

# Eđitim Teknolojisi

*kuram ve uygulama*

Yaz 2015

Cilt 5

Sayı 2

Summer 2015

Volume 5

Issue 2

# Educational Technology

*theory and practice*

Cilt 5, Sayı 2, Yaz 2015  
Volume 5, Number 2, Summer 2015

Genel Yayın Editörü / Editor-in-Chief: **Dr. Halil İbrahim YALIN**  
Yardımcı Editör / Co-Editor: **Dr. Tolga GÜYER**

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü / Publisher Editor: **Dr. Sami ŞAHİN**  
Redaksiyon / Redaction: **Dr. Tolga GÜYER**  
Dizgi / Typographic: **Dr. Tolga GÜYER**  
Sayfa Tasarımı / Page Design: **Dr. Tolga GÜYER**  
Kapak Tasarımı / Cover Design: **Dr. Bilal ATASOY**  
İletişim / Contact Person: **Dr. Aslıhan KOCAMAN KAROĞLU**

Taranmaktadır / Indexed in: **ULAKBİM Sosyal Bilimler Veritabanı, Türk Eğitim İndeksi, ASOS Sosyal Bilimler İndeksi**

### Editör Kurulu / Editorial Board

Dr. Abdullah KUZU  
Dr. Akif ERGİN  
Dr. Ana Paula CORREIA  
Dr. Aytekin İŞMAN  
Dr. Buket AKKOYUNLU  
Dr. Cem ÇUHADAR  
Dr. Deniz DERYAKULU  
Dr. Deepak SUBRAMONY  
Dr. Eralp H. ALTUN

Dr. Feza ORHAN  
Dr. H. Ferhan ODABAŞI  
Dr. Hafize KESER  
Dr. Halil İbrahim YALIN  
Dr. Hyo-Jeong So  
Dr. İbrahim GÖKDAŞ  
Dr. Kyong Jee (KJ) KIM  
Dr. M. Oğuz KUTLU  
Dr. M. Yaşar ÖZDEN

Dr. Mehmet GÜROL  
Dr. Michael EVANS  
Dr. Michael THOMAS  
Dr. Özcan Erkan AKGÜN  
Dr. Özgen KORKMAZ  
Dr. S. Sadi SEFEROĞLU  
Dr. Sandie WATERS  
Dr. Scott WARREN  
Dr. Servet BAYRAM

Dr. Şirin KARADENİZ  
Dr. Tolga GÜYER  
Dr. Trena PAULUS  
Dr. Yasemin GÜLBAHAR  
GÜVEN  
Dr. Yavuz AKPINAR  
Dr. Yun-Jo AN

\* Liste isme göre alfabetik olarak oluşturulmuştur. / List is created in alphabetical order

### Hakem Kurulu / Reviewers

Dr. Adile Aşkim KURT  
Dr. Agah Tuğrul KORUCU  
Dr. Arif ALTUN  
Dr. Aslıhan KOCAMAN  
KAROĞLU  
Dr. Ayfer ALPER  
Dr. Aynur KOLBURAN GEÇER  
Dr. Ayşegül BAKAR ÇÖREZ  
Dr. Aytekin İŞMAN  
Dr. Bilal ATASOY  
Dr. Buket AKKOYUNLU  
Dr. Cem ÇUHADAR  
Dr. Deniz DERYAKULU  
Dr. Ebru KILIÇ ÇAKMAK  
Dr. Ebru SOLMAZ  
Dr. Emin İBİLİ  
Dr. Eralp H. ALTUN  
Dr. Erinç KARATAŞ  
Dr. Erhan GÜNEŞ

Dr. Erkan ÇALIŞKAN  
Dr. Erkan TEKİNARSLAN  
Dr. Ertan ZEREYAK  
Dr. Ertuğrul USTA  
Dr. F. Gizem KARAOĞLAN  
Dr. Feza ORHAN  
Dr. Fezile ÖZDAMLİ  
Dr. Filiz KALELİOĞLU  
Dr. H. Ferhan ODABAŞI  
Dr. Hafize KESER  
Dr. Halil ERSOY  
Dr. Halil İbrahim YALIN  
Dr. Hasan ÇAKIR  
Dr. Işıl KABAĞCI YURDAKUL  
Dr. İbrahim GÖKDAŞ  
Dr. Levent ÇELİK  
Dr. M. Oğuz KUTLU  
Dr. M. Yaşar ÖZDEN  
Dr. Mehmet GÜROL

Dr. Mehmet Akif OCAK  
Dr. Mukaddes ERDEM  
Dr. Mustafa Serkan  
GÜNBATAR  
Dr. Mutlu Tahsin ÜSTÜNDAĞ  
Dr. Nadire ÇAVUŞ  
Dr. Necmi EŞGİ  
Dr. Nezh ÖNAL  
Dr. Ömer Faruk URSAVAŞ  
Dr. Ömür AKDEMİR  
Dr. Özcan Erkan AKGÜN  
Dr. Özgen KORKMAZ  
Dr. Ramazan YILMAZ  
Dr. Recep ÇAKIR  
Dr. S. Sadi SEFEROĞLU  
Dr. Sami ŞAHİN  
Dr. Selay ARKÜN KOCADERE  
Dr. Selçuk ÖZDEMİR  
Dr. Semir ÖNCÜ

Dr. Serdar ÇİFTÇİ  
Dr. Serçin KARATAŞ  
Dr. Serpil YALÇINALP  
Dr. Servet BAYRAM  
Dr. Sibel SOMYÜREK  
Dr. Şener BÜYÜKÖZTÜRK  
Dr. Şafak BAYIR  
Dr. Şirin KARADENİZ  
Dr. Tolga GÜYER  
Dr. Tolga KABACA  
Dr. Ümmühan AVCI YÜCEL  
Dr. Ünal ÇAKIROĞLU  
Dr. Yasemin DEMİRARSLAN  
ÇEVİK  
Dr. Yasemin GÜLBAHAR  
GÜVEN  
Dr. Yasemin Koçak USLUCEL  
Dr. Yavuz AKPINAR  
Dr. Yusuf Ziya OLPAK

\* Liste isme göre alfabetik olarak oluşturulmuştur. / List is created in alphabetical order.

### İletişim Bilgileri / Contact Information

İnternet Adresi / Web: <http://dergipark.ulakbim.gov.tr/etku/>  
E-Posta / E-Mail: [tguyer@gmail.com](mailto:tguyer@gmail.com)  
Telefon / Phone: +90 (312) 202 83 17  
Belgegeçer / Fax: +90 (312) 202 83 87

Adres / Adress: Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü,  
06500 Teknikokullar - Ankara / Türkiye

**Makale GemiŖi/Article History**

Alındı/Received: 09.05.2015

Düzeltilme Alındı/Received in  
revised form: 22.06.2015

Kabul edildi/Accepted: 22.06.2015

**ÖĐRETİM SÜRECİNDE HİKÂYE ANLATMANIN TEKNOLOJİYLE DEĐİŖEN DOĐASI:  
DİJİTAL HİKÂYE ANLATIMI****Aslıhan Kocaman Karođlu<sup>1</sup>****Öz**

Teknolojik geliŖimin ok hızlı olduđu Ŗu son yıllarda, bilgi ve iletiŖim teknolojilerinin öđrenme ortamlarına müfredat genelinde entegre edilmesi önerilmesine rađmen, istenilen düzeyde ve başarıda kullanılmadığını belirten birok araŖtırma mevcuttur. Sebeplerine yönelik öne sürölmüş gerekelerden bir tanesi de derslerle nasıl bütünleŖtirileceğinin pratikte bilinmemesi gösterilmektedir. Dijital hikâye anlatımının okul öncesi eğitimden üniversiteye kadar eŖitli öđretim kademelerinde kullanımı, okluortam teknolojilerinin sınıflara entegrasyonu noktasında fayda sađlamaktadır. Dijital hikâye anlatımı, geleneksel hikâye anlatımının oklu ortam teknolojileriyle bütünleŖtirilmesiyle ortaya ıkmış bir yaklaşım olarak eğitim ortamlarında son dönemde sıklıkla kullanılmaktadır. Bu alıŖmada uluslararası literatür incelenerek dijital hikâye anlatımı kavramı kuramsal olarak ele alınmış, öđretim ortamlarında kullanımına yönelik incelemeler yapıp sunulmuş, eŖitlerine deđinilmiş ve Türkiye’de kullanımına yönelik farkındalık oluŖturmak amacıyla eğitimin eŖitli kademelerinde yapılmış akademik alıŖmalardan örnekler verilmiştir. alıŖmanın, dijital hikâye anlatımının öđretim ortamlarında kullanımının eğitimciler tarafından daha iyi anlaşılmasını sađlayacağı düşünölmektedir. alıŖma, öđretimde teknoloji entegrasyonunun önemsendiđi ve desteklendiđi bu dönemde dijital hikâye anlatımı kavramının detaylıca incelenmesi bakımından önemlidir.

**Anahtar Kelimeler:** dijital hikâye anlatımı; öđretimde teknoloji kullanımı; teknoloji entegrasyonu

<sup>1</sup> Öđr.Gör.Dr., Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Faköltesi, BÖTE Bölümü, a.kocamankaroglu@gmail.com

## THE CHANGING NATURE OF STORYTELLING BY MEANS OF TECHNOLOGY IN THE INSTRUCTIONAL PROCESS: DIGITAL STORYTELLING

### Abstract

In the last years, because there is a rapid technological development all over the world; it is recommended to use information and communication technologies in the instructional environments. But the studies showed that there are some problems occurred in successful integration in the learning environments. One of the pointed reasons of these problems was the lack of practical knowledge about how to integrate these technologies into the lessons. The use of digital storytelling in the various educational levels from pre-school to university is useful in the integration of multimedia technologies in classroom environment. Digital storytelling oftenly used in recent years in educational settings was emerged as an approach by integrating multimedia technologies with traditional storytelling. In this study, examining the international literature the concept of digital storytelling is discussed and the investigations are presented about the use in learning environments. Also to create awareness about the issue, some example academic studies in different levels are listed which conducted in Turkey. It is expected that this study would provide a better understanding about the use of digital storytelling in educational environments. It is considered that the study is important due to examine the concept of digital storytelling in details, in which the technology integration is supported in learning and teaching environments.

**Keywords:** digital storytelling; technology in instructional environments; technology integration

## Summary

The use of technology in course-based activities, and the issue of technology integration in educational environments is gaining importance day by day. At this point, digital storytelling supports the use of technology by combining the new media possibilities with traditional storytelling approach. Also there is a discrepancy between the expectations from learners at school and 21st century business life. By combining the theoretical applications with practical implementations, digital storytelling practices might find a solution to this dispute as well.

Digital storytelling integrates photographs, music, video and especially the voice of the narrator into a brief piece, typically with a strong emotional content (Kearney, 2011). A digital story might be under five minutes and ideally between two-three minutes (Lambert, 2013). Using simple tools of multimedia students and teachers bring video, photos, art, music, narration and sound effects together to tell their story. From an average a digital story consists of 15 still images and approximately 250-300 words scenario (Hartley & McWilliam, 2009; Gravestock & Jenkins, 2009). In the literature, there is a range of studies from kindergarten to university level including the use of digital storytelling and the benefits in learning environments (Gyabak & Godina 2011; Heo 2009; Hung Hwang & Huang, 2012; Kearney 2011; Kocaman-Karoglu, 2014; Nguyen, 2011; Sadik, 2008; Verdugo & Belmonte, 2007; Yang & Wu, 2012). It is supported as a valuable learning tool that encourages cooperation, improve decision-making processes, bring formal and informal learning processes together, and enable active participation in the learning processes (Clarke & Adam, 2011; Dogan & Robin, 2008; Frazel, 2010; Robin, 2006). Additionally, in recent years digital storytelling has been used as a technique to create multimedia stories in educational environments (Clarke & Adam, 2011). The use of digital storytelling in the classroom offers teachers and students the opportunity to integrate multimedia technology into the lessons (Heo, 2009; Sadik, 2008). Furthermore while creating students' own work, providing individual or group work opportunities is important thinking the Information and Communication Technology (ICT) applications (Robin, 2008). Today's students known as digital natives who are prone to technology that easily adapt them. Therefore, while working about storytelling in the learning environments using ICT tools in the process will not constitute compatibility problems instead provides opportunities.

In the literature there are different categorizations of digital storytelling mostly similar to each other. Robin (2006) sorts example digital stories into the following three major categories: personal or narrative stories, stories that inform or instruct, and stories that re-tell historical events:

1. Personal stories: the one in which the author tells of personal experiences.
2. Stories that inform or instruct: is used primarily to convey instructional material in many different content areas. Teachers can use this type of digital story to present information on different areas to their students.
3. Stories that examine historical events: is used to recount events from history. Historical photographs, newspaper headlines, speeches, and other available materials might be used to craft the story to add depth and meaning to historical events.

While beginning to work with digital stories the Seven Elements of Digital Storytelling cited as a useful starting point in the literature (Bull & Kajder, 2004; Lambert, 2013; Robin, 2008). These elements are:

1. Point of view: the main point of the story and the perspective of the author.
2. Dramatic question: the key question that keeps the viewer's attention. Usually will be answered by the end of the story.
3. Emotional content: serious issues that come alive in a personal and powerful way and connect the story to the audience.
4. The gift of your voice: way to personalize the story to help the audience understand the context.
5. The power of the soundtrack: music or other sounds that support and embellish the storyline.
6. Economy: using just enough content to tell the story without overloading the viewer.
7. Pacing: The rhythm of the story and how slowly or quickly it progresses.

Kearney (2011) divided the development of digital storytelling process in four main stages including pre-production, production, post-production, and distribution.

1. Pre-production: develop the ideas, create the storyboard/scripts, prepare media
2. Production: recording the narration, editing
3. Post-production: view and assess stories, make revisions, grade stories
4. Distribution: internal presentation and wider dissemination of the digital story

In this study, the concept of "digital storytelling" is investigated in the international literature. A general theoretical framework is presented including the meaning, usage areas in educational settings, the types, and elements to consider during crafting. Also example of studies regarding the issues that carried out in Turkey is presented. In this new era it is discussed about the kinds of literacies such as information literacy, visual literacy, media literacy, computer literacy instead of traditional literacy. Students will reach a strong foundation by the active roles in digital storytelling process in this changing literacy frame. This study is expected to be useful for the educators in terms of introducing digital storytelling concept and giving information about the main components. Also this study is valuable being one of a few Turkish studies that examine the concept of digital storytelling by presenting the information about how to use in educational environments. Furthermore it is important that give clues about technology integration in the learning environments by digital storytelling applications.

## Giriş

Günümüzde bireyler cep telefonları ya da diđer dijital araçlar yardımıyla kendi kısa filmlerini oluřturmakta, bunları çeřitli video paylařım kanalları yoluyla bařka kiřilerle paylařma isteđi duymaktadırlar. Bu istek ve eđilimler zaman ierisinde eđitim ortamlarında da dijital hikâye uygulamalarının kullanılmasında eđitmcilerin cesaret ve isteđini artırmıřtır. Ders ii etkinliklerde teknoloji kullanımının artırılması, teknolojinin öđretime entegrasyonu konuları gün getike daha da önem kazanmaktadır. İřte bu noktada dijital hikâyeler, yeni medya olanakları ile gemiři yüzyıllara dayanan hikâye anlatımını birleřtirilerek sınıf ortamında teknoloji kullanımını desteklemektedir. 21. Yüzyıl'da iř hayatında řahıslardan beklenenle, varolan okul ortamında öđrenenlerden beklenenler arasında bir uyumsuzluk söz konusudur. İřte bu noktada dijital hikâyeler, teorik ve pratik uygulamaları bir araya getirerek, bu uyumsuzluđa bir çözümler olarak düşünölebilir.

Dijital hikâyeler bir yandan “Yürekten söylenen kısa, kiřisel çokluortam öyküleri” (Meadows, 2003) olarak ifade edilirken, aynı zamanda “medya kullanımı aısından zengin hikâyeler anlatmak, paylařmak ve korumak iin dijital medyayla beraber hikâye anlatmanın antik sanat anlayıřının birleřtirilmesi” olarak tanımlanmaktadır (Digital Storytelling Association, 2015). Öđrencilerin ve öđretmenlerin basit çokluortam araçları kullanarak video, resim, sanat, müzik, öyköleme ve ses efektlerini bir araya getirip kendi hikâyelerini anlatmalarına imkân tanır. Dijital hikâyeler videoların, durađan resimlerin, sesli ya da yazılı ifadelerin, müziđin bir arada kullanılıp sanat ile yođurularak hikâyeleřtirildiđi, güçlü bir duygusal ieriđe sahip çekimlerdir (Kearney, 2011). Farklı kaynaklarda deđiřik řekilde ifade edilmekle birlikte ideal bir dijital hikâye beř dakikadan kısa, yaklařık 2-3 dakikalık süreye sahip olmalıdır (Lambert, 2013). Bir dijital hikâyenin ortalama 15 durađan resimden ve yaklařık olarak 250-300 kelimelik bir senaryodan oluřması uygundur (Hartley & McWilliam, 2009; Gravestock & Jenkins, 2009).

Dijital hikâye anlatımının temelleri 1980'lerin sonlarında Kaliforniya'da Dana Atchley ve Joe Lambert tarafından atılmıřtır (McLellan, 2006; Hartley & McWilliam, 2009; Robin, 2008). İkililer zaman ierisinde çeřitli alıřtaylar düzenlemiř, konuyla ilgili alıřmalar yapmıř ve Dijital Hikâye Anlatımı Merkezi (Center for Digital Storytelling)'ni kurmuřlardır. Teknolojiye eriřimin artması ve Web 2.0 teknolojilerinin gelmesiyle birlikte tüketici konumundan üretici konumuna geilmesi sayesinde sıradan insanlar da kendi kiřisel videolarını üretmeye bařlamıřlardır. Bu süreç dijital hikâyelerin geliřiminde önemli bir dönemdir. Akademik olan ve olmayan birok evrede dijital hikâyelerin kullanımı ilgi görmeye bařlamıřtır (Clarke & Adam, 2011; Hartley & McWilliam, 2009; Robin, 2008). Ayrıca, öđretim ortamlarında öđrenciler ve öđretmenlerle dijital hikâye anlatımına yönelik yaptıđı alıřmalarla Houston Üniversitesi'nden Bernard Robin, alanda temel alıřmaları bulunan öncöl isimlerden birisidir.

### Öđretim Ortamlarında Dijital Hikâye Anlatımı ve Önemi

Dijital hikâyeler tıp, sosyal servisler, müzeler, psikoloji, tarih, toplum katılımı, gençlik projeleri ve formal olmayan birok farklı alanda kullanılmaktadır. Eđitim ortamları düşünöldüğünde dijital hikâyeler edebiyat alıřmalarında, öđretmen eđitiminde, yaratıcı yazma ve düşünmede, sosyal ve kültürel alıřmalarda, dil öđretiminde fazlasıyla kullanım olanađına sahiptir (Opperman, 2008; Robin, 2008; McLellan, 2006). Bunun yanı sıra okul öncesi gruplarından üniversite öđrencilerine kadar kapsamlı bir yelpazede öđrenme ortamlarında dijital hikâyelerin kullanımına yönelik ve öđrenmeye yönelik faydalarından bahseden alıřmalar mevcuttur (Gyabak & Godina 2011; Heo 2009; Hung Hwang, & Huang,

2012; Kearney 2011; Kocaman-Karoglu, 2014; Nguyen, 2011; Sadik, 2008; Verdugo & Belmonte, 2007; Yang & Wu, 2012). Dünya üzerinde çeşitli ülkelerde öğretim ortamlarında dijital hikâye anlatımının kullanımına yönelik yapılan çalışmalara bakacak olursak okul öncesinden ortaöğretime kadar olan öğrencilerle yapılan eğitim çalışmaları (Foley, 2013; Gyabak & Godina, 2011; Hung et al. 2012; Kocaman-Karoglu, 2015; Verdugo & Belmonte, 2007), yükseköğretimde ve öğretmen adaylarıyla yapılan çalışmalar (Kocaman-Karoglu, 2014; Yang & Wu, 2012), öğretmenlerle yapılan çalışmalar (Coutinho, 2010; Heo, 2009; Dogan & Robin, 2008; Sadik, 2008; Yüksel, 2011) ve özellikle çeşitli seviyelerde dil eğitimi çalışmaları (Norman, 2011; Verdugo & Belmonte, 2007) olarak gruplandırabiliriz.

Dijital hikâyelerden bahseden bazı araştırmacılar (Clarke & Adam, 2011; Robin, 2006; Nilsson, 2008) dijital hikâyeler için bir “araç” vurgusu yapmış “öğretmenler için etkili bir öğretim aracı” veya “öğrenciler için etkili bir öğrenme aracı” olduğundan bahsetmişlerdir (Robin, 2006; s.3-4). Öğretim ortamlarında öğrenmeyi destekleyen, işbirliğini teşvik eden, karar verme süreçlerini geliştiren, formal ve informal öğrenme süreçlerini bir araya getiren ve öğrencilerin öğrenme sürecine etkin katılımını sağlayan değerli bir öğretim aracı olarak kullanımı desteklenmektedir (Clarke & Adam, 2011; Dogan & Robin, 2008; Frazel, 2010; Robin, 2006). Ayrıca dijital hikâyeler son yıllarda eğitim ortamlarında çoklu ortam öyküleri oluşturmak için bir teknik olarak kullanılmaktadır (Clarke & Adam, 2011). Alanyazındaki kullanım alanları düşünüldüğünde dijital hikâye anlatımı uygulamaları, çoklu ortam teknolojilerinin sınıf ortamında kullanımına yönelik etkili uygulamalar olarak görülebilir. Dijital medyanın, video kameralar ve çeşitli düzenleme yazılımları kullanılarak uygulamalı-aktif katılımlı olarak sınıf içerisinde kullanılmasıdır. Dijital hikâyeler yoluyla öğrenciler sürece aktif olarak katılarak bilgilerini gerçek ürünler üretmede kullanabilirler. Dolayısıyla dijital hikâye anlatımı uygulamaları sadece akademik başarıyı değil, hayat başarısını da beraberinde getirmektedir (Lambert, 2013).

Dijital hikâye anlatımının sınıfta kullanımı öğretmen ve öğrencilerin çokluortam teknolojilerini derslerine bütünleştirme fırsatları sunmaktadır (Heo, 2009; Sadik, 2008). Öğrenenlerin bireysel ya da grupla kendi dijital hikâyelerini oluşturmalarına olanak sunması Bilgi ve İletişim Teknolojileri (BİT) uygulamaları bakımından önemlidir (Robin, 2008). Dijital yerliler olarak isimlendirilen günümüz öğrencileri teknolojiye yatkın, teknolojiye kolaylıkla adapte olabilen bireylerdir (Prensky, 2001). Dolayısıyla öğretim ortamlarında hikâyeler yapılandırılırken BİT araçlarının süreçte kullanılması öğrencilerde bir uyum sorunu oluşturmayıp, aksine fırsatlar sunacağı düşünülmektedir. Elbette sınıf ortamına başarılı şekilde teknoloji entegrasyonunu sağlama aşamasında öğretmenlerin eğitim teknolojisine yönelik tutum, inanç, uygulama ve direnç gibi pedagoji ile ilgili iç engellerle de başa çıkması gerekmektedir (Ertmer, 1999). Yapılan araştırmalar (Becker, 2001; Ertmer, 2005) öğretmenlerin bu teknolojileri dersleriyle bütünleştirmede çeşitli problemlerle karşılaştıklarını göstermektedir. Öğretmenler öğretim ortamlarında teknolojiyi kullanmak istemelerine rağmen, öğrenme-öğretme ortamına nasıl entegre edecekleriyle ilgili net bilgiye sahip olmadıkları, dolayısıyla uygulamaya geçiremediklerini vurgulamaktadırlar (Eby, 2001; Ertmer, vd., 2003, Göktaş, Yıldırım & Yıldırım, 2008). Öğretmenlerin teknolojiyle ilgili algılarının olumlu olması ve teknolojiyi kullanma isteklerinin bulunması bile derslerine entegre etmesi için bir sebep olarak gösterilmektedir (Göktaş, Yıldırım & Yıldırım, 2008). İşte bu noktada dijital hikâyelerin oluşturulma ve kullanım kolaylığı ve yapılan çalışmalarda öğretmenlerin geliştirdiği olumlu algılar (Butler, 2007; Dogan & Robin, 2008; Renda & Sprouse, 2010; Robin, 2007) öğrenme ortamlarına entegrasyonu bakımından bir avantaj olarak düşünülebilir.



Dijital hikâye anlatımı etkinlikleri sırasında öğrenciler hikâyelerini anlatırken öğrenme süreçlerinin aktif katılımcıları olurlar ve kendi öğrenmelerinden anlam çıkarırlar. Bu bakımdan, öğretim ortamlarında öğrenenlerin neyi ne kadar anladıklarını gösterebilmeleri için etkili bir uygulama olarak bahsedilebilir. Yaratıcı bir zihin, teknoloji kullanımı, kişisel uygulamaları ve grup araştırmasını destekleme, çoklu öğrenme, eleştirel düşünme gibi yapılandırmacı yaklaşımın sayılılarını desteklemesi bakımından da günümüz öğrenme ortamlarında kullanılmasından fayda sağlanacağı düşünülmektedir (Barrett, 2006; Ohler, 2006; Tendero, 2006; Ware, 2006; Yang & Wu, 2012). Dijital hikâye anlatımı uygulamalarının önemli özelliklerinden bir tanesi, sınıftaki öğrencilerin pasif birer dinleyici olmaktan öte, senaryoların oluşturup dijital ortama aktarma süresince yönlendiren, uygulayan, düşünen ve yorumlayan bireyler olmasını gerektirmesidir. Bu yönüyle proje tabanlı öğrenme deneyimlerinden faydalanılabilir (Barrett, 2006). Dijital hikâyeler oluşturulurken gerçek hayat problemleri ile ilişkili konular seçilerek öğrenenlerin otantik öğrenme deneyimleri işe katılabilir. Dijital hikâye anlatımının avantajlarından faydalanan eğitimciler, öğrencilerini işbirlikli öğrenmeye teşvik edebilir, birbirleriyle ve hatta sınıf dışındaki diğer insanlarla da hikâyeleri vasıtasıyla iletişim kurmalarını destekleyebilir. Bu şekilde öğrenenler sentez yapma, değerlendirme, analitik düşünme gibi daha üst düzey bilişsel öğrenmeler gerçekleştirebilirler. Dijital hikâyelerin öğrenme ortamına entegrasyonunun Kolb (1984)'un deneyimsel öğrenme kuramını da desteklediği düşünülebilir. Öğrenenler Kolb'un tanımladığı öğrenme yollarını bir arada kullanırken, somut deneyim ve yansıtıcı gözlem basamaklarında bireysel ya da grup halinde dijital hikâyeler oluşturacaklar, konularını belirleyip, konu ile ilgili araştırmalarını yapıp, gereken dokümanları üretecekler, hikâyeleri için senaryolarını tamamlayacaklar; soyut kavramsallaştırma ve aktif deneyim aşamalarıyla hikâyelerini dijital hale getirecek, paylaşacak ve geribildirimleri değerlendireceklerdir. Barrett (2006) dijital hikâye anlatımının öğrenci katılımı, derin öğrenme için yansıtma, proje tabanlı öğrenme ve teknoloji entegrasyonu olmak üzere modern eğitim dünyasında önem arzeden dört önemli eğitim stratejisini bir araya getirdiğini vurgulamıştır. Robin (2008) de, eğitim ortamlarında dijital hikâye anlatımının yakınsaması ile konuya daha geniş bir anlam getirmiştir. Teknolojinin ulaşılabilir olmasıyla birlikte dijital hikâye anlatımının da öğretim ortamlarıyla bütünleştirilip kullanılması, günümüzde bahsedilen modern sınıf gündeminin bir yakınsaması olarak ifade edilmiştir (Robin, 2008). Dolayısıyla olağanüstü bir büyümeye tanık olduğumuzdan bahsetmiştir. Şekil 1 eğitim ortamlarında dijital hikâye anlatımının yakınsaması gösterilmektedir.



**Şekil 1.** Eğitimde dijital hikâye anlatımının yakınsaması (Robin, 2008'den uyarlanmıştır).

### Dijital Hikâye Türleri

Alanyazında dijital hikâyelerin birbirine benzeyen çeşitli sınıflandırmalarına rastlanmaktadır (Nilsson, 2008; Lambert, 2013; Robin, 2006). Robin (2006) dijital hikâyeleri, birbirinden keskin sınırlarla ayrılmadığını da belirterek konularına göre kişisel, tarihsel ve öğretici ya da bilgilendirici hikâyeler olmak üzere üçe ayırmaktadır:

1. **Kişisel hikâyeler:** Kişilerin hayatlarındaki önemli olayları içeren, kişisel deneyimlerin aktarıldığı hikâyelerdir. Karakter hikâyeleri (ilham alınan kişiler, sevgi, ilişkileri anlamlandırma), hatıralar (artık bizimle birlikte olmayan kişilerle ilgili duygusal hikâyeler), hayatımızdaki olaylarla ilgili olan hikâyeler (gezilerde yaşanmış maceralar, başarı hikâyeleri), hayatımızdaki çeşitli yerler ile ilgili hikâyeler (ev, şehir), başarılarımızla ilgili hikâyeler (iş, kariyer) ve diğer kişisel hikâyeler (iyileşme hikâyeleri, sevgi hikâyeleri, keşif hikâyeleri) (Lambert, 2013). Barrett (2006) kişisel hikâyelerin, öğrencilerin profesyonel deneyimlerini ve beceri gelişimlerini belgelemelerini sağlayan etkili bir araç olduğundan bahsetmiştir.
2. **Tarihsel konu ve olaylar ile ilgili hikâyeler:** Tarihsel olayları, dokümanlarla ve olgusal yönlerine odaklanarak inceleyen hikâyelerdir. Genellikle bir görüş sunar veya mesaj iletir, tarihi resimler, konuşmalar içerir. Öğrenme ortamlarında dijital hikâye yaklaşımı yoluyla tarihi fotoğraflar, gazetelerdeki haber başlıkları, diyaloglar ve diğer materyaller kullanılarak geçmişteki olaylara anlam ve derinlik katan hikâyeler oluşturabilirler (Robin, 2008).
3. **Öğretici ya da bilgilendirici hikâyeler:** Çeşitli alanlarda (matematik, fen, sağlık eğitimi, yabancı diller, sanat gibi) öğretimsel içerik sunmak için hazırlanan hikâyelerdir. Öğretmenler, öğrencilerine çeşitli konulardaki içeriği sunmak için hazırlayabilirler.

### Öğretim Ortamlarında Dijital Hikâye Anlatımı Süreci

Öğretim ortamlarında dijital hikâye anlatımından çeşitli şekillerde faydalanabilmektedir. Öğrenciler tarafından oluşturulabileceđi gibi, öğrencilerin ilgisini çekmek, yeni fikirler sunmak ya da öğretim içeriđini aktarmak gibi nedenlerle öğretmenler tarafından oluşturulup, bir öğretim aracı olarak da kullanılabilir (Robin, 2006). Dijital hikâyeler oluşturulurken MovieMaker, MS Powerpoint, MS Photostory, Imovie, Scratch gibi programlardan faydalanılabilmektedir. Bunun yanı sıra web ortamında öğrenenlerin dijital hikâyelerini oluşturulmasını sađlayan, bu süreçte bir arada çalışmalarını destekleyen çeşitli İnternet sayfaları vardır.

Dijital Hikâye Anlatımı Merkezi'nin belirttiđine göre dijital hikâyelerle çalışmaya başlarken Dijital Hikâye Anlatımının Yedi Ögesi (Seven Elements of Digital Storytelling)'nin bilinip, dijital hikâye oluşturulma sürecinde dikkate alınmasının faydalı olacađından bahsedilir (Lambert, 2013; Robin, 2008). Bu adımlar geleneksel hikâyelerin öğelerinden çok farklı olmamakla birlikte, geleneksel senaryonun, ses, video, fotoğraf gibi çoklu ortam teknolojileriyle bütünleştirilmesi söz konusudur. Dijital hikâyelerin oluşturulma aşamasında bu adımların takip edilmesi, aşamaların hikâye oluşturma sürecinde bilinmesi ve kullanılması hikâye anlatıcıların ufkunu açmakta, hikâye anlatma sürecini ve hikâyeyi geliştirmektedir (Lambert, 2013). Bu yedi öge, dijital hikâyenin temel içeriđini oluşturan sürecin yedi temel ve yaratıcı basamađa bölünmüş hali olarak düşünülebilir. Adımlar aşıđadaki gibidir (Bull & Kajder, 2004; Lambert, 2013; Robin, 2008):

1. Bakış açısı: Hikâyenin amacının ve yazarın bakış açısının ne olduđudur. Dinleyiciye verilmek istenen mesajın, hikâyenin amacının belirlenmesidir. "Neden bu hikâyeyi seçtim? Benim hikâyemi ilginç kılan nokta nedir? Bu hikâyeyi anlatma amacım nedir?" gibi sorulara cevap aranmalıdır (Lambert, 2013).
2. Dramatik soru: Dinleyicinin dikkatini çeken, hikâyenin sonuna kadar izleyicinin ilgisini canlı tutan anahtar sorunun ne olduđudur. Merak oluşturmak hedeflenir. Hikâyenin konusuna göre deđişebilir ve çođunlukla hikâyenin sonunda cevaplanacaktır.
3. Duygusal içerik: Hikâyenin içeriđi, izleyici ile hikâye arasında duygusal bir bađ kurmayı hedeflemelidir. Hikâyeler oluşturulurken, duygu katacak resimler, kelimeler ve müzikler kullanılması gerekmektedir. Etkileyici bir hikâye, izleyicinin duygularını ortaya çıkarmalıdır.
4. Sesin kullanımı: Dinleyicilerin içeriđi anlamasına yardımcı olmak için hikâyeyi sesin desteđiyle kişiselleştirme yoludur. Senaryoyu okumanın deđil, duygulu ve akıcı şekilde seslendirmenin önemi vurgulanmaktadır. Duyguların sesle birlikte hissedilmesiyle hikâyedeki anlama ulaşılır. Dijital hikâyelerin gücü, ses tonu ve vurgularla duygunun dođru bir şekilde izleyiciye iletilmesiyle olur.
5. Müziğin gücü: Hikâyenin ana temasını desteklemek veya süslemek amacıyla kullanılan müzik ya da farklı seslerin fonda kullanımıdır. Seçilen veya oluşturulan müziğin hikâye ile uyum içerisinde olması, hikâyeye derinlik katması hedeflenir (Bull & Kajder, 2004).
6. Ekonomi: Dinleyiciye fazla yüklenmeden, hikâyeyi anlatabilmek için sadece yeterince içerikten (resim, kelime, ses) faydalanılmasıdır. Az resim, az video ile etkili dijital hikâyeler oluşturulabilir (Bull & Kajder, 2004). Dijital hikâye anlatıcılarının fazla içerik kullanımından kaçınıp yalnızca gerekli ve en etkili olan içeriđe karar verip kullanması gerekir.
7. Ritim: Hikâyenin ritmini ifade eder. Oluşturulan hikâyenin yavaş ya da hızlı nasıl bir tempoya sahip olacađıdır. Hikâyenin dođal akışına uygun hızlı ya da yavaş bir tempoda ilerlemesi veya hikâyenin bölümlerine göre temponun deđişerek hızlanması ya da

yavaşlaması gerekebilir (Bull & Kajder, 2004). Senaryo yazıldıktan sonra hikâyenin doğal ritmine uygun kararlar verilmelidir.

Dijital hikâyelerin oluşturulma sürecinde takip edilmesi gerekenler Jakes ve Brannon (2005) tarafından altı adımda ele alınmıştır. Bunlar (1) yazım süreci, (2) senaryo oluşturma süreci, (3) hikâye panosu oluşturma süreci, (4) çoklu ortam öğelerini araştırma süreci, (5) dijital hikâyenin oluşturulması ve (6) dijital hikâyenin paylaşılmasıdır (Jakes & Brennan, 2005). Kearney (2011) ise dijital hikâye oluşturma sürecini üretim öncesi, üretim, üretim sonrası ve dağıtım olmak üzere temelde dört aşamaya bölmüştür. Bu aşamalarda neler yapılması gerektiği aşağıda anlatılmıştır:

1. Üretim öncesi
  - a. Fikirlerin üretilip geliştirilmesi
  - b. Hikâye panolarının ve senaryonun oluşturulması
  - c. Medya içeriğinin hazırlanması
2. Üretim
  - a. Hikâyenin kaydedilmesi
  - b. Yayıma hazırlamak için düzenlemelerin yapılması
3. Üretim sonrası
4. Dağıtım
  - a. İç sunum
  - b. Geniş kitleye dağıtım

Bir dijital hikâye oluşturmaya başlanacağı zaman, üretim öncesi aşamada öncelikle anlatılacak hikâyenin odak noktası belirlenerek, bir fikir (hikâyeyi oluşturma nedeni) oluşturulmalıdır. Ardından, konunun dinleyicinin ilgisini çekmesi amacıyla, dinleyicide merak oluşturacak soru belirlenmeli ve soruyla birlikte gereken medya içeriği hazırlanmaya başlanmalıdır. Dijital hikâyelerin önemli aşaması hikâyenin/senaryonun oluşturulmasıyla başlanır. Senaryonun başarısı, dijital hikâyenin başarısıyla yakından ilgilidir. Bu süreçte fotoğrafların fikirle beraber eş zamanlı olarak bulunması (dijital resimlerin çekilmesi, resimlerin taranması, telif hakkı sorunu olmayan ve internetten bulunmuş resimlerin düzenlenmesi) gerekmektedir. Gereken materyallerin bulunmasıyla birlikte hikâyede ne anlatılmak isteniyorsa bu öyküleştirilerek sözel hale getirilmelidir. Üretim aşaması ile dijital hikâyeyi oluşturmak için seçilen bilgisayar programıyla hazırlanan içerik dijital ortama aktarılır, sesler kaydedilir ve eklenir. Üretim sonrası süreçte oluşturulan dijital hikâye, geribildirim almak amacıyla küçük bir grupta değerlendirilir. Akran değerlendirmesi, uzman değerlendirmesi, öğretmen değerlendirmesi yapılarak farklı bakış açıları alınır ve gereken düzenlemeler yapılır. Son aşama olan dağıtımda, dijital hikâye öncelikle sınıf, diğer gruptaki paylaşımcılar gibi ilk aşamadaki izleyiciyle paylaşılır. Paylaşım sınıfta sunum şeklinde, sınıf öğrenme yönetim sistemi ya da sınıf bloğu gibi bir Web platformunda olabilir. Paylaşım sırasında geribildirimler alınır, yaklaşımlar tartışılır, bakış açıları değerlendirilir. Sonraki dağıtım aşamasında ise sosyal paylaşım siteleri yoluyla farklı izleyici gruplarıyla paylaşılır (Kearney, 2011). Dijital hikâye anlatımı sürecinde, oluşturulan hikâyelerin farklı kişilerle paylaşılıp, destek ve yorumlarının alınması sürecin başarıya ulaşması için mutlaka gerçekleştirilmez.

Dijital hikâyeler oluşturulurken, hikâyedeki aşamaları yapılandırmak için hikâye panosundan faydalanılır. Hikâye panoları, görsel olarak hikâyelerin iki boyutta kâğıt üzerinde planlandığı yerdir. Bu boyutlardan ilki zaman (kronolojik olarak olaylar ve gerçekleşme zamanı), ikincisi ise etkileşimdir (hikâyenin seslendirilmesi, hikâyedeki müziğin resim ve videolarla olan etkileşimi) (Lambert, 2013, s. 97). Hikâye panoları ayrıca, ekranda oluşturulan

hikâyenin sayfalarındaki görsel efektlerin, animasyonların, geçişlerin nerede ve nasıl yapılacağına veya ekranın düzensel organizasyonunun yapıldığı bir gösterimdir (Lambert 2013). Dijital hikâyeler oluşturulurken kullanılabilir örnek bir hikâye panosu Şekil 2’de verilmiştir. Verilen pano tek bir ekran görüntüsü için hazırlanmıştır, her ekran görüntüsü için ayrı ayrı hazırlanmalıdır.

|   |   |
|---|---|
| DİJİTAL HİKÂYENİN ADI:  |   |
| YAZARI:   |   |
| SAYFA NO:   |   |
| Dijital hikâyede görüntülenecek resim ya da resim bilgisi eklenecektir. | AÇIKLAMALAR   |
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ekranda görüntülenecek resim, video, ya da görseller listelenir.</li> <li>• Kullanılacak müzik ya da sesler listelenir.</li> <li>• Efektler ve geçişler belirtilir.</li> </ul> |
| HİKÂYE:   |   |

**Şekil 2.** Dijital hikâye anlatımı sırasında kullanılabilir örnek bir hikâye panosu (Lambert, 2013; Ohler, 2006’dan uyarlanmıştır)

### Öğretim Ortamlarında Dijital Hikâye Anlatımı Uygulamaları: Türkiye’den Örnek Çalışmalar

Ülkemizde özellikle son yıllarda dijital hikâye anlatımının kullanımına yönelik çalışmalara daha sık rastlanmaktadır. Az sayıda yazılmış makale, yüksek lisans ve doktora düzeyinde tez çalışmaları, okullarda yürütülen çeşitli projeler bunlardan bazılarıdır. Tablo 1’de Türkiye’de dijital hikâye anlatımına yönelik yapılan çalışmalardan erişilen bir kısmı özetlenmiştir. İncelenen çalışmalarda ilköğretim ve ortaöğretim düzeyindeki öğrencilerle çalışıldığı, bunun yanında öğretmenler ve öğretmen adaylarıyla yapılan çalışmaların da bulunduğu görülmektedir. Bu çalışmalara ek olarak, çeşitli kurumlardaki ilköğretim öğrencileri dünyada düzenlenen Dijital Hikâye Anlatma Yarışmaları (Digital Storytelling Contest)’na hazırladıkları dijital hikâyelerle katılmış, başarı göstererek sertifika almaya hak kazanmışlardır (Özden, 2014). Burcu Şimşek tarafından Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi öğretim elemanları tarafından yürütülen dijital hikâye anlatımı atölye çalışmaları farklı gruplarla dijital hikâyeler oluşturarak informal bir öğrenme ortamı sağlama bakımından (Şimşek, 2015) ülkemizde bu konudaki değerli çalışmalardandır.

**Tablo 1.** Öğretim ortamlarında dijital hikâye anlatımı konusunda Türkiye’de yapılan öncül çalışmalar.

| Araştırmacı         | Araştırmanın Konusu  |
|---------------------|--|
| İnceelli, A. (2005) | Çalışmada, dijital hikâye anlatımını ortaya çıkaran bileşenlerden yola çıkılarak, dijital hikâye anlatımı kavram ve boyutları açısından ele alınmıştır. Türkiye’de konu ile ilgili yapılan ilk çalışmalardandır. |
| Yüksel, P. (2011)   | Çalışma, dijital öyküleme etkinliklerinin okul öncesi eğitimde   |

etkili bir öğrenme ve öğretme yöntemi olarak nasıl kullanılabileceğini araştırmaktadır. Araştırmaya katılan okul öncesi öğretmenlerine dijital öykü hazırlama semineri verilmiş, süreçteki deneyimleri araştırılmıştır. Ayrıca dijital öyküleme etkinliklerinin sınıfta nasıl kullanıldığı, sınırlılıkları ve üstünlükleri incelenmiştir. Araştırmanın sonucunda öğretmenlerin okul öncesi öğrenme ortamlarında dijital hikâyeleri kullanımına yönelik önemli bulgulara erişilmiştir.

Bozdoğan, D.  
(2012)

Çalışmada İngiliz Dili Eğitimi bölümü öğrencilerinin çocuk hikâyelerine bakışı incelenmektedir. Moviemaker programı ile hazırlanan dijital hikâyeler ders için oluşturulan Facebook grubuna yüklenmiştir. Ardından içerik analizi çerçevesinde incelenerek kodlanan hikâyeler; konusu, karakterleri ve yansıttığı ahlaki değerler açısından incelenmiştir. Çalışma sonuçlarında dijital hikâyelerde birbiriyle yardımlaşma ve desteğin öne çıktığı, “arkadaşlık” ve “iyilikseverlik” kavramlarının vurgulandığı, hikâye kahramanlarının da büyük ölçüde erkek çocuklar ya da hayvanlar olduğu görülmüştür.

Çıralı, H. (2012)

Çalışmada dijital hikâye anlatımının ilköğretim öğrencilerinin görsel bellek kapasitesi ve yazma becerisi üzerindeki etkisi incelenmiştir. Araştırmanın sonucunda deney ve kontrol grubunun her ikisinde öğrencilerin görsel bellek kapasitesi ve yazma becerisi açısından anlamlı bir gelişmenin olduğu ve fark puan ortalamalarının deney grubunda daha yüksek olduğu görülmüştür. Gruplar karşılaştırıldığında, dijital hikâye anlatımının öğrencilerin yazma becerilerinde anlamlı bir fark oluşturduğu fakat görsel bellek kapasitelerinde anlamlı derecede bir fark yaratmadığı belirlenmiştir.

Demirer, V. (2013)

Çalışmada ilköğretim altıncı sınıfta gerçekleştirilen bilgisayar tabanlı ve web tabanlı dijital öyküleme çalışmalarının öğrencilerin akademik başarılarına, derse yönelik tutumlarına, motivasyonlarına ve öğrenme stratejileri kullanımlarına etkisi incelenmiştir. Araştırmanın sonuçlarına göre deney gruplarındaki öğrencilerin akademik başarı, derse yönelik tutum, motivasyonel inançlar ve öğrenme stratejileri puanlarının sadece ders programını uygulayan kontrol grubu öğrencilerine göre daha fazla arttığı ortaya çıkmıştır.

Karakoyun, F.  
(2014)

Çalışmada çevrimiçi dijital öyküleme etkinliklerinin öğretmen adayları tarafından ilköğretim öğrencilerine uygulanması sürecinde öğretmen adayları ve öğrencilerin görüşleri incelenmiştir. Araştırmanın sonuçlarına göre ilköğretim öğrencileri ve öğretmen adayları dijital öyküleme etkinliklerinin 21. Yüzyıl becerilerini geliştirdiğini düşünmektedirler. Öğrenciler

dijital öyküleme sürecinde internet bilgilerinin güvenilirliğinden emin olamadıkları, araştırdıkları konularla ilgili yeterli kaynađa erişemedikleri ve teknik sorunlarla karşılaştıkları gibi süreçle ilgili olumsuz geribildirimlerde bulunmuşlardır. Dijital öykülemenin hem içerik bilgisi kazandırdığı, hem de teknolojik becerileri geliştirdiđi için öğretmen adayları tarafından bilişim teknolojileri dersine uygun bulunmuş, meslek hayatlarında kullanmayı düşündüklerini belirtmişlerdir.

Kocaman-Karoglu,  
A. (2014)

Çalışmada derslerinde dijital hikâye anlatımından faydalanan öğretmen adaylarının deneyimleri incelenmiştir. 38 öğretmen adayının katıldığı çalışmada, öğrenme deneyimi olarak dijital hikâye anlatımından faydalanılmıştır. Katılımcılar, aldıkları bir derste bireysel olarak, kariyer planlarıyla ilgili dijital hikâyelerini hazırlamışlardır. Çalışmada hem nitel hem de nicel veriler toplanmıştır. Çalışma sonuçlarına göre öğretmen adayları dijital hikâye anlatımının öğrenme ortamlarında kullanımını faydalı bulmuşlar, fikirlerini ve duygularını paylaşabilmek için kullanabilecekleri ilgi çekici bir yol olduğundan bahsetmişlerdir. Ayrıca öğrenciler, edindikleri deneyimleri başkalarına aktarmada, duygusal etkileşimi de destekleyen kullanışlı bir öğrenme aracı olduğunu ifade etmişlerdir.

Kurudayıođlu, M.,  
& Bal, M. (2014)

Araştırmanın amacı, dijital hikâye anlatımlarının ana dili eğitiminde (ilköğretim 6,7, 8. Sınıflar Türkçe dersi kapsamında) etkilerini incelemektir. Araştırmada sonuçlarına göre, dijital hikâye anlatımlarının, temel dil becerilerinin aktarılmasında etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Kotluk, N., &  
Kocakaya, S.  
(2015)

Çalışmada fizik öğretiminde dijital öykülemelerin öğrencilerin 21.yy becerilerine etkisi öğrenci görüşleri açısından incelenmiştir. Ortaöğretim düzeyindeki öğrenciler dijital öyküler oluşturup sosyal medyada paylaşmışlardır. Çalışma sonuçlarına göre öğrenciler dijital öyküleme sürecinde öğrenme ve yenilenme becerilerinin, medya ve teknoloji becerilerinin, yaşam ve meslek becerilerinin geliştiđini belirtmişlerdir.

---

### Tartışma ve Sonuç

Çalışmada dijital hikâye anlatımı çeşitli boyutlarıyla ele alınmış, konuyla ilgili olarak Türkiye’de yapılmış çalışmalarla genel bir çerçeve çizilmiştir. Dijital hikâye anlatımı yaklaşımının 21. Yüzyıl’da öğrenme ortamlarından beklenen özellikleri ve öğrencilerin sahip olması gereken kazanımları destekleyen işlevsel bir nitelikte olduğu düşünülmektedir. Geleneksel okuryazarlık kavramının gelişerek bilgi okuryazarlığı, görsel okuryazarlık, medya okuryazarlığı, bilgisayar okuryazarlığı, e-okuryazarlık gibi çeşitlerinden bahsedildiđi günümüzde, dijital hikâye anlatımı sürecindeki etkin rolleri sayesinde öğrenenlerin bu deđişen okuryazarlık çerçevesinde güçlü bir temele ulaşacağı öngörülmektedir (Robin, 2006).

Türkiye’de konu ile ilgili olarak öğretmen adayları (Bozdoğan, 2012; Karakoyun, 2014; Kocaman-Karoglu, 2014), öğretmenler (Yüksel, 2010), okul öncesi (Kocaman-Karoglu, 2015), ilköğretim (Demirer, 2013; Kurudayıoğlu & Bal, 2014) ve ortaöğretim (Kotluk & Kocakaya, 2015) öğrencileriyle yapılan çalışmalar göze çarpmaktadır. Çalışılan sınırlı sayıda çalışmada konu bağlamında bir eğilim olmamakla birlikte, dil eğitimi, bilişim, temel bilimler ve öğretmen eğitimi konularında çalışıldığı görülmektedir.

Günümüzde öğrenme ortamında kullanılan dijital araçların birçoğu artık gerçek hayatta da faydalanabilen, ulaşılabilen araçlardır. Dijital teknolojiler etkili pedagojiyle bir araya geldiğinde, öğretim ve öğrenmeyi yeniden şekillendirerek daha güncel, daha etkili ortamlar oluşmasını sağlayacaktır. Bu bakımdan tüm dünyada olduğu gibi, ülkemizde de dijital teknolojilerin sınıflarda öğretmenler tarafından da farklı fırsatlar oluşturularak sınıf etkinlikleriyle bütünleştirilmesi için çalışılması gerekmektedir. Dijital hikâye anlatımı uygulamaları ile gerçek hayattaki uygulamalarla, sınıftaki öğrenme ortamı bir denge içerisinde bir araya getirilebilmektedir. Böylelikle de okullardaki teknoloji entegrasyonu boyutunda kullanılacak önemli uygulamalar olarak düşünülebilir (Barrett, 2006; Robin, 2008). Dijital hikâye anlatımı sürecinde ürün ortaya çıkarılırken, teknolojiyle birlikte yazma, yaratıcı ve eleştirel düşünme ve duygu harmanlanarak ilgi çekici bir deneyim sağlamaktadır. Dolayısıyla yaratıcılık ve teknoloji becerilerinin gelişeceği söylenebilir (Barrett, 2006; Karakoyun, 2014; Kocaman-Karoglu, 2014; Tendero, 2006).

Geleneksel anlatma yönteminden sıkılmış olan öğrencilerle yapılan dijital hikâye anlatma etkinlikleri sırasında öğrencilerin bir arada çalışıp fikir alışverişinde bulunarak sorunlarına çözüm bulması gerekecek, ortaya çıkan ürünlerini birbirlerine geribildirim vererek geliştireceklerdir. Bu süreçteki yorum ve değerlendirmelerin eleştirel düşünme becerilerini de geliştireceğinden bahsedilmektedir (Foley, 2013; Yang & Wu, 2012). Bunun yanısıra dijital hikâye anlatımı etkinliklerinin öğrencilerin yaratıcı yazma ve yaratıcı düşünme becerilerini de geliştirmektedir (Gyabak & Godina, 2011; Foley, 2013; Ohler, 2006). Aynı zamanda dijital hikâye oluşma sürecinde edinilen kazanımlar yoluyla öğrencilerin konu ile ilgili olarak bilgilerinin arttığı ve hatta akademik başarılarına katkısı olduğundan bahsedilmektedir (Foley, 2013; Kocaman-Karoglu, 2014; Robin, 2006; Sadık, 2008; Yang & Wu, 2012). Çalışmalar göstermektedir ki, dijital hikâye oluşturma sürecinde öğrenenlerin teknolojiyi etkin bir şekilde kullanması, öğretim ortamlarında teknolojiden faydalanmaya yönelik olumlu algılar geliştirmelerini de sağlamıştır (Heo, 2009; Kocaman-Karoglu, 2014; Sadık, 2008). Heo (2009) öğretmen adaylarının teknoloji yeterliklerini geliştirmede dijital hikâye anlatımının etkili olduğundan bahsetmiştir.

Yukarıda bahsedilenlerle birlikte dijital hikâye anlatımı uygulamalarından öğrenme ortamlarında kullanılmasının sağlayacağı faydalar şu şekilde özetlenebilir:

- Dijital hikâye anlatımının sınıfta kullanımı, öğretmen ve öğrencilerin çokluortam teknolojilerini derslerle bütünleştirme fırsatları sunmaktadır (Heo, 2009; Robin, 2008; Sadık, 2008).
- Öğrenmede motivasyonun desteklemesi bakımından faydalıdır (Coutinho, 2010; Norman, 2011; Ohler, 2008; Yang & Wu, 2012).
- Teknolojinin sınıf ortamlarıyla etkili bir şekilde bütünleştirilmesine katkı sağlayarak dijital akıcılığın geliştirilmesine destek olan uygulamalar olarak düşünülebilir. Böylece BİT uygulamalarını desteklemektedir (Couthinho, 2010; Di Blas vd. , 2009; Karakoyun, 2014; Sadık, 2008).
- Yapılandırmacı yaklaşımın sayıltılarını desteklemektedir (sürece aktif katılım, eleştirel düşünme, yaratıcılık vb.) (Barrett, 2006; Ohler, 2006; Tendero, 2006; Ware, 2006;



Yang & Wu, 2012)

- Dijital hikâye anlatımı etkinlikleri sırasında, okul etkinlikleri gerçek yaşam etkinlikleri ile bütünleştirilerek (Heo, 2009; Sadik, 2008) otantik öğrenmeler desteklenebilir (Kearney & Schuck, 2006; Kocaman-Karoglu, 2014).
- Dijital hikâye anlatımı uygulamaları, öğrencilerin teknolojiyi sınıfta ve sınıf dışında verimli şekilde kullanmasını desteklemektedir. Sınıf içinde başlayan etkinlikler, sınıf dışında (ev, müze, sosyal alanlar, parklar vs.) ya da tam tersi şekilde sürdürülebilir.
- Dijital hikâye anlatımı uygulamaları, tek bir derste ve konu dâhilinde kullanılabilir gibi; özellikle farklı disiplinlerin bir araya getirilmesi için uygun bir yaklaşımdır (Benmayor, 2008; Robin, 2008). Dolayısıyla eğitimciler etkinlikleri birarada oluşturarak öğrenenler için daha fazla fayda sağlanabilir.

### Öneriler

Bu çalışmada, dijital hikâye anlatımı kavramı hakkında uluslararası literatür incelenerek, kuramsal çerçevesine detaylı bir şekilde değinilmiş, kullanımı hakkında bilgi ve örnekler verilmiştir. Çalışmanın dijital hikâye anlatımı yaklaşımını tanıtmayı, ana bileşenlerini ve kullanımını anlatması bakımından çalışmalarında dijital hikâyelerden faydalanacak eğitimcilerle katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Ayrıca çalışma bu alanda az sayıda yazılmış Türkçe kaynaktan biri olması ve dijital hikâye anlatımı kavramını detaylı şekilde inceleyip, öğrenme ortamlarında nasıl kullanılacağına dair bilgiler sunması bakımından önemlidir. Konu ile ilgili olarak yapılacak olan çalışmaların öğrenme ortamlarında teknoloji entegrasyonu konusunda da fayda sağlayacağı düşünülmektedir. Planlanacak olan çalışmalarda:

- Farklı seviyede gruplarla, farklı derslerde dijital hikâye etkinlikleri yapıp çeşitli değişkenlere bakılabilir.
- Öğretmenler öğretmek istedikleri konularda ilgili bilgilendirici dijital hikâyeleri kendileri oluşturup, öğrencileriyle öğrenme amaçlı kullanabilirler ve ardından çeşitli değişkenler incelenebilir.
- Dijital hikâye anlatımı uygulamaları sırasında öğrenenler birarada ve işbirliği içerisinde çalışma şansı bulmakta, grup olarak bir ürün ortaya çıkarabilmektedir. Yapılacak olan araştırmalarda dijital hikâye oluşturma aşamaları sırasında öğrenenler arası işbirliği incelenebilir.
- Öğretimde tablet kullanımının özendirildiği şu günlerde, yaygınlaşan mobil teknolojiler kullanılarak dijital hikâye anlatımı çalışmaları yapıp çeşitli değişkenler incelenebilir.

### Kaynakça

- Barrett, H. (2006). Researching and evaluating digital storytelling as a deep learning tool. C. Caroline, D.A., Willis, R. Carlsen, I. Gibson, K. McFerrin, J. Price ve S. Weber (Ed.), *Society for Information Technology and Teacher Education International Conference 2006*. Chesapeake, Virginia, AACE, (ss. 647-654).
- Becker, H. J. (2001, Nisan). How are teachers using computers in instruction. In *annual meeting of the American Educational Research Association, Seattle, WA*.
- Benmayor, R. (2008). Digital storytelling as a signature pedagogy for the new humanities. *Arts and Humanities in Higher Education*, 7(2), 188-204.
- Bozdoğan, D. (2012). Content analysis of ELT students' digital stories for young learners. *Novitas-ROYAL (Research on Youth and Language)*, 6(2), 126-136.

- Bull, G., & Kajder, S. (2004). Digital storytelling in the language arts classroom. *Learning & Leading with Technology*, 32 (4), 46-49.
- Butler, J. W. (2007). *Teachers' attitudes toward computers after receiving training in low-threshold digital storytelling applications*. Yayınlanmamış doktora tezi, Houston Üniversitesi.
- Çıralı, H. (2012). *Dijital hikâye anlatımının görsel bellek ve yazma becerisi üzerine etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Clarke, R., & Adam, A. (2011). Digital storytelling in Australia: Academic perspectives and reflections. *Arts and Humanities in Higher Education*, 11 (1-2), 157-176.
- Coutinho, C. (2010). Storytelling as a Strategy for Integrating Technologies into the Curriculum: An Empirical Study with Post-Graduate Teachers. D. Gibson ve B. Dodge (Ed.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2010* (s. 3795-3802). Chesapeake, VA: AACE.
- Demirer, V. (2013). *İlköğretimde e-öyküleme kullanımı ve etkileri*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi.
- Di Blas, N., Garzotto, F., Paolini, P., & Sabiescu, A. (2009). Digital storytelling as a whole-class learning activity: Lessons from a three-years project. *Interactive Storytelling* içinde (ss. 14-25). Springer Berlin Heidelberg.
- Digital Storytelling Association (2015). Digital storytelling. 1 Nisan 2015 tarihinde, <http://electronicportfolios.com/digistory/> adresinden erişildi.
- Dogan, B., & Robin, B. R. (2008): Implementation of Digital Storytelling in the Classroom by Teachers Trained in a Digital Storytelling Workshop. In K. McFerrin, R. Weber, R. Carlsen & D. A. Willis (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2008*. Chesapeake, VA: AACE, pp. 902-907.
- Eby, J. (2001). *Reflective planning, teaching and evaluation, K-12*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall.
- Ertmer, P. A. (1999). Addressing first- and second-order barriers to change: Strategies for technology implementation. *Educational Technology Research and Development*, 47(4), 47-61.
- Ertmer, P. A., Conklin, D., Lewandowski, J., Osika, E., Selo, M., & Wignall, E. (2003). Increasing preservice teachers' capacity for technology integration through the use of electronic models. *Teacher Education Quarterly*, 30(1), 95-112.
- Foley, L. M. (2013). *Digital storytelling in primary-grade classrooms*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Arizona State Üniversitesi.
- Frazel, M. (2010). *Digital storytelling guide for educators*. Washington, DC: International Society for Technology in Education.
- Göktaş, Y., Yıldırım, Z., & Yıldırım, S. (2008). The keys for ICT integration in k-12 education: Teachers' perceptions and usage. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 34(1), 127-139.
- Gravestock, P., & Jenkins, M. (2009) Digital storytelling and its pedagogical impact, in Mayes, T., Morrison, D., Mellar, H., Bullen, P. & Oliver, M. (eds.) *Transforming Higher Education through Technology-enhanced Learning*, ss. 249-264.
- Gyabak, K., & Godina, H. (2011). Digital storytelling in Bhutan: A qualitative examination of new media tools used to bridge the digital divide in a rural community school. *Computers & Education*, 57(4), 2236-2243.
- Hartley, J. & McWilliam, K. (Eds.) (2009) *Story circle: digital storytelling around the world*, Chichester: Wiley-Blackwell

- Heo, M. (2009). Digital storytelling: An empirical study of the impact of digital storytelling on preservice teachers' self efficacy and dispositions towards educational technology. *Educational Multimedia and Hypermedia*, 18(4), 405-428.
- Hung, C. M., Hwang, G. J., & Huang, I. (2012). A project based digital storytelling approach for improving students' learning motivation, problem solving competence and learning achievement. *Educational Technology & Society*, 15(4), 368-379.
- İnceelli, A. (2005). Dijital Hikâye Anlatımının Bileşenleri. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 4(3).
- Jakes, D. S., & Brennan, J. (2005). Capturing stories, capturing lives: An introduction to digital storytelling. 3 Mayıs 2015 tarihinde [http://www.jakesonline.org/dstory\\_ice.pdf](http://www.jakesonline.org/dstory_ice.pdf) adresinden erişildi.
- Karakoyun, F. (2014). *Çevrimiçi ortamda oluşturulan dijital öyküleme etkinliklerine ilişkin öğretmen adayları ve ilköğretim öğrencilerinin görüşlerinin incelenmesi*. Yayınlanmamış Doktora tezi, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Kearney, M. (2011). A learning design for student-generated digital storytelling. *Learning, Media and Technology*, 36 (2), 169-188.
- Kearney, M., & Schuck, S. (2006). Spotlight on authentic learning: Student developed digital video projects. *Australasian Journal of Educational Technology*, 22(2), 189-208.
- Kocaman-Karoglu, A. (2014). Personal voices in higher education: A digital storytelling experience for pre-service teachers. *Education and Information Technologies*, 1-16. DOI 10.1007/s10639-014-9373-1
- Kocaman-Karoglu, A. (2015). Okul öncesi öğrencilerle bir sınıf etkinliğinde dijital hikâye anlatımı. 9. *Uluslararası Bilgisayar & Öğretim Teknolojileri Sempozyumu (ICITS)*, 20-11 Mayıs, Afyonkarahisar, Türkiye.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: experiences as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Kotluk, N., & Kocakaya, S. (2015). 21. yüzyıl becerilerinin gelişiminde dijital öykülemeler: Ortaöğretim öğrencilerinin görüşlerinin incelenmesi. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 4 (2), 354-363.
- Kurudayıođlu, M., & Bal, M. (2014). Ana Dili Eğitiminde Dijital Hikâye Anlatımlarının Kullanımı. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28, 77-99.
- Lambert, J. (2013). *Digital storytelling: Capturing lives, creating community (4<sup>th</sup> Ed)*. Routledge.
- McLellan, H. (2006). Digital storytelling in higher education. *Journal of Computing in Higher Education*, 19(1), 65-79.
- Meadows, D. (2003). Digital storytelling: Research-based practice in new media. *Visual Communication* 2,189.
- Nguyen, A. T. (2011). *Negotiations and challenges in creating a digital story: The experience of graduate students*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Houston Üniversitesi.
- Nilsson, M. 2008. Digital storytelling as a tool in education. In *Handbook of research on digital information technologies: Innovations, methods, and ethical issues*, ed. T. Hansson, 131-45. Hershey, PA: IGI Global.
- Norman, A. (2011). *Digital storytelling in second language learning: A qualitative study on students' reflections on potentials for learning*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Norveç Üniversitesi.
- Ohler, J. 2006. The world of digital storytelling. *Educational Leadership* 63 (4), 44-7.

- Oppermann, M. (2008). Digital storytelling and American studies: Critical trajectories from the emotional to the epistemological. *Arts and Humanities in Higher Education* 7(2), 171-187.
- Özden, M. Y. (2014, 3 Haziran). Dijital Hikâye Anlatma Yarışması? (DISTCO), 3 Mayıs 2015 tarihinde [http://myozden.blogspot.com.tr/2014\\_06\\_01\\_archive.html](http://myozden.blogspot.com.tr/2014_06_01_archive.html) adresinden erişildi.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the horizon*, 9(5), 1-6.
- Robin, B. R. (2006): The Educational Uses of Digital Storytelling. İçinde C. M. Crawford, R. Carlsen, K. McFerrin, J. Price, R. Weber & D. A. Willis (Eds.): *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2006*. Chesapeake, VA: AACE, pp. 709-716.
- Robin, B. R. (2008) Digital storytelling: a powerful technology tool for the 21st Century classroom, *Theory into Practice*, 47, 220-228.
- Sadik, A. (2008). Digital storytelling: a meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Educational Technology Research and Development* 56 (4), 487-506.
- Şimşek, B. (2015). Hikayemiz/Our Story. 19 Haziran 2015 tarihinde <http://www.digitalstoryhub.org/Hikayemiz-Our-story> adresinden erişildi.
- Tendero, A. (2006). Facing versions of the self: The effects of digital storytelling on English education. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education* 6 (2), 174-94.
- Verdugo, D. R., & Belmonte, I. A. (2007). Using digital stories to improve listening comprehension with Spanish young learners of English. *Language Learning & Technology*, 11(1), 87-101.
- Ware, P. D. (2006). From sharing time to showtime! Valuing diverse venues for storytelling in technology-rich classrooms. *Language Arts*, 84 (1), 45-54.
- Yang, Y. C., & Wu, W. I. (2012). Digital storytelling for enhancing student academic achievement, critical thinking, and learning motivation: A yearlong experimental study. *Computers & Education*, 59, 339-352.
- Yüksel, P. (2011). *Using digital storytelling in early childhood education a phenomenological study of teachers' experiences*. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Ankara.