



Asya Studies

Academic Social Studies / Akademik Sosyal Arařtırmalar
Year: 8 – Number: 28 p. 33-50, Summer 2024

Türkçe Öğretiminde 21. Yüzyıl Becerilerinin Kazandırılmasında Dijital Öyküleme Araçlarının Kullanımına Yönelik Uygulama Örnekleri*

Application Examples for the Use of Digital Storytelling Tools in Acquiring 21st Century Skills in Teaching Turkish

DOI: <https://doi.org/10.31455/asya.1435351>

Arařtırma Makalesi /
Research Article

Makale Geliş Tarihi /
Article Arrival Date
11.02.2024

Makale Kabul Tarihi /
Article Accepted Date
02/06/2024

Makale Yayım Tarihi /
Article Publication Date
30/06/2024

Asya Studies

Öz

21. yüzyılda teknolojinin ilerlemesiyle birlikte öğretim teknolojilerinin derslerde işe koşulması bir gereklilik haline gelmiştir. Günümüzde öğrenme ortamlarında teknolojik araç gereçlere erişimin artmasıyla birlikte bu araç gereçlerin sınıf ortamlarına etkili bir şekilde nasıl entegre edilebileceği daha da önemli bir hale gelmiştir. Türkçenin eğitimi ve öğretiminde de öğrenme ortamlarını çağın gereklerine uygun bir şekilde düzenlemek ve öğretimsel faaliyetlere dijital araç gereçleri daha fazla dâhil etmek amacıyla birçok farklı teknoloji tabanlı uygulama kullanılmaya başlanmıştır. Teknolojinin eğitime uyarlanmasıyla beraber dijital öyküleme araçlarının tercih edilmesi ve kullanılması da ön plana çıkmıştır. Bu araçların kullanımı öğrenci merkezli çağdaş eğitim anlayışını desteklemektedir. Bu araçlar, öğrenme ortamlarında kullanılan etkinliklerin niteliğinin artırılmasına ve çok yönlü bir eğitim anlayışının oluşmasına yardımcı olmaktadır. Dijital öykülemenin dijital okuryazarlık, teknoloji okuryazarlığı, görsel okuryazarlık, araştırma becerileri, sunum becerileri, problem çözme becerileri, yaratıcı düşünme, etkili iletişim, değerlendirme yapma ve teknolojiyi etkin kullanma gibi 21. yüzyıl becerilerinin kazandırılmasında da etkili olduğu bilinmektedir. Bu çalışmada da Türkçe öğretiminde öğrencilere temel dil becerileri ile birlikte günümüz insanların sahip olması gereken beceriler olarak belirlenen 21. yüzyıl becerilerinin öğrencilere kazandırılması noktasında dijital öyküleme araçlarının kullanımına yönelik oluşturulmuş yedi adet uygulama örneğine yer verilmiştir. Araştırmanın amacına uygun olarak nitel araştırma yöntemlerinden doküman incelemesi yöntemi kullanılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Türkçe Öğretimi, Temel Dil Becerileri, 21. Yüzyıl Becerileri, Dijital Öyküleme, Uygulama Örnekleri

Abstract

With the advancement of technology in the 21st century, the use of instructional technologies in lessons has become a necessity. Today, with increasing access to technological tools in learning environments, how these tools can be effectively integrated into classroom environments has become even more important. Many different technology-based applications have started to be used in Turkish language teaching and learning in order to organize learning environments in accordance with the requirements of the age and to include more digital tools in instructional activities. With the adaptation of technology to education, the preference and use of digital storytelling tools has also come to the fore. The use of these tools supports the student-centered understanding of contemporary education. These tools help to increase the quality of the activities used in learning environments and to create a versatile understanding of education. It is known that digital storytelling is effective in teaching 21st century skills such as digital literacy, technology literacy, visual literacy, research skills, presentation skills, problem-solving skills, creative thinking, effective communication, evaluation and effective use of technology. In this study, seven application examples created for the use of digital storytelling tools are included in teaching Turkish to students in teaching basic language skills as well as 21st century skills, which are determined as the skills that today's people should have. In accordance with the purpose of the research, the document review method, one of the qualitative research methods, was used.

Keywords: Turkish Teaching, Basic Language Skills, 21st Century Skills, Digital Storytelling, Application Examples

Citation Information/Kaynakça Bilgisi

Türkben, T. & Arat, K. B. (2024). Türkçe Öğretiminde 21. Yüzyıl Becerilerinin Kazandırılmasında Dijital Öyküleme Araçlarının Kullanımına Yönelik Uygulama Örnekleri. *Asya Studies-Academic Social Studies / Akademik Sosyal Arařtırmalar*, 8(28), 33-50.

Doç. Dr. Tuncay Türkben
Aksaray Üniversitesi
Eğitim Fakültesi
Türkçe Eğitimi ABD
tuncayturkben57@gmail.com
ORCID: 0000-0003-0167-4173

Kamil Buğra Arat
Yüksek Lisans Öğrencisi
bugrarat38@gmail.com
ORCID: 0009-0009-4229-0476

* "COPE-Dergi Editörleri İçin Davranış Kuralları ve En İyi Uygulama İlkeleri" beyanları: Bu makale için herhangi bir çıkar çatışması bildirilmemiştir. Bu makale, Creative Commons lisansı altındadır. Bu makale için etik kurul onayı gerekmemektedir.

GİRİŞ

21. yüzyılda hayatın birçok noktasında meydana gelen değişmelerin temelini bilimsel ve teknolojik gelişmeler oluşturmaktadır. Yaşanan bu değişimler toplumu dönüştürmekte, eğitim dünyası da bu değişim ve dönüşümden doğal olarak etkilenmektedir. Ülkemizde son yıllarda beceri odaklı yapılandırıcı eğitim modelinin benimsenmesiyle beraber hem öğrenci rolleri hem de öğrenme ve öğretme ortamları değişmiştir. Çoklu ve zengin öğrenme ortamlarının bir gereği olarak öğrenci ve öğretmenlerin artık eskisinden çok daha fazla bilişim teknolojisi kullanması gerekmektedir (Topçu, 2021). Bu bağlamda eğitimcilerin, kuramcılarının ve siyasilerin teknoloji ile öğrenme-öğretme sürecini bütünleştirmeye yönelik düşünceleri ve çabaları önem kazanmaktadır (Aktaş, 2019). Çünkü bireylere eğitim verilirken onların hayatlarında kullanacakları ve uygulayacakları temel bilgilerin yanında, bu temel bilgileri çağımızın teknolojik araçlarıyla desteklemek ve bu teknolojilerin kullanımı hakkında bireyleri yetkin kılmamanın gerekli olduğu düşünülmektedir (Demirel, 2009). Bu sebeple eğitim ortamlarında niteliğin artırılması ve öğretimde çeşitli araçların kullanılması noktasında teknoloji önemli bir yer tutmaktadır. Nitekim çağın gereklerine ayak uydurmada ve gelişimi yakalamada en önemli rol şüphesiz eğitim kurumlarına düşmektedir. Bu rolün gerçekleştirilebilmesi için ise öğrenme ortamlarında kullanılan etkinliklerde teknolojiden verimli bir biçimde yararlanmak gerektiği düşünülmektedir (Şimşek, Özdamar, Becit, Kılıçer ve Akbulut, 2008).

Teknoloji, öğrencilerin öğrenmelerini arttırmalarına, kendilerine güvenmelerine ve özsaygı kazanmalarına yardımcı olmaktadır. Ayrıca teknoloji, okula katılım oranını arttırmakta ve öğrencilerin kendi öğrenmelerini gerçekleştirirken sorumluluk almalarını sağlamaktadır (Sivin-Kachala ve Bialo, 2000; Akt. Karakoyun, 2014). Teknolojinin eğitim ortamına getirilmesi ve uygulanabilmesi bakımından öğretmen becerileri kadar öğrenci nitelikleri de önem taşımaktadır. Aktaş'a (2019) göre bireylerin yetiştirilmesi adına öğrenme ortamları öğretmenler tarafından çağın gereklerine uygun bir şekilde yeniden düzenlenmelidir ve bilişim teknolojileri araçları öğrenme-öğretme süreçlerinde daha fazla duyu organını uyuracak şekilde derslerde etkin bir şekilde kullanılmalıdır. Bilişim teknolojilerinin kullanımının dijital yetkinliğin kazanılmasına da olumlu katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Türkçe Dersi Öğretim Programı'nda (MEB, 2019) 'yetkinlikler' bölümünde 'dijital yetkinlik'in öğrencilere kazandırılması gerektiği vurgulanmaktadır. 21. yüzyıl becerileri içinde yer alan 'dijital okuryazarlık' kavramı ile de doğrudan ilintili olan bu yetkinliğin öğrenme-öğretme süreçlerinde öğrencilere kazandırılması oldukça önem taşımaktadır. Türkçe Dersi Öğretim Programı'nın içeriğinde 21. yüzyıl becerilerinin tamamına yer verildiği saptanmıştır. Yapılan incelemede Türkçe Dersi Öğretim Programı'nın kazanımlarında en fazla öğrenme ve yenilikçilik becerilerine yer verildiği, onu yaşam ve kariyer becerilerinin izlediği, en az yer verilen beceri grubunun ise bilgi, medya ve teknoloji becerileri olduğu belirlenmiştir (Erdamar ve Barası, 2021). Ancak öğrenme ortamlarında 21. yüzyıl temel becerileri arasında yer alan bu yetkinliğin ve belirtilen becerilerin geliştirilmesi, öğretmenlerin teknolojiyi eğitim ortamlarında kullanma yeterlilikleriyle doğrudan ilişkili olduğu düşünülmektedir (Türkben ve Alptekin, 2023).

21. yüzyıl becerileri çağımızda bireylerin sahip olması gereken beceriler olarak ifade edilmektedir (Arslan, Kızılay ve Hamalosmanoğlu, 2022). Eker ve Kurum'a (2021) göre ise bireylerin iş yaşamlarında ve toplumda kendilerini gerçekleştirebilmeleri için sahip olmaları gereken yeterlilikler 20. yüzyılda beklenen becerilere göre farklılık göstermektedir ve 21. yüzyılda beklentiler de değişmektedir. Bireylerin, yaşamlarını sürdürdükleri yüzyılın beklentilerine cevap vermeleri için gerekli olan beceriler günümüzde 21. yüzyıl becerileri olarak adlandırmaktadırlar. 21. yüzyıl becerilerine dair ortak bir sınıflandırma yoktur. Bu sebeple birçok sınıflama ve adlandırma bulunmaktadır. Bu çalışmalardan en yaygın olarak kullanılanı "21. Yüzyıl Becerileri Ortaklık Organizasyonu" tarafından 21. yüzyılda öğrencilerin sahip olması gereken becerilere yönelik olarak hazırlanan rapor oluşturmaktadır (Partnership for 21st Century Skills, 2002). Bu rapor incelendiğinde bu becerilerin yaşam ve kariyer becerileri (esneklik ve uyum yeteneği, girişimcilik ve öz yönetim, sosyal ve kültürlerarası beceriler, verimlilik ve hesap verebilirlik, liderlik ve sorumluluk), öğrenme ve yenilikçilik (yaratıcılık, eleştirel düşünme, iletişim ve iş birliği) ve bilgi, medya ve teknoloji becerileri (bilgi okuryazarlığı, medya okuryazarlığı ve bilgi ve iletişim teknolojileri okuryazarlığı) olmak üzere üç ana başlık altında toplandığı görülmektedir (Kurudayıoğlu ve Soysal, 2019).

21. yüzyıl becerilerinin öğrencilere kazandırılmasında geleneksel yöntemlerin yeterli olmayacağı düşünülmektedir. Belirtilen becerilerin eğitim ortamına aktarılmasında dijital araçlardan biri olan dijital öykülerden yararlanılabilir. Eğitimle teknolojinin bütünleşmesi, 21. yüzyılın sağladığı değişim ve dönüşümün bir sonucu olarak karşımıza çıkmaktadır ve bu sebeple dijital hikâyelerin de bu değişimin bir

sonucu olarak ortaya çıkan ve teknoloji ile eğitimi bütünleştiren bir öğrenme aracı olduğu belirtilmektedir (Aydın, 2022). Yıldız Çelik (2021) tarafından yapılan araştırma bulguları da dijital öyküleme etkinliklerinin 21. yüzyıl becerilerinin tüm alt boyutlarını (öğrenme ve yenilenme becerileri, bilgi, medya ve teknoloji becerileri, yaşam ve kariyer becerileri) olumlu olarak etkilediği tespit edilmiştir. Dijital öyküler konusunda çalışma yapan Karakoyun'a (2014) göre dijital öyküleme araçları öğretmen ve öğrenciler bazında hem 21. yüzyıl becerilerini geliştirmekte hem de çevrimiçi ortamları kullanmalarına olanak sağlamaktadır. Aynı zamanda dijital öykülemeye yönelik vizyon sahibi olmalarına katkıda bulunmaktadır. İnsanların gelişen teknolojiyle beraber hareket etmeye çalışmaları ve hayatlarını buna göre dizayn etmeleri dijital öykü kullanımını da arttırmaktadır (Keskin, 2023). Etkileşimli ve çoklu ortam teknolojilerini içeren dijital araçlar içerisinde yer alan dijital öykülemenin eğitime entegre edilmesi eğitimde niteliği arttıracaktır.

Dijital öyküleme, son birkaç yıldır hem öğretmenlerin hem de öğrencilerin ilgisini çeken güçlü bir öğretim ve öğrenme aracı olarak ortaya çıkmıştır (Robin, 2008). Keskin'e (2023) göre dijital öyküleme, dijitalleşen dünya içerisinde insanların oluşturdukları öykülerin iletilmesinde bir araç konumundadır ve bu araçlar teknolojinin tüm olanaklarından yararlanmaktadır. Dijital öykülemenin ne olduğuna dair birçok farklı tanım bulunmaktadır. Robin (2006) dijital öykülemeyi, hikâye anlatma sanatı ile grafik, metin, sesli kayıt, video ve müzik unsurlarının bir araya getirilmesi ve çoklu ortam araçları ile birleştirilmesi sonucu ortaya çıkan birkaç dakika uzunluğuna sahip anlatılar olarak tanımlarken, Bran (2010) dijital öykülemeyi bir dizi hareketsiz görüntüden oluşan kısa (genellikle 3 ila 5 dakika arasında) sözlü ve/veya yazılı metinle birleştirilen bir klip olarak tanımlamıştır. Aydın'a (2022) göre ise dijital öyküler, bir senaryoya bağlı olarak ses, resim, müzik ve çeşitli efektlerin video yapma programlarında birleştirilmesi sonucunda oluşturulan kısa bir film olarak tanımlanabilir. Wu ve Chen'e (2020) göre dijital öyküleme genellikle dijital görüntülerin, metnin, kaydedilmiş anlatımını veya müziğin bir karışımını içermektedir.

Dijital öyküleme öğelerinin belirlenmesinde hem Lambert (2010) hem de Robin'in (2008) çalışmaları bulunmaktadır. Robin (2008) dijital öykülemenin yedi ögesi olduğunu belirtmiştir:

1. Bakış açısı: Yazarın bakış açısını ve öykünün oluşturulma amacını yansıtır. "Öykünün ana fikri nedir?" sorusuna cevap verilmektedir.

2. Çarpıcı soru: İzleyenin dikkatini çeken bir soru sorularak öykünün sonuna kadar izleyicilerin ilgisini canlı tutmayı amaçlayan anahtar sorudur. Sürecin içerisinde soruna çözümünün verilmesi gerekmektedir.

3. Duygusal içerik: Öykü ile izleyicilerin güçlü duygusal bir bağ kurmasını sağlayan bir nitelikte ve içeriğe sahip olmalıdır.

4. Ses: Öykünün kişiselleştirilmesi amacıyla öykü anlatıcısının öyküsüne ses eklemesi veya öyküyü seslendirmesidir.

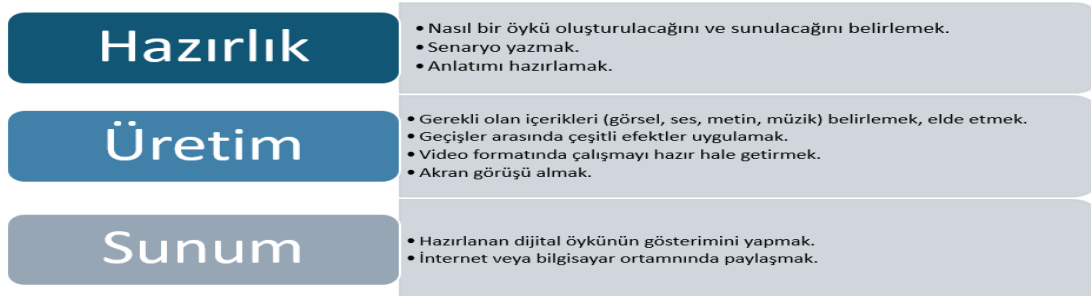
5. Müzik: Öyküyle uyumlu fon müziği veya sesin kullanılmasıdır.

6. Ekonomi: İzleyicilere öykü içeriğinin etkili ve ekonomik bir şekilde kullanılmasıdır.

7. Hız: Öykünün ne kadar hızlı ya da yavaş ilerleyeceğinin ayarlanmasıdır.

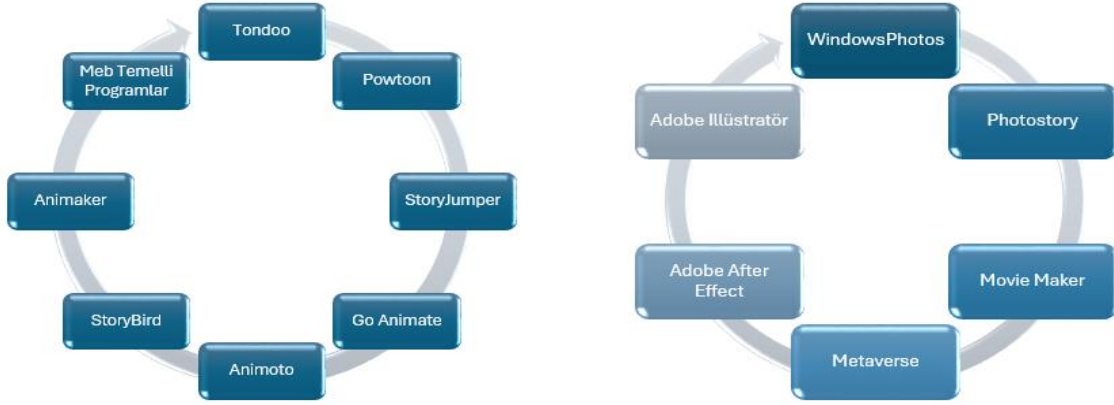
Dijital öykülemenin öğeleri belirlendikten sonra oluşturma sürecine geçilir. Bu süreç hakkında ortak bir görüş bulunmamaktadır. Temel olarak dijital öykü oluşturma süreci üç aşamada ele alınır. Tolisano (2008) da dijital öykü oluşturma sürecini hazırlık, üretim ve sunum olmak üzere üç aşamada incelemiştir:

Şekil 1: Dijital Hikâye Oluşturma Süreci



Dijital öykülemeler birtakım araçlar kullanılarak oluşturulur. Ülkemizde yapılan bir araştırmada dijital öykülemelerde en çok kullanılan Web 2.0 araçları ve masaüstü uygulamaları şu şekilde belirlenmiştir:

Şekil 2: Dijital Öyküleme Araçları. Web/Masaüstü (Kaynak: Ispir ve Yıldız, 2023)



Türkçe eğitimi ortamlarında teknoloji kullanımı bugün bir tercih değil gereklilik haline almıştır. Bu doğrultuda dijital okuryazarlık becerisine birçok alanda olduğu gibi Türkçe Dersi Öğretim Programı'nda (2019) ve ders kitaplarında da yer verildiği görülmektedir. Günümüz dünyasında dijital okuryazarlık becerisi eğitim-öğretim sürecinin önemli bir unsuru haline gelmiş ve bu becerinin kazandırılması için kullanılacak araçların niteliği önem kazanmıştır (Direkçi, Akbulut ve Şimşek, 2019). Eğitim süreçlerinde temel dil becerilerinin ve 21. yüzyıl becerilerinin geliştirilmesinde dijital dil öğretim materyalleri etkin bir şekilde kullanılmalıdır. Dijital öyküleme araçları bu bağlamda hem dil becerilerinin geliştirilmesine hem de 21. yüzyıl ve teknoloji kullanım becerilerinin geliştirilmesine katkı sağlamaktadır.

Türkçenin eğitimi ve öğretimi alanında 21. yüzyıl becerileri ile ilgili yapılmış çalışmalar bulunmaktadır (Bal, 2019; Dilekçi, 2021; Dilekçi ve Karatay, 2021; Gültekin, 2019; Kayhan, Altun ve Gürol, 2019; Kurudayıoğlu ve Soysal, 2019). Alan yazını incelendiğinde dijital öyküleme araçlarının Türkçe eğitiminde kullanımına yönelik araştırmaların olduğu da görülmektedir. Yapılan dijital öyküleme çalışmaları incelendiğinde, dijital öykü çalışmalarının öğrencilerin dinleme becerisi üzerinde etkili olduğu (Aydın, 2022; Bahşi ve Sis, 2023; Ciğerci, 2015; Demirbaş, 2019; Gezer, 2020; Sümer ve Eldeniz Çetin, 2018; Türe Köse, 2019; Türe Köse ve Bartan, 2021), dinleme motivasyonlarını artırdığı (Ciğerci, 2015; Gezer, 2020), dinlemeye yönelik tutumlarını olumlu yönde etkilediği (Ciğerci ve Gültekin, 2019) görülmektedir. Dijital öyküleme yönteminin Türkçe öğretiminde öğrencilerin okuma becerileri (Çiftci, 2019; Özerbaş ve Öztürk, 2017; Şentürk Leylek, 2018; Yılmaz, Üstündağ, Güneş ve Çalışkan, 2017) ve konuşma becerisi üzerindeki tutum ve motivasyonu (Hiçyılmaz Şahin, 2023; Yılmaz ve Özden, 2022) üzerinde etkili olduğuna ilişkin çalışmalar da mevcuttur. Dijital öykü çalışmalarının öğrencilerin yazma becerileri (Baki, 2015, 2019; Baki ve Feyzioğlu, 2017; Çıralı, 2014; Dayan ve Girmen, 2018; Demirbaş, 2019; Duman ve Göçen, 2015; Eroğlu, 2020; Tetik, 2020; Uslu, 2019; Yamaç, 2015; Yılmaz vd., 2017), yazma kaygıları (Baki, 2015), yazma öz yeterlilikleri (Baki, 2015) ve yazı yazmaya ilişkin tutumları (Baki, 2015) üzerinde de etkili olduğu tespit edilmiştir. Türkçe dersi değerler eğitimi bağlamında dijital hikâyelerin etkisinin araştırıldığı çalışmalar da bulunmaktadır (Karacaoğlu, 2018). Alan yazını çalışmaları incelendiğinde temel dil becerileri ve 21. yüzyıl becerilerini birlikte ele alan deneysel veya kuramsal bir çalışma tespit edilmemiştir. Dijital öykü oluşturma ile oluşturulan dilsel araç-gereçlerin Türkçe dersindeki dilsel becerileri ve beraberinde 21. yüzyıl becerilerini geliştirmeye yönelik bir etkinliğin içinde nasıl kullanılabileceğine ilişkin uygulama gereksinimlerine ihtiyaç duyulmaktadır. Mevcut çalışmada hazırlanan uygulama örnekleriyle öğrencilere dijital öyküleme araçlarıyla dil becerileri ve 21. yüzyıl becerilerinin nasıl kazandırılacağı üzerinde durulmuştur.

Bu araştırmanın amacı, Türkçe öğretiminde 21. yüzyıl becerilerinin geliştirilmesine ve kazandırılmasına yönelik uygulama örnekleri hazırlamaktır. Bu temel amaç doğrultusunda "Türkçe öğretiminde 21. yüzyıl becerilerinin kazandırılmasında dijital öyküleme araçlarından nasıl yararlanılabilir?" sorusuna cevap aranmıştır.

YÖNTEM

Araştırmanın Modeli

Türkçe öğretimi alanında temel dil becerilerinin geliştirilmesi ve günümüzün insanların sahip olması gereken 21. yüzyıl becerilerinin kazandırılmasında dijital öyküleme araçlarının kullanımına yönelik uygulama örneklerini oluşturmayı amaçlayan bu çalışma nitel araştırma tekniklerinden biri olan doküman analizi yöntemiyle gerçekleştirilmiştir. Doküman analizi yöntemi, araştırılması hedeflenen olgu ve olgular hakkında bilgi içeren yazılı materyallerin analizini ve çözümlenmesini kapsamaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Doküman analizi hem basılı ve elektronik materyaller başta olmak üzere hem de diğer tüm belgeleri incelemek ve incelenen belgeleri değerlendirmek için kullanılan sistemli bir yöntemdir (Kıral, 2020).

21. Yüzyıl Becerilerinin Kazandırılmasında Dijital Öyküleme Araçlarının Kullanımına Yönelik Uygulama Örnekleri

Bu bölümde araştırmada kullanılan dijital öyküleme araçları ve bu araçların Türkçe öğretiminde uygulanmasına ilişkin altı adet örneğe yer verilmiştir.

Etkinlik 1:

Ders: Türkçe

Sınıf: 7.Sınıf

Süre: 40 +40 dk.

Hedeflenen Beceri: Eleştirel düşünme, yaratıcılık, grup çalışması, dinleme ve okuma becerisi.

Araç-Gereç: Akıllı Tahta, Dijital Öyküleme Araçları, Powtoon

Kazanım:

T.7.1.2. Dinlediklerinde/izlediklerinde geçen, bilmediği kelimelerin anlamını tahmin eder.

T.7.1.11. Dinledikleri/izledikleriyle ilgili görüşlerini bildirir.

T.7.1.13 Dinleme stratejilerini uygular.

T.7.1.14. Konuşmacının sözlü olmayan mesajlarını kavrar.

T.7.3.22. Metnin içeriğini yorumlar.

Etkinliğin Uygulanışı:

Öğretmen derse girer ve dijital hikâye konusunu açar. Bu konu hakkında öğrencileri bilgilendirir. “Cahit Sıtkı’nın Mektubu” adlı dinleme/izleme metni sınıfta akıllı tahtadan açılır. Öğretmen öğrencilerden bilmedikleri kelimeleri not almalarını ister. Daha sonra öğrencilerden not aldıkları kelimelerin ne anlama geldiklerine dair önce sınıfta tahmin etmeleri istenir ve böylece anlamı en çok karıştırılan ve bilinmeyen kelimeler seçilir. Öğretmen seçilen kelimelerinin anlamlarının bir sonraki derse kadar araştırılmasını ister. Derse bu kelimelerin de içerisinde bulunduğu olaylar öyküleştirilerek dijital ortama aktarılır. Etkinlikle beraber hem kavram yanlışlarının belirlenmesi hem de kavram yanlışlarının giderilmesi amaçlanmaktadır. Dinleme/izleme metninde geçen ve dijital öyküde kullanılacak örnek bilinmeyen kelimeler şu şekildedir: saadet, düstur, muvaffakiyet, sebat, hal, abide, mefkûre, fazilet, iftihar, müşfik.

Bu etkinlik kapsamında oluşturulan dijital öykü, Dörtel Yayıncılığın 7. sınıf Türkçe ders kitabında yer alan “Cahit Sıtkı’nın Mektubu” adlı dinleme/izleme metninden uyarlanarak dönüştürülmüştür (7.sınıf Türkçe Ders Kitabı 2023: 34). (URL-1)

Değerlendirme:

Bu etkinlikte beraber öğrencilerden asıl istenen doğru sonuca ulaşmaları değil 21. yüzyıl becerilerinden biri olan yaratıcılık becerisinin gelişmesidir. Bu etkinlikte amaçlanan öğrencilerin yaratıcılıklarını kullanarak sahip oldukları kelimelerden alternatif birçok fikir üretmelerini sağlamak ve araştırma yapmaya sevk etmektir. Öğrencilerin düşünme becerilerinin değerlendirilmesinde bir puanlama rubriği hazırlanabilir. Kelimelerin anlamlarını doğru tahmin edenler, kelimenin anlamına doğru yaklaşan tahminler ve uzak olan tahminler puanlanır. Ayrıca öğrencilerin dijital öykü oluşturma süreçleri de değerlendirilir.

Resim 1: Powtoon Uygulamasına Ait Örnek Görsel**Resim 2:** Powtoon Uygulamasına Ait Örnek Görsel**Etkinlik 2:****Ders:** Türkçe**Sınıf:** 8.Sınıf**Süre:** 40 + 40 dk.**Hedeflenen Beceri:** Eleştirel düşünme, yaratıcılık, grup çalışması, dinleme, konuşma ve yazma becerisi.**Araç-Gereç:** Akıllı tahta, dijital öküleme araçları, storybird, microsoft power point.**Kazanım:**

- T.8.1.10. Dinledikleriyle/izledikleriyle ilgili görüşlerini bildirir.
- T.8.1.11. Dinledikleri/izledikleri medya metinlerini değerlendirir.
- T.8.1.13. Konuşmacının sözlü olmayan mesajlarını kavrar.
- T.8.2.4. Konuşmalarında beden dilini etkili bir şekilde kullanır.
- T.8.2.5. Kelimeleri anlamlarına uygun kullanır.
- T.8.4.3. Hikâye edici metin yazar.
- T.8.4.4. Yazma stratejilerini uygular.
- T.8.4.9. Yazılarında anlatım biçimlerini kullanır.
- T.8.4.14. Araştırmalarının sonuçlarını yazılı olarak sunar.
- T.8.4.17. Yazdıklarını paylaşır.

Etkinliğin Uygulanışı:

Öğretmen derse girer ve dijital hikâye konusunda öğrencileri bilgilendirir. Sınıf mevcuduna göre öğrencileri 4-6 kişilik heterojen gruplara ayırır. Gruplar kendi içerisinde yazıcılar ve seslendiriciler olarak seçim yaparlar. Sonrasında öğretmen sınıfa birbiriyle uyumlu resimler getirir ve öğrenci gruplarına dağıtır. Gruplar resimleri inceler. İnceleme aşamasından sonra kullanacakları resimleri seçerler ve yazma aşamasına geçilir. Öğrenciler fotoğrafları istedikleri oluş sırasına koyar ve dijital hikâye oluşturma aşamalarını takip ederek derste öykü metinlerini oluşturur. Öğretmen yazılan metinlerin ve verdiği fotoğrafların bir sonraki derse kadar dijital ortama aktarılmasını ister. Öğrencilere buldukları farklı resimleri hikâyelerine ekleyebilecekleri söylenir. Öğretmen öğrencilere kullanabilecekleri örnek uygulamalar sunar (Powtoon, Storybird, Microsoft Power Point) ve öğrencilerden 2-4 dakika arasında öykülerini oluşturmalarını ister. (URL-2)

Değerlendirme:

2. derste oluşturulan öyküler sınıf ortamında izlenir ve gruplar kendi içlerinde performanslarını değerlendirir. Gruplar arası olarak öğrenciler eleştirel bir bakış açısıyla diğer grupların öykülerini yorumlarlar. Gruplara dağıtılan resimlerle öğrencilerin öncelikle 21. yüzyıl becerilerinden olan yaratıcı düşünmeyle beraber iletişim, iş birliği becerilerinin geliştirilmesi amaçlanmıştır. Görselleri kullanırken tercih ettiği sıralama için öğrenci gruplarının yorumları alınır. Öğrencilerin resimleri kullanarak oluşturduğu farklı hikâye temalarının nedenleri sorulur. Daha sonrasında grup içerisindeki kendilerinin performansını değerlendirmek için öz yeterlilik ölçeği kullanılabilir.

Resim 3: StoryBird Uygulamasına Ait Örnek Görsel



Kavanozundaki ışıkları ne kadar canlı ve güzel olduklarına uzun uzun bakar. Camın yanına gider ve kapağını açarak dışarıya uçmalarını seyrederek.

Resim 4: StoryBird Uygulamasına Ait Örnek Görsel



Bir gün Ali ve ablası Ayşe, fırtınaların koptuğu ve bardaktan boşalmasına yağmurun yağdığı gece vaktinde camdan dışarıyı seyretiliyorlarmış.

Etkinlik 3:**Ders:** Türkçe**Sınıf:** 6.Sınıf**Süre:** 40 + 40 dk.**Hedeflenen Beceri:** Eleştirel düşünme ve iş birliği, dinleme ve konuşma becerisi**Araç-Gereç:** Akıllı tahta, dijital öyküleme araçları, storybird, storyjumper**Kazanım:**

T.6.1.1. Dinlediklerinde/izlediklerinde geçen olayların gelişimi ve sonucu hakkında tahminde bulunur.

T.6.1.5. Dinlediklerinin/izlediklerinin konusunu belirler.

T.6.1.10. Dinlediklerinin/izlediklerinin içeriğini değerlendirir.

T.6.1.11. Dinledikleriyle/izledikleriyle ilgili görüşlerini bildirir.

T.6.2.4. Konuşmalarında beden dilini etkili bir şekilde kullanır.

T.6.2.5. Kelimeleri anlamlarına uygun kullanır.

T.6.2.6. Konuşmalarında uygun geçiş ve bağlantı ifadelerini kullanır.

Etkinliğin Uygulanışı:

Öğretmen derse girer ve dijital öykülemenin ne olduğunu ve nasıl hazırlandığı konusunda kısa bir bilgilendirme yapar. Öncelikle sınıf mevcuduna göre öğrencileri 4-6 kişilik heterojen gruplara ayırır. Öğretmen elinde iki torba bulundurur. Torbalardan birinde deyimler birinde atasözleri yer almaktadır. Her grup torbadan bir deyim ve bir atasözü çeker. Sonrasında öğretmen çekilen deyim ve atasözlerinin ne anlama geldiğini ve nerelerde kullanıldığının anlaşılması için öğrencilerden bir hikâye oluşturmalarını ister. Dijital öyküleme için öğrencilere örnek program önerileri sunar (Storyjumper, storybird). Öğretmen deyim ve atasözlerinin mecaz veya gerçek anlamda kullanılabileceğini belirtir. Daha sonra öğrencilere süre verilir ve gruplar kendi içerisinde görev dağılımı yapar ardından öykülerini oluşturur. Grup içerisinde biri seçilerek oluşturulan bu öykülerin dijital ortama aktarılması istenir. Bir sonraki derste grupların hazırladığı öyküler izlenir ve gruplar arası tartışmalar yapılır. (URL-3)

Değerlendirme:

Bu etkinlikle 21. yüzyıl becerilerinden olan iş birliğini desteklemek ve öğrencilere bu bilinci kazandırmak amaçlanmıştır. Bir başka beceri olan grup çalışmasını destekleyerek öğrencilerin beraber çalışma becerileri geliştirilerek grup içerisinde etkili iletişimin ön planda tutulması hedeflenmektedir. Grup üyelerine diğer grupların etkinliklerini değerlendirmek amaçlı puanlama rubriği hazırlanıp dağıtılabilir. Grup içerisinde öğrencilerin birbirlerini değerlendirmeleri üzerine değerlendirme formu uygulanabilir.

Resim 5: StoryJumper Uygulamasına Ait Örnek Görsel

Resim 6: StoryJumper Uygulamasına Ait Örnek Görsel



Dibe doğru batarken yanında yüzen yılanı görmüş.
Tek çaresinin yukarı doğru çıkan yılanı yakalamak
olduğunu düşünmüş ve son gücüyle yılanı sarımsı.

Etkinlik 4:

Ders: Türkçe

Sınıf: 7.Sınıf

Süre: 40 +40 dk

Hedeflenen Beceri: İletişim, yaratıcılık, okuma ve yazma becerileri

Araç-Gereç: Akıllı tahta, dijital öyküleme araçları, powerpoint

Kazanım:

T.7.3.4. Okuma stratejilerini kullanır.

T.7.4.14. Araştırmalarının sonuçlarını yazılı olarak sunar.

T.7.4.16. Yazdıklarını düzenler.

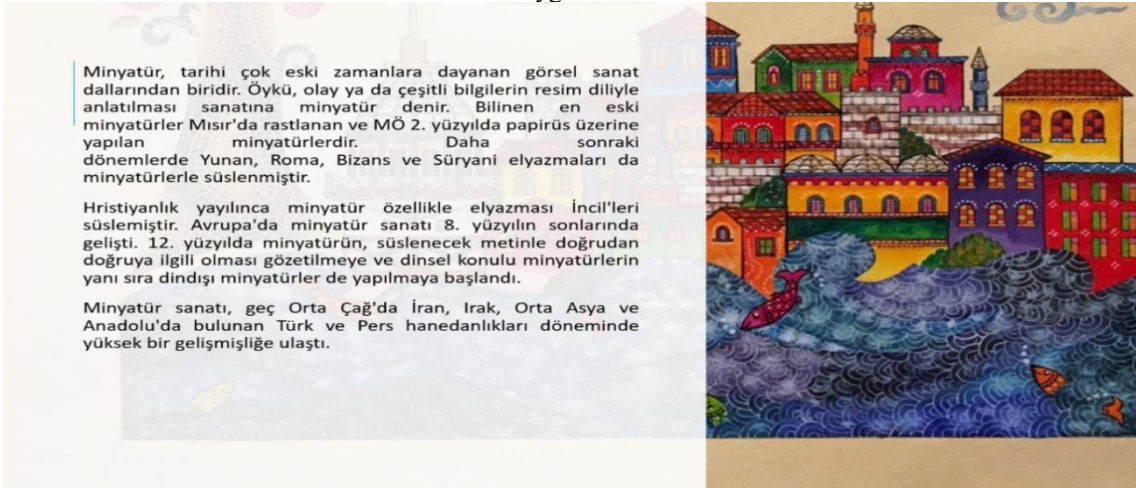
Etkinliğin Uygulanışı:

Öğretmen derse başlamadan önce dijital öykülemenin ne olduğunu ve nasıl yapıldığı ile ilgili sınıfı bilgilendirir. Derse Türkçe ders kitabındaki “Yaşayan İnsan Hazinesi” adlı belgeseli açarak devam eder. Öğrencilerden belgeseli izledikten sonra bu belgeselde geçen sanat dalları ile ilgili bir çalışma yapılmasını ister. Çalışmada öğrencilerden seçilen sanat dalı hakkında resim ve müzik bulmaları istenir. Tanıtım amaçlı bir çalışma yapılması istenir ve bu çalışmada dijital öykü araçlarından PowerPoint programının kullanılması belirtilir. Öğrenciler heterojen olarak sınıf mevcuduna göre 4-6 kişilik gruplara ayrılır. Ayrılan gruplar örnek olarak tezhip, minyatür, aşıklık geleneği gibi konulardan istediğini seçer. Gruplar kendi içerisinde görev dağılımı yapar ve bir sonraki derse kadar öğrencilerden çalışmayı hazırlamaları istenir. Hazırlanan sunumlar sınıf ortamına getirilerek bir sonraki derste sunulur.

Bu etkinlik kapsamında oluşturulan dijital öykü, Millî Eğitim Bakanlığının 7. sınıf Türkçe ders kitabında yer alan “Yaşayan İnsan Hazinesi” adlı belgeselden uyarlanarak dönüştürülmüştür (7.sınıf Türkçe Ders Kitabı 2021: 254). (URL-4)

Değerlendirme:

Öğrencilerin seçtikleri konu üzerinden araştırma yapmaları ve yapılan araştırmaları grup çalışması şeklinde yürüterek bir sunum haline getirmeleri amaçlanmıştır. Böylelikle öğrencilerde hem grup çalışması becerisinin geliştirilmesi mümkün olacak hem de bilimsel araştırma yapma beceri düzeyleri artırılmış olacaktır. Yapılan sunum ve hazırlanan slaytlar öğretmen tarafından puanlama rubriği oluşturularak değerlendirilebilir.

Resim 7: PowerPoint Uygulamasına Ait Örnek Görsel**Resim 8:** PowerPoint Uygulamasına Ait Örnek Görsel**Etkinlik 5:****Ders:** Türkçe**Sınıf:** 5. Sınıf**Süre:** 40 +40 dk**Hedeflenen Beceri:** İş birliği, iletişim, yaratıcılık, dinleme ve yazma becerisi**Araç-Gereç:** Akıllı Tahta, Dijital Öyküleme Araçları, Scratch**Kazanım:**

T.5.1.1. Dinlediklerinde/izlediklerinde geçen olayların gelişimi ve sonucu hakkında tahminde bulunur.

T.5.1.1. Dinlediklerinde/izlediklerinde geçen olayların gelişimi ve sonucu hakkında tahminde bulunur.

T.5.3.20. Metnin konusunu belirler.

T.5.4.4. Yazma stratejilerini uygular.

Etkinliğin Uygulanışı:

Öğretmen derse gelir ve öncelikli olarak öğrencileri ele alınacak konu ve yapılacak etkinlikler hakkında bilgilendirir. Öğretmen kullanacağı dijital öykü aracını tahtada açar, konuya geçmeden önce bazı sorular sorarak öğrencilerin ön bilgilerini tespit eder. Bireysel farklılıklara saygı duymak konusunda hazırladığı dijital öyküyü öğrenciler ile paylaşır. Paylaşma bittikten sonra konu ile ilgili gerekli bilgileri verir. Sonra sınıfı 5 kişilik gruplara böler. Birinci gruptan bireysel farklılıklara saygı duymak ile ilgili bilgilendirici metin yazmalarını ister. İkinci gruptan bireysel farklılıklarla ilgili bir video içeriği üretmelerini ister. Üçüncü gruptan konu hakkındaki afiş tasarımlarını ister. Son gruptan ise bireysel

farklılıklara saygının önemini anlatacak bir oyun yazmalarını ister. Bir hafta öğrencilere süre verilir. Öğrencilerin kullanabilecekleri uygulamalara değinilir.

Değerlendirme:

Etkinliğin gerçekleşme süresi uzun olduğundan öğretmen süreç temelli bir değerlendirme yapar. Bu etkinlikte öğrenciler, öz değerlendirme ve akran değerlendirmesi de yapabilirler. Verilen etkinliklerle 21. yüzyıl becerilerinden iş birliği, iletişim ve yaratıcılık gibi becerilerin geliştirilmesi hedeflenmiştir. Öğretmen, öğrencilerin süreçte yaptığı çalışmalarını gözlemler ve gerektiğinde geri bildirimde bulunur. Sınıfta paylaşılan etkinlikler diğer gruplar tarafından değerlendirilir. Son olarak her öğrenci grup çalışmasının sağladığı katkıyı değerlendirir.

Resim 9: Scratch Uygulamasına Ait Örnek Görsel



Resim 10: Scratch Uygulamasına Ait Örnek Görsel



Etkinlik 6:

Ders: Türkçe

Sınıf: 8.Sınıf

Süre: 40 +40 dk.

Hedeflenen Beceri: İletişim, iş birliği, yaratıcılık, dinleme, okuma ve yazma becerisi

Araç-Gereç: Akıllı Tahta, Dijital Öyküleme Araçları, Promo

Kazanım:

T.8.1.3. Dinlediklerini/izlediklerini özetler.

T.8.1.5. Dinlediklerinin/izlediklerinin konusunu tespit eder.

T.8.1.6. Dinlediklerinin/izlediklerinin ana fikrini/ana duygusunu tespit eder.

T.8.3.29. Medya metinlerini analiz eder.

T.8.4.4. Yazma stratejilerini uygular.

T.8.4.17. Yazdıklarını paylaşır.

Etkinliğin Uygulanışı:

Öğretmen derse girer ve öncelikli olarak üzerinde durulacak konu ve yapılacak etkinlikler hakkında öğrencileri bilgilendirir. Öğretmen derste kullanacağı “Ormandaki Gizemli Kulübe” dijital öykü metnini tahtada açar. Öğrencilerden kâğıt kalem çıkarılması istenir ve metni izlerken tahminlerini not almalarını ve buna yönelik olarak metin hazırlayacaklarından bahsedilir. Daha sonra metin açılır ve sınıfa izletilir. İzlenen yazısız metinde geçen olaylara yönelik öğrencilerden tahminlerini paylaşmaları istenir. Daha sonra gruplardan bir konu seçmesi istenir. Seçilen konunun ders kitabındaki temalardan birinin kapsamında olacak şekilde olması istenir. Sınıfta bulunan öğrenci sayısına göre grup oluşturularak izlenen metnin içerisinde geçebilecek diyaloglar oluşturulması istenir. Bu diyaloglardan hareketle metnin konusu ve ana fikri belirlenir. Daha sonra öğrencilere 1 haftalık süre tanınır ve bu sürede gruplar özelleştirdikleri metinleri dijital öyküye eklerler. Hazırlanan öyküler sınıf ortamında incelenir. Öğrencilerin seçtikleri konular gruplar arasında değerlendirilir.

Değerlendirme:

21. yüzyıl becerilerinden grup çalışmasına yönelik olarak iş birliği, iletişim becerilerini geliştirmeyi ve grupları özgün içerikler oluşturmaya sevk ettiği için yaratıcılık gibi becerilerin geliştirilmesi hedeflenmiştir. Öğretmen ve öğrenciler sınıfta sunulan dijital öyküleri değerlendirir. En uygun içeriği seçen grup belirlenir. Gruplar kendi içerisinde birbirlerini değerlendirebilirler.

Resim 11: Promo Uygulamasına Ait Örnek Görsel



Resim 12: Promo Uygulamasına Ait Örnek Görsel



Etkinlik 7:

Ders: Türkçe

Sınıf: 5.Sınıf

Süre: 40 dk.

Hedeflenen Beceri: İletişim ve iş birliği, grup çalışması, konuşma, dinleme ve yazma becerisi

Araç-Gereç: Akıllı Tahta, Dijital Öyküleme Araçları, Animaker

Kazanım:

T.5.1.3. Dinlediklerinin/izlediklerinin konusunu belirler.

T.5.1.4. Dinlediklerinin/izlediklerinin ana fikrini/ana duygusunu tespit eder.

T.5.1.6. Dinledikleri/izlediklerine yönelik sorulara cevap verir.

T.5.1.11. Dinledikleriyle/izledikleriyle ilgili görüşlerini bildirir.

T.5.2.2. Hazırlıksız konuşma yapar.

T.5.2.3. Konuşma stratejilerini uygular.

T.5.4.4. Yazma stratejilerini uygular.

Etkinliğin Uygulanışı:

Öğretmen sınıfa girer ve derste öğrencilerden günlük yaşamda yapmaktan keyif aldıkları veya yapmaktan korktukları durumlar hakkında konuşmaları istenir. Böylece öğrencilerin konuya yönelik ilgisi çekilmiş olur ve ön bilgileri öğrenme ortamına aktarılmış olur. Daha sonra öğrencilere birer karakter tanıma formu dağıtılır. Formda karakter isimleri, karakter fobileri ve hobileri başlıkları yer almaktadır. Öğretmen daha önceden hazırlanmış olan dijital öykü metnini sınıfta açar ve öğrencilerle beraber izler. Dijital öykü metninde yer alan karakterlerden hareketle dağıtılan formları doldurmaları istenir. Form doldurulduktan sonra sınıftaki öğrenciler buldukları cevapları karşılaştırırlar. Formların sonunda da öğrencilerden kendi hobi ve fobilerini yazmaları istenir. İsteyen öğrencilerin gruplar halinde derste izledikleri dijital öyküler gibi yapabilecekleri ve bunu sınıfta diğer arkadaşlarına izletebilecekleri söylenir.

Değerlendirme:

Bu etkinlikle beraber öğrencilerin temelde 21. yüzyıl becerilerinden biri olan iletişim ve iş birliği becerisi hedef alınmıştır. Etkinlik süresince öğrencilerin hem konuşmaya hem de dinlemeye ve dinlediklerinden/izlediklerinden hareketle yazmaya yönelik becerilerinin geliştirilmesi amaçlanır. Öğrencilerin doldurdıkları formlar toplanarak karşılaştırılabilir. Doğru ve yanlış tahminler puanlanabilir.

Resim 13: Animaker Uygulamasına Ait Örnek Görsel



Resim 14: Animaker Uygulamasına Ait Örnek Görsel

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Bu çalışmada, Türkçe öğretiminde temel dil becerilerinin geliştirilmesi ve 21. yüzyıl becerilerinin öğrencilere kazandırılmasında powtoon, storybird, microsoft power point, storyjumper, movavi, promo, animaker, scratch dijital öyküleme araçlarının kullanımına yönelik uygulama örneklerine yer verilmiştir. Teknolojinin eğitimde ve günlük yaşamda yerinin günden güne arttığı bu dönemde teknolojinin benimsenmesi kadar doğru ve etkili kullanılabilmesi de oldukça önemli görülmektedir. Teknolojinin eğitime uyarlanması dijital ortam araçlarının kullanılmasının faydalı olduğu bilinmektedir. Öğrenme ve öğretme süreçlerinde dijital araçlardan derslerde aktif olarak yararlanılmalıdır (Türkben ve Alptekin, 2022). Çünkü dijital öykülemenin pedagojik ve teknik açıdan öğrencilere ve öğretmenlere birçok faydasının olduğu belirtilmektedir. Dayan ve Girmen (2018) alan yazını çalışmalarından hareketle dijital öykülerin öğrencilerin öğrenme çevresini ve öğrenme deneyimlerini zenginleştirdiğini; öykülerin araştırma, teknik, sunum, düzenleme ve yazma becerilerini geliştirdiğini; akademik başarı, tutum, motivasyon ve öğrenme stratejilerini geliştirdiğini; öğrencilerin özgüven edinmesini sağladığını ortaya koymuştur. Uslupehlivan, Kurtoğlu ve Cebesoy'un (2017) öğretmen adayları üzerinde yapmış olduğu bir çalışmada dijital öykülemenin öğrenme-öğretme sürecinde kullanılması dikkat çekici bulunmuştur ve ilgili çalışmada dijital öykülemenin öğretmeyi kolaylaştırıcı, akılda kalıcı ve öğrenmeyi kolaylaştırıcı olduğu belirtilmektedir. Kurudayıoğlu ve Bal (2014) tarafından yapılan alan taramalarında ise dijital hikâye anlatımlarının, Türkçe Dersi Öğretim Programı'nda yer alan temel becerilerin kazanımlarını gerçekleştirilmede etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmacılara göre dijital hikâye anlatımları dinleme, konuşma, yazma, okuma becerilerinin kazanımlarının gerçekleştirilmesinde zengin bir öğrenme-öğretme tekniği olarak kullanılabilir. Baki'ye (2019) göre hayal gücü ve yaratıcılığın gelişiminde önemli katkılar sağlayan bir dil aracı olan dijital öyküler, yaratıcı yazma fırsatı sunarken dijital araçların sunduğu olanaklarla yaratıcılık sürecini pekiştirir. Özudoğru'nun (2017) yapmış olduğu çalışmada dijital öyküleme yönteminin öğretmen adaylarının yazılı anlatım öz yeterliklerini artırdığı sonucuna ulaşılmıştır. Yılmaz ve arkadaşları (2017) tarafından yapılan çalışmada ortaokul Türkçe ders kitabındaki hikâyelerin dijital hikâyelere dönüştürülerek kullanılmasını temel alan öğretim uygulamasının, öğrencilerin okuma ve yazma becerileri üzerinde etkili olduğu görülmüştür. Gümüş (2023) dijital öykülemenin okuduğunu anlama ve dijital okuryazarlık becerilerine etkisini incelediği çalışmada elde edilen bulgular okuduğunu anlama beceri düzeylerinde deney grubundaki öğrencilerin lehine anlamlı bir artış olduğu tespit edilmiştir. Hiçyılmaz Şahin (2023) dijital hikâyelere dayalı konuşma etkinliklerinin ilkökul üçüncü sınıf öğrencilerinin konuşma becerisine etkisini incelemiş ve hazırlanan etkinliklerin öğrencilerin konuşma becerilerini geliştirdiğini saptamıştır. Ayrıca alanyazında dijital öykülemenin; okuma becerilerini (Çiftçi, 2019; Şentürk Leylek, 2018), yazma becerilerini (Aydın, 2022; Baki, 2015; Baki ve Feyzioğlu, 2017; Çıralı, 2014; Yamaç, 2015), konuşma becerilerini (Hiçyılmaz Şahin, 2023; Yılmaz ve Özden, 2022) ve dinleme becerilerini geliştirdiğine (Çiğerci, 2015) yönelik çalışmalar da bulunmaktadır.

Dijital öykü oluşturma sürecinde öğrencilere 21. yüzyıl becerileri (okuryazarlığı) olarak nitelendirilen dijital okuryazarlık, teknoloji okuryazarlığı, görsel okuryazarlık, araştırma becerileri, sunum becerileri, problem çözme becerileri, yaratıcı düşünme, etkili iletişim, değerlendirme yapma ve teknolojiyi etkin kullanma gibi becerilerin kazandırılmasında da etkili olduğu ifade edilmektedir (Alan, 2019; Karakoyun, 2014; Robin, 2008). Robin (2008), dijital öykü oluşturma sürecinin öğrencilerin 21. yüzyıl becerilerinin gelişimine katkı sağladığını belirtmektedir. Niemi and Multisilta (2016) tarafından gerçekleştirilen çalışmada dijital öyküleme araçlarının yirmi birinci yüzyıl becerilerinin öğretiminde çok başarılı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Karademir (2020) yapmış olduğu çalışmada öğrencilerin

gerçekleştirdikleri dijital öyküleme uygulamalarının, 21. yüzyıl öğrenme ve yenilenme becerilerini olumlu yönde geliştirdiği, öğrenme ve yenilenme becerilerinden yaratıcılık ve yenilenme, eleştirel düşünme ve problem çözme alt becerilerini olumlu yönde geliştirdiği, iş birliği ve iletişim alt becerilerine etkisi olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Kotluk ve Kocakaya (2015) dijital öykülemelerin öğrencilerin 21. yüzyıl becerilerine etkisini öğrenci görüşleri açısından incelemiştir. Öğrenciler dijital öyküleme sürecinde; belirledikleri konularda araştırma yaptıklarından öğrenme ve yenilenme becerilerinin, araştırdıkları bilgileri ve çoklu ortam materyallerini (video, ses, müzik) hikâye panosu vb. görevler için birbiri ile ilişkilendirdiklerinden bilgi, medya ve teknoloji becerilerinin, süreçte farklı görevleri (senaryo yazmak, seslendirme yapmak, değerlendirme gibi) bulunduğu ve gerçekleştirilen etkinliklerde aktif bir rol aldıklarından yaşam ve meslek becerilerinin geliştiğini belirtmişlerdir.

Sonuç olarak, dijital araçların ve dijital öykülerin kullanımının hem 21. yüzyıl becerileri hem de temel dil becerilerinin kazandırılmasında etkili olduğu söylenebilir. Bu çalışmada Türkçe öğretiminde kullanılacak ve günümüz gereksinimlerini olarak belirlenen 21. yüzyıl becerileri ve temel dil becerilerini geliştirmeye yönelik oluşturulmuş özgün uygulama örneklerine yer verilmiştir. Bu uygulama örnekleri geliştirilerek deneysel bir çalışmaya dönüştürülebilir. Öğrenme ortamlarında hem temel dil becerilerinin etkin bir şekilde geliştirilmesinde hem de 21. yüzyıl becerilerinin kazandırılmasında dijital öyküleme araçlarından yararlanılabilir.

Yazarlık Katkısı

Bu araştırmanın yazarlık katkısı birinci yazar için %60, ikinci yazar için %40'tır.

Etik Kurul Beyanı

Araştırmamız doküman incelemesine dayalı olarak gerçekleştirilmiştir. Etik kurul onayı gerektirmemektedir.

KAYNAKÇA

- Aktaş, N. (2019). Dijital Yazma Atölyesi Etkinliklerinin Yazma Motivasyonu ve Hikâye Yazma Becerisinin Gelişimine Etkisi, (Yayımlanmamış Doktora Tezi), Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Alan, T. (2019). Dijital Öyküleme Yöntemi ile İlgili Yapılan Çalışmalara Sistemik Bakış. https://www.researchgate.net/publication/338187715_Dijital_Oykuleme_Yontemi_Ile_Ilgili_Yapilan_Calismalara_Sistemik_Bir_Bakis_A_Systematic_Overview_of_the_Studies_Conducted_On_the_Digital_Storytelling_Method adresinden 24.01.2024 tarihinde erişildi.
- Arslan, G. B., Kızılay, E. & Hamalosmanoğlu, M. (2022). Eğitimde Teknoloji Entegrasyonu ile İlgili Türkiye’de Yapılan Çalışmaların İncelenmesi. *Anadolu University Journal of Education Faculty*, 6(1), 39-55.
- Aydın, E. (2022). Dijital Hikâyelerin Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenen Lisans Öğrencilerinin Dinleme Becerisine ve Türkçe Öğrenme Motivasyonlarına Etkisi. *Van Yüzcüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(2), 247-268.
- Bahşi, N. & Sis, N. (2023). Dijital Hikâye Anlatımının Görme Yetersizliği Bulunan Öğrencilerin Dinleme Becerisine Etkisi. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 0(32), 212-227.
- Baki, Y. & Feyzioğlu, N. (2017). The Effects of Digital Stories on the Writing Skills of 6th Grade Students. *International Online Journal of Educational Sciences*, 9(3), 686-704.
- Baki, Y. (2015). Dijital Öykülerin Altıncı Sınıf Öğrencilerinin Yazma Sürecine Etkisi, (Yayımlanmamış Doktora Tezi), Erzurum: Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Baki, Y. (2019). Türkçe Öğretmeni Adaylarının Yaratıcı Yazma Becerilerinin Geliştirilmesinde Dijital Öykülerin Etkisi. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 7(4), 964-995.
- Bal, M. (2019). Türkçe Dersinin 21. Yüzyıl Becerileri Açısından İncelenmesi. *Turkish Studies*, 13(4), 49-64.
- Bran, R. (2010). Message in a Bottle Telling Stories in a Digital World. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 1790-1793.
- Ciğerci, F. M. & Gültekin, M. (2019). Dijital Hikayelerin Dinlemeye Yönelik Tutuma Etkisi. *Harran Maarif Dergisi*, 4(2), 1-26.

- Çiğerci, M. F. (2015). İlkokul Dördüncü Sınıf Türkçe Dersinde Dinleme Becerilerinin Geliştirilmesinde Dijital Hikayelerin Kullanılması, (Yayımlanmamış Doktora Tezi), Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Çıralı, H. (2014). Dijital Hikâye Anlatımının Görsel Bellek ve Yazma Becerisi Üzerine Etkisi, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Ankara: Hacettepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Çiftci, M. (2019). Dijital Hikayelerin İlkokul İkinci Sınıf Öğrencilerinin Okuma Becerileri Üzerindeki Etkisi, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Aksaray: Aksaray Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Dayan, G. & Girmen, P. (2018). Türkçe Eğitimi Yazma Sürecinde Dijital Öyküleme. *Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi - Journal of Qualitative Research in Education*, 6(3), 207–228.
- Demirbaş, İ. (2019). Dijital Öykülerin İlkokul Öğrencilerinin Dinlediğini Anlama ve Yaratıcı Yazma Becerilerine Etkisi, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Kırşehir: Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Demirel, M. (2009). Yaşam Boyu Öğrenme ve Teknoloji. https://www.ietc.net/publication_folder/ietc/ietc2009.pdf adresinden 10.01.2024 tarihinde erişildi.
- Dilekçi, A. & Karatay H. (2021). Türkçe Dersi Öğretim Programlarında 21. Yüzyıl Becerileri. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 10(4), 1430-1444.
- Dilekçi, A. (2021). 21. Yüzyıl Becerilerine Göre Tasarlanan Öğretim Etkinliklerinin Eleştirel ve Yaratıcı Düşünme Becerilerini Geliştirmeye Etkisi, (Yayımlanmamış Doktora Tezi), Bolu: Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.
- Direkçi, B., Akbulut, S. & Şimşek, B. (2019). Türkçe Dersi Öğretim Programı (2018) ve Ortaokul Türkçe Ders Kitaplarının Dijital Okuryazarlık Becerileri Bağlamında İncelenmesi. *AVRASYA Uluslararası Araştırmalar Dergisi*, 7(16), 797-813.
- Duman, B. & Göçen, G. (2015). The Effect of the Digital Storytelling Method on Pre-service Teachers' Creative Writing Skills. *Anthropologist*, 20(1-2), 215-222.
- Eker, C. & Kurum, M. (2021). 21. Yüzyıl Becerileri Açısından Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programının Değerlendirilmesi. *International Social Mentality and Researcher Thinkers Journal*, 7(46), 1211-1221.
- Erdal, N. (2023). *Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu 7. Sınıf Türkçe Ders Kitabı*. Ankara: Dörtel Yayıncılık.
- Erdamar, G. & Barası, M. (2021). 21. Yüzyıl Becerileri Açısından Ortaokul Türkçe Dersi Öğretim Programı. *TEBD*, 19(1), 312-342.
- Eroğlu, A. (2020). Ortaokul 7. Sınıf Türkçe Dersinde Dijital Hikâye Anlatımının Kullanılması, (Yayımlanmamış Doktora Tezi), Sakarya: Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Gezer, B. (2020). Dijital Materyallerin İlkokul İkinci Sınıf Öğrencilerinin Dinlediğini Anlama Düzeylerine Etkisi, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Eskişehir: Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Gültekin, H. (2019). Türkçe Dersi Öğrenci Çalışma Kitaplarının 21. Yüzyıl Becerileri Açısından İncelenmesi, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Balıkesir: Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Gümüş, Z. (2023). Dijital Öykülemenin Ortaokul Öğrencilerinin Okuduğunu Anlama ve Dijital Okuryazarlık Becerilerine Etkisi, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Hiçyılmaz Şahin, P. (2023). Dijital Hikayelere Dayalı Konuşma Etkinliklerinin İlkokul Üçüncü Sınıf Öğrencilerinin Konuşma Becerilerine Etkisi, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Ordu: Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Ispir B. & Yıldız, A. (2023). An Overview of Digital Storytelling Studies in Classroom Education in Turkey. *Journal of Qualitative Research in Education*, 35, 187-216.
- Karacaoğlu, H. (2018). Dijital Hikâyelerin Türkçe Dersi Değerler Eğitimine Yönelik Etkisinin İncelenmesi, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Kayseri: Erciyes Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Karademir, E. (2020). 21. Yüzyıl Becerilerinin Geliştirilmesinde Dijital Öyküleme Uygulamaları Özel Yetenekli İlkokul Öğrencileri Örneğinde Öğrenme ve Yenilenme Becerileri, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

- Karakoyun, F. (2014). Çevrimiçi Ortamda Oluşturulan Dijital Öyküleme Etkinliklerine İlişkin Öğretmen Adayları ve İlköğretim Öğrencilerinin Görüşlerinin İncelenmesi, (Yayınlanmamış Doktora Tezi), Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Kayhan E., Altun S. & Gürol M. (2019). Sekizinci Sınıf Türkçe Öğretim Programı (2019)'nın 21. Yüzyıl Becerileri Açısından Değerlendirilmesi. *Adnan Menderes Üniversitesi Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 10(2), 20-35.
- Keskin, S. (2023). Dijital öykü yazma uygulamalarının dezavantajlı bölge çocukları üzerindeki etkisi, (Yayınlanmamış Doktora Tezi), İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Kıral, B. (2020). Nitel Bir Veri Analizi Yöntemi Olarak Doküman Analizi. *Siirt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 15, 170- 189.
- Kotluk, N. & Kocakaya, S. (2015). 21. Yüzyıl Becerilerinin Gelişiminde Dijital Öykülemeler: Ortaöğretim Öğrencilerinin Görüşlerinin İncelenmesi. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 4(2), 354-363.
- Kurudayıoğlu, M. & Bal, M. (2014). Ana Dili Eğitiminde Dijital Hikâye Anlatımlarının Kullanımı. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 0(28), 74-95.
- Kurudayıoğlu, M. & Soysal, T. (2019). 2018 Türkçe Dersi Öğretim Programı Kazanımlarının 21. Yüzyıl Becerileri Açısından İncelenmesi. *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(2), 483-496.
- Lambert, J. (2010). *Digital Storytelling Cookbook*. San Francisco: Digital Diner Press.
- MEB. (2019). *Türkçe Dersi Öğretim Programı*. Ankara: Millî Eğitim Bakanlığı
- Niemi, H. & Multisilta, J. (2016) Digital Storytelling Promoting Twenty-first Century Skills and Student Engagement. *Technology, Pedagogy and Education*, 25(4), 451-468.
- Özerbaş, M. A. & Öztürk, Y. (2017). Türkçe Dersinde Dijital Hikaye Kullanımının Akademik Başarı, Motivasyon ve Kalıcılık Üzerinde Etkisi. *TÜBAV Bilim*, 10(2), 102-110.
- Özudođru, G. (2017). Dijital Öykülemenin Türkçe Öğretmeni Adaylarının Derse Katılımı ile Yazılı Anlatım ve Bilişim Teknolojileri Kullanım Öz Yeterliklerine Etkisinin İncelenmesi, (Yayınlanmamış Doktora Tezi), Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Partnership for 21st Century Skills. (2002). *Learning for the 21st century: A Report and Mile Guide for 21st Century Skills*. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED480035.pdf> adresinden 10.02.2024 tarihinde erişildi.
- Robin, B. (2006) The Educational Uses of Digital Storytelling. *Society for Information Technology and Teacher Education International Conference*, 1, 709-716.
- Robin, B. R. (2008). Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom. *Theory into Practice*, 47(3), 220-228.
- Sivin-Kachala, J. & Bialo, E. (2000). *2000 Research Report on the Effectiveness of Technology in Schools* (7th ed.). Washington, DC: Software and Information Industry Association.
- Sümer, S. & Eldeniz Çetin, M. (2018). Zihinsel Yetersizliği Olan Bireylerin Dinlediklerini Anlama Düzeyleri Üzerinde Geleneksel Hikâye Okuma ve Dijital Hikâye Kullanımının Etkililik ve Verimlilik Karşılaştırılması. *Education Sciences Dergisi*, 13(1), 44-55.
- Şentürk Leylek, B. (2018). İlkokul Üçüncü Sınıf Öğrencilerinin Okuma Becerilerinin Gelişiminde ve Okumaya Yönelik Tutumlarında Dijital Hikayelerin Etkisi, (Yayınlanmamış Doktora Tezi), Bursa: Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Şimşek, A., Özdamar, N., Becit, G., Kılıçer, K., Akbulut, Y., & Yıldırım, Y. (2008). Türkiye'deki Eğitim Teknolojisi Araştırmalarında Güncel Eğilimler. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 19, 439-458.
- Tetik, T. (2020). Özel Yetenekli İlkokul Öğrencilerinin Yazma Becerilerinin Desteklenmesinde Dijital Öyküleme Etkinlikleri: Eylem Araştırması, (Yayınlanmamış Doktora Tezi) Burdur: Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Tolisano, S. (2008). Digital Storytelling Part II. Langwitches (Blog mesajı). Erişim Adresi: <http://langwitches.org/blog/2008/04/25/digital-storytelling-part-ii>
- Topçu, F. K. (2021). Türkçe Eğitimi Alanında Yapılmış Dijital Öğrenme Tezlerinin İncelenmesi. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 9(4), 1338-1359
- Türe Köse, H. B. & Bartan, M. (2019). Okul Öncesi Dönem Çocuklarında Dijital Öykü Anlatımının Dinleme Becerilerine Etkisi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 54(2), 523-557.

- Türe Köse, H. B. (2019). Okul Öncesi Dönem Çocuklarında Dijital Hikaye Anlatımının Dinleme Becerilerine Etkisi, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Kütahya: Dumlupınar Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Türkben, T. & Alptekin, E. (2022). Yabancılara Türkçe Öğretiminde Dijital Öyküleme Aracılığıyla Kültürel Öğelerin Aktarımı. *Aydın Tömer Dil Dergisi*, 7(1), 23-58
- Türkben, T. & Alptekin, E. (2023). Türkçe Öğretmenlerinin Web 2.0 Araçları ile Dijital Hikâye Oluşturma Yeterliği. *Milli Eğitim Dergisi*, 52(238), 909-932.
- URL-1: <https://www.powtoon.com/s/cXbtflqyDRC/1/m/s>
- URL-2: <https://storybird.com/picture-book/karanlik-gecede-kaybolan-yildizlar/eWLNAC>
- URL-3: <https://www.storyjumper.com/book/read/167674081/659ab390b5226>
- URL-4: https://1drv.ms/p/c/569f7c75a30a4be9/EahCHbaUgZJKnCdM-pELpWEB3BL_uTWfECj4m1GJTE7Peg?e=fOTkfs
- URL-5: <https://scratch.mit.edu/projects/952095438>
- URL-6: https://promo.com/share/65a129e435f36168ba61d1d2?utm_source=old_share_page_share_dialog
- URL-7: <https://app.animaker.com/animogBU7C2zFRWRXmAJw/>
- Uslu, A. (2019). İşbirlikli Dijital Hikâye Anlatımının İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Yaratıcı Yazma ve Sosyal Duygusal Öğrenme Becerilerine Etkisi, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Manisa: Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Uslupehlivan, E., Kurtoğlu Erden, M. & Cebesoy, Ü. B. (2017). Öğretmen Adaylarının Dijital Öykü Oluşturma Deneyimleri. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(-ERTE Özel Sayısı), 1(22).
- Wu, J. & Chen, D, T, V. (2020) A systematic Review of Educational Digital Storytelling. *Computers & Education*, 147, 103786.
- Yamaç, A. (2015). İlkokul Üçüncü Sınıf Öğrencilerinin Yazma Becerilerinin Gelişiminde Dijital Hikâyelerin Etkisi, (Yayımlanmamış Doktora Tezi), Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2016). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yıldız Çelik, B. (2021). Dijital Öykü Atölyesinin Ortaokul Öğrencilerinin 21. Yüzyıl Becerilerine ve Öğrenci Başarısına Etkisi, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Bursa: Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Yılmaz, G. & Özden, M. (2022). Dijital Öykü Kullanımının Öğrencilerin Konuşma Becerisi Tutum ve Motivasyonuna Etkisi. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 0(31), 197-208.
- Yılmaz, Y., Üstündağ, M. T., Güneş, E. & Çalışkan, G. (2017). Dijital Hikâyeleme Yöntemi ile Etkili Türkçe Öğretimi. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama Dergisi*, 7(2), 254-275.