

Bilgisayar Destekli Hikaye Anlatımı Yöntemi: Alanyazın Araştırması

The Use of Computer-aided Story in Education: Literature Review

Gökben Turgut
Bornova Halk Eğitim Merkezi, Turkey
gokbenyilmaz@gmail.com

Tarık Kışla
Ege University, Turkey
tarikisla@gmail.com

Öz

Hikaye anlatım yöntemi, eğitimin bir çok alanında, neredeyse tüm kademelerinde geçmişten günümüze en sık kullanılan yöntemlerden birisi olmuştur. Bunun en büyük nedenlerinden birisi hikayelerin eğlenceli bir tarafının bulunması olarak gösterilebilir. Bunun yanında hikayeler, bireylerin problem çözme becerilerini, hayal güçlerini geliştirmekte ve yaratıcılıklarını desteklemekte, dil ve sosyal gelişimlerini olumlu yönde etkilemektedir. Teknolojinin hızla gelişmesi ile birlikte hikaye kullanımında "dijital hikaye/öykü" isimli yeni bir kavram ortaya çıkmıştır. Dijital hikaye anlatma; interaktif dijital bir ortamda, ses, resim, grafik, hareketli grafik, görüntü, müzik ve metne dayalı anlatımın sunulması süreci olarak tanımlanmaktadır. Dijital hikaye, sanal ortamları kullanarak öğrencilerin birer hikaye yapılandırıcısı, hikaye anlatıcısı olmalarını sağlamaktır. Böylelikle, bir konu hakkında kendi hikayesini yazan bir birey sentez-değerlendirme gibi üst düzey bilişsel etkinlikler içerisinde yer alarak daha kalıcı bir öğrenme gerçekleştirebilir. Bu potansiyeli ile dijital hikaye kavramı eğitim içerisinde daha büyük bir öneme sahip olması gereken bir alan olarak görülmelidir. Araştırmanın amacı; bilgisayar destekli hikaye anlatımı yöntemini konu alan çalışmaları incelemektir. Araştırmanın yöntemi döküman incelemesi olarak belirlenmiştir. Döküman incelemesi; araştırılan konu hakkında bilgilerin yer aldığı yazılı materyallerin analizini ifade etmektedir. Bu amaç doğrultusunda konu üzerinde son yedi yılda (2007-2014) yapılan çalışmalara elektronik veritabanları kullanılarak ulaşılmaya çalışılmıştır. Alanyazın taraması kapsamında 21 çalışma incelenmiş, makale seçiminde dijital öyküleme yönteminin kullanıldığı uygulama örneklerini içeriyor olması kriter olarak belirlenmiştir. Yapılan araştırmaların yöntemleri, kullanılan teknolojiler, öğrenci kazanımları incelenerek, eğitimde dijital öykücülüğün geldiği yer, önemi ve başarısını gösterir bir resim çizilmeye çalışılmıştır. Çalışmanın, alanında dijital öyküleme yöntemini kullanmak isteyen eğitimcilere alanyazında karşılaşılan uygulama örnekleri sunarak ön bilgi sağlayacağı ve rehberlik edeceği düşünülmektedir.

Anahtar Sözcükler: Hikaye, teknoloji, Dijital hikayecilik, bilgisayar destekli hikaye, alanyazın incelemesi

Abstract

Storytelling method has become one of the most commonly used method in all levels and fields of the education. The main reason of this situation is that stories have entertaining side. Besides, stories improve individuals' problem-solving skills, their imagination and support their creativity, and affect their language skills, social development positively. With the rapid developments in technology, a new concept named "Digital Story" has emerged. Digital storytelling is defined as the process of presentation of audio, images, graphics, motion graphics, images, music and text in a interactive digital media. Dijital storytelling supports the students to be story teller/author by using virtual environments. Thus, student, who has written a story, can perform more permanent learning with cognitive activities like synthesis and evaluation. With this potential, dijital story concept should be seen as a field that have a great importance. The aim of this research is to evaluate the studies that use computer-aided storytelling method. In this study, document review method was used. Document review method, was to perform the analysis of written materials containing information on the researched cases. In accordance with this purpose, studies that carried out in last seven years (2007-2014) have been found using electronic databases. In this research 21 study has been examined. At this stage, we have selected studies that have practices using digital storytelling method. This determined as a main criteria. In this research we have tried to draw a picture that shows situation, importance and success of the digital storytelling in education using methods, technology, students outcomes of the studies. The study will support/guide trainers who want to use digital storytelling methods with practical examples encountered in the literature.

Keywords: *Story, technology, digital storytelling, computer aided story, literature review*

Giriş

Hikayeler hayatın her noktasında geçmişten günümüze değin en sık kullanılagelen eğitim yöntemlerinden birisi olmuştur. İlk hikayeler mağara duvarlarına işlenmiş, asırlar sonra matbaanın icadıyla kitap sayfalarına basılmaya başlanmıştır. Bugün ise dijital hikaye anlatımı, dijital ve elektronik alandaki gelişmeler sonucunda yeni bir olgu olarak ortaya çıkmış ve hikaye anlatma ve dinleme geleneği, teknolojinin birlikteliğiyle yeni bir anlam kazanmıştır.

Hikâye anlatımı karmaşık tecrübeleri anlamlı hâle getirir. Özellikle somut işlem dönemindeki çocuklar için onlara bilgiyi aktarmanın basitleştirilmiş, anlamlı yollarının bulunması gerekmektedir. Karmaşık bir olayı hikayelerle anlatmak, onların fantastik dünyasında duygularını harekete geçirerek hem motivasyonlarını hem de anlamlı öğrenmeler gerçekleştirmelerini sağlamaktadır. Öğretmenin görevi çeşitli materyaller ve öğretim yöntemleri seçerek öğrencilerinin en verimli yoldan yaparak, yaşayarak öğrenmelerini sağlamaktır. Örneğin fen öğretiminde öğrenci klasik yöntemlerle ezbere dayalı öğrenmekte, anlamlı gelmeyen bu bilgi ve süreç öğrencinin fen eğitimi için olumsuz tutum geliştirmesine

sebeptir. Öğrencinin zihninde küçük yaşlarda başlayan fen ve doğaya ilişkin bilişsel ve duyuşsal alana yönelik yapılanmalar, ilerideki yaşamını da etkileyecektir (Yaşar, 1993). Bu süreci olabildiğince öğrencinin öğrenirken zevk alacağı, olumlu tutum geliştireceği şekilde düzenlenmek gerekmektedir. Çok fazla bilgi cesaret kırıcıdır ve bilgiyi değersiz hale getirir. Bu nedenle, temel kavramları ve kavramlar arası ilişkilerin anlatımında hikaye formunu kullanmak iyi bir yöntemdir (Demircioğlu, Demircioğlu ve Ayas, 2006).

Eğitimde hikâye etkinlikleri önemli bir yer tutmaktadır. Bu etkinlikler çocukta ifade edici, sosyal ve alıcı dil gelişimini destekleyerek ve çocuğun kelime dağarcığını arttırmaktadır. Hikâye etkinlikleri, çocuklara, problem çözme, hayal güçlerini ortaya koyma, yaratıcılıklarını geliştirme, iç dünyalarındaki yaşantıları yansıtmaya olanağını sağlamaktadır (Zembat ve Zülfikar, 2006). Araştırmalar göstermektedir ki hikâyeler sadece çocuğun dil gelişimini desteklemekle kalmamakta, aynı zamanda sosyal gelişimini de olumlu yönde etkilemektedir (Isbell, Lindauer, Lowrance ve Sobol, 2000; Morris, Taylor ve Wilson, 2000). Öğretmenlerin etkinliklerini uygularken hikaye anlatımı gibi farklı yöntemleri kullanmaları aynı zamanda çocukların katılımlarını da artırır.

Aslında sadece çocuklar için değil, yetişkinler için de sık sık yabancı terimlerin kullanıldığı bilim dilinin anlaşılması zordur. Örneğin fen bilimlerinde kullanılan bilimsel kelimeler, tanımlar, terimler ve kuramlar sadece içeriklerin anlaşılmasını zorlaştırmakla kalmayıp aynı zamanda doğanın anlaşılmasını daha gizemli kılmaktadır. Bu bilim dili, uzmanlar ve bilim insanları içindir. Çünkü sadece onlar bu dili anlayabilir (Avraamidou ve Osborne, 2009). Bilim dili yabancı bir lisandır. Bilim dili ya laboratuvar ortamlarında ya da profesyonellerin toplantılarında konuşulmaktadır (Montgomery, 1996). Bu da sıradan insanların doğayı ve bilimsel olayları anlamaya önyargılı bir tutumla yaklaşmasına sebep olur. Benzeri bir örnek olarak tıp eğitimi de bu kategoriye dahil edilebilir.

Eğitimde hikaye kullanımında dinleyici, her ne kadar duyguları, ilgisi açık olsa da pasif konumdadır. Dinleyici pasif konumda olmasına rağmen, bilgiyi anlama ve kavrama düzeyinde öğrenmeler gerçekleştirebilmektedir. Ancak hikayeyi yazan bir birey, yazdığı hikayeyi ve hikayenin içine yerleştirilmiş dersi (bilgiyi) daha kalıcı bir şekilde öğrenir. Bu şekilde sentez ve değerlendirme gibi daha üst düzey bilişsel öğrenmeler gerçekleştirebilir.

Öyleyse öyküleme yalnızca öğretmenlerin elinde değil, aynı zamanda öğrencilerin elinde de onların anlayışlarının geliştirilmesi için kullanışlı bir araç haline dönüşebilir. Bostrom (akt. Avraamidou ve Osborne, 2009) öğrenci ve öğretmenlerin yazdığı hikayelerin okulda öğrenilen dersi öğrencilere daha anlamlı kıldığını belirtmektedir. Veriler deneyimli altı öğretmen ve 11 öğrenciyle yapılan görüşmeler sonucu elde edilmiş ve verilerin analizinden şu çıkmıştır: dersi daha anlaşılabilir hale getirmek için öğretmenler kendi yaşam deneyimleri ve diğer bireylerin deneyimlerini öykü şeklinde kullanırken, öğrenciler kendi yaşamlarıyla ilişkili öykü ve hikayeleri kullanmışlardır. Ayrıca eğitimsel bir yöntem olarak öyküleme araştırmasının analiz içeriğinden “öykünün sınıf içinde çoğunlukla yaşanan deneyimlerin - hem öğretmen hem de öğrenci için- bilimsel gerçeklerle etkileşime girmesini sağlamaktadır” sonucu ortaya çıkmıştır.

Yapılan çalışmalar, öğrencilerin çevrelerindeki gerçek dünya olaylarıyla ilgili çeşitli fikir ve inançlarla sınıflara geldiklerini ve bunların sıklıkla bilimsel çevrelerce kabul edilenlerden farklı olduklarını ortaya koymaktadır (Abraham, Grzybowski, Renner ve Marek, 1992; Driver, Squires, Rushworth ve Wood-Robinson 1994). Soyut kavramların verildiği bir dersi somutlaştırmak, öğrencinin öğrendiği bilgiyi hikayelerle kullanmasını, günlük hayatla ilişkilendirmesini sağlamak, geleneksel öğretim anlayışından uzaklaşarak, öğrenirken ve uygularken zevkli yapacak öğrenme ortamlarını geliştirmek, öğretmenlerin bu süreç içerisinde en önemli görevlerinden biridir (Şahin, 1998; Üstünoğlu, 1990). Hikaye anlatımı yöntemi Türkçe, Fen, Kimya, Bilişim Teknolojileri, Tıp, Tarih, Biyoloji Eğitimi vb.. birçok farklı branşlarda kullanılmaktadır. Aşağıda alanyazında yer alan ve farklı konu alanları üzerine gerçekleştirilmiş bazı çalışmalara yer verilmiştir.

Türkçe öğretiminde önemli bir beceri alanı kompozisyon gibi yazma etkinliklerinde, kullanılabilecek alternatif bir yazılı anlatım türü olan hikaye anlatımı yaygındır. Yaratıcı yazma becerisi kazandırmak için öykülerden faydalanmak, öğrenci için eğlenceli deneyimler oluşturmaktadır. Nitekim öğrenci bir durum ya da olayı ortaya koymak için uzun uzadıya kuramsal ifadeler içeren metinler oluşturmak zorunda kalmayacak az sözle çok şey anlatmayı öğrenecektir (Demir, 2012).

Bir derleme makalesinde de şöyle belirtilmektedir (Ceyhan, 2009):

“Tarih öğretiminde tarihî hikâyeler vasıtasıyla çocuklarda insan varlığının devamlılığı hissi, geçmiş, hâl ve istikbal algısı daha somut hâle getirilebilir. Vatan, millet, ülke, devlet gibi olguların toplum hafızasına tabii dahli, hayatla kaynaşması tarihî hikâyeler yoluyla temin edilebilir. Bu hikâyelerle önceki nesillerin yaşama biçimleri, teknoloji ile münasebetleri, zenginlikleri yahut fakirlikleri, eğitim anlayışları, başka insanlarla, hayvanlarla ve bitkilerle ilişkileri çocuğun gündemine getirilerek önceki nesillerle ortak tavır geliştirme imkânı, bir tür gelenek taşıyıcılığı mümkün olabilir. Günümüzde artık aile büyüklerinin milletin ortak hikâyelerini anlattığı ortamlar kaybolmuştur; dolayısıyla bu hikâyeler, bu eksikliği de giderebilir”

Böylece tarih eğitimi, savaş tarihleri ve sebep-sonuçlarını ezberlemekten öteye geçerek hikayeler aracılığıyla duygular harekete geçirilerek kalıcı, faydalı ve kullanılabilir bilgi hazinesi oluşturabilecektir.

İngilizce öğretimi ise öğretmenlerin sıklıkla hikaye anlatımını kullandıkları bir derstir. Bu konuda bir çok araştırma yapılarak hikaye anlatımının yabancı dil öğretiminde öğrenciyi dili kullanmaya teşvik ederek aktif öğrenmesini sağladığı belirtilmektedir. Öğrenci kendi hikayesini yazabildiği ya da anlatabildiği gibi öğretmenin anlattığı hikayeleri dinleyerek de dil gelişimine önemli bir katkı sağlamaktadır. Böylece birçok kelime ve dil bilgisi kuralları listesini ezberlemek yerine, öğrenme daha doğal yollardan gerçekleştirilmektedir. Koetz (2009) yaptığı 72 öğrenci (Dubuque’s Wahlert Catholic High School) ve 98 öğrenciden (Dyersville’s Beckman High School) oluşan çalışmada TPRS (Teaching Proficiency through Reading and Storytelling) yöntemi ile bir dönem boyunca İspanyolca öğrenen öğrencilerin kontrol grubundaki öğrencilerden daha yüksek başarı elde ettiğini belirtmiştir.

Türkeş’in (2011) yüksek lisans tez çalışmasında, ilköğretim 5. Sınıf öğrencilerine hikaye anlatımı yöntemi ve klasik yöntem ile İngilizce eğitimi verilmiş; gerçekleştirilen İngilizce eğitiminin sonunda başarı düzeyleri açısından deney ve kontrol grupları arasında anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir.

Tıp eğitimi ise hikaye anlatımının kullanıldığı önemli alanlardan bir diğeridir. Tıp eğitimi sırasında verilen bilgiler günlük hayattaki olaylarla ilişkilendirilmediğinde çoğu zaman bu eğitimi alan öğrenciler, verilen bilgileri sadece sınav için ezberleyip sınav sonrası unutulmuş

soyut kavramlara dönüştürmektedirler. Yakıncı, Almış ve Kavruk (2012) yaptıkları çalışmada tıp eğitiminin uzun yıllar süren, zorlu ve emek isteyen bir süreç olduğunu, eğitim sırasında verilen bilgilerin yoğunluğunun öğrenenlerin zihinlerinde karmaşaya neden olabildiğini ve çoğu zaman öğrenildiği zannedilen bilgilerin unutulduğunu; bu sorunun, öğrenmeyi eğlenceli hale getirip yaşam boyu öğrenmeyi özendirerek yöntemleri kullanmakla çözülebileceğini belirtmişlerdir. Buradan yola çıkarak da hikâye metinlerinin tıp eğitiminde kullanılmasının öğretilen bilgilerin akılda kalıcılığını arttıracak, hikâye yoluyla keyifli bir öğrenme ortamının yaratılacağı, hekimlerin evrensel ve insani değerleri daha rahat özümseyebilecekleri ve bu sayede tıp eğitimine yeni bir boyut kazandırılacağı düşüncesine vurgu yapılmaktadır.

Yukarıda da görüldüğü gibi çeşitli alanlarda kullanılan hikaye anlatımı yöntemi teknolojinin gelişimi ile artık farklı şekillerde de kullanılmaya başlanmıştır. Bu da dijital hikayeciliğin doğuşunu sağlamıştır. Klasik sınıf koşulları öğrencilerin kendi hikayelerini tüm görsel zenginliği ile oluşturabilmesi için boya kalemleri, kağıtlar, kalemler ve kuklalardan daha fazlasını sağlayamamaktadır. Oysaki bilişim teknolojileri kullanılarak etkileşimli ortamlar yaratılabilir, hem hikaye yazma hem de yazılan hikayeleri sunmak için bilişim teknolojilerinden faydalanılarak süreç kısaltılıp, eğitim zevkli ve eğlenceli hale getirilebilir. Hikaye anlatımında en önemli etki diğer tüm alanlarda olduğu gibi teknoloji tarafından gerçekleştirilmiştir. Bilgisayarın yaygınlaşması ile hikayeler elektronik olarak yazılıp, saklanmaya ve dağıtılmaya başlanmıştır. Bu dağılım ve depolanma işlevi internetin kullanılması ile çok önemli sanal bir boyut kazanmıştır. Artık hikaye anlatıcıları, e-posta, bloglar, web siteleri, forumlar gibi birçok web aracı ile eşzamanlı veya eşzamansız bir şekilde hikayelerini anlatabilmektedir.

Elektronik ve eğlence oyun endüstrileri, etkileşimli kurguyu keşfederek katılımcılarla, etkileşimli arayüz tasarımları yoluyla hikaye anlatma deneyimi üzerine yoğunlaşmışlardır. Üniversiteler ve okullar ise, bu yeni medyayı eğitsel bir araç olarak sınıflara sokup, biçimsel ve biçimsel olmayan eğitimi, hikaye anlatmanın sanatsal bir biçimi şeklinde tanımlayarak çevrimiçi bir ortama dönüştürme sürecine girmişlerdir (Figa, 2004). Her geçen gün teknolojideki ilerlemeler diğer eğitim yöntemlerini etkilediği gibi hikaye anlatımı yöntemine de farklı yeni araçlar sunarak etkilemeye devam etmektedir.

Dijital ortamlarda yazılabilen, depolanabilen, yayımlanabilen, okunabilen hikayeler beraberinde “dijital öyküleme” kavramını doğurmuştur. Genel olarak dijital hikâye anlatma;

“etkileşimli dijital bir ortamda, ses, resim, grafik, hareketli grafik, görüntü, müzik ve metne dayalı anlatımın sunulma süreci olarak tanımlanmaktadır.” (Figa, 2004). Eğitimde ise dijital öyküleme; “Etkileşimli dijital bir ortamda, kullanıcıya bu ortamın kontrolünü vererek onu etkin kılan, bir hikâye akışı içerisinde yol alırken kullanıcının zihninde bilgiyi kendince anlamlı bir biçimde oluşturmasına olanak veren, kendi bilgisini keşfetmesine, alıştırma ve uygulamalar ile bu bilgiyi pekiştirmesine olanak tanıyan, edindiği bilgiyi gerçek yaşam durumlarına uygulamasını sağlayan bir yaklaşımdır.” (Tunç ve Karadağ, 2013).

Pedagojik bir yaklaşım olan dijital öykücülük sanal ortamları veya çeşitli Bilgi ve İletişim Teknolojilerini (BİT) araçlarını çoklu ortamlar ile kullanarak öğrencilerin birer hikaye yapılandırıcısı, hikaye anlatıcısı olmalarını sağlamaktır (Avraamidou ve Osborne, 2009). Çağımızın çocukları her türlü teknolojik aygıtla hayatı kolaylaştıran bir çevrede büyümektedir. Yapılan birçok araştırma çocukların anne babalarından çok daha iyi bilgisayar, internet ve diğer iletişim araçlarını kullanabildiklerini göstermektedir (Anastasiades, Vitalaki ve Gertzakis, 2008). Bu da çocukların e-öğrenme ortamında yer alan teknolojileri kullanma konusundaki uyum süreçlerinin zorluğunu en aza indirmekte ve dijital öykücü rollerinde bilişim teknolojilerinin kullanımını onlar için önemli, verimli bir fırsata dönüştürmektedir.

Öğrenen bir taraftan öğretmen ve ortamdaki yönergeler alarak, diğer taraftan kendi hayal gücü, yaratıcılığı, potansiyelini kullanarak tamamen özgürce, olabildiğince esnek bir programla öğretiyi hikayesinde uygulama fırsatı bulup öğrenmeyi oyunlaştırabilir. Çoklu ortam uygulamaları, birden fazla duyu organına hitap eder ve öğreneni birden fazla duyu (ses, görsellik, hissetme vb...) açısından uyararak öğrenmeyi kalıcı hale getirmeyi sağlar. Örneğin Ayçiçeği (1996), 5-13 yaş grubundaki 545 çocuk üzerinde yapmış olduğu araştırmasında, bu yaş grubundaki çocukların eğitim ve öğretiminde birden fazla duyu organının birbirini destekleyici şekilde öğretim yöntemlerinde kullanılması gerektiğini vurgulamaktadır (Zembat ve Zülfikar, 2006). Çoklu ortam uygulamalarının zeminini, birçok uyarıcı zenginliğine sahip bilişim teknolojileri ortamları ve tablet, akıllı telefon, bilgisayar gibi bilişim teknolojileri cihazları karşılamaktadır.

BİT’in kullanımının yanısıra iyi yapılandırılmış hikayeler karakterlere, olaylara ve karakterlerin birbirleri ve olaylar ile etkileşimini sağlayan hikaye içinde örülmüş bir temaya sahip olmalıdır. Bu, hikayeleri daha etkileyici ve hatırlanabilir yapan bir niteliktir. Bu yöntem yaklaşık son 30 yıldır okullarda içeriğin soyut ve kavramsal yollarla verildiği öğretimin tam

tersidir. Bu yaklaşım çoğu öğrenci için uzun süreli hafıza içinde kavranması ve yapılandırması zor bir yöntemdir (Fensham, 2001).

Öğretmen öğrencilere kuramsal bilgileri verdikten sonra çeşitli dijital ortamlarda kendi hikayelerini yazmalarını isteyebilir. Böylece hazırlanan hikayeler sınıfta öğretmene ve diğer öğrencilere sunulurken, fen, tarih, tıp, İngilizce vb. eğitimi yanında öğrencilerin kendilerini ifade edebilme yetenekleri, kendine güvenleri gelişmesi beklenmektedir. Değişimin çok hızlı yaşandığı günümüzde zihne depolanan ve değişmeyen mutlak bilgilerle yaşamak olanaksız gibidir. Yapılandırmacı yaklaşımla bilgisayar destekli hikaye anlatımı yöntemi kullanılarak değişimden hareketle mevcut bilgilerden yola çıkarak yeni bilgilere ulaşan, üreten, araştıran, keşfeden, sorgulayan, eleştiren, analiz ve sentez yapabilen bireylerin yetiştirilmesi ön plana çıkmaktadır (Türkmen ve Ünver, 2012).

Araştırmanın Amaç ve Önemi

Ülkemizde hikaye anlatımı yöntemiyle ilgili geniş bir çalışma alanı mevcut olmakla birlikte bilgisayar destekli hikaye anlatımı yöntemini uygulama bazında inceleyen çok fazla araştırma bulunmamaktadır. Yabancı literatürde 1990'lı yıllardan itibaren çalışılan bu alan ülkemizde, derleme çalışmalar dışında "uygulama ve alanyazın taraması" araştırmalarının çok fazla yapılmadığı bir alandır. Örneğin Amerika'da York Üniversitesi Fen Bilimleri Eğitimi Grubu tarafından hazırlanan, İngiltere'deki okullarda denemeleri yapılan kimya dersinin (SAC) içeriği, hem kimyasal ilkeleri anlamlandırmak için hikayeleri kullanmakta hem de dünyada kimyanın nasıl kullanıldığı hikayesine dayanmaktadır. Bu ders fen-teknoloji-toplum mantığına uygun olarak yürütülmektedir. Ders içerisinde ele alınan konular daha çok kavramsal ve toplumsal ağırlıklı olarak çalışılmaktadır. Bu şekilde öğrencilerin fen bilimlerinin doğasını daha gerçekçi bir şekilde anlamaları, etkili fen okuryazarı olmaları ve daha motive olmuş bir halde feni çalışmaları amaçlanmaktadır (Hughes, 2000 akt. Demircioğlu ve diğerleri, 2006). Türkiye'de ise bilginiz dahilinde bu konuda rastlanan birkaç örnek özel kolejlerde yürütülen İngilizce derslerinde karşımıza çıkmaktadır. Bu çalışmalarda "StoryTelling Sınıfları" oluşturularak bu sınıflarda öğrencilere hikaye etkinlikleri yaptırılmaktadır.

Bu çalışmanın amacı alanyazında geçen uygulama araştırmalarını inceleyerek Dijital Öyküleme yönteminin kullanımına ilişkin örnekler sunmak ve bu çalışmalarda yöntemin

öğrenci başarısına ve kazanımlarına etkisini geniş bir perspektiften incelemektir. Böylece alanında dijital öyküleme yöntemini kullanmak isteyen eğitimcilere alanyazında karşılaşılan uygulama örnekleri sunularak bakış açısı kazandırılmak istenmiştir. Ayrıca makaleler kendi aralarında kategorize edilerek “Dijital Öyküleme”nin kullanıldığı dersler, örneklem grubu, araştırmanın yapıldığı ülkeler, kullanılan bilişim teknolojileri bazında genel bir tablonun çizilmesi amaçlanmaktadır.

Yöntem

Araştırmada yöntem doküman incelemesi olarak belirlenmiştir. Doküman incelemesi; araştırılan konu hakkında bilgilerin yer aldığı yazılı materyallerin analizini ifade etmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2012). Alanyazın taraması kapsamında Web of Science, Eric, EBSCO elektronik veritabanları ve Google Akademik kullanılarak ulaşılan çalışmalar incelenmiştir. Tarama sonucunda, dijital öyküleme yönteminin kullanılması, uygulama örneklerini içeriyor olması, her alandan en az bir örnek seçilmesi, ülke çeşitlenmesi gibi ölçütler göz önünde bulundurularak 21 makale belirlenmiştir. Yapılan araştırmaların yöntemleri, kullanılan teknolojiler, öğrenci kazanımları incelenerek, son yedi yıl içinde (2007-2014) dünyada, eğitimde dijital öykücülüğün geldiği yer, önemi ve başarısını gösterir bir resim çizilmeye çalışılmıştır.

Bulgular

Araştırma kapsamında incelenen 21 makalenin konu alanına, uygulanan eğitim seviyesine ve kullandıkları teknolojilere göre dağılımı Tablo 1'de verilmektedir.

Tablo 1

İncelenen Makalelerin Konu Alanlarına Göre Dağılımı

Konu Alanı	n
Yabancı Dil	3
Edebiyat	4
Sağlık	3
Sanat	1
Okul Öncesi	3
Öğretmen Eğitimi	1
Bilişim	2
Özel Eğitim	2
Rehberlik	4

Araştırmada incelenen makalelerin farklı alanlardan olmasına dikkat edilmiştir. Tablo 1'den görüldüğü üzere dokuz farklı alandan araştırma örneklerine yer verilmiştir. Böylece dijital hikaye yönteminin sadece belli alanlara özgü kullanılabilirliğe sahip olmadığı gösterilmek istenmiştir.

Tablo 2

İncelenen Makalelerin Sınıf Düzeyine Göre Dağılımı

Sınıf Düzeyi	n
Okul Öncesi	3
İlkokul	3
Ortaokul	2
Lise	5
Üniversite	9
Yetişkin	1

Benzer olarak eğitimin her kademesinden en az bir örnek, araştırma kapsamına alınarak dijital hikaye yöntemini kullanım yaş düzeyinin ilköğretimle sınırlı olmadığı belirtilmek istenmiştir.

Tablo 3

İncelenen Makalelerin Araştırmada Kullandıkları Teknolojilere Göre Dağılımı

Kullanılan Teknolojiler	n
Film düzenleme programları (MovieMaker, PhotoStory vb.)	8
Web 2.0 teknolojileri	
Youtube	4
Blog ve Viki	3
Second Life	1
Eğitsel web siteleri	8
Facebook	2

Makalelerde kullanılan teknolojiler açısından da birbirinden farklı teknolojilerin bir veya birden fazlasını kullanan çalışmalar incelenmiştir.

İncelenen ilk çalışmada araştırmacı, dijital öyküleme yöntemi kullanılarak öğretmen adaylarının bakış açısına göre çocukların dünyasını algılamaya çalışılmıştır. İngilizce dersi için öğretmen adaylarından gruplar oluşturulup, öğrenciler Movie Maker programını kullanarak 38 adet öykü oluşturmuştur. Öyküler Youtube'a yüklenerek, Facebook'ta açılan bir grupta paylaşımlar yapılmış, öğrenciler birbirlerinin öykülerini izleyip, yorum yapabilmişlerdir. Çalışma sonunda videolar içerik analizi çerçevesinde incelenerek kodlanmış ve hikayelerin konusu, karakterleri ve yansıttığı ahlaki değerler açısından incelenmiştir.

Çalışma sonucunda dijital hikayelerde “birbiriyle yardımlaşma ve desteğin” öne çıktığı, “arkadaşlık” ve “iyilikseverlik” kavramlarının vurgulandığı, hikaye kahramanlarının da büyük ölçüde erkek çocuklar ya da hayvanlar olduğu görülmüştür (Bozdoğan, 2012).

Yine Türkiye’de yapılan başka bir çalışmada yaşları 60’la 70 arasında değişen üç kadınla üç günlük bir dijital öykücülük kursu yapılarak, Ankara’da bulunan ve halk için önemli bir mekan olan Kuğulu Park hakkında dijital bir öykü hazırlamaları istenmiştir. Yürütülen eğitim sürecinde karşılaşılan güçlükler ve olumlu yönler paylaşılmış, üç kadın eğitim sonunda kameraları ile çektikleri görüntü ve videoları kullanarak dijital hikayelerini yazmışlardır. Sonuç olarak kadınların tüm eğitim sürecinde dijital medyaları öğrenme motivasyonlarının baskın olduğu belirtilirken yaş faktörünün dijital ortamları kullanma konusunda bir sıkıntı yaratmadığı ve verilen eğitimin başarılı olduğu belirtilmiştir (Simsek ve Erdener, 2012).

Bir diğer çalışmada ise bilgisayar ve öğretim teknoloji öğretmenliği bölümünde öğrenim gören dördüncü sınıf öğretmen adaylarının dijital öyküleme yöntemi ile ilgili verilen eğitimlerden sonra öğretmen adaylarından yöntemi öğretmenlik uygulaması dersinde 45 ilköğretim altıncı sınıf öğrencisine uygulamaları istenmiştir. 2012-2013 bahar öğretim döneminde gerçekleştirilen uygulama aşamasından sonra öğretmen adaylarının yöntem hakkındaki görüşlerine yer verilmiştir. Buna göre öğretmen adaylarının yöntem hakkındaki görüşleri olumlu bulunduğu tespit edilmiştir (Karakoyun, 2014; Karakoyun ve Kuzu, 2014).

Kanada’da yapılan iki yıl süren bir çalışmada ise ilkokul 5. ve 6. sınıftan 24 öğrenci ile edebiyat dersinde dijital hikayeler yazılmıştır. Dijital öykücülük yönteminin yaratıcı yazma becerisine ve yazım kalitesine etkisi üzerine yapılan araştırma sonunda her yıl kendi içinde değerlendirilerek birbiri ile kıyaslanmıştır. Çoklu ortam öykülerini yaratmak üzere kullanılan dijital teknolojilerin öğrencileri olumlu yönde etkilediği görülmüştür. 2. yılın sonunda her öğrenci kendini ve diğer arkadaşlarını iyi birer yazar olarak görürken, öğrenciler 1. yıla kıyasla 2. yıl daha uzun yazmaya başlamışlar ve yazmaktan zevk aldıklarını belirtmişlerdir (Campbell, 2012).

Tayvan’da ise işbirliğine dayalı bir ortamda doğrusal ve doğrusal olmayan dijital öykücülük şeklinde belirtilen yöntem kullanılarak öğrenci başarılarına bakılmış ve iki tür öyküleme için kendi aralarında kıyaslama yapılmıştır. Doğrusal hikayecilik için “bir başlangıç, bir gövde ve bir sona sahiptir” tanımı yapılırken, doğrusal olmayan öykücülük “daha esnek olmakla

birlikte öğrencinin farklı fikir, yöntemleri kullanarak hikayeler oluşturmasını sağlar” şeklinde açıklanmıştır. 3.sınıf öğrencileri ile yapılan deneysel çalışmada Web 2.0 teknolojileri kullanılarak hazırlanan bir ortamda öğrenciler, müzikler, resimler, metin araçlarını kullanarak kendi hikayelerini oluşturmuş, birbirlerinin hikayelerini izlemiş ve hikayelere yorum yapmışlardır. Her iki grubun da başarılı dijital hikayeler oluşturduğu ve yapılan fark testleri sonucunda yöntemin doğrusal olmayan grupta doğrusal olan gruba göre daha başarılı olduğu sonucuna varılmıştır (Liu, Liu, Chen ve Liu, 2010).

İngiltere’de sağlık eğitimi için yine Web 2.0 teknolojisi kullanılarak geliştirilen bir sanal ortamda, genetik bilgisinin uygulamaya dökülmesinde yardımcı olacak dijital hikayeler kullanılmıştır. Amaç sağlık uzmanlarının genetik konusunda sıkımdan, akılda kalıcı yöntemlerle edindikleri teorik bilgiyi pratikte daha verimli kullanabilmelerini sağlamaktır. Bu amaçla bir grup hasta ve hasta yakınlarının yardımıyla hastalıklar hakkında dijital videolar, metinler hazırlanmıştır. 11 tema altında bir çok hastalık öyküleri oluşturulmuş ve zaman içinde de web site üzerinden dışarıdan hikaye kabulüne başlanmıştır. 2 yıl süren çalışmada websitesi ilk yıl 105.097 hit almış ve site üzerinden 21.401 adet dijital hikaye indirimi gerçekleştirilmiştir. 2 yılın sonunda ulusal olmaktan çıkan çalışma dünya üzerinde 150 ülkeden 33.100 ziyaret almış ve 167.000 web sayfası görüntülenmiştir (Kirk, vd., 2013).

Pieterse ve Quiling (2011) tarafından Güney Afrika’da yapılan çalışmada lise 9. ve 10. sınıf öğrencilerinden oluşturulan 4 gruba ergenlik ve yaşamlarını çevreleyen konular hakkında bilgi almak amacıyla Duygusal Zeka Testi – SSEIT (Shuttle Self Report Emotional Intelligence) uygulanmıştır. Her testin sonunda açık uçlu sorular ile testi değerlendirmeleri istenmiştir. İlk grup kontrol grubu olurken, ikinci gruba Youtube’den araştırılan konu hakkında videolar izletilmiş, ikinci gruba hem Youtube videoları hem de arkadaşlarının hazırladığı konu hakkında videolar izletilmiş ve son gruba konu hakkında kendi videolarını hazırlamaları, Youtube’da paylaşımları ve birbirlerinin videolarına (öykülerine) yorum yapmaları istenmiştir. İlk grup -hikaye anlatımı deneyimini yaşamayanlar- soruları cevaplarken sıkıcı, sinirlendirici bulmuştur. İkinci grup -Youtubedan bulunan videoları izleyenler- ilk testi sıkıcı bulmuş fakat testten teste duygularının değiştiğini fark etmişlerdir. Kendi problemlerine farklı perspektiften bakmayı öğrendiklerini belirtirken duygularının daha farkında olduklarını ve birçok durumda hayata daha pozitif bakmaya başladıklarını açıklamışlardır. Üçüncü grup -hem Youtube’da bulunan videoları hem de yaşlılarının hazırlamış olduğu videoları izleyenler- test hakkında pozitif yorumlar yapmıştır. Videoları

izleyerek kendi başlarına gelen sorunlarla başkalarının da yüzleşmiş olduğunu bilmenin rahatlığına kavuştuklarını, 3. testten sonra başkalarının duygularını okuma yeteneklerinin geliştiğini belirtmişlerdir. Dördüncü grup -kendi videolarını (hikayelerini) yazarlar- ise testlerle ilgili olarak, her testte daha fazla beklentileri ve duygularını tanıma fırsatı bulduklarını ve yaptıkları grup çalışmalarında (hikaye yazımında) yaşadıkları anlaşmazlıkları birbirilerinin gözünden bakıp değerlendirebilmeyi deneyimlediklerini belirtmişlerdir. Tüm gruplar arasında hem nitel hem nicel bilgiler değerlendirildiğinde 4. grup en başarılı deney grubu olmuştur (Pieterse ve Quilling, 2011).

İngiltere’de yapılan hastane bakımı ile ilgili bir çalışmada yedi hemşirelik yüksek lisans öğrencisine 30 dakikalık bir dijital öykü izletilmiştir. Okuldaki bir profesör tarafından hazırlanan video gerçek bir hikayeyi anlatmaktadır. Bir kaza sonucu yarım felç kalan ve hayatının son günlerini yaşayan bir hasta ve hasta yakınlarının yaşadıklarını anlatan bu video öğrencilere iki defa izletilmiş, teknik konularda açıklamalar yapılmış ve 20 dakika süre verilerek filmi tartışmaları istenmiştir. Dersten bir hafta sonra birer günlük tutarak film hakkındaki düşüncelerini yazmaları beklenmiştir. Günlüklerde yapılan içerik analizinden “acı çeken hastayı rahatlatma”, “hastaların seçimlerini anlama ve onlara saygı duyma”, “iletişim”, “takım çalışması”, “aileyi destekleme” temaları çıkmıştır. Sonuç olarak dijital öykülemenin öğrencilerin hastane bakımının önemli bileşenlerine daha fazla dikkat göstermelerine yardımcı olduğu belirtilmiştir (Liu, Zhou, Lu ve Sun, 2014).

Malezya’da İngilizce dersinde yapılan dijital öyküleme çalışmasında öğrenciler kişisel bloglarını kullanarak, bireysel ve takım çalışması şeklinde hikayelerini yazmış, birbirilerinin hikayelerine yorum yapmışlardır. Sınıf sunumu ve bu sunumun değerlendirilmesi ile eğitim sonlanmıştır. Yapılan nitel araştırmada öğrencilerde gelişme gösteren yönler:

- Etkileşimli iletişim
- Kişiler arası iletişim yeteneği
- Kişisel ve toplumsal sorumluluk duygusu
- Teknoloji okur-yazarlığı
- Uygun, ilişkili ve yüksek kalitede ürünler
- Temel ve görsel okur-yazarlık
- Merak, yaratıcılık ve risk alma şeklinde belirtilmiştir (Ming, vd., 2014).

Malezya’da gerçekleştirilen bir başka çalışmada ise, İngilizce dersinde öğrencilerden 14 haftada toplam 800 sayfa hikaye okuması yapmaları istenmiştir. Dönem sonunda da gruplar halinde okudukları kitaplardaki hikayeyi anlatan bir sunum hazırlamaları istenmiştir. Öğrencilerin eğitim sonunda kelime hazinesi, sıralama, hikaye hatırlama ve kavrama açısından gelişme gösterdikleri belirtilmiştir. Bunun yanı sıra iletişim becerilerinin arttığı, günlük İngilizceyi daha rahat konuşmaya ve yazmaya başladıkları gözlenmiştir (Mokhtar, Halim ve Kamarulzaman, 2011).

Fransa’da 5 disleksili -öğrenme bozukluğu olan- öğrenciyle yapılan çalışmada, öğrencilerden verilen dijital hikayeleri okumaları, tekrar yazmaları ve hikaye sayfalarını boyamaları istenmiştir. 6 aylık eğitim sonunda öğrenme bozukluğu olan öğrencilerin dil gelişimleri ve dijital ortamdaki renk tercihleri değerlendirilmiştir. Öğrencilerin en çok mavi, beyaz ve sarı arka plan renklerini tercih ettikleri görülürken, gerçek resimlerden daha fazla çizgi resimleri beğendikleri saptanmış ve eğitim sonunda öğrencilerin okuma ve yazma becerilerinin iyileştiği gözlenmiştir (Yussof, Abas ve Paris, 2012).

Türkiye’de gerçekleştirilen bir başka çalışmada ise, üç, dört ve beş yaş grubu toplam 43 anaokulu öğrencisine kuş yuvaları mimarisi konusu hazırlanan bir dijital hikayenin sunumu ile anlatılmıştır. Öğrencilerin hikayeyi dinlerken beden dilleri ve tepkileri gözlenmiş ve çeşitli malzemeler verilerek hikayenin sonunda öğrencilerden bir kuş yuvası yapmaları istenmiştir. Öğrenciler ders sürecinde aktifleşerek duvarda yansıtılan görsellerle yakından ilgilenmiş, bazı çocuklar ayağa kalkarak duvara yansıtılan resimlere dokunmuş ve kuşların hissettiklerini yaşamaya çalışmışlardır. Birkaç çocuk özellikle bazı resimlerde heyecanlanarak ona doğru koşmuş ve resim hakkındaki fikirlerini söylemişlerdir. Aynı zamanda etraflarında gördükleri kafesler ve kuşlar hakkında bildiklerini paylaşmak istemiş ve o kuşlar ile bu kuşların ve kafeslerinin aynı olduğu sonucuna varmışlardır. Hatta hikayede olmayan albatros, baykuş, martı gibi kuşların da olduğunu belirtmişlerdir. Sözel iletişimin yanında beden dilleri ve mimiklerini kullanarak bir kuş gibi uçmuş, kuş gibi ötmüşlerdir. Öykü sunumunun sonunda gördükleri kuş yuvalarına benzer yuvalar yapmaya çalışmışlardır. Araştırmanın bitiminde dijital öykülemenin sanatsal çalışmaları ve eğitimde “kavram öğretimi” safhasını desteklediği, kolaylaştırdığı sonucuna varılmıştır. Çünkü sanat çalışmaları drama aktiviteleri de içermelidir. Böylece çocuklar bedenlerini nasıl kullanabileceklerini öğrenirler. Bu çalışma gösterdi ki drama etkinliği olarak duvara yansıtılan kuş resimleri öğrencilerin birer kuş gibi hareket ederek bedenlerini kullanmalarını sağlamıştır. Ayrıca hikayeyi dinlerken alınan video

kayıtları öğrencilere izletilerek kendi öykü dinleme hikayelerini görmeleri sağlanmıştır. Çalışmanın sonunda yapılan ürün sergisi ve video gösterimi çocuklar üzerinde olumlu etkiler bıraktığı araştırmacılar tarafından belirtilmiştir (Akbulut, Çiftçi ve Polat, 2013).

Romanya’da yapılan bir araştırmada birinci sınıf gazetecilik bölümü öğrencileri İngilizce dersinin bir döneminde dijital hikayeler hazırlayarak Wiki-space’de paylaşmışlardır. Öğrenciler birbirlerinin hikayelerini izlemiş, yorum yapmış ve değerlendirmiştir. Şişedeki mesaj adı verilen projede başarılı 78 adet dijital hikaye oluşturulmuştur. Oluşturulan dijital hikayelerin içerik analizi yapılmış ve dijital hikayeciliğin öğrenme ve öğretme kalitesini artırma konusunda önemli bir rol oynadığı sonucuna varılmıştır (Bran, 2010).

Holotescu ve arkadaşları tarafından Romanya’ da yapılan bir diğer çalışmada, Üniversite öğrencileri ile yapılan 10 derslik dijital öykücülük araştırmasında ise, öğrenciler tarafından eğitimsel mikro-blogging platformunda (Edmodo ve Cirip) hikayeler yazılmış, paylaşılmış ve yorum yapılmıştır. “Ben kimim? Hangi kitabı okudum?” gibi soruları 140 kelimeyi geçmeyen hikayelerle anlatan öğrencilerin yapılan nitel analiz sonunda yaratıcı düşünme, takım olarak çalışma, sosyal, etkileşimi güçlendiren iletişim becerilerinin arttığı sonucuna varılmıştır (Holotescu, Grosseck ve Danciu, 2014).

Farklı bir alan olan rehberlikte dijital öykücülüğün kullanımı örneğine ise Afrika’da Hiv’li ergenleri terapi amaçlı yapılan bir klinik araştırmasında rastlanmaktadır: 10 günlük bir dijital öykü kursundan sonra yaşları 18-22 arasında değişen 12 genç hastadan kendi hikayelerini oluşturmaları istenmiştir. Yapılan nitel araştırmanın sonunda gençler sorunlarını ve yaşadıklarını anlatarak psikolojik olarak rahatlamış olduklarını ve yaşadıklarının benzerlerini yaşayan insanların hikayelerini dinleyerek kendilerini yalnız hissetmediklerini belirtmişlerdir (Willis, vd., 2014).

Policultura isimli yarışma altında 2006 yılında İtalya genelinde başlatılan araştırmada 2011 yılına kadar 17000 öğrenciden elde edilen veriler ışığında 4-18 yaş grubu öğrenciler üzerinde dijital hikaye yönteminin faydaları ortaya konmuştur. Çalışmada “1001 Hikaye” ismi verilen özel geliştirilmiş hikaye yapılandırma aracı kullanılarak öğrenciler tarafından istenilen derste, istenilen yaş gruplarında, ortak veya bireysel şekilde toplam 9000 hikaye yazılmıştır. Uygulama web tabanlı olup, her türlü elektronik araca –akıllı telefon, tablet, bilgisayar- uygun versiyonlara sahiptir. Online anketlerin, skype aracılığıyla öğretmenlerle yapılan mülakatların

analiz sonucunda yöntemin faydaları “Akılda kalıcılık, eleştirel düşünme, merakı arttırma, içerik seçebilme, sentez yapabilme, multimedya araçlarını kullanarak iletişim kurabilme, takım çalışması, yardımlaşma” şeklinde sıralanmıştır (Blas ve Paolini, 2012).

2002 yılında Amerika’da Maryland üniversitesinde yürütülen bir çalışma (ICDL) ile 37 farklı dilde 1562 kitaptan oluşan bir kütüphanenin kitapları basılı formdan dijital forma aktarılmıştır. Web tabanlı bir ortamdan bu kitaplara ücretsiz bir şekilde ulaşılabilmektedir. Araştırmacı iki okul öncesi sınıfında yürütülen hikaye saatlerine dijital ve basılı hikayeleri kullanarak 2’şer ders şeklinde katılmıştır. Deney grubuna iki hikaye dijital formunda, kontrol grubuna basılı formda okunmuştur. Her hikayenin sonunda öğrencilere anlamadıkları yerler sorulmuştur. Öğrencilerin ne kadar anladıklarını ölçmek için de araştırmacı öğrencilere sorular yönelmiştir. Ders esnasında incelenen video görüntüleri sonucunda dijital hikaye okunan öğrencilerin hikayeye daha adapte olup, daha az hareket ettikleri, kontrol grubunun ise hikaye okuma sırasında hikayeden koptuklarını gösterir aşırı hareketlenmeler olduğu gözlemlenmiştir. Deney grubu hikaye hakkında sekiz soru sorarken, kontrol grubu yedi soru sormuştur. Sorulan sorulara ise deney grubunun daha çok doğru yanıt verdiği görülmüştür (Collen, 2007).

Mısır’da yaşları 13-15 arasında değişen 45 engelli öğrenci ile yapılan dijital öyküleme çalışmasında MS Photo Story kullanılarak farklı konular ve derslerde 65 adet hikaye hazırlanmıştır. Matematikte Pisagor teoremi, İngiliz dili, fen eğitiminde mercekler, tarih eğitiminde mısır tarihi konu derslerini kapsayan hikayeler öğretmenler ve arkadaşları tarafından değerlendirilmiştir. Araştırma sonucunda dijital hikayelerin engelli öğrencilerin eğitiminde olumlu etkileri olduğu saptanmıştır. Öğrenciler en yüksek skorları bakış açısı, organizasyon, kamera ve resimler, başlıklar, dil, öyküleme, geçişler ve efektlerden alırken en düşük puanı öncelikle “ortak çalışma yürütme”den sonra da “ses, içerik ve kaynaklardan” almıştır (Sadik, 2008).

Sosyal öğrenme kuramına dijital hikaye yaklaşımının entegre edildiği Amerika’da yapılan bir araştırmada, ergenlerin davranış problemlerinin çözümünde kendinden birkaç yaş büyüklüğü tarafından hazırlanan sorunlu davranışa yönelik dijital hikayeler kullanılmıştır. Lise ve üniversite öğrencilerinden oluşan 2 farklı yaş grubunda öğrenci ve öğretmenlerine 2 haftayı kapsayan bir eğitim verilmiştir. Öğrenciler MS Photo Story, MovieMaker ve PowerPoint gibi yazılımları kullanarak hikayelerini oluşturmuştur. Sonuç olarak öğretmen ve öğrenciler dijital

hikayeleri okul çağındaki çocukların sosyal davranış ve yeteneklerinin gelişiminde önemli bir araç olarak görmüştür (Sawyer ve Willis, 2011).

Yine Amerika’da yazılan bir makalede yazarlar kendi deneyimleri ile geliştirip bir zenci genç kız üzerinde yürüttükleri çalışmada gençler arasında zenci ve beyaz ırk ayrımını önlemeyi hedefleyen bir dijital hikaye hazırlamışlardır. Genç kızın hazırladığı ve kendini, geleneklerini, ailesini tanıttığı dijital hikaye diğer gençlere izletilmiş ve olumlu tepkiler almıştır (Rossiter ve Garcia, 2010).

Son olarak bahsedilecek çalışmada, Kore’de öğrenim gören 32 lisansüstü öğrencisinin Second Life ve offline ortamlarda iki ayrı grup halinde hikaye yapılandırılmaları istenmiştir. Birinci grubun ilk aşamada Second Life hesabı almaları ve ortamı tanımaları (yürümek, uçmak, ışınlanmak, iletişim kurmak, obje yaratmak, resim yüklemek, fotoğraf karesi almak, nesnelere satın almak vb) sağlanmıştır. Sonraki aşamada öğrencilerden uzay ve zaman hakkında hikaye yazmaları ve son aşamada ise yazdıkları hikayeyi Second Life’da oluşturmaları istenmiştir. Diğer grup öğrencileri ise MovieMaker programını kullanmayı öğrenerek hikayelerini offline (çevrimdışı) olarak yapılandırmıştır. Finalde tüm öğrenciler hikayelerini sınıfa sunarak arkadaşlarından öneriler almıştır. İki gruba uygulanan “yazmada özyeterlilik testi” sonucunda Second Life ortamı daha başarılı bulunmuştur (Xu, Park ve Baek, 2011).

Sonuç ve Öneriler

Araştırma kapsamına incelenen 21 çalışmada genel olarak dijital öykücülüğün eğitimde kullanılmasının faydalı, kullanılması gereken teknolojik bir yöntem olduğu ve bireyin birçok özelliği geliştirildiği üzerine vurgu yapılmaktadır.

Yöntemin öğrencilerin konuyu öğrenirken aynı zamanda yaratıcılık, iletişim ve yazma becerilerini de geliştirdiği üzerinde durulmuştur. Robin (2006) dijital hikaye oluşturma yeterliliğini kazanmanın araştırma, yazma, organizasyon yapma, sunum, mülakat, insanlar arası iletişim, problem çözme ve değerlendirme yeteneğini arttırdığını savunmaktadır. Yang ve Wu (2012) dijital hikayenin akademik başarı açısından belirtilen tüm pozitif çıktılarının yanında eleştirel düşünme ve öğrenme motivasyonunu olumlu anlamda etkilediğini belirtmişlerdir. Dijital hikayenin eğitim ve öğrenci üzerindeki etki ve üstünlüklerini çalışan Dogan ve Robin (2008) mülakatlarda öğretmenlerin, öğrencilerin teknik bilgileri ve sunum

yetenekleri geliştikçe, bu yöntemin daha olumlu sonuçlar vermesini sağladığını ve öğrencilerin derse olan motivasyonunu arttırdığını belirttikleri üzerinde durmuşlardır.

Hikaye anlatımı öğretmenin öğrencilerin bilmesini istediği konularda resimleme ve anlatım içeren dikkatle seçilmiş hikayelere dayanan bir metottur. Bu yöntem öğrencilerin hikayenin yanında kendi görüşleri, fikirleri ve deneyimleri hakkında da bir şeyler düşünmeye itmektedir (Liu ve diğerleri, 2014). Temel olarak öğrencilere ne öğrendiklerini bir başkasına öğretme ve izleyicilere sunmak üzere etkileşimli medya araçlarını kullanmayı sağlamaktadır. Bu işlem de konu hakkında bilgiye ve materyalleri etkileşimli medya formatına çevirme sürecinde düşünme yeteneğine ihtiyaç duymaktadır. Bu süreç kişisel ve anlamlıdır, çünkü öğrenci bu durumda öğrendiği şey ile ilişkiye girmekte ve bunu daha farklı biçimlerde gösterebilen yollarını aramaktadır. Grup halinde çalışmalar ise kişiler arası iletişim kurma yeteneğini geliştirirken bilgi paylaşımını, farklı açılardan bakışı geliştirmektedir. Öğrencilerin çalışmalarının bitiminde bir video-öykü hazırlarken mantıklı bir mesaj oluşturmaları için problem çözme ve eleştirel düşünme becerilerini kullanmaları gerekmektedir (Ming, vd., 2014).

Bran (2010) eğitimde dijital hikayelerin önemini vurguladığı çalışmasında eğitsel dijital hikaye kullanımının yararlarını şu şekilde özetlemiştir;

- Öğrencilerin dış dünyalarını keşfetmelerini ve onunla iletişime geçmelerini sağlar. Çünkü kendi seslerini kullanarak empati kurarlar.
- Öğrenciler bilgilerini, yeteneklerini ve bilgi hazinelerini özgün bir yöntem ile geliştirirler.
- Öğrencilerin hikayeleri yazma oluşturma süreci konuya yaklaşarak ilişki kurmalarını sağlar.
- Hem izleyici hem de yazar için ilgi çekici bir süreçtir.
- Bir taraftan konu alan bilgisini geliştirirken diğer taraftan 21. yy. ihtiyaçlarına uygun yeteneklerin gelişimini sağlar.

Alanyazındaki ilgili çalışmalar incelendiğinde dijital hikayecilik yönteminin öğrencilerin; yaratıcılık, problem çözme, yazma, iletişim, sunum, teknolojiyi kullanma, bilişsel olarak üst düzey düşünme kapasitesi, bakış açısı geliştirme, eleştirel düşünme, empati kurma becerilerini ve motivasyonlarını arttırdığı sonucunu varılmaktadır.

Dijital hikaye yöntemi kullanılırken, yukarıda belirtilen becerilerin kazanılmasında ve öğrencilerin sürece uyumunu sağlamada; yöntemin yapısı, öğretmen ve öğrenci görevleri çok iyi tanımlanmış olmalıdır. Öncelikli olarak öğretmen ve öğrenci bir dijital hikayeyi oluşturan temel bileşenleri çok iyi bilmelidir. İkincil olarak dikkat edilmesi gereken konu ise; yazılan hikayenin ders konusu ile ilgililiğinin iyi sağlanmış olması, öğrencilerin hikayelerini oluşturacağı dijital ortamı doğru seçmiş olmaları ve bu ortamın avantaj, dezavantajlarını değerlendirebilmeleridir.

Bilimsel anlamda verimliliği ve etkililiği kanıtlanmış olan bu yöntemin kullanılabilmesi için gerekli altyapının sağlanması oldukça önemlidir. Bunun gerçekleşebilmesi için dijital hikayelerin sunulduğu, kaydedilebildiği dijital hikaye kütüphaneleri oluşturulmalıdır. Böylece internet teknolojileri kullanılarak açık ders malzemeleri veya birer öğrenme nesnesi olarak eğitimcilerin hizmetini sunularak öğrenme ortamlarını zenginleştirmeleri sağlanmalıdır. Buna ek olarak yöntemi uygulayacak olan eğitimciler ve uygun materyalleri geliştirecek paydaşlar yöntem hakkında bilgilendirilmelidir.

Türkiye açısından üzerinde uygulama araştırmalarının pek yapılmadığı bu alana daha fazla önem verilmesi, uygulama örneklerinin gerek üniversitelerce gerekse Milli Eğitim Bakanlığı tarafından desteklenmesi gerekmektedir.

Teşekkür

Bu Çalışma 14-EĞF-002 proje numaralı bilimsel araştırma projesi kapsamında gerçekleştirilmiş ve 8. Uluslararası Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Sempozyumunda sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

Kaynakça

- Abraham, M. R., Grzybowski, E. B., Renner, J. W., Marek, E.A. (1992) Understanding and Misunderstandings of Eight Graders of Five Chemistry Concepts Found in Textbooks. *Journal of Research in Science Teaching*, 29, 105-120
- Akbulut, M. T., Çiftçi, A. ve Polat, E. E. (2013). Interactive design work with kindergarten children: “Bird house” digital presentation and practice. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 83(4), 362-366.
- Anastasiades, P., Vitalaki, E., & Gertzakis, N. (2008). Collaborative learning activities at a distance via interactive videoconferencing in elementary schools: Parent's attitudes. *Computers & Education*, 50(4), 1527-1539.
- Avraamidou, L. ve Osborne, J. (2009). The role of narrative in communication science. *International Journal of Science Education*, 31(12), 1683-1707.
- Blas, N. D. ve Paolini, P. (2012). Digital storytelling at school-engagement and educational benefits. *IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies* bildiri kitabı içinde (ss. 248-250). İtalya: Roma.
- Bozdoğan, D. (2012). Content analysis of ELT students' digital stories for young learners. *Novitas-ROYAL (Research on Youth and Language)*, 6(2), 126-136.
- Bran, R. (2010). Message in a bottle: Telling stories in a digital world. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 1790-1793.
- Campbell, T. A. (2012). Digital storytelling in an elementary classroom: Going beyond entertainment. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 69, 385-393.
- Ceyhan, N. (2009, Haziran). Çocuklara tarih şuurunu kazandırmada tarihi hikayelerden yararlanma üzerine bir deneme. *1st International Symposium on Sustainable Development [1. Uluslararası Sürdürülebilir Kalkınma Sempozyumu]*'nda sunulan bildiri. Bosna-Hersek: Saraybosna.
- Collen, L. (2007). *The Digital and Traditional Storytimes Research Project: Using Digitized Books for Preschool Group Storytimes*. 16 Temmuz 2014 tarihinde http://laurencollen.com/CAL_winter06_collen.pdf adresinden erişilmiştir.
- Demir, T. (2012). Türkçe eğitiminde yaratıcı yazma becerisini geliştirme ve küçürek öykü. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9(19), 343-357.
- Demircioğlu, H., Demircioğlu, G. ve Ayas, A. (2006). Hikayeler ve kimya öğretimi. *Hacettepe Eğitim Fakültesi Dergisi*, 30, 110-119.

- Dogan, B. ve Robin, B. (2008). Implementation of digital storytelling in the classroom by teachers trained in a digital storytelling workshop. *Society for Information Technology & Teacher Education International [Uluslararası Bilgi Teknolojileri ve Öğretmen Eğitimi Derneği]* bildiri kitabı içinde (ss. 902-907). ABD: Austin, TX.
- Driver, R., Squires, A., Rushworth, P., Wood-Robinson, V. (1994). *Making Sense of Secondary Science*, London: Routledge.
- Fensham, P. (2001). Science as story: Science education by story. *Asia Pasific Forum on Science Learning and Teaching*, 2(1), foreword.
- Figa, E. (2004). The virtualization of stories and storytelling. *Storytelling Magazine*, 16(2), 34-36.
- Holotescu, C., Grosseck, G., & Danciu, E. (2014). Educational digital stories in 140 characters: towards a typology of micro-blog storytelling in academic courses. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 116, 2301-2305.
- Isbell, R., Sobol, J., Lindauer, L. ve Lowrance, A. (2000). The effects of story-telling and story reading on the oral language complexity and story comprehension of young children. *Childhood Education Journal*, 32(3), 157-163.
- Karakoyun F. (2014). *Çevrimiçi ortamda oluşturulan dijital öyküleme etkinliklerine ilişkin öğretmen adayları ve ilköğretim öğrencilerinin görüşlerinin incelenmesi*. Yayınlanmamış Doktora tezi. Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Karakoyun, F. ve Kuzu, A. (2014, Mayıs). Çevrimiçi ortamda oluşturulan dijital öyküleme etkinliklerine ilişkin öğretmen adaylarının görüşlerinin incelenmesi. *2nd International Instructional Technologies ve Teacher Education Symposium [2. Uluslararası Öğretim Teknolojileri ve Öğretmen Eğitimi Sempozyumu]*'nda sunulan bildiri. Türkiye: Afyonkarahisar.
- Kirk, M., Tonkin, E., Skirton, H., McDonald, K., Cope, B. ve Morgan, R. (2013). Storytellers as partners in developing a genetics education resource for health professionals. *Nurse Education Today*, 33(5), 518-524.
- Koetz, K. M. (2009). *The effects of the TPRS method in a Spanish I classroom: A research report*. Iowa: Morningside Collage.
- Liu, C.C., Liu, K.P., Chen, G.D. ve Liu, B.J. (2010). Children's collaborative storytelling with linear and nonlinear approaches. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 4787-4792.

- Liu, Y., Zhou, Y.T., Lu, H. ve Sun, J. (2014). A preliminary study on the application of storytelling among hospice care interest group. *International Journal of Nursing Sciences*, 1(1),1-4.
- Ming, T. S., Sim, L. Y., Mahmud, N., Kee, L. L., Zabidi, N. A. ve Ismail, K. (2014). Enhancing 21st century learning skills via digital storytelling: Voices of Malaysian teachers and undergraduates. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 118, 489-494.
- Mokhtar, H. N., Halim M. F. A., Kamarulzaman, S. Z. S. (2011). Storytelling: Way to build confidence among proficiency students. *International Journal of Learning*, 18(9), 163-169.
- Montgomery, S. (1996). *The Scientific Voice*. New York, NY: Guilford Press.
- Morris, V. G., Taylor, S. ve Wilson, J. (2000). Using children's stories to promote peace in classrooms. *Early Childhood Education Journal*, 28(1), 41-50.
- Pieterse, G. ve Quilling, R. (2011). The impact of digital story-telling on trait Emotional Intelligence (EI) amongst adolescents in South Africa –a case study. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 28, 156-163.
- Robin, B. (2006). The educational uses of digital storytelling. *Society for Information Technology and Teacher Education International [Uluslararası Bilim Teknolojileri ve Öğretmen Eğitimi Derneği]* bildiri kitabı içinde (ss. 709-716). Chesapeake: VA: AACE.
- Rossiter, M. ve Garcia, P.A. (2010). Digital storytelling: A new player on the narrative field. *New Directions for Adult and Continuing Education*, 126, 37-48.
- Sadik, A. (2008). Digital Storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Education Tech Research Dev.* , 487-506.
- Sawyer, C. B. ve Willis, J. M. (2011). Introducing digital storytelling to influence the behaviour of children and adolescents. *Journal of Creativity in Mental Health*, 6(4), 274-283.
- Simsek, B. ve Erdener, B. (2012). Digital visual skills education for digital inclusion of elder women in the community. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 46, 4107 – 4113.
- Şahin, F. (1998). *Okul Öncesinde Fen Bilgisi Öğretimi*. İstanbul: Beta.
- Tunç, Ö. A. ve Karadağ, E. (2013). Postmodernden oluşturmacılığa dijital öyküleme. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 2(4),310-315.

- Türkeş, D. (2011). *The role of TPRS method in teaching vocabulary to the 5th grade primary EFL students*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Çukurova Üniversitesi, Adana.
- Türkmen, H. ve Ünver, E. (2012). Fen eğitiminde hikayelendirme tekniği. *Journal of European Education*, 2(1) 9-13.
- Üstünoğlu, Ü. (1990). Okulöncesi öğretmenlerinin uzaktan öğretim yöntemiyle yetiştirilmesine yönelik program modeli. *Eskişehir Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(1),136-138.
- Willis, N., Frewin, L., Miller, A., Dziwa, C., Mavhu, W. ve Cowan, F. (2014). “My story”—HIV positive adolescents tell their story through film. *Children and Youth Services Review*, 45, 129-136.
- Wright, A. (2013). *Storying*. 14 Mart 2014 tarihinde Eba: www.eba.gov.tr/dergi/goster/776 adresinden erişilmiştir.
- Xu, Y., Park, H. ve Baek, Y. (2011). A new approach toward digital storytelling: An activity focused on writing self-efficacy in virtual learning environment. *Educational Tecnology & Society*, 14(4), 181-191.
- Yakıncı, C., Almış, H. ve Kavruk, H. (2012). Tıp eğitiminde hikâyenin gücü. *Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Dergisi*, 55, 211-215.
- Yang, Y. ve Wu, W. (2012). Digital storytelling for enhancing student academic. *Computers & Education*, 59(2), 339-352.
- Yaşar, Ş. (1993). Okul öncesi eğitim öğrencilerinde fene yönelik duyuşsal özellikler. *9.Ya-pa Okul Öncesi Eğit. ve Yayg. Semineri*. Türkiye: Ankara.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2012). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin.
- Yussof, R. L., Abas, H. ve Paris, T. N. (2012). Affective engineering of background colour in digital storytelling for remedial students. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 68, 202-212.
- Zembat, R. ve Zülfikar, S. (2006). Okul öncesi öğretmenlerinin sohbet ve hikâye etkinliklerinde kullandıkları öğretim yöntemlerinin incelenmesi. *Educational Sciences: Theory & Practice*, 6(2), 587-608.

Extended Abstract

Stories are a narrative that convey real or real-like events from the past to present and stories appeal to all individuals of all ages. In other words, stories are described as the way of combining products which are produced with experience and imagination. Stories have been shared in almost all culture at the aim of entertainment, cultural preservation, installing moral values and education. Besides, stories improve individuals' problem-solving skills, their imagination and support their creativity, and affect their language skills, social development positively. Due to these features, storytelling method has become one of the most commonly used method in all levels and fields of the education.

With the development of technology, the storytelling has changed the shell and the newer form of storytelling called "digital storytelling" has been emerged. In substance, digital storytelling rised with the advent of accessible media production techniques like digital cameras, digital voice recorders, mobile devices, video editing softwares etc. "Digital storytelling" is a relatively new term for writing/telling a story for individuals who use digital tools. Digital storytelling is defined as the process of presentation of audio, images, graphics, motion graphics, images, music and text in a interactive digital media. "Digital Media" may include web-based stories, interactive stories, hypertexts, and narrative computer games. These technologies allow individuals to share their stories over the internet. Dijital storytelling supports the students to be story teller/author by using virtual environments. Thus, student, who has written a story, can perform more permanent learning with cognitive activities like synthesis and evaluation. With this potential, Dijital Story concept should be seen as a field that have a great importance. In particular, simple and meaningfull way of transferring information should be found for the children who are in concrete operational stage. To tell story for teaching complex events improves their motivation and supports meaningful learning.

Although there is a large work area on the storytelling process in our country, number of studies about computer-aided storytelling method is quite low. Dijital storytelling which is studied since 1990s in world literature, is a poor field in our country.

The aim of this research investigate the studies that use computer-aided storytelling method. In addition, we aimed to present good examples of the use of digital storytelling method in literature. The studies included in this research have been examined to the impact of the

digital storytelling methods on students outcomes and success. Thus, the trainers who want to use digital storytelling methods have been supported with practical examples encountered in the literature.

In this study, document review method was used. Document review method, was to perform the analysis of written materials containing information on the researched cases. In literature searching phase, electronic databases have been used. After this phase, 21 study which are carried out in last 7 years has been selected. In the process of the selection, main criteria was that studies have practices using digital storytelling method.

Practices in selected articles have been carried out on nine different fields: foreign language, literature, health, art, preschool education, teacher training, ICT, special education, counseling. Additionally, different technologies were used in the creation/broadcast story in the selected article: movie editing software, video sharing web pages, second life, educational web sites etc. In this research we have tried to draw a big picture that shows situation, importance and success of the digital storytelling in education using methods, technology, students outcomes of the studies.

As a result, it was emphasis that the use of the digital storytelling in education is useful and effective technological method in almost all studies. In addition, Digital storytelling method improves students' motivation and skills like creativity, problem solving, writing, communication, presentation, use of technology, high-level cognitive thinking, critical thinking, empathy.

It is very important to provide necessary infrastructure in order to use digital storytelling method. Therefore, library for presenting and storing digital story should be created. Thus, educational stories is served to trainers for enhancing learning environment using internet technologies like open course materials or learning objects. Trainers, who apply this methods, and stakeholders, who create a digital stories, should be educated with in-service courses. Finally, applications on digital storytelling should be supported / encouraged by universities and Ministry of Education.