Tarih Okulu Dergisi (TOD)
Ekim 2020
Yıl 13, Sayı XLVIII, ss.3227-3255.

Journal of History School (JOHS)
October 2020
Year 13, Issue XLVIII, pp.3227-3255.

DOI No: http://dx.doi.org/10.29228/Joh.31956

Makale Türü: Derleme makalesi
Geliş Tarihi: 22.08.2019
Kabul Tarihi: 29.09.2020
On-line Yayın: 26.10.2020

Article Type: Review article
Submitted: 22.08.2019
Accepted: 29.09.2020
Published Online: 26.10.2020

Atıf Bilgisi / Reference Information

Moralı, G. & Göçer, A. (2020). Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminde Dijital Öykülerin Kullanımı: Kuramsal Temeller. *Journal of History School,* 48, 3227-3255.

YABANCI DİL OLARAK TÜRKÇE ÖĞRETİMİNDE DİJİTAL ÖYKÜLEME: KURAMSAL TEMELLER[1]

Gürkan MORALI[2] & Ali GÖÇER[3]

Öz

Öyküler geçmişten günümüze gelen bir anlatı türüdür. Ancak günümüzdeki teknolojik gelişmeler yoluyla öyküler de dijitalleşmeye başlamıştır. Bunun sonucunda dijital öykü şeklinde adlandırılan yeni bir tür ve bir anlatı biçimi olan dijital öyküleme ortaya çıkmıştır. Dünyada her geçen gün yaygınlık kazanan dijital öyküleme, farklı yaş gurplarında ve çeşitli eğitim kademelerinde kullanılmaktadır. Dijital öyküleme yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde de kullanılabilecek bir tekniktir. Bu çalışmanın amacı, yabancı dil olarak Türkçe öğretimi alanında yararlanılabilecek bir teknik olan dijital öyküleme hakkında teorik bilgiler vermektir. Bu bağlamda öncelikle dijital öykü, türleri ve dijital öyküleme tanıtılmış, dijital öykülemenin temelleri ve aşamaları tarif edilmiş, ardından dijital öyküleme için kullanılan araçlar ve yazılımlar sunulmuştur. Ayrıca dijital öykülemenin önce eğitime ardından da yabancı dil öğrenimine ve öğretimine yansımaları anlatılmıştır. Son olarak da dijital öykülemeyi etkileyen bazı engellere dikkat çekilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Dijital Öykü, Dijital Öykü Anlatımı, Türkçe Eğitimi, Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi.

---

[1] Bu çalışma, Prof. Dr. Ali Göçer danışmanlığında hazırlanan ve Erciyes Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri Birimi tarafından SDK-2015-6331 proje koduyla desteklen "Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretiminde Dijital Öykü Kullanımı" başlıklı doktora tezinden üretilen ve literatür taraması şeklinde gerçekleştirilen derleme bir çalışmadır.

[2] Dr. Öğr. Üyesi, Erciyes Üniversitesi Eğitim Fakültesi Türkçe Eğitimi Anabilim Dalı, gurkanmorali@gmail.com, Orcid: 0000-0002-8539-7507

[3] Prof. Dr., Erciyes Üniversitesi Eğitim Fakültesi Türkçe Eğitimi Anabilim Dalı, gocer@erciyes.edu.tr, Orcid: 0000-0002-6880-2611

Digital Storytelling in Turkish Teaching as A Foreign Language: Theoretical Foundations

Abstract

Stories are a kind of narration from the past to the present. However, today's technological developments have started to digitize stories. As a result, a new genre called digital story and digital storytelling, which is a form of narration, emerged. Digital storytelling, which is becoming widespread in the world day by day, is used in different age groups and various educational levels. Digital storytelling is a technique that can be used in teaching Turkish as a foreign language. The aim of this study is to present theoretical information about the use of digital stories within the framework of teaching Turkish as a foreign language. In this context, primarily digital story, genres and digital storytelling were introduced, the fundamentals and stages of digital storytelling were described, then the tools and software used for digital storytelling were presented. In addition, the reflections of digital storytelling on education and then on foreign language learning and teaching were explained. Finally, some obstacles affecting digital narrative have been highlighted.

Keywords: Digital Story, Digital Storytelling, Turkish Language Education, Teaching Turkish as A Foreign Language.

GİRİŞ

Dijital öykü, geleneksel öyküye kıyasla oldukça yeni bir olgudur. Dijital öykü kavramı, 1994 yılında San Francisco Dijital Medya Merkezi[4] kurucuları arasında bulunan Joe Lambert'in öncülük ettiği çalışmalar ile yaygınlık kazanmaya başlanmıştır. Lambert'in (2006) dijital öykülemenin yedi ögesi çerçevesinde öykü anlatma düşüncesiyle gelişmeye başlamıştır.

1990'lardan beri, dijital öykü kullanımı ve uygulamaları gittikçe artmıştır (McWilliam, 2009). Türkiye'de son dönemde çalışmalar yapılmasına ve tanınmaya başlanmasına rağmen (Aitkuzhinova-Arslan, Gün & Üstünel, 2016; Kocaman-Karoğlu, 2016; Tatlı & Bayramoğlu, 2015; Turgut & Kışla, 2015; Karakoyun, 2014; Kaya, 2014; Kurudayıoğlu & Bal, 2014; Sever, 2014; Demirer, 2013; Kahraman, 2013; Yüksel, 2011, İnceelli, 2005), birçok ülkede özellikle Amerika Birleşik Devletleri'nde bilinen ve kullanılan bir araçtır. Teknolojik araç-gereçlerin kullanım kolaylığı, ekonomik ve kolay ulaşılabilir olması (Yamaç, 2015; Sawyer & Willis, 2011; Robin, 2008a; Bull & Kajder, 2004), her geçen gün dijital öykülerin yaygınlaşmasını sağlamaktadır.

[4] Bu merkez, 1998 yılında Berkeley'e taşınmış ve ismi Dijital Öyküleme Merkezi olarak değiştirilmiştir.

DİJİTAL ÖYKÜ TÜRLERİ

Dijital öykülerin birçok farklı türü bulunur (Frazel, 2010; Robin, 2006). Dijital öykülemenin doğası, hem öykü anlatımının hem de dijital tasarımın öznel bir süreç ve yeniliklere açık olması itibariyle her an yeni türlerin ortaya çıkması için uygun bir zemine sahiptir. Örneğin Garrety (2008) dijital öyküleri beş kategoride sınıflamaktadır: Geleneksel dijital öyküler, öğretici dijital öyküler, proje tabanlı oluşturulan dijital öyküler, sosyal adalet ve kültür temalı dijital öyküler ve kişiyi yansıtan dijital öyküler. Robin'e (2006) göre dijital öykü türleri üç alt başlıkta toplanabilir: Kişisel, tarihi ve eğitici (bilgilendirici) dijital öyküler. Bu bölüme sosyo-politik ve daha farklı dijital öykü türlerinin de eklenebileceğini aktaran Gregori-Signes ve Pennock-Speck (2012), dijital öyküleri sosyal ve eğitsel olarak ikiye ayırmaktadır. Bu çalışmada, Robin (2006) tarafından gerçekleştirilen tür tasnifi esas alınmıştır.

Kişisel Dijital Öyküler

Yazar (öğrenci), kişisel öyküde kendi deneyimlerini anlatır (Robin, 2008a). Bu türde, bir insanın hayatındaki önemli olaylara yer verilir (Robin, 2006). Anılar, deneyimler ve önemli yaşantılar özgün bir şekilde aktarılır (Yüksel Arslan, 2013). "Kişisel öyküler, deneyimlenen sürecin, kazanılan tecrübe ve becerinin karşı tarafa yansıtılmasını sağlayan etkili bir dijital öykü türüdür" (Haliloğlu Tatlı, 2016, s. 224).

Önemli olayların ele alındığı bu türün, öğrencilere sağladığı farklı yararlar bulunur. Öncelikle öğrenci kendi öyküsünü paylaşma fırsatı bulurken diğer öğrenciler de bu öykülerden istifade ederler. Zengin bir öğrenme ortamı oluşur.

Her bir öğrencinin, diğer öğrencilerden farklı ve onlarla benzer yönleri bulunur. Çoğu zaman benzerlikler sorun olmaz, ancak farklılıklar yüzünden sık sık problemler yaşanabilir. Kişisel öyküler, sınıf ortamında farklılıklara saygı duyulmasını sağlar. Çünkü her öğrenci farklı çevreden gelmekte ve o çevrenin vermiş olduğu kültürel kodları kişisel öyküsünde yansıtmaktadır. Bu sebeple kişisel öyküler, öğrencilerde farklılıkların zenginlik olduğu algısını geliştirir ve sınıf ortamlarında çok kültürlülüğü destekler.

Tarihî Dijital Öyküler

"Tarihî değeri olan olayların yansıtıldığı öykülemelerdir" (Ceylan & Birinci, 2013, s. 145). Keşifler, buluşlar, savaşlar, zaferler, yenilgiler, efsaneler, destanlar gibi konular ele alınabilir. "Özellikle tarihî içeriği olan derslerde, öğrencilerin konu hakkında bilgi edinmelerini ve olayları bakış açısıyla yeniden yorumlamalarına olanak sağlar" (Baki, 2015, s. 31).

Bu türde, tarihî bir olay dokusuna uygun materyallerle öykülenmektir. "Sınıf ortamında, öğrenciler geçmişteki olaylara derinlik ve anlam katmak için tarihî fotoğrafları, gazete manşetlerini, konuşmaları ve hâlihazırdaki diğer materyalleri kullanabilirler" (Robin, 2008a, s. 225). Örneğin Çanakkale zaferinin anlatılacağı bir dijital öyküde, bu dönemin atmosferini başarılı bir şekilde yansıtabilmek adına ilgili filmler, fotoğraflar, kartpostallar, mektuplar vd. materyaller tercih edilmelidir.

Eğitici (Bilgilendirici) Dijital Öyküler

Bilgi vermeyi amaçlayan dijital öykülerdir. Bu tür öyküler, eğitsel bir amaç doğrultusunda oluşturulup öğretim aracı olarak kullanılmaktadır (Gregori-Signes, 2008a). Müfredatın bir parçası olarak okul bağlamında üretilmekte ve geliştirilmektedir (Gregori-Signes & Pennock-Speck 2012). "Öğretmenler, öğrencilerine matematik ve bilimden sanat, teknoloji, tıp eğitimine birçok konuda bilgi sunmak için bu dijital öykü türünü kullanabilirler" (Robin, 2008a, s. 224-225).

Eğitici dijital öyküler, öğrencilerin kendi kişisel görüşlerini de içerebilir. Ancak öğretme ve öğrenme amacıyla oluşturulan bir araç olduğu göz ardı edilmemelidir (Gregori-Signes, 2008b). Öğrencilerin kişisel görüşleri, eğiticilik işlevinin önüne geçmemelidir. Aksi takdirde eğitici dijital öyküler kişisel öykülere dönüşebilir.

Dijital öykü türlerini kesin bir şekilde birbirinden ayırt etmek bazen mümkün olmayabilir. Çünkü dijital öykü türleri, ayrı ayrı kullanabildiği gibi harmanlanarak da kullanılabilmektedir. Bir dijital öyküde hem kişisel yaşantılar hem de tarihî olaylar aynı anda ifade edilebilir. Robin (2006) tarafından dile getirilen otobiyografik öyküler, her üç türün bir arada kullanıldığı güzel bir örnektir.

DİJİTAL ÖYKÜLEME

Dijital öyküleme[5], 1990'ların başından itibaren var olmasına karşın dünyanın her yerinde kabul görmüş ortak bir tanıma sahip değildir (Hayes &

[5] Türkçe literatürde İng. digital storytelling kelime grubuna karşılık dijital öykücülük (Sever, 2014), dijital hikâye anlatımı (Kaya, 2014; Kurudayıoğlu & Bal, 2014; İnceelli, 2005), dijital hikâyecilik (Kahraman, 2013) ve dijital öykü anlatımı (Yüksel, 2011) şeklindeki kelime gruplarının kullanıldığı görülmüştür. Bu çalışmada, Karakoyun (2014) ve Demirer (2013) tarafından da kullanılan dijital öyküleme kelime grubunun kullanılması tercih edilmiştir.

Matusov, 2005). Kısa bir geçmişe sahip dijital öykülemenin birçok tanımı yapılmıştır (Gabel, 2011).

Dijital öyküleme, en basit şekliyle farklı çoklu ortam araçlarını bir arada kullanarak yapılan öykü anlatımıdır. Geleneksel öykü anlatımının teknoloji ile bütünleştirilmiş hâlidir. Modern teknolojinin geleneksel öykü ile bir araya gelmesi (Nguyen, 2011), bir başka deyişle geleneksel öykü anlatımının çağdaş bir yoludur (Malita & Martin, 2010; Wang & Zhan, 2010). Alexander'a (2011) göre "dijital öyküleme, dijital teknolojilerle öykü anlatmaktır" (s. 3). Dijital öykülemeyi daha detaylı tanımlamak da mümkündür.

"Dijital öyküleme, geleneksel öyküleme tekniğinin video, görsel, ses ve müzik gibi dijital içerikler ile bir araya getirilmesiyle oluşturulmuş yeni nesil öyküleme yaklaşımıdır" (Haliloğlu Tatlı, 2016, s. 219).

Frazel'e (2010) göre "dijital öyküleme, iletişim araçlarının sözlü ve yazılı anlatımı zenginleştirmek ve geliştirmek üzere harmanlandığı bir süreçtir" (s. 9).

"Dijital öyküleme; resim, video, müzik ve genellikle yazarın kendi sesiyle yaptığı anlatım gibi çeşitli çoklu ortam bileşenleri ile orijinal bir öykü veya senaryoyu kombine eden kısa bir film oluşturma sürecidir" (Dogan & Robin, 2008, s. 902).

"Dijital öyküleme; dijital metin, görsel, video ve sesin bir arada kullanılmasıyla bilgisayar ortamında sunumu gerçekleştirilen çoklu ortam öykü uygulamasıdır" (Chung, 2007, s. 17) .

"Dijital öyküleme; dijital bir ortamda metne dayalı anlatım, ses, resim, video ve müziğin sunulma sürecidir" (Figa, 2007, s. 70).

Araştırmacılar tarafından dijital öyküleme farklı şekillerde tanımlanmasına rağmen yapılan tanımlar, çeşitli benzerlikler göstermekte ve temel fikirler yönünden uyuşmaktadır (Xu, Park & Baek, 2011). Literatürdeki dijital öyküleme tanımları, genelde öykü anlatımının görüntü, grafik, ses, video gibi farklı dijital araçlarla bir arada kullanımı fikrinde birleşmektedir (Gabel, 2011; Gregori-Signes, 2008c; Robin, 2008b; Robin, 2006; Dupain & Maguire, 2005).

Dijital öyküleme tanımlarının ortak özelliklerinden birisi çoklu ortam araçlarına değinilmesidir. Ancak çoklu ortam araçları kullanılarak gerçekleştirilen her öyküleme, dijital öyküleme olarak değerlendirilemez. Dijital öykülemeyi, geleneksel öykü anlatımının elektronik biçimi olarak değerlendiren Reinders (2011), dijital öykülemede sıralanan unsurlardan 2 veya daha fazlasının bulunması gerektiğini belirtir: "Metin, ses, müzik, video, fotoğraflar, ekran görüntüleri, diğer resimler ve bunlardan başka dijital medya ögeleri" (s. 2).

Dijital öykülemenin uzunluğu göreceli olarak değişebilir. Ancak eğitim alanında uzunlukları genellikle 2-10 dakika arasında değişmektedir (Menezes, 2012). Bir dijital öykülemenin genellikle çift aralıkla yazılmış bir sayfalık senaryosunun bulunması, 20-25 arası resimden oluşması ve 2-3 dakika uzunluğunda olması yeterli görülmektedir (Haliloğlu Tatlı, 2016; Jakes & Brennan, 2005a). Dijital öykülemede konu sınırı yoktur, Menezes'e (2012) göre akla gelen her şey dijital öykü konusu olabilir.

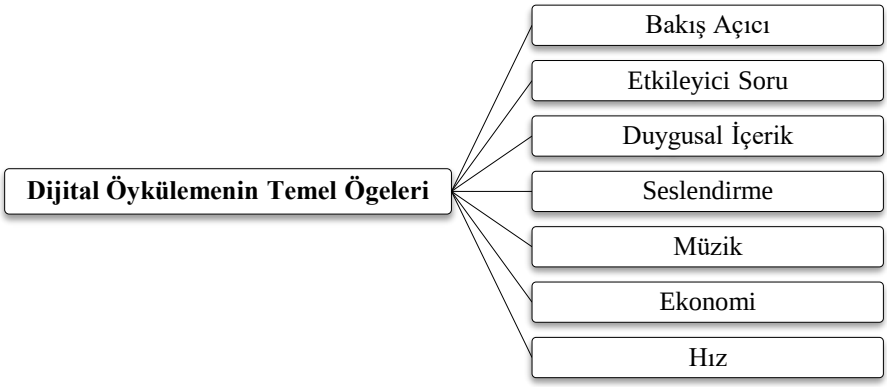
Dijital öyküleme, kişiselden eğitsel türe kadar geniş bir çeşitliliğe; video, görsel ve karikatür tabanlı olmak üzere pek çok alternatife; yazılı, sözlü ve çoklu medya formunda üretilebilme seçeneğine; internette kişisel bloglarda, sosyal ağlarda veya özel dijital öykü hazırlama siteleri üzerinden sergilenme gibi kendine özgü özelliklere sahiptir (Ribeiro, 2015).

Dijital öyküleme sürecinde teknolojinin önemli bir yeri bulunmaktadır. Öykülemenin dijitale dönüşmesini sağlayan kuşkusuz teknolojidir. Ancak dijital öyküleme sürecinde en önemli unsur öyküdür. Bu gerçek göz ardı edilmemelidir. Stanley ve Dillingham (2011), bu süreçte öykü anlatımının teknolojiden daha önemli olduğunu ve teknolojinin öyküyü zenginleştiren bir araç olduğunu ifade etmektedirler.

Dijital öyküleme, öykü anlatmanın hem geleneksel hem de yenilikçi yolunu bir arada sunmaktadır (Gregori-Signes, 2008b). Bu yolla bilgisayar kullanıcılarına geleneksel öykü yazma sürecinin adımlarını uygulayarak dijital öykü anlatıcısı olma fırsatı sağlamaktadır (Robin, 2008a).

DİJİTAL ÖYKÜLEMENİN TEMEL ÖGELERİ

Bir dijital öyküleme, yedi temel ögeden oluşur. Lambert (2006) tarafından yedi öge şu şekilde sıralanmıştır: Bakış açısı, etkileyici soru, duygusal içerik, seslendirme, müzik, ekonomi ve hız. Ancak dijital öykülemenin temel ögeleri araştırmacıların yaklaşımına göre değişebilmektedir. Örneğin Robin ve Pierson (2005), Lambert'in yedi ögesini üzerinde değişiklik yaparak genişletmiş ve on ögeye çıkarmıştır. İnceelli (2005) medya, hareket, ilişki, bağlam ve iletişim olmak üzere dijital öykülemeyi beş bileşende ele almıştır. Aşağıdaki şekilde Lambert'in (2006) ele aldığı yedi öge, temel ögeler olarak sunulmaktadır.



Şekil 1

Dijital Öykülemenin Temel Ögelerinin Görünümü (Lambert, 2006)

Bakış Açısı: Öykü ile ne anlatmak istenildiği, başka bir deyişle öykünün ne hakkında olacağı ile ilgilidir. Bakış açısı belirlenirken sorulardan yararlanılır. "Anlatıcı, nasıl bir öykü anlatmak istediğini ve öyküsünün ne anlama geldiğini kendisine sorarak bu sorulara cevap arar" (Ceylan & Birinci, 2013, s. 146). *Bu öykü ne hakkında olacak?, Bu öykü ile neyi anlatmayı hedefliyorum?, Bu öyküyü oluşturmadaki amacım nedir?* gibi sorularla bakış açısı netleştirilebilir. Sorulara verilen *annem, tatilim, ilk işim hakkında* gibi net kısa cevaplarla yetinilmemeli; gerçekten ne ile ilgili olduğu, altında yatan anlamlarla ortaya koyulmalıdır (Lambert, 2010).

Etkileyici Soru: İzleyiciyi öykünün içine çeken unsurdur. İzleyicide merak uyandırma (Ciğerci, 2015; Yüksel Arslan, 2013; Ceylan & Birinci, 2013) ve izleyicinin dikkatini çekme (Ciğerci, 2015; Bull & Kajder, 2004) işlevlerine sahiptir. Dijital öykülemeyi geleneksel olay öyküsü formatında düşünürsek etkileyici soru genellikle giriş bölümünde aktarılır, bu yolla giriş ve gelişme bölümleri izleyici tarafından ilgi ile izlenir. Öykünün başından sonuna kadar izleyicinin zihnini meşgul eden bu soru sayesinde dinleyiciler ile öykü arasında sıkı bir bağ kurulur. İzleyicilerin sıkılmadan öyküyü dinlemesini kolaylaştırır. Her etkileyici soru, öyküsünün sonuç bölümünde cevaplanmalıdır (Yüksel Arslan, 2013; Robin, 2008a).

Duygusal İçerik: Öykülerin estetik bir boyutu da vardır. Bu yönüyle insanların duygularına ve beğenilerine hitap eder. "Dinleyen ile kişisel ve güçlü bağlar kurmak yani onunla konuşuluyormuş hissi oluşturmak, onu öykünün bir parçası hâline getirmek duygusal içerik kısmı ile sağlanır" (Ceylan & Birinci,

2013, s. 146). Duygusal içerik doğrudan anlatıcıya bağlıdır. "Anlatıcının öyküsünü kendisinin hazırlamasıyla, yani özgün olmasıyla ortaya çıkar" (Yüksel Arslan, 2013, s. 107). "Öykünün duygusal içeriğinin oluşturulmasında içerik, verilecek mesaj ve hitap edilecek dinleyici kitlesinin özellikleriyle uyumlu bir yapıda estetik bir bakış açısıyla oluşturulmalıdır" (Baki, 2015, s. 33).

Seslendirme: Dijital öyküleme sürecinde anlatıcılar, seslerini kullanabilirler. İçeriğe uygun olarak seslerini alçaltabilir veya yükseltebilir, duygu yoğunluğuna göre ağlar veya güler gibi konuşabilirler. Bu yolla vermek istedikleri mesajı ve duyguları daha etkili bir şekilde iletebilirler. Robin'e (2008) göre ses, öyküyü kişiselleştirir ve dinleyicilerin öyküyü anlamlandırmasını kolaylaştırır. "Seslendirme aşamasında amaç; öyküdeki duygusal derinliği aktaracak bir sesle öykü içeriğine uygun vurguyu ve tonlamayı yapabilmektir" (Baki, 2015, s. 33). "Öykü anlatıcısı; öykünün konusu, içeriği, vermek istediği mesajı ve duygusal içeriği dikkate alarak seslendirme yapmalıdır" (Ciğerci, 2015, s. 37). Dijital öykülemede ses, metni okumak veya olduğu gibi seslendirmek anlamına gelmez. "Okur gibi değil, anlatır ya da olayı yaşar gibi seslendirmek" (Yüksel Arslan, 2013, s. 107), dijital öyküyü anlaşılır ve hissedilir kılar.

Müzik: Öyküye fon oluşturacak müziklerin ve seslerin tercih edildiği aşamadır. Okul ile ilgili bir dijital öykülemede, okul ortamını yansıtan öğrenci sesleri, zil sesleri ve diğer seslerin kullanılması örnek olarak verilebilir. "Burada önemli olan seslerin öyküyü temsil edebilme gücüdür. Eğer ki kullanılacak ses öykünün daha iyi kavranmasını sağlayacak ve dinleyicileri öykünün içinde yaşatacaksa bu tür sesler tercih edilmelidir" (Ceylan & Birinci, 2013, s. 147). "Dijital öykülerde dinleyicilerin dikkatini çekmek için önemli bir işleve sahip olan müzik ögesi, öğrencinin öyküsünde sadece kendi sesini tercih etmesi durumunda kullanılmayabilir" (Baki, 2015, s. 34). Ayrıca müzik kullanımında telif hakları da dikkate alınmalıdır (Bull & Kajder, 2004).

Ekonomi: Öykünün, detaylara yer verilmeden izleyicilerin anlayabileceği en iyi yolla sunulmasıdır. Robin (2008a), eğitimde kullanılan çoğu dijital öykülerin genellikle iki ile on dakika arasında değişkenlik gösterdiğini ifade etmektedir. "Ekonomi ögesi, ortalama üç dakikalık bir dijital öyküde öykünün sınırlı sayıda kelimelerle ifade edilmesi gerektiğini önerir" (Yüksel Arslan, 2013, s. 107). Bu aşamada, öykünün iletisini en iyi temsil edebilecek görsellerin, metinlerin, müziklerin tercih edilmesi esastır. Aksi hâlde izleyiciler bilişsel açıdan zorlanarak öyküden uzaklaşabilirler.

Hız: Dijital öykülemenin ritmini veya temposunu ifade eder. Monoton öyküler, izleyicilerin ilgilerini çekmez ve sıkılmalarına sebep olur (Bull & Kajder, 2004). Öykünün içeriğine göre hız değişkenlik göstermelidir. Bu yolla

izleyicileri dijital öyküye çekmek kolaylaşır. Duygusal öykülerde akış hızı yavaşlatılmalı, heyecanı dile getiren tarihî öykülerde akış hızlandırılmalıdır. Ekonomi ile hız ögeleri arasında bir bağlantı söz konusudur (Ciğerci, 2015; Bull & Kajder, 2004). "Dijital öykü yazarı, ekonomi ve hız ögelerini göz önüne alarak hikâyelerinde nelerin tutulması nelerin çıkartılması gerektiğine karar vermelidir" (Ciğerci, 2015, s. 37).

Dijital öykülemenin temel ögelerinden bakış açısı, etkileyici soru, duygusal içerik; Yüksel Arslan'a (2013) göre içerik ile ilgilidir. Bull ve Kajder (2004) de bunların ve ekonomi ögesinin, öykülerin yazma aşamasıyla ilgili olduğunu ifade etmektedir. Yüksel Arslan'a (2013) göre seslendirme, müzik, ekonomi ve hız ögeleri, öykülerin dijital boyutuyla ilgilidir. Bull ve Kajder (2004) ise ekonomi ögesi hariç sıralanan ögelerin, dijital öykülerin oluşturulma sürecine hizmet ettiğini dile getirmektedir.

DİJİTAL ÖYKÜLEMENİN AŞAMALARI

Dijital öykülemeyi farklı aşamalara ayırarak gerçekleştirmek mümkündür. İlgili literatür incelendiğinde araştırmacılar tarafından dijital öykülemenin farklı aşamalarda yürütüldüğü görülmektedir.

Jakes ve Brennan (2005a) dijital öykü oluşturma sürecini; yazma, senaryo, öykü panosu, çoklu ortam ögelerini yerleştirme, dijital öykü oluşturma ve paylaşma olmak üzere altı basamakta ele almaktadır. İlk üç basamak geleneksel öykü oluşturma süreciyle benzerlik göstermektedir. Son üç basamak ise dijital unsurların öne çıktığı süreci içermektedir. Jakes ve Brennan (2005a) dijital öykü oluşturma sürecinde yer alan yazma, senaryo geliştirme ve öykü panosu basamaklarının okul ortamında sınıfta; çoklu ortam ögelerini (kaynakları) yerleştirme ve dijital öykü oluşturma basamaklarının ise bilgisayar laboratuvarında yapılabileceğine işaret etmektedir. Paylaşma basamağının da sınıfta veya çevrimiçi bağlantının bulunduğu herhangi bir yerde gerçekleştirilebileceği belirtilmektedir.

Tolisano (2008), dijital öyküleme sürecini basit bir şekilde 3 adımda ele almaktadır. İlk adımda yazma, öyküleştirme ve senaryolaştırma süreçleri bulunmaktadır. Bu aşamada, kâğıt üzerindeki öykünün hazır hâle gelmesi amaçlanır. İkinci aşamada öykü senaryosuna uygun ses, resim, video, müzik gibi çoklu ortam ögeleri seçilir ve birleştirilir. Dijital öykü hazır hâle gelir. Son aşamada ise dijital öykü bilgisayara yüklenir, izlenir ve paylaşılır. Bu aşamada, hazırlanan materyalin somut bir ürüne dönüştüğü görülür.

Gregori-Signes (2008c), dijital öykülemeyi beş aşamaya ayırır: Senaryo geliştirme, ses kaydetme, elde etme ve işleme, farklı medya türlerini birleştirme, öykünün bitmiş hâlini sunma veya yayımlama. Senaryo geliştirme aşamasında öykü yazılır, dönütler çerçevesinde öykü geliştirilir. Ses kaydetme aşamasında, anlatıcı öyküsünü seslendirir ve kendi sesini kaydeder. Diğer aşamada öykü ile uyumlu görseller araştırılır, bulunur ve öykü çerçevesinde düzenlenir. Takip eden aşamada öyküde kullanılan görseller, sesler, arka plan müzikleri gibi çoklu ortam araçları zaman çizelgesi üzerinde birleştirilir. Son aşamada ise oluşturulan dijital öykü sınıfta sunulur veya dijital ortamda yayımlanır. Gregori-Signes'e (2008c) göre bu aşamalar, yabancı dil öğretiminde becerilerin gelişmesine de hizmet eder. Öğrencilerin yazma, konuşma, telaffuz, sunum, araştırma, görsel ve teknolojik okuryazarlık becerileri gelişir.

Frazel (2010), dijital öykülemeyi üç aşamada ele alır: Hazırlık, üretim ve sunum. Hazırlık aşaması, dijital öykünün içerik boyutu ile ilgilidir. Bu bölümde geleneksel okuryazarlık becerileri daha etkindir. Üretim aşaması, dijital boyutu içerir. Bu aşamada, teknoloji okuryazarlığı belirleyici rol oynar. Sunum aşaması ise oluşturulan dijital öykünün paylaşılmasını ifade eder.

DİJİTAL ÖYKÜLEME İÇİN KULLANILAN ARAÇLAR VE YAZILIMLAR

Dijital öyküler oluşturulurken farklı aşamalarda çeşitli araç ve yazılımlar kullanılır. Bu sebeple dijital öyküleme için bu araçların ve yazılımların önceden temin edilmesine ardından da bu araçların kullanım bilgisine ihtiyaç duyulur. Özellikle eğitim-öğretim ortamlarında teknolojik alt yapının yeterli olması dijital öyküleme için ön koşuldur. Öğretmen ve öğrencilerin teknolojik araç-gereçleri kullanabilme yeterliğine de sahip olmaları gerekir. Literatürdeki çalışmalar dikkate alındığında dijital öyküleme sürecinde kullanılabilecek bazı araçlar şunlardır:

Tablo 1.
Dijital Öykülemede Kullanılan Bazı Araçlar (Baki, 2015; Demirer, 2013; Garrety, 2008; Robin, 2006)

Temel Araçlar	Masaüstü, diz üstü ya da tablet bilgisayar, akıllı telefon, vb.
Ses Araçları	Mikrofon, ses kayıt cihazı, mp3/mp4 player, cep telefonu vb.
Görüntü Araçları	Video kamera, fotoğraf makinesi, tarayıcı, cep telefonu vb.
Dinleme Araçları	Kulaklık, hoparlör, vb.
Depolama Araçları	Harici hard disk, flash bellek, CD/DVD, vb.
Gösteri Araçları	Projeksiyon, akıllı tahta, bilgisayar, vb.

"Dijital öyküleme sürecinde kullanılacak malzemeler üzerinde değişiklikler yapmak ve bunları bir araya getirmek amacıyla ses düzenleme, resim düzenleme, dijital video düzenleme, yazma ya da sunum yazılımları kullanılabilir" (Baki, 2015, s. 46). Literatürdeki çalışmalar dikkate alındığında aşağıdaki video oluşturma ve düzenleme yazılımlarının kullanıldığı görülmektedir:

- Adobe Premier Elements
- Imovie
- Photo Story (Windows için Photo Story 3)
- Microsoft PowerPoint
- Movie Maker
- Pinnacle Studio
- Ulead VideoStudio (Ciğerci, 2015; Brenner, 2014; Robin & McNeil, 2012; Gabel, 2011; Stanley & Dillingham, 2011; Reinders, 2011; Rossiter & Garcia, 2010; Sheneman, 2010; Gregori-Signes, 2008b; Sadik, 2008; Robin 2006; Jakes & Brennan, 2005a; Kajder, Bull & Albaugh, 2005; Bull & Kajder, 2004)

Adobe Premier Elements: Sürekli geliştirilen kapsamlı bir video hazırlama ve düzenleme programıdır. Profesyonel dijital öyküler hazırlamak için kullanılabilecek programda resim, ses, Hollywood film efektleri, slowmotion video yavaşlatma gibi pek çok özellik bulunmaktadır. Kullanımı diğer programlarla kıyaslandığında daha güç gelebilir.

iMovie: Mac tabanlı işletim sistemlerine sahip bilgisayarlarda kullanılabilen bir yazılımdır. Resimli senaryo taslağı, başlıkları ve geçişleri olan hazır film temaları, gelişmiş yeşil ekran, resim içinde resim, bölünmüş ekran, yerleşik ses efektleriyle etkili dijital öyküler hazırlanabilir. Renkli ses dalgaları duyulanları görselleştirerek ses eklemelerini ve geçişlerini kolaylaştırmaktadır. Programdaki sürükle bırak özelliği kullanım rahatlığı sunmaktadır. Projeler bölümünde hazırladığınız öyküleri depolayabilir ve kolay ulaşım sağlayabilirsiniz.

Windows için Photo Story 3: Photo Story 3, Microsoft tarafından Windows XP için geliştirilen kullanıcı dostu ve ücretsiz bir programdır. Akış şeması üzerinde fotoğraf, resim, müzik, ses, farklı efektler, yazı ekleme ve birleştirme seçenekleri sunarak kolay bir şekilde küçük boyutlu dijital öykü hazırlamaya fırsat sunmaktadır. Programdaki akış şeması kullanıcıları yönlendirmektedir. Akış şemasına sırasıyla görseller, görsellere başlık, efekt, ses, müzik ekleyerek adım adım dijital öyküler hazırlanmakta ve WMV formatında kaydedilmektedir. Robin (2006), Photo Story 3'ün çok etkili bir dijital öykü

oluşturma programı olduğuna işaret etmektedir. Sadik (2008), öğretmen ve öğrencilerin Photo Story 3'ü beğendiklerini, ilginç ve kolay bulduklarını tespit etmiştir. Gabel (2011) de kullanıcı dostu arayüzü sebebiyle Photo Story 3'ü önermektedir. 2005 yılında piyasaya sürülen program, kullanım kolaylığından dolayı dijital öykü hazırlamak için hâlâ çok tercih edilen ve önerilen bir araçtır.

Microsoft PowerPoint: Microsoft Office uygulamaları içinde bulunan hem çevrimiçi hem de çevrimdışı kullanılabilen bir programdır. Resim, video, ses, müzik gibi unsurları kullanarak dijital öyküler hazırlamak mümkündür. Çoğunlukla sunum hazırlamak için tercih edilen bu programda, farklı temalar ve geçişlerden yararlanılarak etkili öyküler oluşturulabilir. Dijital öyküleri hareketli videolar şeklinde oluşturabilmek için WMV (Windows Media Videosu) ve MPEG-4 video formatı seçeneklerine sahiptir.

Movie Maker: Microsoft tarafından sunulan ücretsiz bir slayt/film oluşturma programıdır. Kolay ve pratik bir şekilde resimlerden ve videolardan dijital öykü hazırlanmaktadır. Ses ekleme, video kırpma, efekt ekleme, düzenleme, hızlandırma, yavaşlatma gibi seçeneklere sahiptir. Oluşturulan dijital öyküleri MPEG-4 formatında ve yüksek kalitede kaydetmek mümkündür.

Pinnacle Studio: Profesyonel bir şekilde dijital öykü anlatımı yapmak isteyenlerin tercih edebileceği bir programdır. Efektleri ve filtreleriyle görüntüler üzerinde farklı değişiklikler yapılabilecek uygulamada, klasik olarak bir video düzenleme programında bulunması gereken tüm seçenekler mevcuttur.

Ulead VideoStudio: Hem profesyoneller hem de amatörlerin kullanımı için sunulan bir video düzenleme programıdır. Resim, yazı, efekt gibi unsurları ekleyerek daha profesyonel dijital öykü hazırlamak mümkündür, ancak kullanımı diğer programlarla kıyaslandığında zor gelebilir.

Videoları oluşturmak ve düzenlemek için Web 2.0 araçları da tercih edilebilir. Gabel (2011), Sheneman (2010) tarafından yapılan çalışmalar dikkate alındığında Animoto adlı uygulamanın öne çıktığı görülmektedir. Animoto, web üzerinde üyelik sistemi ile çalışan film ve slayt oluşturma programıdır. Ücretli bir uygulama olmasına rağmen bazı özelliklerini kısıtlayarak öğretmenlere ücretsiz olarak hizmet vermektedir. Programda değişik stiller ve geçiş efektleri mevcuttur. Seçilen bir stil üzerine resim, video, yazı, müzik eklenerek basit bir şekilde dijital öyküler hazırlanmaktadır. Geçiş efektlerini otomatik olarak kendisi düzenlemektedir. Hazırlanan dosyaları, farklı çözünürlükte bilgisayara indirme seçeneği de sunmaktadır.

Dijital öykülerin bileşenlerinden birisi de ses ve müziktir. Ses ve müzik düzenlemeleri yapmak için farklı programlar kullanılmaktadır. Video ve sunum

oluşturulan Photo Story, Movie Maker, Microsoft PowerPoint gibi programlarda da ses kaydı, müzik ekleme gibi işlemleri yapmak mümkündür. Alandaki çalışmalarda özellikle Audacity (Brenner, 2014; Gregori-Signes, 2008b) ve Voicethread (Brenner, 2014; Reinders, 2011), Garageband (Brenner, 2014) adlı programların bu konuda kullanıldığı ve önerildiği görülmektedir.

Dijital öykülerin önemli bileşenleri arasında resim ve fotoğraflar yer almaktadır. Resim ve fotoğraflar üzerinde işlem yapmak için pek çok uygulama mevcuttur. Kullanımı en basit programların başında Microsoft işletim sistemlerinde bulunan Paint, Photo Gallery; Mac tabanlı işletim sistemleri için iPhoto gelmektedir. Photoshop Elements, Microsoft Picture It, Picasa[6] ve Microsoft AutoCollage (Robin & McNeil, 2012; Kajder, Bull & Albaugh, 2005) resim ve fotoğraf düzenlemek için kullanılmaktadır.

Bu programlardan başka aşağıda sıralanan Web 2.0 araçları da kullanılabilmektedir (Gabel, 2011):

- Blabberize (http://blabberize.com)
- Dvolver (http://www.dvolver.com/moviemaker/index.html)
- Fluxtime (http://www.fluxtime.com/)
- Glogster (http://edu.glogster.com)
- Goanimate (http://goanimate.com)
- Kerpoof www.kerpoof.com)
- Masher (www.masher.com)
- Photopeach (http://photopeach.com)
- SchoolTube (www.schooltube.com)
- Scrapblog (www.scraplog.com)
- Stage'D (http://stagedproject.com)
- Storybird (http://storybird.com)
- Storyjumper (www.storyjumper.com)
- Tagul (http://tagul.com)
- Toondoo (www.toondoo.com)
- Wallwisher (www.wallwisher.com)
- Wordle (www.wordle.net)
- Xtranormal (www.xtranormal.com)

Günümüzde akıllı telefon ve tablet kullanımı yaygındır. Bu ortamlar için geliştirilen çeşitli uygulamalarla da dijital öyküler hazırlanabilir. Apple Store ve Google Play üzerinden bu uygulamaları elde etmek mümkündür. Photo Story

[6] Uygulamadan kaldırılmaktadır. Picasa'nın yerini Google Fotoğraflar alacaktır.

Video Maker, Photo Story (Movie Maker), VideoShow, VivaVideo, Fotobabble iMovie for iOS, iTalk Recorder, ReelDirector gibi uygulamalarla dijital öyküler mobil olarak oluşturulabilir.

DİJİTAL ÖYKÜLEMENİN EĞİTİME YANSIMALARI

Dijital öyküleme, etkili bir öğretim ve öğrenim aracıdır (Robin, 2006). Bu aracın eğitimde farklı kullanım yolları ve avantajları bulunmaktadır (Robin, 2006; Hathorn, 2005).

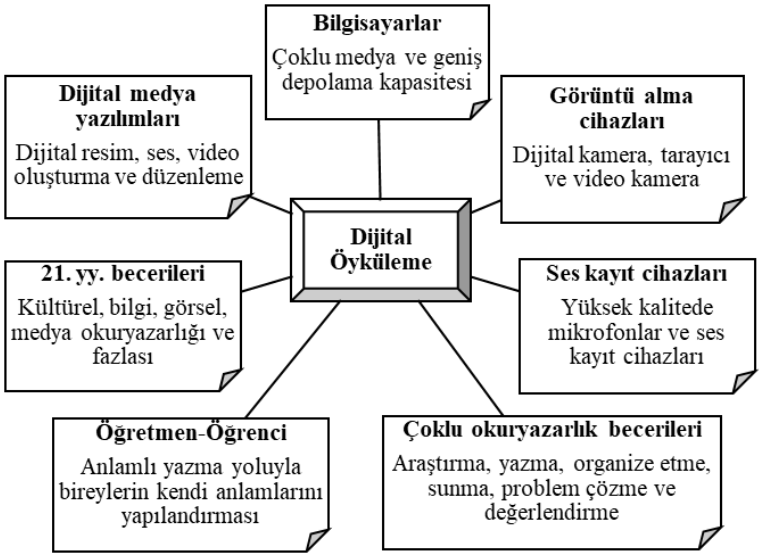
Dijital öyküleme hedef kitle açısından her yaş seviyesi, farklı kademe ve öğrenme düzeyine uygundur (Altınışık & Şen, 2016; Haliloğlu Tatlı, 2016). "Dijital öyküler yediden yetmiş yediye her yaş grubundaki bireylerin eğitimi için kullanılmaktadır" (Altınışık & Şen, 2016, s. 68). Hem eğitim alanında hem de farklı disiplinlerin eğitiminde dijital öykülerden yararlanılmaktadır. Literatürde de okul öncesi öğrenciler (Kocaman Karoğlu, 2015a; Kocaman-Karoglu, 2015b; Papadimitriou vd., 2013; Azizah vd., 2011), ilkokul öğrencileri (Çıralı & Koçak Usluel, 2014; Lipschutz, 2010), ortaokul öğrencileri (Ergül Sönmez & Urfalı Dadandı, 2015; Gregori-Signes, 2014), lise öğrencileri (Yang & Wu, 2012), üniversite öğrencileri (Ceylan & Kabakçı Yurdakul, 2016; Göçen Kabaran & Duman, 2016; Göçen & Aldan Karademir, 2015; Kılıç & Sancar Tokmak, 2015; Karakoyun & Kuzu, 2014), lisansüstü öğrencileri (Haliloğlu Tatlı & Altınışık, 2015), tıp öğrencileri (Sandars & Murray, 2009; Sandars, Murray & Pellow, 2008), üstün yetenekli öğrenciler (Kieler, 2010) ve hafif düzeyde zihinsel yetersizliği bulunan öğrenciler (Haliloğlu Tatlı & Çakmak, 2015) tarafından dijital öykülerin oluşturulduğu; değerler eğitiminde (Yürük & Atıcı, 2016), fizik eğitiminde (Kotluk & Kocakaya, 2016), okul öncesi eğitiminde (Toki & Pange, 2014), öğretmen eğitiminde (İslim & Yıldırım, 2016), tasarım eğitiminde (Ertaş, 2015), tıp eğitiminde (Sandars & Murray, 2009) ve yabancı dil eğitiminde (Tatlı & Aksoy, 2015) kullanıldığı görülmektedir.

Dijital öyküleme, farklı öğretim yaklaşım, yöntem ve teknikleri çerçevesinde uygulanabilir. Yapılandırmacı yaklaşımın doğasına uygundur. Öğrenci merkezlidir (Vinogradova, Linville & Bickel, 2011). Öğrencilerin kendi öğrenmelerini yapılandırmasına, bu yolla sorgulamalarına ve aktif öğrenme sürecini deneyimlemelerine olanak sağlamaktadır (Hathorn, 2005). Öğrencilerin anlamalarını hızlandırmaktadır (Kajder & Swenson, 2004).

Proje tabanlı öğrenme, dijital öyküleme ile kullanılabilecek bir öğrenme yöntemidir (Frazel, 2010; Barrett, 2006). Proje tabanlı öğrenme sürecinin aşamaları ile dijital öyküleme süreci arasında organik bir bağ kurmak

mümkündür. Çünkü dijital öykülemeyi bir nevi proje çalışması olarak nitelendirmek yanlış olmaz. Dijital öyküleme sürecinde öğrenci, bir konu dâhilinde dijital öyküsünü oluşturmak için araştırmalar yapar, malzemelerini toplar ve ortaya yeni bir ürün koymaya çalışır. Daha sonra bu ürünü sınıfta veya başka bir platformda paylaşır. Frazel'e (2010) göre dijital öyküleme, çoklu zekâ kuramı (Gardner, 2011) çerçevesinde de uygulanabilir.[7]

Dijital öyküleme çok duyulu bir öğrenme ortamı oluşturur. Dijital öyküler, öğrencilerin dikkatini çeken işitsel ve görsel unsurları içerir. Öğrencilere çoklu ortam deneyimi sunar. Bu yolla öğrencilerin göz, kulak gibi birden fazla duyusuna hitap eder ve bunları harekete geçirir (Turgut & Kışla, 2015). Ayrıca öğrenme ortamlarını çeşitlendiren bir uygulamadır. Öğrenme ortamını sınıfla sınırlandırmaz, sınıfın dışına dijital ve çevrimiçi ortamlara da taşır.



Şekil 4
Eğitimde Dijital Öykülemenin Yansıması (Robin, 2008a, s. 223)

Dijital öykülemenin genel olarak eğitime yansıması, öğretmen-öğrenci ekseninde bilgisayar, görüntü ve ses kayıt cihazları gibi teknoloji, dijital medya yazılımları, 21. yy. ve çoklu okuryazarlık becerilerinin kullanımı çerçevesinde olmaktadır (Robin, 2008a). Öğrenciler dijital öyküleme yoluyla yüksek kalitede

[7] Çoklu zekâ kuramı çerçevesinde dijital öyküleme örnek ders planlaması için *bk*. Frazel, 2010, s. 12-13.

öğrenme tecrübesi elde ederler (Jakes & Brennan, 2005a). Dijital öyküleme, öğrencilere teknolojiyi kullanarak 21. yüzyılın doğasına uygun öğrenme deneyimleri sunar (Czarnecki, 2009; Jakes & Brennan, 2005b). Öğrenciler 21. yüzyıl okuryazarlıkları olarak nitelendirilen bilgi okuryazarlığı, çoklu okuryazarlık, dijital okuryazarlık, görsel okuryazarlık, medya okuryazarlığı ve teknoloji okuryazarlığı konusunda gelişim gösterirler (Yamaç, 2015; Robin, 2006; Hathorn, 2005; Jakes & Brennan, 2005a). Robin (2006), dijital öyküleme sürecinde aşağıda sıralanan becerilerin kazanılacağını da ifade eder:

> "Araştırma becerileri: Öyküyü belirlemek için ilgili kaynakları tarayabilme, seçebilme, analiz edebilme ve arşiv oluşturabilme
> Yazma becerileri: Bir bakış açısı çerçevesinde öykü senaryosunu yazabilme
> Organizasyon becerileri: Dijital öykü oluşturma sürecini projeye dönüştürebilme, proje bileşenlerini (materyal, zaman, para vd.) belirleyebilme ve projeyi yönetebilme
> Teknoloji becerileri: Dijital kamera, mikrofon, tarayıcı gibi ihtiyaç duyulan farklı donanımları ve çoklu ortam yazılımlarını kullanabilme
> Sunum becerileri: Dijital öyküyü izleyicilere sunmanın en iyi yollarını bilebilme
> Mülakat becerileri: Görüşme yapılacak kaynakları bulabilme ve uygun sorulara karar verebilme
> Kişilerarası beceriler: Grup çalışması yapabilme ve grup içindeki her bir bireyin kişisel rolünün belirlenmesi
> Problem çözme becerileri: Karar almayı öğrenebilme, projenin başından sonuna kadar karşılaşılan problemleri çözebilme
> Değerlendirme becerileri: Kendisinin veya diğerlerinin işlerini eleştirel sorgulayabilme" (s. 713).

Uygulanan geleneksel yöntemlere göre daha fazla çeşitlilik ve gerçek hayat durumları sunan, aktif öğrenmeyi destekleyen ve öğrenme sürecini daha da kişiselleştiren dijital öyküleme (Van Gils, 2005), birçok beceriyi içerir. "Dijital öykülemede, film kurallarını anlamanın yanı sıra geleneksel sözel öykü anlatımı, kompozisyon yazma, görsel ve medya okuryazarlığı gibi çeşitli becerilere ihtiyaç duyulur" (Banaszewski, 2005, s. 7). "Dijital öykü oluşturmak kavramsallaştırma, yazma, performans sergileme, seçme, görselleştirme, entegre etme ve ifade etme becerileri gerektirir" (Benmayor, 2008, s. 195)

Dijital öyküleme, bilişsel özelliklerin yanında duyuşsal özellikleri de destekler. Literatürde yer alan çalışmalarda güven kazandırdığı (Kajder, 2004), motivasyonu artırdığı (Yamaç, 2015, Brenner, 2014; Kieler, 2010), merak

uyandırdığı (Van Gils, 2005), yaratıcılığı desteklediği (Brenner, 2014; Jakes & Brennan, 2005a) görülmektedir.

Dijital öyküleme, geleneksel anlamda alışık olduğumuz öğretmen ve öğrenci rollerini değiştirmektedir. Hem öğrenci hem de öğretmen açısından farklı boyutları olan bir süreçtir.

Dijital öyküleme sürecinde öğrenciler, öğrencilik kimliğinden sıyrılır ve dijital öykü anlatıcısına dönüşürler. Öğrenciler sadece okur ve yazar misyonu değil, aynı zamanda yönetmen, sanatçı, programcı, senarist ve tasarımcı misyonu da kazanırlar (Kajder, 2004). Öğrenciler farklı bir kimliğe ve buna özgü farklı rollere sahiptirler. Başka bir deyişle öğrenci dijital öyküleme sürecinde kendisini bir öğrenci gibi değil, temel olarak bir öykü anlatıcısı olarak görür ve bu kimliğe uygun roller sergiler.

Dijital öyküleme, öğrencilerin yaparak öğrenmelerini sağlar (Gimeno-Sanz, 2015). Öğrenciler dijital öykülemenin her aşamasında aktiftirler. Bu süreçte öğretmen, öğrencilere yardım eder (Gimeno-Sanz, 2015). Öğretmen hem öykünün içerik boyutunda hem de dijital boyutunda öğrencileri yönlendirir. Öğretmenin temel görevi öğrencilere rehberlik ederek işlerini kolaylaştırmaktır. "Öğrencilerin dijital öykü bileşenlerini oluşturmaya yönelik kişisel fikirlerini ve algılarını yansıtmak ve geliştirmek için onlara ihtiyaç duydukları bilgiyi sağlar" (Gimeno-Sanz, 2015, s. 111).

Dijital öyküleme sürecinde öğretmen arka plandadır. Bu durum, dijital öyküleme sürecinde öğretmenin öneminin azaldığı ve sınıfta artık öğretmene ihtiyaç duyulmadığı anlamına gelmez. "Öğrencilerin teknolojiyi dikkatli kullanma, öykülerini açık ve insancıl bir şekilde anlatmaları için her zamankinden daha fazla öğretmenin rehberliğine ve aklına ihtiyaçları vardır" (Ohler, 2008, s. 13).

DİJİTAL ÖYKÜLEMENİN YABANCI DİL ÖĞRENİMİNE VE ÖĞRETİMİNE YANSIMALARI

Dijital öyküleme, dil sınıflarında kullanılabilen etkili bir etkinliktir (Reinders, 2011). Razmi, Pourali ve Nozad (2014), yabancı dil öğrenimi-öğretiminde dijital öykülemenin temel bir araç olarak dikkate alınması gerektiğini belirtmektedir. Ancak "dijital öykülemenin dil öğrenimine her açıdan etkisi, henüz baştan sona araştırılmış değildir" (Stanley & Dillingham, 2011, s. 26). Literatürdeki çalışmalar, yabancı dil öğrenim-öğretimine farklı yansımalarının olduğunu göstermektedir.

Dijital öykülemenin üniversite (Thang vd., 2014; Yang, 2012; Vinogradova, Linville & Bickel, 2011), lise (Castaneda, 2013; Putri & Ardi, 2013; Yang & Wu, 2012), ortaokul, ilkokul (Menezes, 2012; Verdugo & Belmonte, 2007) ve anaokulu (Menezes, 2012) düzeyinde yabancı dil öğretiminde kullanıldığı görülmektedir. A1-C1 seviyelerinde dijital öyküleme farklı şekillerde kullanılabilir. A1-A2-B1 seviyesinde dijital öykülerden bir materyal olarak okuma, dinleme ve konuşma derslerinde yararlanılabilir. B2-C1 düzeyindeki öğrencilere dijital öykü oluşturma görevleri verilerek farklı beceriler açısından gelişmeleri sağlanabilir. Çünkü dijital öyküleme, ileri düzey dil kullanıcıları için "mükemmel bir mekanizma"dır (Brenner, 2014, s. 27).

Yabancı dil öğrenenler açısından temel dil becerilerine yönelik yeterlikler büyük bir öneme sahiptir. Beceri alanlarında kazanılan yeterliklerin dil kullanımı yoluyla hayata yansıması olmalıdır. Bu da üretim şeklinde gerçekleşir ve dil kullanıldıkça gelişir. Reinders (2011), dijital öykülemenin öğrenciyi dil kullanımı için motive eden bir araç olduğunu ifade etmektedir. Dijital öykü oluşturma sürecinde öğrencilerin okuma, dinleme ve yazma becerilerini kullanmaları gerekir. Öğrenciler dijital öykülemenin hazırlık aşamasında araştırmalar yapar. Bu araştırmalar esnasında yazılı, görsel ve sesli metinlerle karşılaşırlar. Yazılı metinler okuma, görsel metinler görsel okuma ve sesli metinler ise dinleme becerilerini geliştirir. Dijital öykü taslağı ve senaryosu hazırlarken yazma becerileri gelişir. Paylaşma aşaması sunum şeklinde gerçekleştirilirse öğrencilerin konuşma ve sunum yapma becerileri gelişir. Yapılan araştırmalarda dijital öykülemenin; dinleme (Verdugo & Belmonte, 2007), yazma (Soler Pardo, 2014) ve konuşma (Soler Pardo, 2014; Afrilyasanti & Basthomi, 2011) becerilerini geliştirdiği tespit edilmiştir. Yazma ve konuşma pratiği için kullanımı kolay bir araç olan dijital öykülemenin (Reinders, 2011), öğrencilerin sözlü dil becerilerini daha iyi geliştirdiği belirtilmektedir (Razmi, Pourali & Nozad, 2014).

Akademik amaçlı dil öğretiminde de dijital öykülemenin tercih edildiği görülmektedir. Thang vd. (2014) tasarladıkları dijital öyküleme projesinde bir yenilik olarak bu yöntemi, İngilizcenin akademik amaçlı öğretiminde kullanmışlardır. Proje sonunda dil becerilerinin öğrenimi, BİT becerileri, iletişim kurma ve yaratıcı düşünme açısından öğrenme ortamının elverişli hâle geldiği tespit edilmiştir.

DİJİTAL ÖYKÜLEMENİN ÖNÜNDEKİ BAZI ENGELLER

Dijital öykülemenin önünde bazı engeller bulunabilir. Aşağıda değinilen engellere çözüm üretmek mümkündür. Bu engeller kişisel çabalar ve maddi imkânlarla aşılabilecek niteliktedir.

Belli bir yaş seviyesine gelmiş insanlar, teknolojiye mesafeli yaklaşmaktadırlar. Bu yaklaşımın doğal bir sonucu olarak teknolojik gelişmelere veya teknoloji kullanımına ayak uyduramayacakları düşüncesine sahiptirler. Öğretmenlerin dijital öykülemeye karşı olumlu yaklaşımları ve dijital öykü oluşturabileceklerine yönelik inançları, bu engelin aşılmasını sağlar.

Dijital öykülemenin önündeki engellerden biri de zamandır. Özellikle yeni başlayan ve dijital araçları kullanma konusunda yeterli deneyime sahip olmayan öğretmen ve öğrenciler için dijital öyküleme zaman alıcı bir etkinliktir (Brenner, 2014). Ancak bu engel, dijital öykü oluşturma etkinliklerinin sayısı arttıkça aşılabilir; sınıflarda etkili ve verimli zaman yönetimi sağlanabilir.

Teknik açıdan dijital öykü oluşturmak için elektronik cihazlara ihtiyaç vardır. Ancak bilgisayar, tablet, akıllı cep telefonu gibi elektronik cihazların kullanımı artmakta fiyatları ise makul bir seviyeye inmektedir. Çoğu okulda da bilgisayar laboratuvarları bulunmaktadır. Kişisel bilgisayarları olmayanlar farklı yollar aracılığıyla bilgisayarlara erişme imkânına sahiptir.

Teknik açıdan dijital öyküleme için internete ve çeşitli programlara da ihtiyaç duyulur. İnternete erişim ücreti geçmişe kıyasla çok uygun bir seviyededir. Neredeyse internet her eve girmiş ve tüm okullarda ücretsiz hizmete sunulmuştur. Dijital öykülemede çeşitli programlar kullanılabilmektedir. Ancak bu programların çoğu kullanıcı dostu ve ücretsizdir. Basit düzeydeki programlar ortalama bir dijital öyküleme için yeterlidir. Anlatıcılar, başlangıç aşamasında bu programları kullanmada zorluk çekebilir ancak ikinci ve diğer denemelerde programları kolaylıkla kullanabilecek seviyeye ulaşabilirler.

Dijital öykülemede telif hakları önemli bir engeldir (Brenner, 2014; Bull & Kajder, 2004). İnternet ortamında erişilen resim, fotoğraf, müzik gibi unsurların kullanımında telif hakları söz konusu olabilir. Medya unsurları kullanılırken sanatçıların veya eser sahiplerinin haklarına dikkat edilmelidir, etik ilkeler göz önünde bulundurulmalıdır. Günümüzde kullanımı gitgide artan, eserlerin paylaşımı ve üzerinde değişiklik yapılması için esneklik sağlayan Creative Commons lisansları[8] dikkate alınarak medya unsurları kolaylıkla kullanılabilir.

[8] Creative Commons lisanları hakkında bilgi sahibi olmak için lütfen aşağıda linki verilen adresi ziyaret ediniz: http://creativecommons.org.tr/lisanslar/

KAYNAKÇA / REFERENCES

Afrilyasanti, R. & Basthomi, Y. (2011). Digital storytelling: A case study on the teaching of speaking to Indonesian EFL students. *Language in India, 11*(2), 81-91.

Aitkuzhinova-Arslan, A., Gün, S. & Üstünel, E. (2016). Teaching vocabulary to Turkish young learners in semantically related and semantically unrelated sets by using digital storytelling. *Journal of Language and Linguistic Studies, 12*(1), 42-54.

Alexander, B. (2011). *The New Digital Storytelling: Creating Narratives with New Media*. Praeger.

Altınışık, D. & Şen, H. (2016). *Eğitimde dijital öykülerin kullanımı*. I. Ulusal Biyoloji Eğitimi Kongresi'nde sunulan bildiri, Gazi Üniversitesi. http://www.ubek2016.gazi.edu.tr/ozetler.html, Erişim tarihi: 18.01.2017

Azizah, C. N., Mutalib, A. A., Aziz, N. & Bakar, R. M. A. (2011). Multiple intelligence ensures usability of digital storytelling for preschool children. *International Journal on Advanced Science, Engineering and Information Technology, 1*(2), 117-123. Doi: 10.18517/ijaseit.1.2.27

Baki, Y. (2015). *Dijital Öykülerin Altıncı Sınıf Öğrencilerinin Yazma Sürecine Etkisi*. Yayımlanmamış doktora tezi, Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Banaszewski, M. T. (2005). *Digital Storytelling: Supporting Digital Literacy in Grades 4-12*. Unpublished master's thesis, Georgia Institute of Technology. http://techszewski.blogs.com/techszewski/files/TBanaszewski_DS_thesis.pdf, Erişim tarihi: 10.06.2016

Barrett, H. (2006). Researching and evaluating digital storytelling as a deep learning tool. In C. Crawford et al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2006* (pp. 647-654). AACE. http://electronicportfolios.com/portfolios/SITEStorytelling2006.pdf, Erişim tarihi: 15.06.2016

Benmayor, R. (2008). Digital storytelling as a signature pedagogy for the new humanities. *Arts and Humanities in Higher Education, 7*(2), 188-204.

Brenner, K. (2014). Digital stories: A 21st-century communication tool for the English language classroom. *English Teaching Forum, 52*(1), 22-29.

Bull, G. & Kajder, S. (2004). Digital storytelling in the language arts classroom. *Learning & Leading with Technology, 32*(4), 46-49.

Castaneda, M. E. (2013). I am proud that I did it and it's a piece of me: Digital storytelling in the foreign language classroom. *CALICO Journal, 30*(1), 44-62.

Ceylan, B. & Kabakçı Yurdakul, I. (2016). *Öğretmen adaylarının dijital öyküleme çalışmalarındaki tercihlerinin betimlenmesi*. Paper presented at ICITS 2016 Annual Symposium. https://erdogan.edu.tr/icits2016/uploads/program.pdf, Erişim tarihi: 10.07.2016

Ceylan, B. & Birinci, G. (2013). Teknopedagojik eğitimde çoklu ortam uygulamaları. I. Kabakçı Yurdakul (Ed.), *Teknopedagojik Eğitime Dayalı Öğretim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı* içinde (ss. 129-159). Anı.

Chung, S. K. (2007). Art education technology: Digital storytelling. *Art Education, 60*(2), 17-22. Doi: 10.2307/27696201

Ciğerci, F. M. (2015). *İlkokul Dördüncü Sınıf Türkçe Dersinde Dinleme Becerilerinin Geliştirilmesinde Dijital Hikâyelerin Kullanılması*. Yayımlanmamış doktora tezi, Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Czarnecki, K. (2009). How digital storytelling builds 21st century skills. *Library Technology Reports, 45*(7), 15-19.

Çıralı, H. (2014). *Dijital Hikâye Anlatımının Görsel Bellek ve Yazma Becerisi Üzerine Etkisi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Çıralı, H. & Koçak Usluel, Y. (2014). *Dijital hikâye anlatımının öğrencilerin yazma becerisini geliştirmedeki etkisi*. Paper presented at 2nd International Instructional Technologies & Teacher Education Symposium. http://ittes2014.org/uploads/ITTES_Abstract _Proceedings.pdf, Erişim tarihi: 10.07.2016

Demirer, V. (2013). *İlköğretimde E-Öyküleme Kullanımı ve Etkileri*. Yayımlanmamış doktora tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Dogan, B. & Robin, B. (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 and Teacher Education International Conference 2008 (pp. 902-907). AACE.

Dupain, M. & Maguire, L. (2005). *Digital Story Book Projects 101: How to Create and Implement Digital Storytelling into Your Curriculum*. Annual Conference on Distance Teaching and Learning. http://www.uwex.edu/disted/conference/Resource_library/proceedings/05_2012.pdf, Erişim tarihi: 09.06.2016

Ergül Sönmez, E. & Urfalı Dadandı, P. (2015, September). *Dijital öyküleme uygulamalarının ortaokul öğrencilerinin yaratıcı yazma becerilerine ve yazma öz-yeterlik algılarına etkisi*. 3rd International Instructional Technologies & Teacher Education Symposium. http://ittes.org/ITTES_2015/abstract2015.pdf, Erişim tarihi: 07.06.2016

Ertaş, Ş. (2015). *Tasarım eğitiminde stüdyo çalışmalarına bir yaklaşım: "Dijital öyküleme"*. EJER Congress 2015. http://ejercongress.org/pdf/Bildiri Kitab%C4%B12015.pdf, Erişim tarihi: 01.06.2016

Figa, E. (2007). The emergent properties of multimedia applications for storytelling pedagogy in a distance education online learning community. *Storytelling, Self, Society, 3*(1), 50–72. Doi: 10.1080/15505340709336691

Frazel, M. (2010). *Digital Storytelling Guide for Educators*. International Society for Technology in Education.

Gabel, D. (2011). Down to earth digital storytelling. *Library Media Connection, 30*(1), 24-27.

Gardner, H. (2011). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences* (3rd ed.). Basic Books.

Garrety, C. M. (2008). *Digital storytelling: An emerging tool for student and teacher learning*. Unpublished doctoral dissertation, Iowa State University.

Gimeno-Sanz, A. (2015). Digital storytelling as an innovative element in English for specific purposes. *Procedia-Social and Behavioral Sciences, 178*, 110-116. Doi: 10.1016/j.sbspro.2015.03.163

Göçen, G. & Aldan Karademir, Ç. (2015). Öğretmen adaylarının dijital öyküleme deneyimleri: Bir eylem araştırması. *EJER Congress 2015*. http://ejercongress.org/pdf/BildiriKitab%C4%B12015.pdf, Erişim tarihi: 01.06.2016

Göçen Kabaran, G. & Duman, B. (2016). Dijital öyküleme yönteminin öğretmenlik mesleğine yönelik tutuma etkisi. *15th International Primary Teacher Education Symposium*. http://usos2016.com/bildiriler, Erişim tarihi: 10.07.2016

Gregori-Signes, C. (2014). Digital storytelling and multimodal literacy in education. *Porta Linguarum, 22*, 237-250.

Gregori-Signes, C. (2008a). Digital storytelling within the common European framework. *I. Congreso Internacional de Interacción Comunicativa y Enseñanza de Lenguas*. http://tr.scribd.com/doc/42623103/Digital Storytelling-within-the-Common-European-Framework-for-Education-2010#scribd, Erişim tarihi: 15.05.2016

Gregori-Signes, C. (2008b). Integrating the old and the new: Digital storytelling in the EFL language classroom. *GRETA Journal, 16*(1&2), 43-49.

Gregori-Signes, C. (2008c). Practical uses of digital storytelling. *1st International Technology, Education and Development Conference*. http://www.uv.es/gregoric/DIGITALSTORYTELLING/DS_files/DST_15_ene_08_final.pdf, Erişim tarihi: 15.05.2016

Gregori-Signes, C. & Pennock-Speck, B. (2012). Digital storytelling as a genre of mediatized self-representations: An introduction. *Digital Education Review, 22*.

Haliloğlu Tatlı, Z. & Altınışık, D. (2015). Dijital öyküleme dersinin yansımaları. *2. Türk Bilgisayar ve Matematik Eğitimi Sempozyumu*. http://www.bilmat.org/turkbilmat_2015/ sempozyum_kitabi.pdf, Erişim tarihi: 13.07.2016

Haliloğlu Tatlı, Z. & Çakmak, G. M. (2015). Hafif düzeyde zihinsel yetersizliği bulunan öğrencilerin cümle kurma becerisinin gelişimi için alternatif bir yöntem: Dijital öykü. *3rd International Instructional Technologies & Teacher Education Symposium.* http://ittes.org/ITTES_2015/abstract2015.pdf, Erişim tarihi: 07.06.2016

Haliloğlu Tatlı, Z. (2016). Dijital öyküleme. A. İşman, H. F. Odabaşı ve B. Akkoyunlu (Eds.). *Eğitim Teknolojileri Okumaları 2016* içinde (ss. 219-236). Salmat.

Hathorn, P. P. (2005). Using digital storytelling as a literacy tool for the inner city middle school youth. *The Charter Schools Resource Journal, 1*(1), 32-38.

Hayes, R., & Matusov, E. (2005). From "ownership" to dialogic addressivity: Defining successful digital storytelling projects. *Technology, Humanities, Education, Narrative (THEN) Journal, 1*.

İnceelli, A. (2005). Dijital hikâye anlatımının bileşenleri. *TOJET, 4*(3), 132-142.

İslim, Ö. F. & Yıldırım, S. (2016). Öğretmen eğitimi kapsamında dijital öykülerin tasarlanması, geliştirilmesi ve kullanılması: Biçimlendirici değerlendirme araştırması. *ICITS 2016 Annual Symposium.* https://erdogan.edu.tr/icits2016/uploads/ program.pdf, Erişim tarihi: 10.07.2016

Jakes, D. S. & Brennan, J. (2005a). *Capturing stories, capturing lives: An introduction to digital storytelling*. http://www.jakesonline.org/dst_ techforum.pdf, Erişim tarihi: 13.04.2016

Jakes, D. S. & Brennan, J. (2005b). Digital storytelling, visual literacy and 21st century skills. *Tech Forum New York*. http://te831us.wiki.educ.msu.edu/ file/view/How%20to%20Digital%20Storytelling.pdf, Erişim tarihi: 13.04.2016

Kahraman, Ö. (2013). *Dijital Hikâyecilik Metoduyla Hazırlanan Öğretim Materyallerinin Öğrenme Döngüsü Giriş Aşamasında Kullanılmasının Fizik Dersi Başarısı ve Motivasyonu Düzeyine Etkisi*. Yayımlanmamış doktora tezi, Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

Kajder, S., Bull, G. & Albaugh, S. (2005). Constructing digital stories. *Learning & Leading with Technology, 32*(5), 40-42.

Kajder, S. & Swenson, J. A. (2004). Digital images in the language arts classroom. *Learning & Leading with Technology, 31*(8), 18-19, 21, 46.

Kajder, S. B. (2004). Enter here: Personal narrative and digital storytelling. *English Journal, 93*(3), 64-68.

Karakoyun, F. (2014). *Çevrimiçi Ortamda Oluşturulan Dijital Öyküleme Etkinliklerine İlişkin Öğretmen Adayları ve İlköğretim Öğrencilerinin Görüşlerinin İncelenmesi*. Yayımlanmamış doktora tezi, Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Karakoyun, F. & Kuzu, A. (2014). Dijital öyküleme etkinliklerine ilişkin BÖTE öğretmen adaylarının görüşlerinin incelenmesi. *2nd International Instructional Technologies & Teacher Education Symposium*. http://ittes2014.org/uploads/ITTES_Abstract_Proceedings.pdf, Erişim tarihi: 10.07.2016

Kaya, O. (2014). *Yabancı Dil Öğretiminde (Almanca) Dijital Hikâye Anlatım Yönteminin Araştırılması: Lise Öğrencileriyle Eylem Araştırması*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Kılıç, Ç. & Sancar Tokmak, H. (2015). Sınıf öğretmeni adaylarının dijital öykü temelli problem çözme uygulamaları ile ilgili görüşleri. *2. Türk Bilgisayar ve Matematik Eğitimi Sempozyumu*. http://www.bilmat.org/turkbilmat_2015/sempozyum_kitabi.pdf, Erişim tarihi: 13.07.2016

Kieler, L. (2010). A reflection: Trials in using digital storytelling effectively with the gifted. *Gifted Child Today, 33*(3), 48-52.

Kocaman-Karoğlu, A. (2016). Okul öncesi eğitimde dijital hikâye anlatımı üzerine öğretmen görüşleri. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry, 7*(1), 175-205. Doi: 10.17569/tojqi.87166

Kocaman Karoğlu, A. (2015). Okul öncesi öğrencilerle bir sınıf etkinliğinde dijital hikâye anlatımı. *9th International Computer & Instructional Technologies Symposium*. https://erdogan.edu.tr/icits2016/uploads/program.pdf, Erişim tarihi: 10.07.2016

Kocaman-Karoglu, A. (2015b) Telling stories digitally: An experiment with preschool children. *Educational Media International, 52*(4), 340-352.

Kotluk, N. & Kocakaya, S. (2016). Researching and evaluating digital storytelling as a distance education tool in physics instruction: An application with pre-service physics teachers. *Turkish Online Journal of Distance Education, 17*(1), 87-99. Doi: 10.17718/tojde.59900

Kurudayıoğlu, M. & Bal, M. (2014). Ana dili eğitiminde dijital hikâye anlatımlarının kullanımı. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 28*, 74-95.

Lambert, J. (2010). *Digital Storytelling Cookbook*. Digital Diner Press. http://eds-courses.ucsd.edu//eds204/su12/cookbook.pdf, Erişim tarihi: 04.04.2016

Lambert, J. (2006). *Digital Storytelling Cookbook* (2nd ed.). Digital Diner Press. http://redcrossyouth.org/wp-content/uploads/2012/03/cds-cookbook.pdf, Erişim tarihi: 03.04.2016

Lipschutz, B. D. (2010). *The Use of Digital Storytelling to Improve the Effectiveness of Social and Conflict Resolution Skill Training for Elementary Students*. Unpublished doctoral dissertation, Temple University.

Malita, L. & Martin, C. (2010). Digital storytelling as web passport to success in the 21st century. *Procedia Social and Behavioral Sciences, 2*(2), 3060-3064. Doi: 10.1016/j.sbspro.2010.03.465

McWilliam, K. (2009). The global diffusion of a community media practice. In J. Hartley & K. McWilliam (Eds.), *Story Circle: Digital Storytelling Around the World* (pp. 37-75). Wiley-Blackwell.

Menezes, H. (2012). *Using digital storytelling to improve literacy skills*. International Conference on Cognition and Exploratory Learning in Digital Age.

Nguyen, A. T. (2011). *Negotiations and Challenges in Creating a Digital Story: The Experience of Graduate Students*. Unpublished doctoral dissertation, University of Houston.

Ohler, J. (2008). *Digital Storytelling in The Classroom: New Media Pathways to Literacy, Learning, and Creativity*. Corwin Press.

Papadimitriou, E., Kapaniaris, A., Zisiadis, D. & Kalogirou, E. (2013). Digital storytelling in kindergarten: An alternative tool in children's way of expression. *Mediterranean Journal of Social Sciences, 4*(11), 389-396. Doi: 10.5901/mjss.2013.v4n11p389

Putri, R. & Ardi, H. (2013). Using digital storytelling to teach speaking at senior high school. *Journal of English Language Teaching, 2*(1), 282-288. http://download.portalgaruda.org/article.php?article=100313&val=1486, Erişim tarihi: 06.05.2016

Razmi, M., Pourali, S. & Nozad, S. (2014). Digital storytelling in EFL classroom (Oral presentation of the story): A pathway to improve oral production. *Procedia-Social and Behavioral Sciences, 98*, 1541-1544. Doi: 10.1016/j.sbspro.2014.03.576

Reinders, H. (2011). Digital storytelling in the foreign language classroom. *ELTWO Journal, 3*, 1-9.

Ribeiro, S. (2015). Digital storytelling: An integrated approach to language learning for the 21st century student. *Teaching English with Technology, 15*(2), 39-53.

Robin, B. R. & McNeil, S. G. (2012). What educators should know about teaching digital storytelling. *Digital Education Review, 22*, 37-51.

Robin, B. R. (2008a). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into Practice, 47*(3), 220-228. Doi: 10.1080/00405840802153916

Robin, B. R. (2008b). The effective uses of digital storytelling as a teaching and learning tool. In J. Flood, S. B. Heath, & D. Lapp (Eds.), *Handbook of Research on Teaching Literacy Through the Communicative and Visual Arts,* Volume II (pp. 429-440). Routledge.

Robin, B. R. (2006). The educational uses of digital storytelling. In C. M. Crawford et al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2006* (pp. 709-716). AACE. http://faculty.coe.uh.edu/brobin/homepage/Educational-Uses-DS.Pdf, Erişim tarihi: 07.04.2016

Robin, B. R. & Pierson, M. E. (2005). A multilevel approach to using digital storytelling in the classroom. In C. M. Crawford et al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2005* (pp. 708-716). AACE. http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/archive/multilevel-approach.pdf, Erişim tarihi: 07.04.2016

Rossiter, M. & Garcia, P. A. (2010). Digital storytelling: A new player on the narrative field. *New Directions for Adult and Continuing Education, 2010*(126), 37-48. Doi: 10.1002/ace.370

Sadik, A. (2008). Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Educational technology research and development, 56*(4), 487-506. Doi: 10.1007/s11423-008-9091-8

Sandars, J. & Murray, C. (2009). Digital storytelling for reflection in undergraduate medical education: A pilot study. *Education for Primary Care, 20*(6), 441-444. Doi: 10.1080/14739879.2009.11493832

Sandars, J., Murray, C. & Pellow, A. (2008). Twelve tips for using digital storytelling to promote reflective learning by medical students. *Medical Teacher, 30*(8), 774-777. Doi: 10.1080/01421590801987370

Sawyer, C. B. & Willis, J. M. (2011). Introducing digital storytelling to influence the behavior of children and adolescents. *Journal of Creativity in Mental Health, 6*(4), 274-283. Doi: 10.1080/15401383.2011.630308

Sever, T. (2014). *An Investigation into the Impact of Digital Storytelling on the Motivation Level of Students*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Sheneman, L. (2010). Digital storytelling: How to get the best results. *School Library Monthly, 27*(1), 40-42.

Soler Pardo, B. (2014). Digital storytelling: A case study of the creation, and narration of a story by EFL learners. *Digital Education Review, 26*, 74-84.

Stanley, N. & Dillingham, B. (2011). Making learners click with digital storytelling. *Language Magazine, 10*(6), 24-29.

Tatlı, Z. & Aksoy, D. A. (2015). Yabancı dil konuşma eğitiminde dijital öykü kullanımı. *3rd International Instructional Technologies & Teacher Education Symposium*. http://ittes.org/ITTES_2015/abstract2015.pdf, Erişim tarihi: 07.06.2016

Tatlı, Z. & Bayramoğlu, A. (2015). Öğretmenlik uygulaması sürecinin dijital öyküler ile yansıtılması. *Journal of Instructional Technologies & Teacher Education, 4*(2), 16-28.

Thang, S. M., Sim, L. Y., Mahmud, N., Lin, L. K., Zabidi, N. A. & Ismail, K. (2014). Enhancing 21st century learning skills via digital storytelling: Voices of Malaysian teachers and undergraduates. *Procedia-Social and Behavioral Sciences, 118,* 489-494. Doi: 10.1016/j.sbspro.2014.02.067

Toki, E. I. & Pange, J. (2014). ICT use in early childhood education: Storytelling. *Tiltai, 66*(1), 183-192. Doi: 10.15181/tbb.v66i1.786

Tolisano, S. R. (2008). *Digital Storytelling - Part II* [Web log post]. http://langwitches.org/blog/2008/04/25/digital-storytelling-part-ii/, Erişim tarihi: 22.05.2016

Turgut, G. & Kışla, T. (2015). Bilgisayar destekli hikaye anlatımı yöntemi: Alanyazın araştırması. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry, 6*(2), 97-121. Doi: 10.17569/tojqi.57305

Van Gils, F. (2005). Potential applications of digital storytelling in education. *3rd Twente Student Conference on IT*. http://referaat.cs.utwente.nl/conference/3/paper/7116/potential-applications-of-digital-storytelling-in-education.pdf, Erişim tarihi: 09.03.2016

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.

Vinogradova, P., Linville, H. A. & Bickel, B. (2011). "Listen to my story and you will know me": Digital stories as student-centered collaborative projects. *TESOL Journal, 2*(2), 173-202.

Wang, S. & Zhan, H. (2010). Enhancing teaching and learning with digital storytelling. *International Journal of Information and Communication Technology Education, 6*(2), 76-87. Doi: 10.4018/jicte.2010040107

Xu, Y., Park, H. & Baek, Y. (2011). A new approach toward digital storytelling: An activity focused on writing self-efficacy in a virtual learning environment. *Educational Technology & Society, 14*(4), 181–191.

Yamaç, A. (2015). *İlkokul Üçüncü Sınıf Öğrencilerinin Yazma Becerilerinin Gelişiminde Dijital Hikâyelerin Etkisi*. Yayımlanmamış doktora tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Yang, Y. F. D. (2012). Multimodal composing in digital storytelling. *Computers and Composition, 29*(3), 221-238. Doi: 10.1016/j.compcom.2012.07.001

Yang, Y.-T. C. & Wu, W.-C. I. (2012). Digital storytelling for enhancing student academic achievement, critical thinking, and learning motivation: A year-long experimental study. *Computers & Education, 59*(2), 339-352. Doi: 10.1016/j.compedu.2011.12.012

Yüksel Arslan, P. (2013). Eğitim amaçlı dijital öykünün hazırlanması ve kullanılması: TPAB temelli örnek bir fen bilgisi eğitimi uygulaması. T. Yanpar Yelken, H. Sancar Toprak, S. Özgelen ve L. İncikabı (Eds.), *Fen ve Matematik Eğitiminde Teknolojik Pedagojik Alan Bilgisi Temelli Öğretim Tasarımları* içinde (ss. 105-127). Anı.

Yüksel, P. (2011). *Using Digital Storytelling in Early Childhood Education: A Phenomenological Study of Teachers' Experiences*. Yayımlanmamış doktora tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.

Yürük, S. E. & Atıcı, B. (2016). *Değerler eğitiminde dijital öykülerin rolü*. Paper presented at ICITS 2016 Annual Symposium. https://erdogan.edu.tr/icits 2016/uploads/program.pdf, Erişim tarihi: 10.07.2016