

DİJİTAL ÖYKÜLEME YÖNTEMİNİN ÖĞRENCİLERİN TOPLUMSAL DEĞER YARGILARINA ETKİSİ¹

THE EFFECT OF DIGITAL NARRATION METHOD UPON THE SOCIAL VALUE
JUDGEMENT OF STUDENTS

Fatih BALAMAN²

Öz

Zaman içerisinde oluşan ve her toplumun kendine özgü olan toplumsal değerler bireyler tarafından benimsenirse sağlıklı toplumlar oluşabilir. Toplumsal değerler ile ilgili kazanımlar öğrenme yoluyla elde edilebilir. Dijital öyküleme yönteminde kullanılan video, ses, metin, animasyon gibi multimedya unsurları bir çok duyuya hitap etmesinden dolayı öğrenmede etkin bir yöntem olabilir. Çalışmada dijital öyküleme yönteminin öğrencilerin toplumsal değer yargılarına etkisi araştırılmıştır. Bu amaçla Mustafa Kemal Üniversitesi Kırıkhan Meslek Yüksekokulunda 2013-2014 öğretim yılında öğrenim gören 37 öğrenci ile yürütülen çalışma tek grup ön test-son test yarı deneysel olarak desenlenmiştir. Çalışma sonunda grubun ön test ile son test verileri arasında yapılan İlişkili Örneklemeler İçin t Testi sonucuna göre Dijital Öyküleme yönteminin öğrencilerin toplumsal değer yargıları üzerinde anlamlı bir etkisinin olmadığı anlaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: dijital öyküleme, toplumsal değerler, multimedya

Abstract

If the social values over time, which are unique for each society, were accepted by the individuals, the formation of healthy societies would be possible. The acquisitions which are related to the social values can only achieved via learning. The multimedia items used in digital narration method such as video, voice, text, animation can be an effective method in learning, as they appeal to many senses. In this study, the effect of the digital narration method upon the social judgement attitude of students was questioned. For this purpose, the study which was executed with 37 students of the 2013-2014 academic term in Mustafa Kemal University in Kırıkhan Vocational School was patterned as unique group, preliminary-test and final-test experimental. In the result of the study, it was understood whether there existed a meaningful relation between the preliminary test data and the final test datum for related samples according to the “t test” records, in order to understand if the digital narration method is effective on the social value judgement of students.

Key words: Digital storytelling, social values, multimedia

¹Çalışmanın özeti 30-31 Mayıs 2014 tarihlerinde gerçekleştirilen Yükseköğretimde Eğitim Araştırmaları ve Uygulamaları Kongresinde (YEAUK) sunulmuştur.

² Öğr.Gör.Dr., Mustafa Kemal Üniversitesi Kırıkhan Meslek Yüksekokulu, fatihbalaman2010@gmail.com

1. GİRİŞ

Değer, nesne veya olayın bir birey veya toplum için taşıdığı önemdir. Toplumsal değerler ise toplum üyeleri tarafından toplumun refahı gözetilerek oluşturulan ve paylaşılan maddi veya manevi şeylerin olumlu veya olumsuz nitelenmesidir (odtugvo.k12.tr, 2011). Değerler sosyalleşme sürecinde bir kuşaktan diğer kuşağa aktarılarak süreklilik kazanır (Canatan, 2008). İnsanın varlığından bu yana var olduğu bilinen değerler (Göz, 2014), bireyin çevresindeki nesnelere nasıl algılandığı ve adlandırdığı ile ilgilidir. Birey için değerler zaman içerisinde değişiklik gösterebilir. Önemli olan bir değer, zamanla değersizleşebileceği gibi birey tarafından yeni değerler de üretilebilir (Yeşil ve Aydın, 2007). Değerler toplumun gereksinimlerini karşılama amacı güderler (Canatan, 2008). Değerlerin değişebilir ve sonradan kazanılabilir olması değerlerin eğitim yoluyla bireye kazandırılabilmesini göstermektedir (Tunç ve Karadağ, 2013).

Değerler, toplumu ve bireyi tanımlayan, bireylerin davranışlarını yönlendirebilen özelliklere sahiptir. Değerlerin diğer önemli bir özelliği de doğuştan kazanılmayıp sonradan edinilmesidir. Bu nedenle değerler eğitimi öğretmenlerin ve ebeveynlerin özellikle önemsemeleri gereken bir konudur (Yeşil ve Aydın, 2007). Zaman içerisinde oluşan ve her toplumun kendine özgü olan toplumsal değerler ancak bireyler tarafından benimsenerek içselleştirilirse sağlıklı toplumlar oluşabilir. Toplumun yapı taşı olan birey ilk olarak ailede toplumsal değer yargıları ile karşılaşmaktadır.

Toplumsal değerler bir toplumda zaman içerisinde oluşan kuralların uygulanma şekillerinin ölçütüdür. Bu ölçütler genellikle aile, hukuk, din, inanç, ekonomi, eğitim gibi unsurlar tarafından belirlenir. Toplumsal değerler topluma özgü olduğundan, bir toplum için önem arz eden bir yargı, başka bir toplumda kabul görmeyebilir (meb.gov.tr, 2013). Toplum içerisinde huzurlu ve mutlu bir yaşam sürmede toplumsal kurallara uyum oldukça önemlidir. Toplumsal kurallar, toplumu oluşturan bireyler arasındaki yazılı olmayan anlaşmalar, ölçütler niteliğindedir. Bu kurallar aracılığı ile bireyler yaşamlarında kendi sınırlarını çizerler. Hangi davranışlarının kabul görüp takdir edileceğini, hangi davranışlarının da hoş karşılanmayacağını bilir ve ona göre davranış sergiler. Yaşamın hemen her alanında karşılıklı etkileşim halinde olan insanlar ancak belli kurallar ve değerler çerçevesinde bir düzen içerisinde yaşayabilirler. Ortak kural veya değerlerin olmadığı yaşam alanlarında anlaşmazlıkların ve çatışmanın olması muhtemeldir.

Toplumsal değerler, toplumsal bütünlüğün ayrılmaz ögesi olup genellikle çocukluk ve ergenlik çağında sosyal öğrenme ortamlarında gelişir (Ceylan, 2012; Canatan, 2008). Toplumu oluşturan bireyler toplumsal değerlere aykırı davranışları içselleştirirse toplumsal çatışmalar ortaya çıkabilir. Toplumsal çatışmalara neden olan birey sayısının artması ve bu durumun belirginleşmesi de toplumsal çözümlere neden olabilir (odtugvo.k12.tr, 2011).

Hikayecilik bir kişinin anlatmak istediği ifadeleri alışılmışın dışında bir tarzda başka kişi veya kişilere aktarmasıdır (Sawyer ve Willis, 2011). Hikayeler bir toplumun tarihi ve kültürel değerlerini ortaya çıkaran bir araçtır (Yussofa, Abas ve Paris, 2012). Yazılı kaynakların henüz olmadığı dönemde dahi var olan hikayecilik bilgi ve iletişim teknolojilerinin hızlı ilerlemesi ile yerini önce televizyon ekranlarına daha sonrada sanal ortamdaki dijital hikayeciliğe bırakmıştır. Yeni teknolojiler hikayeciliğin yazılı, görsel, sesli ve görüntülü nesnelere daha güçlü ve dinamik olmasını, dijital ortamda gerçekleşmesini sağlamıştır. Dijital hikayeciliği etkili kılan, farklı medya unsurlarının bir arada kullanılabilir olmasıdır (İnceelli, 2005). Öykülerin dijital ortamda sunulması kişiler arasında paylaşımını da

kolaylaştırmıştır. Hazırlanan öykü içerikleri disklerde, CD' lerde, televizyonlarda veya powerpoint sunumlarında gösterilerek dijital ortamlarda sunulabileceği gibi internette sosyal paylaşım sitelerinde de paylaşılabilir (Sawyer ve Willis, 2011).

Dijital öyküleme resim, ses ve video gibi dijital içeriklerin öyküler ile birleştirilmesi yada eskiden sadece sözlü olarak gerçekleşen hikayeciliğin modern şekilde ifade edilmesidir (Malita ve Martin, 2010; Ming v.d., 2014). Dijital öyküleme sayesinde elektronik ortamda birden fazla multimedya aracı bir araya getirilerek yeni bir ürün ortaya çıkarılır (Song, He ve Hu, 2012; Rambe ve Mlambo, 2014). Böylece dinleyicinin ilgi ve dikkat düzeyi artırılarak verilmek istenen mesajın, aktarılmak istenen duygu ve düşüncenin etkinliği artırılabilir. Lowenthal ve Dunlap (2010)'da dijital öyküleri duyguların dışı vurulmasında sıra dışı ve etkili bir yöntem olarak değerlendirmektedir.

Dünyanın farklı coğrafyalarında farklı kültürlere sahip olan dijital öykü hazırlayıcıları, öykülerini internet yardımıyla kendine özgü ifadelerle dinleyicilere aktarabilir (Porto ve Belmonte, 2014). Dijital öykü hazırlayıcıları hazırladıkları öykülere yaşadığı topluma özgü duygu ve düşünceleri doğal olarak yansıtmaktadır. Böylece dijital öyküler sayesinde kültürler arası etkileşim söz konusudur.

Dijital hikayelerin öğelerinden biri olan medya ile resim, ses v.b. farklı formatlarda materyaller kullanılmasına imkan tanınmakta ve öğrencilerin daha zengin deneyimler kazanmaları sağlanmaktadır. Ayrıca dijital öyküler sayesinde medya ile anlatımı güç olaylar kolay şekilde, bir çok yolla anlatılabilir hale gelmiştir. Dijital hikayeciliğin başka bir öğesi olan hareket ile kontrol dinleyiciye verilir ve dinleyici kendi hızına göre hikayeyi kontrol ederken bireysel öğrenme gerçekleştirilebilir (İnceelli, 2005). Davranışların bireylere kazandırılmasında dijital öyküleme, yaşadığımız çağa uygun bir yöntem olarak düşünülmektedir (Tunç ve Karadağ, 2013).

Eğitimciler sürekli olarak öğrencileri için yaratıcı yöntemler araştırırlar. Yeni medyanın ve çeşitli yazılımların hayatımıza girmesi ile öğretmenler eğitim ortamlarını düzenlemelerinde daha fazla seçeneğe sahip olmuşlardır. Dijital öyküleme farklı şekillerde tanımlanırken genel olarak resim, ses, video, animasyon gibi medya araçlarının kullanılması olarak tanımlanmaktadır (Maguire ve Dupain, 2013). Resim, ses, video, animasyon v.b. çoklu ortam unsurlarının kullanıldığı öğrenme ortamları bilginin kalıcılığında etkin rol üstlenirler (Yalın, 2008).

Multimedya araçlarının transferi, öykünün derlenmesi ve düzenlenmesi gibi aşamalardan geçen dijital öyküler (Wakefield ve France, 2011), son zamanlarda özellikle reklam sektöründe oldukça popüler olmasının yanında eğitimde de bilim, edebiyat, tarih gibi disiplinlerde kullanılmaktadır (Maguire ve Dupain, 2013).

Dijital Öyküleme, öyküyü hazırlayan bireylerin iletişim yeteneklerini, teknoloji kullanımı bilgilerini, konuya ilişkin motivasyonunu ve özgüvenini artırmaktadır (Ming v.d., 2014). Dijital öyküleri oluşturmak çocukları ve yetişkinleri cesaretlendirir. Genellikle bu çağdaki bireyler youtube gibi sosyal paylaşım sitelerinden bu videoları izlerler fakat bunun nasıl yapıldığı hakkında bilgi sahibi değildirler. Dijital öyküleme tekniği bu çağdaki bireylere kendi öykülerini oluşturma fırsatı verirken aynı zamanda kendilerini ifade etme imkanı sunar (Wawro, 2012).

Dijital öyküleme, eğitimde yeni yaklaşımlardandır. Teknolojinin eğitim amaçlı kullanılması esasına dayanan dijital öyküleme ile öğrenci doğrudan öğretim sürecine dahil

olmaktadır. Öğrencinin konudan haberdar edilmesinden öğrenme sürecinin tamamlanmasına kadar öğrenci süreçte aktif olarak rol almaktadır. Bu yöntemde öğrenci kendisine verilen konu ile ilgili olarak geniş araştırmalar yapmak durumundadır. Çünkü konusuna hakim olmadan video hazırlaması zor görünmektedir. Araştırma neticesinde konusuna ilişkin bilgi sahibi olması ve öğrenmenin gerçekleşmesi söz konusudur. Dijital öykülerde yer alan metin, ses, resim gibi daha fazla duyuya hitap eden multimedya unsurları bilginin kalıcılığında avantaj sağlamaktadır. İnceelli (2005)'ye göre dijital hikaye kontrolü kullanıcıya verir, konunun gerçek yaşamda uygulanabilmesine fırsat verir.

Sadece dijital öykü hazırlama amacıyla geliştirilen yazılımların yanında resimler kullanılarak video oluşturma işlemi yapabilen yazılımlarla da dijital videolar hazırlanabilir. Özellikle PhotoStory, Movie Maker gibi yazılımların kullanımı oldukça kolay ve özel yetenek gerektirmemektedir. Gyabak ve Godina (2011) dijital öyküleri daha önce bilgisayar kullanımı hakkında alt yapıya sahip olmayan öğrencilerin de hazırlayabileceğini ifade etmektedir. Bu nedenle dijital videolar öğrenciler tarafından kolayca hazırlanabilir.

2. YÖNTEM

Bu bölümde Araştırma Modeli, Çalışma Grubu, Veri Toplama Aracı ve Verilerin Analizi bölümleri yer almaktadır.

Araştırma Modeli

Çalışma tek grup ön test-son test yarı deneysel olarak modellenmiştir. Nicel verilerin toplanmasında Toplumsal Değerlere Yönelik Algı Ölçeği kullanılmıştır. Uygulama öncesinde ön test olarak deney grubuna uygulanan ölçek, uygulama süreci sonunda son test olarak kullanılmıştır.

Çalışma Grubu

Çalışma Mustafa Kemal Üniversitesi Kırıkhan Meslek Yüksek Okulu'nda Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon programında 2013-2014 güz yarı yılında Mezuniyet Çalışması dersini alan 37 öğrenci ile yürütülmüştür. Deney grubu öğrencilerinin animasyon ve bilgisayar kullanımı ile ilgili temel dersleri almış olmaları nedeniyle Dijital Öyküleme ile ilgili yazılımların kullanımında ve dijital öykülerin hazırlanmasında sorun yaşamayacakları düşünülmüştür. Ayrıca toplumsal değer yargılarının kavranmasının yükseköğretimde öğrenim gören öğrencilerin gelişim düzeylerine uygun olacağı düşünülmüştür. Çalışma grubu alt gruplara ayrılarak uygulama grupları halinde gerçekleştirilmiştir. Her biri 1 - 4 arasında değişen sayıda öğrenciden oluşan gruplarda grup üyeleri öğrenciler tarafından belirlenmiştir.

Veri Toplama Aracı

Verilerin toplanmasında Bakaç(2013) tarafından geliştirilen ve güvenilirlik katsayısı 0,86 olan Toplumsal Değerlere Yönelik Algı Ölçeği kullanılmıştır. Ölçek 23 maddeden oluşmaktadır. Çalışma sonunda oluşturulan videolar öğrenciler ile beraber izlenerek tartışıldıktan sonra çalışma öncesinde uygulanan Toplumsal Değerlere Yönelik Algı Ölçeği son test olarak uygulanmıştır.

Uygulama Süreci

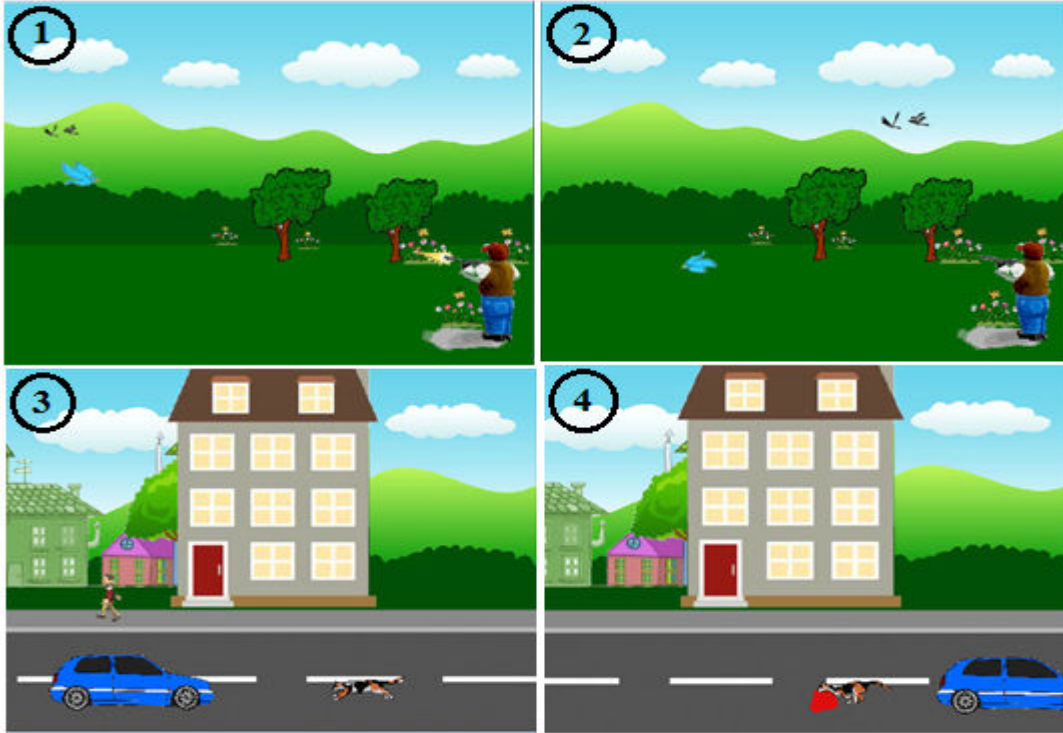
4 hafta süren çalışma süreci öncesinde öğrencilere gerçekleştirilecek uygulama hakkında bilgilendirme amaçlı bir seminer verilmiştir. Yaklaşık 1 saat süren bu seminerde dijital öyküleme ve dijital öykülemenin gerçekleştirilmesi hakkında bilgi verilmiştir. Ölçekte

yer alan maddeler oluşturulacak dijital videoların temaları olarak belirlenmiştir. Çalışma öncesi verilen seminerde ayrıca şu işlemler gerçekleştirilmiştir.

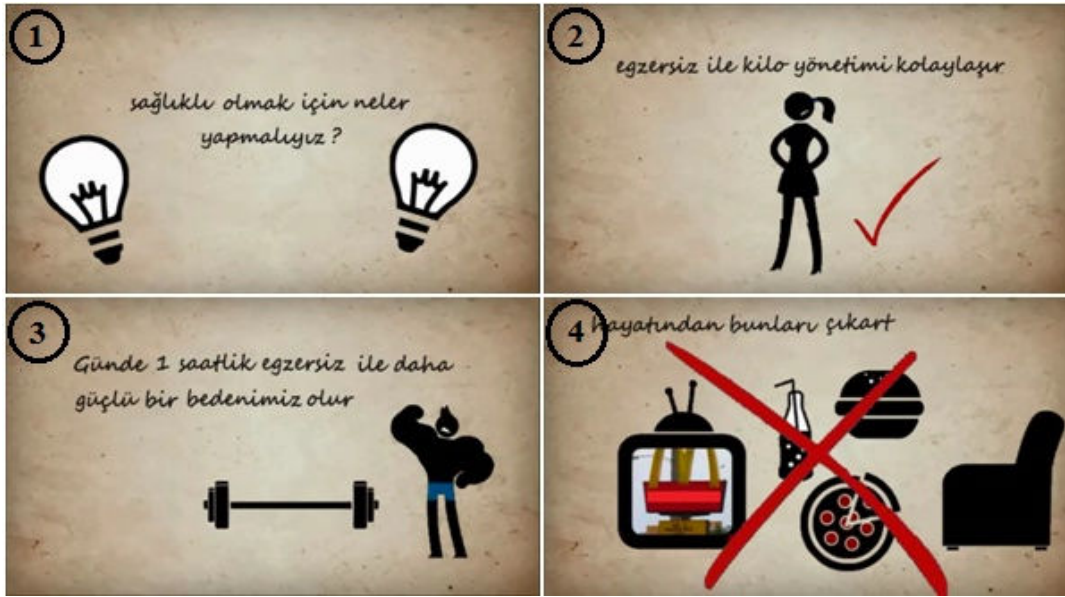
- Grupların belirlenmesi,
- Temaların gruplara paylaşılması,
- Dijital Öyküleme için hangi yazılımların kullanılmasının uygun olabileceğinin tartışılması,
- Grup içerisinde görev paylaşımlarının yapılması,
- Grupların 4 hafta sürecek uygulama hakkında çalışma takvimlerini belirlemeleri.

Öğrenciler çalışma süresince temaları doğrultusunda öykü senaryolarını yazılı hale getirmişler, ardından yazılı senaryoyu dijital videolara dönüştürmüşlerdir. Öğrenciler video hazırlama sürecinde kendi çizimleri veya internetten yararlanarak resimler elde etmişlerdir. Bu resimleri kendi öykülerine uygun şekilde düzenleyerek videolarında kullanmışlardır. Çalışmalarda öğrencilerin genellikle video hazırlamada 3d Studio Max, Adobe Flash, Movie Maker yazılımlarından, resimlerin düzenlenmesinde ise Paint, Adobe Photoshop yazılımlarından yararlandıkları anlaşılmaktadır.

Çalışma sonunda her bir grup tarafından hazırlanan dijital videolar çalışma grubu öğrencileri ile topluca izlenerek değerlendirilmiştir. Her bir grup kendi konusu kapsamında hazırladığı dijital video hakkında sunum yapmıştır.



Şekil1: "İnsanlar diğer canlılara karşı daha duyarlı olmalıdır" temalı dijital videoya ait örnek resimler



Şekil 2: "Sağlıklı olan insanlar daha mutludurlar" temalı dijital videoya ait örnek resimler

Verilerin Analizi

Deney grubuna Toplumsal Değerlere Yönelik Algı Ölçeği'nin ön test olarak uygulanmasından elde edilen veriler ile son test olarak uygulanmasından elde edilen veriler arasında İlişkili Örneklem t Testi yapılmıştır. Böylece Dijital Öyküleme uygulamasının öğrencilerin Toplumsal Değer Yargılarına etkisi olup olmadığı ortaya konmuştur. Ancak parametrik bir test olan İlişkili Örneklem t Testi yapılmadan önce verilerin parametrik testlere uygunluğu varsayımları incelenmiştir. Verilerin parametrik testlere uygunluğu, verilerin dağılımının normal olması ve verilerin aralıklı veya oransal olması varsayımlarının karşılanması ile anlaşılmıştır. Verilerin normal dağılımda olup olmadığı ise Ortalama (\bar{X}), Ortanca (Ortn.), Tepe Değeri (TD), Standart Sapma (SS), Çarpıklık Katsayısı (ÇK), Basıklık Katsayısı (BK) gibi betimsel istatistik değerleri incelenerek anlaşılmıştır (Kalaycı, 2010).

Ayrıca çalışma grubuna ait çeşitli demografik değişkenler hakkında bilgi edinmek için değer sayısı bilgisine yer verilmiştir.

3. BULGULAR VE YORUM

Çalışma grubu öğrencileri çeşitli demografik değişkenler bakımından sınıflandırılmıştır.

Tablo1: Grubun cinsiyet ve yaşa göre dağılımı

Grup Adı	Cinsiyet		Yaş		
	Erkek	Bayan	17-20	21-25	31 ve üzeri
Deney	27	10	9	27	1

Çalışma grubu cinsiyet bakımından çoğunlukla erkek öğrencilerden, yaş bakımından ise çoğunlukla 21-25 yaş arası bireylerden oluşmaktadır.

Tablo2: Grubun bilgisayar sahipliği ve internet erişimi olanağına göre dağılımı

Grup Adı	Kişisel Bilg. Sahipliği		Evde veya Yurtta İnt. Erişimi	
	Var	Yok	Var	Yok
Deney	37	-	32	5

Çalışma grubunu oluşturan bireylerin tamamının kişisel bilgisayar sahibi olduğu, büyük çoğunluğunun da ikamet ettiği yerde internet imkanının olduğu anlaşılmaktadır. Dijital video hazırlamada öğrenciler konuları ile ilgili bilgi sahibi olma, resim tarama, Dijital Öyküleme ile ilgili yazılımların kullanımı v.b. amaçlar için interneti kullanmaktadırlar. Dijital videoların hazırlanmasında internet ve özellikle bilgisayar mutlaka gerekli olduğu düşünüldüğünde bir çok öğrencinin bu imkanlara sahip olduğu söylenebilir.

Çalışma grubundan elde edilen veriler üzerinde analiz yapılmadan önce son test ile ön testten elde edilen fark puanlarının betimsel istatistik değerleri incelenmiştir.

Tablo 3: Fark puan verilerinin betimsel istatistik sonuçları

Test Adı	N	\bar{X}	Ortn	TD	SS	ÇK	BK
Son Test - Ön Test	37	3.37	5	6	13.74	-0.47	0.58

Fark puanlarının merkezi eğilim ölçüleri olan ortalama, ortanca ve tepe değeri sonuçları ($\bar{X}_{fark}=3.37 - Ortn_{fark}=5 - TD_{fark}=6$) kendi aralarında bir birine yakındır. Ayrıca puan dizisinin çarpıklık ve basıklık katsayısı değerlerinin de ± 1 aralığında olduğu görülmektedir. Buna göre verilerin dağılımının homojen olduğu ve parametrik testlere uygun olduğu söylenebilir.

Parametrik testlere uygun olan veri seti üzerinde gerçekleştirilen İlişkili Örneklemeler t Testi'ne göre;

Tablo4: İlişkili Örneklemeler t Testi

	N	\bar{X}	S	sd	t	p
Ön test	37	89.51	11.369	36	1.49	0.14
Son test	37	92.89	12.015			

Bulgulara göre deney grubu öğrencilerinin son test ortalamalarının ön test ortalamasından yüksektir ($X_{son\ t.}=92,89 > X_{ön\ t.}=89,51$). Buna göre Dijital Öyküleme yöntemi kullanılarak öğrencilerin demokratik değer yargı düzeylerinde belli bir artış sağlanmıştır. Ancak bu farkın anlamlı olmadığı anlaşılmaktadır ($p=0.14>0.05$). Kullanılan yöntemin bağımlı değişken üzerinde anlamlı derecede etkisi olmamasına rağmen ortalamalar arasındaki

farkın, fark puanları dizisinin standart sapma miktarına oranı (Can, 2013; Kalaycı, 2010) olarak tanımlanan etki büyüklüğü hesaplaması neticesinde; dijital öyküleme yönteminin öğrencilerin toplumsal değer yargıları üzerindeki etki büyüklüğü 0,24 olarak hesaplanmıştır ve bu sonuç etkinin düşük ölçüde olduğunu göstermektedir. Elde edilen etki büyüklüğü sınıflamasında göre 0,8 ve üzeri büyük etkiye, 0,5 - 0,8 arası orta derecede etkiye, 0,2 - 0,5 arası düşük etkiye işaret etmektedir (Green ve Salkind, 2005; Akt: Can, 2013).

4. TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Elde edilen bulgulara göre Dijital Öyküleme yöntemi öğrencilerin demokratik değer yargıları üzerinde etkili değildir. Çalışma öncesinde kullanılan yöntem ile öğrencinin sürece dahil olarak öğrenmede aktif rol alması, bu süreçte bir çok medya unsurunu kullanması, dijital ortamların öğrencilerin ilgisini çekmesi gibi nedenlerden dolayı kullanılan yöntemin bağımlı değişken üzerinde manidar bir etkiye neden olacağı düşünülse de çalışma sonunda beklentilerin aksine sonuç elde edilmiştir. Dijital Öykülemenin demokratik değer yargıları üzerinde etkisi olmamasına karşın farklı araştırmalarda bu yöntemin öğrencilerin akademik başarılarında, derse yönelik tutumlarında ve motivasyonlarında anlamlı bir etkiye neden olduğu sonuçları elde edilmiştir (Demirer, 2013; Maguire ve Dupain, 2013).

Web kullanılarak demokratik değerlerin artırılmasına yönelik Tezci (2003) tarafından gerçekleştirilen çalışmada ise Web Tabanlı Eğitimin öğrencilerin demokratik değer yargı düzeylerini artırdığı anlaşılmaktadır. Gerçekleştirilen çalışma ile Tezci (2003)'nin çalışması dijital ortamlar kullanılarak öğrencilerin demokratik değer yargılarına etkisinin araştırılması benzer olsa da farklı sonuçlar elde edilmiştir.

Çalışmada 23 maddelik 5'li Likert tipindeki ölçekten elde edilebilecek en yüksek puanın 115 olacağı, öğrencilerin ön testten aldıkları ortalama puanında 89.51 olduğu dikkate alındığında öğrencilerin başlangıçta demokratik değer yargı düzeylerinin yüksek olduğu söylenebilir. Son test puan ortalamasının 92.8 olması kullanılan yöntemin bağımlı değişken üzerinde etkisi olduğunu gösterse de bu etki anlamlı değildir.

Çalışmada öğrencilerin gruplara ayrılarak kendi aralarında görev paylaşımı yapmaları, görevlerin yerine getirilmesinde grubun diğer üyelerinden ve başka grup üyelerinden yardım almaları yöntemin işleyişi sürecinde öğrencilerin işbirliği yaptıklarını göstermektedir. Tunç ve Karadağ (2013)'da Dijital Öyküleme'yi bireysel öğrenmeyi destekleyen, işbirliğine dayalı öğrenmeye uygun ve günümüz modern eğitim sistemi için kullanılabilir bir yöntem olarak tanımlamaktadır. Kobayashi (2012) ise dijital videoları hazırlayan öğrencilerin Dijital Öyküleme hakkında olumlu duygular geliştirdiklerini, Dijital Öyküleme ile öğrencilerin kendilerini iyi ifade ettiklerini düşündüklerini belirtmiştir.

Toplumsal değer yargıları dışında öğrencilerin farklı değerlere karşı algılarına yönelik veya herhangi bir dersin öğrenme sürecine yönelik öğrenciler ile dijital öyküler hazırlanabilir. Hazırlanan öykülerin bu bağımlı değişkenlere etkisi araştırılabilir. Belirlenecek değerlerin veya ders konusunun öğrencilerin zihinsel gelişim düzeylerine uygun olmasına dikkat edilmelidir.

Dijital Öyküleme amacıyla kullanılacak yazılımların belirlenmesinde özellikle yeterli bilgisayar bilgisine sahip olmayan öğrenciler için Dijital Öyküleme amacıyla geliştirilen yazılımlar öncelikli olarak tercih edilmelidir.

KAYNAKÇA

- Bakaç, E. (2013). Toplumsal Değerlere Yönelik Algı Ölçeği: Geçerlik Ve Güvenirlik Çalışması. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 2(4), 303-309.
- Can, A. (2013). *SPSS ile Bilimsel Araştırma Sürecinde Nicel Veri Analizi*. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Canatan, A. (2008). Toplumsal Değerler ve Yaşlılar. *Yaşlı Sorunları Araştırma Dergisi*, (1), 62-71.
- Ceylan, Y. (2012). Toplumsal Değerler ve Medya Etiği. *Dicle Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 4(7), 45-58.
- Demirer, V. (2013). İlköğretimde e-Öyküleme Kullanımı ve Etkileri. Konya: Selçuk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi.
- Göz, K. (2014). Toplumsal Değerler Bağlamında Yaşama Hürriyeti. *Pamukkale Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 1(1), 85-101.
- Gyabak, K., & Godina, H. (2011). Digital Storytelling in Bhutan: A Qualitative Examination of New Media Tools Used to Bridge The Digital Divide in a Rural Community School. *Computers & Education*, (57), 2236–2243.
- İnceelli, A. (2005). Dijital Hikaye Anlatımının Bileşenleri. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 4(3), 132-142.
- Kalaycı, Ş. (2010). *SPSS Uygulamalı Çok Değişkenli İstatistik Teknikleri*. Ankara: Asil Yayın Dağıtım.
- Kobayashi, M. (2012). A digital storytelling project in a multicultural education class for pre. *Journal of Education for Teaching:International research and pedagogy service teachers*, 38(2), 215-219.
- Lowenthal, P., & Dunlap, J. (2010). From Pixel on a Screen to Real Person in Your Students' Lives: Establishing Social. *Internet and Higher Education*, (13), 70–72.
- Maguire, L., & Dupain, M. (2013). Health Digital Storytelling Projects. *American Journal of Health Education* .
- Malita, L., & Martin, C. (2010). Digital Storytelling as Web Passport to Success in The 21st Century. *Procedia Social and Behavioral Sciences*,(2), 3060–3064.
- meb.gov.tr. (2013, 04 29).
http://mebk12.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/34/28/344685/icerikler/toplumsal-degerler_551966.html Erişim Tarihi: 05.21.2014
- Ming, T., Sim, L. Y., Mahmud, N., Kee, L. L., Zabidi, N. A., & Ismail, K. (2014). Enhancing 21st Century Learning Skills via Digital Storytelling: Voices Of Malaysian Teachers And Undergraduates. *Social and Behavioral Sciences*,(118) , 489 – 494.
- odtugvo.k12.tr.
(2011).http://www.odtugvo.k12.tr/diger/webue/dersler/felsefe_grubu/Sosyoloji/sosyoloji_Ck/5_Deger_Norm_Kontrol_Sapma.pdf Erişim Tarihi: 05.21.2014
- Porto, D., & Alonso Belmonte, I. (2014). From Local to Global: Visual Strategies of Glocalisation in Digital Storytelling. *Language & Communication*, (39) , 14–23.

- Rambe, P., & Mlambo, S. (2014). Using Digital Storytelling to Externalise Personal Knowledge of Research Processes: The Case of a Knowledge Audio Repository. *Internet And Higher Education*, (22), 11–23.
- Song, Q., He, L., & Hu, X. (2012). To Improve the Interactivity of The History Educational Games with Digital Interactive Storytelling. *Physics Procedia*, (33), 1798 – 1802.
- Tezci, E. (2003). Web Tabanlı Eğitimin Demokrası Bilincinin Gelişimine Etkisi. *The Turkish Online Journal of Educational Technology – TOJET*, 2(3), 157-163.
- Tunç, Ö. A., & Karadağ, E. (2013). Postmodern Oluşturmacılığa Dijital Öyküleme. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 2(4), 310-315.
- Wakefield, K., & France, D. (2011). How to Produce a Digital Story. *Journal of Geography in Higher Education*, 35(4), 617-623.
- Wawro, L. (2012). Digital Storytelling. *Children & Libraries*,50-52.
- Willis, J., & Sawyer, C. (2011). Introducing Digital Storytelling to Influence the Behavior of Children and Adolescents. *Journal of Creativity in Mental Health*, 6(4), 274-283.
- Yalın, H. İ. (Ed.)(2008). *İnternet Temelli Eğitim*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Yeşil, R., & Aydın, D. (2007). Demokratik Değerlerin Eğitiminde Yöntem ve Zamanlama. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 11(2).<http://www.tsadergisi.org/arsiv/agustos2007/05.pdf> Erişim Tarihi: 09.08.2015.
- Yussofa, L., Abas, H., & Paris, T. (2012). Affective Engineering of Background Colour in Digital Storytelling for Remedial Students. *Social and Behavioral Sciences*,68 , 202 – 212.