

*Özgün Makale*

# **Dijital Hikâye Hazırlayan Türkçe Öğretmen Adaylarının Hızlı İçerik Geliştirme Öz Yeterlilik ve Motivasyon Düzeylerinin Belirlenmesi\***

## Determination of Rapid Content Development Self-Efficacy and Motivation Levels of Turkish Teacher Candidates Who Prepare Digital Stories

**Funda ERDOĐDU<sup>1</sup>**  
**Ayşe Derya ESKİMEN<sup>2</sup>**

### **Öz**

Bu araştırmada amaç, dijital hikâye aracılığıyla içerik geliştirmeyi deneyimleyen öğretmen adaylarının; motivasyon ve hızlı içerik geliştirme öz yeterlilik inanç düzeylerinin belirlenmesidir. Ayrıca öğretmen adaylarının dijital hikâyeyi eğitim amaçlı kullanmaya ve dijital hikâye hazırlamaya ilişkin düşünceleri de ele alınmıştır. Araştırmada nitel ve nicel veriler toplanmış, karma yöntem kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu Türkçe öğretiminde materyal geliştirme seçmeli dersini alan öğretmen adayları oluşturmaktadır. Veri toplama aracı olarak “Web 2.0. Hızlı İçerik Geliştirme Ölçeği Özyeterlilik İnanç Ölçeği” ve “Öğretim Materyali Motivasyon Anketi” ile yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. ASSURE modeli kullanılarak Türkçe dersi öğretim programından 6. ve 7. Sınıf kazanımlara ilişkin öğretim tasarımı geliştirilmiştir. Araştırma sonucunda elde edilen bulgular, öğretmen adaylarının Web 2.0 hızlı içerik geliştirme öz yeterlilik algılarının “yüksek”, hikâye hazırlamaya yönelik motivasyonlarının ise “çok yüksek” düzeyde olduğunu göstermiştir. Öğretmen adayları, dijital hikâye hazırlamanın eğlenceli olduğunu, zevk verdiğini, ortaya bir ürün çıkarmış olmanın ve yeni uygulamalar öğrenmiş olmanın kendilerini mutlu ettiğini, ileride öğretmenlik hayatlarında kullanacakları bir uygulamayı öğrenmiş olmanın özgüvenlerini artırdığını, başarılı hissettirdiğini dile getirmişlerdir.

**Anahtar Kelimeler:** : Dijital Hikâye, Web 2.0 hızlı içerik oluşturma öz yeterlilik inancı, motivasyon

\* Makale başvuru tarihi: 01.03.2021. Makale kabul tarihi: 22.04.2021.

<sup>1</sup> Funda ERDOĐDU, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Eğitim Bilimleri Bölümü, Kütahya, Türkiye; <https://orcid.org/0000-0003-4597-125X>

<sup>2</sup> Ayşe Derya ESKİMEN, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü, Kütahya, Türkiye; <https://orcid.org/0000-0002-9155-9971>



## Abstract

The aim of this study is to determine the motivation and practical content development self-efficacy belief levels of teacher candidates who experienced developing content through digital story. In addition, the thoughts of prospective teachers about using the digital story for educational purposes and preparing a digital story were also discussed. In the study, qualitative and quantitative data were collected and mixed method was used. The study group of the research consists of the teacher candidates who take the elective course of material development in teaching Turkish. "Web 2.0. Practical Content Development Scale Self-Efficacy Belief Scale" and "Instructional Material Motivation Questionnaire" and semi-structured interview form were used as a data collection tool. Using the ASSURE model, the instructional design related to the 6th and 7th grade acquisitions from the Turkish course curriculum was developed. The findings obtained from the research showed that pre-service teachers' perceptions of Web 2.0 rapid content development self-efficacy were at a "high" level and their motivation for story preparation was at a "very high" level. Pre-service teachers stated that preparing a digital story is fun, it gives them pleasure, that it makes them happy to come up with a product and to learn new applications, that learning an application they will use in their teaching lives in the future increases their self-confidence and makes them feel successful.

**Keywords:** Digital Story, Web 2.0 fast content creation self-efficacy belief, motivation

## Giris

Eđitimde dijitalleşme ve Web 2.0 araçlarının kullanımı günümüzde hızla yaygınlaşmakta, bu uygulamaların önemi her geçen gün artmaktadır. Dilin beceri alanları olan okuma, yazma, konuşma ve dinleme becerileri de bu gelişmelerden etkilenmektedir. Buna bađlı olarak okuma, dinleme, konuşma ve yazma alanlarına ilişkin dijital ortamlarda birtakım uygulamalar söz konusudur. Örneđin okuma-dinleme faaliyetleri basılı kitaplardan, e-kitaplara, sesli kitaplara, dijital metinlere yönelmiş; yazma faaliyetleri de aynı şekilde Watsapp, Facebook, Twitter, Blog ve diđer ve dijital sosyal ortamlarda gerçekleşen birer etkinliğe dönüşmüştür.

Günümüz öğretim-öđrenme ortamlarında bilginin aktarılmasından ziyade öđrencilerin bilgiye ulaşmalarında ve elde ettikleri bilgiyi yapılandırmasında öđretmenlerin rehberliği önem kazanmıştır. Öğretim-öđrenme sürecinde öđrencilerin derse katılımını, motivasyonunu ve başarısını arttıracak farklı öğretim materyallerine duyulan gereksinim sonucunda (Chinien ve Boutin, 1994) gelişen teknolojiler sayesinde dijital materyaller ortaya çıkmıştır. Etkili ve verimli öğrenme ortamları oluşturmak için öđretmen adaylarının günümüz teknoloji araçlarını tanımaları, kullanmaları bu yönde bir eğitimden geçmelerinin faydalı olacağı düşünülmektedir.

2018 yılı Türkçe Dersi Öğretim programında, öđrencilerin hem ulusal hem de uluslararası düzeyde; kişisel, sosyal, akademik ve iş hayatlarında ihtiyaç duyacakları beceri yelpazeleri olan yetkinlikler Türkiye Yeterlilikler Çerçevesinde (TYÇ) belirlenmiştir. TYÇ sekiz anahtar yetkinlik belirlemiştir. Dijital yetkinlik bunlardan biridir. Dijital yetkinlik: İş, günlük hayat ve iletişim için bilgi iletişim teknolojilerinin güvenli ve eleştirel şekilde kullanılmasını kapsar. Söz konusu yetkinlik, bilgiye erişim ve bilginin değerlendirilmesi, saklanması, üretimi, sunulması ve alışverişi için bilgisayarların kullanılması ayrıca internet aracılığıyla ortak ağlara katılım sağlanması ve iletişim kurulması gibi temel beceriler yoluyla desteklenmektedir (MEB, 2018:5) olarak tanımlanmıştır. Bu dijital yetkinliklerden birisi olan dijital hikâyelerden bahseden bazı araştırmacılar di-



jital hikâyeler için bir “araç”, “öğretmenler için etkili bir öğretim aracı” ve “öğrenciler için etkili bir öğrenme aracı” benzetmesi yapmışlardır (Robin, 2008; Nilsson, 2008). Dijital hikâyeler, öğrenenlerin bilişsel ve dilsel becerileri ile görsel ve işitsel unsurları birleştiren (Uslupehlivan, Erden ve Cebesoy, 2017) uygulamalardır. Bir başka tanıma göre dijital hikâye, oluşturulan bir senaryo metninin resim, ses ve video gibi çoklu ortam biçiminde sunulması olarak tanımlanmaktadır (Robin, 2006; Alexandar, 2011).

Alanyazında Türkçe öğretiminde dijital hikâyelere ilişkin dinleme (Ciğerci, 2015), okuma (Leylek, 2018), konuşma (Tatlı ve Aksoy, 2017), yazma (Yamaç, 2015; Demirer, Baki, 2018) becerilerini geliştirdiğine yönelik çalışmalar yapılmıştır. Özerbaş ve Öztürk (2017) tarafından Türkçe dersinde dijital hikâye kullanımının öğrencilerin akademik başarılarını artırdığı bulunmuştur. Ayrıca okul öncesinden üniversite kademesine kadar her yaştan ve Edebiyat, Türkçe, Tarih gibi pek çok alanda dijital hikâyeler kullanılmaktadır. Çünkü dijital hikâye öğrenenlerin aynı anda pek çok duyu organına hitap etmekte dikkat çekiciliği, motivasyonu artırmakta, akılda kalıcılığı kolaylaştırmaktadır (Nilsson, 2008). Dijital hikâyeler sayesinde öğrenciler öğrenme sürecine aktif katıldığı için motivasyonları da olumlu etkilenmektedir (Sever, 2014). Dijital hikayelerin öğrenciler arasındaki işbirliğini kolaylaştırdığını, yaratıcı düşünme becerilerini geliştirdiği, zor ve karmaşık konuların anlaşılmasına yardımcı olduğu gösterilmektedir (Karataş, Bozkurt ve Hava, 2016; Kocaman-Karaoğlu, 2015).

Öğretmen eğitiminde ise dijital hikayelerin kullanılması, öğretmen adaylarının dijital hikayeleme yönelik bilgi ve deneyimlerinin gelişmesine katkı sağlamaktadır (Shelton, Archambault ve Hale, 2017). Eğitimin her kademesinde kullanılabilir olan dijital hikayelerin öğrenme ortamlarında etkin ve verimli bir şekilde uygulanabilmesi için oluşturulma sürecinin doğru bir planlamaya tabi tutulması gerekmektedir. Bunun da ancak öğretmenlerin bu yöntemin özelliklerini çok iyi bilmesi ile gerçekleşebileceği düşünülmektedir (Kurtoğlu Erden ve Uslupehlivan, 2016). Öğretmenin, sınıf içinde zamanı etkili kullanabilmesi ve öğretim sürecinde yönetime dair tüm özellikleri yakından tanınması ve dijital hikayeleri dersin hangi aşamasında, nasıl kullanacağına karar vermesi gerekmektedir (Göçen, 2014). Ayrıca öğretmen adaylarının dijital hikaye oluşturabileceği Web 2.0 araçlarını tanınması ve içerik geliştirebilmesi de önemlidir. Geleceğin öğretmeni olarak görev yapacak öğretmen adaylarının, öğrenme ortamlarında Web 2.0 araçlarını kullanarak içerik geliştirebilmeleri ve içerik geliştirme öz-yeterlik inanışlarının yüksek olması beklenmektedir (Birişçi, Kul, Aksu, Akaslan ve Çelik, 2017).

Bu çalışmada, dijital hikâye aracılığıyla içerik geliştirmeyi deneyimleyen Türkçe öğretmen adaylarının; motivasyon ve hızlı içerik geliştirme öz yeterlilik inanç düzeylerinin belirlenmesi ile dijital hikâyeyi eğitim amaçlı kullanmaya ve dijital hikâye hazırlamaya ilişkin düşüncelerinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Araştırmanın amacına bağlı olarak aşağıdaki sorulara yanıtlar aranmıştır:

1. Dijital hikâye içeriği geliştiren Türkçe öğretmen adaylarının toplam motivasyonları ne düzeydedir?

a- Dijital hikâye hazırlamayı deneyimleyen Türkçe öğretmen adaylarının motivasyonun alt boyutu olan “dikkat-ilişki” ne düzeydedir?

b- Dijital hikâye hazırlamayı deneyimleyen Türkçe öğretmen adaylarının motivasyonun alt boyutu olan “güven-memnuniyet” ne düzeydedir?

2. Dijital hikâye hazırlamayı deneyimleyen Türkçe öğretmen adaylarının Web 2.0 hızlı içerik geliştirme öz yeterlilik inançları ne düzeydedir?

3. Türkçe öğretmen adaylarının dijital hikaye geliştirme sürecinde;
  - a) Dikkatinizi çeken unsurlar nelerdir?
  - b) Türkçe öğretimi alanına uygunluđuna ilişkin düşünceleriniz nasıldır?
  - c) Kendinize olan güveniniz nasıldır?
  - d) Sizde uyandırdığı duygular nelerdir?
4. Dijital hikâye hazırlama deneyimine ilişkin yeterliliđiniz nasıldır?

## Önem

Türkçe Öğretimi ve Materyal Tasarımı dersi kapsamında gerçekleştirilen çalışmada, gelecekte çocuklara okuma ve kitap sevgisi aşılayacak Türkçe öğretmen adaylarından çocukların görsel okuma, dinleme, yazma ve konuşma faaliyetlerine katkı sağlayacak etkili ve verimli yöntem teknikleri kullanmaları beklenmektedir. Bu anlamda çalışmada gerçekleştirilen dijital hikâye uygulamasının Türkçe öğretmen adaylarıncıa temalara yönelik kazanım ve dersin hedeflerine uygun olarak üretilip, ders planları oluşturularak düzenlenmesi önem arz etmektedir.

## Yöntem

### Araştırmanın Modeli

Çalışmada nicel ve nitel veri toplama yöntemleri birlikte kullanılarak araştırma sonuçlarını bütünleştiren karma yöntem desenlerinden yakınsayan paralel desen kullanılmıştır. Karma yöntem araştırması; araştırmacı ya da araştırmacıların, araştırmanın genişliđi ve derinliđini arttırmak amacıyla nitel ve nicel yöntemlerin bileşenlerini (bakış açısı, veri toplama, veri analizi ve yorumlama) birleştirdikleri bir araştırma türüdür (Creswell ve Plano-Clark, 2011). Yakınsayan paralel desen, nitel ve nicel aşamaların araştırma sürecinin aynı olan bir aşamasında eş zamanlı olarak uygulanmasıyla oluşur. Bu desen yöntemlere eşit öncelik verir, çözümlenme sırasında bu aşamaları birbirinden ayrı tutar ve daha sonra genel yorumlama yaparken sonuçları birleştirir (Creswell ve Plano-Clark, 2011). Bu çalışmada da karma yöntemin doğasına uygun olarak nicel ve nitel veriler eş zamanlı olarak toplanmasına rağmen ayrı ayrı analiz edilerek, yorumlama aşamasında birleştirilmiştir. Ayrıca nicel ve nitel veri toplama araçları bir arada kullanılarak daha detaylı verilerin toplanması amaçlanmıştır.

### Araştırma Grubu

Araştırma Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Türkçe Öğretmenliđi bölümü, 2. Sınıfta eğitim-öğrenim gören ve Türkçe Öğretiminde Materyal Tasarımı Seçmeli dersini alan 18 öğretmen adayı ile gerçekleştirilmiştir.

### Araştırmanın Sınırlılık ve Varsayımları

Dönem başında örgün öğrenme sürecine devam eden öğretmen adaylarının Covid-19 salgını nedeniyle 5. Haftadan itibaren Uzaktan Eğitim uygulamasına geçilmiştir. Öğretmen adayları bilgisayar sınıflarında başladığı çalışmalara ev koşullarında devam etmiştir. Öğretmen adayları dijital hikâye hazırlama sürecinde kullanılan medya Powtoon aracına alternatif olarak bilgisayar erişimi olmayan öğrenciler tarafından akıllı telefonları ile Canva aracı kullanılmıştır.



## Veri Toplama Araçları

Nicel verilerin toplanmasında “Kişisel Bilgi Formu”, “Web 2.0. Hızlı İçerik Geliştirme Ölçeği Öz yeterlilik İnancı Tutum Ölçeği” ve “Öğretim Materyali’ne İlişkin Motivasyon Anketi” kullanılmıştır. Nitel verilerin toplanmasında yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır.

## Nicel Veri Toplama Araçları Kişisel Bilgi Formu

Araştırmacılar tarafından hazırlanmış olan, öğretmen adaylarının kişisel bilgilerine ilişkin bilgi toplamayı amaçlayan formudur.

## Web 2.0. Hızlı İçerik Geliştirme Ölçeği Öz yeterlilik İnanc Ölçeği

Bu ölçek, öğrencilerin Web 2.0 hızlı içerik geliştirme teknolojilerini kullanabilme yeterliklerini belirlemek amacıyla Birişçi, Kul, Aksu, Akaslan ve Çelik (2017) tarafından geliştirilmiştir. 21 maddeden oluşan ölçek, 5’li likert tipindedir. Ölçeğin kategorileri “tamamen yetersizim”, “yetersizim”, “orta düzey yeterliyim”, “yeterliyim” ve “tamamen yeterliyim” seçeneklerinden oluşmaktadır. Ölçekten alınabilecek en düşük puan 21 ve en yüksek puan 105’tir. Ölçeğin Cronbach Alfa iç tutarlık katsayısı  $\alpha = 0,955$ ’tir. Bu değer, ölçeğin iç tutarlılık anlamındaki güvenilirliğinin oldukça yüksek olduğunu göstermektedir (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2009). Ölçek öğretmen adaylarına son haftasında uygulanmıştır.

## Öğretim Materyali Motivasyon Anketi

Öğretim Materyali Motivasyon Ölçeği, Keller (1987) tarafından geliştirilmiş ve Kutu ve Sozibilir (2011) tarafından Türkçeye uyarlanmıştır. Öğretim materyallerinin derse yönelik motivasyona etkisini ortaya koymak için tasarlanan anket ARCS motivasyon modeli temel alınarak hazırlanmıştır. Keller (1987a, 1987b) tarafından geliştirilen ARCS motivasyon modeli, öğrenme ortamlarının etkililiğini artırmak amacıyla ve pek çok motivasyon teorisinin analizi sonucunda geliştirmiştir (Shellnut, 1996). ARCS motivasyon modeli dört boyuttan oluşmaktadır: dikkat (attention), ilgi/ilişki (relevance), güven (confidence), doyum (satisfaction). Modelin ilk boyutu olan dikkati sağlamak üzerine yapılan araştırmalar merak, uyarılma ve sıkıcılık üzerine yoğunlaşmaktadır (Kopp, 1982). İkinci boyut olan ilgi/ilişki ise öğrencinin öğrenme deneyiminin kendi amaçları ile ilgili olduğuna inanması olarak ifade edilmektedir. Bu tür durumlarda öğrenciler kendi kendilerine “Ben neden bunu çalışmak zorundayım?”, “Buna ihtiyaç duyuyor muyum?” gibi sorular sormaya başlarlar. Bu tür durumlar öğrencilerin öğrendikleri şey ile amaçları arasında ilişki kurmakta zorlandıklarını ve öğrenme sürecinden uzaklaştıklarını gösterir. Öğrencinin ihtiyaçları ile içerik arasında bağlantı kurmalı, bir diğer ifade ile öğretim, öğrencinin hayatındaki önemli amaçlar ile ilgili/ilişkili olmalıdır (Curless 2004, aktaran Gürol ve Demirli, 2006). Öğrenciler meraklı olsalar ve içeriğin, kendi amaçları ile ilgili olduğuna inansalar da yeterince motive olmayabilirler. Bunun nedeni kendine güvenin aşırı fazla veya az olması ya da başarıya ilişkin aşırı beklentileri olabilir. Ayrıca, insanların belli bir konuya ilişkin önceden oluşmuş korkuları bulunabilir; bu onların o konuyu öğrenebileceklerine dair güvenlerini olumsuz etkiler. Bu durumda insanların, öncelikle öğrenme içeriğini öğrenebileceklerine inanmaları ve kendilerine güven duymaları gerekir. Böylece, motivasyonun üçüncü boyutu olan ve öğrencilerin belirledikleri amacı başarabileceklerine ilişkin güven duymaları sağlanır (Keller, 2010). ARCS Modelinin



ilk üç boyutu öğrencilerin motivasyonunu oluşturmak için gerekli iken (Keller, 2008), dördüncü boyutu olan memnuniyet, öğrencilerin motivasyonlarının devamını sağlamak ve öğrenme deneyimleri hakkında olumlu hissetmeleri için gereklidir.

ARCS motivasyon modeline göre Öğretim Materyalleri Motivasyon Anketi (ÖMMA) öğrencilerin motivasyon seviyelerini belirlemeden ziyade kullanılan öğretim materyalinin öğrencileri derse karşı ne kadar motive ettiğini belirlemeyi amaçlamaktadır (Kutu ve Sozbilir, 2011). Orjinal ölçek Dikkat, İlişki, Güven ve Memnuniyet boyutları olmak üzere 4 faktörden ve 36 maddeden oluşmaktadır. Türkçe'ye uyarlanan anket Dikkat-İlişki ve Güven-Memnuniyet olmak üzere iki boyuttan ve 24 maddeden oluşmaktadır. Ölçek 5'li likert olarak derecelendirilmiştir. ÖMMA'nın Türkçeye uyarlanmış halinin Dikkat, İlişki, Güven ve Memnuniyet boyutları ile toplam motivasyona ilişkin Cronbach alfa güvenirlilik katsayısı sırasıyla 0,79, 0,69 ve 0,83'tür.

## Nitel Veri Toplama Araçları

### Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu

Araştırmanın nitel boyutu kapsamında Türkçe öğretmen adaylarının Web 2.0 hızlı içerik geliştirme öz yeterlik inanç ve motivasyonlarına yönelik düşüncelerini öğrenmek için araştırmacılar tarafından beş adet açık uçlu sorudan oluşan yarı yapılandırılmış görüşme formu geliştirilmiştir. Bu soruların iç geçerliğini sağlamak için doktorasını Eğitim Teknolojileri ve Türk Dili Edebiyatı alanında tamamlamış alan uzmanlarının görüşü alınmış, gerekli görülen düzeltmeler yapılmıştır.

- 1- Dijital hikâye hazırlama uygulama sürecinde dikkat/ilginizi çeken /unsurlar nelerdir?
- 2- Dijital hikâye hazırlama uygulamasının ele aldığın konuyu aktarmada hangi yönlerden uygun olduğunu düşünüyorsunuz?
- 3- Dijital hikâye hazırlama uygulamasına yönelik kendinize olan güveninizi nasıl değerlendiriyorsunuz?
- 4- Dijital hikâye hazırlamış olmanın sizde ne gibi duygular uyandırdı?
- 5- Dijital hikâye hazırlama deneyimine ilişkin yeterliliğinizi nasıl değerlendiriyorsunuz?

## İşlem / Verilerin Toplanması

T.C. Milli Eğitim Bakanlığı Türkçe dersi öğretim programındaki kazanımlar içinden öğretmen adaylarının geliştirecekleri dijital hikâyeye uygun kazanımlar belirlemişlerdir. Belirlenen kazanımlara öğretme-öğrenme sürecine, ASSURE öğretim tasarım modeli uygulanmıştır. Heinich, Molenda, Russell ve Smaldino (1999) tarafından geliştirilen ASSURE modeli; öğrenenlerin analizi (A: Analyze Learner), hedef ve kazanımların belirlenmesi (S: State Objectives), öğretim yöntemi, medya ve materyallerinin seçimi (S: Select), medya ve materyallerin kullanılması (U: Utilize Media and Materials), öğrenen katılımının sağlanması (R: Required Learner Participation) ve değerlendirme-gözden geçirip düzeltme (E: Evaluate and Revise) basamaklarına uygun şekilde oluşturulmuştur. ASSURE modeli öğretime başlamadan sistematik olarak planlanması, materyal seçiminde ve kullanımında verimi arttırmayı hedefleyen bir modeldir. Model 6 basamaktan oluşmaktadır. İlkinde öğrenen özellikleri analiz edilir. Öğrenenlerin genel özellikleri, ön bilgileri, öğrenme stilleri belirlenir. İkinci basamakta öğrenme hedefleri belirlenir. Bu basamakta beklentiler, performans durumları, kabul edilebilir performans dereceleri belirlenir. Üçüncü basamakta öğretim yöntemi, medya ve materyalleri seçilir. Materyal seçiminde var olanlar gözden geçirilir, gerekli görülen materyaller tasarlanır. Dördüncü basamakta medya ve materyaller kullanılır. Bu



basamakta materyallerin ön izlemesi yapılır, bu doğrultuda materyal ve ortamın hazırlanması ve öğrenme deneyimlerinin sağlanması gerçekleşir. Beşinci basamakta öğrenenlerin aktif katılımı söz konusudur. Son olarak öğretim öncesi, esnası, sonrası üç aşamada değerlendirmeler yapılır. Değerlendirme sonucunda gerekli düzeltmeler, güncellemeler yapılarak materyale son şekli verilir (Akkoyunlu, Altun ve Yılmaz, 2008; Reigeluth, 1992).

Öğretmen adayları yapılacak çalışma hakkında bilgilendirilmişlerdir.	1. Hafta 19.02.2020-25.04.2020
ASSURE Öğretim Tasarımı Modeli/ Öğrenen Analizi: Öğrencilerin özellikleri analiz edilmiştir. Öğrencilerin yaşa bağlı gelişimi, öğrenme stilleri, öğrenme hızı, sosyo ekonomik düzeyleri.	2. Hafta 26.02.2020-03.03.2020
ASSURE Öğretim Tasarımı Modeli/ Hedef ve Kazanımların Belirlenmesi: Öğrenme hedef ve kazanımları öğrenme alanı dikkate alınarak analiz edilmiştir.	3. Hafta 04.03.2020-10.03.2020
ASSURE Öğretim Tasarımı Modeli/ Yöntem, Medya ve Materyallerin Seçimi: Ele alınan kazanımın öğretiminde işe koşulacak yöntemler belirlenmiştir. Medya ve materyal seçimi yapılmıştır.	4. Hafta 11.03.2020-17.03.2020
ASSURE Öğretim Tasarımı Modeli/ Medya ve Materyallerin Kullanılması: Web 2.0 araçlarından Powtoon ve Canva araçlarının kullanımı deneyim edilmiştir.	5. Hafta 18.03.2020-24.03.2020
ASSURE Öğretim Tasarımı Modeli / Öğrenci Katılımının Sağlanması: Öğretmen adayları geliştirecekleri dijital hikâyelere uygun senaryolar (planlama, fikir üretme, fikirleri organize etme, düzenleme ve düzeltme) hazırlamışlardır. Powtoon veya Canva aracını, seçilen yöntem/yöntemleri kullanarak dijital öğretim materyali geliştirilmiştir.	6. Hafta 25.03.2020-31.03.2020
ASSURE Öğretim Tasarımı Modeli / Öğrenci Katılımının Sağlanması: Powtoon veya Canva aracını, seçilen yöntem/yöntemleri kullanarak dijital öğretim materyali geliştirilmiştir.	7. Hafta 01.04.2020-07.04.2020
ASSURE Öğretim Tasarımı Modeli / Öğrenci Katılımının Sağlanması: Powtoon veya Canva aracını, seçilen yöntem/yöntemleri kullanarak dijital öğretim materyali geliştirilmiştir.	8. Hafta 08.04.2020-14.04.2020
ASSURE Öğretim Tasarımı Modeli/ Değerlendirme ve Güncelleme: Öğretmen adayı tarafından Öğretim Materyali Değerlendirme Ölçeği kullanılarak sürecin/ürünün eksik/aksayan yönlerinin belirlenmesi yapılmıştır. Eksiklikler tamamlanmaya çalışılmıştır.	9. Hafta 15.04.2020-21.04.2020
Öğrencilerin ortaya koydukları dijital hikâyeler öğretim elemanı tarafından değerlendirilmiştir. Geri bildirimler sunulmuştur. Öğretmen adayları gerekli görülen düzenlemeleri yapmış, materyale son şekli verilmiştir. Bakınız Türkçe öğretmen adaylarının hazırladığı örnek dijital hikâyeler Ek-1, Ek-2, Ek 3.	10. Hafta 22.04.2020-28.04.2020

**Tablo 1:** Çalışma İşlem Basamakları



## Verilerin Analizi

Arařtırmada elde edilen nicel veriler yüzde, frekans ve aritmetik ortalama gibi betimsel istatistikler; nitel veriler içerik analizi kullanılarak analiz edilmiştir. İçerik analizi ile veriler tanımlanmaya, verilerin içinde saklı olabilecek gerçekler ortaya çıkarılmaya çalışılır. İçerik analizinde temel yapılan işlem, birbirine benzeyen verileri belirli kavramlar ve temalar çerçevesinde bir araya getirmek ve bunları düzenleyerek yorumlamaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2006).

Çalışmada nitel verilerin çözümlenmesinde içerik analizi yaklaşımı esas alınmıştır. Bu yaklaşımda amaç, toplanan verileri açıklayabilecek kavramlara ve ilişkilere ulaşmaktır. İçerik analizi ile veriler tanımlanmaya, verilerin içinde saklı olabilecek gerçekler ortaya çıkarılmaya çalışılır. İçerik analizinde temel yapılan işlem, birbirine benzeyen verileri belirli kavramlar ve temalar çerçevesinde bir araya getirmek ve bunları düzenleyerek yorumlamaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2006). Öğretmen adaylarının görüşme sorularına verdikleri yanıtlardan kodlar belirlenmiş ve kategoriler oluşturulmuştur. Kodların hangi sıklıkta tekrar ettiği hesaplanarak frekans halinde tablolaştırılmıştır. Bulguların yorumlanmasında doğrudan alıntılara yer verilmiş; katılımcılardan yapılan doğrudan alıntılarda öğretmen adaylarının numarasını ifade eden kodlamalar kullanılmıştır. Örnek olarak, 1 numaralı öğretmen adayı (Ö1) biçiminde verilmiştir.

## Gecerlik ve Güvenirlik

Yarı-yapılandırılmış görüşme formunda yer alan açık uçlu sorulara verilen yanıtlar iki arařtırmacı tarafından incelenerek veri setinin benzerlik oranı hesaplanmıştır. Bu benzerlik oranı nitel arařtırmanın güvenilirliğini belirlemektedir. Miles ve Huberman (1994) modelinde önerdiği güvenilirlik formülü kullanılmıştır. İçsel tutarlılık olarak adlandırılan ve kodlayıcılar arasındaki görüş birliği olarak kavramsallaştırılan bu benzerlik:  $\text{Güvenirlik} = \frac{\text{Görüş Birliđi}}{(\text{Görüş Birliđi} + \text{Görüş Ayrılıđı})}$ . Arařtırmacılar tarafından “görüş birliđi” ve “görüş ayrılıđı” olan konular tartışılmış ve gerekli düzenlemeler yapılmıştır (Baltacı, 2017). Hesaplama sonucunda arařtırmanın güvenilirliği birinci soru için .94, ikinci soru için 92, üçüncü soru için .94, dördüncü soru için .98, beşinci soru için .94 çıkmıştır. İçsel tutarlılığı veren kodlama denetimine göre kodlayıcılar arası görüş birliğinin en az %80 olması beklenmektedir. Elde edilen sonuç, arařtırma için güvenilir kabul edilmiştir.

## Etik Kurulu İzni

Veri toplama araçları Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Etik Kurula sunulmuş; aşağıda bilgileri sunulan karar ile çalışmanın arařtırma ve yayın etiđine uygun olduđu belirtilmiştir:

Kurul adı = Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Rektörlüğü, Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel Arařtırma ve Yayın Etiđi Kurulu

Karar tarihi= 21.05.2020

Belge sayı numarası= E.16367

## Bulgular

Bu bölümde öğretmen adaylarına ilişkin betimsel istatistikler, Web 2.0. Hızlı İçerik Geliştirme Ölçeđi Öz yeterlilik İnanç ve Öğretim Materyali'ne İlişkin Motivasyonlarının ne düzeyde olduđuna ilişkin nitel ve nicel bulgulara yer verilmiştir.





BİT araçlarını kullanma süreleri	n	BİT araçlarını günlük kullanma süreleri	
1-2 yıl	1	1-2 saat	4
3-4 yıl	1	3-4 saat	9
5-6 yıl	3	5-6 saat	3
7 yıl ve daha fazla	13	7 saat ve daha fazla	2

**Tablo 2:** Araştırmaya Katılan Öğretmen Adaylarına İlişkin Betimsel İstatistikler

Tablo 2’de yer alan verilere bakıldığında, öğretmen adaylarının %16,6’sı 5-6 yıl, %72,2’si 7 yıl ve daha fazla süredir; %22’sinin günlük 1-2 saat, %50’si günlük 3-4 saat, %16,6’sının günlük 7 saat ve üzerinde BİT araçlarını kullandıklarını ifade etmişlerdir.

## Nicel Verilere İlişkin Bulgular

### Öğretim Materyalleri Motivasyon Anketine İlişkin Bulgular

	N	En düşük puan	En yüksek puan	$\bar{X}$	$\bar{X}/m$	Ss
Dikkat-İlişki	18	31	55	46.50	4,22	6.22
Güven-Memnuniyet	18	40	65	54.38	4,18	6.70
Toplam Motivasyon	18	75	120	100.88	4,20	11.33

**Tablo 3:** Öğretmen Adaylarının Dikkat-İlişki Ve Güven-Memnuniyet Boyutları İle Motivasyon Toplam Puanlarına Ait Aritmetik Ortalama, Standart Sapma ve Minimum-Maksimum Değerleri

Tablo 3’de yer alan sonuçlara göre öğretmen adaylarının ÖMMA’den alınan toplam puanın madde sayısına bölümden elde edilen puan olan aritmetik ortalamalara bakılmıştır. Aritmetik ortalamalar yorumlanırken aralıklar “Çok düşük ” (1.00 – 1.79), “Düşük” (1.80 – 2.59), “Orta” (2.60 – 3.39), “Yüksek” (3.40 – 4.19) ve “Çok yüksek” (4.20 – 5.00) kategorileri içinde değerlendirilmiştir. Verilerin daha anlamlı olarak yorumlanması için “Seçenek sayısı – 1 / Seçenek sayısı” formülü kullanılarak, ölçme aracına verilen cevapların aralık katsayıları belirlenmiştir (Akdu-man, Hatipoğlu ve Yüksekbilgili, 2015).

Dikkat-ilişki boyutuna ilişkin puan ortalaması 46.50, standart sapması 6.22, en yüksek puanı 55, en düşük puanı 31’dir. Ortalama puanın madde sayısına bölümüne ilişkin sonuç 4.22 ile motivasyonun dikkat-ilişki boyutunun “çok yüksek” düzeyde olduğu ortaya çıkmıştır. Bu bulgu öğretmen adaylarının hazırladıkları dijital hikâyenin dikkatlerini çektiği, verilen kazanımı öğretme-öğrenme sürecine uygulamada dijital hikâye materyalini uygun bulunduğu şeklinde yorumlanabilir.

Güven-memnuniyet boyutuna ilişkin puan ortalaması 54.38, standart sapması 6.70, en yüksek puanı 65, en düşük puanı 40’dır. Ortalama puanın madde sayısına bölümüne ilişkin sonuç 4.18 ile motivasyonun güven-memnuniyet boyutunun “yüksek” düzeyde olduğu ortaya çıkmıştır. Bu bulgu öğretmen adaylarının hazırladıkları dijital hikâyeyi yapabileceğine ilişkin kendilerine güven duydukları ve memnun oldukları şeklinde yorumlanabilir.

Motivasyon toplam puan ortalaması 100.88, standart sapması 11.33, en yüksek puanı 120, en düşük puanı 75'dir. Öğretmen adaylarının motivasyon toplam puanının madde sayısına bölümüne ilişkin sonuç 4.20 ile toplam motivasyonun "çok yüksek" düzeyde olduğu ortaya çıkmıştır.

## Web 2.0 Hızlı İçerik Geliştirme Öz Yeterlilik Algısı Ölçeğine İlişkin Bulgular

	N	En düşük puan	En yüksek puan	$\bar{X}$	$\bar{X}/m$	Ss
Hızlı içerik geliştirme öz yeterlilik algısı	18	63	94	81,94	3,90	6.74

**Tablo 4:** Öğretmen Adaylarının Web 2.0 Hızlı İçerik Geliştirme Öz Yeterlilik Algı Toplam Puanlarına Ait Aritmetik Ortalama, Standart Sapma ve Minimum-Maksimum Değerleri

Tablo 4'te yer alan sonuçlara göre öğretmen adaylarının, Web 2.0 hızlı içerik geliştirme öz yeterlilik algı puan ortalaması 81.94, standart sapması 6.74, en yüksek puanı 94, en düşük puanı 63'dir. Birişçi, Kul, Aksu, Akaslan ve Çelik'e (2018) göre ölçekten alınan toplam puanın madde sayısına bölümü neticesinde elde edilecek ortalama puan değerlerine göre bireylerin Web 2.0 araçlarını kullanmaları noktasında öz-yeterlilik inanışlarının; 2.6 puanın altındaysa düşük, 2.6- 3.4 arası orta ve 3.4 değerinin üzerindeyse yüksek olduğunu göstermektedir. Bu çalışmada öğretmen adaylarının Web 2.0 hızlı içerik geliştirme öz yeterlilik algı puanının "yüksek" düzeyde olduğu ortaya çıkmıştır. Bu da öğretmen adaylarının eğitsel olarak Web 2.0 araçlarını kullanmaları noktasında öz yeterlilik algılarının yüksek düzeyde olduğu anlamına gelmektedir.

## Nitel Verilere İlişkin Bulgular

Öğretmen adaylarının açık uçlu sorulara vermiş oldukları yanıtların içerik analizi yöntemiyle değerlendirilerek elde edilmiştir. Bulgular Tablo 5'de verilmiştir:

Kategori	Kod	F
Olumlu	Farklı bakış açısını keşfetmek	2
	Görsellik/ses/dikkat çekicilik	3
	Eğlencelilik	5
	Kalıcılığı sağlamak,	2
	Animasyon	2
Olumsuz	Yapılabilirliğini deneyimlemek	3
	Biraz zorlayıcıydı	1

**Tablo 5:** Dijital Hikâye Hazırlama Uygulama Sürecinde Dikkat/İlginizi Çeken Neler Öğrendin?/Unsurlar Nelerdir? Sorusuna İlişkin Kategori, Kod ve Frekans Dağılımları

Tablo 5'te yer alan "Dijital hikâye hazırlama uygulama sürecinde dikkat/ilginizi çeken neler öğrendiniz?/unsurlar nelerdir?" sorusuna ilişkin öğretmen adaylarının vermiş oldukları yanıtlar eğlenceli olması, kalıcı olması, animasyon, ses efektleri, dikkat çekici pek çok hususu olduğu, bir konunun ne kadar farklı bakış açısıyla anlatılabileceği, öğrenmeyi kolaylaştırdığı yönünde-



dir. Yalnızca bir öğretmen adayı çalışma uzaktan eğitim yoluyla yapıldığı için biraz zorlandığını ancak sonrasında “pek çok uygulama öğrendim” şeklinde düşüncesini belirtmiştir. Öğretmen adaylarının vermiş olduğu yanıtlardan örnekler şöyledir:

Doğru kullanılan görseller ve renkler dikkat çekici olup, öğretimi kolaylaştırabilir (Ö1).

Dijital hikâye oluştururken bu kadar eğlenceli bir süreç geçireceğimi de beklemiyordum (Ö2).

Bizim bilmediğimiz çok şeyin olduğu ve bir tıkla bunların yapılabileceğini öğrendim. (Ö9)

Bir konunun ne kadar farklı bakış açısıyla anlatılabileceğini kavradım (Ö12).

Uygulamadaki karakterleri nasıl hareket ettireceğimi ve onlara ses ekleyeceğim öğrendim. (Ö13)

Öğrencilerin dikkatini çekmesi için gerekli birçok nokta olduğu (Ö14).

Öğrenme-öğretme sürecinde animasyonlar gibi ilgi çekici birçok materyali kullanabileceğimi (Ö18).

Kategori	Kod	f
Olumlu	Konunun eğlenceli ele alınması	3
	Kalıcı/Etkili/Somutlaştırıcı	11
	Dil becerilerini geliştirici	1
	Duyuşsal kazanıma uygun	3
Olumsuz	Yok	

**Tablo 6:** Dijital Hikâye Hazırlama Uygulamasının Ele Aldığın Konuyu Aktarmada Hangi Yönlerden Uygun Olduğunu Düşünüyorsun? Sorusuna İlişkin Öğretmen Adaylarının Kategori, Kod ve Frekans Dağılımları

Tablo 6’da yer alan “Dijital hikâye hazırlama uygulamasının ele aldığın konuyu aktarmada hangi yönlerden uygun olduğunu düşünüyorsun?” sorusuna ilişkin öğretmen adaylarının vermiş oldukları yanıtlar konuyu görseller, animasyonlar, seslendirmeler yoluyla canlandırdığı, somutlaştırdığı; ilgi çektiği, renkli, eğlenceli bir anlatımı sağladığı, duyuşsal bilginin aktarımını kolaylaştırdığı, kalıcılığı sağladığı yönündedir. Öğretmen adaylarının vermiş olduğu yanıtlardan örnekler şöyledir:

- Dijital hikâyeler öğretirken eğlendirdiği için de konunun akılda kalıcılığı açısından gayet başarılı. Bu şekilde konu daha etkili bir şekilde işlenebilir (Ö2).

- Ben dersin sözlü olarak aktarımında öğrencilerin üzerinde çok etkili olduğunu düşünüyorum. Dersin kalıcılığını arttırmak ve konuyu eğlenceli kılmak açısından çok yararlı olduğunu düşünüyorum (Ö3).

- Ahlak, sevgi ve duyuş yönünden uygun olduğunu düşünüyorum (Ö4).

- Hazırlamış olduğum materyallerin, erdemler teması çatısı altında yardımseverlik, iyiliğin karşılığı, cimriliğin kötü sonuçları kazanımlarını; hayvanlar aracılığıyla hikâye türünde ele aldığım için oldukça renkli ve eğlence olduğunu düşünüyorum. Ayrıca yapmış olduğum karikatürler ile de düşündürerek görsel okuma becerilerini de destekler niteliktedir. Tüm bunları dikkate aldığım da sıradan ders akışı dijital destek ile daha renkli ve etkili hale getirilmiştir (Ö5).

- Dil becerilerinin gelişiminde de büyük rol oynayacağını düşünüyorum (Ö8).

- Doğa ve çevrenin korunması açısından öğrencilere daha fazla bilgi öğretmek ve insanların çevreye verdiği zararları resimler ve kısa videolarla göstermek için uygun olduğunu düşünüyorum (Ö10).

- Birçok duyuş organına etki ettiği için kalıcılık bakımından bayağı etkili (Ö11).

- Öğrenciye bilgiyi sıkmadan verme konusunda başarılı olacaktır (Ö12).

• Ben deprem temasını anlattım. Bu konuyu öğrencilere fotoğraflar ve hareketli karakterler ile anlatmanın daha zevkli ve bilgilerin hafızalarında kalıcı olmasını sağladığını düşünüyorum. (Ö13)

- Anlatmak istediğin konunun daha kolay ve anlaşılır olmasını sağlıyor (Ö15).
- Konuyu teorik değil de uygulamalı olarak aktarmama yardımcı oldu. Olayların canlandırılmasında konunun akılda kalıcı hale gelmesini sağladı (Ö17).
- Daha anlaşılabilir olduğu için uygun olduğunu düşünüyorum (Ö18).

Kategori	Kod	F
Dersi almadan önce	Güvenin ve inancın olmayışı	5
Dersi aldıktan sonra	Güvenin ve inancın olması	16
	Orta düzeydeyim.	1
	Henüz yeterli değilim	1

**Tablo 7:** Dijital Hikâye Hazırlama Uygulamasına Yönelik Kendine Olan Güvenini Nasıl Değerlendiriyorsun? Sorusuna İlişkin Öğretmen Adaylarının Kategori, Kod ve Frekans Dağılımları

Tablo 7’de yer alan “*Dijital hikâye hazırlama uygulamasına yönelik kendine olan güvenini nasıl değerlendiriyorsun?*” sorusuna ilişkin öğretmen adaylarının vermiş oldukları yanıtlar çoğunlukla güvenlerinin uygulamayı yaptıkça yerine geldiğini, uygulamadan önce ön yargılı ve tereddütlü olduklarını, çalışmayla başa çıktıkları vakit artık kolayca uygulamayı gerçekleştirebileceklerini düşündüklerini, kendilerine olan güvenlerinin arttığını, dersi almadan önce dijital hikâyenin ne olduğunu dahi bilmezken şu an hazırlayabildikleri yönündedir. Öğretmen adaylarının vermiş olduğu yanıtlardan örnekler şöyledir:

• Bu dersi almadan önce dijital hikâyenin ne olduğunu dahi bilmezken şu an hazırlayabiliyorum (Ö1).

• Dijital hikâye hazırlama konusunda kendime güvenim tam. Kendimi biraz daha geliştirsem, ileride öğrencilerim için güzel ve etkili dijital hikâyeler hazırlayarak derslerin daha verimli ve ilgi çekici hale gelmesini sağlayabilirim (Ö8).

• İlk başlarda inancım da güvenim de yoktu. Bu durum bilgisayara ve teknolojiye çok yakın bir insan olmadığım için kaynaklanmış olabilir. Ama şimdi ön yargılarım yıkıldı ve dijital hikâye hazırlama konusunda kendime olan güvenim kesinlikle arttı (Ö2).

• Başlarda çok zor geldi yapamam olamaz gibi sonradan azar azar yapınca bir öz güven geldi. Arttığını düşünüyorum (Ö7, Ö14).

• İlk denemelerimden sonra her şeyi kaptım ve en son tamamladığımda yapabildiğimi gördüm (Ö9).

• Dijital hikâye hazırlarken kendime güvenimin daha çok arttığını düşünüyorum (Ö10).

• Başlarda hiç bilmediğim için yapamayacağımı düşünüyordum. Fakat daha sonrasında hocalarımın da yardımıyla kendime güvenim geldi ve baş ettiğimi düşünüyorum hazırlama konusunda zorluklarla (Ö11).

• İlk başta ben bunu nasıl yaparım acaba diye düşünsem de ilerledikçe bu tür hikâyelerin amaç ve uygulamasını kavradığımı düşünüyorum (Ö12).

• Henüz yeterli olmadığım için güvenim pek yok fakat birkaç defa daha tekrar etmem bunun geçmesi için yeterli olacaktır (Ö16).

• Yeterli düzeyde olduğunu düşünüyorum (Ö17).

• Başlangıçta biraz tereddüt etmiştim. Ama hazırladıktan sonra kendime olan güvenim arttı (Ö18).

• Orta düzeyde (Ö6).



Kategori	Kod	F
Olumlu	Mutlu	7
	Başarılı	2
	Güvenen	4
	Motive edici	1
	Heyecan ve gurur verici	4
Olumsuz	Yok	

**Tablo 8:** Dijital Hikâye Hazırlanmış Olmanın Sende Uyandırdığı Duyguları İfade Eder Misin? Sorusuna İlişkin Öğretmen Adaylarının Kategori, Kod ve Frekans Dağılımları

Tablo 8’de yer alan “Dijital hikâye hazırlanmış olmanın sende uyandırdığı duyguları ifade eder misin?” sorusuna ilişkin öğretmen adayları, dijital hikâye hazırlamanın eğlenceli olduğunu, zevk verdiğini, ortaya bir ürün çıkarmış olmanın ve yeni uygulamalar öğrenmiş olmanın kendilerini mutlu ettiğini, ileride öğretmenlik hayatlarında kullanacakları bir uygulamaları öğrenmiş olmanın özgüvenlerini artırdığını, başarılı hissettirdiğini dile getirmişlerdir. Öğretmen adaylarının vermiş olduğu yanıtlardan örnekler şöyledir:

- Ben ortaya izlenebilecek, dinlenebilecek ve hatta öğretmen olacağım ana kadar kalıcılığını koruyabilecek bir ürün çıkardığım için çok mutluyum (Ö2).
- Bu uygulama ilk başlarda beni korkutmuştu çok fazla denedim olmadı ancak daha sonra tamamlayabildiğimde başarabildiğimi gördüm ve çok mutlu oldum (Ö3).
- Ayrıca endişe ettiğim kadar da zor bir uygulama olmadığını gördüm. Başarı duygusu kendime olan güvenimi yerine getirdi (Ö4).
- Mutluluk iyi veya kötü bir ürün ortaya koyabildiğim için mutluyum biraz da heyecanlı (Ö5).
- Ürün ortaya koymanın vermiş olduğu mutluluk duygusu sanırım
- en etkin duygu (Ö6).
- Mutluluk ve güven (Ö7)
- Başarılı hissettim. Güvenimi arttırdı (Ö8).
- Kendi eserimi izlemek olağanüstü güzel bir duygu. İzledikçe mutlu oluyorum (Ö9).
- Hikâyeyi hazırlarken kendime daha çok güvenimin arttığını ve motive ettiğini hissettim (Ö11).
- Çok güzel bir duygu sonuçta her şey bana ait heyecan ve gurur verici (Ö12).
- İleride öğretmenlik yaparken dijital hikâye yapma programlarından yararlanmayı düşünüyorum. Böyle bir programı öğrendiğim için mutluyum (Ö13).
- Mutluluk ve öğretmen olma yolunda ilerlediğim hissi (Ö14).
- Yaparken eğlendim ve yaptığım iş ilerideki yapacağım öğretmenlik için büyük bir avantaj olacak benim için hem hazırlaması hem de hazırlaması çok keyif vereceğini düşünüyorum (Ö15).
- Heyecan vericiydi (Ö17).
- Zevk duyarak hazırladım yeni bir şeyler keşfetmek beni mutlu etti (Ö18).

Kategori	Kod	f
Yeterli	Yeterli	16
Yetersiz	Henüz yeterli değil	2

**Tablo 9:** Dijital Hikâye Hazırlama Deneyimine İlişkin Yeterliliğini Nasıl Değerlendiriyorsun? Sorusuna Yönelik Öğretmen Adaylarının Kategori, Kod ve Frekans Dağılımları



Tablo 9'da yer alan "Dijital hikâye hazırlama deneyimine ilişkin yeterliliğini nasıl değerlendiriyorsun?" sorusuna ilişkin öğretmen adaylarının vermiş oldukları yanıtlar yeterli olduklarını düşündükleri yönündedir. Öğretmen adaylarından ikisi "uzaktan eğitim sürecinde olduğum için bu konuda kendimde yeterli donanımlı göremiyorum Ö16", "fazla yeterli değilim Ö6" yönünde düşüncelerini dile getirmişlerdir. Diğer öğretmen adaylarının yeterli olduklarına yönelik vermiş oldukları yanıtlardan örnekler şöyledir:

- Powtoon uygulamasını bu derste kullanmam ufku genişletti. Bu derste öğrendim çoğu bilgiyi öğretmenlik hayatımda kullanabileceğimden şüphem yok (Ö12).
- Dijital hikâye oluşturma konusunda önyargılarımın kırıldığını söyleyebilirim. Örnek videolar ışığında dijital hikâyemi tamamladım ve bundan sonra dijital hikâye oluştururken daha az sürede daha verimli bir çalışma ortaya koyacağımdan da bir şüphem yok (Ö2).
- Önceleri herhangi bir deneyimim, kulak aşinalığım söz konusu değildi. Fakat şuan bilgisayar ortamında kolayca hazırlayabileceğim kanaatindeyim (Ö5).
- Yeterli olduğumu düşünüyorum (Ö7, Ö10, Ö18).
- Gerekli bilgiyi edindiğim için ödevi yapabildim. Yeterli olduğumu düşünüyorum. (Ö9)
- Yeterliyim (Ö1, Ö13).
- İyi bir seviyede olduğumu düşünüyorum (Ö14).
- Çok kıymetli ve bilgiyi öğretmede çok işe yarar bir materyal olduğunu düşünüyorum, yeterliyim (Ö15).
- İlk başta deneyimlerim kötü olsa da şu an kendimi dijital hikâye hazırlama konusunda yeterli buluyorum (Ö17).

## Tartışma ve Sonuç

Türkçe Öğretimi ve Materyal Tasarımı dersinde dijital hikâye hazırlamayı deneyimleyen öğretmen adaylarının, motivasyon ve Web 2.0 hızlı içerik geliştirme öz yeterlik inançlarının belirlenmesini amaçlayan bu çalışmada öğretmen adayları, dijital hikâyeyi eğitim amaçlı kullanma ve yeterliliklerine yönelik görüşlerini de ifade etmişlerdir. Araştırma sonucunda elde edilen bulgular öğretmen adaylarının dijital hikâye içeriği geliştirme düzeylerinin yüksek ve hikâye hazırlamaya yönelik motivasyonlarının da yüksek olduğunu göstermektedir.

Çalışmanın ilk araştırma sorusu olan öğretmen adaylarının motivasyon düzeyleri Kutu ve Sozibilir (2011) tarafından geliştirilen Öğretim Materyalleri Motivasyon Anketi (ÖMMA) ile ölçülmüştür. Bu anket kullanılan öğretim materyallerinin öğrencileri derse karşı ne kadar motive ettiğini belirlemeyi amaçlamaktadır (Kutu ve Sozibilir, 2011). Anket Dikkat-İlişki ile Güven-Memnuniyet olarak iki boyuttan oluşmaktadır. ÖMMA'den elde edilen bulgular neticesinde Dikkat-İlişki "çok yüksek" ile Güven-Memnuniyet boyutları "yüksek" ve toplam motivasyonları "çok yüksek" olarak belirlenmiştir. Bu sonuca dayanarak öğretim materyali olarak dijital hikâye hazırlamayı deneyimleyen öğretmen adaylarının dikkati, ilgisi ve merakı; öğrenme deneyiminin kendi amacına uygunluğu; dijital hikâye materyalini geliştirebileceğine ilişkin kendine olan güvendiği; dijital hikâye hazırlama deneyimine ilişkin memnuniyet sağlama durumları yüksek olarak bulunmuştur. Alan yazında bu çalışma ile benzer bulgular gösteren Ciğerci (2015) tarafından yapılan dijital hikâyenin Türkçe dersinde dinleme, dinlediğini anlama becerilerinin geliştirilmesinde, dikkat çekici olması ve pek çok duyuşsal organa aynı anda hitap etmesi yönüyle motive edici olduğu bulunmuştur. Yapılan diğer bir çalışmada ise, dijital hikâyelerin öğrencilerin motivasyonlarına, akademik başarılarına ve problem çözme yeteneklerinin gelişimine olumlu katkı sağladığı belirlenmiştir (Hung, Hwang ve Huang, 2012). Ancak Özerbaş ve Öztürk (2017) tarafından Türkçe



dersinde dijital hikâye kullanımının akademik başarı üzerinde olumlu sonuçları olduğunu ancak motivasyon ve kalıcılık üzerinde anlamlı bir fark bulunamamıştır. Ayrıca Kahraman'ın (2013) fen bilimleri alanına giren fizik dersinde dijital öykü kullanımı ile ilgili yaptığı çalışmasında dijital öykülerin fizik dersini görsellerle destekleyerek daha eğlenceli ve ilgi çekici hale getirdiği, günlük hayatla ilişkilendirerek ve soyut kavramları somutlaştırarak ders başarısını artırdığı ve böylece daha kalıcı bir öğrenme sağladığı ortaya konulmuştur.

Çalışmanın ikinci araştırma sorusu olan öğretmen adaylarının Web 2.0 hızlı içerik geliştirme öz yeterlik inançları “yüksek” olarak belirlenmiştir. Geleceğin öğretmenleri olan öğretmen adaylarının derslerinde Web 2.0 araçlarını kullanarak kendi branşlarında yer alan hedef davranışlara uygun öğretim materyalleri geliştirebilmeleri önem arz etmektedir. Araştırma bulgularından hareketle bu çalışmada hazırlanan dijital içeriklerin öğrencilerin derse yönelik motivasyonlarını arttıracığı ve öğrenme çıktılarına gelişeceği düşünülmektedir.

Üçüncü araştırma sorusu olan dijital hikâyenin eğitimde kullanımının motivasyonun dört boyutuna ilişkin olarak öğretmen adaylarının düşünceleri ifade edilmiştir. Öğretmen adayları dijital hikâye öğretim materyalinde görsellerin, animasyonun, sesin kullanımının öğrencilerin ilgilerini/dikkatlerini derse çekeceği, öğrenmeyi kolaylaştıracağı ve öğrenmenin kalıcı olacağını ifade edilmiştir. Dijital hikâye materyalinin ahlak, sevgi ve duygu gibi duyuşsal öğrenme alanına ilişkin kazanımlara uygun olduğunu, sözel anlatımdan daha etkili olduğu için eğitimde kullanımının, konuyu somutlaştırıldığı uygun olduğu ifade edilmiştir. Duyuşsal öğrenme kazanımlarına ilişkin erdemler teması çatısı altında yardımseverlik, iyiliğin karşılığı, cimriliğin kötü sonuçları kazanımlarını ifade etmede dijital hikayelerin etkili olacağı ifade edilmiştir. Öğretmen adayları başlangıçta dijital hikâye materyalini yapamayacağını düşünseler de ilerleyen haftalarda dijital hikayeyi tamamladıklarında kendilerine olan güvenin arttığını ifade etmişlerdir. Dijital hikâye materyali hazırlamaya ilişkin öğretmen adayları başlıca şu duyguları ifade etmişlerdir: Eğlenceli olduğu, ortaya bir ürün çıkarmış olmanın ve yeni bir şey keşfetmiş olmanın kendilerini mutlu, özgüvenlerini artırdığı, zevk verdiğini, başarılı, gururlu hissettirdiği, başlarken heyecanlı, önyargılı olduklarını, ele aldıkları konuyu daha süslü ve kalıcı yapmak bilginin kalıcı olacağını bilmek güzel duygular şeklinde ifade etmişlerdir. Dijital hikâye materyali hazırlama deneyimi edinen öğretmen adaylarının memnuniyet düzeylerinin yüksek olduğu söylenebilir. Çalışmanın sonucunda öğretmen adaylarının motivasyona ilişkin elde edilen nicel bulgular ile nitel bulgular birbirini desteklemektedir.

Araştırmanın dördüncü alt problemi olan dijital hikâye hazırlama deneyimine ilişkin öğretmen adayları uygulama sonrası kendilerini yeterli bulduklarını, öğretmenlik mesleğini icra etmeye başladıklarında dijital hikayeyi derslerinde kullanmak istediklerini ve faydalı bulduklarını ifade etmişlerdir. Öğretmen adayları sosyal ağları öğrenme öğretim süreçlerinde kullanmaya ilişkin kendilerini yeterli bulmaktadırlar. Çalışmanın sonucunda öğretmen adaylarının Web 2.0 hızlı içerik geliştirme öz yeterlilik algılarına ilişkin elde edilen nicel bulgular ile nitel bulgular birbirini desteklemektedir.

Tüm bunlara yönelik olarak gerçekleştirilen bu çalışmanın sonuçlarında da öğretmen adayları, Web 2.0 araçlarını kullanarak dijital hikaye hazırlama ile ilgili hızlı içerik geliştirme öz yeterlilik algılarının ve motivasyonlarının yüksek olduğu; öğretim-öğrenme sürecinde bu uygulamaların ilgi çekici olduğunu, eğlenceli bulduklarını, kalıcı öğrenme sağladığını, duyuşsal öğrenme kazanımlarına uygun olduğunu, başlangıçta yapamayacaklarını düşünselerde aracı kullandıklarında kendilerine olan güvenin arttığını ve dijital hikayeyi tamamladıklarında mutlu, gururlu, heyecan-



lı, başarılı hissettiklerini ifade etmişlerdir. Öğretmen adayları uygulama sonrasında dijital hikayeyi hazırlayıp kullanmaya ilişkin kendilerini yeterli bulduklarını dile getirmişlerdir. Öğretmen adayları mesleklerini icra etmeye başladıklarında öğretme öğrenme sürecinde kullanmaya istekli oldukları sonucuna ulaşılmıştır.

Çalışmadan elde edilen bulgular doğrultusunda eğitim fakültelerinde ders içeriği olarak öğretmen adaylarının sosyal ağlarda branşına uygun içerik geliştirme/hazırlamaya ilişkin uygulamalı derslere yer verilmesinin faydalı olacağı düşünülmektedir. Geliştirilen içeriğin kalitesinin değerlendirilmesi de önem arz etmektedir. Geleceğin öğretmen adaylarının sosyal medya araçlarını kullanarak hızlı içerik geliştirmeleri, sınıf dışı ortamlarda öğrencileri ile etkileşimde bulunmaları, öğrencilerinin öğrenmeye ilişkin motivasyonlarını ve pek çok olumlu duygularını arttıracağı için de önemlidir.

Sonuç ve önerilerinden hareketle şu öneriler dikkate alınmalıdır:

1. Öğretmen adaylarının hızlı içerik geliştirmeye ilişkin becerilerinin gelişmesi Türkçe öğretimi alanına ilişkin nitelikli çalışmaların artmasını da olumlu etkileyeceği için eğitim fakültelerinde öğretmen adaylarının Web 2.0. araçlarını kullanarak uygulamalı çalışmalar gerçekleştirmeleri önerilmektedir.

2. Dijital hikâyelerin dilin beceri alanlarına katkısına yönelik uygulamalı çalışmalar gerçekleştirilebilir.

## Extended Abstract Introduction

The use of digitalization and Web 2.0 tools in education is becoming widespread and the importance of these applications is increasing day by day. Reading, writing, speaking and listening skills that are the skill areas of the language, are also affected by these developments. Today there are some applications in digital environments for reading, listening, speaking and writing. For example reading-listening activities have turned from printed books into e-books, audiobooks, digital texts whereas writing activities have turned into events that take place on Wattpad, Facebook, Twitter, Blog and other social and digital social media. Therefore this transformation has revealed the necessity for learners and teachers to undergo an education in this direction. For this, it is important for teacher candidates to learn about technological tools in their education and experience these applications in their lessons by making various applications with Web 2.0 tools. In educational environments of today teacher guidance has gained importance in students' access to information and structuring the information they obtain rather than transferring information. Accordingly teachers' interest in technology, technology knowledge, use of technology, and their guidance in the education and training process in this sense, are important. As a matter of fact, with the developing technology the expectations of the students from the teacher and the teaching environment have changed. Digital materials have replaced traditional and classical methods, and the importance of these technologies in creating effective and efficient learning-teaching processes has been realized. In this sense, digital stories which are applications that "combine many cognitive and linguistic skills with visual and auditory elements", are started to be included in learning processes and are important for the development of effective and efficient learning environments (Pehlivan, Erden & Cebesoy, 2017).

Through digital stories, teacher candidates structure the topics they deal with in a structure where they are in an active position at the same time as they interact with technology, open to sharing and exchange ideas. It is expected that teacher candidates who will work as the te-





achers of the future will be able to develop content using Web 2.0 tools and have high content development self-efficacy beliefs (Birişçi, Kul, Aksu, Akaslan & Çelik, 2017). It is thought that these practices will contribute to the motivation of students as they ensure active participation in the learning process. Different materials were used to increase the motivation of students in the teaching-learning process (Ciampa, 2014) and different teaching materials were needed to increase students' participation, motivation and success (Chinien & Boutin, 1994). In this study, it was aimed to determine motivation and practical content development self-efficacy belief levels of teacher candidates who experienced developing content through digital stories as well as determine their thoughts on using digital stories for educational purposes and preparing digital stories.

## Method

The research was conducted with 18 teacher candidates who took the Material Design Elective course in Turkish Teaching.

The education of teacher candidates who continued their formal learning process at the beginning of the semester, continued their education as a Distance Education application starting from the fifth week due to the Covid-19 epidemic. As the teacher candidates continue their work in computer classrooms under home conditions, Canva tool was used as an alternative to the media Powtoon tool when preparing the digital story.

In the collection of quantitative data, "Personal Information Form", "Web 2.0. Practical Content Development Scale Self-Efficacy Belief Attitude Scale "and" Motivation Questionnaire for Teaching Material "were used. A semi-structured interview form was used to collect qualitative data.

## Result and Discussion

The motivation levels of teacher candidates, the first research question of the study, were measured with the Teaching Materials Motivation Questionnaire (ÖMMA) developed by Kutu and Sozibilir (2011). This questionnaire aims to determine how the instructional materials used motivate students towards the lesson (Kutu & Sözbilir, 2011). The questionnaire consists of two dimensions, Attention-Relationship and Trust-Satisfaction. As a result of the findings obtained from ÖMMA, Attention-Relationship and Trust-Satisfaction dimensions were determined as "high" and their total motivation as "very high". Based on this result, the attention, interest and curiosity of teacher candidates who experienced preparing a digital story as a teaching material; the suitability of the learning experience for its purpose, sufficient self-confidence to develop digital story material, satisfaction levels regarding the digital story making experience were found to be high. In the literature, the digital story made by Çiğerci (2015) that shows similar findings with this study, was found to be motivating in the development of listening, listening comprehension skills in Turkish lesson, being remarkable and appealing to many sensory organs simultaneously. In another study, it was determined that digital stories contribute positively to motivation, academic achievement and problem solving skills of students (Hung, Hwang & Huang, 2012). However, Özerbaş and Öztürk (2017) found that the use of digital stories in Turkish lessons had positive results on academic achievement, but no significant difference was found on motivation and permanence. In addition, in the study of Kahraman (2013) on the use of digital stories in the physics course in the field of science, it has been demonstrated that digital stories made the physics lesson more fun and interesting by supporting the visuals, associating it with daily life



and concretizing abstract concepts thereby increasing the success of the lesson and thus a more permanent learning.

The second research question of the study, Web 2.0 practical content development self-efficacy beliefs of teacher candidates were determined as “high”. It is important that teacher candidates who are the teachers of the future, can use Web 2.0 tools in their lessons to develop teaching materials suitable for the target behaviors in their branches. Based on the research findings, it is thought that the digital content prepared in this study will increase students' motivation towards the lesson and improve their learning outcomes.

The opinions of teacher candidates regarding the third research question, the use of digital stories in education on four dimensions of motivation were expressed. Teacher candidates stated that the use of visuals, animation, and sound in the digital story teaching material will attract students' interest / attention to the lesson, facilitate learning and learning will be permanent. It was stated that the digital story material is suitable for the acquisition of the affective learning field as well as is appropriate to use it in education because it is more effective than verbal expression. Although teacher candidates thought that they could not do the digital story material at the beginning, they stated that their confidence improved as they applied it. Teacher candidates primarily expressed the following feelings about preparing digital story material with nice emotions: “It is fun, producing and discovering something new makes us happy, self-confident, delightful, successful, proud; we felt excited and prejudiced when starting out; it is a nice feeling to make the subject we deal more fancy and more permanent”. It can be said that teacher candidates who have gained experience in preparing digital story material have a high level of satisfaction.

As a result of this study, teacher candidates stated that sharing information content on social networking sites increased their motivation, they found such applications more entertaining and the content became more enjoyable through these applications.

In the direction with the findings obtained from the study, it is thought that it would be beneficial to include applied courses on social networks for teacher candidates to develop / prepare appropriate content for their branches as course content in Education Faculties. In addition, applied studies can be carried out on the contribution of digital stories to the skill areas of the language.

## Kaynaklar

Akduman, G., Hatipođlu, Z. ve Yüksekbilgili, Z. (2015). Medeni Durumuna Göre Örgütsel Adalet Algısı. *Uluslararası Akademik Yönetim Bilimleri Dergisi*, 1 (1), 1-13.

Akkoyunlu, B., Altun, A. ve Yılmaz, S.M., (2008). *Öğretim tasarımı*. Maya Akademi, 1. baskı, Ankara, 141-180.

Alexander, B. (2011). *The new digital storytelling: creating narratives with new media*. PRAEGER, ABC-CLIO: Santa Barbara, CA, US.

Baltacı, A. (2017). Nitel Veri Analizinde Miles-Huberman Modeli. *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 3(1), 1-15.

Birisci, S., Kul, U., Aksu, Z., Akaslan, D. & Celik, S. (2018). Web 2.0 hızlı içerik geliştirme öz yeterlik inancı belirlemeye yönelik ölçek (W2OYİO) geliştirme çalışması. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 8, 187-208. doi: 10.17943/etku.335164

Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2009). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.



Chinien, C. & Boutin, F. (1994). A framework for evaluating the effectiveness of instructional materials. *Performance Instruction*, 33(3), 15-18.

Ciğerci, F. M. (2015). *İlkokul Dördüncü Sınıf Türkçe Dersinde Dinleme Becerilerinin Geliştirilmesinde Dijital Hikâyelerin Kullanılması*. Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.

Ciampa, K. (2014). Learning in a mobile age: An investigation of student motivation. *Journal of Computer Assisted Learning*, 30(1), 82-96.

Creswell, J. W. & Plano Clark, V. L. (2011). *Karma yöntem araştırmaları tasarımı ve yürütülmesi*. (Çev.Ed. Y. Dede ve S. B. Beşir). Ankara: Anı Yayıncılık.

Demirer, V. ve Baki, Y. (2018). Türkçe öğretmeni adaylarının dijital öyküleme sürecine ilişkin görüşleri ve algıları. *Kuramsal Eğitim Bilim Dergisi*, 11(4), 718-747.

Göçen, G. (2014). *Dijital öyküleme yönteminin öğrencilerin akademik başarı ile öğrenme ve ders çalışma stratejilerine etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Muğla.

Gürol, M., Demirli, C. (2006). *E-portfolio sürecinde öğrenci motivasyonu*, VI. Uluslararası Eğitim Teknolojileri Konferansı, Doğu Akdeniz Üniversitesi, KKTC.

Haliloğlu Tatlı, Z. (2016). *Dijital Öyküleme*. A. İşman ve diğerleri (Ed.). Eğitim Teknolojileri Okumaları (219-234). Ankara: TOJET.

Heinich, R., Molenda, M., Russell, J.D. & Smaldino (1999). *Instructional media and technologies for learning* (6th ed.). Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.

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.

Kahraman, Ö. (2013). *Dijital Hikâyecilik Metoduyla Hazırlanan Öğretim Materyallerinin Öğrenme Döngüsü Giriş Aşamasında Kullanılmasının Fizik Dersi Başarısı ve Motivasyonu Düzeyine Etkisi*. Doktora Tezi, Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Balıkesir.

Karataş, S., Bozkurt, Ş. B. ve Hava, K. (2016). Tarih öğretmeni adaylarının öğretim ortamlarında dijital hikâye anlatımı etkinliğinin kullanımına yönelik görüşleri. *International Journal of Human Sciences*, 13(1), 500-509.

Keller, J.M. (2010). *Motivational design for learning and performance: the ARCS model approach*. New York : Springer.

Keller, J. M. (2008). First principles of motivation to learn and e3-learning. *Distance Education*, 29(2), 175-185.

Kocaman-Karoğlu, A. (2015). Öğretim sürecinde hikâye anlatmanın teknolojiyle değişen doğası: Dijital hikâye anlatımı. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 5(2), 89-106.

Kopp, T. (1982). Designing the boredom out of instruction, *NSPI Journal*, 23-27.

Kutu, H., ve Sozibilir, M. (2011). Öğretim materyalleri motivasyon anketinin türkçeye uyarlanması: Güvenirlilik ve geçerlik çalışması. *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi*, 5(1).

Kurtoğlu Erden, M. ve Uslupehlivan, E. (2016). *Eğitim Fakültesi Öğrencilerinin Dijital Öykü Kavramına Yönelik Algılarının İncelenmesi*, M. Elmas ve diğerleri (Ed.), International Conference on Quality in Higher Education Bildiriler Kitabı içinde (s. 244-253), Sakarya.



Leylek, B. Ő. (2018). *İlkokul üçüncü sınıf öğrencilerinin okuma becerilerinin gelişiminde ve okumaya yönelik tutumlarında dijital hikâyelerin etkisi*. Yayınlanmamış doktora tezi. Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

M.E.B. (2018). *Türkçe dersi Öğretim Programı*. Milli Eğitim Bakanlığı: Ankara.

Miles, M. B., Huberman, A.M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*, (2nd Edition), California: Sage Publications.

Nilsson, M. (2008). *Digital storytelling as a tool in education*. In *Handbook of research on digital information technologies: Innovations, methods, and ethical issues*, ed.T. Hansson, 131-145. Hershey, PA: IGI Global.

Özerbaş, M. A., ve Öztürk, Y. (2017). Türkçe dersinde dijital hikâye kullanımının akademik başarı, motivasyon ve kalıcılık üzerinde etkisi. *TÜBAV Bilim*, 10(2), 102-110.

Reigeluth, C.M., (1992). Elaborating the elaboration theory. *Educational Technology, Research and Development*, 40(3), 80-86.

Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into practice*, 47(3), 220-228.

Robin, B.R. (2006). The educational uses of digital storytelling. in society for information. *Technology & Teacher Education International Conference*. <http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/articles/Educ-Uses-DS.pdf> adresinden 12.03.2021 tarihinde erişilmiştir.

Sever, T. (2014). *Dijital Öykücülüğün Öğrencilerin Motivasyon Düzeyleri Üzerine Etkisine Dair Bir Araştırma*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Çanakkale.

Shelton, C., Archambault, L ve Hale, A. (2017). Bringing Digital Storytelling to the Elementary Classroom: Video Production for Preservice Teachers. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 33(2), 58-68.

Shellnut, B., Knowlton, A. & Savage, T. (1999). Applying the ARCS Model to the Design and Development of Computer-Based Modules for Manufacturing Engineering Courses. *ETR&D*, 47(2), 1042-1629.

Tatlı, Z. ve Aksoy, D.A. (2018). Yabancı dil konuşma eğitiminde dijital öykü kullanımı. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 45, 137-152. ISSN: 1300-8889 DOI: 10.15285/maruaebd.271060

Uslupehlivan, E., Kurtoglu, E.M., Cebesoy, U.B. (2017) Öğretmen adaylarının dijital Öyku oluşturma deneyimleri. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10 (ERTE Özel Sayısı), 1-22.

Yamaç, A. (2015). *İlkokul üçüncü sınıf öğrencilerinin yazma becerilerinin gelişiminde dijital hikâyelerin etkisi*. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Yang, Y. T. C., & Wu, W. C. I. (2012). Digital storytelling for enhancing student academic achievement, critical thinking, and learning motivation: A year-long experimental study. *Computers & Education*, 59(2), 339-352.

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2008). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri* (7. Bsk.), Ankara: Seçkin Yayınevi.



## Ekler



**Yardım edin!!**



Boğulmak üzere olan birisi var hemen yardım etmeliyim



Neyse ki bu ip yardımıyla boğulmaktan kurtardım.

**Aradan zaman geçmiş ve kış gelmiştir**



Soğuktan ölmek üzereyim



Sen beni boğulmaktan kurtaran küçük dostumsun. O zaman sen bana yardım etmiştin. Şimdi seni bulmam belki de iyiliğinin bir karşılığıdır.

**Ek-1:** Türkçe Öğretiminde Materyal Tasarımı dersinde öğretmen adaylarının hazırladığı dijital hikâye örneği

[https://www.canva.com/design/DAD4NLR1wWo/1pK4K7NOJ7ucwYu\\_FiwmBA/view?utm\\_content=DAD4NLR1wWo&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=publishsharelink](https://www.canva.com/design/DAD4NLR1wWo/1pK4K7NOJ7ucwYu_FiwmBA/view?utm_content=DAD4NLR1wWo&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink)



**Ek-2:** <https://www.powtoon.com/c/cZH8QikCTfm/1/m>



Ek-3: [https://www.powtoon.com/online-presentation/fl8sRNlpw6a/?utm\\_medium=SocialShare&utm\\_campaign=studio-share%2Bshare%2Bby%2Bowner&utm\\_source=studio-share-button&utm\\_content=fl8sRNlpw6a&utm\\_po=28746851&mode=movie](https://www.powtoon.com/online-presentation/fl8sRNlpw6a/?utm_medium=SocialShare&utm_campaign=studio-share%2Bshare%2Bby%2Bowner&utm_source=studio-share-button&utm_content=fl8sRNlpw6a&utm_po=28746851&mode=movie)