

Okul Öncesi Eğitimde Dijital Hikâye Anlatımı Üzerine Öğretmen Görüşleri¹

Aslıhan Kocaman-Karođlu²

Öz

Bu çalışmada, teknoloji entegrasyonu sürecinde bir sınıf etkinliđi olarak ana sınıfı öğrencileriyle dijital hikâyeler oluşturulmuştur. Nitel araştırma yöntemi kullanılan çalışmada, okul öncesi grupla oluşturulan dijital hikâye anlatımı deneyimi ve yaşanan süreç anlatılmıştır. Ayrıca süreçte görev alan öğretmenlerin görüşleri, okul öncesi öğrencilerle dijital hikâye uygulamalarının faydaları, süreçte karşılaşılan güçlükler ve öneriler doğrultusunda incelenmiştir. Çalışma grubunu 2014-2015 öğretim döneminde özel bir okul öncesi kurumda öğrenim gören 5 yaş grubundaki 17 öğrenci ve öğrencilerin 3 öğretmeni oluşturmaktadır. Çalışma bulgularına göre öğretmenler dijital hikâye anlatımı uygulamalarını öğrencilerin aktif katılımını destekleyen, somut deneyimler elde etmelerine ve teknolojik gelişimlerine katkı sağlayan uygulamalar olmaları dolayısıyla faydalı bulduklarını belirtmişlerdir. Süreçte teorik ve teknolojik bilgi eksikliğinden kaynaklı güçlükler yaşadıklarından bahsetmişlerdir. Donanımsal yeterlik, velilerin süreç hakkında bilgilendirilmesi, öğretmenlere tanıtıcı seminerler yapılması gibi noktalarda da önerilerde bulunmuşlardır. Çalışma, sınıfta dijital hikâye anlatımı etkinlikleri yoluyla öğrenme ortamlarında teknoloji entegrasyonunu destekleyerek bu yönde yapılan çalışmalara bir örnek teşkil etmesi bakımından önemlidir.

Anahtar Sözcükler: *Dijital hikâye anlatımı, teknoloji entegrasyonu, bilgi ve iletişim teknolojileri, okul öncesi eğitimi, nitel araştırma*

¹ Bu çalışmanın özet hali 20-22 Mayıs 2015 tarihinde Afyonkarahisar'da düzenlenen Uluslararası Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Sempozyumu'nda (ICITS 2015) bildiri olarak sunulmuştur.

² Dr., Gazi Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü, akocaman@gazi.edu.tr

Geliş tarihi / Received: 14.08.2015, Kabul tarihi / Accepted: 23.12.2015

Teachers' Opinions about Digital Storytelling in Preschool Education

Abstract

In this study, digital stories were created with preschool students in the technology integration process. Qualitative research method was employed in the study in which digital storytelling experience and the process were described. Also teachers' opinions who were involved the process have been described in accordance with the benefits of digital storytelling with preschool children, the difficulties encountered in the process and recommendations were provided. The study group consisted of 17 students with age five and 3 of their teachers in a private school, in 2014-2015 academic years. According to the study findings the teachers found digital storytelling applications useful as it supports students' active participation, contribute achieving concrete experiences and technological development. Teachers explained that they had difficulties originated from the lack of theoretical and technological knowledge in the process. Also they made suggestions about different points such as hardware qualifications, informing parents about the process, making introductory seminars to the teachers. This study is important because it is an example of technology integration in an instructional environment.

Keywords: *Digital storytelling, technology integration, information and communication technologies, early childhood education, qualitative study*

Giriş

Gelişen teknolojilerle birlikte bilgi ve iletişim teknolojilerinin derslere entegrasyonu farklı coğrafyalarda okul öncesi gruplarından üniversiteye kadar her seviyede bir gereklilik halini almıştır. Bilgi ve iletişim teknolojilerinin dijital akıcılığı geliştirmek için tüm derslerde belirli görevlerle bütün müfredat genelinde kullanımı önerilmesine rağmen (Avrupa Birliği/BİT Komisyonu, 2010), yapılan araştırmalar öğrenim ortamlarında beklenildiđi kadar etkin şekilde kullanılmadığı yönünde sonuçlanmaktadır. Bunun nedenleri olarak belirtilen gerekçelerden birisi de öğretmenlerin teknolojiyi dersleriyle nasıl bütünleştireceklerini pratikte bilmemesi olarak gösterilmektedir. Teknolojiyi kullanmak isteyen, derslerde kullanımına yönelik olumlu algılara sahip olan öğretmenlerin bile entegrasyon süreciyle ilgili bilgi ve dolayısıyla cesarete sahip olmamalarından ötürü kullanmadıklarından bahsedilmektedir (Eby, 2001; Ertmer, Conklin, Lewandowski, Osika, Selo ve Wignall, 2003). Alanyazında geçen dijital hikâye anlatımı uygulamalarına yönelik olumlu algılar, öğrenme ortamlarına entegrasyonu bakımından bir avantaj olarak düşünölebileceđi gibi (Kocaman-Karođlu, 2015a), öğretmen ve öğrencilerin çokluortam teknolojilerini derslerle bütünleştirme fırsatları da sunmaktadır (Heo, 2009, Robin, 2008; Sadik, 2008). Görsel okur-yazarlık, yardımlaşma, teknolojik yetkinlik, yaratıcılık ve sorun çözmeye gibi becerilerin geliştirilmesine katkısının olduğundan bahsedilen dijital hikâye anlatımı uygulamalarının (McLellan, 2006) eğitim ortamlarında kullanımı dünyada ve ölkemizde artarak devam etmektedir (Kocaman-Karođlu, 2015a).

Dijital hikâyeler “medya kullanımı açısından zengin hikâyeler anlatmak, paylaşmak ve korumak için dijital medyayla beraber hikâye anlatmanın antik sanat anlayışının birleştirilmesi” (Digital Storytelling Association, 2015)’dir. Kısa videoların, durađan resimlerin, sesli ya da yazılı ifadelerin, müziğin bir arada kullanılıp sanat ile yođurularak hikâyeyeleştirdiđi, güçlü bir duygusal içeriđe sahip yaklaşık, 2-3 dakikalık çekimlerdir (Lambert, 2013; Kearney, 2011). Dijital hikâyeler yoluyla öğrenciler ve öğretmenler basit çokluortam araçlarını kullanarak video, resim, sanat, müzik, öyküleme ve ses efektlerini bir araya getirip kendi hikâyelerini anlatırlar. Dijital hikâye anlatımının diđer görsel formlara göre daha samimi ve daha katılımlı fakat gösteriştten daha uzak olması onu farklı kılmaktadır (McLellan, 2006). Çokluortam araçlarıyla desteklenen anlatılardaki duygusal içerik ve samimiyet dijital hikâye anlatımının etkili yönleridir. Sınıf

ortamında dijital hikâyeler gerek kişisel yansıtıcı araç, gerekse bir konuyu öğretmek için öğretim içeriği sunmak amacıyla (Foley, 2013; Robin, 2008, Sadik, 2008) ya da bir sunum projesi olarak kullanılabilir (Banaszewski, 2005).

Öğrenme ortamlarında dijital hikâye anlatımı tarih, matematik, edebiyat çalışmaları, öğretmen eğitimi, yaratıcı yazma ve düşünme, sağlık eğitimi, sosyal ve kültürel çalışmalar, dil öğretimi gibi geniş bir yelpazede kullanım olanağına sahiptir (Kocaman-Karoglu, 2015a; McLellan, 2006; Opperman, 2008; Robin, 2008). Alanyazında küçük yaş gruplarından başlayarak yükseköğretim de dâhil olmak üzere farklı kademelerde dijital hikâyelerin kullanımından ve öğrenmeye yönelik faydalarından bahseden çalışmalara rastlanmaktadır (Foley, 2013; Gyabak ve Godina 2011; Heo 2009; Hung, Hwang ve Huang, 2012; Karakoyun, 2014; Kocaman-Karoglu, 2015b; Kocaman-Karoglu, 2014; Kearney 2011; Nguyen, 2011; Sadik, 2008; Verdugo ve Belmonte, 2007; Yang ve Wu, 2012). Her ne kadar farklı gruplarla ve farklı alanlarda formel öğrenme süreçleri içindeki ya da dışındaki ortamlarda dijital hikâye anlatımına yönelik çalışmalar mevcutsa da, alanyazında okul öncesi gruplarla kullanımına yönelik çalışmaların daha sınırlı olduğu görülmektedir. Okul öncesi öğrencilerle Türkiye'deki üç anaokulundaki 149 okul öncesi öğrenciyle yapılan örnek çalışmada (Kocaman-Karoglu, 2015b), deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin geleneksel ve dijital hikâyeler yoluyla kavramsal öğrenmeleri incelenmiştir. Araştırmanın sonuçlarına göre hikâyelerin deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin kavramsal öğrenmelerine katkı sağladığı, deney grubundaki öğrencilerin kavramsal öğrenmelerine daha fazla katkı sağladığı bulunmuştur. Bratitsis, Kotopoulos ve Mandila (2012) okul öncesi grupla yaptıkları çalışmalarında bilgisayar teknolojilerini kullanarak hikâyeler oluşturan öğrencilerle, geleneksel hikâye anlatımı yöntemini kullanarak hikâyeler oluşturan öğrencileri karşılaştırmıştır. Araştırma sonuçlarında dijital hikâye anlatımı yönteminin öğrencilerin motivasyonlarında olumlu etkilere sahip olduğundan bahsedilmiştir. Verdugo ve Belmonte (2007) altı yaş grubu öğrencilerin yeni bir dil öğrenme sürecine yardımcı olması için geliştirilen dijital hikâyelerin kullanımına yönelik altı okulda bir araştırma gerçekleştirmişler, sonucunda deney grubundaki öğrencilerin kontrol grubuna göre daha başarılı olduğunu bulmuşlardır. Di Blas, Garzotto, Paolini, ve Sabiescu (2009) grup halinde dijital hikâyeler oluşturmayı hedefledikleri uzun soluklu proje çalışmalarında, okul öncesindeki öğrenciler de dâhil olmak üzere 7620 öğrenciye ulaşmışlar, gerçek öğrenme ortamlarında dijital hikâyeler oluşturmuşlar. Alanyazındaki öğretmenlerle yapılan çeşitli çalışmalara bakacak

olursak; Dogan ve Robin (2008) alıřmalarında Houston niversitesi'nde dzenlenmiř olan seminerlere katılan đretmenlerin kendi sınıflarında dijital hikye anlatımını nasıl entegre ettiklerini, yařadıkları zorlukları ve bařarılarını incelemiřlerdir. Sadik (2008) dijital hikye anlatımı yaklařımının đrenci đrenmesi zerindeki etkisini arařtırdıđı ok atıflı alıřmasını, sınıfında teknolojiyi entegre etmeyi kabul eden sekiz đretmen ile gerekleřtirmiřtir. Arařtırma bulgularına gre đretmenler dijital hikye anlatımı kullanımının đrencilerin programdaki konuları daha iyi anlamalarını sađladđđını ifade ederek, teknik, iřbirliki ve iletiřim becerilerini artırbileceđini belirtmiřlerdir. Coutinho (2010) alıřmasını eđitim teknolojileri alanında aılan bir lisansst derste 22 đretmenle gerekleřtirmiřtir. đretmenlerin ders kapsamında ilköđretim programından setikleri bir konu ile ilgili dijital hikye anlatımı uygulamaları gerekleřtirdiđi alıřmada, bu yaklařımı kullanmanın stnlkleri ve sınırlılıkları arařtırılmıřtır.

Bilgi ve iletiřim teknolojilerindeki hızlı geliřim, đrenme-đretme faaliyetleriyle teknolojinin btnleřtirilmesinin gerekliliđini beraberinde getirmiřtir. Bilgi ve iletiřim teknolojilerinin etkisinin ok fazla hissedildiđi bu ađda, bundan eđitim ortamlarında faydalanılmaması dřnlemez. Okul ncesi gruplarda teknoloji kullanıma ynelik yapılmıř olan alıřmalarda ođunlukla ne zaman, hangi sıklıkta, ne kadar kullanımının uygun olduđuna ynelik arařtırmalar yapılmıřtır. Couse ve Chen (2010) okul ncesi eđitimde teknoloji kullanımında asıl zorlayıcı unsurun ocukların aktif katılımını sađlayan ve dřnmeyi teřvik edici etkinlikleri destekleyen yolların keřfedilmesi olduđunu vurgulamıřlardır. Okul ncesi gruplarda teknoloji kullanımına ynelik karřıt dřncelere de rastlanmasına rađmen, uygun řekilde kullanıldıđında dil becerilerini, problem özme becerilerini geliřtirdiđi, motivasyonlarını artırdđđını ynnde arařtırmalar mevcuttur (Clements ve Samara, 2003; Couse ve Chen, 2010; Vernadakis, Avgerinos, Tsitskari ve Zachopoulou, 2005).

Teknolojinin hem đrenme ortamlarında destek olarak kullanılması, hem de alternatif đrenme-đretme yaklařımlarını desteklemesi, tm dnyada etkin řekilde kullanımının da savunulmasını sađlamaktadır. Bu kapsamda bilgisayarlar, tabletler, akıllı telefonlar, video konferans cihazları vb. teknolojiler gn getike eđitim ortamlarında da đretim srelerini destekleyici farklı kullanım olanaklarına sahip olmaktadır. Elbette bu teknolojilerin đrenme ortamlarında kullanılarak eđitim kalitesinin artırılmaya alıřılması yaklařımı yalnızca teknolojiyle deđil,

pedagojiyle bir arada öğrencilerin üretkenliklerini destekleyici etkinlikler planlanmasıyla mümkün hale getirilebilir. Öğrenme ortamlarında teknoloji ile pedagojinin etkili şekilde entegrasyonunun sağlanmasında Mishra ve Koehler (2006)'in teknolojik pedagojik içerik bilgisi (TPACK) modeli bir yol haritası sunmaktadır. Dijital hikâye anlatımı teknoloji, pedagoji ve içerik bilgisini bir araya getirerek, pedagojiyi göz ardı etmeden teknoloji entegrasyonunda kullanılabilir (Coutinho, 2010; Graham, Borup ve Smith, 2012; Harriman ve Branch, 2012). İşte bu süreçte dijital hikâye anlatımı uygulamalarının kullanım ve erişim kolaylığı açısından öğrenme-öğretme faaliyetlerini destekleyebileceği düşünülmektedir.

Bu çalışmada, 5 yaş grubu ana sınıfı öğrencileriyle bir sınıf etkinliğinde dijital hikâyeler oluşturulmuştur. Öğrencilerin dijital hikâye oluşturmalarına fırsat veren bir etkinlik olarak, haftanın konusu olan “ipler” işlenirken, beyin fırtınası tekniği yoluyla öğrencilerin hayal güçlerinden faydalanılarak fikirler üretmeleri sağlanmıştır. Çalışmada okul öncesi grupla oluşturulan dijital hikâye anlatımı deneyimi, yaşanan süreç anlatılarak, süreçte görev alan öğretmenlerin görüşleri aşağıdaki araştırma soruları doğrultusunda sunulmuştur:

- Okul öncesi öğrencilerle dijital hikâye anlatımı uygulamalarının faydaları nelerdir?
- Okul öncesi öğrencilerle dijital hikâye anlatımı uygulamaları sırasında karşılaşılan güçlükler nelerdir?
- Okul öncesi öğrencilerle dijital hikâye anlatımı uygulamalarının kullanımına yönelik öneriler nelerdir?

Çalışmanın amaçlarından bir tanesi okul öncesi eğitimde teknoloji entegrasyonu çerçevesinde, öğretmenlerin desteğinde öğrencilerle bir dijital hikâye anlatımı etkinliği sunmaktır. Çalışmanın diğer amacı ise, dijital hikâye anlatımı etkinlikleri sürecinde görev alan öğretmenlerin yaşadıkları deneyim ölçüsünde görüşlerinin ortaya çıkarılmasıdır. Öğrenme ortamlarında teknoloji entegrasyonunun desteklendiği günümüzde bu yönde yapılan çalışmalara bir örnek teşkil etmesi bakımından bu çalışma önemlidir.

Yöntem

Okul öncesi öğrencilerle dijital hikâye anlatımı çalışmasını öğretmen görüşleri açısından belirlemeyi amaçlayan bu çalışmada, nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır.

Katılımcılar

Araştırmanın çalışma grubunu 2014-2015 öğretim döneminde Ankara ilindeki özel bir okul öncesi kurumda öğrenim gören 5 yaş grubundaki 17 öğrenci ve öğrencilerin 3 öğretmeni oluşturmaktadır. Araştırmaya katılan öğretmenlerin hepsi kadın, iki tanesi anasınıfı öğretmeni, bir tanesi İngilizce öğretmenidir. Anasınıfı öğretmenlerinden bir tanesinin (Ö1) mesleki kıdemi 17 yıl, diğerinin (Ö2) 5 yıl, İngilizce öğretmenin (Ö3) ise 11 yıldır. Öğrencilerden dokuz tanesi kız, sekizi erkek ve yaşları 58-68 ay arasındadır.

Veri Toplama Aracı ve Analiz

Bu nitel çalışmanın verileri, çalışmaya katılan öğretmenlerle yapılan yarı yapılandırılmış görüşmeler yoluyla toplanmıştır. Görüşmeler açık uçlu görüşme yaklaşımına (open-ended interview approach) dayanarak yapılmıştır (Patton, 1990). Buna göre görüşmelerdeki yalnızca temel sorular ve akış belirlenir. Görüşmeyi yapan kişi görüşmeyi yaptığı kişilerden hedeflediği temel veriyi elde ederken, görüşmenin geri kalanının tamamen serbest bir akış içerisinde ilerlemesini sağlar (Merriam, 1998). Görüşmeler sırasında güvenilirlik için bütün adaylara sorular aynı sırada yönlendirilmiştir. Görüşmeler uygulamanın tamamlandığının ertesi günü yapılmıştır. Her bir öğretmenle görüşme yaklaşık birer saat sürmüştür. Görüşme öncesinde öğretmenler görüşmenin amaçları ile ilgili olarak bilgilendirilmiştir. Araştırmacının kamera kullanma isteği görüşmenin yapıldığı öğretmenlerin tamamı tarafından ortak bir kararla kabul edilmemiş, ses kayıt cihazı kullanımına izin verilmiştir. Görüşmelerin tamamı ses kayıt cihazı ile kaydedilmiştir. Görüşme formundaki temel sorular oluşturulduktan sonra birisi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri eğitimi, bir diğeri Okul Öncesi Eğitimi'nden olmak üzere doktoralı iki öğretim elemanından uzman görüşü alınmış, sorulara yaptıkları öneriler doğrultusunda düzenlemeler

yapılmıştır. Görüşme formunda yer alan sorular okul öncesi öğrencilerle dijital hikâye anlatımı uygulamaları sürecinde yaşananlar, okul öncesi öğrencilerle birlikte kullanılmasının sağladığı faydalar ya da süreçte karşılaşılan güçlükler, okul öncesi öğrencilerle sınıfta dijital hikâyelerin üretilmesine yönelik öneriler olmak üzere bu ana başlıklar altında yoğunlaşmıştır.

Verilerin analizi aşamasında öncelikle nitel veriler transkript edilmiş ve sonrasında içerik analizi yapılmıştır (Tashakkori ve Teddlie, 1998). Nitel verilerin analizi verilerin okunması ve organize edilmesi, yönetilebilir küçük parçalara ayrılması, sentezlenmesi, önemli olan noktaların açığa çıkarılması ve hangilerinin sunulacağına karar verilmesi gibi aşamaları içermektedir (Bogdan ve Biklen, 1998). Araştırmacı tarafından defalarca okunan görüşme çıktıları, temel araştırma soruları dikkate alınarak “önceden belirlenmiş kodlar” (piori codes) çerçevesinde incelenmiştir (Johnson ve Christensen, 2004, s. 508). Johnson ve Christensen (2004)’in önerileri dâhilinde ön kodlar belirlenmiş fakat alt temalar görüşmeler dâhilinde ortaya çıkmıştır. Bu aşamada iki araştırmacı tarafından kategoriler ve temalar ile ilgili olarak görüş ve önerileri alınmıştır. En son aşamada da araştırmacı elde edilen bu verilerden anlam çıkarma yoluna gitmiştir (Yıldırım ve Şimşek, 2011). İçerik analizi sırasında tema ve kodlara göre veriler betimlenmiş, doğrudan alıntılara yer verilmiştir. Etik sorunları gidermek amacıyla öğretmen ve öğrenci isimleri kullanılmamış, onun yerine kod isimlere yer verilmiştir.

Araştırma verilerinin analizi sırasında araştırmacı dışında alandan iki araştırmacı kodlama yapmıştır. Çalışma verilerinin analiz edilmesi, kategorilerin yorumlanması, ortak temaların bulunmasında sırasında bu iki araştırmacının da görüşleri alınarak çalışmanın güvenilirliği sağlanmıştır. Ayrıca çalışmanın düzenlenmiş hali çalışmada görev alan öğretmenlere ve de alan uzmanlarına okutularak fikirleri alınmış, farklı bakış açılarının değerlendirilmesine sunulmuştur.

Okul Öncesi Öğrencilerle Dijital Hikâye Oluşturulma Süreci

Öğretim ortamlarında dijital hikâyeler oluşturulurken alan yazında bahsedilen çeşitli evrelerden faydalanılabilir (Jakes ve Brennan, 2005; Lambert, 2013; Kearney, 2011; Ohler, 2008; Robin, 2008). Bu çalışmada Kearney (2011)’in önerdiği dört temel basamaktan faydalanılmış ve süreç aşağıda özetlendiği şekilde gerçekleşmiştir.

1. Üretim öncesi
 - Fikirlerin üretilip geliştirilmesi
 - Hikâye panolarının ve senaryonun oluşturulması
 - Medya içeriğinin hazırlanması
2. Üretim
 - Hikâyenin kaydedilmesi
 - Yayına hazırlamak için düzenlemelerin yapılması
3. Üretim sonrası
4. Dağıtım
 - İç sunum
 - Geniş kitleye dağıtım

Üretim Öncesi Süreçte Yapılanlar: İlk aşamada beyin fırtınası tekniğinden faydalanılarak öğrencilerin fikirler üretmeleri sağlanmıştır. Küçük yaştaki çocuklarla çalışılıyor olması dolayısıyla konunun dağılmaması için öğretmenin yönelttiği merak uyandırıcı bir başlangıç sorusu (Tablo 1’de verilmiştir) çerçevesinde öğrencilerin hayal güçlerinden faydalanılarak fikirleri alınmaya başlanmıştır. Hikâyenin senaryosu öğretmenin yönelttiği sorular ve öğrencilerin bu yönlendirme sorularına verdiği cevaplar doğrultusunda işbirliği içerisinde oluşturulmuştur (Senaryonun tamamı Ek1’de verilmiştir). Bu sırada öğrencilerin ürettikleri fikirler öğretmenler tarafından not alınmıştır. Senaryonun oluşturulma süresi yaklaşık 30 dakika sürmüştür.

Bir sonraki aşama oluşturulan senaryo için çoklu ortam materyallerinin (resim, video, grafik, ses, fotoğraf vb.) bulunması ya da oluşturulmasıdır. Bu çalışmada senaryosu oluşturulan hikâyenin görsellerini oluşturmak için öğrencilerden konuyla ilgili resimler çizmeleri istenmiştir. Her bir resim için, senaryodaki konuya göre öğretmenin seçtiği ve öğrencilerin isteği ile bir öğrenci tayin edilmiştir. Öğrenciler sınıf etkinliği içerisinde resimlerini çizmiş ve haftanın konusu olduğu için farklı renkteki ipleri de resimlerinin uygun olan ve istedikleri kısımlarına yapıştırarak kullanmışlardır. Okul öncesi öğretmenlerin uygun gördüğü süre dâhilinde resim çizmeye ayrılan süre yaklaşık 35 dakika, iplerle resimlerin birleştirildiği etkinlik ise yaklaşık yarım saat sürmüştür. Sınıftaki 17 öğrenci birer resim çizmiştir. Böylelikle sınıfta beyin fırtınası ile

oluşturulan senaryoya ait resimli birer sayfa oluşturulmuştur. Üretim öncesi süreçte yapılan bütün çalışmalar etkinliğin birinci gününde gerçekleşmiştir.

Üretim Sürecinde Yapılanlar: Öğrenciler gruplar halinde (3-4'erli gruplar) senaryolarla resim ve müziği bilgisayar ortamında bir araya getirerek, dijital hikâyelerini oluşturmuşlardır. Bu süreçteki etkinlikler üretim öncesi süreçten bir gün sonra gerçekleştirilmiştir. Bu aşamada öğrenciler tarafından çizilen resimler dijital ortama aktarılmıştır. Aktarma sırasında öğrenciler sırsıyla resimleri kendileri çekmiş, dijital ortama öğretmenleri eşliğinde aktarmışlardır. Bu etkinlik yaklaşık 30 dakika sürmüştür. Ardından öğretmenlerin ve araştırmacının önderliğinde PhotoStory 3 programı kullanılarak yazılan senaryo ve resimler bir araya getirilmiştir (Örnek sayfalar için Şekil 1'e bakınız). Programın kullanımı boyunca araştırmacı tarafından öğretmenlere teknik destek verilmiştir. Seslendirme aşaması senaryoya bağlı kalınarak öğretmenler tarafından etkinliğin başladığı 3. günde gerçekleştirilmiştir. Öğrencilerin küçük olmaları ve okuma yazma bilmemeleri dolayısıyla, senaryonun içeriğini okuyup seslendirme yapamayacakları düşünülerek bu aşamanın kendi öğretmenleri tarafından yapılması uygun bulunmuştur. Öğretmen, dijital hikâye oluşturmanın amacına uygun olarak senaryoya anlam ve derinlik katacak şekilde, uygun ses ve tonlamalarla yapmıştır.



Şekil 1. Oluşturulan dijital hikâyeden çeşitli görüntüler.

Üretim Sonrası ve Dağıtım Sürecinde Yapılanlar: Üretim sonrası süreçte, oluşturulan dijital hikâye geribildirim almak amacıyla küçük bir grupta değerlendirilir. Akran değerlendirmesi, uzman değerlendirmesi, öğretmen değerlendirmesi yapılarak farklı bakış açıları alınır ve gereken düzenlemeler yapılır. Çalışmada oluşturulan dijital hikâyeler okuldaki süreçte yer alan öğretmenlerle değerlendirilmiştir. Dağıtım aşamasında, dijital hikâye öncelikle sınıf ve diğer gruplardaki paylaşımcılar gibi ilk aşamadaki izleyiciyle paylaşılabilir. Burada oluşturulan dijital

hikâyeler öncelikle tüm sınıfça izlenmiştir. Sonraki dağıtım aşamasında ise sosyal paylaşım siteleri yoluyla farklı izleyici gruplarıyla paylaşılır. Bu süreç ise oluşturulan dijital hikâyelerin okulun Facebook sayfasından paylaşılması ve takip edenlerce yorumlanmasıyla gerçekleştirilmiştir.

Tablo 1

Dijital hikâyenin senaryosunun ve görsellerinin oluşturulma süreci

Konu: İPLER

Öğretmen önceki derslerine ipler konusunu işlemiş, iplerin nasıl yapıldığından, ip çeşitlerinden bahsetmiş, bu iplerin nerelerde, ne amaçla kullanılacağına değinmiştir. Bu hafta ipleri kesip kullanarak çeşitli etkinlikler yapılması planlanmıştır. İşte bu amaçla sınıf öğretmeni, sınıfta öğrencilerle birlikte bir hikâye oluşturmayı, oluşturduktan sonra hikâyeleriyle ilgili resimler yapıp, ipleri de bu resimlerde kullanmayı, sonra da oluşturdukları senaryoya ipleri kullandıkları ilgili resimleri multimedya teknolojileriyle bir araya getirerek dijital hikâye oluşturmayı amaçlamıştır.

Senaryo (İtalik yazılan kısımlar öğretmenin senaryo oluştururken öğrencilerin istek ve cevaplarına göre senaryo için aldığı notlardır)	Resim	Resmi çizecek öğrencinin belirlenmesi
Öğretmen <i>“Pembe çatılı, duvarları yeşil renkle boyalı tek katlı bir ev varmış”</i> diyerek hikâyeyi başlatır. <i>“Peki bu evde kimler yaşarmış?”</i> (Beyin fırtınasını başlatan sorudur.) Öğrenciler: <i>“Ayşe, Murat, İdil, Serap, Dilek, Mert, anne, baba, abla”</i> gibi cevaplar verirler. Öğretmen: <i>“Ayşe, annesi ve babası yaşarmış.”</i> Peki anne ve babasının ismi neymiş? Öğrenciler cevap verirler ve içlerinden iki isim seçilir. Öğretmen: <i>“Ayşe, annesi Dilek, babası Mert ile bu evde yaşarmış”</i> . <i>“Peki o gün hava nasılmış çocuklar?”</i> diyerek sorar öğretmen. Öğrenciler: <i>“Çoğunluğu “güneşliiiii”</i> şeklinde cevap verir. Öğretmen: <i>“Güneşli havalarda ne yapılır?”</i> Öğrenciler: <i>“Piknik, parka gidilir, havuza gidilir, bahçeye çıkılır...”</i> Öğretmen: <i>“Öğrencilerin söylediklerinden seçerek senaryo için notlar alır: “Ayşe: Bugün dışarıda güneşli bir hava var demiş. Babası: O zaman hep beraber birlikte pikniğe gidelim demiş.”</i> Öğretmen: <i>“Pikniğe neyle gidilir?”</i> Öğrenciler: <i>“Arabaylaaa...”</i> Öğretmen: <i>“Araba hangi renk?”</i> Öğrencinin bir tanesine sorar: <i>“Mavi”</i> Öğretmen: <i>“Piknik sepetini ve oyunlarını hazırlayıp</i>	Pembe çatılı, duvarları yeşil renkle boyalı tek katlı bir ev resmi çizilecek. Ailenin resmi çizilecek. Güneşli hava resmi çizilecek. Piknik resmi çizilecek. Mavi renkli araba çizilecek.	Bu bahsedilen resmi kimin çizmek istediği sorulup istekli olanlardan birisi seçilir. Öğrenci: Deniz Ayşe ismini veren öğrenci resmi çizecek. Öğrenci: Ege Havanın güneşli olduğunu belirten öğrencilerden birisi resmi çizecek. Öğrenci: Rüzgar Piknik cevabını veren öğrencilerden birisi çizecek. Öğrenci: Ela Mavi rengi söyleyen öğrenciye çizdirilecek. Öğrenci: Zeynep

arabayla pikniğe gitmişler”

Öğretmen: Piknikte hangi oyunları oynamışlar?

Öğrenciler: Saklambaç, istop, yakan top, parkta oynamışlar, tavla oynamışlar, kovalamaca oynamışlar...

Öğretmen: *“Piknikte ağaçların arkasına saklanıp saklambaç oynamışlar.*

Hep birlikte istop ve yakar top oynayıp çok eğlenmişler.”

Öğretmen: Sonra ne yapmışlar?

Öğrenciler: Yemeklerini yemişler

Öğretmen: *Oyunlarını oynadıktan sonra piknik için hazırladıkları yiyecekleri piknik örtüsünün üzerine koyup yemeye başlamışlar.*

Senaryo bu işleyişle devam etmiştir ve tamamı hazırlanmıştır.

Saklambaç

oynayanların resmi çizilecek.

Top oynayanların resmi çizilecek.

Piknik yapma resmi çizilecek

Oyunları söyleyen

öğrencilerden birisine çizdirilecek.

Öğrenci: Emir

Piknik cevabını veren

öğrencilerden birisi çizecek.

Öğrenci: Derin

Bulgular

Çalışmanın bulguları araştırmanın sorularına uygun olarak belirlenen temalar dâhilinde verilmiştir.

Okul Öncesi Öğrencilerle Dijital Hikâye Anlatımı Uygulamalarının Faydalarına Yönelik Bulgular

Öğretmenlerin dijital hikâye anlatımının okul öncesi gruplarda bir sınıf etkinliği olarak kullanımının sağladığı faydalara yönelik görüşleri alınmıştır. Araştırmaya katılan öğretmenler, öğrencilerin dikkatini çeken uygulamalar olduğu, eğlenceli bir deneyim sunduğu, öğrencilerin sürece aktif katılımını sağladığı, somut deneyimler elde etmelerine katkı sağladığı, teknolojik gelişimlerine katkı sağladığı yönünde görüş bildirmişlerdir. Öğretmenlerden bir tanesinin dijital hikâye oluşturma sürecinin eğlenceli bir deneyim olduğu yönündeki görüşü aşağıdaki gibidir:

Ö1, Görüşme: “Okul öncesi gruplarla çalışıyorsanız, eğlenirken öğrenmeleri gerektiğini bilirsiniz. Dijital hikâyeleri bu bakımdan faydalı buldum. Çünkü öğrencilerim süreci yaşarken çok eğlendiler ve bu eğlenceli deneyim sırasında da birçok farklı deneyim elde ettiler.”

Öğretmenlerin tamamı dijital hikâye anlatımı sürecinin çocukların somut deneyim elde etmelerine katkı sağladığı yönünde görüş bildirmişlerdir. Ayrıca her aşamada ayrı ayrı görev alarak süreçte aktif rol oynadıklarını da vurgulamışlardır.

Ö2, Görüşme: “Senaryosunu birlikte oluşturduğumuz hikâyemizi resimleyerek somutlaştırdık. En sonunda da dijital ortama aktarıp hikâyeleriyle resimlerini bir bütün haline getirdik. Çocuklar sürecin her aşamasında görev aldılar, aktif oldular. Dijital hikâyeler oluşturarak her aşamasında görev aldıkları hikâyelerini bütünsel halde görmek, çocuklar için faydalı bir deneyim oldu.”

Ö1, Görüşme: “Çocuklar bir şeyi yaparken ne kadar görev alırlarsa o kadar iyi öğreniyorlar. Hele ki anaokulu çağındaki çocukları sürece katmadan sadece izleyici olmalarını istemek imkânsız! Dijital hikâye oluşturma sürecinde öğrencilerimin hep yapabileceği bir şeyler vardı, hep aktiftiler. Bu süreci değerli kıldı.”

Öğretmenlerin hepsi günümüzdeki öğrencilerin çok farkı olduğu, çünkü teknolojiyle bütünleşmiş bir dünya içerisinde doğduklarından bahsetmişlerdir. Dolayısıyla da teknolojiden kaçmak yerine yerinde, yeterince ve etkili şekilde kullanmanın önemine vurgu yapmışlardır. İşte bu noktada dijital hikâye anlatımı uygulamalarının sınıfta kullanılmasının da öğrencilere “üretme, ürün ortaya koyma” anlamında katkı sağladığını vurgulamışlardır. Öğretmenler ürün çıkarma sürecinin öğrencilerinin yaratıcılığını desteklediği konusunda da hemfikir olmuşlardır.

Ö1, Görüşme: “Etkinlikler sırasında bir ürün ortaya koyulurken, özgün olmak için yaratıcılık ön plandadır. Zaten bu yaştaki çocuklar o kadar yaratıcı ki, şaşırırsınız. Dijital hikâye anlatımının yaratıcılığı desteklediğini düşünüyorum.”

Ö2, Görüşme: “Öğrencilerim artık teknolojiyle donanmış bir dünya içerisinde. Teknolojiyi reddetmek imkânsız. Bizim hem anne-baba hem de öğretmenler olarak görevimizin onların sadece teknolojiyi kullanan ve tüketen bireyler olmaları yerine, teknolojiyi kullanarak bir şeyler üreten bireyler olmalarına yardımcı olmak diye

düşünüyorum. Bu noktada dijital hikâye anlatımı uygulamalarını teknolojiyi kullanarak ürünler oluşturmamanıza katkı sağladığı için faydalı buldum.”

Ö3, Görüşme: “Bilgisayarların çok fazla kullanıldığı günümüz dünyasında çocuklarımıza bunu oyun dışında ne şekilde kullanabileceklerini öğretmek bizlerin görevi. Okulda çocuklarımla dijital hikâyeleri oluştururken hep aklımdan teknolojiden ne güzel faydalanıyoruz diye geçti, hoşuma gitti.”

Aynı zamanda öğretmenler dijital hikâye anlatımı uygulamalarının öğrencilerin görselleştirme becerilerine katkı sağladığından bahsetmişlerdir. Ek olarak öğretmenler, dijital hikâyelerin kolaylıkla yıllarca saklanabilecek biçimde olmasını çok faydalı bulmuşlardır.

Ö2, Görüşme: “Çocuklarla senaryomuzu işbirliği içerisinde yazdık. Dijital hikâyelerimizi oluştururken, oluşturduğumuz bu hayali senaryomuzu görselleştirdiler. Sonunda elimizde izleyebileceğimiz, dinleyebileceğimiz bir hikâyemiz oldu. Soyut işlemler döneminde olan çocuklar için resim, ses gibi öğelerle desteklenip soyut öğelerin de somutlaştırıldığı, her aşamasında öğrencilerin görev aldığı bu süreci faydalı buldum. Ayrıca dokümanları yer sıkıntısı olmadan uzuuun yıllar koruyabileceğimiz birer hatıra elde ettik.”

Ö3, Görüşme: “Senaryomuzdan ve resimlerimizden bir hikâye oluşturduk, onu seslendirdik. Öğrencilerimle beraber yıllarca saklayabileceğimiz, izleyebileceğimiz, başkalarıyla paylaşabileceğimiz bir hikâyemiz oldu.”

Görüşme yapılan öğretmenlerden bir tanesi, sınıfta dijital hikâye anlatımı etkinlikleri sırasında öğrencilerinin bir sürü yeni kavram ve tanımla tanıştığına vurgu yapmış, bunun faydalarından bahsetmiştir. Aynı zamanda öğretmenlerin tamamı dijital hikâye anlatımı etkinliklerinin öğrenciler için farklı bir öğrenme ortamı sunduğundan dolayı öğrencilerin ilgilerinin arttığından, farklı yeteneklerinin ortaya çıkarılması için güzel bir fırsat olduğunu düşündüklerinden bahsetmişlerdir. Öğretmenlerden bir tanesi farklı yeteneklerin ortaya çıkmasına sağladığı katkıyı aşağıdaki cümlelerle ifade etmiştir:

Ö1, Görüşme: “Her çocuđun yetenek ve ilgisi çok farklı. Onların yetenek ve ilgilerini fark edip ortaya çıkarmak için farklı ortamlar gerekiyor. Dijital hikâye anlatımı süreci de şimdiye kadar yaptığımız etkinliklerden çok farklıydı ve öğrencilerimin yeteneklerini keşfetmeme yardımcı oldu. Aynı zamanda çocukların kendilerinin de ilgilerini ortaya çıkaran farklı bir ortam oluştu.”

Okul Öncesi Öğrencilerle Dijital Hikâye Anlatımı Uygulamaları Sırasında Karşılaşılan Güçlüklere Yönelik Bulgular

Dijital hikâye anlatımının sınıf ortamında kullanımından önce öğretmenlere 2 saatlik bilgilendirme süreci yapılmıştır. Öğretmenlerin tamamı hikâye anlatma sürecini bildiklerini, çocuklarla hikâyeler oluşturduklarını belirtmişler, fakat dijital hikâye anlatımı ile ilgili olarak bilgi sahibi olmadıklarını vurgulamışlardır. Yalnızca Ö3 internet üzerinden araştırma yaparken, öğretmenlerin öğrencileriyle beraber dil öğretimi sırasında bilgisayarları kullanarak hikâyeler oluşturduğuna dair içerik gördüğünü belirtmiştir. Öğretmenler dijital hikâyelerin uygulanması aşamasında karşılaştıkları güçlüklerin temeli olarak “teknolojik bilgi eksikliği”nden bahsetmişlerdir. Dijital hikâye oluşturma sürecinde kullanılan programın kolaylığının cesaret verdiğini, tedirginliklerini atmalarını sağladığını anlatmışlardır.

Ö3, Görüşme: “Daha önce Photostory isimli programı hiç kullanmadım, öyle bir programın varlığından haberim yoktu. Ama kullanırken programın ne kadar kolay olduğunu gördüm. Teknolojiyi kullanarak öğrencilerimle bir şeyler üretmekten çok hoşlandım, cesaretlendim.”

Ö1, Görüşme: “Teknolojik bilgim çok yetersiz. O nedenle böyle bir çalışma içinde bulunacağım zaman doğrusu çok tedirgin oldum. Dijital hikâye anlatımı süreçleriyle ilgili konuştuğumuzda konu bana çok yakın geldi ama bilgisayar ortamında bunu nasıl gerçekleştireceğimiz konusunda hep endişe duydum.”

Bir diğer sebep olarak öğretmenlerden bir tanesi konu ile ilgili teorik bilgi eksikliğinden bahsetmiştir. Dijital hikâye anlatımı sürecinin nasıl yapılacağına dair yeterli bilgiye sahip olmadıklarını, dolayısıyla bunun için öneri olarak öncelikle öğretmenlerle ön toplantılar ve seminerler yapılması gerektiğini, öğrencilerle uygulama sürecine daha sonra geçilmesi gerektiğini vurgulamıştır.

Ö2, Görüşme: “Şahsen benim dijital hikâye anlatımı nedir, nasıl yapılır hiç bilgim yoktu. Ders öncesinde yaptığımız ön tanıtım toplantısı bu bakımdan çok faydalı oldu. Ama yine de uygulamaya geçinceye kadar endişem gitmedi.”

Ö3, Görüşme: “Bu tarz etkinliklerden öğretmenlerin sınıfta faydalanması için tanıtıcı toplantılar, seminerler mutlaka gerekli. Hiç kimsenin okuyarak, ben bunu sınıfta uygulayayım diyeceğini sanmıyorum.”

Yukarıda bahsedilenlere ek olarak öğretmenler sınıfın donanımsal açıdan uygun olması gerektiğine vurgu yapmışlardır. Sınıf mevcudu çok kalabalık olan sınıflarda uygulamanın kolay olmayacağından bahsetmişlerdir.

Ö1, Görüşme: “Bizim okuldaki sınıflarımızda en fazla 20 öğrenci bulunur. Ama kalabalık sınıflarda uygulamanın kolay olmayacağını düşünüyorum.”

Ö2, Görüşme: “Sınıf mevcudumuz bu uygulama için idealdi. Ama kalabalık bir sınıfta uygulamak eminim çok kolay olmaz.”

Okul Öncesi Öğrencilerle Dijital Hikâye Anlatımı Uygulamalarına Yönelik Öneriler

Öğretmenlerin tamamı dönem içerisinde farklı konularda sınıfta öğrencilerle hikâyeler oluşturduklarını, müfredatları dâhilinde hikâye anlatımına çok fazla yer verdiklerini vurgulamışlardır. Fakat dijital hikâye anlatımı sürecini ilk defa deneyimlediklerini ifade etmişleridir. Dijital hikâye anlatımı sürecinde öğrenciler gruplar halinde çalışmışlardır. Sınıfta her öğrenciye tek bilgisayar düşmemektedir. Öğretmenler okul öncesi gruplarla bilgisayar

başında etkinlikler gerçekleştirirken birer öğrenciyi bir bilgisayar karşına oturtmak yerine gruplar halinde oturtmanın daha faydalı olduğundan bahsetmişlerdir. Okuma yazma bilmedikleri ve böylelikle süreç içerisinde konuşarak fikir alışverişinde buldukları ve ürünlerine birlikte karar verdiklerini ifade etmişlerdir. Ayrıca okul öncesi gruplarla etkinlikler yaparken sürekli olarak öğretmenlerin de onlara destek vermesi gerektiğini vurgulamışlardır. Okul öncesi gruplarda dijital hikâye etkinliğinin grup çalışmaları yapmak için faydalı olduğunu vurgulamışlardır.

Ö1, Görüşme: “Sınıfta her öğrenciye için tek bir bilgisayar yoktu. Ama olsa bile ben öğrencileri mutlaka 2-3 kişi bir arada oturtuyorum. Bir arada oturup çalışırken iletişim halinde olup paylaşımlarda bulunuyorlar. Dijital hikâye anlatımı etkinliklerinin grup çalışmalarını desteklediğini düşünüyorum. Okul öncesinde bu etkinlikleri yapacaklara önerim grup halinde çalışma yaptırtması. Elbette diğer büyük yaş gruplarını bilemem.”

Çalışmaya katılan İngilizce Öğretmeni, dijital hikâyelerden kendi alanında, dil öğretiminde kullanmanın faydalı olacağından bahsetmiştir.

Ö3, Görüşme: “Dijital hikâyeleri kullanırken aklıma gelen ilk şey, öğrencilerime dil öğretirken bu uygulamadan farklı şekillerde faydalanabileceğim oldu. Araştırmacı arkadaşım da zaten alan yazında dil öğretiminde kullanıldığına dair birçok çalışma olduğundan bahsetti. Sınıflarımda nasıl bundan faydalanabileceğimi araştıracağım, yabancı dil öğretmenlerine de öneririm, güzel etkinlikler planlayabiliriz.”

Çalışmaya katılan öğretmenlerden ikisi dijital hikâye anlatımı etkinliklerinin çocukların zengin bir yaratıcı çevre oluşturmalarını desteklediğini vurgulamışlardır, öğrenme ortamlarında bu nedenle kullanımını desteklediklerini belirtmişlerdir.

Ö1, Görüşme: “Geçirdiğimiz birkaç günlük süreçteki tüm etkinlikler, çocukların sürekli aktif oldukları, izlemek yerine bir şeyler yaptıkları şekildeydi. Tamamen yaratıcılıklarını kullanarak dijital hikâyeleri gruplar halinde tamamladık. Ben dijital hikâye anlatımını öneriyorum çünkü yaratıcı bir öğrenme ortamı oluşturduğunu

düşünüyorum ve çocuklarım için zengin yaratıcı öğrenme ortamları sunmak gelişimleri için çok önemli.”

Çalışmaya katılan öğretmenler dijital hikâye anlatımı uygulamaları sayesinde sınıfta teknoloji kullanımına dikkat çekildiğinden bahsetmişlerdir. Bilgisayarların farklı ve faydalı uygulamalar için öğrenme ortamlarında da kullanılması gerektiğini vurgulamışlardır. Bu noktada da velilerin mutlaka ne amaçla ve ne şekilde öğrenme ortamlarında teknolojiden faydalandığına yönelik bilgilendirmeler yapılmasını önermişlerdir.

Ö2, Görüşme: “Dijital hikâyeler oluştururken sınıfta teknolojiden aslında ne kadar güzel şekilde faydalanabileceğimizi düşündüm hep. Hem biz öğretmenler hem de çocuklar için teknolojiden nasıl faydalanabiliriz sorusuna bir cevap oldu bu uygulamalar. Öğrencilerin velilerinin de bu konuda mutlaka bilgilendirilmesini uygun buluyorum.”

Ö1, Görüşme: Sınıfta bilgisayarlar kullanılacağı zaman ya da farklı teknolojilerden faydalanılacağı zaman bazı velilerimiz oyun mu oynatacaksınız, ne gerek var, böyle şeylerden uzak dursunlar vs. gibi düşüncelerini dile getiriyorlar. Bu anlamda dijital hikâye anlatımı uygulamalarını velilerimizin de mutlaka görmesi ve konuda bilgilenebilmesi gerektiğini, çocuklarının teknolojiden aslında ne de verimli şekilde faydalandıklarını anlamaları gerektiğini düşünüyorum.”

Öğretmenlerin tamamı bir öneri olarak, sınıflarda teknoloji entegrasyonu süreci ve dijital hikâye anlatımıyla ilgili seminerlerin düzenlenmesi gerekliliğinden bahsetmişlerdir.

Ö1, Görüşme: “Bana kalırsa, öğrencilerle uygulamaya geçmeden önce öğretmenler kendi aralarında mutlaka bunu uygulamalıdır. Seminer verilebilir, ya da birkaç saatlik oturumlar vs..”

Ö2, Görüşme: “Ara ara teknolojinin sınıfta kullanımı vb. konularda seminerler düzenlense ve katılabilirsek, çok isterim. Üniversitede ne öğrendiysek sadece onla

devam ediyoruz birçođumuz. Yenilikler takip etmemiz için bu tarz etkinliklerde bulunmamız şart.”

Ö3, Görüşme: “Teknoloji entegrasyonu hep düşündüğüm bir konudur. Bu benim için güzel bir uygulama oldu. Keşke bu gibi seminerler olsa.”

Görüşme yapılan öğretmenlerin tamamı yaptıkları uygulamaların korktukları gibi zor olmadığı, teknolojinin kullanımına yönelik çekinceleri olmalarına karşın, bunu aştıklarını, uygulamaların kolay olduğunu ve diğer öğretmenlerin de denemesi gerektiğini belirtmişlerdir. İlerleyen zamanlarda da sınıflarında kullanmak istediklerinden bahsetmişlerdir.

Ö1, Görüşme: “Dijital hikâye oluşturmayı sevdim, faydalı buldum. Sınıflarımda kullanmak isterim. Teknolojiyi kullanmak korktuğum gibi zor değilmiş.”

Ö2, Görüşme: “Önümüzdeki günlerde babalar günü etkinliklerimiz olacak. Öğrencilerimle babaları için hediye birer dijital hikâye oluşturmak istiyorum. Çok hoş birer anı olacağını düşünüyorum.”

Ö3, Görüşme: “İngilizce öğretmeni olarak derslerime mutlaka entegre edeceğim. Çok faydalı olacağını düşünüyorum, zaten teknolojiyi nasıl kullanabilirim diye uzun zamandır araştırıyordum. Kolay ve faydalı bir yol buldum.”

Tartışma ve Sonuç

Bu çalışmada okul öncesi gruplarla ders kapsamında bir dijital hikâye anlatımı deneyimi anlatılmış, süreçte görev alan öğretmenlerin konuya ilişkin görüşleri okul öncesi öğrencilerle dijital hikâye uygulamalarının faydaları, süreçte karşılaşılan güçlükler ve öneriler doğrultusunda sunulmuştur.

Öğretmenlerin okul öncesindeki öğrencileriyle dijital hikâye anlatımı uygulamaları yapmalarının faydalarını ortaya koyan görüşleri incelendiğinde özellikle dikkat çeken, eğlenceli, süreci aktif

katılımı destekleyen, somut deneyimler elde edilmesine katkı sağlayan, ürün üzerinde çalışmayı sağlayan, farklı yeteneklerin ortaya çıkmasını destekleyen, teknolojik ve görselleştirme becerilerinin gelişimine katkı sağlayan, ilgi çekici deneyimler olduğu ön plana çıkmıştır. Sınıf ortamında aktif öğrenmeyi destekleyen eğlenceli etkinlikler olduğuna yönelik görüşler alanyazında çeşitli çalışmalar tarafından da desteklenmektedir (Kocaman-Karoglu, 2014; Hung, Hwang, ve Huang, 2012; Wang ve Zhan, 2010). Öğretmenler, dijital hikâye anlatımı sürecine aktif bir şekilde katılan öğrencilerin ve de aynı zamanda öğretmenlerin de öğrenme ortamlarında teknolojiyi nasıl etkili bir şekilde kullanacaklarını zamanla öğreneceklerinden bahsetmişlerdir. Jakes ve Brennan (2005) dijital hikâye anlatımı sürecinin öğrencilerin iletişim teknolojilerini etkili bir şekilde kullanmalarını sağladığını ifade etmişlerdir. Öğretmenlerinin birçoğu evde ve okullarda bilgisayar, tablet, fotoğraf makinesi gibi teknolojilere sahip olmakla birlikte, bunları öğrenme ortamında nasıl kullanacaklarını bilmemektedirler. Müfredat dâhilinde bu teknolojilerden faydalanmak anlamında dijital hikâye anlatımı uygulamalarının iyi bir örnek teşkil edeceği düşünülmektedir.

Aynı zamanda öğrenme deneyimi sürecinde öğrencilerin sürekli aktif katılımının sağlandığı ve dolayısıyla faydalı olduğu vurgulanmıştır. Bahsettikleri bir başka fayda ise somut deneyim elde etmelerine ve teknolojik gelişimlerine sağladığı katkıdır. Robin (2008) dijital hikâye anlatımı sürecinde aktif görev alan öğrencilerin bilgi okuryazarlıklarının, görsel okuryazarlıklarının ve medya okuryazarlıklarının gelişebileceğinden bahsetmiştir. Süreç boyunca sadece dinleyici olmak yerine sürece aktif ve anlamlı katılım farkı çalışmalarıca da öne çıkarılmıştır (Heo, 2009; Sadik, 2008).

Dijital hikâye anlatımı sırasında bir ürün oluşturmayı kıymetli bulduklarını belirten öğretmenler, okul öncesi öğrencilerin zaten fazlasıyla yaratıcı olduklarından bahsetmiş, dijital hikâye anlatımı sürecinin de bu yaratıcılığı geliştirmede katkısı olacağını vurgulamışlardır. Küçük yaştaki bireylerde var olan bu yaratıcılığın desteklenmesi için ilerleyen yıllarda da öğrenme ortamlarında üretkenliği destekleyen bu tarz etkinliklerin düzenlenmesi faydalı olacaktır.

Öğretmenlerle yapılan görüşmeler sırasında okul öncesi öğrencilerle dijital hikâye anlatımı etkinlikleri sırasında karşılaştıkları güçlüklerle yönelik fikirleri sorulmuştur. Öğretmenlerin

alanyazında bahsedilen birçok glkten bahsetmediđi, yalnızca teorik ve teknolojik bilgi eksikliđine vurgu yaptıđı grlmştr. Bunun nedeni olarak, okul ncesi gruplarla yapılan alıřmaların diđer đrenme kademelerinden ok farklı olduđu, zaman kısıtlamasının ok olmadığı, ođunlukla etkinlikler zerinde oyunla alıřıldıđı, henz bu yařlarda bir sınav kaygısının đrenci ve velilerde olmadığı gibi noktalar sıralanabilir. Birok arařtırmada zaman darlıđının teknoloji entegrasyonu ynnde bir engel olduđundan bahsedilmiř (Cuban, 2001; Hew ve Brush, 2007), dijital hikye anlatımı etkinliklerinin yapıldıđı alıřmalarda da zaman sıkıntısından bahsedilmiřtir (Gakhar, 2007; Karakoyun, 2014; Kocaman-Karoglu, 2014; Robin, 2006; Sadik, 2008). Bu alıřmada ise đretmenler, mfredat ierisinde dijital hikye etkinliklerine yer vermek iin zaman kavramından bir sorun olarak bahsetmemiřlerdir. Okul ncesi gruplarla alıřmalarda mfredatın daha esnek olması, aktivitelere daha fazla zaman ayırabilme řansı olması, zaman darlıđından bahsedilmemesi iin bir gereke olarak dřnlebilir. đretmenler, okul ncesi gruplarla dijital hikye anlatımı etkinliklerini ilerleyen zamanlarda da yapmayı istediklerini vurgulamıřlar, grup alıřmalarını, zengin bir yaratıcı evre oluřturmayı, teknolojinin đretim amalı kullanımını desteklemesi gibi nedenlerle diđer đretmenlerin de kullanması iin nerdiklerini belirtmiřlerdir. Arařtırma sonularında belirtildiđi zere đretmenler, geleceđin genlerinin teknoloji ile btnleřmiř sınıflarda đrenim grmesi gerektiđinden bahsetmiřlerdir. Teknolojiyle sınıf ortamında erken yařlarda karřılařarak yeni bir řeyler retmek iin nasıl faydalanacaklarını sınıf ortamında đrenmeye bařlamaları gerekliliđine inandıklarını belirtmiřlerdir. Teknolojiyle zaten dođuřtan itibaren tanışmak durumunda kalan bu bireylerin 21. Yzyıl'ın ihtiyaları dođrultusunda kk yařlardan itibaren reten konumunda olmalarına vurgu yaparak sınıf ortamında kullanımını desteklemiřlerdir.

Arařtırma sonularına gre đretmenler dijital hikye anlatımı srecinde hikyeler oluřturulurken bireysel deđil grup halinde alıřmanın gerekliliđine ve nemine vurgu yapmıř; okul ncesi đrencilerle bireysel alıřmaktan te iřbirlikli alıřmalar yapmak iin ideal olduđunu vurgulamıřlardır. Sadik (2008) dijital hikye anlatımının iřbirliđini artırdıđını belirtmiř, bu bađlamda kullanımı nerilmiřtir. Dijital hikye anlatımı uygulamaları srecinde đretmenler đrencilerin srekli bir arada alıřmasına destek vermiř, kendileri de đrencileri hi yalnız bırakmayıp srekli yardımcı olmuřlardır. Brostrom (2002) hikye anlatımı srecinde okul ncesi

gruplarda diğer gruplardan farklı olarak desteklenmesi, süreçte yardımcı olunması gerektiğine vurgu yapmıştır.

Öğretmenlerin tamamı dijital hikâye anlatımından daha sonraki zamanlarda da faydalanmak istediklerinden bahsetmişlerdir. Alanyazındaki çeşitli çalışmalar da dijital hikâye anlatımı sürecini deneyimleyen bireylerin ilerleyen zamanlarda kullanmak istediğine yönelik bulguyu destekler niteliktedir (Dogan ve Robin, 2010; Karakoyun, 2014; Kocaman-Karoglu, 2014, Sadik, 2008). Öğretmenler, dijital hikâye anlatımından faydalanmak isteyenler öğretmenlere uygulayacakları sınıf mevcudunun kalabalık olmaması, donanımsal olarak uygun olması, velilerin mutlaka işleyiş hakkında bilgilendirilmesi gibi önerilerde bulunmuşlardır. Öğretmenlerin birçoğunun teknolojiyle pedagojinin bir araya getirildiği örnek uygulamalardan haberdar olmadığı, teknolojiye karşı ön yargılarının olduğu, dolayısıyla ara ara yapılan seminerlerle öğretmenlere destek verilmesi gerektiğini belirtmişlerdir.

Ayrıca bu çalışma amaçları doğrultusunda “sınıfta okul öncesi bir gruplarla dijital hikâye anlatımı etkinliği nasıl yapılır” sorusuna cevap vermektedir. Henüz okuma-yazma bilmeyen küçük yaştaki çocuklarla bu etkinlikleri gerçekleştirmek diğer gruplara göre farklı dinamiklere sahiptir. Çalışmada dijital hikâye anlatımı etkinliği sürecinde senaryoların oluşturulması, dijital hikâye için görsellerin oluşturulması, fotoğraf makinası, bilgisayar ve gerekli yazılımın kullanılması süreçlerinden bahsedilmiştir.

Öneriler

Ülkemizde son yıllarda dijital hikâye anlatımı kavram olarak kullanılsa da, öğretmenlerce okullarda kullanımına yönelik sınırlı sayıda araştırma ortaya koyulmuştur. Bu çalışmada yalnızca tek bir okul öncesi kurumda, orada çalışan öğretmenlerden dijital hikâye anlatma sürecine katılmayı kabul eden 3 tanesi ve sınıftaki 17 adet beş yaş grubu öğrenciyle yapılan uygulamaya yer verilmiştir. Çalışma nitel desene uygun olarak yapılmıştır, genellenebilirliği düşüktür. Farklı örneklemeler üzerinde, nitel ve nicel çalışmalar gerçekleştirilebilir. Yapılacak olan çalışmalar öğretmenlere ek olarak öğrencilerden de veriler toplanarak daha zenginleştirilebilir. Farklı yaş gruplarında dijital hikâye uygulamaları yapılarak karşılaştırmalar yapılabilir. Çalışmanın

öđrenme ortamlarında dijital hikâye anlatımıyla ilgili çalıřmak isteyen, sınıflarında kullanmak isteyen öđretmen ve arařtırmacılara faydalı olacađı düşünölmektedir.

EK1: Öğrencilerin oluşturduğu hikâyenin tüm senaryosu sunulmuştur.

MUTLU AİLE PİKNIĞE GİDİYOR

Sayfa 1. Pembe çatılı, duvarları yeşil renkle boyalı tek katlı bir ev varmış.

Sayfa 2. Ayşe, annesi Dilek, babası Mert ile bu evde yaşamış.

Sayfa 3. Ayşe: Bugün dışarıda güneşli bir hava var demiş.

Babası: O zaman hep beraber birlikte pikniğe gidelim demiş.

Sayfa 4. Piknik sepetini ve oyunlarını hazırlayıp arabayla pikniğe gitmişler.

Sayfa 5. Piknikte ağaçların arkasına saklanıp saklambaç oynamışlar.

Sayfa 6. Hep birlikte istop ve yakar top oynayıp çok eğlenmişler.

Sayfa 7. Oyunlarını oynadıktan sonra piknik için hazırladıkları yiyecekleri piknik örtüsünün üzerine koyup yemeye başlamışlar.

Sayfa 8. Bu sırada yanlarına gelen tavşanı havuçla beslemişler.

Sayfa 9. Biraz sonra yanlarına miyav miyavvvv diyerek bir kedi gelmiş. Kedinin karnını sütle doyurmuşlar.

Sayfa 10. Kediden sonra bu sefer de köpek gelmiş. Köpeği de et ve kemikle beslemişler.

Hayvanların hepsi teşekkür edip yanlarından ayrılmışlar.

Sayfa 11. Gökyüzünde birden şimşek çakmaya, yağmur yağmaya başlamış. Hemen piknik eşyalarını toplayıp eve gitmek istemişler. Amaaa o da neee????

Sayfa 12. Arabanın önüne büyük bir kütük düştüğü için eve gidememişler, piknik yerine kalmışlar.

Sayfa 13. Hemen arabanın bagajından çadırlarını çıkarıp kurmuşlar.

Sayfa 14. Ayşe çadırın içinde anne ve babasına bale gösterisi yapmış. Sonra hemen uyumuşlar.

Sayfa 15. Sabah olduğunda tavşan, kedi ve köpek arabanın durumunu görünce hemen gidip file yardım istemişler. Fil de arabanın önünden kütüğü hortumuyla çekip kaldırmış. Ayşe, Mert ve Dilek file ve diğer hayvanlara çok teşekkür etmiş. Ayşe, “yardımlaşmak çok güzeeeel” demiş.

Sayfa 16. Sonra mavi arabalarına binip...

Sayfa 17. Evlerine gitmişler.

Sayfa 18. Hepsi de güzel bir gün geçirdikleri için çok mutlu olmuşlar.

Kaynakça

- Banaszewski, M. T. (2005). *Digital storytelling: Supporting digital literacy in grades 4-12*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Georgia Institute of Technology.
- Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (1998). *Qualitative research for education: An introduction to theory and methods* (3rd ed.). Boston: Allyn and Bacon.
- Bratitsis, T., Kotopoulos, T. & Mandila, K. (2012). Kindergarten children's motivation and collaboration being triggered via computers while creating digital stories: a case study. *International Journal of Knowledge and Learning*, 8(3-4), 239-258.
- Brostrom, S. (2002). Children tell stories. *European Early Childhood Education Research Journal* 10(1); 85-97.
- Couse, L. J., & Chen, D. W. (2010). A tablet computer for young children? Exploring its viability for early childhood education. *Journal of Research on Technology in Education*, 43(1), 75-96.
- Coutinho, C. (2010). Storytelling as a strategy for integrating technologies into the curriculum: An empirical study with post-graduate teachers. D. Gibson ve B. Dodge (Ed.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2010* (s. 3795-3802). Chesapeake, VA: AACE.
- Cuban, L. (2001). *Oversold and underused: computers in the classroom*. Harvard University Press, Cambridge.
- Di Blas, N., Garzotto, F., Paolini, P., & Sabiescu, A. (2009). Digital storytelling as a whole-class learning activity: lessons from a three-years project. *Proceedings of the 2nd Joint International Conference on Interactive Digital Storytelling*, 14-15.
- Digital Storytelling Association (2015). Digital storytelling. 1 Ağustos 2015 tarihinde, <http://electronicportfolios.com/digistory/> adresinden erişildi.
- Dogan, B., & Robin, B. R. (2008). Implementation of digital storytelling in the classroom by teachers trained in a digital storytelling workshop. In K. McFerrin, R. Weber, R. Carlsen & D. A. Willis (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2008*. Chesapeake, VA: AACE, ss. 902-907.
- Eby, J. (2001). *Reflective planning, teaching and evaluation, K-12*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.

- Ertmer, P. A., Conklin, D., Lewandowski, J., Osika, E., Selo, M., & Wignall, E. (2003). Increasing preservice teachers' capacity for technology integration through the use of electronic models. *Teacher Education Quarterly*, 30(1), 95-112.
- Foley, L. M. (2013). *Digital storytelling in primary-grade classrooms*. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Arizona State University.
- Gakhar, S. (2007). The influence of digital storytelling experience on pre-service teacher education students' attitudes and intentions, *Masters Abstracts International*, 46(1).
- Graham, C. R., Borup, J., & Smith, N. B. (2012). Using TPACK as a framework to understand teacher candidates' technology integration decisions. *Journal of Computer Assisted Learning*, 28(6), 530-546.
- 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(4), 2236-2243.
- Harriman, C. L. S., & Branch, R. M. (2012). Aligning digital storytelling to the TPACK framework: A learning experience for pre-service teachers in a learning-by-designing project. In *Anais do Workshop de Informática na Escola*, 1(1).
- Heo, M. (2009). Digital storytelling: An empirical study of the impact of digital storytelling on pre-service teachers' self-efficacy and dispositions towards educational technology. *Educational Multimedia and Hypermedia*, 18 (4), 405-428.
- Hew, K., & Brush, T. (2007). Integrating technology into K-12 teaching and learning: Current knowledge gaps and recommendations for future research. *Educational Technology Research and Development*, 55(3), 223-252.
- Hung, C. M., Hwang, G. J., & Huang, I. (2012). A project-based digital storytelling approach for improving students' learning motivation, problem-solving competence and learning achievement. *Educational Technology & Society*, 15 (4), 368-379.
- Jakes, D. S., & Brennan, J. (2005). Capturing stories, capturing lives: An introduction to digital storytelling. 10 Ağustos 2015 tarihinde http://www.jakesonline.org/dstory_ice.pdf adresinden erişildi.
- Johnson, B., & Christensen, L. B. (2004). *Educational research: Quantitative, qualitative, and mixed approaches* (2nd ed.). Boston: Allyn & Bacon.

- Karakoyun, F. (2014). *Çevrimiçi ortamda oluşturulan dijital öyküleme etkinliklerine ilişkin öğretmen adayları ve ilköğretim öğrencilerinin görüşlerinin incelenmesi*. Yayınlanmamış Doktora tezi, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Kearney, M. (2011). A learning design for student-generated digital storytelling. *Learning, Media and Technology*, 36 (2), 169-188.
- Kocaman-Karoglu, A. (2014). Personal voices in higher education: A digital storytelling experience for pre-service teachers. *Education and Information Technologies*, 1-16. DOI 10.1007/s10639-014-9373-1
- Kocaman-Karoglu, A. (2015a). Öğretim sürecinde hikâye anlatmanın teknolojiyle değişen doğası: Dijital hikâye anlatımı. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 5(2), 89-106.
- Kocaman-Karoglu, A. (2015b). Telling stories digitally: an experiment with preschool children. *Educational Media International*, 1-13. DOI: 10.1080/09523987.2015.1100391
- Lambert, J. (2013). *Digital storytelling: Capturing lives, creating community (4th Ed)*. Routledge.
- McLellan, H. (2006). Digital storytelling in higher education. *Journal of Computing in Higher Education*, 19(1), 65-79.
- Merriam, S. (1998). *Qualitative research and case study applications in education*. San Francisco: Jossey-Bass Publishers.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *An expanded sourcebook: Qualitative data analysis* (2nd ed.). Thousand Oaks: Sage Publications.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006) Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.
- Nguyen, A. T. (2011). *Negotiations and challenges in creating a digital story: The experience of graduate students*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, University of Houston.
- Ohler, J. (2008) *Digital Storytelling in the Classroom: New Media Pathways to Literacy, Learning, and Creativity*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Oppermann, M. (2008). Digital storytelling and American studies: Critical trajectories from the emotional to the epistemological. *Arts and Humanities in Higher Education* 7(2), 171-187.
- Patton, M. Q. (1990). *Qualitative evaluation and research methods* (2nd ed). Newbury Park, CA: Sage.

- Robin, B. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into Practice*, 47(3), 220-228.
- Robin, B. (2006): The educational uses of digital storytelling. İçinde C. M. Crawford, R. Carlsen, K. McFerrin, J. Price, R. Weber & D. A. Willis (Eds.): *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2006*. Chesapeake, VA: AACE, pp. 709-716.
- Sadik, A. (2008). Digital storytelling: a meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Educational Technology Research and Development*, 56(4), 487-506.
- Tashakkori, A., & Teddlie, C. (1998). *Mixed methodology: Combining qualitative and quantitative approaches*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Verdugo, D. R., & Belmonte, I. A. (2007). Using digital stories to improve listening comprehension with Spanish young learners of English. *Language Learning and Technology*, 11(1), 87-101.
- Vernadakis, N., Avgerinos, A., Tsitskari, E., & Zachopoulou, E. (2005). The use of computer assisted instruction in preschool education: Making teaching meaningful. *Early Childhood Education Journal*, 33(2), 99-104.
- Wang, S. & Zhan, H. (2010). Enhancing teaching and learning with digital storytelling. *International Journal of Information and Communication Technology Education (IJICTE)*, 6(2), 76-87.
- Yang, Y. C., & Wu, W. I (2012). Digital storytelling for enhancing student academic achievement, critical thinking, and learning motivation: A year-long experimental study. *Computers & Education*, 59, 339-352.
- Yıldırım, A. & Şimşek H. (2011). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seckin Yayıncılık.

Extended Abstract

With advances in the technology, the integration of information and communication technologies in instructional environments from preschool groups to university in different regions at all levels has become a necessity. But even the teachers who have positive perceptions in terms of technology integration mentioned that they could not use due to the lack of adequate information and courage (Eby, 2001; Ertmer, Conklin, Lewandowski, Osika, Selo, & Wignall, 2003). Positive perceptions about digital storytelling applications in the literature would be considered as an advantage in terms of the integration in instructional environments (Kocaman-Karoğlu, 2015). Using digital storytelling practices in learning environments offers opportunities to integrate multimedia technologies into the courses for teachers and students (Heo, 2009, Robin, 2008; Sadik, 2008).

Digital storytelling integrates photographs, music, video and the voice of the narrator into a brief piece, typically with a strong emotional content (Lambert, 2013; Kearney, 2011). Through digital stories by bringing video, paintings, art, music narration and sound effects together with basic multimedia tools teachers and students tell their stories. In the literature, there is a range of studies from kindergarten to university level including the use of digital storytelling and the benefits in learning environments (Foley, 2013; Gyabak & Godina 2011; Heo 2009; Hung, Hwang, & Huang, 2012; Karakoyun, 2014; Kocaman-Karoglu, 2014; Kearney 2011; Nguyen, 2011; Sadik, 2008; Verdugo & Belmonte, 2007; Yang & Wu, 2012).

While we think about the impacts of information and communication technologies in this century, it is impossible not to think about benefiting from these technologies in educational settings. Digital storytelling might be used in technology integration processes without ignoring pedagogy; on the contrary by bringing technology, pedagogy and content knowledge together (Coutinho, 2010; Graham, Borup, & Smith, 2012; Harriman & Branch, 2012). In this process it is expected that digital storytelling practices might support teaching and learning activities in terms of ease of use and access.

Digital stories were developed as a classroom activity with 5 years old preschool children. In this study digital storytelling experiences with preschool children were described. Teachers' experiences in the process were described in terms of:

- The benefits of digital storytelling application with preschool students
- Difficulties encountered during digital storytelling implementation process with preschool students
- Recommendations for the use of digital storytelling with preschool students

Within the framework of technology integration in early childhood education, one of the aims of the study is to offer a digital storytelling activity. The other aim of the study is revealing teachers' opinions that involved the digital storytelling integration process. This study is important being an example of technology integration in an instructional environment in preschool.

The sample of the study is 17 five years old students and their 3 teachers in a private kindergarten school at Ankara. Qualitative data were collected from the teachers with semi-structured interviews. Interviews were done according to the open-ended interview approach (Patton, 1990) and took about an hour with each respondent.

Results revealed that teachers' opinions about the benefits of digital storytelling with preschool children were centered on: attractive activities, fun way of learning, support active participation, support concrete experiences, value of working on a product, allowing the emergence of different abilities, contributing to the development of technological and visualization skills, engaging experiences.

Teachers were asked about the difficulties encountered during digital storytelling implementation process with preschool students. Results revealed that teachers were not mentioned about most of the difficulties mentioned in the literature, instead they pointed about the lack of technological and theoretical knowledge. This might be because preschool education is mostly different from other educational levels that students mostly work on activities by playing, no time restrictions as in other levels; there is not exam anxiety on students and parents.

Teachers pointed that they want to benefit from digital storytelling activities in their future courses. Also they explained that they recommend for other teachers because of some reasons such as supporting group activities, providing a rich creative environment, supporting technology use for educational purposes. Teachers also explained that they believe the future of youth should be educated in the environments that are supported by technology. In the 21st century because the people are born in a technological environment, they are accustomed of technological applications and it is a need to benefit from them in educational environments as well.

Considering the study aims, this study also answered the question of “how a digital storytelling activity can be done with students in preschool.” Doing digital storytelling activities with students who are not reading or writing has different dynamics from other levels. In the study the creation of scenarios and preparation of visuals for the digital story was told; the use of camera, computers and required software for digital storytelling was explained.

This study was done with 17 five years old students in one kindergarten classroom and with their three teachers who had accepted to be in the digital storytelling activity. Teachers’ opinions were gathered according to the learning process. In future studies data might be collected from the students in the process or their parents as well. Also different age groups might be compared in the digital storytelling process. Study results might be useful for the preschool teachers and researchers who want to use digital storytelling in instructional environments or making research on digital storytelling.