

Gelecekteki Öğrencilerin İçin Sen de Bir Masal Oku: Bir Dijital Hikâye Çalışması¹

Oktay AKBAŞ¹  Ahmet KESKİN²  Mert ÖZDEN³  Bengisu GÖKMEN⁴ 
Deniz BERK⁵ 

¹Prof. Dr., Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, Eğitim Bilimleri Bölümü, Ankara, Türkiye oktayakbas@yahoo.com

²Dr. Öğr. Üyesi, Kırıkkale Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Eğitim Bilimleri Bölümü, Kırıkkale, Türkiye
ahmetkeskin@kku.edu.tr (Sorumlu Yazar/Corresponding Author)

³Yüksek Lisans Öğrencisi, Kırıkkale Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Eğitim Bilimleri Bölümü, Kırıkkale, Türkiye
mertozdenn38@gmail.com

⁴Sınıf Öğretmeni, Millî Eğitim Bakanlığı, Çorum, Türkiye, bengokmen19@gmail.com

⁵Sınıf Öğretmeni, Millî Eğitim Bakanlığı, Van, Türkiye, dberk1999@gmail.com

| Makale Bilgileri | ÖZ |
|---|---|
| Makale Geçmişi Geliş: 29.12.2022 Kabul: 14.03.2023 Yayın: 31.03.2023 Anahtar Kelimeler: Dijital Hikâye, Hikâyeleştirme, Öğretmen Adayları Yeterlikleri | Bu çalışmanın amacı, öğretmen adayları tarafından seslendirilerek dijital ortama aktarılan geleneksel Türk masallarını dijital hikâye değerlendirme formu ile değerlendirmek ve masalların öğretim sürecinde kullanılmasına yönelik farkındalık oluşturmaktır. Amaç doğrultusunda “Gelecekteki Öğrencilerin İçin Sen de Bir Masal Oku” adlı bir proje çalışması tasarlanmıştır. Öğretmen adayları Türk masallarını seslendirmiş, görselleştirmiş ve dijital hikâyeler haline dönüştürmüşlerdir. Hazırlanan bu dijital hikâyeler araştırmacılar tarafından geliştirilen “Dijital Hikâye Değerlendirme Formu” ile on beş kişilik değerlendirme kurulu tarafından değerlendirilerek puanlanmıştır. Yirmi beş maddeden oluşan değerlendirme formunda dört alt boyut tanımlanmıştır. Bu alt boyutlar: Anlatım, görsellik, hedefe uygunluk, dijital ortama aktarma şeklinde adlandırılmıştır. Ulusal çapta yirmi üniversiteden kırk beş masal değerlendirmeye alınmıştır. Elde edilen bulgulara göre “anlatım” alt boyutuna ait ortalama puanının en yüksek, “dijital ortama aktarma” boyutunun ise en düşük ortalama puana sahip olduğu tespit edilmiştir. Bazı katılımcıların, dijitalleştirme aşamasında gerekli donanım/yazılımlara erişimde sorunlar yaşadıkları, bazı katılımcıların ise bu donanım/yazılımlardan haberdar olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Masalların dijital ortama aktarılması ile ilgili yapılan çalışmalarda masalların nitelikli kaynaklardan seçilmesi ve dijitalleştirme konusunda gerekli araçların sağlanması konuyla ilgili yapılacak çalışmalar için önemli görülmektedir. |

Digital Storytelling: Read a Tale for Your Future Students

| Article Info | ABSTRACT |
|---|---|
| Article History Received: 29.12.2022 Accepted: 14.03.2023 Published: 31.03.2023 Keywords: Digital Story, Storytelling, Pre-service teachers Competencies | The aim of this study is to evaluate the traditional Turkish tales that were vocalized by pre-service teachers and transferred to digital media with the digital storytelling evaluation form and to raise awareness about the use of tales in the teaching process. In line with this purpose, a project called "Read a Tale for Your Future Students" was designed. Pre-service teachers vocalized, visualized, and transformed Turkish fairy tales into digital stories. These digital stories were evaluated and scored by an evaluation committee of fifteen people with the "Digital Story Evaluation Form" developed by the researchers. Four sub-dimensions were defined in the evaluation form consisting of twenty-five items. These sub-dimensions are narration, visuality, relevance to objective, and transfer to digital media. Forty-five tales from twenty national universities were evaluated. According to the findings, it was determined that the average score of the "narration" sub-dimension was the highest and the "transfer to digital media" dimension had the lowest average score. It was concluded that some participants had problems accessing the necessary hardware/software during the digitalization phase, and some participants were not aware of this hardware/software. In the studies on the digitalization of tales, it is important to select tales from qualified sources and to provide the necessary tools for digitalization. |

Atf/Citation: Akbaş, O., Keskin, A., Özden, M., Gökmen, M. & Berk, D. (2023). Gelecekteki Öğrencilerin İçin Sen de Bir Masal Oku: Bir Dijital Hikâye Çalışması. *Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi (AKEF) Dergisi*, 5(1), 276-286.



"This article is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) (CC BY-NC 4.0)"

¹ Bu çalışma TÜBİTAK 2209-A 2019/2 Üniversite Öğrencileri Araştırma Projeleri Destekleme Programı kapsamında yapılmıştır.

GİRİŞ

Masal dinleyen çocuklar, hayal dünyasında masalın ana ve yan karakterleri ile empati kurarak maceraya atılır ve kendisinin benzer durumda ne gibi çözüm yolları arayacağını düşünür. Masallar, başarmanın, problemlerin üstesinden gelmenin ve huzura ulaşmanın bir çaba gerektirdiğini, zorluklar karşısında kendini ispat etmeden istenilen noktaya varılamayacağını vurgular (Günay, 2011). Böylece masallar kültürel aktarımı sağlayıp hayal gücünü geliştirmenin yanında, problem çözme becerisi de kazandırır. Masallar, dilin nüanslarını, nüktelerini ve kıvraklığını kapsadığı için okulöncesi ve ilkokul öğrencileri için önemli bir kaynaktır. Masallar, öğrenciyi hem eğlendirir hem de gündelik dilde esneklik kazanmasına, kendini ifade etme ve dinleme becerisi kazanmasında etki eder (Melanlioğlu, 2012). Masalların ritimsel öğeleri ve tekerlemeler tonal yapısıyla dinleme ve konuşmayı neşeli hale getirir (Çetinkaya ve Sönmez, 2019; Duran ve Öztürk, 2018). Masallar ve halk hikâyeleri günlük yaşantıyı, ananeleri, değer yargılarını dilin tüm sınırlıklarını kullanarak aktarırken, olağanüstülükleri ile alıcısını eğlendirmeyi de bilir.

Masallarda yer alan birçok olay ve durumun hayal gücünü geliştirdiği göz önüne alınırsa çocuk için masal yepyeni fikirler sağlayacak bir öğretim materyaline dönüşür. Masallar ve halk hikâyeleri, insanların tüm yaşam deneyimlerini içeriklerine aktarmış, yeni kuşakları bilgilendirmiş ve hayatta karşılaşacakları sorunlara dair öğüt ve ümit vermiştir (Arıcı, 2009). Masallar ve halk hikâyeleri, bu yönüyle toplumların tarihi kodlarını barındıran bir bellek görevi görmüştür. Böylece masallar ve halk hikâyeleri öğretileri yeni nesillere aktararak onların kültürel profillerini oluşturmalarını ve buna sahip çıkmalarını sağlama işlevi görmüştür. Medeniyeti, kültürü ve dili aktaran masallar ve halk hikâyeleri aynı zamanda bireyin başarı hikâyeleri için de temel sağlar. Masallar, halkın hayal gücünden ve ortak bilincinden doğmuş, dilden dile aktarılarak kuşaktan kuşağa geçen, kahramanları peri, dev, cin, ejderha gibi olağanüstü varlıklar olan, gerçeküstü hikâyelerdir. Masalın hikâye olarak tanımlanması sözlü anlatıya dayalı olmasından kaynaklanır (Karatay, 2007).

Hikâye ve Hikayeleştirme

Storr (2020) neden hikâyelere ihtiyacımız var? sorusuna “hikâyeler olmadan insanların dünyasını anlamının bir yolu yoktur. Hikâyeler her yerde. Aslında hikâyeler biziz” diyerek cevap vermiştir. Zaferlerimiz ve yenilgilerimiz, kahramanlarımız ve düşmanlarımız, bize özgü değerlerimiz ve yaşam tarzımız, anlatmaktan keyif aldığımız hikâyelerde gizlidir (Storr, 2020). Hikâyeler geçmiş tecrübelerle hayat vererek olayları insanlar için hatırlanmaya değer kılar. İnsanlar hikâye anlatmayı sevme nedenlerinden biri budur (Shank, 1990). Hikâye anlatma, kişiyle hikâye arasında karşılıklı bir konuşmayla başlayan toplumsal bir sanattır (Ramsden ve Hollingsworth, 2017). Hikâyeler dikkati bir noktada toplayarak, bütünleştirme ile anlam oluşturur. Bu yönüyle hikâyeleştirme bir öğretim yöntemine dönüşür. Özellikle dağınık zihin (Gazzley ve Rosen, 2019; Rosen, 2017) kavramını sıklıkla duyduğumuz bugünlerde hikâyeleştirme gibi odaklanmayı sağlayacak bir yöntem ihtiyacımız vardır. Hikayeleştirme sınıfta hikâye anlatımından çok, anlatımın hikayeleştirilmesini içerir. Öğretmenler kitabın bir bölümünü kuru bir açıklama yerine alegorik bir hikâyeye dönüştürerek hikayeleştirebilir ya da anlatacak ilgi çekici bir kişisel hikayesi olan insanları sınıfa çağırabilir (Drew, 2022).

Dijital Hikâye

Robin (2011) dijital hikâye anlatımını, hikâye anlatmak için bilgisayar tabanlı araçların kullanılması olarak ifade etmiştir. Dijital belgeseller, bilgisayar tabanlı anlatılar, dijital denemeler, elektronik günlükler, etkileşimli hikâye anlatımları gibi uygulamaların tümü hikâye anlatma sanatını grafik, ses, video ve web yayıncılığı dâhil olmak üzere çeşitli multimedya ile birleştirme fikri üzerine inşa edilmiştir. Robin'in öncülüğünü yaptığı Dijital Öykülerin Eğitsel Kullanımı Merkezinde (<http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/>) dijital öyküleme yaklaşımının öğrenciler ve öğretmenler

tarafından sınıflarında ve farklı derslerde eğitim amaçlı olarak nasıl kullanılabilceğine yönelik bilgiler ve örnekler verilmektedir. Günümüzde dijital hikâye anlatımı, toplum merkezlerinde, okullarda, kütüphanelerde ve işletmelerde, temel teknoloji kullanıcılarından ileri becerilere sahip kişilere kadar herkes tarafından farklı amaçlarla kullanılmaktadır (Robin, 2011). Geleneksel hikâye anlatımında kişiler diğerleriyle bilgilerini, inançlarını, değerlerini, geleneklerini, tarih ve kültürlerini birbirleriyle paylaşmakta ve gelecek nesillere aktarmaktadır (Demirer, 2013). Dijital hikâye anlatımı, kültürel ve kişisel metinlerin dijital ortama aktarılarak dijital dünyada büyüyen çocuklara ulaşmayı ve onları hikâye anlatmanın yeni yolları ile tanıştırmayı içerir (Pürbudak ve Usta; 2019).

Hikâye anlatıcılığı yeni bir kavram olmamasına rağmen dijital hikâye anlatıcılığı sürekli güncellenen araçlarla yeniliğini korumaya devam etmektedir. McLellan'a (2007) göre dijital hikâyeleştirme dijital araçlar kullanarak hikâyeleri yeni ve güçlü yollarla iletmek için farklı araçlar, yazılımlar kullanma sanatıdır. Özellikle dijital araçların daha ulaşılabilir olmasıyla, dijital hikâyeleştirme kişisel olmasının yanında evrensel bir anlam da taşır. Dijitalleştirilmiş hikâyeleri ifade etmek için kullanılan 'dijital kamp ateşi' metaforu (McLellan, 2007) birçok farklı kültürde kendine yer bulan ateşin başında toplanan bir grup insanın -ortadaki ateş dijitalleştirilmiş hikâyeyi, ateşin etrafına toplanan insanlar da izleyicileri temsil etmektedir- ilgiyle dinlediği hikâyelerin dijital çağın insanlarına uygun hale getirilme sürecini vurgulamaktadır. Bir bakıma insanlığın varlığıyla eş değer olan hikâyelerin farklı sunum yollarından birini ifade etmektedir. Alexander (2017)'a göre yiyeceklerin yetiştirilme sürecini anlatan bir kısa film, orta çağı anlatan bir podcast, yakın tarihe ait bir blog roman, anne-kız ilişkisi hakkında hazırlanmış bir video dijital hikâye anlatımına örnek olarak verilebilir. Dijital hikâye anlatımında görseller hikâyeyi yansıtır desteklediği gibi tek başına da hikâye anlatıcısıdır. Basılı afişler ya da görseller, dijital dünyada kişileri etkileyerek farkındalık oluşturacağı gibi (Akbaş ve diğerleri, 2010) karmaşık veriler ve süreçler hakkındaki görselleştirmeler, bilgileri korumanın ve bilgiyi aktarmanın yolu haline gelmiştir (Kosara ve Mackinlay, 2013).

Dijital öykü yönteminin öğrencilerin değerler eğitimine yönelik olarak araştırma yapma, öykü yazma çalışmaları ile değerleri içselleştirme ve davranışlarında gösterme yönünde olumlu değişikliklere yardımcı olduğu gözlemlenmiştir (Kutlucan, Çakır ve Yavuz, 2019). Demirer (2013) ise Web 2.0 araçları ve sosyal ağ uygulamalarının eğitim öğretim ortamlarına entegrasyonu sürecinde dijital öyküleme etkinlikleri ile birleştirilerek oluşturulan e-öyküleme sisteminin hem öğrenci merkezli öğrenme hem de bireyler arasındaki etkileşimi artırarak sosyal öğrenmenin sağlanmasında etkili bir araç olarak kullanılabilceğini ifade etmiştir. Talan (2019) 2012-2019 yılları arasında eğitimde dijital öyküleme yönteminin kullanılmasına yönelik gerçekleştirilen bilimsel çalışmaları kapsamlı ve bütüncül bir şekilde incelemiş ve dijital öyküleme yönteminin hem öğrenen başarısı ve öğrenme düzeyi üzerinde hem de kalıcılık, derse katılım, dinleme ve yazma becerileri üzerinde anlamlı bir etkisi olduğu sonucuna ulaşmıştır. Şimşek ve diğerleri (2018) ülkemizde yapılan dijital öyküleme çalışmalarının içeriğini analiz etmiştir. Analiz sonucunda çalışmaların eğitsel bağlamda hikâye anlatımından daha çok dijital kısmına odaklanıldığı, birlikte üretmekten ziyade, bireysel beceri geliştirme hedefinin ağırlıklı olduğunu ve deneyim paylaşımının daha az olduğu sonucuna varmışlardır. Araştırmacılara göre dijital hikâye anlatımı kavram olarak her ne kadar dijital bir nitelik taşısa da hikâye ve anlatmak esastır. Sarıtepeci (2017) dijital hikâye etkinliklerinin kullanımının öğretmen adaylarının yansıtıcı düşünme becerilerinin gelişimi üzerinde etkili olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Toplumun değer ve dinamikleri, dijitalleşme sürecinin doğal bir parçası olarak ya da yönlendirme ile dijital ortama aktarılmaya başlanmıştır. Geleneksel masalların dijital ortama aktarılmasına örnek olarak Milli Eğitim Bakanlığının Anadolu Masalları Projesi, Atatürk Kültür Merkezi projelerinden olan Türk Masal Külliyyatı – I Projesi verilebilir. Bu tür projeler, dijital ortamda çokça vakit geçiren, öğrenen, bu araçların dilini kullanan, dijital kültür ile yetişen kuşağa ulaşmada katkı sağlayabilir. Geleneksel masalların dijital ortama aktarılması hem dijital dünyanın kültürel

boyutunun güçlenmesini sağlayacak hem de masalların çocuklara ve gençlere ulaşması kolaylaşacaktır. Dijital ortamda anlatılan masallar, dijital dünyada büyüyen çocuklara hikâye anlatmanın ve onları aktif olarak sürece katmanın yollarından biri olabilir.

Dijital Yeterlikler

Howell ve Howell (2003) dijital öyküler hazırlamanın yararlarından birini dijital araçları kullanma konusunda yeterliliklerin artması olarak ifade etmiştir. Eğitim programlarında da belirtilen anahtar yetkinliklerden biri dijital yetkinliktir. Dijital yeterliklerin geliştirilmesi bilgiye ulaşma kadar bilgi ve deneyimlerini sınıfın dışında da paylaşan öğretmenlerin yetiştirilmesine katkı sağlayabilir. Bunun yanında, diğer öğretmenler, öğrenciler, veliler ve eğitimle ilgili tüm paydaşlarla mesleki etkileşim kurmayı, kişisel mesleki gelişim sağlamayı, eğitim-öğretim için en iyi olanı bulmayı ve kullanmayı da kapsamaktadır (Toker, Akgün, Cömert ve Sultan, 2021). Çelik (2021) dijital hikâye kullanımında yetkin olan bir öğretmen veya öğretmen adayının, öğretim programındaki kazanımlar bağlamında tasarımlar hazırlayabilmesi, öğrenci merkezli etkinlikleri temel alması ve dijital hikâyeyi hazırlama sürecinde resim, ses, animasyon vb. öğeleri ekleyip öğrencilerine de yaptırabilme yeterliklerine sahip olması gerektiğini ifade etmektedir. Siemens (2005) dijital çağda öğrenen bireyin, bir öğrenme topluluğu ile bağlantıya geçerek, hem bilgi edindiğini hem de bu topluluğu kendi edindiği bilgilerle beslediğini ifade etmektedir. Bu çağda öğrenen kişi aynı zamanda öğretmendir. Sosyal ağlarda herkes içerik oluşturarak paylaşabilir ve ilgi duyulan konularda bir araya gelerek etkileşime girilebilir.

Dijital teknolojiler birçok disiplin alanında aktif olarak kullanılsa da, geleneksel sözlü kültür ürünleri ve özellikle masalların, dijital dünyada kendine yer bulması daha zordur. Kültür taşıyıcısı masalların dijital teknolojiler ile aktarılması geçmiş, şimdi ve gelecek bağlantısını güçlendirecektir. Bu çalışmada, öğretmen adayları tarafından seslendirilerek dijital ortama aktarılan geleneksel Türk masallarını dijital hikâye değerlendirme formu ile değerlendirmek ve masalların öğretim sürecinde kullanılmasına yönelik farkındalık oluşturmak amaçlanmıştır. Elde edilen bulguların öğretmen adaylarının dijital hikayeleştirme yeterliliklerinin geliştirilmesi açısından alanyazına katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

YÖNTEM

Araştırma Modeli

Bu araştırma eylem araştırması olarak tasarlanmıştır. Eylem araştırması uygulama sürecine ilişkin sorunların ortaya çıkarılması veya ortaya çıkmış bir sorunu anlamaya ve çözmeye yönelik sistematik veri toplamayı ve analiz etmeyi içeren bir araştırma yaklaşımıdır. Eylem araştırması eğitimcilerin araştırma yapmaları, eleştirel düşünceleri ve değişim için harekete geçmelerini sağlayan bir süreçtir. Eylem araştırması bir grup insanın bir problemi çözmek için harekete geçmesini, çözümü yaparak yaşayarak deneyimlemesini ve ne kadar başarılı olduğunu görmesini sağlar (O'Brien, 2003). Bu çalışmada öğretmen adaylarının dijital hikayeleştirme pratiklerinin incelenmesi, uygulamalara yönelik sorunların tespit edilmesi ve yeni uygulama pratikleri kazandırılması hedeflendiği için eylem araştırması yöntemi tercih edilmiştir.

Katılımcılar

Araştırmanın katılımcıları amaçlı örnekleme yöntemi ile belirlenmiştir. Amaçlı örnekleme belli ölçütleri karşılayan veya belli özelliklere sahip olan bir veya daha fazla özel durumlarda çalışılmak istendiğinde tercih edilir. Katılımcılar araştırmanın amacı doğrultusunda araştırmacının kişisel değerlendirmeleri ve ölçütleri doğrultusunda belirlenebilir (Büyüköztürk, Kılıç Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2012; Fraenkel ve Wallen, 2006). Katılımcıların belirlenmesi için, eğitim fakültesi öğrencisi olması, istenen materyalleri kendisinin hazırlaması ve dijital hikaye için belirlenen ölçütleri dikkate alınması istenmiştir. Başvuru yapan adaylar arasında kriterlere uygun olan katılımcılar belirlenmiştir. Katılımcıların, çoğunluğu Kırıkkale Üniversitesi olmak üzere toplamda 20 farklı

üniversiteden olduğu görülmektedir. Katılımcıların bölümlerine göre dağılımları Tablo 1’de sunulmuştur.

Tablo 1. *Katılımcıların Lisans Bölümlerine Göre Dağılımları*

| LİSANS BÖLÜMÜ | N | % |
|-----------------------------------|----|-----|
| Sınıf Öğretmenliği | 23 | 51 |
| Okul Öncesi Öğretmenliği | 11 | 24 |
| Psikolojik Danışma ve Rehberlik | 3 | 7 |
| Türkçe Öğretmenliği | 3 | 7 |
| Fen Bilgisi Öğretmenliği | 2 | 4 |
| İlköğretim Matematik Öğretmenliği | 1 | 2 |
| Sosyal Bilgiler Öğretmenliği | 1 | 2 |
| Özel Eğitim Öğretmenliği | 1 | 2 |
| Toplam | 45 | 100 |

Tablo 1 incelendiğinde sekiz farklı bölümden katılımcıların gönüllü olarak araştırma sürecine katıldığı görülmektedir. Ağırlıklı olarak sınıf öğretmenliği lisans programından katılım gösterilmiştir.

Veri Toplama Aracı ve Analizi

Veri toplama aracı olarak kullanılan değerlendirme formu, araştırmacılar tarafından literatür taraması ve benzer araştırmaların (Akbaş, Canoğlu ve Ceylan, 2015; Sarıca ve Usluel, 2016) incelenmesi ile oluşturulmuştur. Oluşturulan form araştırma kapsamında belirlenen 9 uzman ile paylaşılmış, görüş ve önerileri alınmıştır. Uzmanlara ait bilgiler Tablo 2’de sunulmuştur. Uzmanlardan gelen dönütler doğrultusunda son hali verilen form “dijital hikâye değerlendirme formu” (EK-1) olarak adlandırılmıştır. Bu form 4 alt boyut ve yirmi beş maddeden oluşmaktadır. Her bir alt boyut ile ilgili derecelendirme 1-5 puan (1;tamamen yetersiz, 5; tamamen yeterli) aralığında tasarlanmıştır.

Tablo 2. *Uzmanlara İlişkin Bilgiler*

| EĞİTİM DÜZEYİ | UZMANLIK/ÇALIŞMA ALANI | MESLEĞİ | SAYI |
|---------------|---------------------------------|-------------|------|
| Doktora | Eğitim Bilimleri | Akademisyen | 3 |
| Doktora | Sınıf Öğretmenliği | Akademisyen | 3 |
| Doktora | Bilgisayar ve Öğr.Teknolojileri | Akademisyen | 1 |
| Doktora | Türkçe Eğitimi | Akademisyen | 1 |
| Yüksek Lisans | Eğitim Bilimleri | Öğretmen | 1 |
| Toplam | | | 9 |

Veri toplama aracı olan dijital hikâye değerlendirme formu literatür taramaları ve alandaki diğer çalışmaların incelenmesi ile oluşturulmuştur. Formun taslak hali alan uzmanları, öğretmenler ve öğrencilerden alınan dönütler sonucunda düzenlenerek son hali verilmiştir. Bu doğrultuda bazı maddeler çıkarılmış, bazı maddeler birleştirilmiş, bazılarında ise ifadeler yeniden düzenlenmiştir. Hazırlanan bu form ile benzer özelliklere sahip videolar araştırmacılar ve iki öğretim üyesi tarafından kodlanarak puanlamalar karşılaştırılmış, yorumlanmış ve formda düzenlemeler yapılmıştır. Değerlendirme kuruluna sunulan videoların birer hafta ara verilerek iki defa puanlanması sağlanmıştır. Puanlamalar analizlere başlanmadan önce değerlendirme kuruluna tekrar sunularak değişiklik yapmak isteyip istemedikleri sorulmuştur. Bu aşamadan sonra puanlamalara herhangi bir müdahalede bulunulmadan her bir video için bütün boyut ve alt boyutlarda puanlamaların ortalamaları raporlanarak süreç tamamlanmıştır.

Araştırmacıların Rolü ve Eylem Araştırma Süreci

Araştırmanın amaçları doğrultusunda eğitim fakültesinde öğrenim gören lisans öğrencilerinin katılımını sağlamak için “Gelecekteki Öğrencilerin İçin Sen de Bir Masal Oku” adında masalların/hikâyelerin dijitalleştirilmesine yönelik bir etkinlik tasarlanmıştır. Etkinlikte öğretmen

adayları masallar/hikayeler seslendirmiş ve dijital ortama aktarılmıştır. Etkinlik sürecinde oluşturulan içerikler sosyal medya hesaplarından paylaşıma açılmış ve bu etkinlik için oluşturulan bir web adresinde tanıtılmıştır. “gelecektekimasal.wordpress.com” bağlantılı web sitesi, “gelecektekimasal” adlı Instagram hesabı ve Youtube kanalı kurulmuştur. Bu sayfalarda proje duyuruları ve içerikleri yer almıştır. Yarışmaya katılacak öğretmen adayları için rehber metninde; amaç, ödülleri ve masalların teslim süreci hakkında bilgilendirmeler yapılmıştır. Katılımcılar için dijital öykü geliştirme sürecine dair tavsiyeler masalı seslendirme ve görselleştirme başlıkları altında yer almıştır. Ayrıca açıklayıcı ve ilham verici eğitsel videolar hazırlanmış ve paylaşılmıştır. Bu videolarda projeye dair açıklamalar yer almış; değerler eğitimine, Türk masallarının kahramanlarına ve dijital kültürün eğitim-öğretim sürecine katkısı hakkında bilgilendirme yapılmıştır. Ayrıca geleneksel Türk masalları ve eğitimi konularında çalışmaları bulunan uzmanlarla söyleşi yapılmış ve paylaşılmıştır. Araştırma sonuçları sunum haline getirilmiş ve katılımcılar ile paylaşılmıştır. Elde edilen veriler doğrultusunda uygulama pratikleri ile ilgili değerlendirmeler ve öneriler üzerinde tartışılmıştır.

Bu çalışmada ortaya çıkan dijital ürünler ve değerlendirme öğretmen adaylarının sahip olduğu yazılım/donanım araç gereçleri ile sınırlıdır.

Etik Kurul Kararı

Araştırmanın yapılabilmesi için Kırıkkale Üniversitesi Etik Kurulu’ndan 22.04.2022 tarihinde 4 no’lu oturum kararı ile izin alınmıştır.

BULGULAR

Öğretmen adayları tarafından hazırlanan dijital hikayeler, dijital hikâye değerlendirme formunun alt boyutları dikkate alınarak değerlendirilmiştir. Değerlendirilen dijital hikayelere ait puan ortalamaları Tablo 3’te verilmiştir.

Tablo 3. *Dijital Hikayeleri Değerlendirme Formu’na Göre Alınan Ortalama Puanlar*

| BOYUTLAR | \bar{X} | S |
|------------------------|-----------|-----|
| Anlatım | 3.53 | .41 |
| Hedefe Uygunluk | 3.44 | .55 |
| Görsellik | 2.94 | .58 |
| Dijital Ortama Aktarma | 2.84 | .56 |
| Toplam | 3.21 | .47 |

Tablo 3 incelendiğinde araştırma kapsamında öğretmen adaylarının dijital hikâyelerin anlatım, hedefe uygunluk, görsellik ve dijital ortama aktarma alt boyutları puanların kısmen yeterli ve oldukça yeterli düzeyinde olduğu görülmektedir. Bu bulguya göre öğretmen adayları tarafından hazırlanan dijital hikâyelerin anlatım, hedefe uygunluk boyutlarının oldukça yeterli, görsellik ve dijital ortama aktarma alt boyutlarının kısmen yeterli olduğu ifade edilebilir. Dijital hikaye değerlendirme ölçeğinin anlatım alt boyutuna göre dijital hikayelerin değerlendirme sonuçları Tablo 4’te verilmiştir.

Tablo 4. *Anlatım Alt Boyutuna Göre Alınan Ortalama Puanlar*

| Madde No | Maddelere Ait İfadeler | \bar{X} | S |
|----------|---|-----------|-----|
| Madde 1 | Ses açık ve nettir. | 3.93 | .49 |
| Madde 2 | Dil kullanımı doğrudur. | 3.88 | .45 |
| Madde 4 | Dil bilgisi ve noktalama işaretlerine dikkat edilmiştir. | 3.75 | .51 |
| Madde 3 | Vurgu, tonlama ve telaffuza dikkat edilmiştir. | 3.62 | .43 |
| Madde 6 | Ses hızı masal/ hikâye akışı ile uyumludur. | 3.49 | .49 |
| Madde 5 | İlerleme hızının masal/hikâye akışı ile uyumlu, ilgi çekici bir ritmi vardır. | 3.42 | .50 |
| Madde 7 | Müzik görsellerle uyumlu, tutarlı, anlamlı ve izleyici tarafından kolay anlaşılır durumdadır. | 2.65 | .66 |

Tablo 4’te dijital hikâye değerlendirme formunun anlatım alt boyutuna ait ortalama puanlara yer

verilmiştir. Tabloda yer alan ortalama puanlar incelendiğinde anlatım alt boyutunda en yüksek puanın sesin açık ve net olmasına, en düşük puanın ise müziğin görsellerle uyumlu ve izleyici tarafından kolay anlaşılır olmasına ait olduğu görülmektedir. Bu bulgulara göre dil kullanımı, vurgu, telaffuz ve ses hızının masal/hikâye akışı ile uyumu oldukça yeterli olarak değerlendirilmiştir. Dijital hikâye değerlendirme formunun hedefe uygunluk alt boyutuna göre elde edilen veriler Tablo 5'te sunulmuştur.

Tablo 5. Hedefe Uygunluk Alt Boyutuna Göre Alınan Ortalama Puanlar

| Madde No | Maddelere Ait İfadeler | \bar{X} | S |
|----------|---|-----------|-----|
| Madde 19 | Masalda/ hikâyede kullanılan dil, hedef kitleye uygundur. | 3.78 | .60 |
| Madde 15 | Seçilen masal pedagojik açıdan uygundur. | 3.57 | .64 |
| Madde 18 | Masal/ hikâye anlatımında temel dil becerileri doğru şekilde aktarılmıştır. | 3.53 | .56 |
| Madde 17 | Masalın ana fikri açıkça anlaşılmalıdır. | 3.31 | .68 |
| Madde 16 | Amacı net olan bir masal seçilmiştir. | 3.28 | .68 |
| Madde 20 | Görsel ve işitsel öğelerin tümü masaldaki fikri destekleyici nitelik taşır. | 3.17 | .59 |

Tablo 5'te dijital hikâye değerlendirme formunun hedefe uygunluk alt boyutuna ait ortalama puanlara yer verilmiştir. Tabloda yer alan ortalama puanlar incelendiğinde hedefe uygunluk alt boyutunda en yüksek puanın masalda/hikâyede kullanılan dilin hedef kitleye uygun olmasına, en düşük puanın ise görsel ve işitsel öğelerin tümünün masaldaki fikri destekleyici olmasına ait olduğu görülmektedir. Bu bulgulara göre masalda/hikâyede kullanılan dilin hedef kitleye uygunluk durumu, masalın pedagojik açıdan uygunluğu oldukça yeterli olarak değerlendirilmiştir. Dijital hikâye değerlendirme formunun görsellik alt boyutuna göre elde edilen veriler Tablo 6'da verilmiştir.

Tablo 6. Görsellik Alt Boyutuna Göre Alınan Ortalama Puanlar

| Madde No | Maddelere Ait İfadeler | \bar{X} | S |
|----------|--|-----------|-----|
| Madde 8 | Görseller/görüntüler/metinler anlaşılmalıdır. | 3.07 | .67 |
| Madde 10 | Görsellerin çözünürlük seviyesi iyidir. | 3.07 | .70 |
| Madde 12 | Nesnelerin aydınlatması temiz ve iyidir (net görüntü). | 3.01 | .69 |
| Madde 9 | Kullanılan görseller içerikle bağlantılıdır. | 2.99 | .59 |
| Madde 14 | Görsel akış tekdüze değildir. | 2.91 | .73 |
| Madde 11 | Özgün görseller/ görüntüler kullanılmıştır. | 2.79 | .49 |
| Madde 13 | Görselleştirmede özgün fikirler kullanılmıştır. | 2.72 | .52 |

Tablo 6'da dijital hikâye değerlendirme formunun görsellik alt boyutu maddelerinin puanları verilmiştir. Tabloda yer alan ortalama puanlar incelendiğinde görsellik alt boyutunda en yüksek puanın görsellerin/görüntülerin/metinlerin anlaşılır olmasına, en düşük puanın ise görselleştirmede özgün fikirlerin kullanılmasına ait olduğu görülmektedir. Bu bulgulara göre görsellik alt boyutundaki tüm maddeler kısmen yeterli olarak değerlendirilmiştir. Dijital hikâye değerlendirme ölçeğinin dijital ortama aktarma alt boyutuna ait ortalama puanlar Tablo 7'de verilmiştir.

Tablo 7. Dijital Ortama Aktarma Alt Boyutuna Göre Alınan Ortalama Puanlar

| Madde No | Maddelere Ait İfadeler | \bar{X} | S |
|----------|--|-----------|-----|
| Madde 25 | Kamera açıları ve yerleşim doğrudur; çerçeve nesneye uygun kullanılmıştır. | 2.91 | .75 |
| Madde 23 | İçerik ve detaylar mantıklı ve iyi organize edilmiş bir şekilde sunulmuştur. | 2.90 | .49 |
| Madde 21 | Kaydırma, odaklama, yakınlaştırma ve/veya görüntüler düzgündür. | 2.88 | .63 |
| Madde 22 | Sahneler arası geçişler etkili, tutarlı ve akıcıdır, zamanlaması doğrudur. | 2.85 | .63 |
| Madde 24 | Masal/hikâye anlatımı dijital teknolojilerle desteklenmiştir. | 2.66 | .53 |

Dijital hikâye değerlendirme formu dijital ortama aktarma alt boyutu ortalama ve standart sapma puanları Tablo 7'de verilmiştir. Tabloda yer alan ortalama puanlar incelendiğinde dijital ortama aktarma alt boyutunda en yüksek puanın kamera açıları ve yerleşimlerinin doğru olmasıyla çerçevenin nesneye uygun kullanılmasına, en düşük puanın ise masal/hikâye anlatımının dijital teknolojilerle desteklenmesine ait olduğu görülmektedir. Bu bulgulara göre dijital ortama aktarma alt boyutundaki tüm maddeler kısmen yeterli olarak değerlendirilmiştir.

SONUÇ, TARTIŞMA ve ÖNERİLER

Bu çalışmada, Gelecekteki Öğrencilerin İçin Sen de Bir Masal Oku projesi kapsamında; öğretmen adayları tarafından dijital ortama aktarılan geleneksel Türk masalları, dijital hikaye değerlendirme formu ile değerlendirilmiş ve yorumlanmıştır. Araştırmaya katılan öğretmen adayları yazılım/donanım ihtiyaçlarını kendileri karşılayarak dijital hikayeleri hazırlamışlardır. 20 farklı üniversiteden 45 dijital hikâyenin değerlendirildiği çalışmada katılımcıların dijital hikâyeleştirme düzeyleri orta seviyede bulunmuştur. Değerlendirme formunun anlatım ve hedefe uygunluk alt boyutları açısından yüksek ortalama puanlara sahip olduğu, görsellik ve dijital ortama aktarma alt boyutları açısından ise orta seviyede puanlara sahip olduğu belirlenmiştir. Anlatım alt boyutuna ilişkin değerlendirmelerde en yüksek puan sesin açık, net ve anlaşılır olmasına verilmiştir. Müziğin görsellerle uyumlu, anlamlı ve izleyici tarafından kolay anlaşılır olması durumu ise alt düzeyde değerlendirilmiştir. Dijital masalda kullanılan tüm öğelerin hedefe hizmet edip etmediğinin değerlendirildiği bu boyutta en yüksek değerlendirme dijital masalda/ hikâyede kullanılan dil, hedef kitleye uygun olduğu maddededir. Bu alt boyutta en düşük puanı ise görsel ve işitsel öğelerin tümü masaldaki fikri destekleyici nitelik taşıması ile ilgili maddeye verilmiştir. Görsellik alt boyutunda en yüksek puanlar görsellerin çözünürlük seviyesi ve anlaşılır olmasına, en düşük puanlar ise görsellerin özgün olması maddesindedir. Dijital ortama aktarma boyutu altında bulunan alt maddelerden en yüksek puan, kamera açıları ve yerleşiminin doğruluğuna verilmiştir. En düşük puanı ise masal/ hikâye anlatımı dijital teknolojilerle desteklenmesi ifadesine verilmiştir.

Değerlendirilen videolar açısından düşünüldüğünde katılımcıların hikâyeleştirme ile ilgili özgün fikirlere sahip olmalarına rağmen, dijitalleştirme araçları bakımından yeterli donanım/yazılım/ekipmanlara sahip olmadıkları düşünülmektedir. Bazı videolarda görüntü ve ses kalitesi açısından karşılaşılan sorunların bu eksiklerden kaynaklandığı anlaşılmaktadır. Videolar hazırlanırken kullanılan yazılımların genelde demo sürümleridir. Bu tip demo yazılımlar süre kısıtlaması, kullanılacak özelliklerin kısıtlanması gibi bazı özelliklere sahip olduklarından dijital hikayeleştirme sürecinde katılımcıları kısıtlayabilmektedir. Bu yazılımların tam sürüm ücretlerinin yüksek miktarlara ulaşması bu durumun nedenlerinden biri olabilir. Bununla beraber bazı katılımcıların ise bu tip yazılım/donanımlardan haberdar olmadığı görülmektedir. Dijital hikâyeleştirme çalışmalarında katılımcılara bu araçların hem sağlanması hem de bu konuda katılımcılarda farkındalık oluşturulması önemli görülmektedir. Ayrıca hazırlanan bazı dijital hikayelerde öğretim boyutuna yeterli dikkat edilmediği görülmektedir. Katılımcıların bu tip bir etkinlik sürecinde öğretim hedeflerini baştan belirleyip gerekli materyalleri bu hedef doğrultusunda hazırlamaları beklenmektedir. Alanyazında öğretmenler ve öğretmen adaylarının hazırladıkları dijital hikayelerde benzer eksiklikler rapor edilmiştir. Kılınç ve Yüzer (2015), görsel ve işitsel unsurların öykü çerçevesinde birlikte kullanılmadığı takdirde başarılı olunamayacağı yönünde görüş bildirmişlerdir. Hikâye ile ilgili olmayan resim, ses ve metinler dijital öyküde akışı bozmaktadır. Demirer ve Yasemin (2018) çalışmaya katılan öğretmen adaylarının dijital öyküleme yönteminin, işitsel ve görsel öğelerle desteklenmesinin dikkat çekici ve eğlendirici olduğunu ifade etmişlerdir. Sesin net bir şekilde duyulmaması, müziğin ön plana çıkarak anlatımı olumsuz etkilemesi gibi eksiklikler, öğretmen adaylarının hazırladığı eğitsel filmlerde de görülmektedir (Akbaş, 2011).

Yapılan bir atölye çalışması sonucunda öğretmenler ve öğretmen adayları, dijital öyküleme sürecinin en çok hikâyeleri planlama ve imaj-resim oluşturma ile hikâye ile ilgili materyalleri bütünleştirme konusunda yarar sağladığını belirtmişlerdir (Kabaran, Karalar, Altan ve Altıntaş, 2019). Daniels (2013) dijital hikâye anlatımını, öğrenmeyi kişisel geçmişlere dayandırdığı ve derinleştirdiği için faydalı bulmuş ve dijital öykülerin öğretmen adaylarının deneyimlerinde pedagojik açıdan değişim yaşatarak öğretmen niteliklerinin artırdığını belirtmiştir. Benzer bir bulgu olarak dijital öyküler geliştirmenin, öğretmen adaylarının 21 yüzyıl becerilerinden öğrenme ve yenilikçilik becerilerini geliştirdiği görülmüştür (Gürsoy, 2020). Öğretmenler ve öğretmen adayları ile yapılan çalışmalarda dijital öykü üretme ve kullanma sürecine yönelik olumlu görüşler belirtilmiştir. Günümüzde öğrencilerin dijital dünyaya olan ilgilerini göz önüne alarak, öğretme-öğrenme sürecinde bu dünyaya uygun yöntem, teknik ve stratejilerin geliştirilmesi

sürecinde dijital hikayeleştirme yöntemi kullanılabilir. Dijital hikaye hazırlama öğrenenlere öğretme ve paylaşım için fırsat sunabilir. Sonraki çalışmalarda öğretmen adaylarının dijital yeterliklerini artırmaya yönelik çalışmaların yapılması ve videoda kullanılan görsellerin telif hakları, sahibinden izin alınması, kaynak gösterme vb etik durumlar konusunda bilgilendirilmeleri önerilmektedir. Masalların nitelikli kaynaklardan seçilmesi diğer bir öneridir.

KAYNAKÇA

- Akbaş, O. (2011). Bir öğrenme nesnesi olarak eğitsel kısa filmler: Öğretmen adaylarının çektikleri eğitsel kısa filmler üzerine bir değerlendirme. *Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi*, 27, 15–27.
- Akbaş, O., Canoğlu, S. N. & Ceylan, M. (2015). Eğitsel kısa film ve videoları yeniden düşünmek: Eğitsel kısa film ve video yarışmasına ilişkin bir değerlendirme. *Kuramsal Eğitimbilim Dergisi*, 8(2), 282-296.
- Akbaş, O., Güven, R., Cebeci, G., Bertlek, S. B., Aldemir, G. & Bal, E. (2010). A study on the effects of seat belt posters on drivers. *Procedia-social and behavioral sciences*, 2(2), 1002-1007.
- Alexander, B. (2017). *The New Digital Storytelling: Creating Narratives with New Media--Revised and Updated Edition*. United States of America: ABC-CLIO.
- Arıcı, A. F. (2009). Masalların çocuk edebiyatında kullanımı. *Çocuk-Çocuk Dergisi*, 87, 35–38.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. & Demirel, F. (2012). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Çelik, T. (2021). Dijital hikâye araçları kullanımı yetkinliği ölçeği: Ölçek geliştirme çalışması. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim (TEKE) Dergisi*, 10(4), 1580-1597.
- Çetinkaya, F. Ç. & Sönmez, M. (2019). Masal anlatımının ilkökul 4. sınıf öğrencilerinin konuşma prozodilerine etkisi. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 14(2), 297–308.
- Dursun, A. (2008). *Keloğlan masallarının tespiti ve tasnifi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Muğla Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Muğla.
- Daniels, K. (2013). Exploring the impact of critical reflection through the use of service-learning and digital storytelling. *Journal on School Educational Technology*, 9(1), 1–10.
- Demirer, V. (2013). *İlköğretimde e-öyküleme kullanımı ve etkileri* (Doctoral dissertation, Necmettin Erbakan University (Turkey)).
- Demirer, V. & Baki, Y. (2018). Türkçe öğretmeni adaylarının dijital öyküleme sürecine ilişkin görüşleri ve algıları. *Journal of Theoretical Educational Science*, 11(4), 718–747.
- Drew, C. (2022). *A list of 107 effective classroom teaching strategies*. <https://helpfulprofessor.com/teaching-strategies/>
- Duran, E. & Öztürk, E. (2018). Etkileşimli masal anlatım tekniğinin ortaokul 5. sınıf öğrencilerinin dinleme becerisine etkisi. *Avrasya Dil Eğitimi ve Araştırmaları Dergisi*, 2(2), 85–103.
- Fraenkel, J. R. ve Wallen, N. E. (2006). *How to Design and Evaluate Research in Education* (Sixth Edition.). New York: McGraw-Hill.
- Gazzley, A. & Rosen, L. (2019). *Dağınık Zihin Yüksek Teknoloji Dünyasında Kadim Beyinler* (A. Babacan, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Günay, U. T. (2011). *Elazığ masalları ve Propp metodu*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Gürsoy, G. (2020). Digital Storytelling: Developing 21st Century Skills in Science Education. *European Journal of Educational Research*, 10(1), 97-113.
- Howell, D. ve Howell, D. (2003). What's your digital story? *Library Media Connection*, 22(2), 40–41.
- Kabaran, G. G., Karalar, H., Altan, B. A. & Altıntaş, S. (2019). Sınıf öğretmeni ve sınıf öğretmeni adayları dijital öykü atölyesinde. *Cumhuriyet Uluslararası Eğitim Dergisi*, 8(1), 235–257.
- Karatay, H. (2007). Dil edinimi ve değer öğretimi sürecinde masalın önemi ve işlevi. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 5(3), 463–475.
- Kosara, R. & Mackinlay, J. (2013). Storytelling: The next step for visualization. *Computer*, 46(5), 44–50.
- Kutlucan, E., Çakır, R., & Yavuz, Ü. (2018). Dijital öykü anlatımı ile verilen değerler eğitimine yönelik bir eylem araştırması. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 27(5), 2187-2202.

- McLellan, H. (2007). Digital storytelling in higher education. *Journal of Computing in Higher Education*, 19(1), 65–79.
- Melanlıoğlu, D. (2012). Dinleme becerisinin geliştirilmesinde ailenin rolü. *Sosyal Politika Çalışmaları*, 7(29), 65–77.
- O'Brien, R. (2003). An Overview Of The Methodological Approach of Action Resaerch. https://base.socioeco.org/docs/overview_of_action_research_methodology.pdf
- Pürbudak, A., & Usta, E. (2019). Bellek destekli strateji yöntemiyle hazırlanmış dijital öykünün yabancı dil dersi tutumuna etkisi. *Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 5(2), 95-114. DOI: <https://dx.doi.org/10.30855/gjes.2019.05.02.006>
- Ramsden, A. & Hollingsworth, S. (2017). *Hikaye anlatma sanatı*. (A. Bucak, Çev.). İletişim Yayınları.
- Robin, B. (2011). The educational uses of digital storytelling. *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2006*.
- Rosen, L. D. (2017). The distracted student mind—enhancing its focus and attention. *Phi Delta Kappan*, 99(2), 8–14.
- Sarıca, H. Ç. & Usluel, Y. K. (2016). Eğitsel bağlamda dijital hikaye anlatımı: Bir rubrik geliştirme çalışması. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 6(2), 65–84.
- Sarıtepeci, M. (2017). An experimental study on the investigation of the effect of digital storytelling on reflective thinking ability at middle school level. *Bartın University Journal of Faculty of Education*, 6(3), 1367-1384.
- Shank, R. C. (1990). Tell me a story: Narrative and intelligence. Evanston, IL: Northwestern University Process.
- Siemens, G. (2005). Connectivism: Learning as network-creation. *ASTD Learning News*, 10(1), 1-28.
- Storr, W. (2020). *Hikaye anlatıcılığının bilimi*. (E. F. Güçlü, Çev.). İstanbul: Timaş Yayınları.
- Şimşek, B., Koçak Usluel, Y., Çıralı Sarıca, H. & Tekeli, P. (2018). Türkiye’de eğitsel bağlamda dijital hikâye anlatımı konusuna eleştirel bir yaklaşım. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 8(1), 158–186.
- Talan, T. (2021). Meta-analytic and meta-thematic analysis of digital storytelling method. *Bartın University Journal of Faculty of Education*, 2021(1), 18-38.
- Toker, T., Akgün, E., Cömert, Z. & Edip, S. (2021). Eğitimciler için dijital yeterlilik ölçeği: Uyarlama, geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Milli Eğitim Dergisi*, 50(230), 301–328.

EXTENDED ABSTRACT

Introduction: Although storytelling is not a new concept, digital storytelling continues to innovate with constantly updated tools. According to McLellan (2007), digital storytelling is the art of exploring different tools and software to communicate stories in new and powerful ways using digital tools. Especially as digital tools become more accessible, digital storytelling is not only personal but also universal. The "digital campfire" metaphor (McLellan, 2007), which is used to express digitized stories, emphasizes the process of adapting the stories that a group of people gathered around a fire - the fire in the middle represents the digitized story, and the people gathered around the fire represent the audience - listen to with interest to the new age and the people of the age. In a way, it expresses one of the different ways of presenting the stories that are equivalent to the existence of humanity, perhaps the most important one.

Materials and Methods: With this study, it was aimed to transfer traditional Turkish tales to the digital environment with the vocalization of pre-service teachers and visual materials, to raise awareness among pre-service teachers about the use of these tales in the teaching process, to increase the digital storytelling competencies of pre-service teachers and to transform these tales into a part of digital culture. In line with this purpose, the research was designed as an action research. Action research is a research approach that involves systematic data collection and analysis to uncover problems related to the implementation process or to understand and solve a problem that has emerged. The participants of the study were determined by purposive sampling method. In order to determine the participants, the conditions of being a student of the faculty of education and preparing the requested materials by themselves were determined. Participants were determined by making an evaluation among the applicants. The evaluation form used as a data collection tool was created by the researchers by reviewing the literature and examining similar studies (Akbaş, Canoğlu, & Ceylan, 2015; Sarıca & Usluel, 2016). This form was named as "digital story evaluation form" (Appendix 1). This form consists of four main themes and twenty-five subcategories. The rating for each subcategory was designed in the range of 1-5 points (1; completely insufficient, 5; completely sufficient). Each digital story was evaluated one by one in line with the determined criteria and scores were obtained for each of the 4 dimensions and 25 categories.

The findings are presented in tables separately for each dimension.

Findings: Within the scope of the research, 45 digital stories from 20 different universities were evaluated. When evaluated in terms of all dimensions, the participants' digital storytelling levels were found to be at a medium level (=3.21). In terms of the sub-dimensions of the evaluation form, the highest average score belongs to the narration dimension (=3.53). The digitization dimension was found to have the lowest mean score (=2.84). The average score for the visualization dimension was 2.94, while the average score for the digitalization dimension was 2.84. When evaluated in terms of all items, the lowest mean score was found to belong to item 7 (Music is compatible with visuals, consistent, meaningful and easy to understand by the audience) with 2.65. The highest mean score among the items was found to belong to item 1 (The sound is clear and clear) with 3.93.

Discussion: Considering the digital stories evaluated, it is thought that although the participants have original ideas about storytelling, they do not have sufficient hardware/software in terms of digitalization tools. It is understood that the problems encountered in some videos regarding image and sound quality are due to these deficiencies. It was determined that the software used while preparing the videos was generally demo versions. The high cost of the full version of this software may be one of the reasons for this situation. However, it is seen that some participants were not aware of such software/hardware at all. In digital storytelling studies, it is essential to both provide these tools to the participants and to raise awareness among the participants on this issue.

Conclusion and Suggestions:

This research is limited to undergraduate students studying at the Faculty of Education. The results obtained as a result of the research are as follows:

- The highest mean score was found to be in the expression dimension.
- It was determined that the digitization sub-dimension had the lowest mean score.
- It was determined that some participants did not know about the software/hardware related to digitizing stories.
- It was observed that the participants paid attention to punctuation marks, adjusting the tone of voice, and vocalizing the characters.
- It was determined that ethical issues (copyrights, obtaining permission from the owner, etc.) regarding the visuals and audio materials used in the digital storytelling process were not paid attention.
- In future studies, this study can be repeated after the necessary software/hardware is provided to the participants.