



Avrasya Dil Eğitimi ve Arařtırmaları Dergisi

Dergi Web sayfası: <http://dergipark.gov.tr/adea>

ISSN 2651 – 5067

TÜRKÇE DERSLERİ İÇİN DİJİTAL HİKÂYE

DIGITAL STORYTELLING FOR TURKISH LESSONS

Nesime ERTAN ÖZEN*

Dr. Öğretmen, Uşak İl Millî Eğitim Müdürlüğü, nesimeertan@gmail.com,

ORCID: 0000-0002-9811-4916

Referans: Özen, N. E. (2023). Türkçe Dersleri İçin Dijital Hikâye. *Avrasya Dil Eğitimi ve Arařtırmaları Dergisi*, 7(2), 1-14.

Gönderilme Tarihi: 09.06.2023

Kabul Tarihi :22.06.2023

Özet: Dijital teknolojiler ve dijital medya, hayatımızda önemli bir yere sahiptir. Mobil cihazlar ve kişisel bilgisayarlar yaygın bir şekilde kullanılmaktadır. Bu cihazlarla, internet sitelerine ihtiyaç veya ilgi alanları doğrultusunda erişim sağlanmaktadır. İhtiyaçlara, ilgilere ve bilgiye erişimin bu kadar kolay ve hızlı yapılması ile dijital dünya gittikçe artan bir öneme sahip olmuştur. Teknolojiyi sık kullanmak, bireylerin birer dijital okuyazar olduğunu göstermemektedir. Dijital okuyazarlık; bilgi edinmek, öğrenmek, bağlantı kurmak, bilgi iletişim teknolojilerini kullanmak ve üretmek becerilerini içerir. Bu nedenle bireylere bilinçli dijital okuyazar olmaları için yol göstermek önemlidir. Bu bağlamda ilk akla gelen öğretmenlerimizin dijital okuyazarlık becerilerini edinip bu becerileri öğrencilerine aktarması ve onlara rehber olması gerektirir. Öğretmenlerimiz, dijital teknolojilerle gerçekleştirilen uygulamalarla tanışarak öğrencilerinin üst düzey düşünme becerilerini geliştirmesine destek olmalıdır. Dijital teknolojiler, çeşitli yeni yaklaşımları ve teknikleri sağlar bir duruma gelmiştir. Dijital hikâyelerin de çeşitli becerileri kazandırabilmek, yeni yaklaşımları kullanabilmek için iyi bir araç olduğu

düşünülmektedir. Bu araştırmada dijital hikâye oluşturma süreci ele alınmış ve Türkçe dersleri için dijital hikâye ders planı hazırlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Okuryazarlık, Dijital Hikâye, Türkçe Eğitimi, Ders Planı.

Abstract: Digital technologies and digital media have an important place in our lives. Mobile devices and personal computers are widely used. With these devices, access to internet sites is provided in line with needs or interests. With such easy and fast access to needs, interests and information, the digital world has become increasingly important. Frequent use of technology does not indicate that individuals are digital literate. Digital literacy includes the skills of acquiring information, learning, making connections, using and producing information communication technologies. Therefore, it is important to guide individuals to become conscious digital literates. In this context, the first thing that comes to mind is that our teachers should acquire digital literacy skills and transfer these skills to their students and guide them. Our teachers should support their students to develop high-level thinking skills by getting acquainted with the applications carried out with digital technologies. Digital technologies have become a situation that provides various new approaches and techniques. Digital stories are also considered to be a good tool to gain various skills and to use new approaches. In this study, the process of digital story creation was discussed and a digital story lesson plan was prepared for Turkish lessons.

Keywords: Digital Literacy, Digital Story, Turkish Education, Lesson Plan.

1. Giriş

Toplumlarda yaşanan değişimler ve gelişimler ile okuma, yazma, konuşma ve dinleme becerilerinden oluşan temel okuryazarlık becerileri üst düzey zihinsel becerilerle daha geniş bir anlama sahip olmuştur. Günümüzde öğrencilerin değişim ve gelişimi yakalayabilmek için üst düzey becerileri daha çok geliştirmesi gerekmektedir. Temel okuryazarlık becerilerine sahip olmanın yanı sıra bugünün öğrencileri 21. yüzyıl okuryazarlık becerilerine de ihtiyaç duymaktadır. Teknolojik ilerlemeyle birlikte birçok öğrenci artık dijital ortamda elektronik kaynaklara kendi başlarına erişim sağlayabilmektedir. Kendileri okuma, yazma, dinleme ve izleme yapabilmektedir. Dolayısı ile 21. yüzyıl okuryazarlık becerilerinin önemi daha da artmaktadır.

21. yüzyıl öğrenme sürecinde eleştirel düşünme, iletişim, iş birliği ve yaratıcı düşünme becerileri “öğrenme ve yenilik becerileri”; bilgi okuryazarlığı, medya okuryazarlığı ile bilgi ve iletişim teknolojileri okuryazarlığı, “bilgi, medya ve teknoloji becerileri”; esneklik ve uyum, girişimcilik ve öz yönetim, sosyal ve kültürler arası beceriler, üretkenlik ve sorumluluk ile liderlik ve sorumluluk becerileri “yaşam ve kariyer becerileri” arasında yer almaktadır (Partnership for 21st Century Learning [P21], 2019). Millî Eğitim Bakanlığı (2017) tarafından bireylerin üretkenliklerini ortaya koyabilmesi için yenilikçi düşünme, eleştirel düşünme, problem çözme, iletişim, iş birliği, bilgi okuryazarlığı, medya okuryazarlığı, bilgi ve iletişim teknolojileri okuryazarlığı, girişimcilik, üretkenlik, sorumluluk gibi 21. yüzyıl becerilerinin geliştirilmesinin hedeflendiği belirtilmiştir. Yenilenen öğretim programlarımızda

öğretim programları hakkında yapılan genel açıklamalarda bu becerilerin yer aldığı görülmektedir.

Öğretmenlerin sınıf ortamlarında öğrencilere dijital okuryazarlık becerilerini edinmeleri ve geliştirmeleri konusunda destek olması; onların özgün ürünler ortaya koymalarına, dijital içerikler tasarlamalarına, iş birliği yapmalarına, etkili iletişim kurmalarına, kültürel ve sosyal anlayış geliştirmelerine yardımcı olabilir (MEB, 2020). Bu nedenle bilgisayarı iyi kullanmaktan çok daha fazlası olan dijital okuryazarlığın bileşenlerinin öğretmenlere aktarılması öncelikli öneme sahiptir.

Dijital okuryazarlık “işlevsel beceriler, yaratıcılık, eleştirel düşünme ve değerlendirme, kültürel ve sosyal anlayış, iş birliği, bilgiyi bulma ve seçme yeteneği, etkili iletişim, e-güvenlik” bileşenlerinden oluşmaktadır (Hague ve Payton, 2010). İşlevsel beceriler çeşitli dijital teknolojileri kullanabilmektir. Bazı öğretmenler, kendi işlevsel becerilerinin öğrenciler kadar iyi olmadığını düşünebilir ve bu nedenle dijital okuryazarlığı öğretme becerilerini sorgulayabilir. Bir öğretmen, teknolojik araçların nasıl çalıştırılacağı konusunda bir öğrenciden daha az bilgi sahibi olsa bile, dijital teknolojileri kullanmak için üst düzey eleştirel düşünme becerileri ve konu bilgisi açısından daha donanımlıdır (Hague ve Payton, 2010, s.22). Bu konuda öğretmenlerimizin eba.gov.tr üzerinden sunulan çevrim içi eğitimlerden veya bakanlık ya da il millî eğitim müdürlükleri tarafından yüz yüze düzenlenen eğitimlerden, halk eğitim merkezleri tarafından sağlanan eğitimlerden ya da üniversiteler tarafından düzenlenebilen eğitimlerden faydalanabilmesi mümkündür. Sadece dijital medyayı tüketen değil ayrıca üretebilen olmak dijital okuryazarlığın bir parçasıdır. Öğretmenler eğitim öğretim süreci için kalem, kâğıt ve dijital teknolojileri birleştirerek öğrencilerinin aktif olduğu ve yaratıcılık becerilerini geliştirebileceği ortamlar sunmalıdır. Öğretmenlerin “googling” (google’da arama yapma) ötesine geçerek öğrencilerini öğrenmeye ve üretmeye cesaretlendirmesi önemlidir.

Millî Eğitim Bakanlığının çocuklar için hazırladığı “Okuyan Balık” dijital kütüphanesi bir dijital hikâye platformudur. Platform bünyesinde okul öncesi ve ilkökul düzeylerine hitap eden kitaplar bulundurmaktadır. Bir diğer dijital hikâye platformu olan “Okuvaryum” da bünyesinde ilkökul düzeyine hitap eden kitaplar bulundurmaktadır. Ücretli bir platform olan Okuvaryum’da öğrenciler kitapları seslendirebilmekte ve bu ses kayıtlarını öğretmenleri ile paylaşabilmektedir.

Dijital etkileşimli hikâyeler ise kullanıcı ve dijital hikâyenin karşılıklı olarak etkileşime geçtikleri hikâyelerdir. Görseller üzerinde kullanıcının yaptığı hareketler ile değişimler gerçekleşmesi ve ayrıca sesli de olabilmesi özellikleri ile etkileşimli kitapların farklı duyu organlarına hitap ettiğini söylemek mümkündür. Etkileşimli Türkçe hikâyelerin sayıca çok olduğunu söyleyemeyiz. Mobil cihazların indirme mağazalarından etkileşimli kitaplara ulaşmak mümkündür. İngilizce dijital hikâyelerin indirme mağazalarında daha yaygın olduğu görülmüştür. Ayrıca TRT Çocuk Kitaplık, ilkökul ve ortaokul öğrencileri için etkileşimli hikâye kitapları sunan bir uygulamadır. Uygulama, belirtilen yaş düzeyine uygun etkileşimli kitapları seçerek kullanıcılara sunmaktadır.

Bizlere sunulan hazır içerikler dışında öğretmen ve öğrencilerin dijital hikâyeler ve dijital kitaplar oluşturabilecekleri platformlar mevcuttur. Teknolojik araçlar okuma ve yazma becerileri ile birleştirildiği zaman öğrencilerin dikkatini derse çekilebilir, düşünme becerileri geliştirilebilir ve öğrencilerde yeni şeyler keşfetmeye yönelik ilgi uyandırılabilir. Öğrencilerin normal eğitim süreci dışında uzaktan eğitim sürecinde de iş birliği çalışma ortamı oluşturulabilir ve öğrencilere eğlenceli okuma ve yazma deneyimi sağlanabilir.

Dijital araçlarla gerçekleştirilen uygulamaların öğrencilerin problem çözme, eleştirel düşünme, iş birliği (Smith ve Dobson, 2011), yaratıcı düşünme (Gündüzalp, 2021), bilgi okuryazarlığı (Schmidt Hanbidge vd., 2016), iletişim (Moradi ve Chen, 2019) gibi becerilerini geliştirdikleri görülmektedir. Bu nedenle öğrencilerin temel okuryazarlık becerilerinin yanı sıra dijital okuryazarlık becerileri de geliştirilmelidir. Günümüz öğrencilerinin sadece geleneksel metinleri okuma becerileri değil aynı zamanda görsel ve elektronik okuryazarlık temelli diğer okuryazarlık becerilerinin de geliştirilmesi önem taşımaktadır (Kurudayıoğlu ve Tüzel, 2010). Dijital okuryazarlık okulda gerçekleştirilen eğitim ve öğretimin desteklenmesi ve genişletilmesi için gereklidir. Bu nedenle öğretim programlarının ve ders kitaplarının dijital okuryazarlık becerisini destekler nitelikte hazırlanmasının yanı sıra öğretmenlerin de birer dijital okuryazar ve dijital vatandaş olmaları önemlidir. Ayrıca her kademede ve her alanda kullanılabilecek hikâyelerin dijital araçlarla dönüştürülerek derslerde faydalanılmasının da hem akademik hem de bilişsel süreçler açısından yararlı olacağı düşünülmektedir.

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı dijital hikâye oluşturma sürecini ele alarak Türkçe dersleri için bir dijital hikâye ders planı önermektir. Çalışmada sürecin planlı yürütülmesi için bir etkinlik takvimi de oluşturulmuştur.

Yöntem

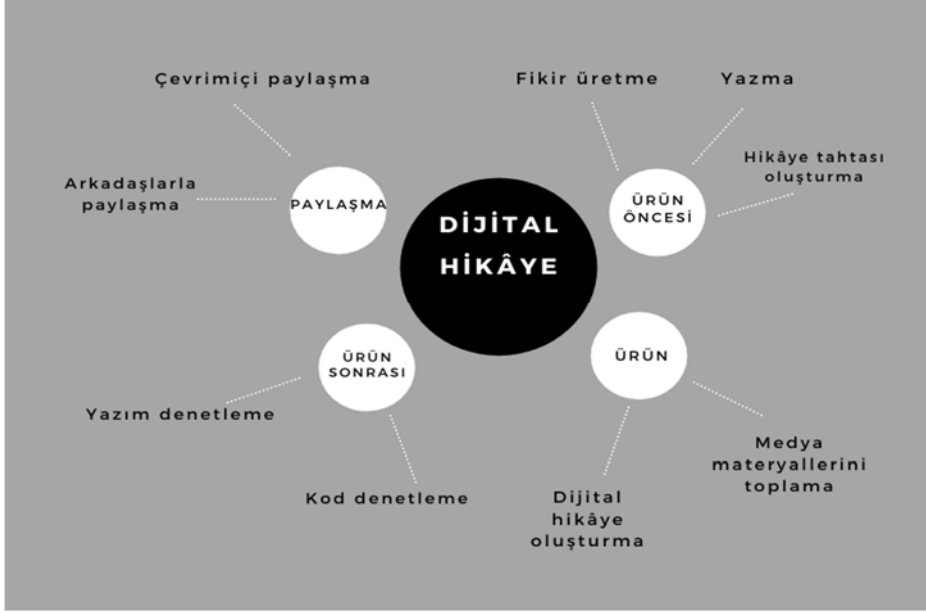
Nitel araştırma modeli ile tasarlanan bu çalışmada doküman analizi tekniği kullanılmıştır. Araştırılması hedeflenen olgu ya da olgular hakkında bilgi içeren yazılı materyaller incelenmiş (Yıldırım ve Şimşek, 2013) ve araştırma sürecinde çeşitli resimler ve tablolar oluşturulmuştur. Hazırlanan etkinlik takvimi ve ders planı ile ilgili uzman görüşleri alınmıştır. Görüş birliğine varılan takvim ve plan ile 2021-2022 eğitim öğretim yılında bir devlet okulunda öğrenim gören ortaokul 7. sınıf 30 öğrenci ile pilot uygulama yapılmış ve son şekilleri verilmiştir.

Dijital Hikâye ile Bir Ders Planlama

Dijital hikâye oluşturma, aşamaları olan bir süreçtir. Sınıfta oluşturulacak dijital hikâyelerde kısıtlı zaman ve donanım önemli faktörlerdir. Bunları göz önünde bulundurarak dijital hikâye anlatımında aşamalardan bahsetmek gerekir (Zheng vd., 2012). Herrington (2009, s.29), “2-3 dakika olarak planlanması beklenen dijital hikâyelerin konuyu belirledikten sonra hikâye tahtası doldurma, medya materyallerini toplama ve paylaşma süreçleri” ile oluşturulabileceğini belirtmiştir. Benzer şekilde

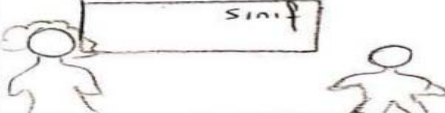

Adams vd. (2008) “bir konu bulma, hikâyeyi kâğıda aktarma, düzenleme, medya araçlarına ulaşma, dijital hikâyeyi düzenleme ve paylaşma” adımlarından bahsetmiştir.

Literatürdeki bilgiler temel alınarak dijital hikâye oluşturma sürecine ait aşağıdaki resim oluşturulmuştur.



Resim 1. Dijital Hikâye Oluşturma Süreci

Ürün öncesi aşamasında öğrencilerle gerçekleştirilecek beyin fırtınası tekniği ile bir hikâye fikri oluşturmak mümkündür. Bu tekniği, tüm öğrencilerin çevrimiçi ortamda paylaşım yapabilmesini sağlayan <http://bubbl.us/> ve <http://www.mindmeister.com/> gibi dijital araçlarla gerçekleştirmek de mümkündür. Kâğıt kalem ile yazma çalışmaları yapılır. Öğrencilerin iş birlikçi yazma çalışması yapmasına izin veren ayrıca öğrencilerin yazılarını çevrim içi ortamda öğretmenleriyle paylaşıp yazılar üzerinde düzeltmeler yapılabilen <http://meetingwords.com/> gibi dijital bir araç da kullanılabilir. Hikâye tahtası kâğıt kalem ile oluşturulabileceği gibi yine dijital bir araç ile de oluşturulabilir.

DİJİTAL HİKÂYE TAHTASI	
Olayın adı:	Olayın adı:
Bu sahnede kullanacağınız resim: Sınıf, öğrenci, öğretmen ve kütüphane, adam 	Bu sahnede kullanacağınız resim: Kütüphane, kitap, adam, sınıf, öğrenci, öğretmen 
Bu sahnede kullanacağınız metin: Sınıf dudu bir şey almıştır ve bu konu hakkında çok az bilgiye sahip olduğu için kütüphaneye gitti ve öğretmen ile bilgi edinmektedir.	Bu sahnede kullanacağınız metin: Her an ama Sınıf ile ilgili çok fazla bilgi verir ve Sınıf sınıfıta sunumunu yapar. Öğretmeni Sınıf ile tanışır.
Bu sahnede kullanacağınız müzik/ses: Kendi sesim	Bu sahnede kullanacağınız müzik/ses: Kendi sesim
Sahne ile ilgili notunuz:	Sahne ile ilgili notunuz:

Resim 2. Hikâye Tahtası Örneği (Ertan Özen, 2020)

Ürün aşamasında dijital hikâyeyi oluşturmak için medya materyalleri (görsel, ses gibi) toplanır. Medya materyalleri dijital hikâyeyi oluşturmak için kullanılacak aracın kütüphanesinde bulunabileceği gibi, öğrenciler tarafından çizimler yapılarak, seslendirmeler yapılarak da oluşturulabilir. Dijital hikâyeler; seri hâlinde yayınlanan ses ve görsellerden oluşan hikâyeler, iş birliği yapılabilen ve paylaşılabilen web tabanlı hikâyeler, kelimelerin, görsellerin ve seslerin yalnızca düzenlenmesiyle kalmayıp aynı zamanda kodlandığı etkileşimli hikâyeler olarak karşımıza çıkmaktadır (Ertan Özen, 2021). Dijital hikâye biçimine karar verildikten sonra kullanılacak dijital araca da karar verilerek bu aşama tamamlanacaktır.

Ürün sonrası aşamasında hikâyeye son şekli verilir. Öğrencinin kendisi ya da ekran denetimi ile kontroller sağlanabileceği gibi bir kontrol listesi yardımı ile de hikâyede gerekli düzenlemelerin yapılması istenebilir.

Paylaşma aşamasında, hikâye sınıf içi ya da okul içi sergilenebileceği gibi dijital platformlar aracılığı ile de sergilenebilir. Ayrıca oluşturulan hikâyelerin değerlendirilmesi de sağlanarak gelecek hikâyelerin daha yaratıcı ve daha gelişmiş olması sağlanabilir. Burada da oluşturulacak bir dijital hikâye değerlendirme rubriği ile dijital hikâyeler değerlendirilebilir ve değerlendirme sonucu hakkında dönüt verilebilir.

Aşağıda sürecin planlı yürütülmesi için ve yol gösterici nitelik taşıyacağı düşünülen bir etkinlik takvimi oluşturulmuştur. Etkinlik takviminde okulun, öğrencilerin şartlarına ve eğitim sürecinin planlanmasına göre değişiklikler yapılabileceği dikkate alınmalıdır.

Dijital Hikâye Süreci	Uygulama	Süre
Tanışma	<ul style="list-style-type: none"> Dijital hikâye ile öğrencileri tanıştırma Dijital hikâye ve yaratıcılık ile ilgili bir sunum yapma Hikâye tahtası ve dijital hikâye örnekleri paylaşma Sunum ile ilgili tartışma 	2 ders saati
Ürün Öncesi	<ul style="list-style-type: none"> Beyin fırtınası ya da kelime bulutu oluşturma gibi tekniklerle konunun belirlenmesi Grup olarak ya da bireysel taslak hikâye yazma uygulamasının yapılması Hikâye tahtasının gruplar ya da öğrenciler tarafından doldurulması 	4 ders saati
Ürün	<ul style="list-style-type: none"> Medya materyallerini oluşturma ya da toplama Dijital araç le hikâyeyi oluşturma 	6 ders saati
Ürün Sonrası	<ul style="list-style-type: none"> Dijital hikâyeyi gözden geçirme ve kontrol 	2 ders saati
Paylaşma	<ul style="list-style-type: none"> Dijital hikâyenin sergilenmesi 	2 ders saati

Resim 3. Etkinlik Takvimi

Öğrenme ve öğretme sürecinde dijital hikâyelerin bir plan dâhilinde kullanılması daha fazla yarar sağlamak ve süreci olumlu yürütmek açısından önemlidir. Bu nedenle Ertan Özen ve Duran (2021) tarafından ortaokul Türkçe dersi öğretim programı için önerilen dijital okuryazarlık kazanımlarından yazma becerisi alanında belirtilen dijital hikâye ile ilgili kazanımlar seçilmiş ve bir ders planı şablonu geliştirilmiştir.

Tablo 1. Türkçe Derslerinde Dijital Hikâyeye Yönelik Ders Planı Örneği

Ders:	Türkçe	Sınıf:	5-6-7-8
Tema:		Süre:	14 ders saati
Kazanımlar:	<ul style="list-style-type: none"> Dijital araçlarla metin, görsel, ses gibi medya özelliklerinin kullanıldığı bilgilendirici ve hikâye edici metin yazar. Dijital ortamda yazım ve noktalama kurallarına uyarak yazar. Dijital ortamda iş birlikçi yazma stratejisini uygular. (Ertan Özen & Duran, 2021). 		

Yöntem ve Teknikler:	Beyin fırtınası, uygulama, ikili çalışma ve grup çalışması, dijital hikâyeleme
Kullanılan Eğitim Teknolojileri, Araç ve Gereçler	Kâğıt, hikâye tahtası şablonları, bilgisayar, kulaklıklılı mikrofon, dijital hikâye için kullanılacak yazılım
Öğrenme-Öğretme Etkinlikleri	<ul style="list-style-type: none"> • Daha önce planlanan süreçte dijital hikâye ile tanıştıran, örnekler paylaşılan öğrenciler ile Erdemler teması üzerine konuşulur. • Gruplar oluşturularak taslak hikâyeler yazılır. • Hikâye tahtaları oluşturulur. • Gerekli medya materyalleri toplanır. • Dijital araç ile hikâye oluşturulur. • Öz değerlendirme ya da akran değerlendirme yapılır. • Dijital hikâye paylaşılır.
Ölçme ve Değerlendirme	Hikâyeler dijital hikâye değerlendirme rubriği ile değerlendirilir.

Bu örnek ders planı ile dijital hikâyenin Türkçe dersine nasıl entegre edilebileceğine ilişkin bir çerçeve çizilmeye çalışılmıştır. Bu şablon ders planının her ders için uyarlanması mümkündür. Bu nedenle bir örnek sayılacağı düşünülmektedir. Ayrıca literatürde dijital hikâyeleri değerlendirmek için geliştirilen çeşitli rubrikler ölçme ve değerlendirme süreci için örnek teşkil etmektedir (Sadık, 2008; Çıralı ve Usluel, 2013; Özcan vd., 2016).

Sonuç

Erken çocukluk döneminden itibaren hikâye anlatımı okuryazarlık becerilerinin gelişiminde önemli bir yere sahiptir. Teknolojiyle birlikte dijitalleştirdiğimiz okuma, yazma gibi temel becerileri dijital hikâyeler ile de geliştirmek mümkündür. Öğrencilerin okuma becerileri (Yılmaz vd., 2017; Leylek, 2018), yazma becerileri (Baki ve Feyzioğlu, 2017; Yılmaz vd., 2017), dinleme becerileri (Ciğerci ve Gültekin, 2019; Türe Köse, 2019) ve konuşma becerileri (Tatlı ve Aksoy, 2017) üzerinde olumlu yönde gelişmeler sağladığını belirten çalışmalar mevcuttur. Dijital hikâyeler ile derse karşı motivasyonda, akademik başarıda da artış yaşanmıştır (Yang ve Wu, 2012; Özerbaş ve Öztürk, 2017). Ayrıca yaratıcı düşünme, eleştirel düşünme, problem çözme ve iş birliği (Kotluk ve Kocakaya, 2015; Moradi ve Chen, 2019; Ünlü ve Yangın, 2020; Ertan Özen, 2021) gibi 21. yüzyıl becerilerinin gelişiminde de etkilidir.

Dijital teknolojilerle gerçekleştirilen uygulamaların farklı dallarda yapılan araştırmalarla da 21. yüzyıl becerilerini geliştirdiği görülmektedir. Türkçe eğitimi alanında yapılan bir araştırmada blok kodlama ile oluşturulan dijital hikâyelerle öğrencilerin yaratıcı düşünme, problem çözme, iş birliği ve iletişim becerilerinin geliştiği görülmüştür (Ertan Özen, 2020). Sosyal Bilgiler alanında yapılan bir

araştırmada öğrencilerle dijital vatandaşlığa dayalı etkinlikler gerçekleştirilmiştir. Bu etkinliklerle öğrencilerin bilgi okuryazarlığı, bilgi ve iletişim teknolojileri okuryazarlığı becerilerinin geliştiği belirtilmiştir (Karaduman, 2011). Fen Bilimleri alanında yapılan bir araştırmada öğrencilerin dijital hikâye oluşturma sürecinde problem çözme, yaratıcı düşünme becerilerini etkili bir şekilde kullandıkları belirtilmiştir (Cheng ve Chuang, 2018). İngilizceyi yabancı dil olarak öğrenen öğrencilerle gerçekleştirilen bir araştırmada dijital hikâye oluşturma uygulamalarının yapıldığı deney grubu öğrencilerinin eleştirel düşünme becerilerinin kontrol grubu ile karşılaştırıldığında daha iyi düzeyde olduğu görülmüştür (Yang ve Wu, 2012). Fizik öğretiminde öğrencilerle gerçekleştirilen dijital hikâye oluşturma sürecinin öğrencilerin problem çözme ve eleştirel düşünme becerilerinin gelişimine etkisi olduğu belirtilmiştir (Kotluk ve Kocakaya, 2015). Yapılan araştırmalar incelendiğinde özellikle dijital hikâyelerin dersin sözel ya da sayısal bir ders olması, sınıf seviyesinin ilkökul ya da lise olması fark etmeksizin farklı alanlarda ve seviyelerde kullanımının yaygın olduğu görülmüştür. Öğretmenlerimizin dijital hikâyeleri öğrencilerinin beceri gelişimlerini sağlamalarının yanı sıra dersi kolaylaştıran, eğlenceli hâle getiren, motivasyonu sağlayan ve akademik başarıyı artıran bir araç olarak derslerinde kullanabileceği kanısına varılmıştır.

Bu çalışma ile öğretmenlerin dijital hikâyeleri eğitim öğretim sürecinde kullanabilmesine yönelik bir öneri sunulmaya çalışılmıştır. Bu kapsamda dijital hikâye sürecinden bahsedilmiş ve dijital hikâye için bir ders planı ortaya konmuştur. Öğretmenlerin bilginin iletilmesinde farklı, çeşitli ve zengin bir ortam sunan dijital hikâyeleri derslerinde kullanabilmesi, öğrencilerine tanıtabilmesi ve onlara bu konuda rehber olabilmesi önemli görülmüştür.

Dijital hikâye kullanılarak yapılan çalışmalar, dijital hikâyelerin çeşitli becerilerin gelişimine katkısı olduğunu göstermektedir. Öğretim programları ve ders kitaplarında dijital hikâye oluşturma becerisinin yer alması gerektiğine inanılmaktadır. Bunun için okulların teknolojik donanım ihtiyaçları giderilmelidir. Ayrıca öğretmenlerin dijital teknolojilerle eğitim fakültelerinde tanıştırmaları gerekmektedir.

Kaynakça

- Adams, G., Davies, H., Evans, C., Heledd, L., Jones, L., Lewis, K. ve Turner, S. (2008). A guide to digital storytelling by members of the BBC Capture Wales team. <http://www.bbc.co.uk/wales/audiovideo/sites/yourvideo/pdf/aguidetodigit alstorytelling-bbc.pdf>. [Erişim Tarihi: 05.04.2023].
- Bahadır, H. (2022). *Disiplinlerarası dijital hikâye anlatımı uygulamasının öğrencilerin başarı, motivasyon ve 21. yüzyıl becerilerine etkileri*. (Doktora tezi). Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Baki, Y., ve Feyzioğlu, N. (2017). Dijital Öykülerin 6. Sınıf Öğrencilerinin Öykü Yazma Becerilerine Etkisi. *International Online Journal of Educational Sciences*, 9(3), 686-704.
- Cheng, M. M., ve Chuang, H. H. (2018). Learning processes for digital storytelling scientific imagination. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 15(2), 1-17.
- Ciğerci, F. M., ve Gültekin, M. (2019). Dijital hikâyelerin dinlemeye yönelik tutuma etkisi. *Harran Maarif Dergisi*, 4(2), 45-73.
- Çıralı, H. ve Usluel, Y. K. (2013). Dijital hikâye anlatımının eğitsel bağlamda kullanımının değerlendirilmesine yönelik bir rubrik önerisi. *5th International Digital Storytelling Conference*, Ankara.
- Ertan Özen, N. (2020). *Dijital hikâye oluşturma ortaokul 7.sınıf öğrencilerinin yaratıcı düşünme becerisine katkısı*. (Yayımlanmamış doktora tezi). Uşak Üniversitesi, Uşak.
- Ertan Özen, N. (2021, Haziran). Koronavirüs sürecinde bir iletişim aracı: dijital hikâye. *Uluslararası Covid-19 Kongresi Eğitimde Yeni Normlar II, Artvin*. <https://artvin.meb.gov.tr/www/egitimde-yeni-normlar-ii-bildiri-metinleri-kitabimiz/icerik/3499>. [Erişim Tarihi: 05.04.2023].
- Ertan Özen, N. ve Duran, E. (2021, Eylül). Türkçe dersleri için dijital okuryazarlık kazanımları. VII. *TURKCESS Uluslararası Eğitim ve Sosyal Bilimler Kongresi, KKTC*. <https://2021.turkcess.net/tr/anasayfa/>. [Erişim Tarihi: 20.03.2023].
- Gündüzalp, C. (2021). Web 2.0 araçları ile zenginleştirilmiş çevrimiçi öğrenmenin öğrencilerin üst bilişsel ve yaratıcı düşünme becerilerine etkisi. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim (TEKE) Dergisi*, 10(3), 1158-1177.
- Hague, C. ve Payton, S. (2010). *Digital literacy across the curriculum*. London: Futurelab.
- Herrington, A. (2009). Using a smartphone to create digital teaching episodes as a resource in adult education. In J. Herrington, A. Herrington, J. Mantei, I.

Olney ve B. Ferry (Eds.), *New technologies, new pedagogies: Mobile learning in higher education* içinde (s. 28–35). University of Wollongong.

- Karaduman, H. (2011). *Sosyal bilgiler dersinde dijital vatandaşlığa dayalı etkinliklerin öğrencilerin dijital ortamdaki tutumlarına etkisi ve öğrenme öğretme sürecine yansımaları*. (Doktora tezi). Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Kotluk, N. ve Kocakaya, S. (2015). 21.yüzyıl becerilerinin gelişiminde dijital öykülemeler: ortaöğretim öğrencilerinin görüşlerinin incelenmesi. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 2(36), 354-363.
- Kurudayıoğlu, M. ve Tüzel, S. (2010). 21. yüzyıl okuryazarlık türleri, değişen metin algısı ve Türkçe eğitimi. *Türklük Bilimi Araştırmaları*, (28), 283-297.
- Leylek, B. Ş. (2018). İlkokul üçüncü sınıf öğrencilerinin okuma becerilerinin gelişiminde ve okumaya yönelik tutumlarında dijital hikâyelerin etkisi. Yayınlanmamış doktora tezi. Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- MEB. (2017). *İlköğretim ve Ortaöğretim Öğretim Programlarının Güncellenmesi*. https://ttkb.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2017_01/13152934_basYn_aYkl_amasY_13012017.pdf. [Erişim Tarihi: 05.04.2023].
- MEB (2020). *Dijital Okuryazarlık Öğretmen Kılavuzu*. <http://cdn.eba.gov.tr/kitap/digital/#p=1>. [Erişim Tarihi: 20.03.2023].
- Moradi, H. ve Chen, H. (2019). Digital storytelling in language education. *Behavioral Sciences*, 9(12), 147-156.
- Özerbaş, M. A. ve Öztürk, Y. (2017). Türkçe dersinde dijital hikâye kullanımının akademik başarı, motivasyon ve kalıcılık üzerinde etkisi. *TÜBAV Bilim Dergisi*, 10(2), 102-110.
- Özcan, S., Kukul, V. ve Karataş, S. (2016). Dijital hikâyeler için dereceli değerlendirme ölçeği. *10th International Computer and Instructional Technologies Symposium*, Rize.
- Partnership for 21st Century Learning [P21] (2019). *Framework for 21st Century Learning*. <http://www.battelleforkids.org/networks/p21/frameworks-resources>. [Erişim Tarihi: 05.03.2023].
- Sadik, A. (2008). Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Educational technology research and development*, 56(4), 487-506.
- Schmidt Hanbidge, A., Sanderson, N. ve Tin, T. (2016). Information literacy on the go! Adding mobile to an age old challenge. *Uluslararası Bilgi Toplumunu*

Geliştirme Derneği (IADIS) Uluslararası Konferansı, Portekiz.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED571443.pdf>. [Erişim Tarihi: 05.03.2023].

- Smith, J. J. ve Dobson, E. (2011). Beyond the book: Using Web 2.0 tools to develop 21st century literacies. *Computers in the Schools*, 28(4), 316-327.
- Tatlı, Z. ve Aksoy, D. A. (2017). Yabancı dil konuşma eğitiminde dijital öykü kullanımı. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 45(45), 137-152.
- Türe Köse, H. B. (2019). Okul öncesi dönem çocuklarında dijital hikâye anlatımının dinleme becerilerine etkisi (Yüksek Lisans Tezi).
- Ünlü, B. ve Yangın, S. (2020). Dijital öykülerle desteklenmiş sosyal bilgiler dersinin eleştirel düşünme becerilerine etkisi. *Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(11), 1-29.
- Yang, Y. T. C. ve Wu, W-C. I. (2012). Digital storytelling for enhancing student academic achievement, critical thinking, and learning motivation: A yearlong experimental study. *Computers & education*, 59(2), 339-352.
- Yıldırım , A. & Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayınları.
- Yılmaz, Y., Üstündağ, M. T., Güneş, E., ve Çalışkan, G. (2017). Dijital hikâyeleme yöntemi ile etkili Türkçe öğretimi. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 7(2), 254-275.
- Zheng, J., Zhang, H., Hong, L., Wang, H. ve Zhang, C. (2012). Discussion on Digital Storytelling in Comprehensive Practice Courses Application. In Xie, A., & Huang, X. (Eds.), *Advances in computer science and education* içinde (s.211-216). SpringerBerlinHeidelber.

Extended Summary

DIGITAL STORYTELLING FOR TURKISH LESSONS

This research aims to propose a digital storytelling lesson plan for Turkish language classes by addressing the process of digital storytelling. A qualitative research model was used in the study, and the technique of document analysis was employed to examine written materials.

The process of digital storytelling consists of several stages and should be planned considering limited time and hardware factors in the classroom. The stages in digital storytelling are as follows: topic selection, filling in the storyboard, collecting and sharing media materials (Herrington, 2009). As part of the digital storytelling process, students can engage in brainstorming sessions and generate ideas for their stories. Online tools can be used to support this process. Additionally, students can engage in writing activities using pen and paper. During the digital storytelling process, students should be encouraged to enrich their stories by using visual and auditory materials. They should be provided with opportunities to edit and share their stories using digital tools. Throughout this process, students should be allowed to develop their creativity and collaboration skills. The use of digital stories can help students improve their language skills and actively participate in the learning process. Furthermore, it enables students to enhance their digital literacy skills and effectively utilize information technologies.

In line with the objectives of this research, a digital storytelling lesson plan has been proposed for Turkish language classes and presented in the table below.

Table 1. Template for Digital Storytelling Lesson Plan in Turkish Language Classes

Lesson:	Turkish	Class:	5-6-7-8
Theme:		Duration:	14 class hours
Objectives:	<ul style="list-style-type: none"> • Creates informative and narrative texts using media features such as text, visuals, and audio in digital tools. • Writes using writing and punctuation rules in a digital environment. • Applies collaborative writing strategies in a digital environment. (Ertan Özen & Duran, 2021). 		
Methods and Techniques:	Brainstorming, application, pair work, group work, digital storytelling		

Educational Technologies, Tools, and Materials:	Paper, storyboard templates, computer, headphones with a microphone, software for digital storytelling
Teaching and Learning Activities:	<ul style="list-style-type: none"> • Students who have been introduced to digital storytelling in the previously planned process and shared examples discuss the theme of "Erdemler" (Virtues). • Students are divided into groups and write draft stories. • Storyboards are created. • Necessary media materials are collected. • Stories are created using digital tools. • Self-assessment or peer assessment is conducted. • Digital stories are shared.
Assessment and Evaluation:	Stories are evaluated using a digital storytelling assessment rubric.

In conclusion, this study aimed to provide a suggestion for teachers to use digital storytelling in the teaching and learning process. Within this scope, the process of digital storytelling was discussed, and a lesson plan for digital storytelling was presented. It is considered important for teachers to be able to use digital stories, which provide a different, diverse, and rich environment for conveying information, introducing them to their students, and guiding them in this regard.