yanı sıra geçici koruma kapsamındaki Suriyeli öğrencilere Türkçe öğretim sürecinde teknolojiden nasıl yararlanmam gerektiğini pekiştirmiş oldum.”* Miller (2009) dijital hikayeleri oluşturmak için, bu bağlamda öğretmenlerin de kişisel bilgisayarlar, dijital kameralar, kaydediciler, vb kullanarak teknolojik yeterliliklerini geliştirmeleri gerektiğini vurgulamaktadır. Filiz öğretmen, *“Storyjumper uygulamasının yazılım dili, İngilizce olduğundan uygulamadaki temel komutların İngilizce karşılıklarının kullanıcılar tarafından bilinmesi gerekebilir”* açıklaması ile uygulamanın kullanımı için İngilizce bilmenin gerekli olduğunu vurgulamıştır. Uygulama İngilizce içerikli olduğundan kullanıcıların uygulama içeriği

ile ilgili temel kelimeleri bilmesinin bu bağlamda kullanıcılara kolaylık sağlayacağı düşünülmektedir.

**Farklı Dil Düzeyi ve Temalara Uygulanabilirlik:** Öğreticiler, A2 düzeyindeki öğrencilerle bir arada tasarladıkları ve Suriyeli bir öğrencinin göç sonrası okula uyum sürecini konu alan dijital kitabın farklı düzeyde ve farklı temalarda da tasarlanabileceğini ifade etmişlerdir. Fatih öğretmen, *“Uygulama, öğrencilerin öğrenme isteklerini artırdı, bu uygulama farklı dil düzeyindeki öğrencilere göre de hazırlanabilir”* açıklaması ile farklı dil düzeyindeki öğrenciler için de Storyjumper uygulaması ile metinlerin geliştirilebileceğini ifade etmiştir. Dijital hikaye anlatımı, öğrencilerin okuma, yazma ve dinleme gibi odak becerilerini geliştirirse de dijital içerikler bilim, sosyal bilgiler ve teknik konular gibi müfredat alanlarında da kullanılabilir (Butler, Maond-Amaya ve Yoon, 2013). Yıldız öğretmen, *“Öğrencilerin kendilerini ve öğretmenlerini izlemesi ve kendi kitaplarını okuması hepimiz için etkileyici oldu. Bence Yamen serisi devam etmeli, ‘Yamen evde, Yamen piknikte. Yamen ve arkadaşları gibi’ Dil öğretim sürecinde Web 2.0 araçlarından faydalanılarak yeni dijital hikaye kitapları tasarlanabilir.”* açıklaması ile kitabın etkileyici olduğunu, kitabın farklı seriler ile devam etmesi gerektiğini, dil öğretim sürecinde Web 2.0 araçlarından faydalanılması gerektiğini ifade etmiştir. Ni, (2017), multimedya içeriği ile tasarlanan öğretim yaklaşımı ile çeşitli bilgiler ve dil etkinliklerin, etkili bir şekilde öğrenilebileceğini belirtmektedir.

**Birden Fazla Beceri Öğretim İmkani:** Öğretmenler ile yapılan görüşmelerden elde edilen bulgulardan biri de dijital hikaye kitabının birden fazla beceri öğretimi gerçekleştirmeye fırsat sunmasıdır. Storyjumper uygulamasının öğrencileri okumaya teşvik ettiği ve okuma sıklığı arttıkça Türkçeyi ikinci dil olarak öğrenen öğrencilerin okuma becerilerinin yanı sıra diğer temel dil becerilerini de edinebildikleri bulgusuna ulaşılmıştır. Ayrıca öğrencilerin metni anlamlandırma sürecinde hikaye kitabındaki görsellerin ve kitabın seslendirme özelliğinin olmasının çocukların metni anlamlandırmasını kolaylaştırdığı da vurgulanmaktadır. Feride öğretmen, *“Çocuklar görsel olmayan hikayeleri okuduklarında bazen anlayamıyorlar. Ders kitabında seslendirme özelliği olmadığından çocuklar sözcükleri yanlış telaffuz edebiliyorlar.”* açıklaması ile Storyjumper uygulamasının seslendirme özelliği ile çocukların kelimeleri doğru telaffuz etmesine yardımcı olduğunu ve görseller ile metinde anlatılmak istenen daha kolay anlamlandırabildiğini ifade etmiştir. Uygulamaya kayıtlı seslerin eklenmesi özelliği ile içeriğe bağlı olarak masal müzikleri veya şarkıları da ses kaydı olarak eklenebilmektedir. Emir öğretmen, *“Bu uygulama ile öğrenciler metni okumalarının yanı sıra dinleme becerisi de kazanabiliyor. Metin sonunda hazırlanan sorular ile çocukların hikayeyi anlama becerilerini de kontrol edebiliyoruz.”* açıklaması ile hazırlanan kitabın öğrencilere birden fazla beceriyi öğretebildiğini ve kitabın son sayfasındaki sorular ile öğrencilerin metni anlama durumlarını da değerlendirdiklerini açıklamıştır. Filiz öğretmen ise *“Rol oynama etkinliği öğrencilerin sosyal becerilerini destekleyici olmuştur.”* açıklaması ile dijital hikaye kitabının oluşturulma sürecinde öğrencilerin masal canlandırmasında oynadıkları rolün onların sosyal becerilerini geliştirdiğini ifade etmiştir. Fatih öğretmen kitabın birden fazla beceri öğretimi sağlama durumunu; *“Diğer kitaplar öğrencilerin sadece okuma becerisini geliştiriyor. Bu kitap dijital olduğundan hem okuma, dinleme, hem de görsel okuma becerilerine hitap ettiği için çok yönlü bir kitaptır.”* açıklaması ile ifade etmiştir. Dijital hikaye anlatımının kullanımı teknolojik, matematiksel, mantıksal ve bilimsel düşünme becerilerinde etkili olabilir (Porter, 2005). Bu bağlamda Storyjumper uygulamasında hazırlanan dijital hikaye kitabının birden fazla beceri öğretiminde etkili olduğu söylenebilir.

**Uygulama Güvenilirliği:** Öğretmenlerle yapılan görüşmelerde sanal ortamın güvenilir olmadığından öğrencilerin uygulamayı öğrenmeden kullanmaları sonucunda kişisel bilgilerin internete düşebileceği, bilgilerinin veya fotoğraflarının kolayca kopyalanabileceği ve yanlış amaçlarla kullanılabilmesi vurgulanmıştır. Feride öğretmen, “*Öğrenciler hikaye oluşturma ve hikayelerde görsel kullanma sürecinde güvenlik nedeni ile uygulama hakkında bilgi sahibi olmalıdır.*” açıklaması ile dijital içeriklerin geliştirilmesinde öğrencilerin uygulama hakkında bilgilendirilmesi gerektiği anlaşılmaktadır. Yıldız öğretmen, “*Öğrencilerden uygulamayı öğrenmek ve evde tasarlamak isteyenler var. Ancak uygulamanın doğru kullanımı önemli. Uygulama kullanımı çocuklara öğretilmeli.*” açıklaması ile uygulamayı öğrenmek isteyen öğrencilerin uygulama ile ilgili yeterli teknolojik bilgiye sahip olması ve uygulamanın nasıl kullanılacağına öğrencilere öğretilmesi gerektiğini vurgulamaktadır.

### Sonuç

Türkçenin ana dil veya ikinci dil olarak öğretim sürecinde teknolojik araçlardan faydalanmak, iletişimsel ve etkileşimli öğrenme ortamları düzenlemek yaşadığımız yüzyılda bir ihtiyaçtır. Web 2.0 araçlarından biri olan Storyjumper uygulamasının Türkçe öğretiminde kullanılmasının etkileşimli dil öğrenme ortamını pekiştirdiği düşünülmektedir. Bu araştırma ile Storyjumper uygulaması ile geliştirilen hikaye kitabının eğlenceli ve öğretici olduğu, katılımcı öğrencilere etkileşimli ve özgün öğrenme ortamı oluşturduğu, öğrencilerin motivasyonunu yükselttiği, okuma becerisinin yanı sıra yazma, dinleme becerisini, teknoloji okuryazarlığını da artırdığı sonucuna ulaşılmıştır. Dijital hikaye kitabı tasarımında öğrenciler metne bağlı olarak sahne canlandırması da yapabilmektedir. Bu bağlamda “Yamen Okulda” adlı dijital hikaye kitabı öğrenciler tarafından ilk defa deneyimlendiği için eğlenceli; teknolojik özellikleri sayesinde de ilgi çekici bir öğrenme ortamı sunmuştur. Hikaye kitabı metninde öğrencilerin kendi görsellerine yer verilmesi kitabın özgün olmasını sağlamıştır. Kitabın ayrıca sesli bir kitap olma özelliği öğrencilere okuma ile birlikte dinleme becerilerini de olumlu yönde etkilemiştir. Ayrıca kitapta masal şarkısının yer alması kitabın hazırlandığı uygulamayı ve kitap içeriğini daha ilgi çekici kılmıştır. Ayrıca dijital hikaye kitabına erişimin internet aracılığı ile kolay olduğu anlaşılmıştır. Ancak katılımcı öğrenciler, geçici koruma kapsamında öğrenciler olduğundan çoğu evinde uygulamayı geliştirecek tablet ve bilgisayar gibi uygulama geliştirici cihazlara sahip değildirler. Bu nedenle uygulamanın geliştirilebilmesi için öğrencilere bu cihazların da temin edilmesi gerektiği sonucuna varılmıştır. Ayrıca internet kesintisi, cihaz edinimi ve şarj sorunları da dijital kitap oluşturmada olumsuz etken olarak değerlendirilmektedir.

Dijital hikâyeler konu bütünlüğüne bağlı olarak bilgilendirici, öğretim amaçlı, motive edici, gerçek ya da kurgusal biçimde kişisel deneyimlerin anlatım aracı olarak kullanılabilir. Türkçeyi ikinci dil olarak öğrenen öğrencilerin Türkçe öğrenme sürecinde öğrenme isteklerinin artırılmasının dil öğretimi açısından önemli olduğu düşünülmektedir. Bu bağlamda araştırmanın uygulama örneğindeki gibi ders içeriklerinin teknolojik araçlarla zenginleştirilmesi öğrencilerin öğrenme isteğini ve etkinliklere katılımını artırabilir. Pitler'e (2006) göre, etkili bir şekilde uygulanan teknoloji sadece öğrencilerin öğrenmelerini, anlamalarını ve başarılarını artırmakla kalmaz, aynı zamanda öğrenme motivasyonlarını artırır, işbirlikçi öğrenmeyi teşvik eder ve eleştirel düşünme ve problem çözme stratejileri geliştirir.

Araştırmada, “Yamen Okulda” adlı dijital hikaye kitabının hazırlanma sürecinde öğrenci ve öğretmen arasındaki etkileşimin ve iş birliğinin arttığı sonucuna da ulaşılmıştır. Dijital hikaye anlatımı, öğrencilere sınıf etkinliklerinde çalışırken işbirliği yapma, yorumlama, problem çözme, eleştirel düşünme becerilerini kullanma, kendini ifade etme, araştırma, analiz etme ve değerlendirme fırsatı verir (Butler, vd. 2013). Hazırlanan dijital kitabın geçici koruma

kapsamındaki öğrenciler için yeni ve ilgi çekici bir öğrenme biçimi olduğu ve etkileşimi artırarak öğrenmeyi desteklediği anlaşılmaktadır. Araştırmada dijital hikaye kitaplarının Türkçe öğretimi sürecinde okuma becerisi ile birlikte birden fazla beceri öğretimini de kolaylaştırdığı ve öğrencilere kazandırdığı anlaşılmaktadır. Öğreticiler, öğrencilerle birlikte farklı temaların geliştirilebileceği, “Yamen Okulda” başlığı ile hazırlanan hikaye kitabının “Yamen evde, piknikte, Yamen ve arkadaşları” biçiminde farklı temalardaki yayın serileri ile hazırlanabileceği ve farklı dil seviyesindeki öğrenci grupları için de geliştirilebileceği önerisinde bulunmuşlardır. Ayrıca, dil öğretiminde Web 2.0 araçlarından daha fazla faydalanılması gerektiği sonucuna varılmıştır. Bu bağlamda Storyjumper uygulaması ile uygulamayı kullanan kişilerin teknolojik okuryazarlığını geliştirebilecekleri söylenebilir.

Bu araştırmanın bulguları önemli ve yenilikçi eğitim uygulama potansiyeline sahip olsa da, bazı nedenlerden dolayı genellemeler yapılamaz. Araştırma sadece bir geçici eğitim merkezinde öğrenim gören A2 düzeyindeki katılımcı gruba ilişkin sınırlamaları içermektedir. Alanda yapılacak araştırmalarda bu sınırlama, farklı dil düzeyi ve farklı yaş gruplarında da kullanılarak geliştirilebilir. Türkçenin ikinci dil olarak öğrenme sürecinde teknoloji tabanlı etkinliklerin bu araştırma sonuçları bağlamında da önemli olduğu görülmüştür. Bu araştırma sonucunda; Web 2.0 araçlarından Storyjumper tabanında hazırlanan dijital hikaye kitabının; GEM”deki öğretim ortamını zenginleştirdiği ve çağın gereklerine uygun bir öğretim ortamı oluşturduğu sonucuna varılmıştır. Türkçe öğrenme sürecinde öğrencilerin temel dil becerilerin yanı sıra teknolojik becerilerini de geliştirdiği, öğrenme isteğini artırdığı anlaşılmıştır. Ayrıca öğreticilerin uygulama ile eğitim teknolojilerini daha etkin kullandıkları, birden fazla beceri öğretimini gerçekleştirebildikleri ve öğrenciler ile aralarındaki iş birliğini artırdığı anlaşılmaktadır. Benzer biçimde öğretmenlerle yapılan başka bir çalışmanın sonucunda da, öğretmenler teknoloji tabanlı öğretimin klasik yöntemden daha etkili olduğunu ve öğrencilerin öğrenmeye etkin katıldıklarını ifade etmişlerdir (Holmes, 2001). Özetle; katılımcılar tarafından özgün biçimde tasarlanan “Yamen Okulda” adlı dijital hikaye kitabının Türkçenin ikinci dil olarak öğrenme ve öğretme sürecinde birden çok olumlu etkisi olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Araştırmadan elde edilen sonuçlar doğrultusunda alan uygulayıcılarına yönelik çeşitli önerilerin sunulması uygun bulunmuştur.

- Türkçeyi ikinci dil olarak öğrenen öğrencilere uygulanan öğretimde teknoloji tabanlı araçların kullanımı artırılabilir.
- Türkçe öğretimi alanında görev yapan ve yapacak öğretim elemanlarına bilişim teknolojilerinin etkin kullanımı konusunda seminerler düzenlenebilir.
- Sınıf ortamları uygulamanın teknolojik altyapısına uygun bir biçimde hazırlanabilir.
- Araştırmada geliştirilen dijital hikaye kitabına benzer biçimde diğer dersler ve temalarda da yeni içerikler geliştirilebilir.
- Bilgisayar, telefon, tablet gibi uygulamanın kullanılmasını sağlayan teknolojik araçlara sahip olmayan öğrencilere bu araçların temini sağlanabilir.

**Kaynakça**

- Abrahamson, C. E. (1998). Storytelling as a pedagogical tool in higher education. *Education*, 118(3), 440-451.
- Akturan, U. ve Esen, A. (2008). Fenomenoloji. T. Baş; U, Akturan (Editör). *Nitel Araştırma Yöntemleri* (s. 83-98). içinde Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Andris, M. E. (1995). An examination of computing styles among teachers in elementary schools. *Educational Technology Research and Development*. 43(2), 15-31.
- Armstrong, S. (2003). The power of storytelling in education. S.Armstrong, (Ed) *Snapshots! Educational insights from the Thornburg Center* (s. 11-20). içinde The Thornburg Center: Lake Barrington: Illinois.
- Butler, A., Monda-Amaya, L. and Yoon, H. (2013). The Digital media writing project: Connecting to the common core. *TEACHING Exceptional Children*, 6(1), 6-14.
- Chen, M., Ferdig, R. and Wood, A. (2003). Understanding technology-enhanced storybooks and their roles in teaching and learning: An investigation of electronic storybooks in education. *Journal of Literacy and Technology*,3(1)., Retrieved from <http://www.literacyandtechnology.org/volume3/chenferdigwood.pdf>.
- Christensen, L. B., Johnson, R. B. ve Turner, L. A. (2015). *Araştırma yöntemleri: Desen ve analiz*. A. Alpay, (Çev.) Ankara: Anı Yayıncılık.
- Ciğerci M. F. ve Gültekin M. (2019). Dijital Hikâyelerin Dinlemeye Yönelik Tutuma Etkisi. *Harran Education Journal*,2019 4(2), 45-73. <http://dx.doi.org/10.22596/2019.0402.45.73>
- Creswell, J. W. (2013). *Araştırma deseni*. Çev. S.B. Demir. Ankara: Eğiten Kitap.
- Dakich, E. (2008). Towards the social practice of digital pedagogies. G.N.E.D. Yelland. (Ed). *in Rethinking education with ICT: New directions for effective practices* (s. 13-30). içinde Sense Publishers.
- Greenhill, K. (2010). *Weapons of Mass Migration: Forced Displacement, Coercion, and Foreign Policy*. Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Guariento, W. and Morley, J. (2001). Text and task authenticity in the EFL classroom. *English Language Teaching Journal*, 55, 347 –353. doi:10.1093/elt/55.4.347.
- Hemenover, S. H. (2003). The good, the bad, and the healthy: Impacts of emotional disclosure of trauma on resilient self-concept and psychological distress. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 29(10), 1236-1244.
- Holmes, B. D. (2001). Technology supported learning: New models for creating technology literate teachers. *Albany State University*.
- Hung, C., Hwang, G. ve Huang, I. (2012). A Project-based digital storytelling approach for improving students' learning motivation, problem-solving competence and learning achievement. *Educ Technol Soc* 15(4), 368-379.
- Kazazoğlu, S. (2014). Yabancı Dil Öğretiminde Teknoloji Tabanlı Etkileşim: Second Life Örneği. *Dil Dergisi*, Sayı: 164, 39-51.
- Lea Mary, R. and Jones, S. (2011). Digital literacies in higher education: exploring textual and technological practice. *Studies in Higher Education*, 36(4), 377-393.
- Mac Arthur, C. A. and Malouf, D. B. (1991). Teachers' beliefs, plans and decisions about computer-based instruction. *The Journal of Special Education*, 25(5), 44-72.
- Marcinkiewicz, H. R. (1993). Computers and teachers: Factors influencing computer use in the classroom. *Journal of Research on Computing in Education*. 26(2), 220-237.
- MEB. (2014). *Yabancılaraya Yönelik Eğitim Öğretim Hizmetleri*. 04 15, 2020 tarihinde [http://www.ilkergedik.net/uploads/dokuman/2014-21%20say\\_\\_1\\_\\_%20genelge.pdf](http://www.ilkergedik.net/uploads/dokuman/2014-21%20say__1__%20genelge.pdf) adresinden alındı.
- MEB. (2019). *Yabancı Diller Türkçe A2 Seviyesi Harmanlanmış Model Kurs Programı*. Ankara: Hayat Boyu Öğrenme Genel Müdürlüğü.

- Merriam, S. B. (2013). *Nitel araştırma. Desen ve Uygulama İçin Bir Rehber*. Çev. S. Turan. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Miller Michael , K. and Peters Margaret, E. (2018). Restraining the huddled masses: Migration policy and autocratic survival. *British Journal of Political Science*. 50(2), 1-31.
- Miller, E. (2009). *Digital Storytelling*. University of Northern Iowa: in Department of Curriculum and Instruction.
- Miller, G. L. and Ritter, E. H. (2014). Emigrants and the onset of civil war. *Journal of Peace Research* 51(1), 51-64.
- Milton, D., Spencer, M. and Findley, M. (2013). Radicalism of the hopeless: Refugee flows and transnational terrorism. *International Interactions* 39(5), 621-645.
- Moursund, D. (1979). Microcomputers will not solve the computers in education problem. *AEDS Journal*, .11(1), 31-40.
- Neal, L. (2001). Storytelling at a distance. *eLearn Mag* 5, 4.
- Ni, D. (2017). Design and Research on English Listening Teaching Assisted by Computer Multimedia. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 12(1). <https://doi.org/10.3991/ijet.v12i01.6053>.
- Nicholas, B. J., Rossiter, M. J. and Abbott, M. L. (2011). The power of story in the ESL classroom. *Canadian Modern Language Review*, 67(2), 247-268.
- Ohler, J. (2008). *Digital storytelling in the classroom: New media pathways to literacy, learning, and creativity*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Pitler, H. (2006). Viewing technology through three lenses. *Principal-Arlington* 85(5), 38-42.
- Plomp, T., Anderson, R. E., and Kontogiannopoulou Polydorides, G. (1996). *Cross national policies and practices on computers in education*. London: Kluwer Academic Publishers.
- Porter, B. (2005). *Digitales: The art of digital storytelling*. Denver, CO: Bernajean Porter Consulting.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 2: Do they really think differently? *On the Horizon* 9(6), 1-6.
- Punch, K. (2005). *Sosyal arařtırmalara giriş: Nitel ve nicel yaklaşımlar (Çevirenler: D.Bayrak, B. Aslan ve Z. Akyüz)*. . Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Reiners Gina , M. (2012). Understanding the Differences Between Husserl's (Descriptive) and Heidegger's (Interpretive) Phenomenological Research. *Journal of Nursing & Care*, 1 (119).
- Robin, B. R. (2006). The educational uses of digital storytelling. C. Crawford (Ed.). *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (s. 709-716). içinde Chesapeake, VA: AACE. <http://digitalstorytelling.coe.uh>.
- Roby, T. (2010). Opus in the classroom: Striking CoRDS with content-related digital storytelling. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 10(1), 133-144.
- Salehyan, I. and Gleditsch, K. (2006). Refugees and the spread of civil war. *International Organization* 60(2), 335-366.
- Saputro, D. (2013). Digital Storytelling To Improve Students' Mastery In Writing Narrative. *Journal of English Language Teaching Forum*, vol. 2, no 1, 1-8.
- Sharda, N. (2007). Applying movement oriented design to create educational stories. *Int J Learn* 13(12), 177-184.
- Stanley, N. and Dillingham, B. (2009). *Performance literacy through storytelling*. Gainesville, FL: Maupin House.
- Sternberg, B. J., Kaplan, K. A. and Borck, J. E. (2007). Enhancing adolescent literacy achievement through integration of technology in the classroom. *Reading Research Quarterly*, 42, 416-420.
- UNHCR. (2018). *Global Trends. Forced Displacement in 2018*. . UNHCR <https://www.unhcr.org/5d08d7ee7.pdf>.



- VanderArk, T. and Schneider, C. (2012). How Digital Learning Contributes to Deeper Learning. *Educause and Getting Smart*. <http://net.educause.edu/ir/library/pdf/CSD6152a.pdf>, 12 .
- Verdugo, D. and Belmonte, I. (2007). Using digital stories to improve listening comprehension with Spanish young learners of English. *Language Learning & Technology*. 11(1), 87-101.
- Wright, C., Bacigalupa, C., Black, T. and Burton, M. (2008). Windows into children 's thinking: A guide to storytelling and dramatization. *Early Childhood Education Journal*, 35, 363-369.
- Xu, Y., Park, H. and Baek, Y. (2011). A new approach toward digital storytelling: An activity focused on writing self-efficacy in a virtual learning environment. *Educational Technology & Society*. 14(4), 181-191.
- Yang, Y. and Wu, W. (2012). Digital storytelling for enhancing student academic achievement, critical thinking and learning motivation: A year-long experimental study. *Computers & Education*, 59(2), 339-352 <http://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.12.012>.
- Yıldırım, A. and Şimşek, H. (2005). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri (5. Baskı)*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.