

# YABANCI DİL ÖĞRETİMİNDE DİJİTAL HİKÂYE KULLANIMINA İLİŞKİN ÖĞRETMEN ADAYLARININ GÖRÜŞLERİ

Becit İŖçitürk, G. (2021). Yabancı Dil Öğretiminde  
Dijital Hikâye Kullanımına İliŖkin Öğretmen  
Adaylarının Görüşleri. *Kapadokya Eğitim Dergisi*,  
2(2),32-39

GeliŖ Tarihi: 30.05.2021  
Kabul Tarihi: 10.11.2021  
E-ISSN: 2717-9346

Gökçe BECİT İŖÇİTÜRK  
Nevşehir Hacı BektaŖ Veli Üniversitesi,  
Eğitim Fakültesi,  
Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü  
gokcebi@nevsehir.edu.tr  
ORCID No: 0000-0001-6375-342X

## ÖZ

Günümüzde teknolojiye yaŖanan hızlı geliŖmelerin sınıf ii etkinliklere yansımaları yöntem, teknik ve öğretim materyallerinin çeŖitlenmesi olarak görülmektedir. Bu noktada ortaya ıkan öğretim materyallerinden biri de dijital hikayelerdir. Dijital hikayeler genel olarak hikaye anlatma sanatının, ses, görsel ve video gibi çeŖitli oklu ortam araçları ile birleŖtirilmesi ile ortaya ıkan anlatımlar olarak tanımlanmaktadır. Dijital hikayeler, öğretmen ve öğrencilere basit oklu ortam araçlarını kullanarak, ses, resim, video gibi öğelerin bir araya getirilmesi ile kendi hikayelerini anlatma olanağı vermektedir. Dijital hikayelerin eğitim amaçlı kullanıldığı alıŖmalar incelendiğinde, okul öncesi dönemden üniversiteye kadar eğitim öğretim sürecinin her kademesine kullanıldığı görülmektedir. Yabancı dil eğitimi de dijital hikayelerin etkin olarak kullanılabilceğı bir alan olarak ortaya ıkmaktadır. Dijital hikayelerin yabancı dil eğitiminde kullanılabilmesi için öğretmenlerin bu alanda bilgi ve beceriye sahip olmaları gerekmektedir. Bu gereksinim doğrultusunda Nevşehir Hacı BektaŖ Veli Üniversitesi Eğitim Fakültesi, İngiliz Dili Eğitimi Ana Bilim Dalı birinci sınıfında öğrenim görmekte olan ve Bilgisayar-II dersine kayıtlı olan öğrencilere dijital hikaye hazırlama, kullanma ve deęerlendirme konularında uygulamalı eğitim verilmiŖtir. Bu alıŖmanın amacı, İngiliz Dili Eğitimi Anabilim Dalında öğrenim görmekte olan öğretmen adaylarının dijital hikaye hazırlama sürecine ve dijital hikayelere yönelik görüşlerinin belirlenmesidir.

**Anahtar Kelimeler:** Dijital hikaye, yabancı dil öğretimi, teknoloji entegrasyonu

## VIEWPOINTS OF PRE-SERVICE ON THE USE OF DIGITAL STORY IN FOREIGN LANGUAGE TEACHING

### ABSTRACT

Today, the reflections of rapid developments in technology on classroom activities are seen as the diversification of methods, techniques and teaching materials. One of the teaching materials that emerged at this point is digital stories. Digital stories are generally defined as narratives that emerge by combining the art of storytelling with various multimedia tools such as audio, visual and video. Digital stories give teachers and students the opportunity to tell their own stories by combining elements such as sound, picture and video by using simple multimedia tools. When the studies in which digital stories are used for educational purposes are examined, it is seen that they are used at every stage of the education process from pre-school to university. Foreign language education also emerges as an area where digital stories can be used effectively. In order for

digital stories to be used in foreign language education, teachers must have knowledge and skills in this field. In line with this need, applied training on digital story preparation, use and evaluation was given to the first year students of Nevşehir Hacı Bektaş Veli University Education Faculty, English Language Teaching Department and enrolled in the Computer-II course. The aim of this study is to determine the opinions of prospective teachers studying in the Department of English Language Education about the digital story preparation process and digital stories.

**Keywords:** Digital story, foreign language teaching, technology integration

## 1. GİRİŞ

Teknolojide yaşanan hızlı gelişmeler hayatımızın her alanında olduğu gibi eğitim alanında da büyük değişimlere neden olmaktadır. Bu değişimlerin sınıf içi etkinliklere yansımaları eğitim öğretim süreçlerinde kullanılan yöntem, teknik ve öğretim materyallerinin çeşitlenmesi ve teknoloji yoğunluklu olması olarak ifade edilmektedir. Teknoloji temelli olarak ortaya çıkan öğretim materyallerinden biri de dijital hikayelerdir. Binlerce yıl önce insanların mağara duvarlarına çizimler yaparak başladıkları hikâye anlatımı süreçleri bugün yerini çoklu ortamlarla desteklenen dijital hikayelere bırakmıştır. Dijital Hikâye Anlatımı Derneği, dijital hikaye anlatımını antik hikâye anlatma sanatının modern bir ifadesi olarak tanımlamaktadır (The Digital Storytelling Association, 2011).

Hikaye anlatma sanatı dijital hikayelerle birlikte, ses, görsel ve video gibi çeşitli çoklu ortam araçları ile birleştirilmesi ile ortaya çıkan anlatımlara dönüşmüştür (Robin, 2006). Dijital hikayeler, öğretmen ve öğrencilere basit çoklu ortam araçlarını kullanarak, ses, resim, video gibi öğelerin bir araya getirilmesi ile kendi hikayelerini anlatma olanağı vermektedir. Günümüzün farklı ortamlar (medya) açısından zengin dünyasında, dijital hikayeler ve eğitici videolar, öğretmenlerin ve öğrencilerin eğlence veya eğitim amaçlı etkileşimde bulunduğu çevrimiçi alanlarda giderek daha yaygın olarak kullanılmaktadır (Purcell, 2013). Pedagojik bir araç olarak dijital hikâye anlatımı, öğrencilerin kendi hikayelerini çoklu ortam kullanarak anlatabilmelerini sağlar (Benmayor, 2008). Dijital hikâyeleme temel olarak, bilgisayar kullanıcılarının konu belirleme, belirlenen konuda araştırma yapma, senaryo oluşturma ve ilgi çekici bir hikaye geliştirme süreci ile yaratıcı birer hikaye anlatıcısı olabilmelerini sağlamaktadır (Robin, 2009). Tek bir dijital hikaye anlatımı tanımı olmamasına rağmen, çoğunluk bir hikaye anlatmak için grafik, ses, video ve animasyon gibi multimedya araçlarının kullanımını vurgulamaktadır. Benmayor'un (2008) dijital hikaye anlatımı tanımı şudur: "ses, görüntü ve müziği birleştiren kısa bir multimedya hikayesi". Geleneksel hikaye anlatımının teknoloji ile harmanlandığı dijital hikayeler, farklı branşlardaki öğretmenlerin, farklı yaşlarda, kültürde ya da eğitim durumundaki öğrencileri için kullanabilecekleri bir araçtır (Rossiter ve Garcia, 2010). Dijital hikayeler, okul öncesi dönemden üniversiteye kadar eğitim öğretim sürecinin her kademesinde kullanılmaktadır. Mobil cihazların da etkisiyle teknolojiye erişimin artması ve Web 2.0 teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte teknolojinin ve içeriklerin üreticisi konumuna geçen insanlar kendi kişisel videolarını üretmeye başlamışlardır (Hartley ve McWilliam, 2009; Robin, 2008). Farklı yazılımlar kullanılarak hazırlanabilecek dijital hikayelerde genel olarak, konunun belirlenmesi ve hikayenin yazılması, ses kaydının yapılması, uygun görsellerin oluşturulması ya da seçilmesi, işitsel ve görsel öğelerin dijital hikayeleme yapılacak yazılımda bir araya getirilmesi, gerekliyse efektlerin eklenmesi ve dijital hikayeye son halinin verilmesi aşamaları izlenmektedir (Wawro, 2012).

Dijital hikaye, eğitimde farklı kullanımları olan, etkili bir öğretim ve öğrenim aracıdır (Robin, 2006). Dijital hikayelerin öğrencilerin derse katılımını, motivasyonunu, tutumunu ve başarısını pozitif yönde etkilediği ve kalıcılığı sağlamada etkili olduğuna ilişkin çok sayıda çalışma vardır (Doğan ve Robin, 2008; Sadik, 2008; Hung, Hwang ve Huang, 2012; Kahraman, 2013; Baki, 2015). Dijital hikaye yöntemi, öğrenmeyi hem işitsel hem de görsel öğelerle desteklemesi açısından zenginleştirileceği için ilgi çekicidir ve eğitsel olmasının yanı sıra eğlenceli yönleri de bulunmaktadır (Sadik, 2008; Karakoyun, 2013; Bedir Erişti, 2016).

Yabancı dil öğretim sürecinde dijital hikaye etkinlikleri; yazma becerilerini geliştirme, öğrenciyi üretici konuma getirme (Bjorgen, 2010), temel dil becerilerinin aktarımı, olumlu sınıf atmosferi, okula ve öğrenmeye karşı pozitif olmak (Erice ve Ertaş, 2011) gibi olumlu etkilere sahiptir

(Hwang ve diğeri, 2014). Yüksel, Robin ve McNeil (2011) tarafında 26 farklı ülkeden 173 öğretmen ve öğrencinin katılımı ile dijital hikaye anlatımı üzerine yapılan çalışmada katılımcılar dijital hikaye hazırlama sürecinde teknik becerilerinin, araştırma becerilerinin ve sunum becerilerinin geliştiğini, öğrencilerin akademik performanslarının arttığı sonuçlarına ulaşılmıştır. Sonuç olarak, alanyazın taramasının ortaya koyduğu gibi, dijital hikaye, yapılandırmacı e-öğrenme ortamları yaratmak için güçlü bir araçtır.

Alanyazında öğretmen adaylarını öğrenme öğretme süreçlerinde dijital hikaye kullanımını ele alan araştırmalar bulunmaktadır (İslim, Özudoğru ve Sevim-Çırak, 2018; Kocaman-Karoglu, 2014). Ancak yine de dijital hikayelerin etkisini ortaya koyabilmek için, farklı durumlarda, farklı hedef kitlelerle, farklı öğretim yöntem ve tekniklerini kullanıldığı çalışmalara ihtiyaç vardır (Demirer, 2013).

Bu ihtiyaç ve önem doğrultusunda bu çalışmanın amacı, İngiliz Dili Eğitimi Anabilim Dalında öğrenim görmekte olan öğretmen adaylarının dijital hikaye hazırlama sürecine ve dijital hikayelere yönelik görüşlerinin belirlenmesidir. Bu amaç doğrultusunda araştırmanın alt amaçları,

1. Öğretmen adaylarının, dijital hikayelerin İngilizce dersi öğrenme-öğretme sürecinde kullanılmasına yönelik görüşleri nelerdir?
2. Öğretmen adaylarının dijital hikaye oluşturma sürecinde karşılaştıkları zorluklar nelerdir?
3. Öğretmen adaylarının, gelecekte İngilizce dersi öğrenme-öğretme sürecinde dijital hikaye kullanma durumlarına ilişkin görüşleri nelerdir?
4. Öğretmen adaylarının, dijital hikaye yönteminin kullanımına yönelik önerileri nelerdir?

## 2. YÖNTEM

Öğretmen adaylarının dijital hikaye oluşturma sürecine ilişkin görüş ve deneyimlerini belirlemek amacıyla yapılan bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden biri olan durum çalışması kullanılmıştır. Durum çalışmasında, bir veya birkaç duruma ilişkin etkenler bütüncül bir yaklaşımla araştırılır ve ilgili durumu nasıl etkiledikleri ve ilgili durumdan nasıl etkilendikleri üzerine derinlemesine araştırma yapılır. Durum çalışması, çeşitli veri toplama prosedürleri kullanılarak öğretmen adaylarının zaman içindeki deneyimlerinin derinlemesine analizine olanak sağlamıştır (Yin, 2014).

### 2.1. Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu Eğitim Fakültesi Yabancı Diller Bölümü İngiliz Dili Eğitimi Ana Bilim Dalı birinci sınıfında öğrenim görmekte olan 18 kız ve 12 erkek toplam 30 öğretmen adaydır. Katılımcılar, Bilişim Teknolojileri dersini almış, 5 haftalık bir dijital hikaye hazırlama eğitimi almış, ardından da İngilizce öğretiminde kullanılmak üzere programa uygun birer dijital hikaye hazırlamıştır.

### 2.2. Veri Toplama Aracı ve Verilerin Toplanması

Araştırmanın veri toplama aracı 4 açık uçlu sorudan oluşan ve araştırmacı tarafından hazırlanmış olan bir görüşme formudur. Veriler öğretmen adaylarından yazılı olarak toplanmıştır. Araştırmanın alt amaçlarına cevap oluşturacak şekilde alan yazın taraması yaparak görüşmede kullanılacak sorular hazırlanmıştır. Hazırlanan sorular uygulama öncesinde eğitim teknolojileri alanında ve İngiliz dili eğitimi alanında görev yapmakta olan 3 uzmanın görüşüne sunulmuş, verilen dönütler doğrultusunda düzenlemeler yapılmıştır.

### 2.3. Verilerin Analizi

Verilerin analizinde betimsel analiz tekniği kullanılmıştır. Bu yaklaşımda amaç görüşme ve gözlem sonucu elde edilen verilerin düzenlenmiş ve yorumlanmış bir şekilde okuyucuya sunulmasıdır. Veriler daha önceden belirlenmiş temalara göre sınıflandırılır, özetlenir ve yorumlanır. Bu çalışmada da her bir soru için alınan cevaplar ilgili indekslere işlenmiş ve soru bazında bir sınıflama yapılarak toplanan veriler analiz için hazır hale getirilmiştir. Araştırmacı tarafından veriler incelenerek anlamlı bölümlere ayrılmış ve kodlanmıştır. Kodlanan veriler bir araya getirilerek kategorize edilmiş, temalar

saptanmış ve temalar kodlama anahtarına dönüştürülmüştür. Elde edilen verilerin güvenilirliği için alan ve nitel araştırma bilgisine sahip iki uzmanın görüşüne başvurulmuştur. Araştırmacıların ve uzmanların işaretlemeleri karşılaştırılmış, Görüş Birliği / (Görüş Ayrılığı+Görüş Birliği)\*100 (Miles ve Huberman, 1994) formülü aracılığıyla araştırmanın güvenilirliği %93 olarak hesaplanmıştır. Daha sonra veriler kodlara ve temalara göre düzenlenmiş, son olarak tanımlanan bulgular yorumlanmıştır.

### 3. BULGULAR

Bu bölümde katılımcılara verilen formda cevaplanması istenen sorular ayrı maddeler halinde ele alınmıştır. Katılımcıların sorulara verdikleri cevaplar alıntılanarak ve ortak tema altında toplanılarak sunulmuştur.

#### 3.1. Öğretmen Adaylarının Dijital hikayelerin İngilizce dersi öğrenme-öğretme sürecinde kullanılmasına yönelik görüşleri

Öğretmen adayları, dijital hikayeleme sürecinde kullanılmasının ilgi çekici, dinleme becerileri üzerinde olumlu etkili, İngilizce öğretimini kolaylaştırıcı, hem görsel hem işitsel alanda etkili, telaffuz becerileri üzerinde olumlu etki ve çok zaman alıcı olduğunu düşünmektedirler. Tablo-1 incelendiğinde öğretmen adayları tarafından en çok vurgulanan düşüncenin dijital hikayeleme yönteminin ilgi çekici olması olduğu görülmektedir. Bulgular incelendiğinde öğretmen adaylarının 4 (%13) çok zaman alıcı diyerek dijital hikayelerin eğitimde kullanımına ilişkin olumsuz görüş bildirmiş, diğer öğretmen adaylarının tamamı dijital hikaye kullanımının olumlu taraflarına vurgu yapmıştır.

**Tablo 1:** Öğretmen adaylarının dijital hikayelerin İngilizce dersi öğrenme-öğretme sürecinde kullanılmasına yönelik görüşleri:

Temalar	Sıklık (f)	Yüzde (%)
İlgi Çekici	7	23
Dinleme Becerilerinde Olumlu Etki	5	17
İngilizce Öğretimini Kolaylaştırıcı	5	17
Hem Görsel Hem İşitsel	5	17
Telaffuz Becerilerinde Olumlu Etki	4	13
Çok Zaman Alıcı	4	13

Katılımcılar Tablo 1’de temalara dönüştürülen görüşlerini; “*Öğrencilere yabancı dili sevdirecek, ilgi çekecek bir çalışma*”, “*Özellikle dinlemede zorlanan öğrencilerin dinleme becerilerine katkısı olacağını düşünüyorum*”, “*İngilizce öğretiminde oldukça kolaylık sağlayacağını düşünüyorum*”, “*Hem görsel hem de işitsel olarak öğrenmeyi destekleyecek bir materyal oldu*”, “*Öğrencilerin bizim yaptığımız doğru telaffuzları duyarak kelimelerin nasıl telaffuz edeceğini daha kolay öğreneceklerini düşünüyorum*”, “*hazırlamak çok zaman aldı, öğretmen olduğumda hazırlamaya zamanım yeter mi bilemiyorum*” şeklindeki ifadeleriyle destekleyerek gerekçelendirmişlerdir.

#### 3.2. Öğretmen adaylarının dijital hikaye oluşturma sürecinde karşılaştıkları sorunlara yönelik bulgular:

Öğretmen adaylarının dijital hikaye oluşturma sürecinde yaşanan sorunların; seslendirmede yaşanan problemler, hikayeleri hazırlamanın çok zaman alıcı olması, senaryo hazırlama aşamasının zorluğu,

karakterleri oluşturma zorluğu ve görüntü-ses senkronizasyonunda yaşanan zorluklar olarak ifade etmişlerdir.

**Tablo 2:** Öğretmen adaylarının dijital hikaye oluşturma sürecinde karşılaştıkları sorunlara yönelik görüşleri:

Temalar	Sıklık (f)	Yüzde (%)
Seslendirmedeki Problemler	15	50
Çok Zaman Alması	6	20
Senaryo Hazırlamanın Zorluğu	4	13
Karakterleri Oluşturmanın Zorluğu	3	10,5
Görüntü-Ses Senkronizasyonunun Zorluğu	2	6,5

Katılımcılar Tablo 2’deki görüşlerini; “Ses kayıtlarının mükemmel yakın olması için tekrar ve tekrar kayıt yaptım, özellikle telaffuzun tam olması için çok uğraştım”, “Konu seçimi, senaryo hazırlaması, görselleri hazırlama, seslendirme derken çok özendim ve çok zamanımı aldım”, “Seçtiğim kazanıma ve konuma uygun senaryoyu oluştururken zorlandım”, “İstediğim karakterleri oluştururken üzerinde çok düşünmem gerekti”, “En çok zorlandığım aşama hareket verdiğim karakterin görüntüleri ile seslerini senkronize etmeyi” şeklindeki ifadeleriyle gerekçelendirmişlerdir.

### ***3.3. Öğretmen adaylarının, gelecekte İngilizce dersi öğrenme-öğretme sürecinde dijital hikaye kullanma durumlarına ilişkin bulgular***

Öğretmen adaylarına gelecekte İngilizce dersi öğrenme-öğretme sürecinde dijital hikaye kullanma durumlarına ilişkin görüşleri sorulmuş ve bu görüşlerini gerekçelendirmeleri istenmiştir. Öğretmen adaylarından 27’si (%90) kullanacaklarını 3’ü ise çok zaman alıcı olduğu için kullanmayacaklarını ifade etmiştir.

**Tablo 3:** Öğretmen adaylarının dijital hikaye oluşturma sürecinde karşılaştıkları sorunlara yönelik görüşleri:

Temalar	Sıklık (f)	Yüzde (%)
Kullanırım	27	90
Kullanmam	3	10

Öğretmen adayları Tablo3’te yer alan, dijital hikayeleri öğrenme-öğretme süreçlerinde kullanma öngörülerini, “Kullanırım çünkü görsel ve işitsel öğeler bir arada kullanıldığında daha kalıcı öğrenme oluyor”, “Kullanacağım çünkü dinleme ve telaffuz becerilerine yardımcı olacağını düşünüyorum”, “Kullanırım, çünkü derse olan ilgiyi arttıracaklarını düşünüyorum.” şeklindeki ifadeleriyle gerekçelendirmişlerdir. Bunun yanı sıra kullanmayacağını belirten öğretmen adayları “Kullanmam, çünkü yapımı çok zahmetli” ve “İnternette daha etkili olabilecek başka videolar da var” şeklinde görüşlerini gerekçelendirmişlerdir.

### ***3.4. Öğretmen adaylarının, dijital hikaye yönteminin kullanımına yönelik önerilerine ilişkin bulgular:***

Çalışmaya katılan öğretmen adaylarının gelecekte yabancı dil öğretimlerinde dijital hikaye kullanmaları için ücretsiz yazılımların arttırılması, dijital hikaye hazırlama süreçlerinde teknik destek

verilmesi, eğitim fakültelerinde Web 2.0 kullanımına yönelik derslerin olması, senaryo hazırlamaya ilişkin eğitim verilmesi gibi önerilerde bulunmuşlardır.

**Tablo 4:** Öğretmen adaylarının dijital hikaye kullanımına yönelik önerilerine ilişkin görüşleri:

Temalar	Sıklık (f)	Yüzde (%)
Teknik Destek Verilmesi	15	50
Web 2.0 araçları eğitimi verilmesi	6	20
Ücretsiz yazılımların arttırılması	5	16,6
Senaryo Hazırlama eğitimi verilmesi	4	13,4

Öğretmen adayları Tablo 4’te yer alan dijital hikaye kullanmaları için önerilerini, “Teknik olarak bu kadar uğraşmasam, hazırlarken destek alsam çok daha kolay hazırlar, diğer aşamalara daha çok özen gösterebilirdim”, “Derste dijital hikayelere yönelik sadece tek bir web sitesini inceleme şansımız oldu, ayrıca bir ders olsaydı daha çok şey öğrenebilir, daha fazla örnek hazırlayabilir ve daha başarılı dijital hikayeler oluşturabilirdik”, “Çok eğlenceli olan bu hikayeleri hazırlamak için daha fazla yazılım seçeneğimiz olmasını isterdim”, “Amacıma uygun senaryo hazırlamak beni zorladı, bunun için ayrıca bir eğitim verilse daha yaratıcı dijital hikayeler çıkarabilirdim” şeklinde gerekçelendirmişlerdir.

#### 4. TARTIŞMA ve SONUÇ

Araştırmanın bulguları incelendiğinde, çalışmaya katılan öğretmen adaylarının yaşadıkları dijital hikaye deneyimleri bağlamında dijital hikayelere ilişkin genel görüşlerinin olumlu yönde olduğu görülmektedir. Öğretmen adayları dijital hikayeleri İngilizce öğrenme-öğretme sürecinde kullanılabilecek etkin bir yöntem olarak ifade etmişlerdir. Araştırmanın bu bulgusunun alan yazındaki çalışmalarla (Uslupehlivan, Kurtoğlu-Erden ve Cebesoy, 2017).

Öğretmen adayları dijital hikayelerin öğrenme-öğretme sürecinde kullanılmasının ilgi çekici, dinleme becerileri üzerinde olumlu etkili, İngilizce öğretimini kolaylaştırıcı, hem görsel hem işitsel alanda etkili, telaffuz becerileri üzerinde olumlu etkili olduğunu düşünmektedirler.

Araştırmanın bir diğer bulgusunda öğretmen adayları dijital hikayelerini hazırlarken bazı teknik problemler yaşadıklarını ifade etmişlerdir. Bu problemlerden başlıcaları seslendirmedeki problemler, senaryo hazırlamanın zor oluşu, karakter oluşturmada yaşanan sıkıntılar, ses-görüntü senkronizasyonunun sağlanmasının zor oluşudur. Öğretmen adayları ile yapılan çalışmalarda farklı alanlarda, farklı demografik özelliklere sahip çalışma gruplarında da benzer şekilde teknik sorunlar yaşandığı vurgulanmıştır (Doğan, 2010; Karataş, Bozkurt ve Hava, 2016; Uslupehlivan, Kurtoğlu-Erden ve Cebesoy, 2017). Öğretmen adaylarının sıklıkla belirttiği sorunlardan biri de dijital hikaye oluşturmanın zaman alıcı bir etkinlik olmasıdır. Alanyazında da dijital hikâye etkinliklerinin yapıldığı çalışmalarda zaman sıkıntısı sıklıkla görülen bir bulgudur (Doğan & Robin, 2009; Karakoyun, 2014; Cemil, 2015;Kocaman-Karoğlu, 2016).

Öğretmen adaylarının büyük bir çoğunluğu öğretmen olduklarında dijital hikayeleri kullanacaklarını ifade etmişlerdir. Çalışmanın bu bulgusunu destekler nitelikte, Doering, Beach ve O'Brien (2007) çalışmalarında öğretmen adaylarının ileride kendi öğrencileri için de dijital hikâye anlatımı etkinliğini kullanmaları konusunda istekli olduklarını belirtmişlerdir. Sadik (2008) tarafından yapılan çalışmada, öğretmenlerin dijital hikâye anlatımını sınıf ortamında sıklıkla kullanmak istedikleri belirtilmiştir. Benzer şekilde İslim ve Yıldırım (2017) ile İslim, Özüdoğru ve Sevim-Çırak (2018) dijital hikaye hazırlama etkinliğine katılan öğretmen adaylarının ileride öğretmen olduklarında dijital hikayeleri kullanmayı planladıkları bulgusunu elde etmişlerdir. Teknoloji kabul ve kullanımına yönelik yapılan birçok çalışmada teknoloji kullanımına yönelik niyetin gerçek kullanımı doğrudan etkilediği sonucuna ulaşılmıştır (Ajzen, 1991; Davis ve

Venkatesh, 1996; Venkatesh ve Davis, 2000). Bu bağlamda öğretmen adaylarının dijital hikayeleri ileriki öğrenme-öğretme süreçlerinde kullanacaklarına yönelik olumlu niyetlerini ifade etmeleri araştırmanın önemli sonuçlarından biridir.

Araştırmanın bir diğer bulgusuna göre dijital hikayelerin öğrenme öğretme sürecinde daha sık ve daha etkin bir şekilde kullanılabilmesi için öğretmen adaylarının teknik desteğe ihtiyaç duyduğudur. Araştırmanın bu bulgusu da alanyazındaki benzer çalışmaları destekler niteliktedir (Sadik, 2008; Doğan & Robin, 2009; Doğan, 2010; Karataş, Bozkurt ve Hava, 2016; Uslupehlivan, Kurtoğlu-Erden ve Cebesoy, 2017). Öğretmen adaylarının öğretim programlarına Web 2.0 araçları kullanımı ve senaryo hazırlama eğitimi eklenmesi de araştırmanın kullanıma yönelik öneriler temasının bir diğer bulgusudur.

Alanyazında Web 2.0 araçları başta olmak üzere bilgi iletişim teknolojilerinin yabancı dil öğrenme-öğretme süreçlerinde kullanımı sürecin etkililiğini ve verimliliğini arttırdığına ait çalışmalar bulunmaktadır. Dijital hikayeler de yabancı dil öğretiminde sıklıkla kullanılan araçlardır. Bu bağlamda dijital hikaye kullanımının hem öğreten hem de öğrenen üzerinde etkilerini araştıran ve farklı yöntem ve tekniklerin kullanıldığı araştırmaların desenlenmesi önem kazanmaktadır. Benzer şekilde farklı çalışma grupları ile nitel ve nicel verilerin bir arada kullanıldığı araştırmalar desenlenebilir. Araştırma sonuçlarına göre; uygulamaya yönelik olarak, dijital hikaye hazırlanması sürecinde öğretmenlere-öğretmen adaylarına teknik destek verilmesi, öğretmenlik müfredatına Web 2.0 teknolojilerinin eğitim ortamlarında kullanımına ilişkin dersler eklenmesi ve senaryo yazma eğitimlerinin verilmesi önerilebilir.

## KAYNAKÇA

- Ajzen, I. (1991). The Theory of Planned Behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50, 179-211.
- Baki, Y. (2015). The Effect of Digital Stories on the Sixth Grade Students' Writing Process. Yayınlanmamış Doktora tezi. Erzurum: Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü
- Benmayor R: Digital storytelling as a signature pedagogy for the new humanities. *Arts Humanit High Educ* 2008,7(2):188–204. 10.1177/1474022208088648
- Bjørger, A. M. (2010). Boundary crossing and learning identities–digital storytelling in primary schools. *International journal of media, technology and lifelong learning*. Vol. 6 – Issue 2 –
- Davis, F. D. ve Venkatesh, V. (1996). A critical assessment of potential measurement biases in the technology acceptance model: Three experiments. *International journal of human-computer studies*, 45(1), 19– 45. doi:10.1006/ijhc.1996.0040.
- Demirer, V. (2013). İlköğretimde e-öyküleme kullanımı ve etkiler (Unpublished Doctoral Dissertation). Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Konya.
- Dogan, B. (2010). Educational use of digital storytelling: Research results of an online digital storytelling contest. *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference*, 2010(1), 1061-1066.
- Doğan, B., & Robin, B. (2008). Implementation of digital storytelling in the classroom by teachers trained in a digital storytelling workshop. *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference*, 2008(1), 902-907.
- Doğan, B. (2012). Educational uses of digital storytelling in k-12: Research results of digital storytelling contest (DISTCO) 2012. *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference*, 2012(1), 1353-1362.
- Erice, D., & Ertaş, A. (2011). The impact of e-portfolio on foreign language writing skills. *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES)*, 44(2), 73-94.
- Erişti Bedir, S. D. (2016). Katılımcı tasarım temelli dijital öyküleme sürecinde ilköğretim öğrencilerinin yaratıcılık göstergeleri. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 7(4), 462-492.

- Hartley, J., & McWilliam, K. (Eds.). (2009). *Story circle: Digital storytelling around the world*. John Wiley & Sons.
- 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. *Journal of Educational Technology & Society*, 15(4), 368-379.
- Hwang, G. J., Hung, C. M., & Chen, N. S. (2014). Improving learning achievements, motivations and problem-solving skills through a peer assessment-based game development approach. *Educational technology research and development*, 62(2), 129-145.
- İslim, Ö. F., & Yıldırım, İ. S. (2017). Okul Öncesi Öğretmenliği Eğitiminde Dijital Hikaye Kullanımı. ITTES2017, (11 - 13 Ekim 2017), İzmir, Türkiye. <https://hdl.handle.net/11511/85710>
- İslim, Ö.F., Özüdođru, G. & Sevim-Çırak, N. (2018) The use of digital storytelling in elementary Math teachers' education, *Educational Media International*, 55:2, 107-122, DOI: 10.1080/09523987.2018.1484045
- Kahraman, Ö. (2013). Dijital hikayecilik metoduyla hazırlanan öğretim materyallerinin öğrenme döngüsü giriş aşamasında kullanılmasının fizik dersi başarısı ve motivasyonu düzeyine etkisi. Yayınlanmamış doktora tezi. Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Balıkesir.
- Karakoyun, F. (2014). Çevrimiçi ortamda oluşturulan dijital öyküleme etkinliklerine ilişkin öğretmen adayları ve ilköğretim öğrencilerinin görüşlerinin incelenmesi. Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir
- Karataş, S., Bozkurt, Ş. B., & Hava, K. (2016). The perspective of history pre-service teachers' towards the use of digital storytelling in educational environments Tarih öğretmeni adaylarının öğretim ortamlarında dijital hikâye anlatımı etkinliğinin kullanımına yönelik görüşleri. *Journal of Human Sciences*, 13(1), 500-509.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2015). Nitel veri analizi. (Ed. S. Akbaba Altun ve A. Ersoy, Çev) Pegem Akademi, Ankara
- Purcell, V. (2013). An exploration of the adaptation of the dimensions of learning framework to promote thinking skills in a 21st century adult learning environment through the development of digital media narrative. A case study. Master of Arts in Digital Media Development in Education. University of Limerik
- Robin, B. (2006). The educational uses of digital storytelling. In *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference*, 2006(1), 709-716.
- Robin, B. (2007). The convergence of digital storytelling and popular culture in graduate education. *Technology And Teacher Education Annual*, 18(2), 643.
- Robin, B. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory Into Practice*, 47(3), 220-228.
- Rossiter, Marsha and Garcia, Penny A. (2010). "Digital Storytelling in Adult Education: Toward a Conceptual Framework," *Adult Education Research Conference*. <https://newprairiepress.org/aerc/2010/papers/67>
- The Digital Storytelling Association: *The center for digital storytelling*. 2011.
- Sadik, A. (2008). Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Educational technology research and development*, 56(4), 487-506
- Uslupehlivan, E., Erden, M. K., & Cebesoy, Ü. B. (2017). Öğretmen adaylarının dijital öykü oluşturma deneyimleri. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(ERTE Özel Sayısı), 1-22.
- Venkatesh, V. and Davis, F. D. (2000). A theoretical extension of the technology acceptance model: Four longitudinal field studies. *Management Science*, 45(2), 186-204.
- Yüksel, P., Robin, B., & McNeil, S. (2011, March). Educational uses of digital storytelling all around the world. In *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 1264-1271). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Wawro, L. (2012). Digital storytelling. *Children & Libraries*, 10(1), 50-52.