

Sosyal Bilgiler Öğretmen Adaylarının Dijital Hikâye Kavramına Yönelik Metaforik Algıları

Kübra ZAMAN

Özge METİN

Gönderim Tarihi: 04.03.2025

Yayın Tarihi: 31.12.2025

Makale Türü: Araştırma Makalesi

Öz

Sosyal Bilgiler öğretmen adaylarına yönelik gerçekleştirilen bu araştırmanın amacı, öğretmen adaylarının dijital hikâye kavramına yönelik metaforik algılarının belirlenmesidir. Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden biri olan tarama modeli kullanılmıştır. Çalışma grubu bir devlet üniversitesinde 2023-2024 eğitim-öğretim yılı Sosyal Bilgiler 3. ve 4. sınıf öğretmen adaylarından oluşmaktadır. Çalışma grubunun belirlenmesinde ölçüt örnekleme kullanılmıştır. Araştırma sonunda elde edilen veriler içerik analizine göre şekillendirilip değerlendirilmiştir. Araştırmada öğretmen adaylarının öğretim sürecinde “Bilişim Teknolojileri, Öğretim Teknolojileri ve Öğretim İlke ve Yöntemleri” derslerinin alınıp alınmadığına dikkat çekilmiş aynı zamanda veri toplama aracı olan analogi formunda da seçenek olarak belirtilmiştir. İlgili dersleri gören öğretmen adayları ile görmeyen öğretmen adaylarının ürettikleri metaforlar arasındaki farklara dikkat çekilmiştir. Öğretmen adaylarının dijital hikâye kavramına yönelik olumlu metaforlar ürettikleri sonucuna varılırken aynı zamanda dersleri alan öğretmen adaylarının daha yaratıcı ve ilgi çekici metaforlar ürettikleri gözlemlenmiştir. Dijital hikâyelerin, Sosyal Bilgiler dersi müfredatına daha uygun ve kullanılabilir hale getirilmesi dersleri daha ilgi çekici ve anlaşılır kılacağı sonucunu ortaya koymaktadır. Bu bağlamda dijital hikâyelerin kullanımının artması ve desteklenmesi gerekmektedir.

Anahtar Kelimeler: Dijital Hikâye, Metafor, Sosyal Bilgiler

Metaphorical Perceptions of Prospective Social Studies Teachers Towards the Concept of Digital Story

Abstract

The aim of this research conducted on Social Studies teacher candidates is to determine the metaphorical perceptions of teacher candidates towards the concept of digital story. The survey model, one of the qualitative research methods, was used in the research. The study group consists of 3rd and 4th grade Social Studies teacher candidates of the 2023-2024 academic year at a state university. Criterion sampling was used to determine the study group. The data obtained at the end of the research were shaped and evaluated according to content analysis. In the research, attention was drawn to whether the teacher candidates took the “Information Technologies, Educational Technologies and Teaching Principles and Methods” courses during the teaching process, and it was also specified as an option in the analogy form, which is the data collection tool. Attention was drawn to the differences between the metaphors produced by teacher candidates who took the relevant courses and those who did not. While it was concluded that teacher candidates produced positive metaphors towards the concept of digital story, it was also observed that teacher candidates who took the courses produced more creative and interesting metaphors. Making digital stories more suitable and usable for the Social Studies course curriculum reveals the result that it will make the lessons more interesting and understandable. In this context, the use of digital stories should be increased and supported.

Key Words: Digital Story, Metaphor, Social Studies

GİRİŞ

İnsanlığın yaşadığı tüm dönemlerde iletişim kavramı önemli bir yere sahip olup geçmişten bugüne kadar sözlü, yazılı ve basılı kültür dönemleri yaşanmıştır. Devamında gelişen bilgi teknolojilerindeki dönüşüm kültürü ve kültürün aktarım biçimlerini de değiştirmiştir (Ökmen, 2021). Kültür bireyin davranış ve isteklerinin şekillenmesinde olumlu- olumsuz öncüllük eden bir etkidir. Birey, kendini gerçekleştirme sürecinde, çevresini ve kendisini dönüştürmektedir. “*Bu durumun bir sonucu olarak ortaya çıkan kültür, aynı zamanda insanın anlam yolculuğudur. Bu yönüyle, çağdan çağa değişen anlamlar barındırmaktadır*” (Koç, 2022, s.505-506). Tarihsel anlatıların bir parçası olan hikâyeler, kültürel mirasın ve görsel-işitsel iletişimin temel aracı olarak kabul edilmekle birlikte, zamana bağlı olarak dönüşümler geçirmiştir. Teknolojinin gelişimi ve yaşadığımız yüzyılın getirdiği multimedya teknolojilerinin ve dijitalleşmenin sağladığı imkanlar kapsamında, hikâye ve hikâye anlatıcılığı da farklı bir algı olan dijital hikâyeyi meydana getirmiştir. Turgut ve Kışla’ya (2015, s. 98) göre “*Dijital hikâye anlatımı, dijital ve elektronik alandaki gelişmeler sonucunda yeni bir olgu olarak ortaya çıkmış, hikâye anlatma ve dinleme geleneği, teknolojinin birlikteliğiyle yeni bir anlam kazanmıştır*”. Ülkemizde teknolojinin gelişmesine bağlı olarak bu alanda yapılacak çalışmalara da imkân sağlanmış ve öncülük edilmiştir. Verilen destekler sayesinde, ilgi ve yetenekleri doğrultusunda insanlar yeni bir ifade aracına ulaşmışlardır. Yeni altyapıların oluşması ile hikâyelere erişim sağlanmış ve yeni hikâyelere de zemin hazırlanmıştır (Küngerü, 2016).

Nitekim, dijital hikâye eğitim ve öğretim sürecine entegrasyonu sonucu yeni bir öğrenme alanını da meydana getirmiştir. Kavram yanılgılarının ortadan kaldırılması adına fayda sağlayacak bir öğrenme aracı haline gelmiştir. Bireylerin duygularını eyleme aktarmaları ve onları isteklendirme noktasında, verimli ve deneyimleyerek öğrenme sürecini oluşturmaktadır (Turgut ve Kışla, 2015). Nitekim, aktif öğrenme süreci sunan dijital hikâyeler öğrencilerin zihinsel becerilerini etkin hale getirir. Aktif öğrenme yöntemleri vasıtası ile işlenen derslerde öğrenciler bilgiyi olduğu biçimde alıp tekrarlamaz, aldıkları bilgiyi işler, bilgiyi işlerken de yaşamın farklı boyutlarına göre bilgiyi değerlendirirler (Dolmaz ve Kılıç, 2017). Geleneksel eğitim anlayışının sınırlarını ortadan kaldırmaya yönelik açılımlar sunan teknolojik çağ, dijital hikâyeler noktasında da eğitime yenilik kazandırmıştır. Nitekim 2024 Sosyal Bilgiler Öğretim Programı içeriğinde dijital okuryazarlık kavramı üzerinde de durulmaktadır. Teknolojinin ve bilginin getirileri olarak, öğrencilerin yaşadıkları çevreye uyum sağlamaları için bazı becerileri kazanmaları oldukça önem taşımaktadır. Bu amaçla sosyal bilgiler dersinde beceri ve eğilimleri kapsayan ve bunları bilgiyle işe koşan okuryazarlık becerilerine yer verilmesi oldukça önemlidir. Öğretim uygulamalarında söz konusu okuryazarlık becerilerinin desteklenmesi için öğrencilere farklı fırsatlar sağlanmalıdır (MEB, 2024). Dijital hikâyeler bu noktada öğrenmeyi ve kalıcılığı sağlayacak bir farklılık sunabilmektedir. Bireyin kendi fikir ve yorumları doğrultusunda oluşturduğu hikâyelerin eğitim sürecine de katkı sağlayacağı düşünülmektedir. “*Dijital hikâye kullanımı bireylerin algılarını pozitif yönde etkilemekte ve aynı zamanda yazma becerilerinin gelişmesi için zemin oluşturmaktadır. Bu bağlamda görselliği ortaya çıkararak bireysel öğrenmeleri sağlamaktadır*” (Jakes ve Brennan, 2005).

Bireysel öğrenmeler, öğrencinin hazırbulunuşluk düzeyinde olumlu etkiler doğurabilmektedir. Sosyal Bilgiler dersi birden fazla disiplinin aktarılmasını hedefleyen bir ders olduğundan, öğrenmeyi daha kolaylaştırıcı bir etkisi olacağı düşünülebilir. Bu bağlamda konuların aktarılmasında içeriklerin somutlaştırılması öğrenmeyi de kolaylaştıracaktır. Bekdemir, Tağrikulu

ve Çobanoğlu'nun (2021) belirttiği gibi sosyal bilgiler dersi içeriğinde, kavram öğreniminin kolaylaştırıcı bir etkisi olduğu düşünülen metafor çalışmaları, çeşitli bakış açıları sunabilirken kavramları öğrenme noktasında kalıcılığı da sağlayabilmektedir. Öğrencilerin ürettikleri metaforlar, çevresi ile ilişkili olabilirken dijital hikâyenin görsellik özelliği ile farklı bakış açılarını ve deneyimleri de meydana getirebilmektedir. Dijital hikâyeler, öğrencilere aynı anda hem görsel hem işitsel hem de yazma becerilerini kazandırma potansiyeli taşıdığı için büyük önem arz etmektedir. Sosyal Bilgiler dersi kapsamındaki birden fazla içeriğin dijital hikâye yoluyla görselleştirilmesi, öğrenmedeki kalıcılığı sağlarken, öğrenci akademik başarısını da olumlu yönde etkilemektedir. Bu noktada özellikle Sosyal Bilgiler dersinde tarih konuları dijital hikâye ile uyum sağlamış ve konuların aktarılmasına zenginlik katarak, öğrencilerin geçmiş ve yaşadığı zaman arasında bağ kurmasını sağlamıştır (Pala, 2021). Dolayısıyla zaman ve kronolojiyi algılama bağlamında dijital hikâyenin kullanımı oldukça etkili bir araç olarak düşünülmektedir. Bu bağlamda Sosyal Bilgiler dersinin kazanımlarını, öğrencilere aktarmakla sorumlu olacak Sosyal Bilgiler öğretmen adaylarının dijital hikâye kavramına ilişkin bakış açıları önem arz etmektedir. Bu bakış açısının kuşkusuz öğretmen adaylarının gelecekte derslerini işlerken dijital hikâyelerden yararlanma sıklığını etkileyeceği düşünülmektedir.

Dijital hikâyeye ilişkin olarak ilgili literatür incelendiğinde, dijital hikâye kullanımının öğrenci başarısına etkisi bağlamında (Çelikkaya ve Köşker 2023; Pala, 2021; Korucu, 2020), öğrenci düzeyinin tespit edilmesi açısından (Namlı, Kayaalp ve Meral, 2023), Türkçe öğretmen adaylarının dijital hikâyeye yönelik metaforik algılarının incelendiği (Eroğlu, 2020; Nas ve Gökçen, 2023) ve dijital hikâyenin Sosyal Bilgiler dersinde kullanımına ilişkin (Saritepeci, 2016; Selanik, 2020; Kaya, 2013) çalışmalara rastlanılmıştır. Yapılan inceleme sonucunda Sosyal Bilgiler öğretmen adaylarının, dijital hikâye kavramına ilişkin metaforik algılarının belirlendiği bir çalışmaya ise rastlanılmamıştır. Yapılan çalışmanın dijital hikâye kapsamında yapılmış olan diğer çalışmalara ve literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Bu araştırmanın temel amacı, Sosyal Bilgiler öğretmen adaylarının dijital hikâye kavramına ilişkin metaforik algılarını ortaya koymaktır. Bu temel amaç doğrultusunda araştırmada aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

1. Katılımcılar dijital hikâye kavramına ilişkin hangi metaforları üretmişlerdir?
2. Katılımcılar tarafından üretilen metaforların kategorik dağılımı nasıldır?

YÖNTEM

Araştırmanın Deseni

Yapılan bu çalışmada, nitel araştırma yöntemlerinden tarama modeli kullanılmaktadır. Tarama modeli; herhangi bir grubun anlık düşüncesini toplamak amacıyla yapılmaktadır (Büyüköztürk, 2023, s.16). Sosyal Bilgiler öğretmen adaylarının dijital hikâye kavramına yönelik metaforik algılarının belirlenmesi sebebiyle bu desen seçilmiştir.

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu 2023-2024 eğitim öğretim yılı kapsamında ölçüt örnekleme yöntemi ile belirlenen, bir devlet üniversitesinde öğrenim görmekte olan 44 Sosyal Bilgiler Eğitimi Anabilim Dalı 3. ve 4. sınıf öğretmen adayından oluşturmaktadır. Bu örnekleme yöntemindeki temel anlayış önceden belirlenmiş bir dizi ölçütü karşılayan tüm durumların çalışılmasıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2011 akt. Yıldız, 2017). Özellikle öğrencilerin dijital hikâye kavramı ile

tanıştıkları Bilişim Teknolojileri, Öğretim Teknolojileri ve Öğretim İlke ve Yöntemleri derslerinin 3. ve 4. sınıf kademesinde görülmesinden dolayı bu sınıf düzeyleri çalışmaya uygun görülmüştür.

Veri Toplama Araçları

Verilerin toplanması noktasında oluşturulan analogi formu kullanılmıştır. İlgili formda “Dijital hikâyegibidir.” Çünkü.....kalıbı kullanılmaktadır. Analogi formu iki bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde cinsiyet, sınıf düzeyi ve sosyal bilgiler bölümü kapsamında verilen Bilişim Teknolojileri, Öğretim Teknolojileri ve Öğretim İlke ve Yöntemleri derslerini alıp almama durumlarını belirleyen maddeler söz konusu iken, ikinci bölümde dijital hikâye kavramına ilişkin bakış açıları ve bu bakış açılarının nedenine yönelik öğretmen adaylarının yorumları bulunmaktadır.

Veri Toplama Süreci

Hedeflenen veriler, öğretmen adaylarının doldurmuş oldukları analogi/metafor formlarından elde edilmiştir. Veri toplama araçları için etik kurul izni Giresun Üniversitesi Sosyal Bilimler Fen ve Mühendislik Bilimleri Araştırmaları Etik Kurulu'nun 08.05.2024 tarihli 24 sayılı Etik Kurul Kararı ile alınmıştır.

Verilerin Analizi

Araştırma kapsamında elde edilen verilerin analizinde içerik analizinden yararlanılmıştır. İçerik analizi elde edilen veriler ışığında sınıflandırarak çıkarımlarda bulunmak olarak tanımlanabilir. Büyüköztürk'ün (2023) belirttiği gibi içerik analizi, belirli kurallara dayalı kodlamalarla bir metnin bazı sözcüklerinin daha küçük içerik kategorileri ile özetlendiği sistematik, yinelenebilir bir teknik olarak tanımlanır. Çalışmada yapılan kodlamalar erkek ve kadın öğretmen adayları olarak cinsiyet dağılıma göre ayarlanmıştır. Erkek öğretmen adayları için (E) kadın öğretmen adayları için (K) ifadesi kullanılmıştır. Dağıtılan analogi formunda sınıf düzeyi, cinsiyet ve ilgili derslerin alınıp alınmadığına dair işaretleme istenmiştir.

44 gönüllü öğretmen adayından elde edilen veriler içerik analizi tekniği kullanılarak değerlendirilmiştir. Öncelikle (1) verilerin kodlanması, (2) kod, kategori ve temaların bulunması, (3) kod, kategori ve temaların düzenlenmesi ile (4) bulguların tanımlanması ve yorumlanması (Eysenbach ve Köhler, 2002; Miles ve Huberman, 1994). Veri analizi yaparken, öğretmen adaylarının ürettikleri metaforlardan yola çıkarak, kategoriler oluşturulmuştur.

Güvenirliği sağlamak noktasında öğretmen adaylarının metaforları ve gerekçeleri değiştirilmeden alıntılanarak sunulmuştur. Ayrıca çalışmanın iç geçerliliğini artırmak ve sonuçların doğruluğunu ortaya koymak amacıyla toplanan veriler iki ayrı uzman tarafından kodlanarak karşılaştırılmıştır. Araştırmanın değerlendiriciler arası güvenilirliği/tutarlılığı, Miles ve Huberman'ın (1994) önerdiği güvenilirlik formülü; “Güvenirlik = (Görüş Birliği / Görüş Birliği+Görüş Ayrılığı)×100” kullanılmıştır. Formüle göre kodlayıcılar arasındaki ortalama güvenilirlik değeri % 87 olarak hesaplanmıştır.

BULGULAR

1.Katılımcılar Tarafından Dijital Hikâye Kavramına İlişkin Üretilen Metaforlar

Öğretmen adaylarının dijital hikâye kavramına ilişkin üretmiş olduğu metaforlar Şekil 1'de yer alan kelime bulutu ve Tablo 1'de yer alan metafor dağılımları şeklinde gösterilmiştir.



Şekil 1. Kelime Bulutu

Öğretmen adaylarının dijital hikâye kavramı için ürettikleri metaforlar incelendiğinde en çok öne çıkan kelimeler “Dijital ortam”, “Yaşam”, “Şarkı”, “Seslendirme”, “Öğretmen”dir.

Tablo 1. Üretilen Metaforlar ve Frekansları

Metafor	f	Metafor	f
Dijital ortam	5	Kitap	1
Şarkı	2	Modern	1
Yaşam	2	Masal	1
Öğretmen	2	Çağdaş	1
Seslendirme	2	Okyanus	1
Analitik	1	Podcast	1
Anıt	1	Pratik	1
Baskı kitap	1	Robot	1
Çağa ayak uydurmak	1	Rüya	1
Çizgi Film	1	Sanal kitap	1
Çizgi Dizi	1	Sinema	1
Düş	1	Tanıtım filmi	1
Gökkuşuğu	1	Televizyon	1
Gölge oyunu	1	Türkü	1
Güncel	1	Uzay boşluğu	1
Hayal	1	Video	1
Hayal gücü	1	Videolu öğretim	1
Karikatür	1	Zamanda yolculuk	1
Toplam	44		

Tablo 1’ de görüldüğü gibi, Sosyal Bilgiler öğretmen adayları toplamda 36 farklı metafor geliştirmiştir. Aynı metafor birden fazla ifade edildiğinden dolayı bu sayı 44 olarak belirlenmiştir. Öğretmen adaylarının, dijital hikâye kavramını daha çok doğa ile ilgili kavramlara, coğrafi terimlere, üst bilişsel becerilere, duyuşsal bilgilere dayandırmaktadır. Metaforların oluşturulması daha çok sanal ortam fikrine dayalı meydana gelmiştir. Toplam 44 metafor sayısı içinde frekansı yüksek olan 5 ile 2 arasındadır. Geri kalan metaforların frekans değeri 1’dir.

2. Katılımcılar Tarafından Dijital Hikâye Kavramına İlişkin Üretilen Metaforların Kategorik Dağılımı

Tablo 2' de kategorilere ilişkin metaforların frekansları ve örnek metaforlar yer almaktadır.

Tablo 2. Katılımcıların Dijital Hikâye Kavramına İlişkin Ürettikleri Metaforların Kategorileri ve Örnek Alıntılar

Kategori	Metafor	Örnek Alıntı
Erişim	Televizyon (1), Anıt (1), Okyanus (1), Dijital Ortam (5), Podcast (1)	<i>Dijital hikâye anıt gibidir. Kalıcı ve her yerden görünür. Ulaşım imkânı kolaydır(E1).</i> <i>Dijital hikâye okyanus gibidir. Uçsuz bucaksız ve sonsuz imkân barındırır(K31).</i>
Yaratıcılık	Hayal Gücü (1), Uzak Boşluğu (1), Analitik (1)	<i>Dijital hikâye analitik gibidir. Karakter tasarlayan ve üst bilişsel becerileri geliştirir, eğiticidir(K33).</i> <i>Dijital hikâye uzak boşluğu gibidir. Üst düzey ve tanımlanamayan bir olay(E39).</i>
İlgi Çekicilik	Şarkı (2), Yaşam (1), Video (1), Çizgi Film (1), Çağdaş (1), Gölge oyunu (1), Karikatür (1)	<i>Dijital hikâye gölge oyunu gibidir. Güldürürken düşündürür ve sıkıcı olmadan değerleri kazandırır(K43).</i> <i>Dijital hikâye şarkı gibidir. Dinledikçe insanı içine çeker ve olayda kalmayı sağlar(E26).</i> <i>Dijital hikâye karikatür gibidir. Verilmesi gereken mesajı net ve ilgi çekici halde verir(E35).</i>
Değişim	Modern (1), Güncel (1), Rüya (1), Pratik (1), Çağa Ayak Uydurmak (1)	<i>Dijital hikâye güncel gibidir. Kolay ve avantajlı olmasından dolayı hayatın getirilerine ayak uydurur(E21).</i> <i>Dijital hikâye rüya gibidir. Geçmiş nesil için bir rüya niteliği taşır(E36).</i> <i>Dijital hikâye pratik gibidir. Değişim ve sürekliliği sağlar, kitaptan bağımsızdır(K16).</i>
Öğretim	Öğretmen (2), Videolu öğretim (1), Tanıtım filmi (1), Robot (1), Türkü (1)	<i>Dijital hikâye tanıtım filmi gibidir. Teknolojinin gelişmesiyle konuyu kolay ve anlaşılır hale getirir(E4).</i> <i>Dijital hikâye robot gibidir. Kolaylaştırır ve tüm yönlerine hitap eder(K15).</i>
Görselleştirme	Sanal kitap (1), Düş (1), Hayal (1), Sinema (1)	<i>Dijital hikâye sanal kitap gibidir. Görselleştirme ile düz yazıyı dış dünyaya aktarır(K20).</i> <i>Dijital hikâye hayal gibidir. Teknoloji ile canlandırılır(K2).</i> <i>Dijital hikâye sinema gibidir. Ses ve göz koordinasyonunu sağlar(K30).</i>
Mazi	Masal (1), Zamanda Yolculuk (1)	<i>Dijital hikâye masal gibidir. Duygular ses ile yansıtılır(K47).</i> <i>Dijital hikâye zamanda yolculuk gibidir. Anlatılan hikâyenin zamanına götürür(K42).</i>
Transfer	Yaşam (1), Çizgi dizi (1)	<i>Dijital hikâye yaşam gibidir. Ses ve görüntü ile yaşama yakınlık sağlar(K45).</i> <i>Dijital hikâye çizgi dizi gibidir. Duyguların karikatürlerle yansıtılması ve önceki duygularla bağdaşmasını sağlar(K29).</i>
Dublaj	Seslendirme (2), Kitap (1)	<i>Dijital hikâye seslendirme gibidir. Hikâyeleri başka kişiler tarafından dijital ortamda okutturur(K27).</i>
Zenginlik	Gökkuşluğu (1), Baskı Kitap (1)	<i>Dijital hikâye gökkuşluğu gibidir. İçinde birçok renk ve düşü barındırır(K34).</i>

Tablo 2 incelendiğinde, Sosyal Bilgiler öğretmen adaylarının dijital hikâye kavramına ilişkin ürettikleri metaforların erişim, yaratıcılık, ilgi çekicilik, değişim, öğretim, görselleştirme, mazi, transfer, dublaj ve zenginlik olmak üzere 10 kategori altında toplandığı görülmektedir. *Erişim* kategorisinde televizyon, anıt, okyanus, dijital ortam ve podcast; *yaratıcılık* kategorisinde hayal gücü, uzay boşluğu ve analitik; *ilgi çekicilik* kategorisinde şarkı, yaşam, video, çizgi film, gölge oyunu ve karikatür metaforları yer almaktadır. *Değişim* kategorisinde modern, güncel, rüya, pratik ve çağa ayak uydurmak; *öğretim* kategorisinde öğretmen, videolu öğretim, tanıtım filmi, robot ve türkü; *görselleştirme* kategorisinde sanal kitap, düş, hayal ve sinema metaforları belirlenmiştir. *Mazi* kategorisinde masal ve zamanda yolculuk; *transfer* kategorisinde yaşam ve çizgi dizi; *dublaj* kategorisinde seslendirme ve kitap; *zenginlik* kategorisinde ise gökkuşağı ve baskı kitap metaforları yer almaktadır. Bu kategorilere ilişkin olarak, dijital hikâye “kalıcı ve her yerden ulaşılabilir” bir yapı (“Dijital hikâye anıt gibidir.” E1), “ilgi çekici ve sürükleyici” bir öğrenme aracı (“Dijital hikâye şarkı gibidir.” E26) ve “öğretimi kolaylaştıran” bir unsur (“Dijital hikâye tanıtım filmi gibidir.” E4) olarak ifade edilmiştir. Aşağıda kategorilerin anlamları ve yer alan metaforlar detaylandırılmıştır.

1.Erişim

Bu kategori dijital hikâyenin ve dijital ortamın sunduğu imkânlar ve ulaşılabilirliği ile ilişkilidir. Bu kategoriye vurgu yapan, öğretmen adaylarının ürettiği metaforlar; *televizyon, anıt, okyanus, dijital ortam ve podcast* tir.

2.Yaratıcılık

Bu kategori öğretmen adaylarının düşünme ve üretme becerileri ile ilişkilidir. Zekâ ve hayal gücünün ortaya çıkardığı yeni durumlar söz konusudur. Bu bağlamda, oluşturulan metaforlar; *hayal gücü, uzay boşluğu ve analitik* tir.

3.İlgi çekicilik

Bu kategori öğrenme sürecinde kolaylığı ve anlaşılabilirliği temsil etmektedir. Öğretmen adaylarının ürettiği metaforlar doğrultusunda, öğretim hem eğlenceli hem de dikkat çekici olmalıdır ki kalıcı ve etkili bir öğrenme sağlanmış olsun. Bu bağlamda oluşturulan metaforlar; *şarkı, yaşam, video, çizgi film, çağdaş, gölge oyunu ve karikatür*’dür.

4.Değişim

Bu kategori içinde olduğumuz yüzyılın getirilerine uyumlanmak ve bu doğrultuda gelişim, süreklilik ve yenilikçi fikirlerle ilişkilidir. Öğretmen adaylarının bu kategoriye yönelik metaforları; *modern, güncel, rüya, pratik ve çağa ayak uydurmak* tir.

5.Öğretim

Bu kategori bilgiye ulaşmak ve görsel ile desteklenmesi noktasında etkili bir öğrenme yolu ile ilişkilidir. Öğrenimin doğru ve anlaşılır olması dikkat çekmektedir. Bu noktada öğretmen adaylarının ürettiği metaforlar; *öğretmen, videolu öğretim, tanıtım filmi, robot ve türkü*’dür.

6.Görselleştirme

Bu kategori öğretmen adaylarının yaratıcılıkları ile ilgilidir. Bu noktada öğrenme görsel materyallerle daha kalıcı ve etkili olduğu düşüncesi vardır. Verilen metaforlarda bunu

desteklemektedir. Ses ve görselin aynı anda verilmesi kalıcılığı sağlamaktadır. Üretilen metaforlar; *sanal kitap, düş, hayal ve sinema*'dır.

7.Mazi

Bu kategorinin oluşması öğretmen adaylarının, dijital hikâye kavramını geçmişin izlerine erişebilmek olarak yorumlamaları ile ilişkilidir. Bu bağlamda ürettikleri metaforlar; *masal ve zamanda yolculuk* tur.

8.Transfer

Bu kategori dijital ortamda, duyguların kolay ve eğlenceli bir şekilde aktarılması ile ilişkilidir. Bu bağlamda duyguların aktarımı ve canlandırılması yaşamın kendisi ile eşleştirilmiştir. Üretilen metaforlar; *yaşam ve çizgi dizi*'dir.

9.Dublaj

Bu kategori dijital ortamda görsellerin gerçek kişilerin sesleri ile seslendirilmesi ve düz yazıdan daha bağımsız olması ile ilişkilidir. Üretilen metaforlar; *seslendirme ve kitap* tır.

10.Zenginlik

Bu kategori dijital hikâyenin ve dijital ortamın çeşitlilik sunması ve görsellerle desteklenmesi ile ilişkilidir. Üretilen metaforlar; *gökkuşağı ve baskı kitap* tır.

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Bu araştırmada Sosyal Bilgiler öğretmen adaylarının dijital hikâye kavramına ilişkin metaforik alguları incelenmiş ve elde edilen bulgular, öğretmen adaylarının dijital hikâyeyi çok boyutlu, işlevsel ve pedagojik açıdan güçlü bir öğretim aracı olarak algıladıklarını ortaya koymuştur. Katılımcıların büyük çoğunluğunun dijital hikâye kavramına yönelik olumlu metaforlar üretmesi, dijital hikâyelerin öğretmen adaylarının zihninde yalnızca teknolojik bir araç değil; aynı zamanda öğrenmeyi kolaylaştıran, ilgi çekici ve kalıcı bir öğrenme ortamı olarak konumlandığını göstermektedir.

Araştırma bulgularına göre dijital hikâye kavramına ilişkin üretilen metaforlar 10 farklı kategori altında toplanmıştır. Bu kategoriler içerisinde en fazla metaforun “erişim” kategorisinde yer alması, öğretmen adaylarının dijital hikâyeyi zamandan ve mekândan bağımsız, kolay ulaşılabilir ve kalıcı bir öğrenme aracı olarak değerlendirdiklerini göstermektedir. “Dijital ortam, okyanus, anıt ve podcast” gibi metaforlar, dijital hikâyenin sunduğu geniş imkânları ve öğrenme sürecini sınıf ortamının dışına taşıma potansiyelini yansıtmaktadır. Bu sonuç, dijital hikâyelerin öğrenme süreçlerini esnek hale getirdiğini ve öğrenenlere farklı erişim olanakları sunduğunu belirten çalışmalarla örtüşmektedir (Sartepci, 2016; Namı, Kayaalp ve Meral, 2023).

Erişim kategorisini takiben en fazla metaforun “ilgi çekicilik” kategorisinde yoğunlaşması, dijital hikâyelerin öğretmen adayları tarafından eğlenceli, dikkat çekici ve öğrenmeyi motive eden bir araç olarak algılandığını göstermektedir. “Şarkı, çizgi film, karikatür, gölge oyunu ve video” metaforları, dijital hikâyelerin çoklu duyuya hitap eden yapısını ön plana çıkarmaktadır. Bu durum, dijital hikâyelerin öğrencilerin derse yönelik tutumlarını olumlu yönde etkilediğini ortaya koyan önceki araştırmalarla paralellik göstermektedir (Ünlü ve Yangın, 2020; Pala, 2021). Özellikle Sosyal Bilgiler gibi soyut kavramların yoğun olduğu bir derste, ilgi çekici materyallerin öğrenme sürecine katkı sağlaması beklenen bir durumdur.

“Öğretim” kategorisinde üretilen metaforlar, dijital hikâyenin öğretici yönünün öğretmen adayları tarafından güçlü biçimde algılandığını ortaya koymaktadır. “Öğretmen, videolu öğretim, tanıtım filmi ve robot” metaforları, dijital hikâyelerin bilgiyi yapılandırarak ve görsellikle destekleyerek sunduğunu göstermektedir. Bu bulgu, dijital hikâyelerin kavram öğrenimini kolaylaştırdığı ve soyut bilgilerin somutlaştırılmasına katkı sağladığını vurgulayan literatürle uyumludur (Namlı, Kayaalp ve Meral, 2022). Özellikle Sosyal Bilgiler dersinde tarih, kültür ve toplumsal yapı gibi soyut içeriklerin öğretiminde dijital hikâyelerin etkili bir araç olarak algılanması dikkat çekicidir. Bu bulgular, Sosyal Bilgiler öğretmen adaylarının dijital hikâyeyi öğretim sürecini destekleyen etkili bir araç olarak algıladıklarını ortaya koyan önceki çalışmalarla da örtüşmektedir. Nitekim Ögdür ve Meydan (2022), Sosyal Bilgiler öğretmen adaylarının dijital hikâye kavramına yönelik görüşlerini inceledikleri çalışmalarında, dijital hikâyelerin ders kazanımlarını desteklediğini, öğrenmeyi kolaylaştırdığını ve öğretim sürecini daha etkili hâle getirdiğini belirtmişlerdir.

Araştırmada yer alan “değişim” kategorisi, dijital hikâyelerin çağdaş eğitim anlayışıyla ilişkilendirildiğini göstermektedir. “Modern, güncel, çağa ayak uydurmak ve pratik” gibi metaforlar, öğretmen adaylarının dijital hikâyeyi değişen dünya ve eğitim anlayışıyla uyumlu bir öğretim aracı olarak değerlendirdiklerini ortaya koymaktadır. Bu durum, teknolojinin eğitimde kaçınılmaz bir unsur haline geldiğini ve öğretmen adaylarının bu dönüşüme yönelik farkındalık geliştirdiklerini göstermesi bakımından önemlidir (Nas ve Göçen, 2023).

“Görselleştirme” ve “dublaj” kategorilerinde yer alan metaforlar, dijital hikâyelerin ses ve görüntü bütünlüğüne dayalı yapısının öğretmen adayları tarafından fark edildiğini göstermektedir. “Sinema, sanal kitap ve seslendirme” gibi metaforlar, dijital hikâyelerin geleneksel anlatım biçimlerinden ayrılan temel yönlerini yansıtmaktadır. Bu sonuç, dijital hikâyelerin çoklu ortam özellikleri sayesinde öğrenmede kalıcılığı artırdığına yönelik bulgularla örtüşmektedir (Turgut ve Kışla, 2015).

Araştırmada ortaya çıkan “mazi” ve “transfer” kategorileri, dijital hikâyelerin geçmiş ile günümüz arasında bağ kurma işlevine işaret etmektedir. “Masal, zamanda yolculuk ve yaşam” metaforları, dijital hikâyelerin tarihsel anlatıları günümüz öğrenenleri için daha anlamlı ve ilgi çekici hale getirdiğini düşündürmektedir. Bu bulgu, Sosyal Bilgiler dersinde tarih ve kültürel miras öğretiminde dijital hikâyelerin etkili bir araç olduğunu ortaya koyan çalışmalarla paralellik göstermektedir (Pala, 2021; Selanik Ay, 2020).

Genel olarak değerlendirildiğinde, Sosyal Bilgiler öğretmen adaylarının dijital hikâye kavramına yönelik algılarının büyük ölçüde olumlu olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ancak literatürde Türkçe öğretmen adaylarıyla yapılan çalışmalarda daha fazla ve daha çeşitlenmiş metaforların üretildiği görülmektedir (Eroğlu, 2020; Nas ve Göçen, 2023). Bu durum, Sosyal Bilgiler öğretmen adaylarının dijital hikâye anlatımıyla daha sınırlı düzeyde karşılaşmış olmalarından kaynaklanabilir. Bu bağlamda elde edilen sonuçlar, Sosyal Bilgiler öğretmen yetiştirme programlarında dijital hikâye anlatımına yönelik uygulamalı ders ve etkinliklerin artırılması gerektiğine işaret etmektedir.

Öneriler

Bu araştırmadan elde edilen sonuçlar doğrultusunda aşağıdaki öneriler geliştirilmiştir:

1. Sosyal Bilgiler öğretmen yetiştirme programlarında dijital hikâye anlatımına yönelik uygulama temelli ders ve etkinliklere daha fazla yer verilmelidir. Öğretmen adaylarının dijital hikâyeyi yalnızca kuramsal düzeyde değil, üretim süreciyle deneyimlemeleri, bu

araca yönelik pedagojik yeterliklerini artıracaktır. Bu öneri, dijital hikâyelerin öğretim sürecini destekleyici bir araç olarak algılandığını ortaya koyan Ögdür ve Meydan'ın (2022) bulgularıyla da örtüşmektedir.

2. Eğitim fakültelerinde yürütülen Öğretim Teknolojileri, Medya Okuryazarlığı ve Sosyal Bilgiler Öğretimi dersleri kapsamında dijital hikâye anlatımına özel içerikler ve uygulamalar planlanmalıdır. Bu sayede öğretmen adaylarının dijital hikâyeye ilişkin farkındalıkları artırılarak, ders kazanımlarıyla ilişkilendirme becerileri geliştirilebilir.
3. Sosyal Bilgiler dersine özgü içeriklere yönelik dijital hikâye örneklerinin yer aldığı açık erişimli dijital hikâye bankaları oluşturulmalıdır. Bu tür kaynaklar, öğretmenlerin sınıf içi uygulamalarda dijital hikâyeleri daha etkin ve sistemli biçimde kullanmalarına katkı sağlayacaktır.
4. Öğretmen adaylarının dijital hikâye geliştirme becerilerini artırmak amacıyla atölye çalışmaları, proje tabanlı uygulamalar ve disiplinler arası iş birlikleri teşvik edilmelidir. Özellikle tarih, kültür ve değerler eğitimi gibi alanlarda dijital hikâyelerin kullanımına yönelik uygulamalar yaygınlaştırılabilir.
5. Gelecek araştırmalarda, dijital hikâye kullanımının Sosyal Bilgiler öğretmen adaylarının akademik başarısı, dijital okuryazarlık düzeyleri ve öğretim öz yeterlikleri üzerindeki etkileri nicel ya da karma yöntemlerle incelenebilir. Ayrıca farklı üniversitelerde öğrenim gören öğretmen adaylarıyla yapılacak karşılaştırmalı çalışmalar, elde edilen bulguların genellenebilirliğini artırabilir.

Kaynakça

- Bekdemir, Ü., Tağrikulu, P. ve Çobanoğlu, E. O. (2021). Sosyal bilgiler öğretiminde metaforların kullanımı çerçevesinde ders kitaplarının incelenmesi. *Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21(4), 1281-1289.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Erkan Akgün, Ö., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2023). *Eğitimde bilimsel araştırma yöntemleri*. Pegem Akademi.
- Çelikkaya, T. ve Köşker, C. (2023). Sosyal bilgiler öğretmen adaylarının dijital okuryazarlık beceri düzeylerinin incelenmesi. *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9(2), 403-413.
- Dolmaz, M., & Kılıç, R. (2017). Sosyal bilgiler dersi tarih konularının öğretiminde aktif öğrenme ve öğretmen görüşleri doğrultusunda değerlendirilmesi. *International Journal of Field Education*, 3(1), 42-59.
- Eroğlu, A. (2020). Türkçe öğretmeni adaylarının dijital hikâyeye yönelik metaforik algıları. *Rumeli Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (18), 50-57.
- Eysenbach, G. and Köhler, C. (2002). How do consumers search for and appraise health information on the world wide web? Qualitative study using focus groups, usability tests, and in-depth interviews. *BMJ (Clinical research ed.)*, 324(7337), 573-577. <https://doi.org/10.1136/bmj.324.7337.573>
- Jakes, D. S. and Brennan, J. (2005). Capturing stories, capturing lives: An introduction to digital storytelling. http://www.jakesonline.org/dst_techforum.pdf.
- Kaya, M. F. (2013). Sosyal bilgiler öğretmen adaylarının “küresel ısınma” kavramına yönelik metafor algıları. *Süirt Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 119-129.

- Koç, R. (2022). Dijitalleşen kültür ya da kültürün dijitalleşmesi: Dijital kültür kavramı. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 15(38), 500-513.
- Korucu, A. (2020). Fen eğitiminde kullanılan dijital hikâyelerin öğretmen adaylarının akademik başarısı, sayısal yetkinlik durumları ve sorgulama becerileri üzerindeki etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 1(28), 354-356.
- Küngerü, A. (2016). Bir ifade aracı olarak dijital öykü anlatımı. *Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi*, 1(2), 33-45.
- Miles, M. B. and Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis*. Sage Publication.
- MEB (2024). Türkiye yüzyılı maarif modeli sosyal bilgiler öğretim programı. https://catihl.meb.k12.tr/icerikler/turkiye-yuzyili-maarif-modeli-2024-ogretim-programlari-pdf_15433923.html
- Namlı, Z., Kayaalp, F. ve Meral, E. (2023). Sosyal bilgiler dersinde alternatif bir öğretim süreci: Dijital öykülerle öğreniyorum. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 58, 398-430.
- Nas, F. ve Göçen, G. (2023). Türkçe öğretmeni adaylarının dijital yazmaya yönelik metaforik algıları. *Journal of Sustainable Educational Studies*, 2(4), 151-153.
- Öğdür, R. ve Meydan, A. (2022). Sosyal bilgiler öğretiminde öğretmen adaylarının dijital öykü kavramına yönelik görüşlerinin incelenmesi. *Uluslararası Sosyal Bilimler Eğitimi Dergisi*, 8(1), 86-89.
- Ökmen, Y. E. (2021). Gelenekselden dijital hikâye anlatıcılığı: Youtube örneği [Yayımlanmamış Doktora Tezi]. İstanbul Üniversitesi.
- Pala, F. (2021). Sosyal bilgiler dersi tarihe yolculuk ünitesi bağlamında dijital hikâye kullanımının öğrenci akademik başarısı ve kalıcılığa etkisi. *Dumlupınar Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi* 5(2), 52-54.
- Saritepeci, M. (2016). Dijital hikâye anlatım yönteminin sosyal bilgiler dersinde etkililiğinin incelenmesi [Yayımlanmamış Doktora Tezi]. Gazi Üniversitesi.
- Selanik Ay, T. (2020). Sosyal bilgiler öğretiminde dijital öyküleme ile efsanelerden yararlanma: Nitel bir araştırma. *Abant Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(4), 1624-1626.
- Turgut, G. ve Kışla, T. (2015). Bilgisayar destekli hikâye anlatımı yöntemi: Alanyazın araştırması. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 6(2), 98-99.
- Türk Dil Kurumu Sözlüğü (ty.) <https://sozluk.gov.tr/> adresinden 20 Temmuz 2024 tarihinde erişilmiştir.
- Ünlü, B. ve Yangın, S. (2020). Dijital öykülerle desteklenmiş sosyal bilgiler dersinin öğrencilerin eleştirel düşünme becerilerine etkisi. *Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (11), 20-24.
- Yıldız, S. (2017). Sosyal bilimlerde örnekleme sorunu: Nicel ve nitel paradigmalardan örnekleme kuramına bütüncül bir bakış. *Kesit Akademi Dergisi*, 3(11), 436-437.