

## Türkçe Eğitimi Yazma Sürecinde: Dijital Öyküleme\*

### Turkish Education Writing Process: Digital Storytelling

Gökhan Dayan\*\*

Pınar Girmen\*\*\*

#### To cite this article/ Atf için:

Dayan, G., & Girmen, P. (2018). Türkçe eğitimi yazma sürecinde dijital öyküleme. *Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi - Journal of Qualitative Research in Education*, 6(3), 207–228. DOI:10.14689/issn.2148-2624.1.6c3s10m

**Öz.** Bu araştırmanın amacı ilkökul 4. sınıf Türkçe dersi yazma sürecinde öğrenciler tarafından oluşturulan dijital ürünlerin betimlenmesidir. Araştırmanın çalışma grubunu, amaçlı örnekleme çeşitlerinden biri olan kritik durum örnekleme yöntemiyle; Eskişehir ili kırsal kesimde yaşayan ailelerin çocuklarının öğrenim gördüğü bir ilkökul oluşturmuştur. Araştırma 2016-2017 eğitim öğretim yılının ikinci yarısında bu ilkökulda gerçekleştirilmiştir. Araştırma verilerinin toplanmasında; tam katılımcı gözlem, araştırmacı günlükleri, öğrenci günlükleri ve öğrenci dijital ürünleri kullanılmıştır. Araştırma verilerinin analizinde içerik analizi kullanılmıştır. Araştırma sürecinde öğrenciler tarafından oluşturulan dijital öykülerde; kelime, cümle, sahne sayısı gibi öğelerde nitelik ve nicelik açılarından gelişme görülmüştür. Araştırmada dijital öyküleme çalışmalarının, öğrencilerin çok biçimli metin oluşturması sayesinde yazım ve noktalama kurallarına uymayı geliştirerek daha kurallı metinler oluşturmayı sağladığı belirlenmiştir. Dijital öyküleme çalışmalarında, öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeyleri, yazma etkinliklerinin seçimi, öğretmenlerin bu konudaki yetkinlikleri, okulun sunduğu teknolojik imkânlar süreci etkileyen değişkenler olarak belirlenmiştir. Türkçe derslerinde dijital öyküleme çalışmalarına geçmeden bu değişkenlerin kontrol edilmesi sürecin işlevsel bir biçimde yürütülmesinde etkili olacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** Türkçe eğitimi, dijital öykü, yazma becerisi

**Abstract.** The aim of the study is description of digital products created by the students of primary school, 4th grade during Turkish lesson writing process. With the critical state sampling method, which is one of the purposeful sampling types, working group of the study established a primary school where the children of families living in rural areas have been educated. The research was carried out in this primary school in the second semester of 2016-2017 academic year. In the collection of research data; full participant observation, researcher diaries, student diaries and student digital products were used. Analysis of data was done through content analysis in the research. During research process, improvements were encountered considering the aspects of the quality and quantity of elements such as words, sentences and number of scenes in the digital stories created by students. Thanks to creating multiform texts of digital narration studies, it was determined that students produced more regular texts by showing development about paying attention writing and punctuation rules. In Turkish lectures, the control of these variables will be effective when they are carried out in a functional way without going into digital narrative studies.

**Keywords:** Turkish education, digital storytelling, writing skills

\* Bu çalışma, ilk yazarın, Doç. Dr. Pınar GİRMEN danışmanlığında hazırlanan ve Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri Koordinatörlüğü (BAP) tarafından 2017/21A113 nolu proje olarak desteklenen yüksek lisans tezinden üretilmiştir. Çalışmanın bir kısmı 26-28 Ekim 2017 tarihinde Antalya’da gerçekleştirilen 6’ncı Eğitim ve Öğretim Çalışmaları Dünya Kongresi’nde (WCEIS) sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

\*\* Sorumlu yazar / Correspondence: Şeker İlkokulu, Eskişehir, Türkiye, e-mail: [gokhandayan@yahoo.com](mailto:gokhandayan@yahoo.com) ORCID: 0000-0003-4883-0639

\*\*\* Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Türkiye, e-mail: [pgirmen@gmail.com](mailto:pgirmen@gmail.com) ORCID: 0000-0001-6194-8354

#### **Makale Hakkında**

Gönderim Tarihi: 25.04.2018

Düzeltilme Tarihi: 07.09.2018

Kabul Tarihi: 16.11.2018

## Giriş

Tarih boyunca öyküleme; yaşam deneyimlerini, değerleri, kültürel mirası, bilgiyi ve bilgeliği paylaşmak için kullanılmıştır. Öykülemeler zaman dilimleri içerisinde farklı ortam ve biçimlerde ortaya çıkabilmektedirler. Günümüzde ise internetin yaygın bir şekilde kullanımı ile dijital ortama aktarılmıştır (Sadık, 2008). İlgili alanyazında dijital öyküleme farklı biçimlerde tanımlanmaktadır. Robin (2006), dijital öykülemeyi, grafik, seslendirme, video, metin ve müzik gibi öğelerin bir araya getirilerek tarihi olaylar, kişisel öyküler gibi belli konularda bilginin aktarılmasında ve bu konularda öğretim yapmak amacıyla kullanılan birkaç dakikalık öyküler olarak tanımlamaktadır. Chung'a (2006) göre, dijital öyküleme metin, görsel, video ve ses gibi dijital öğelerin bilgisayar ortamında çoklu ortam olarak sunulmasıdır. Ohler'e (2013) göre, dijital öykü, çok sayıda medyayı birleştirerek, uygun bir öykü ile kişisel bir dijital teknoloji kullanmaktır. Bu tanımlamalardan yola çıkarak dijital öykülemenin; resim, video, müzik ve metin gibi çoklu ortam öğelerinden oluştuğu görülmektedir. Öğrenenlerin ilgi ve ihtiyaçlarında görülen değişimler nedeniyle günümüzde dijital öyküleme yaklaşımı, eğitim ortamlarında öğretmenler ve öğrenciler için güçlü bir araç olmaya başlamıştır (Robin, 2006; 2008). Dijital öyküleme; dil becerileri, tarih gibi temel konuların öğretimi için önemli bir araç olmasının yanında görsel beceriler, işbirliği becerileri ve teknoloji kullanımı gibi 21. yüzyıl becerilerinin gelişmesine de yardımcı olmaktadır (McLellan, 2006). Dijital öyküleme; insan yaratıcılığı ile teknolojiyi bütünleştiren, öğretme ve öğrenmeye yönelik yenilikçi bir yaklaşım olarak öğrenci merkezli ve teknolojik açıdan zengin, etkileşimli öğretme ve öğrenme ortamlarının oluşturulmasına imkân sağlamaktadır (Smeda, Dakich ve Sharda 2010).

Öğrenme ortamlarında öğrencilere dijital öyküye dayalı yapılan çeşitli araştırmalarda; dijital öykülerin öğrenme çevresini ve öğrenme deneyimlerini zenginleştirdiği (Sadık, 2008); araştırma, teknik, sunum, düzenleme ve yazma becerilerini geliştirdiği (Dogan ve Robin, 2009); akademik başarı, tutum, motivasyon ve öğrenme stratejilerini geliştirdiği (Kahraman, 2013; Demirer, 2013); öğrencilerin özgüven edinmesini sağladığı (Yüksel, 2011) ortaya konmuştur.

Dijital öykü oluşturma süreçlerinde takip edilen aşamalar alanyazında farklı sayıda ve isimlerde ele alınmaktadır. Tolisano (2008), dijital öykü oluşturma sürecini üç aşamada tanımlamıştır. Birinci aşama dijital öykü oluşturmak için hazırlık aşamasıdır. Bu aşamada, öykü metninin yazılması, öyküde kullanılacak fotoğraf, grafik, video gibi çoklu medya öğelerinin seçilmesi adımları bulunmaktadır. İkinci aşamada bilgisayar programları ya da web tabanlı uygulamalar kullanılarak resim, seslendirme, müzik gibi öğeler bir araya getirilerek dijital öykü oluşturulmaktadır. Üçüncü aşama hazırlanan dijital öykünün internet ortamına ya da bilgisayara yüklenmesidir. Barrett (2009), dijital öykü oluşturma sürecindeki aşamaları; öykü metni yazma, ses kayıt ve düzenleme, görselleri toplama, öykü oluşturma ve yayınlama olmak üzere beş başlıkta toplamaktadır. Dijital öyküleme süreci alanyazında farklı aşamalarla ifade edilmesine rağmen, dijital öyküleme sürecinin metin, müzik, resim, ses ekleme ve dijital ürünü paylaşma gibi temel öğelerden oluştuğu görülmektedir. Bu bağlamda, öğrenciler bazı bilgisayar ve web yazılımlarını kullanarak dijital öykü öğelerini (ses, resim, müzik vb.) birleştirmektedirler.

Alanyazında dijital öyküye ilişkin birçok araştırmaya rastlanmakla birlikte Türkçe derslerinde öğrenme ortamında dijital öykü oluşturma sürecinin betimlendiği araştırmaların sınırlı olduğu görülmektedir. Alandaki dijital öykünün yazma becerilerine etkisini ortaya koymayı amaçlayan araştırmalardan, Özer (2016), dijital öykü anlatımının kelime ve akılda tutma üzerindeki rolü ile öğrencilerin dijital öykü anlatımı yoluyla kelime öğrenmek hakkındaki görüşlerini belirlemiştir. Kulla-Abbott (2006), Stojke (2009), Green (2011), Foley (2013), Çıralı (2014), Yamaç (2015), Baki (2015) ve Abou Shaaban (2015) öğrencilerin yazma becerilerinin gelişiminde dijital öykülerin etkisini

incelemiş ve araştırma sonuçlarına göre dijital öykünün öğrencilerin yazma becerilerini geliştirdiği sonucuna ulaşmışlardır. Banaszewski (2005), dijital öykü oluşturmanın öğrencilerin hem dijital hem de normal okuma yazma gelişimi üzerinde olumlu etkilerinin olduğunu belirtmiştir. Bu bağlamda, dijital öyküleme çalışmalarının dijital okuryazarlığı da desteklediğini vurgulamaktadır.

Dijital öyküleme çalışmalarının vurgulandığı öğretim programlarından biri Türkçe Dersi Öğretim Programı'dır. Türkçe Dersi Öğretim Programı'nın genel amaçlarında "bilgiyi araştırma, keşfetme, yorumlama ve zihinde yapılandırma becerilerini geliştirmek", "basılı materyaller ile çoklu medya kaynaklarından bilgiye erişme, bilgiyi kullanma ve üretme becerilerini geliştirmek" ve "çoklu medya ortamlarından aktarılanların sorgulamalarını sağlamak" yer almaktadır. Programda ayrıca medya okuryazarlığı ve teknoloji kullanımını ön plana çıkaran bir anlayış olduğu da görülmektedir. Farklı sınıf düzeylerindeki kazanımlarda yer alan, "çoklu medya kaynaklarından görüşlerini destekleyecek gerekçeler ve kanıtlar toplama", "konuşmasını uygun durumlarda görseller, grafikler vb. çoklu medya araçları ile destekleme" ve "anlatımı zenginleştirmek için çizim, grafik, görseller ve diğer çoklu medya öğelerini kullanma" gibi ifadeler, teknoloji ve medya araçlarının kullanımına yönelik dijital yetkinlik becerilerinin ön planda olduğunu göstermektedir (MEB, 2015). Bu bağlamda, araştırma kapsamında Türkçe dersi yazma etkinliklerinin dijital öyküleme adımları kullanılarak gerçekleştirilmesinin teknoloji kullanımı, medya okuryazarlığı ve medya araçlarının kullanımı ile ilgili kazanımların da gerçekleştirilmesine önemli derecede katkı sağlayacağı düşünülmüştür. Bu araştırmanın amacı, ilkökul 4. sınıf Türkçe dersi yazma sürecinde öğrenciler tarafından oluşturulan dijital ürünlerin betimlenmesidir. Bu temel amaç doğrultusunda şu sorulara yanıt aranmıştır:

1. Öğrencilerin oluşturdukları dijital ürünlerin niteliğinin gelişimi nasıldır?
2. Dijital öyküleme çalışmalarıyla gerçekleştirilen etkinliklerin yazma becerilerine yansımaları nasıldır?

## Yöntem

### Araştırmanın Modeli

Bu çalışmada, özel bir durum olan dijital öykü ve yazma becerisine yansımaları neden-sonuç ilişkileri kapsamında betimlenmiştir. Bu bağlamda çalışmada, tek bir analiz birimi olarak dijital öyküler ele alındığından araştırma, durum çalışmasının bütüncül tek durum deseni ile yürütülmüştür. Durum çalışması deseni; gerçek yaşam içinde güncel sınırlı bir sistemin belli bir zaman diliminde çoklu bilgi kaynakları aracılığıyla derinlemesine bilgi toplandığı nitel bir yaklaşımdır (Creswell, 2013). Araştırmanın verileri; tam katılımcı gözlem, araştırmacı günlükleri, öğrenci günlükleri ve öğrenci dijital ürünleri aracılığıyla toplanmıştır.

### Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu, amaçlı örnekleme çeşitlerinden biri olan kritik durum örnekleme yöntemiyle; Eskişehir ili kırsal kesimde yaşayan ailelerin çocuklarının öğrenim gördüğü bir köy ilkökulu oluşturmuştur. Kritik durumlar, önemli bir şeyi çok açıkça vurgulayan ya da şu veya bu şekilde normal şartlarda özellikle önemli olan durumları ifade eder. Kritik durum örneklemesinin temeli; "eğer orada oluyorsa her yerde olabilir" ya da tam tersi "eğer orada olmuyorsa, hiçbir yerde olmaz" şeklindeki yargı oluşturur (Patton, 2014). Çalışma grubunun akademik başarı açısından orta düzeyde, sosyoekonomik ve sosyokültürel açıdan da düşük seviyeli olduğu kabul edilen bu okuldan seçilmesinin nedeni araştırma kapsamında incelenen dijital öyküleme etkinlikleri bu okulda

gerçekleşebiliyorsa diğer okullarda da gerçekleşebilir varsayımdır. Araştırmanın katılımcılarını 4'ü kız 6'sı erkek olmak üzere 4. sınıfa devam eden toplam 10 öğrenci oluşturmaktadır. Uygulama yapılacak sınıf düzeyinin belirlenmesinde, öğrencilerin önceki yıllardan edindikleri mevcut kazanımlar göz önünde bulundurulduğunda; öyküde olması gereken temel unsurları (kahramanlar, yer, zaman, olay vb.) bildikleri varsayılmıştır. Başka bir deyişle, öğrencilerin dijital öyküleme çalışması için hazırbulunuşluk seviyeleri ve uygulama için gerekli yeterlikleri sağlayabilecekleri düşüncesiyle 4. sınıf öğrencileri seçilmiştir. Araştırmanın çalışma grubu olarak seçilen öğrencilerin, dijital öyküleme çalışması için gerekli öykü yazabilme becerisinin yanında temel teknolojik becerilere de sahip oldukları öngörülmüştür. Okulun genel özelliklerine bakıldığında tekli öğretim sistemiyle eğitim verildiği, tek katlı bir binadan oluştuğu, fen laboratuvarına, kütüphaneye ve bilgisayar laboratuvarına sahip olmadığı görülmüştür. Çalışma grubu öğrencilerinin yerleşim yerinde geleneksel aile yapısının hâkim olduğu, okul yönetiminden alınan bilgiler doğrultusunda belirlenmiştir. Bununla birlikte ailelerin büyük bir kısmı yerleşim yerinde bulunan tarlalarda çalışarak geçimlerini sağlamaktadır. Öğrenci velilerinin eğitim düzeylerine ve mesleklerine bakıldığında, babaların yarıdan fazlasının ilkokul mezunu olduğu ve büyük çoğunluğunun çiftçilik yaptığı belirlenmiştir. Annelerin ise tamamı ev hanımı ve çoğunlukla ilkokul mezunudur.

### **Verilerin Toplanması**

Araştırmada veri toplama aracı olarak tam katılımcı gözlem, araştırmacı günlükleri, öğrenci günlükleri ve öğrenci dijital ürünleri kullanılmıştır. Araştırmanın verileri, 2016-2017 eğitim öğretim yılının bahar yarıyılında Türkçe derslerinde 10 haftalık süreç içerisinde toplanmıştır.

### **Verilerin Analizi**

Verilerin analizinde içerik analizinden yararlanılmıştır. İçerik analizi öncesinde, araştırmacının gözlem uygulamalarında aldığı notlar ve öğrenci günlükleri ayrıntılı bir şekilde incelenerek Word programı aracılığıyla bilgisayar ortamında yazıya aktarılmıştır. Öğrencilerin oluşturduğu dijital ürünlerin tüm sahnelerinin ekran resimleri araştırmacı tarafından alınarak analiz verisi haline getirilmiştir. Bilgisayar ortamında oluşturulan gözlem ve günlük veri metinleri anlamlı bölümlere ayrılmış, araştırmacılar tarafından isimlendirilmiş ve kod listesi oluşturulmuştur. Kodlama sürecinde araştırmanın kavramsal çerçevesi dikkate alınmıştır. Kodlar bir araya getirilip incelendikten sonra, kodlar arasındaki ortak yönler bulunmuştur. Toplanan veriler kategorize edilmiş ve böylece araştırma bulgularının ana hatlarını oluşturan temalara ulaşılmıştır. Oluşturulan kod listesi ve temalara uzman görüşüne başvurulmuş ve son şekli verilmiştir. Ortaya çıkan temaların altında yer alan verilerin anlamlı bir bütün oluşturmasına ve temaların tümünün araştırmada elde edilen verileri anlamlı bir şekilde açıklayabilmesine dikkat edilmiştir. Yapılan alıntılar araştırmacı günlüğü (A.G.) ve öğrenci günlüğü (Ö.G.) şeklinde kısaltmalar kullanılarak doğrudan verilmiştir.

### **Nitel Verilerin Geçerliği ve Güvenilirliği**

Araştırmada nitel veri toplama araçları ile toplanan verilerin geçerlik ve güvenilirliğini sağlamak için inandırıcılık, aktarılabilirlik, tutarlılık ve teyit edilebilirlik ölçütlerinden yararlanılmıştır. Bu araştırmada analiz süreci üç farklı araştırmacı ile gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın verileri, konusunda uzmanlaşmış ve konu üzerinde bilgiye sahip kişiler tarafından incelenmesi istenerek araştırmanın geçerliği artırılmıştır. Araştırmacıların gerçekleştirdikleri analizler çerçevesinde fikir birliğine varana kadar tartışmalar yapılmış ve analizler son halini almıştır. Aktarılabilirlik kapsamında, verilerin sunumuna herhangi bir yorum katılmadan, doğrudan alıntılar ile ayrıntılı bir betimleme yapılmıştır.

Araştırmacılar önce bireysel olarak yaptıkları kodlamalar sırasında, daha sonra da güvenirliliğin sağlandığı görüş birliği aşamasında kodlara ilişkin ifadelerde tutarlılık sağlamışlardır. Teyit edilebilirlik kapsamında ise araştırmada elde edilen ham veriler ve analizler uzman denetimine sunulmuştur.

### Araştırmanın Uygulanması

Türkçe dersi öğrenci çalışma kitabında yer alan yazma etkinlikleri bağlamındaki yönergeler öğrenciler tarafından dijital yazma olarak gerçekleştirilmiştir. Öğrenci çalışma kitabından seçilen yazma etkinlikleri şu kazanımlardan oluşmaktadır: “Yazmak için hazırlık yapar”, “Yazma amacını belirler”, “Anlamli ve kurallı cümleler yazar”, “Yazılarında noktalama işaretlerini doğru ve yerinde kullanır”, “Yazılarında imlâ kurallarını uygular”, “Yazısına uygun başlık belirler”, “Olayları, oluş sırasına göre yazar”, “Mantıksal bütünlük içinde yazar”, “Yazılarında sebep-sonuç ilişkileri kurar”, “Özet çıkarır”, “Eksik bırakılan metni yazarak tamamlar”, “Hikâye yazar”, “Yazılarında betimlemeler yapar”, “İş birliği yaparak yazar” (MEB, 2009).

Öğrenciler çalışma kitabındaki ilgili etkinliği kalem kullanarak yazmak yerine web tabanlı video oluşturma yazılımı (goanimate) kullanarak bilgisayar başında gerçekleştirmişlerdir. Türkçe dersi öğrenme sürecinin kendi doğal yapısı içerisinde beş dijital öykü öğrenciler tarafından oluşturulmuştur.

Uygulama süreci başlamadan önce, 10 kişiden oluşan öğrenci grubuyla sınıf ortamında yüz yüze bir araya gelmiş ve öğrenciler dijital öyküleme hakkında birinci yazar tarafından bilgilendirilmiştir. Uygulama sürecinde sitenin özelliklerinin tam olarak kullanılabilmesi için araştırmacı tarafından web sitesinin özellikleri ve kullanımına yönelik bir power point sunusu hazırlanmıştır. Öğrencilerin sitenin kullanımı ile ilgili bilgi edinmeleri sağlanmıştır.

Dijital öyküleme adımları olan; *sahnelerin oluşturulması*, *yazıların eklenmesi*, *efekt verilmesi*, *düzenleme* ve *düzeltilme* adımları öğrencilere birinci yazar tarafından tanıtılmıştır. Yazma sürecinde öğretmenin rehberlik rolü tüm süreçte devam etmiştir. Bu bağlamda, dijital öyküleme adımlarının her aşamasında birinci yazar öğrenciyi takip etmiş, rehberlik etmiş, öğrencileri gözlemlemiş ve dijital ürün oluşturulmasında ihtiyaç duyan öğrencilere yardımcı olmuştur. Uygulama sürecinde öğrenciler ikiye bölünmüş gruplar halinde çalışmışlardır. Dijital öyküleme adımları Şekil 1’de gösterilmektedir.



Şekil 1. Dijital öyküleme adımları



## Bulgular

Bulgular, araştırmanın alt amaçları olan dijital ürünlerin niteliğinin gelişimi, dijital öyküleme çalışmalarıyla gerçekleştirilen etkinliklerin yazma becerilerine yansımaları doğrultusunda düzenlenmiştir. Araştırmanın bulguları öğrenci çalışma kitabında verilen yazma etkinlikleri doğrultusunda ele alınmıştır.

### Birinci Dijital Öyküye İlişkin Bulgular (Diyalog-Öykü)

Dijital öykü 1, Türkçe ders kitabında yer alan “Üretim, Tüketim ve Verimlilik” temasına dayalı olarak gerçekleştirilmiştir. “Üretim, Tüketim ve Verimlilik” temasını işlerken bu temaya ait “Şemsiye” adlı metne dayalı olarak belirlenen etkinliklerde bir öykü bir de diyalog oluşturma çalışması birinci yazar tarafından öğrencilere dijital öyküleme biçiminde yaptırılmıştır. Şemsiye adlı metinde, soğuk bir kış gününde annesi ile birlikte alışverişe çıkan bir çocuğun, şemsiye satan bir dükkândan şemsiye alması anlatılmaktadır. Metinde farklı şemsiye çeşitleri ve renkleri arasından, çocuğun da fikri alınarak alışverişin gerçekleştirildiği vurgulanmaktadır. Aynı zamanda şemsiye satıcısı ile anne ve çocuk arasında geçen alışveriş diyaloglarına da yer verilmektedir. Birinci etkinlik olan öykü yazma yönergesinde öğrencilerden “şemsiye, alışveriş, satıcı, soğuk, kar” sözcüklerinden yararlanarak kısa bir öykü yazmaları istenmiştir. Diyalog oluşturma çalışmalarında ise “dükkân, satın almak, manto, şemsiye, çeşit çeşit, renk renk, satıcı” gibi sözcük ve sözcük öbeklerini kullanarak yazma çalışmaları yapmaları yönergede belirtilmiştir. Dijital öykü oluşturma sürecinde öğrenciler ikiye bölünmüşlerdir. Öğrenciler, dijital öykü hazırlayacaklarını öğrendikleri andan itibaren heyecana kapılmışlar ve derse olan motivasyonlarında artış gözlenmiştir. Birinci yazar, bununla ilgili olarak günlüğünde şu ifadeleri kullanmıştır:

*“Bugün sınıfta dijital öykü hazırlayacağımız söylediğimde çok sevindiler. Hatta neredeyse hiç oturmadılar, sürekli heyecanla ne zaman yapacağımızı sordular. Çok heyecanlıydılar. Mutlu görünüyorlardı (A.G. 2, 16.03.2017).”*

Öğrencilerin ilk defa karşılaştıkları dijital öykü oluşturma süreçleri değerlendirildiğinde; öğrencilerin, yazım ve noktalama kurallarına ilişkin pek çok hata yaptıkları görülmektedir. Bununla birlikte cümle ve kelime kullanımı, sahne oluşturma ve süreç öğeleri ile içerik açılarından da hatalar yaptıkları görülmüştür. Yazım kuralları açısından; bazı ifadelerin konuşma dilindeki gibi kullanıldığı (vereceğim yerine vericem, vereyim yerine veriyim), kelimelerde harf eksikliğinin olduğu (sağlık yerine salık, şemsiyeyi yerine sesiyeyi), yanlış harf kullanımının olduğu (teşekkür yerine tesettür), ayrı yazılması gereken bağlaçların bitişik yazıldığı (gideyim de yerine gidiyimde) ve kelimeler arasında boşluk bırakılmadığı (ben bu yerine benbu, oh be yerine ohbe), soru eklerinin bitişik yazıldığı (alalım mı yerine alalım, işe mi yerine isemi), yazımı ayrı olan kelimelerin bitişik yazıldığı (iyi günler yerine iyigünler) görülmektedir. Görsel 1’de öğrenci ürünlerinden örneklere yer verilmiştir. Öğrencilerin bu kapsamda dönütlere ve desteğe ihtiyaç duydukları görülmektedir. Araştırmacı bununla ilgili olarak günlüğünde şu ifadeleri kullanmıştır:

*“Öğrenci ürünleri yazım ve noktalama hatalarıyla dolu. Onlara verdiğim dönütlere dikkatlerini çekiyor. Sürekli daha önce yaptıkları uygulamalarla karşılaştırma yapıp “ama biz böyle yapmazdık ki” cümlesini duyuyorum (A.G. 5, 20.03.2017).”*



**Görsel 1.** Yazım kuralları açısından yapılan hatalar (“<https://goanimate.com/>” adlı internet sitesi üzerinde oluşturulan öğrenci dijital ürünlerinden alınmıştır.)

Öğrencilerin oluşturdukları öykülerde özel isimlerin ilk harfini büyük yazma ve cümleye büyük harfle başlama kurallarında da hatalar olduğu görülmüştür. Sahnelerdeki yazıların neredeyse tamamına yakınında cümleye büyük harfle başlanmadığı Görsel 2’de gösterilmiştir.



**Görsel 2.** Özel isimlerin yanlış yazılması ve cümleye küçük harfle başlama (“<https://goanimate.com/>” adlı internet sitesi üzerinde oluşturulan öğrenci dijital ürünlerinden alınmıştır.)

Noktalama işaretleri açısından ürünler incelendiğinde; öğrencilerin noktalama işaretlerini hiç kullanmadıkları görülmüştür. Görsel 3’te bu duruma ilişkin örnekler yer almaktadır:



**Görsel 3.** Noktalama işaretlerinin kullanılmaması (“<https://goanimate.com/>” adlı internet sitesi üzerinde oluşturulan öğrenci dijital ürünlerinden alınmıştır.)

Cümle ve kelime kullanımı açısından incelendiğinde; öğrenci ürünlerinde kullanılan cümlelerin sayı olarak oldukça az olduğu ve kısa cümlelerden oluştuğu görülmektedir. Seçilen kelimeler istenilen

anlamı vermede yeterli olmamakla birlikte cümlelerin çoğu aynı monotonluktadır. Kullanılan ortalama cümle sayısının 8, kelime sayısının ise 55 olduğu görülmüştür.

Dijital öyküleme sürecinde sahne oluşturma ile süreç öğeleri açılarından ürünler incelendiğinde; tüm öğrenci gruplarının ortalama 6 sahne oluşturabildikleri ve sahnelerin 30 saniye uzunluğunda olduğu görülmüştür. Ayrıca sahnelere ses ekleyemedikleri, sahnelere ve yazılara efekt veremedikleri belirlenmiştir. Bununla birlikte tüm öğrenci grupları içerisinde sahnelerine fon müziği ekleyebilmiş sadece bir öğrenci grubunun olduğu görülmüştür. Ürünlere bakıldığında, öğrencilerden pek çocuğunun birkaç karakter kullandığı ve bu karakterlere değişen durumlara göre yüz ifadeleri veremedikleri söylenebilir. Aynı zamanda kahraman(lar) ve mekân hakkında açıklayıcı bilgiler verilmemiştir. Ürünlerde bir problem olmakla birlikte, problemin nasıl çözüldüğü genellikle belli değildir. Başka bir deyişle ürünlerde mantıksal bir örüntü bulunmadığı söylenebilir.

### İkinci Dijital Öyküye İlişkin Bulgular (Betimleme-Hayallerini İfade Etme)

Dijital öyküleme çalışması, Türkçe ders kitabında yer alan “Hayal Gücü” temasındaki “Avcı ile Tavşan” metni seçilerek gerçekleştirilmiştir. Avcı ile tavşan metni bir dinleme metni olup, şiir türünde yazılmıştır. Bu şiirde Ahmet Dayı adlı bir avcının, bir av sırasında gördüğü tavşanı yakalamasını hayal etmesi anlatılmaktadır. Avcı Ahmet Dayı bu hayalin gerçekleşmesi durumunda olabilecekleri hayal etmektedir. Ancak kendini bu hayale öylesine kaptırmıştır ki heyecanla attığı çığlıkla tavşanı kaçırmış ve hayalleri suya düşer. İlgili metne dayalı oluşturulan etkinliklerin ilkinde öğrencilerden bir masal kahramanından neler isteyebilecekleri bu konudaki hayal, duygu, düşünce ve isteklerini yazmaları istenmektedir. İkincisinde öğrencilerden sevdiği bir masal kahramanının özelliklerini yazmaları istenmiştir.

Öğrenci çalışma kitabında yer alan etkinlikler kapsamında gerçekleştirilen dijital öyküleme çalışmalarına dayalı olarak oluşturulan öğrenci ürünleri incelendiğinde; öğrencilerin, yazım ve noktalamaya ilişkin yaptıkları hataların kısmen azaldığı görülmektedir. Bununla birlikte yazılarında daha farklı hatalar yaptıkları görülmüştür.

Yazım kuralları açısından ürünler incelendiğinde, aynı sahnede bazı cümlelerin tamamen büyük harflerle, bazılarının ise küçük harflerle yazıldığı görülmüştür. Benzer şekilde bir cümlede bazı kelimelerin tamamen büyük harflerle, bazı kelimelerin ise küçük harflerle yazıldığı Görsel 4’te gösterilmiştir:

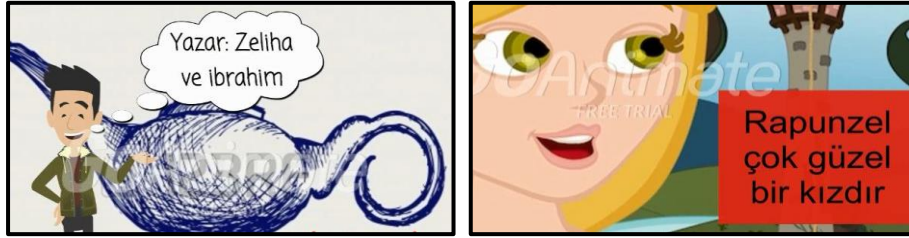


**Görsel 4.** Büyük küçük harf uyumsuzluğu (“<https://goanimate.com/>” adlı internet sitesi üzerinde oluşturulan öğrenci dijital ürünlerinden alınmıştır.)

Yazım kuralları açısından yapılan incelemede, özel isimlerin ilk harfini büyük yazma kuralındaki hataların kısmen azaldığı görülmüştür. Ayrıca cümleye büyük harfle başlama kuralı ile ilgili hataların tamamen düzeldiği gözlemlenmiştir (bkz. Görsel 5). Bilgisayar ortamında yazım yanlışlarının altının



çizili olması öğrenciler için anlık dönüt oluşturmuştur. Öğrencilerin bu uyarıya dikkat etmesi yazım yanlışlarının azalmasında etkili olmuştur.



**Görsel 5.** Yazım kurallarında kısmen düzeltilmeler (“<https://goanimate.com/>” adlı internet sitesi üzerinde oluşturulan öğrenci dijital ürünlerinden alınmıştır.)

Noktalama işaretleri açısından ürünler incelendiğinde, öğrencilerin neredeyse tamamının nokta işaretini kullanmadıkları görülmüştür. Noktalama işaretlerinin kullanılmaması, dijital ortamda öğrencilerin çok sayıda yazım yanlışları yapmalarına neden olmaktadır (bkz. Görsel 6).



**Görsel 6.** Noktalama işaretlerinin kullanılmaması (“<https://goanimate.com/>” adlı internet sitesi üzerinde oluşturulan öğrenci dijital ürünlerinden alınmıştır.)

Cümle ve kelime kullanımı açısından ürünler incelendiğinde, öğrenci ürünlerinde cümle sayılarında az oranda bir artış olmakla birlikte, kelime sayılarında ise belirgin bir artış olmadığı söylenebilir. Kullanılan ortalama cümle sayısı 11 olmakla birlikte, kelime sayısı 56 olarak görülmüştür. Dijital öyküleme sürecinde sahne oluşturma ile süreç öğeleri açılarından ürünler incelendiğinde; dijital ürünlerin ortalama 8 sahneden oluştukları ve 40 saniye uzunluğunda oldukları gözlenmiştir. Tüm öğrenci gruplarının sahnelere ses ekleyebildikleri görülmüştür.

Öğrencilerin sahnelere efekt verebildikleri ancak yazılara efekt veremedikleri görülmüştür. Bununla birlikte, tüm öğrenci grupları sahnelerine fon müziği ekleyebilmiştir. İçerik açısından ürünler incelendiğinde; öğrencilerin bazı sahnelerde sitenin sunduğu hazır temaların dışına çıkarak kendi belirledikleri ve Google Görseller üzerinden indirdikleri resimleri kullandıkları görülmüştür. Ürünlerin karakter sayılarında artış olduğu söylenebilir. Oluşturulan grupların yaklaşık yarısı, değişen olaylara göre karakterlerin yüz ifadelerini değiştirebilmektedirler (bkz. Görsel 7).



**Görsel 7.** Değişen olaylara göre karakterlerin yüz ifadeleri (“<https://goanimate.com/>” adlı internet sitesi üzerinde oluşturulan öğrenci dijital ürünlerinden alınmıştır.)

Öğrencilerin tamamının yazma yönergesinde verilen yönergeye uygun ürünler ortaya koyduğu görülmüştür. Bu bağlamda, genel olarak öğrenci ürünlerinin gelişim gösterdiği söylenebilir. Araştırmacı bununla ilgili olarak günlüğünde şu ifadeleri kullanmıştır:

*“Öğrenci çalışmalarında iyileşmeler var. Dijital öykü oluşturmadaki motivasyonları devam ediyor. Sürekli yanıma gelip sorular sorarak en güzelini yapmaya çalışıyorlar (A.G. 8, 22.03.2017).”*

### Üçüncü Dijital Öyküye İlişkin Bulgular (Bilgilendirici Metin-Özetleme)

Dijital öyküleme çalışmasının bu aşaması, Türkçe ders kitabında yer alan “Güzel Ülkem Türkiye” temasındaki “Anadolu Üstüne” metnine dayalı olarak yürütülmüştür. Bu metinde Anadolu’da yaşayan medeniyetler (Hititler, Selçuklar, Osmanlılar) hakkında tarihi bilgiler verilmektedir. Bununla birlikte bu medeniyetlerin yaptığı savaşlardan ve Anadolu’ya kazandırdıkları tarihi eserlerden de bahsedilmektedir. Metinde Türkiye’nin çeşitli illerinde bulunan tarihi eserlerin (minare, medrese, kümbet, köprü) yapısal özelliklerini anlatan bilgiler bulunmaktadır. Bilgilendirici türdeki bu metne ait öğrenci çalışma kitabındaki yazma etkinlikler dijital öyküleme çalışmaları kapsamında gerçekleştirilmiştir. Öğrenci çalışma kitabında verilen yazma yönergesinde öğrencilerden İshakpaşa Sarayı’nın özelliklerini maddeler halinde yazmaları ve en önemli özelliğini belirtmeleri istenmiştir. Dijital öyküleme çalışması, iki öğrenciden oluşan eşli çalışma şeklinde gerçekleştirilmiştir. İkinci etkinlikte verilen yazma yönergesinde öğrencilerden, “Anadolu Üstüne” adlı metinden öğrendiklerini özetlemeleri ve önemli noktaları vurgulayarak yazmaları istenmiştir.

Bu etkinlikte ortaya çıkan dijital öyküler incelendiğinde; öğrencilerin yazım ve noktalamaya ilişkin kurallara daha çok dikkat ettikleri görülmektedir. Yazım kuralları açısından ürünler incelendiğinde, özel isimlerin ilk harfini büyük yazma ve cümleye büyük harfle başlama kurallarında hata yapmadıkları görülmüştür. Noktalama işaretleri açısından ise öğrencilerin tamamına yakınının nokta işareti kullandıkları ve nokta işaretinden sonra yazılan cümlelerin ilk harfinin büyük yazılması kuralına da çoğunlukla uydukları belirlenmiştir. Kesme işareti, iki nokta, tırnak işareti, kısa çizgi ve soru işareti gibi noktalama işaretlerinin bazı öğrenciler tarafından dijital ürünlerinde ilk kez kullanıldığı görülmüştür (bkz. Görsel 8).



**Görsel 8.** Noktalama işaretlerinin kullanımı (“<https://goanimate.com/>” adlı internet sitesi üzerinde oluşturulan öğrenci dijital ürünlerinden alınmıştır.)

Cümle ve kelime kullanımı açısından incelendiğinde, öğrenci ürünlerinde cümleler sayı olarak artış göstermekle birlikte öğrencilerin daha uzun cümleler kurdukları da görülmektedir. Seçilen kelimeler istenilen anlamı vermede yeterli olmakla birlikte cümlelerin çoğu da içerik ve anlam akışına uygun olarak kullanılmıştır.

Kullanılan ortalama cümle sayısı 13 olmakla birlikte kelime sayısı 95 olarak belirlenmiştir. Kullanılan cümle sayısında git gide bir artış olmakla birlikte kullanılan kelime sayısında ise ciddi bir artış olduğu görülmüştür. Dijital öyküleme sürecinde sahne oluşturma ile süreç öğeleri açısından ürünler incelendiğinde; dijital ürünlerin ortalama 11 sahneden oluştuğu ve 87 saniye uzunluğunda oldukları ortaya çıkmıştır. Tüm öğrenci gruplarının sahnelere ses ekleyebildikleri görülmüştür. Ayrıca sahnelere ve yazılara da efekt verilmiştir. Bununla birlikte tüm öğrenci grupları sahnelerine fon müziği ekleyebilmiştir. İçerik açısından ürünler incelendiğinde; çoğu öğrencinin yazma yönergesinde verilen yönergeye uygun ürünler ortaya koymuştur.

#### **Dördüncü Dijital Öyküye İlişkin Bulgular (Öykü)**

Dördüncü dijital öyküleme çalışması Türkçe ders kitabında yer alan “Güzel Ülkem Türkiye” temasındaki “Ülkem’in Renkli Haritası” metnine dayalı olarak gerçekleştirilmiştir. Metin öyküleyici metin türündedir. Metinde, Ülkem adında bir kızın çizdiği Türkiye haritası üzerinden Türkiye’nin denizleri, dağları, ırmakları, gölleri ve bazı illeri hakkında açıklayıcı bilgiler verilmektedir. Bu coğrafik yerlerin haritalarda hangi renge boyanması gerektiği de vurgulanmaktadır. Bu etkinlikte yazma yönergesi bir resim ile birlikte verilmiştir. Yönergede öğrencilerden resimdeki konuşmalarda ve tabelalarda geçen birleşik adları bulmaları ve bu birleşik adları kullanarak kısa bir öykü ya da oyun yazmaları istenmektedir. Dijital öyküleme çalışması, iki öğrenciden oluşan eşli çalışma şeklinde gerçekleştirilmiştir. Öğrenci çalışma kitabında yer alan etkinlik kapsamında gerçekleştirilen dijital öyküleme çalışmalarına dayalı olarak oluşturulan öğrenci ürünleri incelendiğinde; öğrencilerin, yazım ve noktalamaya ilişkin kurallara oldukça fazla dikkat ettikleri görülmektedir.

Yazım kuralları açısından ürünler incelendiğinde; özel isimlerin ilk harfini büyük yazma ve cümleye büyük harfle başlama kurallarına uydukları çalışmalardan anlaşılmıştır. Dijital ürünler incelendiğinde soru eklerine yer verilerek, bu eklerin ayrı yazıldığı görülmüştür.

Noktalama işaretleri açısından ürünler incelendiğinde; öğrencilerin tamamına yakının nokta işareti kullandıkları ve nokta işaretinden sonra yazılan cümlelerin ilk harfinin büyük yazılması kuralına da çoğunlukla uydukları gözlenmiştir. Bununla birlikte, oluşturulan dijital ürünlerde kesme işaretinin kullanım amaçlarına uygun olarak yer vermenin arttığı görülmüştür (bkz. Görsel 9). Öğrenci ürünlerindeki bu gelişmelerin nedeni olarak yazma sürecinde anında dönüt almaları gösterilebilir. Elektronik ortamda ürün oluştururken bilgisayarın yanlış yazımlarda altını çizmesi öğrencilerin

dikkatini çekip anında düzeltme yaptıklarını düşündürebilir. Bu duruma ilişkin bir öğrenci günlüğüne şu ifadeleri yazmıştır:

*“Orada imlâ hataları falan direkt olarak düzgün şekilde yazıldığı çıkıyor bilgisayarda. Ben yanlış yazsam da bilgisayar beni uyarıyor. Bu kelimeyi ben böyle biliyordum, bak doğrusu buymuş, böyleymiş diye düşünüyorum. Hatalarımın hemen önüme düzgün bir şekilde yazılmış hali çıkıyor ya. Anında düzeltme. Ben öyle yazmak isterken başka türlü karşıma çıkıyor. Ben bunu böyle bilmiyordum falan. Hatamı anında düzeltiyorum (Ö.G. 7, 25.05.2017).”*



**Görsel 9.** Kesme işaretinin doğru kullanımı (“https://goanimate.com/” adlı internet sitesi üzerinde oluşturulan öğrenci dijital ürünlerinden alınmıştır.)

Cümle ve kelime kullanımı açısından incelendiğinde; öğrenci ürünlerinde kullanılan ortalama cümle sayısı 15 olmakla birlikte kelime sayısı 100 olarak hesaplanmıştır. Kullanılan cümle ve kelime sayısında artış olduğu görülmektedir. Dijital ürünlerde bağlaç kullanımına yer verildiği ayrıca uzun cümleler kurularak anlatımın güçlendirilmek istendiği de görülmüştür (bkz. Görsel 10).



**Görsel 10.** Bağlaç kullanımı ve uzun cümle örnekleri (“https://goanimate.com/” adlı internet sitesi üzerinde oluşturulan öğrenci dijital ürünlerinden alınmıştır.)

Dijital ürünlerde oluşturulan cümlelerde, bazı öğrencilerin sebep sonuç ilişkilendirmesine yönelik anlatımlara yer verdikleri görülmüştür (bkz. Görsel 11). Öğrenci çalışma kitabında yer alan yazma etkinliklerinde, öğrencilerden yazdıklarında sebep-sonuç ilişkisine dikkat etmeleri vurgulanmıştır. Bu durum süreç içerisinde öğrenci ürünlerine yansımıştır.





**Görsel 11.** Sebep sonuç belirten ifadeler (“<https://goanimate.com/>” adlı internet sitesi üzerinde oluşturulan öğrenci dijital ürünlerinden alınmıştır.)

Bu etkinlikte, öğrencilerin öykülerinde karakter, yer ve zaman öğelerine yer verdikleri görülmüştür. Dijital öyküleme sürecinde sahne oluşturma ile süreç öğeleri açılardan ürünler incelendiğinde; dijital ürünlerin ortalama 12 sahneden oluştuğu ve 90 saniye uzunluğunda oldukları belirlenmiştir. Tüm öğrenci gruplarının sahnelere ses, fon müziği ve efekt ekleyebildikleri görülmüştür. İçerik açısından ürünler incelendiğinde; öğrencilerin yazma yönergesinde verilen yönergeye uygun ürünler ortaya koyduğu görülmüştür. Dijital ürünlerde kullandıkları karakterlere verdikleri isimlerin seçiminde birleşik isimlere kolaylıkla ve hatasız yer vermişlerdir. Ürünlerde öğrenciler kendi belirledikleri ve Google Görsellerden indirdikleri resimleri sahnelerine eklemiştir (bkz. Görsel 12).



**Görsel 12.** Birleşik isimlerin ürünlerde kullanımı (“<https://goanimate.com/>” adlı internet sitesi üzerinde oluşturulan öğrenci dijital ürünlerinden alınmıştır.)

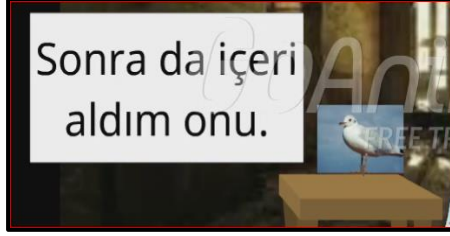
### Beşinci Dijital Öyküye İlişkin Bulgular (Bilgilendirici Metin)

Beşinci dijital öyküleme çalışması, Türkçe ders kitabında yer alan “Sağlık ve Çevre” temasındaki “Gümüş Tüylü Martı” metnine dayalı olarak gerçekleştirilmiştir. Metin bilgilendirici metin türündedir. Metinde petrol tankerlerinin, denizi kirleterek çevre sorunlarına neden oldukları ve bu kirlilikten deniz canlılarının nasıl etkilendikleri anlatılmaktadır. Gümüş tüylü bir martının da avlanırken denize düşmesine ve her tarafını kaplayan petrolden kurtulma çabasına metinde yer verilmiştir. Öğrenci çalışma kitabındaki etkinliğin yazma yönergesinde “Kanatları onu daha ileriye götürmeyi reddetti” cümlesi verilerek metni istedikleri sonuca göre tamamlamaları istenmektedir.

Öğrenci çalışma kitabında yer alan etkinlik kapsamında gerçekleştirilen dijital öyküleme çalışmalarına dayalı olarak oluşturulan öğrenci ürünleri incelendiğinde; öğrencilerin, yazım ve noktalama kurallarını dikkate aldıkları, bağlayıcı kelimelerle artık uzun cümleler kurarak kendilerini ifade ettikleri görülmektedir.

Yazım kuralları açısından ürünler incelendiğinde, özel isimlerin ilk harfini büyük yazma ve cümleye büyük harfle başlama kurallarına uydukları görülmüştür. Dijital ürünler incelendiğinde bağlaçlara yer verildiği, bunların ek olmadığının ayırımına varılarak ayrı yazıldığı Görsel 13’te görülmüştür.





**Görsel 13.** Bağlaçların doğru yazımı (“https://goanimate.com/” adlı internet sitesi üzerinde oluşturulan öğrenci dijital ürünlerinden alınmıştır.)

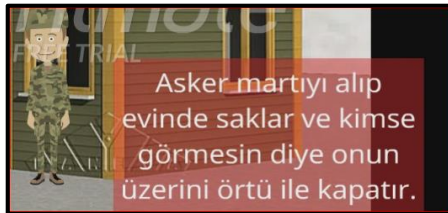
Noktalama işaretleri açısından ürünler incelendiğinde; öğrencilerin ürünlerinde nokta işareti kullandıkları ve nokta işaretinden sonra yazılan cümlelerin ilk harfinin büyük yazılması kuralına uydukları görülmüştür. Dijital ürünlerde sahnelerin akışına bağlı olarak soru cümlelerine yer verdikleri ve cümlelerin sonunda soru işareti kullandıkları görülmüştür.

Cümle ve kelime kullanımı açısından incelendiğinde, öğrenci ürünlerinde kullanılan ortalama cümle sayısı 17 olmakla birlikte, kelime sayısı 115 olarak görülmüştür. Ayrıca dijital ürünlerde bağlayıcı kelimeler aracılığıyla kısa cümlelerin birleştirilip, uzun cümle halinde kullanıldıkları ve daha güçlü anlatımlara yer verildiği görülmüştür (bkz. Görsel 14). Ayrıca Türkçe dersi sürecinde öğrencilerin yazma etkinliğini sabırsızlıkla beklemeleri, araştırmacı günlüğüne şu şekilde yansımıştır:

*“Yazma etkinliklerini ipe çekiyorlar. Dersin başında bilgisayarımızı açalım mı, ne zaman açacağız sorularının ardı arkası kesilmiyor. Yazma etkinliğinin bir an önce başlaması için sabırsızlanıyorlar (A.G. 25, 20.05.2017).”*

Öğrencilerden birinin bu konuda öğrenme günlüğüne yazdığı ifadeler şu şekildedir:

*“Bugün bayağı heyecanlandım çünkü hayalimdeki her şeyi orada çizgi film olarak yapabiliyorum. Evde öykülerime devam etmek istiyorum ama okulda yapmamız gerekiyor. Ben evde hayal etmeye devam ediyorum (Ö.G.10, 22.05.2017).”*



**Görsel 14.** Bağlaç kullanımı ve uzun cümle örnekleri (“https://goanimate.com/” adlı internet sitesi üzerinde oluşturulan öğrenci dijital ürünlerinden alınmıştır.)

Dijital ürünlerde oluşturulan cümlelerde, öğrencilerin sebep sonuç ilişkilendirmesine yönelik anlatımlara daha fazla yer verdikleri görülmüştür (bkz. Görsel 15).



**Görsel 15.** Sebep sonuç belirten ifadeler ("<https://goanimate.com/>" adlı internet sitesi üzerinde oluşturulan öğrenci dijital ürünlerinden alınmıştır.)

Dijital öyküleme sürecinde sahne oluşturma ile süreç öğeleri açılarından ürünler incelendiğinde; dijital ürünlerin ortalama 13 sahneden oluştuğu ve 96 saniye uzunluğunda oldukları belirlenmiştir. Tüm öğrenci gruplarının sahnelere ses ve fon müziği ekleyerek, sahnelere ve yazılara efekt verdikleri görülmüştür.

İçerik açısından ürünler incelendiğinde; öğrenci çalışma kitabında yer alan yazma yönergesinde istenilenlere uygun ürünler ortaya konmuştur. Bu bağlamda öğrencilerin, bağlaçlar aracılığıyla kısa cümleleri birleştirip uzun cümle oluşturdukları belirlenmiştir.

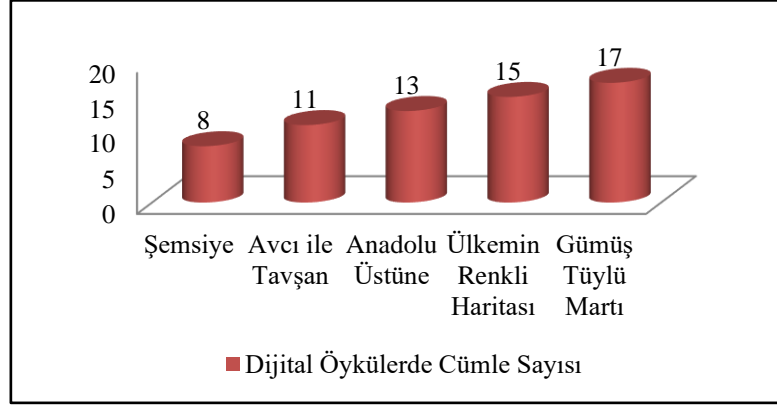
Dijital öyküleme sürecinde yaptıkları çalışmalarda öğrenciler, hikâye unsurlarının kullanımına daha fazla yer vermekte ve bu öğeleri amaca uygunluk açısından daha dikkatli seçerek kullanmaktadırlar. Öğrenciler, bu konuya ilişkin günlüklerinde şu ifadelere yer vermişlerdir:

*"Artık hikâye yazmayı seviyorum. Dijital öykü oluştururken bunu sahnelerden öğrendim. Ben unutsam da o bana hatırlatıyor. Hikâye oluşturma eskiden de iyiydi ama bu sefer daha çok iyi oldu her şeyi öğrendik (Ö.G. 11, 23.05.2017)."*

*"Hikâye kahramanlarına az dikkat ediyordum ama şimdi Goanimate sitesinde çok dikkat ediyorum. Hem kahramanları bulmak çok eğlenceli sonra olayı zihnimde canlandırıp mekân seçiyorum (Ö.G. 2, 22.05.2017)."*

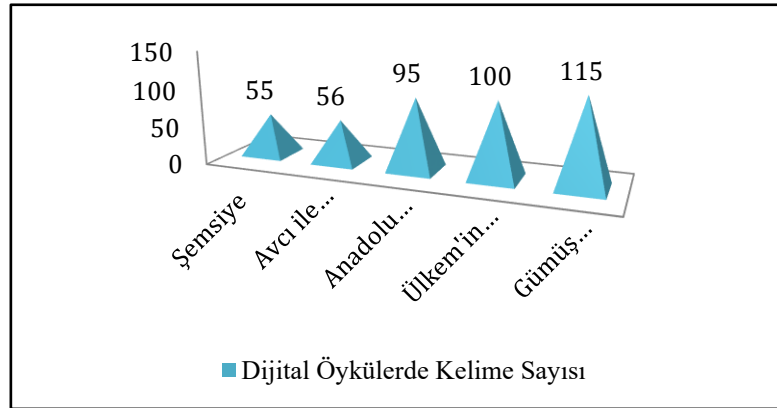
*"Eşyayı koyarken ve sahneyi yaparken karakter, mekân onlara dikkat ediyorum artık. Çünkü olayın belli bir mantığının olması lazım (Ö.G. 9, 24.05.2017)."*

Uygulama süreci bir bütün olarak değerlendirildiğinde, ilk dijital öyküleme ürünü ile son dijital öyküleme ürünü arasında cümle ve kelime sayıları açılarından farklılık olduğu görülmektedir (bkz. Şekil 2, Şekil 3). Ürünler cümle sayısı açısından incelendiğinde, grafikte düzenli bir artış olduğu Şekil 2'de görülmektedir:



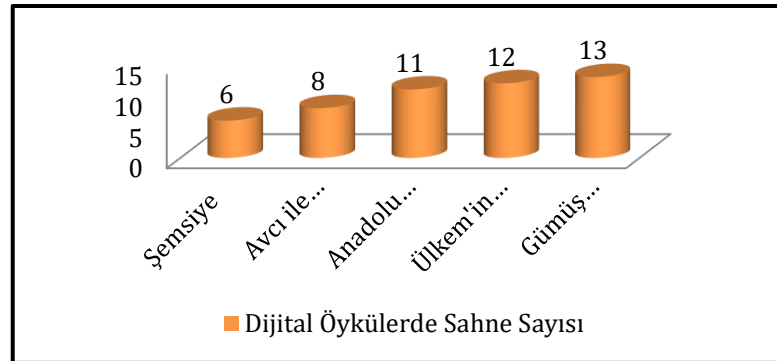
Şekil 2. Dijital öykülerde cümle sayısı

Uygulama sürecinde öğrenci ürünleri incelendiğinde, dijital ürünlerin yazma ve teknoloji boyutlarında gelişmeler olduğu görülmektedir.

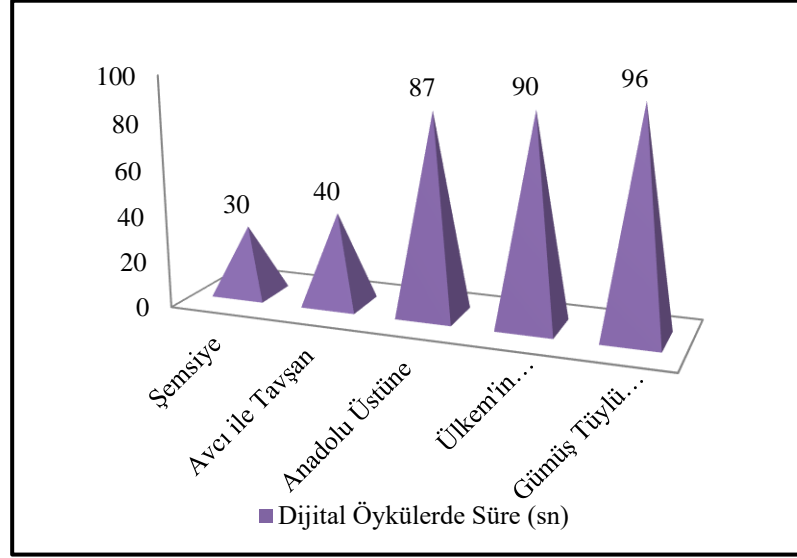


Şekil 3. Dijital öykülerde kelime sayısı

Dijital öyküleme sürecinde öğrenci ürünleri incelendiğinde, ilk dijital öyküleme ürünü ile son dijital öyküleme ürünü arasında sahne sayıları ve video süreleri açısından farklılık olduğu görülmektedir. Ürünler, sahne sayıları ve video süreleri açısından incelendiğinde, grafikte düzenli bir artış olduğu görülmektedir (bkz. Şekil 4 ve Şekil 5).



Şekil 4. Dijital öykülerde sahne sayısı



Şekil 5. Dijital öykülerde süre (sn)

Sahne sayısı ve video süresinde gerçekleşen artışın, süreç içerisinde beş farklı metin ile gerçekleştirilen dijital öyküleme çalışmalarında öğrencilerin bilgisayar açıp kapama, dosya açma-kapatma-taşıma-kaydetme, fare kullanma gibi temel teknolojik yeterliliklerinde gelişmeler sağlanması olarak düşünülebilir. Davis (2004), yaptığı bir çalışmada dijital öykü ile öğrencilerin çeşitli teknik araçlarla ilgili yeterlik elde ettiklerini ortaya koymuştur. Bununla birlikte internete girme, resim ve müzik kullanma, ses kaydı yapma, klavye bilgisi gibi becerilerinin süreç içerisinde gelişmesi oluşturulan sahne sayısı ve video süresindeki düzenli artışın nedeni olarak gösterilebilir. Bu süreç içerisinde öğrencilerin, teknolojik yeterliliklerinde gelişmeler olduğu düşünülebilir.

### Sonuç, Tartışma ve Öneriler

İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin dijital öyküleme çalışmalarıyla ürettikleri dijital ürünleri betimlemeyi amaçlayan bu çalışmada, dijital öykülemenin yazma becerilerini geliştirmede etkili bir araç olabileceği ortaya konmuştur. Dijital öykü uygulamaları öğrencilerin sadece yazma becerilerini değil teknoloji kullanım becerilerini de desteklemektedir. Türkçe derslerinde web tabanlı dijital öykü kullanımı öğrencilerin teknolojiyi gerek sınıf içinde gerekse sınıf dışında verimli bir biçimde kullanmasına katkı sağlamaktadır.

Bu araştırma ile dijital öykü oluşturmanın; öğrencilerin noktalama işaretlerini kullanma, kelime ve cümle bilgisi yeterlikleri ile bu becerilerini geliştirerek geleneksel yazma uygulamasından farklı olarak kullanılabilecek bir araç olduğu belirlenmiştir. Dijital ürünler, biçimsel nitelikler (kelimelerin yazım kurallarına uygunluğu, noktalama işaretleri) ve içerik (düşünceler, tutarlılık, hikâye öğeleri, yönergeye uygun yazma) ile cümle ve kelime kullanımı bakımından değerlendirilmiştir. Öğrencilerin dijital ürünlerinde yazım kuralları ve noktalama işaretlerinin kullanımı boyutlarında gelişmeler olduğu ortaya konmuştur. Benzer şekilde ürünlerde kullanılan karakterler, mekân, problem gibi hikâye öğelerini; öğrencilerin süreç içerisinde geliştirdikleri görülmüştür. Ayrıca, araştırmanın uygulama sürecinde dijital ürünlerde kullanılan kelime sayısı ve cümle sayısının artış gösterdiği, daha uzun ve kapsamlı cümleler yazıldığı, cümleler arasında sebep sonuç ilişkileri kurulduğu, bağlaçlara yer verildiği belirlenmiştir. Türkiye'deki araştırmalar, öğrencilerin pek çoğunun yazılı anlatım becerilerinin zayıf

olduğunu göstermektedir. Yapılan bu araştırmalarda, en fazla karşılaşılan yazma sorunlarının biçimsel açıdan; noktalama işaretlerinin kullanılmaması, cümleye büyük harfle başlanılmaması, harf/hece/kelime eksik yazılması, içerik açısından ise yazılarda mantıksal bir bütünlüğün oluşturulamaması, paragraf bütünlüğünü sağlayan cümleler arasında düşünce ve anlatım bütünlüğünün kurulamaması, paragraflar arasında mantıklı bağlar kurulamaması ve yazılı anlatım becerileri bakımından köy ile kent öğrencileri arasında anlamlı derecede bir fark olduğu sonuçları ortaya çıkmıştır (Önder, 2009; Alkan, 2007; Demir, 2000). Bu araştırmadan elde edilen sonuçlar, Türkçe dersi yazma öğrenme alanı içinde teknoloji ve çoklu medya araçlarının kullanımının öğrencilerin yazma becerilerini olumlu yönde etkilediğini göstermektedir. Xin (2013) yaptığı çalışmada, dijital öyküleme ile öğrencilerin yazılarındaki toplam kelime sayısında, tam cümle sayısında ve doğru kelime sayısında gelişmeler yaşandığını belirlemiştir. Campbell'ın (2012) yaptığı çalışmada, öğrenciler yüksek nitelikli ürünler ortaya çıkarmışlar ve zamanla daha uzun ve daha karmaşık öyküler ortaya çıkararak yazma becerilerini geliştirmişlerdir. Benzer bir şekilde Yamaç (2015) tarafından yapılan çalışmanın sonucunda, yazma niteliği açısından fikirler, organizasyon, kelime seçimi, cümle akıcılığı ve yazım alt boyutlarında gelişmeler olduğu ve yazılan metinlerdeki hikâye öğelerinde ve kullanılan kelime sayısında artış olduğu belirlenmiştir. Özer'in (2016) yaptığı çalışmanın sonuçları, dijital öykü anlatımının kelime öğretiminde değerli ve etkili bir yaklaşım olabileceğini göstermiştir. Yapılan diğer bir çalışmada, dijital öykü anlatımının öğrencilerin yazma becerilerinde gelişme olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Çıralı, 2012). Karakoyun (2014) yaptığı çalışmada dijital öyküleme etkinliklerinin 21. yüzyıl becerilerini geliştirdiği sonucuna ulaşmıştır. Bu araştırmanın sonuçları ile dijital öykülerin, öğrencilerin yazma becerilerinin gelişimi üzerine yapılan diğer araştırma sonuçları birbiriyle örtüşmektedir.

Araştırma sonuçları göz önünde bulundurulduğunda, geleneksel anlamda okuma ve yazma çalışmaları yerine çevrimiçi ortamlarda okuma ve yazma çalışmaları, interneti öğrenme aracı olarak etkin bir şekilde kullanma ve çok biçimli metinler oluşturma gibi uygulamaların öğrenme ortamında işe koşulması öğrencilerin yazma becerilerini geliştirecektir. Dijital öyküleme çalışmalarında, öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeyleri, yazma etkinliklerinin seçimi, öğretmenlerin bu konudaki yetkinlikleri, okulun sunduğu teknolojik imkânlar süreci etkileyen değişkenler olarak belirlenmiştir.

Türkçe derslerinde dijital öyküleme çalışmalarına geçmeden bu değişkenlerin kontrol edilmesi sürecin işlevsel bir biçimde yürütülmesinde etkili olacaktır. Aynı zamanda dijital öyküleme sürecinin yazma etkinliklerine ayrılan sürenin ötesine geçtiği dikkate alınarak planlamalar yapılmalıdır.



**Kaynaklar / References**

- Abou Shaaban, S. S. (2015). The effects of digital storytelling, storytelling and storyreading on enhancing Palestinian ninth graders' paragraph writing skills. *European Journal of Educational Studies*, 7(1), 23-34.
- Alkan, Z. N. (2007). *İlköğretim beşinci sınıf öğrencilerinin yazılı anlatım hataları*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Eskişehir.
- Baki, Y. (2015). *Dijital öykülerin altıncı sınıf öğrencilerinin yazma sürecine etkisi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Atatürk Üniversitesi, Erzurum.
- Banaszewski, T. M. (2005). *Digital storytelling: Supporting digital literacy in grades 4-12*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Georgia Institute of Technology.
- Barrett, H. (2009). How to create simple digital stories. <http://electronicportfolios.com/digistory/howto.html> (Erişim: 27.06.2017).
- Campbell, T., (2012). Digital storytelling in an elementary classroom: going beyond entertainment. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 69, 385-393.
- Chung, S. K. (2006). Digital storytelling in integrated arts education. *The International Journal of Arts Education*, 4 (1), 33-63.
- Creswell, J. W. (2013). *Nitel araştırma yöntemleri: beş yaklaşıma göre nitel araştırma ve araştırma deseni*. Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Çıralı, H. (2014). *Dijital hikâye anlatımının görsel bellek ve yazma becerisi üzerine etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Davis, A. (2004). Co-authoring identity: Digital storytelling in an urban middle school. *Then: Technology, Humanities, Education, & Narrative*, 1(1), 1.
- Demir, K. (2000). *Yazılı anlatım becerileri bakımından köy ve kent beşinci sınıf öğrencilerinin durumu*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Çanakkale On Sekiz Mart Üniversitesi, Çanakkale.
- Demirer, V. (2013). *İlköğretim e-öyküleme kullanımı ve etkileri*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi, Konya.
- Dogan, B. and Robin, B. (2009). Educational uses of digital storytelling: Creating digital storytelling contests for K-12 students and teachers. In I. Gibson, R. Weber, K. McFerrin, R. Carlsen, & D. Willis (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2009* (ss. 633-638). Chesapeake, VA: AACE.
- Foley, L. M. (2013). *Digital storytelling in primary-grade classrooms*. Unpublished Doctoral Dissertation, Arizona State University, Phoenix.
- Green, M. R. (2011). *Teaching the writing process through digital storytelling in pre-service education*. Unpublished Doctoral Dissertation. University of Texas A&M: USA.
- Kahraman, Ö. (2013). *Dijital hikâyecilik metoduyla hazırlanan öğretim materyallerinin öğrenme döngüsü giriş aşamasında kullanılmasının fizik dersi başarısı ve motivasyonu düzeyine etkisi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Balıkesir Üniversitesi, Balıkesir.
- Karakoyun, F. (2014). Çevrimiçi ortamda oluşturulan dijital öyküleme etkinliklerine ilişkin öğretmen adayları ve ilköğretim öğrencilerinin görüşlerinin incelenmesi. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Kulla-Abbott, T. M. (2006). *Developing literacy practices through digital storytelling*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, University of Missouri, St. Louis.

- McLellan, H. (2006). Digital storytelling in higher education. *Journal of Computing in Higher Education*, 19(1), 65-79.
- MEB. (2009). *İlköğretim Türkçe dersi öğretim programı ve kılavuzu (1-5. Sınıflar)*. Ankara: Millî Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- MEB. (2015). *İlköğretim Türkçe dersi öğretim programı ve kılavuzu (1-8. Sınıflar)*. Ankara: Millî Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Ohler, J. (2013). *Digital storytelling in the classroom: New media pathways to literacy, learning, and creativity*. Thousand Oaks, CA: Corwin.
- Önder, N. (2009). İlköğretim okulları 3. sınıf öğrencilerinin konuşma ve yazma sorunları (Bitlis örneği) Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Bolu.
- Özer, M. (2016). *Dijital hikâye anlatımının kelime öğrenme ve akılda tutmadaki rolü: Harran Üniversitesi'nde bir durum çalışması*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çağ Üniversitesi, Mersin.
- Patton, M. Q. (2014). *Nitel araştırma ve değerlendirme yöntemleri*. (Bütün M. ve Demir B. S. Çev. Ed.). Ankara: Pegem Akademi.
- Robin, B. (2006). The educational uses of digital storytelling. *Technology and teacher education annual*, 1, 709.
- Robin, B. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory Into Practice*, 47(3), 220-228. doi: <http://dx.doi.org/10.1080/00405840802153916>
- Sadık, A. (2008). Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Educational Technology Research and Development*, 56(4), 487-506.
- Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2010). Developing a framework for advancing e-learning through digital storytelling. In *IADIS International Conference e-learning* (ss. 169-176).
- Stojke, A. E. (2009). *Digital storytelling as a tool for revision*. Unpublished Doctoral Dissertation, Oakland University, Rochester, Michigan.
- Tolisano, S. (2008). Digital storytelling part II. Langwitches [Blog mesajı]. <http://langwitches.org/blog/2008/04/25/digital-storytelling-part-ii/> adresinden erişilmiştir.
- Xin, J. (2013). Using digital stories in writing instruction for secondary students with disabilities. In *2013 International Conference on Educational Research and Sports Education* (ss.191-192).
- Yamaç, A. (2015). *İlkokul üçüncü sınıf öğrencilerinin yazma becerilerinin gelişiminde dijital hikâyelerin etkisi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Yüksel, P. (2011). *Using digital storytelling in early childhood education: A phenomenological study of teachers' experiences*. Unpublished Doctoral Dissertation, Middle East Technical University, Ankara.

#### Yazarlar

Gökhan DAYAN, Millî Eğitim Bakanlığına bağlı bir devlet okulunda müdür yardımcısı olarak görev yapmaktadır.

Dr. Pınar GİRMEN, Eğitim Fakültesi Sınıf Eğitimi alanında görevli öğretim üyesidir. Çalışma alanları arasında Türkçe eğitimi, dil öğretimi yer almaktadır.

#### İletişim

Gökhan DAYAN, [gokhandayan@yahoo.com](mailto:gokhandayan@yahoo.com)

Doç. Dr. Pınar GİRMEN, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Temel Eğitim Bölümü, Meşelik Yerleşkesi, 26480 Eskişehir / TÜRKİYE

e-posta: [pgirmen@gmail.com](mailto:pgirmen@gmail.com)

## Summary

**Purpose and Significance.** Digital storytelling is a presentation of digital elements such as text, image, video and audio as a multimedia presentation in an electronic environment esthetically (Chung, 2006). Digital storytelling consists of multimedia elements such as image, video music and text. Nowadays, due to the changes in learners' interests and needs, digital storytelling approach has become a powerful tool for teachers and students in educational settings (Robin, 2006, 2008). In various researches based on digital story to learners in learning environment, it points out that digital stories enrich learning environments and experiences. (Sadık, 2008), develop exploratory, technical, presentation, editing and writing skills (Doğan and Robin, 2009), improve academic success, attitude, motivation and learning strategies (Kahraman, 2013; Demirer, 2013), and enable students to gain self-confidence (Yüksel, 2011). Digital storytelling is seen as a perception that puts forward the use of media literacy and technology in Turkish Language Teaching Program. Statements which take place in achievements at different class levels such as *"supporting the conversation in appropriate situations with multimedia tools such as visuals, graphics etc."* and *"using drawing, graphics, visuals and other multimedia elements to enhance narration."* demonstrate that digital competence skills are at forefront for the use of technology and media tools (MEB, 2015). In that context, within the scope of the research, it is thought that the realization of writing activities in Turkish lesson by using digital storytelling steps would make a significant contribution to the achievement of the use of technology, media literacy and media tools. The aim of this research is to describe the digital products by students in primary school 4<sup>th</sup> grade during Turkish course writing. In response to this basic aim, following questions were asked:

How is the development of the quality of digital products created by students?

How is the reflection of storytelling activities to students' writing skills?

**Methodology.** In this research, a special case of digital story and writing reflections are described considering cause and effect relationships. As it deals with digital fictions as a single unit of analysis, the research is carried out with a holistic single design at the special case in the study. Case study design is a qualitative approach which is data collection of a limited and updated system in real life in depth by means of multiple information sources in a given time (Creswell, 2013). Research data are collected by means of full participant observations, researcher diaries, students diaries and students digital products.

**Participants.** With a critical state sampling method, which is one of the purposeful sampling types, working group of the study established a primary school where the children of families living in rural areas in Eskişehir have been educated. The study was carried out in this primary school which is 18 km away from the center of Eskişehir province in the second semester of 2016-2017 academic year. Participants of the study are 10 students including 4 girls and 6 boys in 4<sup>th</sup> grade elementary school. Considering current achievements from previous year, it is assumed that students at the implementation class level know the basic elements (heroes, place, time, event etc.) which should be in the story when determining the class level to be implemented. In other words, the 4<sup>th</sup> grade students were selected with the idea of providing level of readiness for the digital storytelling research and necessary competencies for the implementation. It was supposed that students selected as the study's working group had a basic information technology skills as well as the ability to write a story for the digital storytelling study. Critical situations refer to the situations that emphasize an important thing explicitly or that are important in one way or another under normal circumstances. The basis of critical situation sample is formed by an impression *"If it is there, it can be anywhere."* or vice versa *"If it is not there, it will be not be anywhere."* (Patton, 2014). The reason of the selection of this group from the

school which is regarded as medium level in terms of academic success and low level in terms of socioeconomic and sociocultural aspects, is the assumption that the digital storytelling activities can be realized in other schools if it can be done in this school.

**Collection and Analysis of Data.** Content analysis was used to analyze data collection by means of researcher diaries, students diaries, observations and documents. At the beginning of the content analysis, researcher's notes in observational applications and students diaries were examined in detail and transferred to the computer via the word program. The screen images of all the steps of the digital products created by students were taken by the researcher and turned into analysis data. Observation and diaries data texts created in an electronic environment are divided into meaningful units, named by researchers and created code list. The conceptual of framework of the research was taken into account in the coding process. After codes were brought together and examined, common points were found between the codes. The collected data were categorized and reached the theme which consists of main lines of research findings. The final form was given to the generated code list and the template by applying to an expert opinion.

**Conclusion and Discussion.** In this study aimed at describing digital products produced by primary school 4<sup>th</sup> grade students through digital storytelling studies, it is shown that digital storytelling is an effective tool in improving writing skills. In addition, with this research, it is determined that creating a digital story will help students use punctuation marks and is a tool which can be use differently from traditional writing practice by improving their skills with vocabulary and sentence competences. It is seen that elements used in digital products such as characters, place, main idea, problem have advanced in the process. Also, in the process of the research, it is determined that number of words and sentences used in digital products increase, longer and more comprehensive sentences are written, cause and effect relations are made among sentences and conjunctions are used. In Xin's study (2013), he determined that learners have an improvement on total number of words, sentences and correct number of words in their texts. In the Campbell's study (2012), students create high quality products and improve their writing skills by producing longer and more complex stories overtime. Similarly, it is determined that there is an improvement in ideas, organization, word selection, sentence fluency and writing sub-dimensions in terms of writing quality and a development in story elements, number of words in the text as a result of study done by Yamaç (2015). The results of Özer's study (2016) show that digital storytelling can be a valuable and effective approach to vocabulary teaching. The result of this research matches up with the results obtained in other studies on how students improve their writing skills. When research results are taken into consideration, applications such as online reading and writing studies instead of traditional ones, effective use of the Internet as a learning tool and multiform text writing will improve students' writing skills in the learning environment.