

T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
EĞİTİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI
EĞİTİM PROGRAMI VE ÖĞRETİMİ BİLİM DALI

İLKÖĞRETİMDE e-ÖYKÜLEME KULLANIMI VE
ETKİLERİ

VEYSEL DEMİRER

DOKTORA TEZİ

Danışman
DOÇ. DR. İSMAİL ŞAHİN

Konya-2013

T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
EĞİTİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI
EĞİTİM PROGRAMI VE ÖĞRETİMİ BİLİM DALI

İLKÖĞRETİMDE e-ÖYKÜLEME KULLANIMI VE
ETKİLERİ

VEYSEL DEMİRER

DOKTORA TEZİ

Danışman
DOÇ. DR. İSMAİL ŞAHİN

Bu çalışma Selçuk Üniversitesi, Bilimsel Araştırma Projeleri (BAP) Koordinatörlüğü tarafından 11103015 nolu Doktora tez projesi olarak desteklenmiştir.

Konya-2013



T. C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü

BİLİMSEL ETİK SAYFASI

Öğrencinin	Adı Soyadı	VEYSEL DEMİRER
	Numarası	098301033002
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Eğitim Bilimleri / Eğitim Programı ve Öğretimi
	Programı	Doktora
	Tezin Adı	İlköğretimde e-Öyküleme Kullanımı ve Etkileri

Bu tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle riayet edildiğini, tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel kurallara uygun olarak atıf yapıldığını bildiririm.

VEYSEL DEMİRER



T. C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü

DOKTORA TEZİ KABUL FORMU

Öğrencinin	Adı Soyadı	VEYSEL DEMİRER
	Numarası	098301033002
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Eğitim Bilimleri / Eğitim Programı ve Öğretimi
	Programı	Doktora
	Tez Danışmanı	Doç. Dr. İsmail ŞAHİN
Tezin Adı	İlköğretimde e-Öyküleme Kullanımı ve Etkileri	

Yukarıda adı geçen öğrenci tarafından hazırlanan “İlköğretimde e-Öyküleme Kullanımı ve Etkileri” başlıklı bu çalışma 15/04/2013 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda oybirliği ile başarılı bulunarak, jürimiz tarafından doktora tezi olarak kabul edilmiştir.

Unvanı, Adı Soyadı	Danışman / Üyeler	İmza
Doç. Dr. İsmail ŞAHİN	Danışman	
Prof. Dr. Ali Murat SÜN BÜL	Üye	
Prof. Dr. Ahmet SABAN	Üye	
Yrd. Doç. Dr. Muhittin ÇALIŞKAN	Üye	
Yrd. Doç. Dr. Ahmet Oğuz AKTÜRK	Üye	

ÖNSÖZ ve TEŞEKKÜR

Dijital öyküleme yaklaşımı ilgili araştırmalarım yaklaşık üç yıl önce başlamıştır. Bu konuda yapılan detaylı literatür taramasından sonra ilgili alanda teorik çalışmaların daha çok olduğu ve kapsamlı deneysel araştırmalara ihtiyaç olduğu ortaya çıkmıştır. Ayrıca ilköğretimde yapılandırmacı ve öğrenci merkezli öğrenme yaklaşımını destekleyen eğitim teknolojisi araştırmalarına ihtiyaç duyulduğu görülmektedir. Bu nedenle araştırma kapsamında dijital öyküleme yaklaşımının ilköğretimde farklı derslere entegrasyonu üzerinde durulmuştur. Bu aşamada ise dijital öyküleme sürecinde bazı paket programların kullanıldığı, günümüz web teknolojilerinin ise bu süreçte yeterince kullanılmadığı görülmüştür. Bu nedenle hem dijital öyküleme çalışmalarının web ortamına taşınması hem de yapılandırmacı öğrenme yaklaşımına uygun bir ortamın oluşturulması amacıyla e-öyküleme sistemi geliştirilerek bu tez çalışması gerçekleştirilmiştir. Bu çalışma ülkemizde dijital öyküleme yaklaşımının tanıtılması açısından önemli görülmektedir. Ayrıca dijital öyküleme çalışmalarının web ortamında gerçekleştirilmesi ile bu çalışmalara farklı bir bakış açısı kazandırılacağı düşünülmektedir. Gerçekleştirilen bu çalışmanın ilgili alana katkı sağlaması dileklerle, araştırmanın başından sonuna kadar destek veren, emeği geçenlere ayrı ayrı teşekkür etmek istiyorum.

Araştırmanın her aşamasında yardımlarını esirgemeyerek yol gösteren ve destek olan, kendisinden çok şey öğrendiğim, danışmanım, değerli hocam Doç. Dr. İsmail ŞAHİN'e,

Tez izleme komitesinde araştırmanın başlangıcından bitimine kadar değerli görüş ve önerileriyle bana yol gösteren ve yardımcı olan Prof. Dr. Ali Murat SÜNBÜL ve Prof. Dr. Ahmet SABAN'a,

Tez jürimde bulunan, değerli görüş ve önerilerini sunan Yrd. Doç. Dr. Muhittin ÇALIŞKAN ve Yrd. Doç. Dr. Ahmet Oğuz AKTÜRK'e,

Araştırmanın başlangıcından bitimine kadar her aşamasında sık sık görüşlerini ve eleştirilerini aldığım Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümünden sevgili iş arkadaşlarıma,

Araştırmanın teknik altyapısının oluşturulması ve sunucu kurulumu sürecinde yardım ve desteklerini aldığım Öğr. Gör. Halil İ. ÖZER ve Arş. Gör. Selahattin ALAN'a,

MSLQ ölçeğini uyarlayan ve bu ölçekten elde edilen verilerin analizi konusunda yardımlarına başvurduğum Doç. Dr. Şirin KARADENİZ'e ve Prof. Dr. Şener BÜYÜKÖZTÜRK'e,

MANCOVA varsayımlarının test edilmesi konusunda bilgilerine başvurduğum Doç. Dr. Ali ERYILMAZ ve Yrd. Doç. Dr. M. Sait GÖKALP'e,

Araştırmanın deneysel uygulamasını gerçekleştirdiğim Özel Meram Diltaş İlköğretim Okulu müdürü Mustafa BEKMEZCİ, Sosyal Bilgiler dersi öğretmeni Nurcan METE-ÇALI ve zümre öğretmenlerine,

Uygulama sürecinde uygulama okulunda yapılması gereken her işte yardım ve desteğini esirgemeyen arkadaşım Mehmet BEKMEZCİ'ye,

Burada adını saymadığım veya unuttuğum tüm hocalarıma, meslektaşlarıma ve arkadaşlarıma,

Ve beni bu günlere getiren, bütün çalışmalarım boyunca maddi ve manevi desteklerini esirgemeyen çok değerli anneme, babama, kardeşime ve yoğun çalışmalarım esnasında moral desteğini ve sevgisini hiç eksik etmeyen eşim Ahu'ya, bu süreçte tezimle birlikte büyüyen kızım Yağmur Berin'e,

...sonsuz sevgi ve teşekkürlerimi sunarım. Emekleriniz ve destekleriniz için minnettarım.

Veysel DEMİRER

Konya, Nisan 2013



T. C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü

Öğrencinin	Adı Soyadı	VEYSEL DEMİRER
	Numarası	098301033002
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Eğitim Bilimleri / Eğitim Programı ve Öğretimi
	Programı	Doktora
	Tez Danışmanı	Doç. Dr. İsmail ŞAHİN
	Tezin Adı	İlköğretimde e-Öyküleme Kullanımı ve Etkileri

ÖZET

Bu araştırmanın genel amacı, Türkiye’de dijital öyküleme çalışmaları kapsamında yeni bir uygulama olarak web tabanlı dijital öyküleme (e-öyküleme) sisteminin kullanılması ve ilköğretimde etkilerinin ortaya konulmasıdır. Bu amaç doğrultusunda ilköğretim 6. sınıf Sosyal Bilgiler dersi kapsamında gerçekleştirilen bilgisayar tabanlı ve web tabanlı dijital öyküleme çalışmalarının öğrencilerin akademik başarılarına, derse yönelik tutumlarına, motivasyonlarına ve öğrenme stratejileri kullarımlarına etkisi incelenmiştir. Ayrıca araştırma kapsamında ders öğretmeninin ve deney gruplarında yer alan öğrencilerin dijital öyküleme yaklaşımı ve uygulama hakkındaki görüşleri incelenmiştir.

Araştırmada karma yöntem kullanılarak, hem nicel hem de nitel araştırma yöntemlerinden yararlanılmıştır. Deneysel uygulamanın öğrenme ürünleri üzerindeki etkilerini saptamak için nicel araştırma yöntemlerinden “ön-test/son-test kontrol gruplu deneysel desen” kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu, Konya il merkezinde eğitim veren özel bir ilköğretim okulunun 6. sınıfında öğrenim gören 90 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırma 2011-2012 eğitim-öğretim yılı bahar döneminde 6. sınıf Sosyal Bilgiler dersi kapsamında gerçekleştirilmiştir. Araştırmada rastgele seçilen iki deney, bir kontrol grubu olmak üzere üç grup bulunmaktadır. Birinci

deney grubunda web tabanlı dijital öyküleme sistemi üzerinde gerçekleştirilen dijital öyküleme çalışmalarının etkileri incelenirken, ikinci deney grubunda ise bilgisayarda paket programlarla gerçekleştirilen dijital öyküleme çalışmalarının etkileri incelenmiştir. Kontrol grubunda ise sadece Sosyal Bilgiler ders programına uygun olarak ders işlenmiştir. Araştırmanın nicel verilerinin analizinde betimsel istatistikler, tek yönlü kovaryans analizi (ANCOVA) ve çok değişkenli kovaryans analizi (MANCOVA) kullanılmıştır. Nitel veriler üzerinde ise durum çalışması deseni kullanılarak betimsel analiz yapılmıştır.

Araştırmanın sonuçlarına göre deneysel uygulama sonunda deney gruplarında yer alan öğrencilerinin akademik başarı, derse yönelik tutum, motivasyonel inançlar ve öğrenme stratejileri puanlarının sadece ders programını uygulayan kontrol grubu öğrencilerine göre daha fazla arttığı ortaya çıkmıştır. Ayrıca, web tabanlı dijital öyküleme çalışmalarının genel olarak akademik başarı, derse yönelik tutum, motivasyonel inançlar ve öğrenme stratejileri puanları üzerinde bilgisayarda paket programlarla gerçekleştirilen dijital öyküleme çalışmalarına göre daha etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Görüşme sonuçları incelendiğinde ise öğretmen ve öğrenciler genel olarak dijital öyküleme etkinliklerinin ders başarısını, derse yönelik tutum ve motivasyonu arttırdığını ve teknoloji kullanma becerilerini geliştirdiğini belirtmişlerdir. Öğretmen özellikle iletişim, etkileşim, paylaşım ve değerlendirme konusunda sağladığı avantajlar nedeniyle günümüz şartlarında en uygun yaklaşımın web tabanlı dijital öyküleme yaklaşımı olduğunu vurgulamıştır.

Anahtar Kelimeler: Dijital öyküleme, e-Öyküleme, Akademik başarı, Derse yönelik tutum, Motivasyonel inançlar, Öğrenme stratejileri.



T. C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü

Öğrencinin	Adı Soyadı	VEYSEL DEMİRER
	Numarası	098301033002
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Eğitim Bilimleri / Eğitim Programı ve Öğretimi
	Programı	Doktora
	Tez Danışmanı	Doç. Dr. İsmail ŞAHİN
Tezin İngilizce Adı		Use of e-Storytelling in Primary Education and Its Effects

SUMMARY

The main purpose of the study was to use a web-based digital storytelling (e-storytelling) system as a new application in the context of digital storytelling and investigate its effectiveness on primary education. For this purpose, the effect of computer-based and web-based digital storytelling activities on students' academic achievement, attitudes towards the course, motivation and use of learning strategies was investigated in the context of sixth grade Social Studies course in primary education. In addition, in the scope of the study, the teacher's and the students' views about digital storytelling approach and its implementation process were investigated.

In this mixed method study, both quantitative and qualitative research methods were used. In the research design, a pre-test/post-test control group model was used to determine the effects of the experimental process on the learning outcomes. The study group included 90 sixth grade students from a private primary school, in Konya. The study was conducted in the scope of sixth grade Social Studies course during the spring semester of 2011-2012 academic year. The study included three groups which were randomly assigned as two experimental groups and one control group. While the effects of digital storytelling activities conducted with a web-based digital storytelling system were examined in the first experimental group, the effects

of digital storytelling activities conducted with computer package software were examined in the second experimental group. In the control group, the course was implemented with the curriculum of Social Studies. To analyze the obtained quantitative data, the descriptive statistics, one-way analysis of covariance (ANCOVA), and multivariate analysis of covariance (MANCOVA) were applied. In the qualitative data analysis, descriptive analysis method was used with case study design.

According to the results of the study, it is found that the academic achievement, attitudes towards the course, motivational beliefs and learning strategies scores of the students in the experimental groups were higher than the ones in the control group. In addition, it is concluded that the web based digital storytelling activities were more effective than computer-based digital storytelling activities in terms of academic achievement, attitude towards the course, motivational beliefs and learning strategies scores.

When the interview results were analyzed, the teacher and students indicated that digital storytelling activities generally increase the academic achievement, attitude towards the course, motivation and develop the technology skills. Especially, the teacher emphasized that the most appropriate approach to today's conditions was the web based digital storytelling due to its advantages of communication, interaction, sharing activities and evaluation.

Key Words: Digital storytelling, e-Storytelling, Academic achievement, Attitude towards the course, Motivational beliefs, Learning strategies.

İÇİNDEKİLER

BİLİMSEL ETİK SAYFASI	i
DOKTORA TEZİ KABUL FORMU	ii
ÖNSÖZ ve TEŞEKKÜR	iii
ÖZET	v
SUMMARY	vii
KISALTMALAR.....	xiv
TABLOLAR LİSTESİ.....	xvi
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xix
BÖLÜM I.....	1
GİRİŞ.....	1
1.1. Problem Durumu.....	1
1.2. Araştırmanın Amacı.....	7
1.3. Araştırmanın Önemi	8
1.4. Araştırmanın Sayıltıları.....	10
1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları.....	10
1.6. Tanımlar.....	11
BÖLÜM II	12
İLGİLİ LİTERATÜR	12
2.1. Eğitim, Öğretim ve Öğrenme.....	12
2.1.1. Davranışçı Kuramlar.....	13
2.1.2. Bilişsel Kuramlar	15
2.1.3. Yapılandırmacı Öğrenme Yaklaşımı	17
2.1.4. Yapılandırmacılık ve Eğitimde Teknoloji Entegrasyonu	21
2.2. Dijital Öyküleme.....	26
2.2.1. Geleneksel Öykü Anlatımı.....	26

2.2.2. Dijital Öyküleme.....	29
2.2.3. Dijital Öyküleme Türleri	32
2.2.4. Eğitimde Dijital Öyküleme Kullanımı.....	33
2.2.4.1. Dijital Öyküleme ve Öğretmen.....	36
2.2.4.2. Dijital Öyküleme ve Öğrenci.....	38
2.2.5. Dijital Öyküleme Süreci	42
2.2.5.1. Dijital Öykülemenin Yedi Ögesi	43
2.2.5.2. Dijital Öykü Oluşturma Adımları	44
2.2.5.3. Dijital Öykülemede Kullanılan Araç ve Yazılımlar	50
2.2.6. Dijital Öyküleme Sürecinde Yeni Yaklaşımlar	52
2.2.6.1. Dijital Öyküleme ve Web 2.0 Teknolojileri	53
2.2.6.2. Dijital Öyküleme ve Web Macerası.....	62
2.2.6.3. Dijital Öyküleme ve Elektronik Portfolyo.....	66
2.2.6.4. Web Tabanlı Dijital Öyküleme (e-Öyküleme) Sistemi	70
2.3. İlgili Araştırmalar	77
BÖLÜM III.....	85
YÖNTEM	85
3.1. Araştırma Modeli.....	85
3.2. Araştırma Değişkenleri	87
3.3. Çalışma Grubu	88
3.4. Veri Toplama Araçları	92
3.4.1. Öğrenci Bilgi Formu.....	92
3.4.2. Sosyal Bilgiler Dersi Akademik Başarı Testi.....	93
3.4.3. Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği.....	95
3.4.4. Öğrenmede Motive Edici Stratejiler Ölçeği	96
3.4.5. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formları	98

3.5. Araştırma Süreci	99
3.5.1. Uygulama Öncesi Hazırlık İşlemleri	99
3.5.1.1. Araştırma Konusunun Belirlenmesi.....	100
3.5.1.2. e-Öyküleme Sisteminin Geliştirilmesi.....	102
4.5.1.3. Ders Seçimi ve Uygulama Okulu ile Görüşülmesi	119
3.5.1.4. Okulda Teknolojik Alt Yapının Oluşturulması	120
3.5.1.5. Pilot Uygulama ve Sistemin Gözden Geçirilmesi	122
3.5.1.6. Ölçme Araçlarının Hazırlanması	122
3.5.1.7. Seminer Planı ve Dijital Öyküleme Etkinliklerinin Hazırlanması..	123
3.5.2. Deneysel Uygulama Süreci.....	125
3.5.2.1. Ön-testlerin Uygulanması	125
3.5.2.2. Deney ve Kontrol Gruplarının Oluşturulması	125
3.5.2.3. Öğrencilere Seminer Verilmesi	126
3.5.2.4. Deneysel Uygulamanın Gerçekleştirilmesi	128
3.5.2.5. Son-testlerin Uygulanması.....	136
3.5.2.6. Yarı Yapılandırılmış Görüşmelerin Yapılması.....	136
3.6. Verilerin Analizi	137
3.6.1. Verilerin İncelenmesi ve Düzenlemesi.....	137
3.6.2. Nicel Verilerin Analizi.....	137
3.6.3. Nitel Verilerin Analizi	142
BÖLÜM IV.....	143
BULGULAR.....	143
4.1. Deneysel İşlem Öncesi Ön-test Puanlarına İlişkin Bulgular	143
4.1.1. Akademik Başarı Ön-test Puanlarına İlişkin Bulgular	143
4.1.2. Derse Yönelik Tutum Ön-test Puanlarına İlişkin Bulgular	144
4.1.3. Motivasyonel İnançlar Ön-test Puanlarına İlişkin Bulgular	145

4.1.4. Öğrenme Stratejileri Ön-test Puanlarına İlişkin Bulgular.....	148
4.2. Deneysel İşlem Sonrası Son-test Puanlarına İlişkin Bulgular	151
4.2.1. Akademik Başarıya İlişkin Bulgular.....	151
4.2.2. Derse Yönelik Tutuma İlişkin Bulgular	156
4.2.3. Derse Yönelik Motivasyonel İnançlara İlişkin Bulgular	161
4.2.4. Derste Kullanılan Öğrenme Stratejilerine İlişkin Bulgular	172
4.3. Dijital Öyküleme Yaklaşımı İle İlgili Öğretmen ve Öğrenci Görüşleri	184
4.3.1. Ders Öğretmeninin Görüşleri.....	185
4.3.1.1. Dijital Öykülemeye Yönelik Algı.....	185
4.3.1.2. Dijital Öykülemenin Faydaları ve Etkileri.....	185
4.3.1.3. Dijital Öykülemede Yöntemsel Farklılıklar	188
4.3.1.4. Gelecek Uygulamalara Yönelik Düşünceler.....	192
4.3.2. Deney 1 Grubu Öğrencilerinin Görüşleri	194
4.3.2.1. Dijital Öykülemeye Yönelik Algılar.....	195
4.3.2.2. Dijital Öykülemenin Faydaları ve Etkileri.....	198
4.3.2.3. Dijital Öykülemede Yöntemsel Farklılıklar	203
4.3.2.4. Gelecek Uygulamalara Yönelik Düşünceler.....	209
4.3.3. Deney 2 Grubu Öğrencilerinin Görüşleri	212
4.3.3.1. Dijital Öykülemeye Yönelik Algılar.....	212
4.3.3.2. Dijital Öykülemenin Faydaları ve Etkileri.....	214
4.3.3.3. Dijital Öykülemede Yöntemsel Farklılıklar	220
4.3.3.4. Gelecek Uygulamalara Yönelik Düşünceler.....	222
BÖLÜM V	225
TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER	225
5.1. Yorum ve Tartışma	225
5.1.1. Akademik Başarıya İlişkin Yorum ve Tartışma	225

5.1.2. Derse Yönelik Tutuma İlişkin Yorum ve Tartışma	226
5.1.3. Motivasyonel İnançlara İlişkin Yorum ve Tartışma	227
5.1.4. Öğrenme Stratejilerine İlişkin Yorum ve Tartışma	232
5.1.5. Öğretmen ve Öğrenci Görüşlerine İlişkin Yorum ve Tartışma	238
5.1.5.1. Öğretmen Görüşlerine İlişkin Yorum ve Tartışma	238
5.1.5.2. Öğrenci Görüşlerine İlişkin Yorum ve Tartışma	244
5.2. Sonuç ve Öneriler	251
5.2.1. Uygulamaya Yönelik Öneriler	252
5.2.2. Araştırmacılara Yönelik Öneriler	253
KAYNAKÇA	256
EKLER	278

KISALTMALAR

- SBAB: Sosyal Bilgiler Dersi Akademik Başarı Testi
SBT: Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum
GÖSÖ: Güdülenme ve Öğrenme Stratejileri Ölçeği
IHY: İçsel Hedef Yönelimi
DHY: Dışsal Hedef Yönelimi
GD: Görev Değeri
OKI: Öğrenmeyi Kontrol İnançları
OYA: Öz-Yeterlik Algısı
SK: Sınav Kaygısı
YIN: Yineleme Stratejisi
DUZ: Düzenleme Stratejisi
AY: Ayrıntılandırma Stratejisi
ED: Eleştirel düşünme Stratejisi
UB: Üst Biliş Stratejisi
YA: Yardım Arama Stratejisi
CY: Çaba Yönetimi Stratejisi
AI: Akran İşbirliği Stratejisi
ZCO: Zaman ve Çalışma Ortamını Düzenleme Stratejisi
Deney 1: Web tabanlı dijital öyküleme (e-öyküleme) etkinlikleri gerçekleştiren grup
Deney 2: Bilgisayarda tabanlı dijital öyküleme etkinlikleri gerçekleştiren grup
ÖYS: Öğrenme Yönetim Sistemi
ANOVA: Varyans analizi
MANOVA: Çok değişkenli varyans analizi
ANCOVA: Kovaryans analizi
MANCOVA: Çok değişkenli kovaryans analizi
N: Gruplardaki öğrenci sayısı
 \bar{X} : Ortalama
SS: Standart Sapma
ÇK: Çarpıklık Katsayısı
BK: Basıklık Katsayısı

Min: Minimum Değer

Mak: Maksimum Değer

Sd: Serbestlik derecesi

SH: Standart Hata

KT: Kareler Toplamı

KO: Kareler Ortalaması

GA: Gruplar Arası

Gİ: Gruplar İçi

F: F istatistiği

p: Anlamlılık düzeyi

χ^2 : Ki-kare değeri

Wilks' λ : Wilks Lamda değeri

Kısmi η^2 : Kısmi eta-kare değeri

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 2.1. Dijital Öykülemde Yedi Öğe	43
Tablo 3.1. Araştırmada Kullanılan Deneysel Desenin Şematik Gösterimi	86
Tablo 3.2. Güz Dönemi Akademik Ortalamaların Karşılaştırılması	89
Tablo 3.3. Deney ve Kontrol Gruplarındaki Öğrencilerinin Cinsiyete Göre Dağılımı	89
Tablo 3.4. Gruplara Göre Öğrencilerin Bilgisayar Kullanabilme Düzeyleri.....	90
Tablo 3.5. Gruplara Göre Öğrencilerin İnternet Kullanabilme Düzeyleri.....	90
Tablo 3.6. Gruplara Göre Öğrencilerin Evlerinde İnternet Sahipliği	91
Tablo 3.7. Öğrencilerin Sahip Oldukları BT Araçları	91
Tablo 3.8. Akademik Başarı Testinin Sonuçları.....	94
Tablo 3.9. Ünitelere Göre Soru Dağılımı	94
Tablo 3.10. Öğrenmede Motive Edici Stratejiler Ölçeğinin Alt Boyutları.....	97
Tablo 3.11. Deney 1 ve Deney 2 Grubu İçin Seminer Planı	123
Tablo 3.12. Deney ve Kontrol Gruplarında Uygulanan Yöntem.....	128
Tablo 3.13. Dijital Öyküleme Etkinlikleri	129
Tablo 4.1. Akademik Başarı Testine İlişkin Betimsel İstatistik Sonuçları.....	143
Tablo 4.2. Akademik Başarıya İlişkin Ön-test Puanlarının Karşılaştırılması.....	144
Tablo 4.3. Tutum Puanlarına İlişkin Betimsel İstatistik Sonuçları.....	144
Tablo 4.4. Derse Yönelik Tutum Ön-test Puanlarının Karşılaştırılması.....	145
Tablo 4.5. Motivasyonel İnançlar Alt Boyutlarına İlişkin Betimsel İstatistik Sonuçları	145
Tablo 4.6. Motivasyonel İnançlar Alt Boyutlarının Ön-test Puanlarına İlişkin Levene Testi Sonuçları	146
Tablo 4.7. Motivasyonel İnançlar Alt Boyutlarına İlişkin MANOVA Analizi Sonuçları	147
Tablo 4.8. Öğrenme Stratejileri Alt Boyutlarına İlişkin Betimsel İstatistik Sonuçları	148
Tablo 4.9. Öğrenme Stratejileri Alt Boyutlarının Ön-test Puanlarına İlişkin Levene Testi Sonuçları	149

Tablo 4.10. Öğrenme Stratejileri Alt Boyutlarına İlişkin MANOVA Analizi Sonuçları	150
Tablo 4.11. Akademik Başarı Puanlarına İlişkin Betimsel İstatistik Sonuçları.....	151
Tablo 4.12. Ortak Değişken İle Bağımlı Değişken Arasındaki İlişki.....	152
Tablo 4.13. Regresyon Doğrularının Eğimlerinin Homojenliği	153
Tablo 4.14. Akademik Başarı Testine İlişkin Ortalama Puanlar	154
Tablo 4.15. Akademik Başarı Testine İlişkin ANCOVA Sonuçları.....	155
Tablo 4.16. Grupların Düzeltilmiş Son-test Akademik Başarı Puanlarının İkili Karşılaştırma Sonuçları.....	155
Tablo 4.17. Tutum Puanlarına İlişkin Betimsel İstatistik Sonuçları.....	156
Tablo 4.18. Ortak Değişken İle Bağımlı Değişken Arasındaki İlişki.....	157
Tablo 4.19. Regresyon Doğrularının Eğimlerinin Homojenliği	158
Tablo 4.20. Derse Yönelik Tutuma İlişkin Ortalama Puanları	159
Tablo 4.21. Derse Yönelik Tutuma İlişkin ANCOVA Sonuçları.....	159
Tablo 4.22. Grupların Düzeltilmiş Son-test Tutum Puanlarının İkili Karşılaştırma Sonuçları	160
Tablo 4.23. Motivasyonel İnançlar Ön-test ve Son-test Puanları Arasındaki İlişki	161
Tablo 4.24. Motivasyonel İnançlar Son-test Puanlarına İlişkin Betimsel İstatistik Sonuçları	162
Tablo 4.25. Kovaryans Matrisleri Eşitliği Box M Testi Sonuçları.....	163
Tablo 4.26. Varyansların Homojenliği Levene Testi Sonuçları	163
Tablo 4.27. Ortak Değişkenler Arasındaki İlişki.....	164
Tablo 4.28. Motivasyonel İnançlara Ait Regresyon Doğrularının Homojenliği İçin MRC Analizi Sonuçları	165
Tablo 4.29. Motivasyonel İnançlara İlişkin Ortalama Puanlar	166
Tablo 4.30. Motivasyonel İnançlara İlişkin MANCOVA Analizi Sonuçları	167
Tablo 4.31. Motivasyonel İnançlar Alt Boyutlarına İlişkin ANCOVA Analizi Sonuçları	168
Tablo 4.32. Motivasyonel İnançlar Gruplar Arası Bonferroni Çoklu Karşılaştırma Analizi Sonuçları	170
Tablo 4.33. Öğrenme Stratejileri Ön-test ve Son-test Puanları Arasındaki İlişki....	172

Tablo 4.34. Öğrenme Stratejileri Son-test Puanlarına İlişkin Betimsel İstatistik Sonuçları	173
Tablo 4.35. Kovaryans Matrisleri Eşitliği Box M Testi Sonuçları.....	174
Tablo 4.36. Varyansların Eşitliği Levene Testi Sonuçları.....	175
Tablo 4.37. Ortak Değişkenler Arasındaki İlişki.....	175
Tablo 4.38. Öğrenme Stratejilerine Ait Regresyon Doğrularının Homojenliği İçin MRC Analizi Sonuçları	176
Tablo 4.39. Öğrenme Stratejilerine İlişkin Ortalama Puanlar	178
Tablo 4.40. Öğrenme Stratejilerine İlişkin MANCOVA Analizi Sonuçları.....	179
Tablo 4.41. Öğrenme Stratejileri Alt Boyutlarına İlişkin ANCOVA Analizi Sonuçları	180
Tablo 4.42. Öğrenme Stratejileri Gruplar Arası Bonferroni Çoklu Karşılaştırma Analizi Sonuçları	182

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 2.1. Dijital Öyküleme Sürecinin Bileşenleri.....	30
Şekil 2.2. Eğitimde Dijital Öyküleme (Robin, 2008)	34
Şekil 2.3. Dijital Öykülemede Öğrenci Merkezli Yaklaşımların Birleşmesi (Barrett, 2006a)	35
Şekil 2.4. Tek Slaytlık Öykü Akış Şeması Örneği	47
Şekil 3.1. Araştırmanın Bağımsız ve Bağımlı Değişkenleri.....	88
Şekil 3.2. Araştırma Süreci	99
Şekil 3.3. Sunucunun Yapısı.....	106
Şekil 3.4. e-Öyküleme Sisteminin Yapısı.....	107
Şekil 3.5. Öğrenci Sayfası Kullanıcı Arayüzü.....	113
Şekil 3.6. Macera Sayfasında Yer Alan Butonlar	114
Şekil 3.7. Dijital Öyküleme Süreci	131
Şekil 4.1. Grupların Akademik Başarı Ön-Test ve Son-Test Puanları Arasındaki Doğrusal İlişkiyi Gösteren Saçılma Diyagramı	153
Şekil 4.2. Grupların Derse Yönelik Tutum Ön-test ve Son-test Puanları Arasındaki Doğrusal İlişkiyi Gösteren Saçılma Diyagramı	158

BÖLÜM I

GİRİŞ

Bu bölümde araştırmanın; problem durumuna, amacına, önemine, sayıtlarına, sınırlılıklarına ve tanımlara yer verilmiştir.

1.1. Problem Durumu

Geçmişten günümüze uzanan sürece baktığımızda, teknolojideki değişimlere paralel olarak insanların kendilerine ve çevrelerine olan bakışları değişmekte, bu durum eğitim ve öğretim alanında değişim ve gelişimin gerçekleştirilmesini kaçınılmaz hale getirmektedir (Çelik & Bindak, 2005; Gülbahar, 2009). Özellikle var olan bilginin her geçen saat ve dakika artarak devam etmesi, bu bilgilerin öğretilmesi ve öğrenilmesi sürecinde öğrenme ortamlarının ve öğrenme-öğretme yaklaşımlarının çeşitlendirilmesini zorunlu hale getirmektedir (Akkoyunlu, 1996; Bektaş & Horzum, 2010). Ayrıca günümüzde bireylerin bilgi çağına ve bilgi toplumunun özelliklerine uygun olarak yetiştirilmesi gerekmektedir (Akkoyunlu, 1995). Günümüz bilgi toplumunda bireyler; bilgiye ulaşabilmeli, ulaşılan bilgileri yorumlayabilmeli, diğer bilgilerle ilişkilendirebilmeli, yeni bilgiler üretmek için araştırma ve inceleme yapabilmeli, eleştirel düşünebilmeli, problem çözebilmeli, diğer bireylerle işbirliği yapabilmeli, iletişim kurabilmeli, çeşitli teknolojileri kullanabilmeli, öğrenme durumlarına farklı bakış açıları getirebilmeli, yeni gelişmelere ayak uydurabilmeli, farklı fikirler arasında ilişkiler kurabilmeli ve en önemlisi de yeni ürünler ortaya koyabilmelidir (Angeli & Valanides, 2009; Kozma & Schank, 1998). Bu nedenle günümüz eğitim kurumları öğrencilerinin üst düzey öğrenme deneyimi kazanma konusundaki beklentilerini karşılamak zorundadır. Bu kurumlar öğrencilerine hızla değişen bir toplum içerisinde gerçek hayatta karşılaşacakları karmaşık sorunlarla başa çıkabilmeleri için gerekli olan eğitsel ihtiyaçlarını karşılamalıdır (Choi & Lee, 2009; Shana, 2009).

21. yüzyılda öğrenme; bilgi kaynaklarına erişimin kolay olduğu, sınıfların son teknolojilerle (mobil öğrenme araçları, çevrimiçi uygulamalar ve sosyal medya araçları) donatıldığı, bireysel ya da işbirliğine dayalı katılımın çok fazla olduğu, hızla

değişen ve dönüşen bir ortamda gerçekleşmektedir (Malita & Martin, 2010; Yang & Wu, 2012). Bugünün öğrencileri teknoloji adına neredeyse bütün olanaklara sahip olup, bu olanaklardan yararlanarak elektronik ortamlarda öğrenmekte hatta sosyal çevre bile oluşturabilmektedir. Bu nedenle öğrenmeyi daha etkili hale getirmek için öğrencilere yönelik öğrenci merkezli bir yaklaşım çerçevesinde, etkileşimi ve işbirliğini destekleyen, teknolojik araç ve yazılımlar ile zengin öğrenme ortamlarının hazırlanmasını sağlayacak yeni yaklaşımlara ve kuramlara gereksinim duyulmaktadır (Gülbahar, 2009).

İnsanoğlu bulunduğu toplum içinde sosyal etkileşimler yoluyla büyüyen bir varlıktır. Bu nedenle günümüzde birçok eğitimci daha etkili öğrenme ortamlarının tasarlanmasında sosyal yapılandırmacı yaklaşımının önemini fark etmiştir. Sosyal yapılandırmacılara göre birey ve sosyal çevresi birbiriyle bağlantılıdır ve gerçekleşen öğrenmeler bireyin öğrenme ortamlarında işbirlikçi projeler, grup çalışmaları ve diğer bireylerle olan yaşantıları ile ortaya çıkmaktadır. Birey kendi başına anlamlandıramadığı bilgileri çevresindeki yetişkinler veya akranları yardımıyla daha kolay anlamlandırmaktadır (Woo & Reeves, 2007). Buna göre öğrenme en iyi, sosyal bir bağlam içerisinde, gerçek hayat bağlamında, gerçek görevler ve sosyal deneyimler ile yapılandırılmaktadır (Kılıç, 2004). Bu amaçla Jonassen (1999) yapılandırmacı anlayışa uygun zengin öğrenme ortamlarının tasarlanmasında teknolojinin önemli bir araç olarak kullanılabileceğini belirtmektedir. Bu nedenle eğitimde teknoloji entegrasyonu ile sosyal yapılandırmacılığın uygun bir şekilde bütünleştirilmesi çağdaş eğitim hedeflerine ulaşmada gerekli hale gelmiştir (Sadık, 2008).

Son yıllarda teknolojiye gelişim ve değişimle birlikte bilişim teknolojilerinin ucuzlayarak kolay erişilebilir hale gelmesi ve aynı zamanda ülkelerin eğitim politikalarında okulların teknolojik araçlarla donatılmasına verilen önemin artması ile eğitim ortamlarına teknoloji entegrasyonu kaçınılmaz hale getirmiştir (Yang & Wu, 2012). Türkiye’de de uzun yıllardır, okullarda bilişim teknolojilerinin entegrasyonu devlet politikası olarak sürdürülmekte, değişim süreci yeni projelerle devam etmektedir. 2010 yılı Kasım ayı içerisinde duyurulan FATİH (Fırsatları Arttırma ve Teknolojiyi İyileştirme Hareketi) projesi de bunlardan biridir. FATİH projesi ile eğitim ve öğretimde fırsat eşitliğinin sağlanması ve okullardaki

teknolojinin iyileştirilerek bilişim teknolojileri araçlarının öğrenme-öğretme sürecinde daha etkin kullanımı amaçlanmaktadır. Bu amaçla; okulöncesi, ilköğretim ile ortaöğretim düzeyindeki tüm okullarda 570.000 dersliğe akıllı tahta ve internet ağı sağlanmakta, aynı zamanda öğretmen ve öğrencilere tablet bilgisayar verilmektedir (MEB, 2013). Ancak bu ve benzeri projelerle birçok öğretmen öğrenme ortamlarında teknoloji kullanımı konusunda sıkça teşvik edilmelerine rağmen hala sınıf etkinliklerine teknolojiyi entegre etmekte zorlanmaktadır. Genelde derslerinde teknolojiyi alıştıkları ya da uygun gördükleri şekilde ve bilgiyi öğrencilere aktarmada bir araç olarak kullanırken, öğretme ve öğrenme stratejilerini ihmal etmektedirler. Bu durum öğretmenlerin teknoloji ve pedagoji konusunda yeterince bilgilendirilmediği ve ders içeriğine uygun öğretim materyalleri ile teknolojik araçları eşleştirmekte deneyimsiz olduklarını göstermektedir (Yang & Wu, 2012). Birçok eğitimci ve araştırmacıya göre eğitime teknoloji entegrasyonu, okullara ya da sınıflara sadece birkaç parça teknolojik araç konulması olmayıp, teknolojinin doğru ve sistematik bir şekilde entegrasyonu ve kullanılması anlamına gelmektedir (Robin, 2008; Schofield, 1995).

Geleneksel sınıf ortamlarında gerçekleştirilen öğretimin artık modern dünyanın sürekli yenilenen ihtiyaçlarını karşılamada yetersiz kalması nedeniyle yeni öğretme ve öğrenme yaklaşımlarına olan ihtiyaç artmaktadır (Smeda, Dakich & Sharda, 2012). Ayrıca FATİH projesi gibi okullarda teknoloji entegrasyonunu amaçlayan projelerin başarıya ulaşmasında yeni pedagojik yaklaşımlara ve modellere ihtiyaç duyulmaktadır. Son yıllarda teknolojinin okullarda etkin bir şekilde kullanılmasını ve öğrencilerin derse aktif katılımını sağlayan yaklaşımlardan biri olarak “Dijital öykü anlatımı” ya da “Dijital öyküleme” (Digital Storytelling) kavramı hem öğretmenler hem de öğrenciler için güçlü bir öğretme ve öğrenme aracı olarak önem kazanmaya başlamıştır (Robin, 2006, 2008). Dijital öyküleme, bilgisayar kullanıcılarına bir konu seçme, bu konu üzerinde araştırma yapma, elde edilen bilgileri kullanarak bir metin yazma ve tümünü bir bütün olarak ilginç bir öykü haline getirme fırsatı vermektedir. Daha sonra bu öykü ile grafik, resim, ses, metin, video ve müzik gibi değişik türdeki çoklu ortam öğeleri birleştirilerek video oluşturulup bilgisayarda ya da web ortamında izlenebilir hale getirilmektedir (Robin, 2008). Dijital öyküleme öğrencilerin oluşturulan içerikten daha çok yararlanabilme ve öğretmenlerin

sınıflarında teknolojiyi daha verimli kullanabilmeleri için kullanılabilir bir teknoloji uygulamasıdır (Robin, 2008). Ayrıca öğrencilerin öğrenme sürecinde öğretmenlere göre daha fazla aktif rol almasını sağlayarak öğrenci merkezli öğrenmeyi teşvik etmekte, öğretme ve öğrenme sürecini kolaylaştırmaktadır (Xu, Park & Baek, 2011). Dijital öyküleme çalışmaları, öğrencilerin önceki deneyimlerini kullanmalarına ve daha güçlü sosyal etkileşimler kurmalarına yardımcı olarak etkili ve gerçekçi öğrenmeleri için fırsat sağlamaktadır (Smeda, Dakich & Sharda, 2010). Ancak günümüzde eğitim ortamlarında teknoloji kullanımının artmasına ve ihtiyaç duyulan teknolojilere daha kolay ulaşılmasına rağmen, dijital öyküleme çalışmalarının öğrencilerin öğrenme sürecinde önemli bir pedagojik araç olabileceğinin tam olarak farkına varılamamıştır (Gordon, 2011; Smeda vd., 2010, 2012). Bu bağlamda dijital öyküleme çalışmalarının yeni yaklaşımlar ve teknolojilerle harmanlanarak geliştirilmesine ve öğretim ortamlarında farklı bir araç olarak kullanılmasına duyulan ihtiyaç giderek artmaktadır.

Günümüzde özellikle Web 2.0 teknolojilerinin gelişmesi dijital öyküleme çalışmalarının eğitsel kullanımının yaygınlaştırılmasında önemli hale gelmektedir. Web 2.0 teknolojileri dijital öykülemeye ilgi duyan bireylere farklı araçlar sunarak daha etkili dijital öyküler oluşturmalarına yardımcı olabilmektedir (Smeda vd., 2012). Bu nedenle, günümüzde neredeyse tüm bireylerin günlük yaşamında önemli bir rol oynayan Web 2.0 araçları ve sosyal ağ uygulamalarının eğitim-öğretim ortamlarına entegrasyonu sürecinde dijital öyküleme etkinlikleri ile birleştirilerek, hem öğrenci merkezli öğrenme hem de bireyler arasındaki iletişim ve etkileşimi artırarak, sosyal öğrenmenin sağlanmasında pedagojik yaklaşım olarak kullanılabilirliği düşünülmektedir. Ancak bazı Web 2.0 teknolojilerinin ve sosyal ağ uygulamalarının doğrudan eğitsel amaçlarda kullanılmak üzere tasarlanmaması nedeniyle öğretme ve öğrenme etkinlikleri için her zaman uygun araçlar oldukları söylenemez. Bu nedenle, öğretme ve öğrenme süreçlerinde kullanılmak üzere sosyal ağ sitelerinin avantajlı yönlerine sahip ve pedagojik olarak uygun web tabanlı öğrenme ortamlarının geliştirilmesine ihtiyaç duyulmaktadır. Günümüzde birçok Öğrenme Yönetim Sistemi (ÖYS) uygulaması (Blackboard, Moodle, Sakai vb.) bulunmasına rağmen son yıllarda sosyal ağların eğitim-öğretim sürecinde kullanılmalarına yönelik artan eğilim karşısında özellikle ÖYS'lerin sosyal ağları

kendi sistemlerine entegre etmeleri mi, yoksa mevcut sosyal ağların içine kendilerinin entegre olmaları mı sorusuna cevap aranmaktadır (Gülbahar, Kalelioğlu & Madran, 2010). Günümüzde kullanılan ÖYS'lerin öğrencilere sadece kayıtlı oldukları dersleri seçmelerine izin verdiği, sosyal etkileşim araçları ve profil alanları açısından bazı sınırlılıklara sahip oldukları görülmektedir. Buna karşın günümüz öğrencileri daha fazla özerklik, bağlantılılık, etkileşim ve sosyal deneyime dayalı öğrenme sağlayan ortamları tercih etmektedir (McLoughlin & Lee, 2007). Öğrencilerin beklentilerinin karşılanması açısından sosyal ağların var olan öğrenme uygulamalarına entegrasyonu daha etkili öğretme ve öğrenme fırsatları sağlamada önemli hale gelmiştir (Bartlett-Bragg, 2006). Ancak ÖYS'lerin ve sosyal ağların ortaya çıkış mantığının farklı olması ve bu iki uygulamanın etkili bir şekilde bütünleştirilmesinin zor olması, bu uygulamaların faydalı özelliklerini içerisinde barındırabilecek bütünlük yeni öğrenme ortamlarının oluşturulmasını zorunlu hale getirmektedir.

Dijital öyküleme ile ilgili literatür incelendiğinde dijital öykülerin çoğunlukla Windows Movie Maker, Windows Photo Story veya iMovie gibi masaüstü bilgisayar yazılımları ile oluşturulduğu görülmektedir (Barrett, 2009; Dogan, 2007; Hung, Hwang & Huang, 2012; Lasica, 2006; Microsoft, 2010; Sadik, 2008; Wang & Zhan, 2010; Xu vd., 2011; Yang & Wu, 2012). Öğretmen ve öğrencilerin bu yazılımları kullanabilmeleri için bazı becerilere sahip olmaları veya bu becerileri geliştirmeleri gerekmektedir. Bu nedenle dijital öyküleme çalışmaları bu becerilere sahip olmayan öğretmen ve öğrencilere zor gelebilmektedir (Wang & Zhan, 2010). Ancak Web 2.0 teknolojilerinin gelişmesi ve yaygınlaşması ile öğretmenler ve öğrenciler web üzerinde etkileşimli eğitim uygulamalarına daha fazla ilgi göstermeye başlamışlardır. Bu nedenle özellikle web tabanlı teknolojilerin dijital öyküleme çalışmalarına farklı bir boyut kazandıracağı düşünülmektedir. Yurt dışında dijital öyküleme çalışmalarında kullanılacak daha çok ticari amaçlarla hazırlanmış web tabanlı video veya dijital öykü oluşturma sitelerin olduğu (Animoto, Creaza, MixMoov, OneTrueMedia, Pixorial, VoiceThread) ve bu tarz sitelerin sayısının gün geçtikçe arttığı görülmektedir. Bu sitelerin en önemli avantajı, çevrimiçi ortama görsel ve işitsel öğelerin yüklenebilmesi, bu öğelerin çevrimiçi editörleri kullanarak animasyon, video veya sunum haline getirilebilmesi ve yine çevrimiçi ortamda

paylaşılabilir. Ancak bu siteler incelendiğinde büyük çoğunluğunun ticari uygulamalar olduğu, eğitsel açıdan esnek ve özelleştirilebilir, pedagojik açıdan ise kullanışlı olmadıkları görülmektedir.

İlgili literatür incelendiğinde çağdaş öğrenme yaklaşımlarına uygun, eğitim ortamlarına teknoloji entegrasyonunun sağlanmasında ve dijital öyküleme sürecinin kolaylaştırılmasında Web 2.0 teknolojilerinin ve sosyal ağların pedagojik açıdan faydalı özelliklerini barındıracak çevrimiçi öğrenme sistemlerine ihtiyaç olduğu görülmektedir. Bu amaçla çalışma kapsamında, öğrencilerin zengin çoklu ortam öğelerine sahip dijital öykülerini çevrimiçi ortamda oluşturabilecekleri ve yayımlayabilecekleri pedagojik olarak uygun, kullanımı kolay, iletişim ve etkileşim açısından zengin bir “Web Tabanlı Dijital Öyküleme Sistemi” (e-Öyküleme) geliştirilmiştir. Geliştirilen bu sistemin hem öğretme-öğrenme sürecine hem de dijital öyküleme çalışmalarına faydalı olacağı ve bu çalışmalara farklı bir bakış açısı kazandıracığı düşünülmektedir. Web 2.0 araçlarının öğrenme ortamları ile birleştirilmesi sayesinde, sosyal yapılandırıcılık kuramına uygun olarak öğrenciler birbirleriyle karşılıklı iletişim kurabilecek, birbirlerine sorular sorabilecek, birbirlerinin yaptığı çalışmalara yorum yazabilecek ve değişik konularda düşüncelerini paylaşabileceklerdir (Shih, 2011). Ayrıca günümüz öğrencilerinin büyük çoğunluğunun sosyal ağ sitelerine alışkın olması nedeniyle dijital öyküleme sürecinde de bu tarz bir sitenin kullanılmasının faydalı olacağı ve öğrencilerin dijital öyküleme etkinliklerini gerçekleştirmede daha istekli olacakları düşünülmektedir.

Dijital öyküleme ile ilgili yurt dışında yapılan araştırmalar incelendiğinde, bu araştırmaların genellikle deneysel olarak sınırlı oldukları ve dijital öykülerin çoğunlukla masaüstü bilgisayar yazılımları ile oluşturulduğu görülmektedir. Bu nedenle dijital öyküleme çalışmalarının sınıf ortamında uygulanabilirliği ve etkilerinin ortaya konulması amacıyla çeşitli öğrenme ortamlarının ve araştırma yöntemlerinin kullanıldığı araştırmalara ihtiyaç duyulmaktadır. Barrett'e (2005a) göre dijital öyküleme çalışmalarının okullarda kullanımının yaygınlaşabilmesi için bu yaklaşımın öğrencilerin öğrenmeleri, motivasyonları, ilgileri, öğretim uygulamaları ve stratejileri üzerindeki etkisinin detaylı olarak araştırıldığı çalışmalara ihtiyaç bulunmaktadır. Benzer şekilde Robin (2006) ve Dogan (2007) dijital öyküleme yaklaşımının bir öğretme ve öğrenme aracı olarak kullanılmasına

yönelik daha fazla çalışma yapılması gerektiğini vurgulamaktadır. Bu bağlamda çalışma kapsamında özellikle Web 2.0 teknolojileri ile bütünleşik dijital öyküleme çalışmalarının eğitim ortamında etkilerinin ortaya konulabileceği düşünülmektedir.

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın genel amacı, Türkiye’de dijital öyküleme çalışmaları kapsamında yeni bir uygulama olarak web tabanlı dijital öyküleme (e-öyküleme) sisteminin kullanılması ve ilköğretimde etkilerinin ortaya konulmasıdır. Bu amaç doğrultusunda ilköğretim 6. sınıf Sosyal Bilgiler dersi kapsamında gerçekleştirilen bilgisayar tabanlı ve web tabanlı dijital öyküleme çalışmalarının öğrencilerin akademik başarılarına, derse yönelik tutumlarına, motivasyonlarına ve öğrenme stratejileri kullarımlarına etkisi incelenmiştir. Dijital öyküleme çalışmaları genellikle bilgisayarda paket programlar (Windows Photo Story, Windows Movie Maker vb.) yardımıyla gerçekleştirilirken, bu çalışma kapsamında geliştirilen web tabanlı dijital öyküleme sistemi ile tamamen web ortamında gerçekleştirilebilmekte ve ortaya çıkan dijital öyküler bu ortamda paylaşılabilir. Bu nedenle araştırmacı tarafından kavram karışıklığı olmaması amacıyla web tabanlı ortamda gerçekleştirilen dijital öyküleme çalışmaları için “e-öyküleme” ve oluşturulan öyküler için ise “e-öykü” kavramının kullanılması daha uygun bulunmuştur. Aslında dijital öyküleme yaklaşımı özünde aynı olup, kavramlardaki değişim dijital öyküleme sürecinde kullanılan ortam ve teknolojilerin değişiminden kaynaklanmaktadır. Bu araştırmada ikisi deney olmak üzere üç grup oluşturulmuştur. Birinci deney grubunda web tabanlı dijital öyküleme sistemi ile gerçekleştirilen e-öyküleme çalışmalarının etkileri incelenirken, ikinci grupta ise bilgisayarda paket programlarla gerçekleştirilen dijital öyküleme çalışmalarının etkileri incelenmiştir. Üçüncü bir grup ise kontrol grubu olarak araştırmaya dahil edilmiş ve bu grupta sadece Sosyal Bilgiler ders programına uygun olarak ders işlenmiştir. Ayrıca araştırma kapsamında ders öğretmeninin ve deney gruplarındaki öğrencilerin dijital öyküleme yaklaşımı ve uygulama hakkındaki görüşleri incelenmiştir. Araştırmanın amacı doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır.

İlköğretim 6. sınıf Sosyal Bilgiler dersinde;

1. Dijital öyküleme etkinlikleri gerçekleştiren deney grupları ile sadece ders programını uygulayan kontrol grubunun
 - a) akademik başarıları açısından ön-test puanları kontrol altına alındığında, son-test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
 - b) derse yönelik tutumları açısından ön-test puanları kontrol altına alındığında, son-test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
 - c) derse yönelik motivasyonel inançları açısından ön-test puanları kontrol altına alındığında, son-test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
 - d) derste kullandıkları öğrenme stratejileri açısından ön-test puanları kontrol altına alındığında, son-test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
2. Ders öğretmeni ve deney gruplarında yer alan öğrencilerin dijital öyküleme yaklaşımı ve uygulama hakkındaki görüşleri nelerdir?
 - a) Ders öğretmenin dijital öyküleme yaklaşımı ve uygulama hakkındaki görüşleri nelerdir?
 - b) Web tabanlı dijital öyküleme (e-öyküleme) etkinlikleri gerçekleştiren öğrencilerin dijital öyküleme yaklaşımı ve uygulama hakkındaki görüşleri nelerdir?
 - c) Bilgisayar tabanlı dijital öyküleme etkinlikleri gerçekleştiren öğrencilerin dijital öyküleme yaklaşımı ve uygulama hakkındaki görüşleri nelerdir?

1.3. Araştırmanın Önemi

İlgili literatür incelendiğinde dijital öyküleme yaklaşımının öğrenciler üzerindeki etkililiği ortadadır (Robin, 2006, 2008; Sadik, 2008; Wang & Zhan, 2010; Xu vd., 2011; Yang & Wu, 2012). Yurt dışında eğitim kurumlarında popüler olan dijital öyküleme yaklaşımı ülkemizde yeterince bilinmemekte ve kullanılmamaktadır. Bazı öğretmenlerin kişisel merakı sonucu öğrenip kullandıkları bu yaklaşım ile ilgili ülkemizde bilgi ve araştırma eksikliği mevcuttur. Yurt dışında yapılan çalışmalar incelendiğinde ise, bu çalışmaların öğrenme ortamı açısından ve deneysel yönden

sınırlı olduğu görülmektedir. Bu nedenle bu yaklaşımın sınıf ortamında uygulanabilirliği ve etkilerinin ortaya konulması amacıyla çeşitli ortamların ve araştırma yöntemlerinin kullanıldığı araştırmalara ihtiyaç duyulmaktadır. Bu araştırma ile ülkemizde bu konudaki bilgi ve araştırma eksikliği giderilerek, bu yöntemin tanıtılması sağlanıp, öğretmen ve öğrenciler üzerindeki etkisi ortaya konulacaktır.

Yurt dışında yapılan dijital öyküleme çalışmaları genellikle bilgisayar yazılımları (Windows Movie Maker, Windows Photo Story vb.) ile yapılmaktadır (Barrett, 2009; Dogan, 2007; Hung vd., 2012; Lasica, 2006; Microsoft, 2010; Sadik, 2008; Wang & Zhan, 2010; Xu vd., 2011; Yang & Wu, 2012). Dijital öyküleme sürecinde bilgisayar programları ile yapılan çalışmalarda öğretmen ve öğrencilerin teknoloji kullanım becerileri (kurulum, etkileşim, ulaşma vb.) önem kazanmaktadır. Bu becerilere sahip olmayan öğretmen ve öğrencilere, dijital öyküleme çalışmaları zor bir uygulama gibi görünmektedir (Sadik, 2008; Wang & Zhan, 2010). Çalışma kapsamında geliştirilen web tabanlı dijital öyküleme sistemi sayesinde öğrenciler tamamen web ortamında dijital öykülerini oluşturup arkadaşları ile kolayca paylaşabilmektedir. Bu nedenle dijital öyküleme çalışmalarının web tabanlı olarak gerçekleştirilmesinin öğretmen ve öğrencilere hem kolaylık sağlaması, hem de ilgi ve motivasyonlarını arttırması beklenmektedir. Ayrıca e-öyküleme sisteminin tamamen özgün bir sistem olması nedeniyle dijital öyküleme çalışmalarına farklı bir bakış açısı kazandıracağı düşünülmektedir.

Yapılan literatür taraması ile dijital öyküleme araştırmalarında web tabanlı uygulamalar konusunda araştırma eksikliği olduğu ve bu konuda güncel teknolojiler ve pedagojiler açısından zengin bir ortama ihtiyaç duyulduğu ortaya çıkmıştır. Yurt dışında daha çok ticari amaçlarla hazırlanmış web tabanlı video oluşturma siteleri mevcut olup genellikle eğitsel açıdan kullanışlı olmadıkları görülmektedir. Bu araştırma ile web tabanlı dijital öyküleme sistemi ya da kullanılan şekliyle “e-öyküleme” sistemi Web 2.0 teknolojilerine uygun olarak tasarlanan bir sistemdir. Ayrıca günümüzde popüler olan sosyal paylaşım sitelerinin bazı özelliklerini de barındırmaktadır. Böyle bir sistemin eğitim amaçlı olarak hem sosyal paylaşım sitelerine benzer kullanım ve özellikte olmasının hem de web tabanlı olarak

denenecek olmasının bu konuda eğitim teknolojisi uygulamalarına ve arařtırmalarına yeni bir boyut kazandıracığı düşünölmektedir.

Son yıllarda giderek daha fazla öđretmen dijital öyköleme yaklaşımı ile tanışmakta ve öđretme-öđrenme faaliyetlerine teknoloji entegrasyonunu sađlamak amacıyla sınıf etkinlikleri ile bütünleřtirmektedir. Ülkemizde ise FATİH projesi ile eğitim ortamlarında teknoloji entegrasyonu sađlanmaya çalışılmaktadır. Bu nedenle bu çalışma, ülkemizdeki öđretmenleri ve arařtırmacıları dijital öyköleme yaklaşımı ile tanıştırmayı ve çağdaş öđrenme yaklaşımlarına uygun olarak eğitim ortamlarında teknoloji entegrasyonuna yeni bir örnek oluřturmasını açısından önemli görölmektedir.

1.4. Arařtırmanın Sayılıları

Arařtırma ile ilgili sayılılar řu şekildedir:

1. Öđrencilerin arařtırma sürecinde kendilerine uygulanan test ve ölçeklerde yer alan soruları içtenlikle cevapladıkları kabul edilmiştir.
2. Öđretmen ve öđrenciler görüşme sorularına gerçek görüşlerini bildiren cevaplar vermişlerdir.
3. Deney grupları ve kontrol grubunda yer alan öđrenciler arasındaki etkileşim en alt düzeyde gerçekleşmiştir.
4. Kontrol edilemeyen deđişkenlerin, deney gruplarını ve kontrol grubunu aynı oranda etkilediđi kabul edilmiştir.

1.5. Arařtırmanın Sınırlılıkları

Arařtırma ile ilgili sınırlılıklar řu şekildedir:

1. Arařtırmanın çalışma grubu Konya ilinde eğitim veren Özel Meram Diltaş İlköđretim Okulunda öğrenim gören 6. sınıf öđrencileri ile sınırlıdır.
2. Arařtırma ilköđretim 6. sınıf Sosyal Bilgiler dersi ve ders öđretim programı ile sınırlıdır.
3. Arařtırma arařtırmacı ve ders öđretmenin birlikte hazırladıđı beş adet etkinlik ile sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

Web 2.0: Web 2.0 kavramı, ikinci kuşak web teknolojilerinin ve servislerinin bir araya getirilmesi ile kullanıcılar arasında işbirliğini ve paylaşımı arttırmak amacıyla tasarlanan ortamları ve uygulamaları ifade etmektedir (O'Reilly, 2005).

Sosyal Ağlar: Sosyal ağlar ortak paydaları olan insanları bir araya toplayarak oluşturdukları grup arasında iletişimi, etkileşim ve bilgi akışını sağlamayı amaçlayan etkileşimli Web 2.0 araçlarıdır (Kalafat & Göktaş, 2010; Smeda vd., 2012).

Dijital öyküleme: Dijital öyküleme, bir metin ya da orijinal bir hikâye ile resim, video, müzik veya yazarın kendi sesinden anlatımı gibi çeşitli çoklu ortam öğeleri ile birleştirilerek genellikle 2 ile 10 dakika arasındaki kısa bir film oluşturma süreci olarak tanımlanabilir.

Dijital öykü: Dijital öyküleme süreci sonunda oluşturulan çoklu ortam öğeleri açısından zengin video sunumlar olarak tanımlanabilir.

e-Öyküleme Sistemi: Dijital öyküleme uygulamalarının çevrimiçi ortamda gerçekleştirilmesi için geliştirilen web tabanlı sisteme verilen isimdir.

e-Öyküleme: Dijital öyküleme sürecinin e-öyküleme sistemi üzerinden gerçekleştirildiği çalışmaya verilen isimdir.

e-Öykü: e-Öyküleme sistemi üzerinden oluşturulan öykülere verilen isimdir.

BÖLÜM II

İLGİLİ LİTERATÜR

Bu bölümde araştırma problemi doğrultusunda eğitim, öğretim, öğrenme kavramları, çağdaş öğrenme yaklaşımları, teknolojinin bu yaklaşımlara etkisi, dijital öyküleme yaklaşımı, dijital öykülemede yeni yaklaşımlar ve web tabanlı dijital öyküleme sistemi ile ilgili literatür taramasına yer verilmiştir.

2.1. Eğitim, Öğretim ve Öğrenme

Günümüze kadar pek çok düşünür ve eğitimci tarafından değişik biçimlerde tanımlanan eğitim, genel anlamda bireyin kendi yaşantısı yoluyla istendik yönde davranış değiştirme ya da oluşturma süreci olarak tanımlanmaktadır (Senemoğlu, 2007; Sönmez, 2005; Sünbül, 2007). Bu sürecin okulda planlı ve programlı olarak yürütülen boyutu, bireyin öğretimini oluşturmaktadır. Öğretim, eğitim amaçları doğrultusunda davranış değiştirme ya da yeni davranışlar oluşturma için öğrencilere yardımcı olma çabasıdır (Sünbül, 2007). Senemoğlu (2007) öğretimi, içsel bir süreç ve ürün olan öğrenmeyi destekleyen ve sağlayan dışsal olayların planlanması, uygulanması ve değerlendirilmesi süreci olarak tanımlamaktadır. Eğitimin tanımına göre, istendik davranışların bireyin kendi yaşantısı yoluyla meydana getirilmesi gerekmektedir. Bireyin kendi yaşantısı yoluyla davranışında meydana gelen değişme ise öğrenmedir (Senemoğlu, 2007). Senemoğlu (2007) öğrenmeyi genel olarak *“büyüme ve vücutta değişik etkilerle oluşan geçici değişmelere atfedilmeyecek, yaşantı ürünü olarak meydana gelen davranışta ya da potansiyel davranıştaki nispeten kalıcı izli değişme (s. 88)”* olarak tanımlamaktadır.

Öğrenmenin ne olduğu ve nasıl gerçekleştiği, eğitim bilimcilerin yüzyıllardır ilgi duyduğu ve açıklamaya çalıştığı bir konudur. Bununla birlikte, öğrenmenin nasıl gerçekleştiğine ilişkin ilk bilimsel ve deneysel çalışmalar 20. yüzyılın başlarında gerçekleştirilmeye başlanmıştır. Bu çalışmalar sonunda, farklı felsefi görüş ve sayıtlardan hareket edilerek öğrenmenin nasıl oluştuğu konusunda çeşitli öğrenme kuramları geliştirilmiştir (Gültekin, Karadağ & Yılmaz, 2007). Etkili, verimli ve ilgi çekici öğretim uygulamalarının temelinde çoğu zaman güçlü bir öğrenme kuramı yer

almaktadır. Bir öğrenme kuramı, birçok araştırma sonucuna dayalı olarak insanların nasıl öğrendiğini açıklamak üzere oluşturulan, çeşitli genellemeleri ve ilkeleri içeren bir model ya da sistem olarak tanımlanabilir (Deryakulu, 2002).

Genel olarak her öğrenme kuramı, özünde bilme ve bilginin ne olduğuna ilişkin felsefi bir anlayışı barındırmaktadır. Bu nedenle, öğretim amaçlarının belirlenmesi, içeriğin düzenlenmesi, öğretimin yapılması ve değerlendirme etkinlikleri gibi boyutlar benimsenen öğrenme kuramını ya da onun temelinde yatan felsefi görüşü açıkça yansıtmaktadır. Öğretmenler, kendi öğretim uygulamalarını tasarlamada ve bu uygulamalar sırasında karşılaştıkları sorunları çözmede belirli kararlar alabilmek için, öğrenmeyi farklı açılardan inceleyen ve bazen de birbirine karşıt düşebilen bu kuramları yakından tanıma gereksinimi duymaktadırlar (Deryakulu, 2002).

Öğrenme kuramları genel olarak incelendiğinde bilme, anlama ve öğrenmeye ilişkin görüşleri geleneksel öğretim uygulamalarının temelini oluşturan nesnelci (objectivist) ve yapılandırmacı (constructivist) yaklaşımlar olarak sınıflanabilir. Bu iki ayrı görüşün algılama, bilme, anlama ve öğrenmeye ilişkin açıklamaları oldukça farklılaşmaktadır (Deryakulu, 2002). Nesnelci görüşe dayanan kuramlar öğrenmeyi, uyarıcı ve tepki arasında kurulan bağla açıklamaya çalışan davranışçı kuramlar ve bireyin çevresi hakkındaki bilişleriyle ve bu bilişlerin onun davranışlarını etkileme yollarıyla ilgilenen bilişsel alan kuramlarıdır (Senemoğlu, 2007). Öğrenmeyle ilgili yapılan çalışmalar günümüzde önemli paradigma değişikliklerine neden olmakta ve davranışçı kuramlardan yapılandırmacı kurama doğru bir geçiş olmaktadır (Ertmer & Newby, 1993; Koç & Demirel, 2004). Yapılandırmacılık günümüzde geleneksel öğretim uygulamalarında karşılaşılan birçok soruna çözüm getirebilecek bir seçenek olarak görülmektedir (Deryakulu, 2002).

2.1.1. Davranışçı Kuramlar

Öğrenme kuramlarından en eskisi ve en çok bilineni kuşkusuz davranışçılıktır. Davranışçı kuramın önde gelen savunucuları Pavlov, Watson, Guthrie, Thorndike, Hull ve Skinner'dir (Senemoğlu, 2007). Bu alanda öğrenmeyi açıklamaya çalışan ilk çalışmalar, 20. yüzyıl başlarında Pavlov, Watson ve Thorndike'in insan ve hayvanların laboratuvarda belli bir durumda nasıl davrandıklarına ilişkin yaptıkları deneylerle başlamıştır. Bu çalışmaların odak noktası hayvan ve insan davranışları

olduğu için bu yaklaşımı benimseyenlere davranışçı ve geliştirdikleri kuramlara ise davranışçı kuramlar denilmiştir (Erden & Akman, 2004).

Pavlov ve Skinner'in hayvanlar üzerinde yaptıkları koşullu refleks deneyleri, öğrenmenin uyarıcıya gösterilen tepkiden kaynaklandığını ortaya koymuştur (Gültekin vd., 2007). Davranışçı kuramlar, öğrenmenin uyarıcı ile davranış arasında bağ kurulması sonucunda oluştuğunu ve davranışların pekiştirme yoluyla geliştiğini söylemektedir (Senemoğlu, 2007). Davranışçılıkta klasik koşullanma ve edimsel koşullanma gibi öğretim biçimleri temelde öğrenmenin bireyin çevresinde kendisine sunulan çeşitli uyarıcılara tepki göstermesi sonucunda oluştuğu görüşünü savunmaktadır. Bu uyarıcı-tepki ilişkisinde, öğrenen çevresindeki uyarıcılara pasif olarak karşılık verici konumdadır. Yani, bireyin fiziksel eylemde bulunduğu ve bunun sonucunda da öğrendiği her şey, onun çevresinde kendisine başkaları tarafından sunulanlarla sınırlıdır (Saban, 2005). Davranışçı kuramlarda önemli olan, gözlenebilen, başlangıcı ve sonu olan, dolayısıyla ölçülebilen davranışlardır. Bu kuramların genel olarak psikomotor davranışların öğrenilmesini açıkladığı kabul edilmektedir (Özden, 2005). Ayrıca davranışçı öğrenmede pekiştirme, tekrar ve güdülenmenin önemli bir yeri vardır (Senemoğlu, 2007).

Özden'e (2005) göre davranışçı kuramlar, öğrencinin bilmesi gereken sabit bir dünya bilgisi olduğunu ve bu bilgilerin parçalara bölünerek bütün bir kavram inşa edildiğini belirtir. Dersler öğretmenin bilgi kaynağı olduğu ve öğrencilere bu bilgileri aktarmaya çalıştıkları bir yapı sergiler. Öğretmenin görevi olayları yorumlayarak öğrencilere aktarmaktır. Genelde kitaptaki bilgilere dayanan derste öğrenciler, öğretmen tarafından aktarılan açıklamayı aynen tekrar ederler. Bağımsız düşünme ve öğrenciler arasındaki etkileşim azdır. Bu yaklaşımın daha çok gözlenebilir öğrenci davranışlarının şekillenmesinde kullanılması uygun görülmektedir.

Davranışçı kuramlarda öğrenme, öğretmen ya da başkası tarafından düzenlenen etkinlikler ile gerçekleştirildiği için öğrencilerin aktif ve bilişsel katılımından bağımsız olarak önceden oluşturulmuş çevresel koşullara ve uyarıcılara göre oluşmaktadır (Duman, 2004). Davranışçı kuramlar öğrenmeyi açıklarken öğrencinin zihinsel etkinliklerine pek yer vermemekte, buna gerekçe olarak da zihinsel etkinliklerin dışardan yeterince gözlemlenemiyor olmasını göstermektedir. Öğrenme sürecinde öğrencide zihinsel etkinlikleri dışlayan bu kuramlar, temel ilgisini istenilen

davranışların öğrencide oluşmasını sağlayacak dış çevrenin (öğretim ortamları, materyalleri ve stratejileri) düzenlenmesi üzerinde yoğunlaştırmıştır (Deryakulu, 2002). Sonuç olarak, davranışçı kuramlar, insanlar tarafından gösterilen davranışlara odaklanmakta, hiçbir zaman içsel yapılar, anlayışlar, süreçler ya da gereksinimlerle ilgilenmemektedir.

2.1.2. Bilişsel Kuramlar

Bilişsel kuramlar Piaget, Gagne, Bruner ve Ausubel'in çalışmaları ile ortaya çıkmış ve gelişim göstermiştir (Senemoğlu, 2007). Davranışçı yaklaşımın tersine bu kuramlar daha çok, bilginin birey tarafından algılandığı, hangi zihinsel süreçlerden geçtiği ve nasıl oluştuğu üzerinde durmaktadır. Davranışçı yaklaşımda öğrenme dıştan etkilerle (pekiştirme, bitişiklik, tekrar) ortaya çıkan bir sonuç olarak görülmesine karşın çağdaş biliş yaklaşımında öğrenme, insanın beyninde ve sinir sisteminde oluşan içsel bir süreç olarak yorumlanmaktadır (Demirel, 2007). Bir başka deyişle öğrenme, davranışçıların ileri sürdüğü gibi dışsal değil, içsel olarak bilişsel süreçlere göre meydana gelmekte; bireyde meydana gelen davranış değişiklikleri içsel süreçlerin dışa yansımaları olarak kabul edilmektedir (Gültekin vd., 2007). Bilişsel kuramcılar daha çok anlama, algılama, düşünme, duyuş ve yaratma gibi kavramlar üzerinde dururlar (Özden, 2005). Bu kuramlara göre öğrenme doğrudan gözlenemeyen zihinsel bir süreç olup, bilginin öğrenen kişi tarafından aktif olarak işlenmesi, önceki yaşantılarla ilişkilendirilmesi ve öğrenilenlerin uzun süreli belleğe kaydedilmesi esas alınmaktadır. Dış çevreden duyu organları aracılığıyla algılanan bilgiler, tıpkı bir bilgisayarın verileri işlemesi gibi zihinde işlenmektedir (Deryakulu, 2002). Bilişsel yaklaşımı benimseyen psikologlar öğrenmeyi açıklamada aşağıdaki temel ilkeleri esas alırlar (Demirel, 2007, s. 32):

- Öğrenen, dış uyarıcıların pasif alıcısı değil, onların özümleyicisi ve davranışların aktif oluşturucusudur.
- Öğrenen, kendi öğrenmesinde sorumluluk taşıyan, verilen olduğu gibi alan değil, verilenlerin anlamını keşfedendir.
- Öğrenen, verilen bilgiler arasından uygun olanları seçen ve işleyendir.

- Öğrenen, kendisine kazandırılmak istenen bir ilke de olsa, onun anlamını bularak diğer ilkelerle ilişkisini kurarak ve daha önceden öğrendikleri ile bağdaştırarak ona anlam vermek zorundadır.

Bilişsel kuramlar, öğrenmede öğrencinin öğrenmesini sağlamaya yönelik süreçleri düzenleme eğilimindedir. Bilişsel kuramın öğrenmeye ilişkin öngörülere dikkatle incelendiğinde, öğrenmede algı, bellek, duyuş, hatırlama gibi içsel süreçleri dikkate alma, öğrenmeyi öğrencinin gelişimiyle ilişkilendirme, önceki öğrenilenlerin önemini vurgulama, öğrenme aşamalarını dikkate alma ve öğrencinin öğrenme hızına saygı gösterme gibi özellikler gösterdiği görülmektedir (Gültekin vd., 2007). Çağdaş biliş kuramcıları öğrenenin kendi girişimine ve kendi kontrolüne önem vermektedir. Genel olarak öğrenmenin odak noktası, uyarıcıların nasıl algılandığı, onların nasıl işlendiği, organize edildiği ve bilginin nasıl sağlandığı üzerinedir (Demirel, 2007).

Bilgi işlemeye dayalı bilişsel öğrenme kuramı öğrenmede öğrencinin zihinsel bilgi işleme etkinliklerini ön plana alarak davranışçı kuramdan oldukça farklı bir bakış açısı sergilese de, temelde her iki kuram da bilgi ve bilmeye ilgili nesnelci görüşün varsayımlarını benimsemektedir. Bu iki kurama dayalı öğretim uygulamalarında amaçlar, içerik, yöntem ve değerlendirme etkinlikleri öğrencilerin katılımı olmadan başkaları tarafından (program geliştiriciler, öğretim tasarımcıları ya da öğretmenler) belirlenmekte, öğrenciler bunlara uymaya dışsal faaliyetlerle yönlendirilmektedir (Deryakulu, 2002). Nesnelcilikte bilginin bireyden bağımsız olduğu ve öğrenmenin bilginin dış dünyadan bireye aktarılması sonucunda oluştuğu varsayılmaktadır (Koç & Demirel, 2004). Nesnelci görüş son zamanlarda etkisini yitirerek yerini daha öznel bir gerçekliğe bırakmıştır. Bu yeni paradigmaya göre bilgi, kişinin dışında nesnel değildir; aksine onun kendi deneyimleri, gözlemleri, yorumları ve mantıksal düşünceleri ile öznel olarak oluşur. Son zamanlarda nesnelci geleneğe alternatif bir epistemolojik dayanak sağlayan ve öğrenmenin daha aktif ve öznel biçimde birey tarafından gerçekleştirildiğini savunan yapılandırmacı öğrenme yaklaşımı ortaya çıkmıştır.

2.1.3. Yapılandırmacı Öğrenme Yaklaşımı

Öğrenme ortamlarında bireyin aktif katılımının gerekliliğini vurgulayan ve öğrenmenin nasıl gerçekleştiğini açıklamaya yönelik öğrenci merkezli yaklaşımlar, son yıllarda öğretim programlarında yerini almıştır. Söz konusu yaklaşımlardan biri de yapılandırmacı öğrenme yaklaşımıdır (Özden, 2005). Bu felsefenin kökleri, Kant felsefesine, 18. yüzyıl İtalyan filozofu Giambattista Visco'nun düşüncesine, 20. yüzyıl'ın başında William James, John Dewey gibi Amerikan pragmatistlerine ve F. C. Barlet, Jean Piaget ve L. S. Vygotsky gibi isimlere dayandırılmaktadır (Arslan, 2007; Aydın, 2007). Yapılandırmacılık (constructivism) bilginin doğası ile ilgili bir kavram olup, öğretimle ilgili bir yaklaşım değil, bilgi ve öğrenme ile ilgili bir yaklaşımdır. Başlangıçta, öğrenenlerin bilgiyi nasıl öğrendiklerine ilişkin bir kuram olarak gelişmesine rağmen zaman içinde öğrenenlerin bilgiyi nasıl yapılandırdıklarına ilişkin bir yaklaşım haline dönüşmüştür (Demirel, 2007).

Yapılandırmacı yaklaşıma göre öğrenme, öğrencinin duyu organları aracılığıyla dış dünyadan algıladığı belirli bir nesne, olay, olgu ya da kavrama ilişkin zihninde kendi gerçeğini (bilgilerini) yapılandırması ya da en azından önceki deneyimlerine dayalı olarak gerçeği yorumlaması sürecidir (Jonassen, 1994; Aktaran: Deryakulu, 2002). Bu yaklaşım, bilginin doğrudan alınmadığını, öğrenenin deneyimlerine dayanarak bilginin bireysel ve sosyal olarak anlamlı bir şekilde yapılandırıldığını kabul eder (Bednar, Cunningham, Duffy & Perry, 1992; Driscoll, 2000; Ertmer & Newby, 1993; Fosnot, 1996; Fosnot & Perry, 2005; Jonassen, 1999). Yapılandırmacılıkta ki temel düşünce bireylerin kendi kişisel ve öznel deneyimlerinden oluşan bir dünyada yaşadıklarıdır. Birey kendisine anlam yüklenen değil, kendisi dünyayı anlamlandırandır (Karagiorgi & Symeou, 2005). Yanpar'a (2006) göre yapılandırmacı yaklaşımda öğrenenler yeni bir öğrenme sürecinde, önceki bilgi ve yaşantıları üzerine öğrenecekleri yeni durumu uygulayarak ve her iki bilgiyi zihinlerinde birleştirerek yeni bir anlama düzeyi oluşturmaktadırlar. Yapılandırmacı anlayışa göre öğrenenlerin temel bilgi ve becerilerin kazanması gerekirken, aynı zamanda eğitimde bireylerin daha çok düşünmeyi, anlamayı, kendi öğrenmelerinden sorumlu olmayı ve kendi davranışlarını kontrol etmeyi öğrenmeleri gerekmektedir. Dolayısıyla, yapılandırmacılığın temelinde başkalarının bilgilerini

olduđu gibi bireylere aktarmak yerine, insanların kendi bilgilerini yine kendilerinin yapılandırması gerektiđi savunulur (Saban, 2005).

Yapılandırımcı yaklaşıma göre bilgi doğrudan aktarılamayacağı için, eğitim bilginin yapılandırılmasını kolaylaştıran deneyimlerden oluşmalıdır (Jonassen, 1999). Bu yaklaşımda öğrenen, öğretme-öğrenme sürecinde aktif bir role sahiptir. Bu nedenle yapılandırımcı sınıf ortamı, bilgilerin aktarıldığı bir yer değil; öğrencinin aktif katılımının sağlandığı, sorgulama ve araştırmaların yapıldığı, problemlerin çözüldüğü bir yerdir. Sınıf içi öğrenme ortamı ve etkinlikler, öğrencilerin zengin öğrenme yaşantıları geçirmelerine olanak sağlayacak şekilde düzenlenmektedir (Demirel, 2007). Yapılandırımcılar öğrenci merkezli, öğrenci yönetimli, işbirlikli, öğretmen rehberliğinde ve gerçek yaşam görevleri olan durumlu öğrenme, bilişsel çıraklık ve işbirlikçi öğrenme ortamlarının yaratılması üzerine vurgu yapmaktadırlar. Bu tür öğrenme ortamları, gerçek yaşam örneklerine ulaşma ve iletişimi artırmada, yansıtıcı düşünme, çoklu bakış açısı, problem çözme ve öğrenme rehberliği gibi araçları bol miktarda içerir (Karagiorgi & Symeou, 2005).

Yapılandırımcı öğrenme yaklaşımı, her öğrencinin farklı özelliklere sahip olduğunu savunduđu için, eğitim sürecinde öğrencilere farklı etkinlikler yaptırılmalıdır. Bu yaklaşıma göre seçilecek öğretim yöntem ve teknikleri, öğrencilerin edindikleri bilgileri irdeleyebilmelerini, önceki bilgileriyle ve günlük hayatla ilişkilendirebilmelerini sağlayan nitelikte olmalıdır. Bu nedenle yapılandırımcı öğrenmeyi temel alan bir öğretmen, eğitim sürecinde farklı öğretim yöntem ve teknikleri kullanmalı, öğrencilerin aktif olduđu problem çözme, proje temelli öğrenme, işbirliğine dayalı öğrenme ve örnek olay incelemesine daha çok ağırlık vermelidir (Saban, 2005).

Yapılandırımcılık ile ilgili farklı görüşler vardır. Yapılandırımcı kuram Piaget ve Vygotsky'nin görüşlerinden büyük ölçüde etkilenmiştir (Fosnot, 1996). Bilişsel yapılandırımcılık, sosyal yapılandırımcılık ve radikal yapılandırımcılık olmak üzere üç temel görüş etrafında bilginin nasıl oluşturulduđunu açıklamaktadır.

Bilişsel yapılandırımcılık öğrenmenin nasıl oluştuđunu ve bilginin nasıl kazanıldığını açıklamak için Piaget'in bilişsel gelişim kuramına dayanır. Piaget'e göre insan bilişsel anlamda fiziksel ve biyolojik olarak gelişen bir varlıktır. Aynı zamanda birey dünyanın pasif bir alıcısı olmayıp, bilginin anlamlandırılması

sürecinde aktif bir role sahiptir (Senemoğlu, 2007). Piaget, bilişsel gelişimi, bireyin öğrenme sürecinde denge, dengesizlik ve yeni bir dengeye ulaşması olarak görmektedir. Bu dengeleme süreci karşılaşılan yeni durumlara uyum sağlamayı gerektirmektedir. Birey karşılaştığı yeni durumu sahip olduğu eski bilgi ve deneyimler yardımı ile tanımlamaya yani özümlemeye çalışır. Eski bilgilerinin yeterli olmadığını fark ettiğinde ise zihninde yeni bir kavram yaratarak yeni duruma karşılık gelen yeni kavramı oluşturur. Böylece yeni durumla karşılaşıldığında bozulan denge yeniden sağlanmış olur (Özden, 2005). Dengeleme, bireyin bilgiyi anlamlandırma sürecinde içsel olarak gerçekleştirdiği özümleme ve düzenleme etkinliklerini içeren bilişsel bir süreç olup bu sayede çevresine uyum sağlamasıdır (Driscoll, 2000; Fosnot, 1996; Senemoğlu, 2007). Öğrenme ise bireyin denge durumunun bozulmasına ve dengenin yeniden daha üst düzeyde kurulmasına bağlı olup (Senemoğlu, 2007); bireyin sahip olduğu önbilgileri ile yeni öğreneceği bilgiler arasında bağ kurulup yeni bilgiler oluşturulması ile gerçekleşir (Yanpar, 2006). Bu nedenle öğretim sırasında öğretmenin görevi, çeşitli öğrenme görevleri ve sorular yardımıyla öğrencilerde yeni karşılaştıkları bilgilerle var olan zihinsel yapıları arasında bazı çelişkiler yaratmak, ardından da öğrencilerin bu çelişkili durumları çözmelerine fırsat sağlamaktır. Öğrencilerin bireysel olarak bilgileri yapılandırması, bu çelişkili durumlara çözüm yolları üretmeleri sırasında gerçekleşmektedir (Deryakulu, 2002). Bilişsel yapılandırıcılık günümüzde von Glasersfeld ve Fosnot tarafından desteklenmektedir (Koç & Demirel, 2004).

Piaget bilginin yapılandırılmasında ön bilgilerin önemini daha çok vurgularken, sosyal yapılandırmacı olan Vygotsky öğrenme üzerinde sosyal çevrenin ve dilin önemini vurgulamaktadır (Özden, 2005). Vygotsky sosyal çevre ve bu çevrede gerçekleşen etkileşim ile dil ve kültürel özelliklerin öğrenme üzerinde daha etkili olduğunu savunmaktadır (Fosnot & Perry, 2005; Senemoğlu, 2007). Sosyal çevre çocukların kazandıkları kavram, fikir, olgu ve becerilerin kaynağını oluşturmaktadır (Özden, 2005). Sosyal yapılandırmacılara göre öğrenme bireyin yaşadığı toplumsal ve kültürel doku içerisinde gerçekleştirilen bilinçli bir etkinliktir. Çocuklar öncelikle çevrelerinden ve sosyal dünyalarından öğrenmeye başlamaktadırlar. Bu öğrenme sürecinde ise dil ve iletişim önemli bir yer tutmaktadır. Vygotsky, öğrenmenin sadece özümleme ve düzenleme sürecinden

ibaret olmadığını, öğrenme sürecinde gerçekleştirilen bilişsel işlem ve süreçlerin kaynağının ise sosyal çevre olduğunu belirtmektedir (Fosnot & Perry, 2005; Senemoğlu, 2007). Ayrıca çocuğun bilişsel gelişiminde yetişkinlerin rolünün önemli olduğunu, çocuğun yetişkinlerle ve diğer çocuklara olan akran işbirliği ve etkileşiminin bilişsel gelişimlerini desteklediğini savunmaktadır (Fosnot, 1996; Senemoğlu, 2007). Sonuç olarak öğrenme herhangi bir topluluktaki bireylerin çeşitli düşüncelerini ve deneyimlerini paylaşarak bilginin anlamlandırılması sürecidir (Fosnot, 1996; Fosnot & Perry, 2005; Jonassen, 1999).

Radikal yapılandırmacılık ise Ernst von Glasersfeld'in bilginin oluşumunu açıklamada ortaya koymuş olduğu görüşler üzerinde yapılandırılmıştır. Bu yaklaşım, bilginin pasif olarak toplanmadığını, öğrenenlerin gerçekliği bireysel olarak yapılandırabileceklerini savunmaktadır. Kişiyeye ait bir gerçeklik söz konusu olup bu gerçekliğin kişinin dışında doğrulanmaya ihtiyacı yoktur. Kavram yapılandırma, bilgi ya da anlam oluşturma farklı yaşantılara dayanmaktadır. Kişi kavram yapılandırmasını aktif olarak kendisi oluşturur ve kişilerin bilgiyi yapılandırması birbirine benzememektedir. Bireysel yapılandırma farklı şekillerde olabileceği gibi herkes kendine uygun yolu kullanır. Radikal yapılandırmacılık var olan bilgi ve gerçek arasında yeni ve daha elle tutulur bir ilişki sunar. Bu yaklaşımda her öğrenci olayları kendi kültür ve deneyimine göre yorumlar, kendi kişisel bilgisini oluşturur (Arslan, 2007; Yanpar, 2006).

Yapılandırmacı yaklaşımlar arasında farklılıklar olmasına rağmen kuramlar arasında birbirine ters düşen fikirler yoktur. Bilişsel ve radikal yapılandırmacılıkta bireyin bilgiyi daha çok içsel süreçler sonucu anlamlandığı varsayılırken; sosyal yapılandırmacılık önceliği sosyal etkileşime, kültürel bağlam ve dile vermektedir (Çuhadar, 2008). Son zamanlarda yapılan tartışmalar ve eleştiriler sonucunda bilişsel ve sosyal yapılandırmacı kuramlar birbirine yaklaşarak bütüncül bir yaklaşım geliştirmeye başlamıştır. Bu bağlamda yapılandırmacı eğitim programcılarının çoğu, işbirliğine dayalı öğrenme, problem çözmeye dayalı öğrenme ve keşfe dayalı öğrenmeyi vurgulayan Vygotsky'nin kuramına ağırlık vermektedir (Tynjälä, 1999; Koç & Demirel, 2004). Özellikle Vygotsky'nin öğrenmede başkalarının veya sosyal ortamın rolü konusundaki vurgusu eğitimcilerin, öğrenmenin ne dereceye kadar bireysel bir süreç olduğunu tekrar düşünmelerine neden olmuştur (Arslan, 2007).

İnsan bulunduğu toplum içinde sosyal etkileşimler yoluyla büyüyen bir varlıktır. Bu nedenle günümüzde birçok eğitimci daha etkili öğrenme ortamlarının tasarlanmasında sosyal yapılandırmacı yaklaşımının önemini fark etmişlerdir. Sosyal yapılandırmacılara göre birey ve sosyal çevresi birbiriyle bağlantılıdır ve gerçekleşen öğrenmeler bireyin öğrenme ortamlarında işbirlikçi projeler, grup çalışmaları, diğer bireylerle olan yaşantıları ile ortaya çıkmaktadır. Birey kendi başına anlamlandıramadığı bilgileri çevresindeki yetişkinler veya akranları yardımıyla daha kolay anlamlandırabilmektedir (Woo & Reeves, 2007). Sosyal yapılandırmacılara göre çevremizde gerçekleşen konuşma, tartışma veya etkileşimlerin öğrenme üzerinde etkili olabilmesi için otantik veya duruma bağlı öğrenme yaklaşımı içerisinde doğrudan bireyin kendi kültür ve yaşamıyla ilgili aktiviteler gerçekleştirilmelidir (Brown, Collins & Duguid, 1989). Buna göre öğrenme; en iyi, sosyal bir bağlam içerisinde, gerçek hayat bağlamında, gerçek görevler ve sosyal deneyimler ile yapılandırılmaktadır (Kılıç, 2004). Bu aşamada Jonassen (1999) yapılandırmacı anlayışa dayalı zengin öğrenme ortamlarının tasarlanmasında teknolojinin önemli bir araç olarak kullanılabileceğini belirtmektedir.

2.1.4. Yapılandırmacılık ve Eğitimde Teknoloji Entegrasyonu

Günümüzde yeni öğretim programlarının bireylerin daha bilgili ve üretken olmalarını sağlamak için esnek, ilgi çekici, yenilikçi ve yaratıcı olmaları gerekmektedir. Bu nedenle özellikle bilişim teknolojilerinin okullarda yeni öğretim programlarını desteklemek amacıyla kullanılması ve bu programlara entegre edilmesi okul içinde ve dışında gerçekleşen öğrenmelerin dönüşümünde önemli hale gelmiştir. Jonassen, Carr ve Hsiu-Ping (1998) teknolojinin etkili ve verimli bir öğrenme sağlayabilmesi için yapılandırmacı öğrenme bağlamında ele alınması gerektiğini ifade etmektedir. Teknoloji destekli öğrenme ve öğretme kuramlarını uygulamak için gelişen fırsatlar ve teknolojideki ilerlemeler yapılandırmacı yaklaşımları öğrenmede daha etkili yapmaktadır (Karagiorgi & Symeou, 2005). Bu anlamda yapılandırmacı öğrenme yaklaşımının uygulandığı öğretim ortamlarında gerek öğrencilerin, gerekse öğretmenlerin en önemli yardımcısı ve destekleyicisi teknolojidir (Çuhadar, 2008).

Nesnel öğrenme anlayışına dayalı geleneksel öğrenme ortamlarında teknoloji sadece bilginin bireylere aktarılması amacıyla kullanılırken, yapılandırmacı öğrenme

ortamlarında ise öğrencilerin yaratıcı düşünme ve anlamlı öğrenmelerinin sağlanması amacıyla kullanılmaktadır (Jonassen, Howland, Marra & Crismond, 2008). Jonassen ve arkadaşları (2008) teknolojinin anlamlı öğrenmenin sağlanmasındaki rollerini şu şekilde belirtmektedir:

- Bilginin oluşturulmasını destekleyen araçlar olarak teknoloji
- Bilginin keşfedilerek yapılandırılmasında bilgilendirme aracı olarak teknoloji
- Yapararak öğrenmeyi destekleyen otantik bir bağlam olarak teknoloji
- Konuşarak öğrenmeyi destekleyen sosyal bir ortam olarak teknoloji
- Yansıtma ile öğrenmeyi destekleyen zihinsel bir ortam olarak teknoloji

Özellikle 1990'lı yıllardan sonra eğitimde yapılandırmacı anlayışın önem kazanması ile birlikte öğretim teknolojilerine olan ilgi de artmıştır (Woo & Reeves, 2007). Teknolojik araçların bilginin yapılandırılmasını kolaylaştıran önemli bir eğitsel araç oldukları kabul edildiğinden beri birçok eğitimci eğitime teknoloji entegrasyonunu ve teknoloji destekli öğretim stratejilerini sosyal yapılandırmacılık kuramına dayandırmaktadır (Yang & Wu, 2012). Sosyal yapılandırmacı kuram öğrenenlerin bilgilerini, becerilerini, deneyimlerini birbiriyle paylaştıkları öğrenci merkezli öğrenme ortamını amaçlamaktadır. Bilgi sadece öğretmenden öğrenciye iletilmeyip, her öğrenci ya da öğrenci grubu tarafından fiziksel, sosyal ve teknolojik ortamla etkileşimleri yoluyla aktif olarak yapılandırılmaktadır (Fosnot, 1996). Bu nedenle eğitimde teknoloji entegrasyonu ile sosyal yapılandırmacılığın uygun bir şekilde bütünleştirilmesi çağdaş eğitim hedeflerine ulaşmada gerekli hale gelmiştir (Sadik, 2008).

Son yıllarda teknolojiadaki gelişim ve değişimle birlikte bilişim teknolojilerinin ucuzlayarak kolay erişilebilir hale gelmesi, aynı zamanda ülkelerin eğitim politikalarında okulların teknolojik araçlarla donatılmasına verilen önemin artması eğitim ortamlarına teknoloji entegrasyonu kaçınılmaz hale getirmiştir (Yang & Wu, 2012). Bunun yanında yapılandırmacı yaklaşımların etkisi ile okullardaki teknoloji entegrasyonunun önemi giderek artmaktadır (Çakır & Yıldırım, 2009). Türkiye'de de uzun yıllardır, okullarda bilişim teknolojilerinin entegrasyonu devlet politikası olarak sürdürülmekte, değişim süreci yeni projelerle devam etmektedir. 2010 yılı Kasım ayı içerisinde duyurulan FATİH projesi de bunlardan biridir. FATİH projesi ile eğitim ve

öğretimde fırsat eşitliğinin sağlanması ve okullardaki teknolojinin iyileştirilerek bilişim teknolojileri araçlarının öğrenme-öğretme sürecinde daha etkin kullanımı amaçlanmaktadır. Bu amaçla; okulöncesi, ilköğretim ile ortaöğretim düzeyindeki tüm okullarda 570.000 dersliğe akıllı tahta ve internet ağı sağlanmakta, aynı zamanda öğretmen ve öğrencilere tablet bilgisayar verilmektedir (MEB, 2013). Merzenich'e (2007) göre okullardaki geleneksel öğretim stratejilerine bilişim teknolojilerinin basitçe eklenmesi çok da mantıklı bir yaklaşım olmayıp, öğrencilere akademik anlamda bir şey kazandırmamaktadır. Birçok eğitimci ve araştırmacıya göre eğitime teknoloji entegrasyonu okullara ya da sınıflara sadece birkaç parça teknolojik araç konulması olmayıp, teknolojinin doğru ve sistematik bir şekilde entegrasyonu ve kullanılması anlamına gelmektedir (Robin, 2008; Schofield, 1995).

Eğitimde teknoloji kullanımının etkili olması öğretmenlerin bu teknolojileri sınıf ortamında kullanabilmeleri için gerekli bilgi ve becerilere sahip olmalarını gerektirmektedir (Çakır & Yıldırım, 2009; Sadık 2008). Teknoloji kullanımı konusunda sıkça teşvik edilmelerine rağmen birçok öğretmen hala sınıf etkinliklerine teknolojiyi entegre etmekte zorlanmaktadır. Genelde derslerinde teknolojiyi alıştırdıkları ya da uygun gördükleri şekilde ve bilgiyi öğrencilere aktarmada bir araç olarak kullanırken, öğretim stratejilerini ihmal etmektedirler. Örneğin, öğretmenlerin kitaptaki bilgileri PowerPoint slaytları ile sunması durumunda öğrenciler öğrenme sürecine aktif katılım göstermeden pasif olarak bilgiyi öğrenmeye çalışmaktadır. Bu durum öğretmenlerin teknoloji ve pedagoji konusunda yeterince bilgilendirilmediği ve ders içeriğine uygun öğretim materyalleri ve teknolojik araçları eşleştirmekte deneyimsiz olduklarını göstermektedir (Yang & Wu, 2012). Teknolojinin öğretim ortamında etkin bir biçimde kullanımı ve söz konusu esnekliğin sağlanabilmesi öğretmenin uygun teknolojiyi uygun eğitsel yaklaşım temelinde kullanabilmesi ile doğru orantılıdır (Çuhadar, 2008). Benzer şekilde öğrencilerin bilgiyi yapılandırabilmeleri için öğrenme sürecinde aktif olarak bilişim teknolojilerini kullanabilmeleri gerekmektedir (Jonassen & Carr, 2000). Yapılandırmacı öğrenme kuramına göre öğrenme öğretmenin doğrudan anlatması yoluyla kazanılacak bir şey olmayıp, öğrenen tarafından aktif olarak yapılandırılmaktadır (Wang, 2009). Bu nedenle öğrenme süreci özellikle öğrenenin deneyimlerine dayanan aktif bir süreç olarak düzenlenmelidir (Chandler, Park, Levin & Morse, 2011). Teknoloji destekli

yapılandırıcı öğrenme ortamlarının bilginin anlamlandırılması sürecinde öğrencilerin bilişsel potansiyellerini maksimum düzeyde kullandıracak durumlar sağlaması gerekmektedir (Scardamalia vd., 1989; Aktaran: Tam, 2000). Jonassen'e (1999) göre etkili bir yapılandırıcı öğrenme ortamı, öğrencilerin çeşitli sorunları çözmeye ve yorumlamasını sağlamalı ve anlamlı öğrenme için bilgi kaynakları ile desteklenmiş bir problem durumu sunmalıdır. Bu ortamda bilişsel teknolojiler öğrenenin bilişsel sürecine katılarak problemin farklı boyutlarını yorumlamasında ve değiştirmesinde yardımcı olmalıdır. Ayrıca, tartışma ve işbirliğine yönelik araçlar (forum ve konferans sistemleri gibi) öğrenenlerin problemin çözümüne yönelik fikir alış verişini yapmasını ve bilgilerini yeniden yapılandırmasını sağlayan topluluklar oluşturmasını sağlamalıdır.

Günümüz öğrencileri bilgiye kolayca ulaşabilecekleri, pasif olmak yerine daha aktif olarak bilgiyi yapılandırabilecekleri ve bu süreçte sosyal etkileşim sağlayacak öğrenme ortamlarını tercih etmektedirler (McCarthy, 2010). Son dönemlerde yapılan araştırmalar çevrimiçi öğrenme ortamlarında yapılandırıcılık ve sosyal öğrenme kuramlarının öneminin arttığını göstermektedir (Hrastinski, 2009). Özellikle Web 2.0 araçlarının öğrenme ortamları ile birleştirilmesi sayesinde, sosyal yapılandırıcılık kuramına uygun olarak öğrenciler birbirleriyle karşılıklı iletişim kurabilmekte, birbirlerine sorular sorabilmekte, birbirlerinin yaptığı çalışmalara yorum yazabilmekte ve değişik konularda düşüncelerini paylaşabilmektedir (Shih, 2011). Web teknolojilerinin gelişmesi ile artık öğretmen ve öğrencilerin çok sayıda ve daha güncel bilgilere ulaşması ve paylaşması, bilginin metin, görsel, ses ve video gibi farklı biçimlerde ya da bunların bir araya getirilmesi şeklinde sunulması kolaylaşmıştır (Woo & Reeves, 2007). Bu teknolojiler öğrencilere zaman ve mekândan bağımsız olarak yeni öğrenme ortamlarına ve bilgi kaynaklarına hızlı, esnek ve etkili bir şekilde ulaşma imkânı sunmaktadır (Garrison & Kanuka, 2004; Olapiriyakul & Scher, 2006; Vaughan, 2007). İnternet ve web teknolojilerinin öğretimin iletimi, bilgi ve deneyimlerin paylaşımı açısından sunduğu olanaklar ve teknolojinin öğretim sürecine katkısı göz önüne alındığında, tüm öğretim süreçlerinin teknoloji ile desteklenmesi gerektiği çok daha net bir biçimde ortaya çıkmaktadır (Gülbahar, 2009).

Öğrencilerde anlamlı öğrenmelerin meydana getirilmesinde ve anlamakta güçlük çektikleri davranışların öğretiminde onların görsel ve düşünsel yapılarını harekete geçirebilecek çoklu ortam destekli öğretim etkinliklerinin geliştirilmesi ve kullanılması öğrencilerin başarılarını olumlu yönde etkilemektedir (Özmen, 2004). Cuban, Kirkpatrick ve Peck'e (2001) göre; öğrenciler, okullarda internette araştırma gibi sadece basit kullanımları yaparlarsa bu düşük seviyede teknoloji kullanımı olur; öğrenciler projeler için veri toplar, çoklu ortam sunumları yapar ve bu projeleri sunarlarsa bu yüksek seviyede teknoloji kullanımı anlamına gelmektedir. Bu aşamada öğretmen ve öğrencilerin çoklu ortam sunumları hazırlayabilecekleri gelişmiş, düşük maliyetli ve kullanıcı dostu dijital kameralar ve çoklu ortam düzenleme yazılımları (Photo Story, Movie Maker, iMovie vb.) yenilikçi öğretim ve öğrenme anlayışı için büyük bir potansiyel sunmaktadır (Yang & Wu, 2012). Bu çoklu ortam oluşturma ve sunma araçları öğrencilerin öğrenme faaliyetlerini üretme, düşünme, işbirliği ve proje tabanlı öğrenme biçimlerine dönüştürmede fırsat sağlamaktadır (Sadik, 2008; Yang & Wu, 2012).

Geleneksel sınıf ortamlarında gerçekleştirilen öğretimin artık modern dünyanın sürekli yenilenen ihtiyaçlarını karşılamada yetersiz kalması nedeniyle yeni öğretme ve öğrenme yaklaşımlarına olan ihtiyaç artmaktadır (Smeda vd., 2012). Ayrıca FATİH projesi gibi okullarda teknoloji entegrasyonunu amaçlayan projelerin başarıya ulaşmasında yeni pedagojik yaklaşımlara ve modellere ihtiyaç duyulmaktadır. Son yıllarda teknolojinin okullarda etkin bir şekilde kullanılmasını ve öğrencilerin derse aktif katılımını sağlayan yaklaşımlardan biri olarak "dijital öyküleme" yaklaşımı, ders içeriğinin öğretiminde, eleştirel düşünme becerileri, motivasyon ve bilgi okuryazarlığını arttırmada öğretmenler için umut veren teknoloji destekli bir yaklaşım haline gelerek (Yang & Wu, 2012) hem eğitimciler hem de öğrenciler için güçlü bir eğitsel araç olmaya başlamıştır (Robin, 2006). Dijital öyküleme öğrenciler tarafından oluşturulan içerikten daha çok yararlanabilme ve öğretmenlerin sınıflarında teknolojiyi daha verimli kullanabilmeleri için kullanılabilir bir teknoloji uygulamasıdır (Robin, 2008). Ayrıca öğrencilerin öğrenme sürecinde öğretmenlere göre daha fazla aktif rol almasını sağlayarak öğrenci merkezli öğrenmeyi teşvik etmekte, öğretme ve öğrenme sürecini kolaylaştırmaktadır (Xu vd., 2011). Ayrıca özellikle Web 2.0 teknolojilerinin

gelişmesi ile dijital öyküleme çalışmalarının yeni yaklaşımlar ve teknolojilerle harmanlanarak öğretim ortamlarında farklı bir araç olarak kullanılmasına duyulan ihtiyaç giderek artmaktadır. Bu araştırma için tasarlanan yapılandırmacı öğrenme ortamının dijital öyküleme yaklaşımı ve web teknolojilerine dayanması nedeniyle bundan sonraki bölümde dijital öyküleme ve web teknolojilerine yönelik kuramsal çerçeve bütüncül bir yaklaşımla verilmektedir.

2.2. Dijital Öyküleme

2.2.1. Geleneksel Öykü Anlatımı

Uygarlığın ilk günlerinden bu yana, öykü anlatımı bireylerin kendi toplumları içinde bilgilerini, inançlarını, değerlerini, geleneklerini tarih ve kültürlerini birbirleriyle paylaşmasında ve gelecek nesillere aktarmasında kullanılan güçlü bir araç olmuştur (Smeda vd., 2012; Tolisano, 2008; Wang & Zhan, 2010). McDrury ve Alterio'ya (2003) göre öykü anlatımı kendimize ya da başkalarına ait hayali ya da içinde yaşadığımız gerçek dünyaları kelimelerin diliyle aktarmayı sağlayan benzersiz bir deneyimdir. Behmer (2005) öykü anlatımını, kendimiz ya da başkalarının yaşamları hakkında anlamlar oluşturarak kelimeler yoluyla fikir ve deneyimlerin paylaşılması olarak tanımlamıştır. Bu süreçte bireyler duydukları ya da anlattıkları öyküleri kendi bilgi ve bakış açıları ile yapılandırarak kişiselleştirmektedir.

Öykü anlatımı insan iletişimin doğal bir yolu olup, her türlü sosyal etkileşimde yer almaktadır. İnsanlar diğer insanlarla sosyal etkileşimde bulunurken karmaşık fikirleri, kavramları veya bilgileri daha iyi anlatmak için öyküler anlatma eğilimindedir. Aslında iletişim öyküleme yoluyla olduğunda daha etkili ve özel olmaktadır. Öyküler doğasına göre çeşitlenebileceği gibi, biyografik, ailesel, etnik, ticari veya eğitsel olabilmektedir. Bir öykü çoğunlukla tarihi bir olayı, kişiyi veya durumu kim, ne, nasıl, nerede ve ne zaman sorularına cevap verecek şekilde anlatmaktadır (Chung, 2007). Öyküler kendimiz, ailemiz, arkadaşlarımız, meslektaşlarımız, içinde bulunduğumuz toplum, kültür ve tarih hakkında bilgilenmemizi sağlamakta ve bizi bir araya getirmektedir (McDrury & Alterio, 2003).

Öykü anlatımı, eğitimde geçmişten günümüze bilginin nesilden nesile aktarılmasında pedagojik bir araç olarak kullanılmıştır (Smeda vd., 2010, Tolisano, 2008). Eğitimin eski bir biçimi olan öykü anlatımı okul öncesi dönemden yükseköğretime kadar öğretim stratejisi ve öğrenme aracı olarak kullanılmaktadır. Günümüzde öykü anlatımı öğretme ve öğrenme sürecinin daha etkili, anlamlı, eğlenceli ve yaratıcı bir şekilde olmasını sağlayacak güçlü bir araçtır (Wang & Zhan, 2010). Wang ve Zhan'a (2010) göre eğitim ortamında öykü anlatımının etkileri şu şekilde olmaktadır:

- Öykü anlatımı iletişim, sosyal bilgiler ve hatta matematik gibi farklı alanlarda öğretim stratejisi veya öğrenme aracı olarak kullanılabilir.
- Dünyada neler olduğunun öyküler yoluyla anlatılması sayesinde öğretmenler öğrencilerine dünyada var olan bilgileri açıklayarak onların yeni konuları öğrenmelerine, karmaşık konuları düzenleyerek bilgilerini yapılandırmalarına yardımcı olmaktadır.
- Öğrenciler kişisel öyküler veya masallar oluşturma ve anlatma sürecinde konu ile ilgili bilgilerini arttırabilir; öykülerini planlama, yazma, gözden geçirme ve anlatma sürecinde dil becerilerini geliştirebilirler.
- Öykü anlatımı farklı kültürlerden insanlar arasında bilgi ve anlayışın paylaşılmasında eğitsel olarak kullanılabilir.

Günümüzde öyküler tarihsel süreçte de olduğu gibi öğrencilerin eğitiminde kullanılmaktadır. Sözlü ya da yazılı öyküler öğretme ve öğrenme aracı olarak kullanılabilir. Öğretmenlerin sınıfta sözlü ya da yazılı öyküleme yapması öğrencilerin bu öykülerden öğrenerek bilgilerini yapılandırmasını sağlamaktadır (Behmer, 2005). Özellikle çocuklarda öykü anlatma veya dinleme önemli bir olaydır. Öyküler, iletişim ve okuma becerilerini geliştirmesinin yanında çocukların yaşadıkları ve hissettiklerini eğlenceli bir şekilde paylaşmalarını sağlar (Miller, 2009). Öykü anlatımı okuma yazma, işbirlikli öğrenme ve eleştirel düşünme becerilerinin öğretilmesi ve bilginin farklı bağlamlarda yapılandırılması amacıyla kullanılabilir. Öğrenciler okuma yazma becerileri kazandıktan sonra öğretmenler yazılı öyküleri öğrencilerin öğrenmelerinde kullanabilirler (Mello, 2001). Öykü anlatımı iletişim için benzersiz bir yöntem olup öğrenciler bu yaklaşımı düşünce ve

fikirlerini kendilerine göre anlatmada kullanabilirler. Öğrencilerin öyküleri hazırlama ve yazma sürecinden geçmesi kendi bakış açılarını yansıtma ve sosyal etkileşimlerini arttırmalarını sağlamaktadır (Craig, Hull, Haggart & Crowder, 2001). Öykü yazma ve okuma süreci öğrencilerin diğer arkadaşları ile birlikte çalışmalarını gerektirmektedir. Bu durum onların arkadaşları ve öğretmenleri ile ilişkilerini geliştirmekte ve birbirleri ile olan etkileşimlerini arttırmaktadır (Mello, 2001)

Alterio (2003) ise, eğitimde öykü anlatımının faydalarını şu şekilde belirtmektedir:

- İşbirlikli etkinlikleri teşvik etme
- Bütüncül bakış açısı sağlama
- Duygusal gerçeklere değer verme
- Teori ve uygulamayı birleştirme
- Öğrencilere eleştirel düşünme becerisi kazandırma
- Karmaşık durumları anlamayı sağlama
- Çoklu bakış açılarını gösterme
- Deneyimleri anlamayı sağlama
- Öz-değerlendirme yapmaya teşvik etme
- Yeni bilgiler oluşturma

Son zamanlarda öykülerin nasıl oluşturulduğu, hangi ortamlarda yayıldığı, izleyicilerin bu öykülere nasıl ulaştığı konusunda birçok değişiklik olmaktadır. Geçmişten günümüze eğitim ortamlarında etkili olarak kullanılan öykü anlatımı çeşitli donanım ve yazılımların artması, özellikle bilgisayar kullanımının yaygınlaşması ile farklı şekillere dönüşmeye başlamıştır (Van Gils, 2005). Bu dönüşüm ile öykü anlatımı sözlü anlatımdan çoklu ortamların kullanıldığı görsel ve işitsel öğeler bakımından zengin bir anlatıma dönüşmüştür (Alexander, 2011; Wang & Zhan, 2010). Bu aşamada karşımıza dijital öyküleme kavramı çıkmaktadır. Dijital öyküleme, dijital kamera, fotoğraf düzenleme yazılımları, yazarlık araçları ve Web 2.0 araçları gibi bilişim teknolojilerinin ortaya çıkması ve yaygınlaşması ile öykü anlatımında yeni bir pedagojik uğraş haline gelmiştir (Meadows, 2003; Alexander & Levine, 2008). Geleneksel öykülemenin pratikteki uygulamalarına benzer şekilde

dijital öyküleme eğitimciler tarafından öğretim programlarına bütünleştirilerek farklı alanlarda kullanılabilir (Wang & Zhan, 2010).

2.2.2. Dijital Öyküleme

Tarih boyunca öykü anlatımı bilgi, bilgelik ve değerleri paylaşmak için farklı ortamlarda ve biçimlerde kullanılmış ve günümüzde ise bilgisayar ortamlarına aktarılmıştır (Sadık, 2008). Öyküleme yeni bir kavram olmamasına rağmen, dijital öyküleme yeni bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır (Meadows, 2003). İlgili literatürde dijital öyküleme ile ilgili yapılan bazı tanımlar şunlardır:

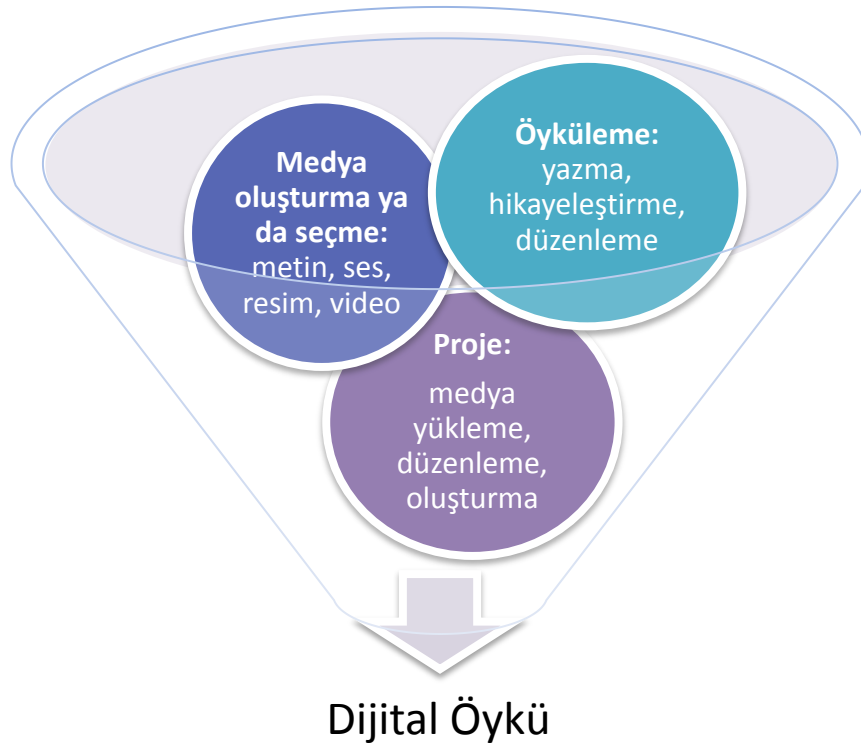
- Porter (2004), dijital öykülemeyi, bireyin geleneksel sözlü öykü anlatımı ile kişisel öykülerini resim, grafik, müzik ve kendi sesli anlatımı ile birleştirmesi olarak tanımlamıştır.
- Dupain ve Maguire'ye (2005) göre dijital öyküleme grafik, ses, video ve animasyon gibi çoklu ortam öğelerinin bir araya getirilerek bir öykü anlatılmasıdır.
- Jakes ve Brennan'a (2005) göre dijital öyküleme öykü yazma, bu öyküye ses, görsel, müzik gibi çoklu ortam öğelerini ekleyerek görsel bir öykü oluşturma sürecidir.
- Chung'a (2007) göre dijital öyküleme metin, görsel, video ve ses gibi dijital öğelerin estetik bir şekilde bilgisayar ortamında çoklu ortam sunumu olarak sunulmasıdır.

Dijital öyküleme ile ilgili birçok tanım olmasına rağmen genel olarak, tümü öykü anlatma sanatını resim, ses, video gibi çeşitli çoklu ortam öğeleri ile bütünleştirme fikri etrafında birleşmektedir. Hemen hemen tüm dijital öyküler belirli bir konu ile ilgili bilginin sunulması için grafik, metin, seslendirme, video ve müzik gibi öğelerinin bir araya getirilmesi ile oluşturulur (Robin, 2006). Dijital öyküler bilgisayar kullanma becerisi düşük olan insanların bile bazı basit bilgisayar donanım ve yazılımlarını kullanarak kişisel öykülerini resim, video, fon müziği ve yazılı veya sesli anlatımla birleştirerek oluşturabileceği kısa videolardır. Bu yaklaşım geleneksel öykü anlatımının modern bir yaklaşımla sunulmasıdır (Wang & Zhan, 2010). Geleneksel hikâyelerde olduğu gibi dijital öykülerde belirli bir tema ve bakış açısı

içermektedir. Bu öyküler genellikle kişisel öykülerin ve tarihi olayların anlatılması veya belirli bir konunun öğretimi gibi çeşitli amaçlarda kullanılmak üzere birkaç dakika uzunluğunda olmaktadır (Robin, 2006).

Dijital öyküleme, bilgisayar kullanıcılarına bir konu seçme, bu konu üzerinde biraz araştırma yapma, elde edilen bilgileri kullanarak bir metin yazma ve tümünü bir bütün olarak ilginç bir öykü haline getirme fırsatı vermektedir. Daha sonra bu öykü ile grafik, resim, ses, metin, video ve müzik gibi değişik türdeki çoklu ortam öğeleri birleştirilerek video oluşturulup bilgisayarda ya da web ortamında izlenebilir hale getirilmektedir (Robin, 2008). Başarılı bir öykü oluşturmak için çoklu ortam öğelerinin iyi bir şekilde bütünleştirilmesi gerekmektedir. Günümüz bilgisayar teknolojileri bu öğelerin daha iyi şekilde bütünleştirilmesine ve öğrencilerin kendi öykülerini oluşturmaya imkân sağlamaktadır. Özellikle internet teknolojileri bireylerin kendi bilgilerine göre dijital öyküleme yapmasını mümkün hale getirmiştir. Bu teknolojiler öğrencilere kendi fikirlerini gerçek hayata yönelik geliştirme ve sunma imkânı sağlamaktadır (Chung, 2007). Şekil 2.1’de dijital öyküleme sürecinin bileşenleri gösterilmektedir (Tolisano, 2008).

Şekil 2.1. Dijital Öyküleme Sürecinin Bileşenleri



Günümüzde dijital öyküleme için gerekli olan teknolojilerin ucuzlaması, bu konuda gerekli bilgi ve donanımın ulaşımın kolay olması ve özellikle oluşturulan öykülerin web ortamında kolayca paylaşılabilmesi bu yaklaşıma ilgiyi arttırmakta ve farklı alanlarda da dijital öykü kullanımı yaygınlaşmaktadır (Meadows, 2003). Robin'e (2008) göre eğitim ortamlarında dijital öyküleme, öğretmenlerin ve öğrencilerin bilgi elde etmek, problem çözme becerilerini arttırmak ve işbirlikçi ekip çalışmasını kolaylaştırmak için kısa öyküler oluşturma sürecidir. Wang ve Zhan (2010) ise eğitim ortamlarında dijital öykülemeyi öğrencilerin belirli bir konudaki bilgi ve düşüncelerini resim, video, sesli anlatım ve müzik ile birleştirip kısa bir film oluşturmaları ve bu filmlerin sınıf ortamında eğitsel bir uygulama olarak kullanılması olarak tanımlamıştır. Sınıf ortamında bilgisayar, düzenleme yazılımları ve diğer teknolojilerin daha kolay ulaşılabilir hale gelmesi, öğrencilerin eskiye göre daha kolay dijital öyküler oluşturmalarını sağlamaktadır (Armstrong, 2003). Özellikle gelişen bilişim teknolojilerinin sağladığı avantajlar öğrenme ortamlarında dijital öykülerin pedagojik olarak kullanımlarını arttırmaktadır (Smeda vd., 2012).

Dijital öyküleme kavramı aslında yeni bir fikir değildir. Uzun yıllardır yurtdışında öğrenciler ve öğretmenler tarafından kullanılmaktadır. ABD'de bu konuda araştırma yapan ve dijital öykülemenin yayınlştırılması konusunda eğitimler sunan iki merkez bulunmaktadır. Joe Lambert'in öncülüğünü yaptığı *Dijital Öyküleme Merkezi* (Center for Digital Storytelling, www.storycenter.org) ve Houston Üniversitesi'nden Dr. Bernard Robin'in öncülüğünü yaptığı *Dijital Öykülerin Eğitsel Kullanımı Merkezi* (The Educational Uses of Digital Storytelling, digitalstorytelling.coe.uh.edu/index.html) bu konuda iki farklı yaklaşıma öncülük etmektedirler. Joe Lambert ve Dana Atchley 1980'lerin sonlarına doğru dijital öyküleme hareketini oluşturmuş ve kar amacı gütmeyen toplum sanat organizasyonu olarak Dijital Öyküleme Merkezi'nin kurulmasında rol almışlardır. Bu merkez 1990'lı yıllardan beri bu konuda meraklı olan kişilere kendi kişisel öykülerini oluşturma ve paylaşma konusunda eğitim ve yardım hizmeti sunmaktadır. Houston Üniversitesinde ise Bernard Robin öncülüğünde dijital öyküleme yaklaşımın öğrenciler ve öğretmenler tarafından K-12 ve yükseköğretim sınıflarında farklı derslerde eğitim amaçlı olarak nasıl kullanılabileceğine yönelik bilgi ve örnekler sağlamak amacıyla bir web sitesi kurulmuş ve halen bu konudaki çalışmalarına

devam etmektedir. Bu tez çalışması kapsamında eğitsel dijital öyküleme uygulamaları daha çok Bernard Robin'in dijital öyküleme yaklaşımı çerçevesinde gerçekleştirilmiştir.

2.2.3. Dijital Öyküleme Türleri

Dijital öyküleme, eğitim ortamlarının dışında genellikle kişilerin hayatlarındaki önemli olayları ya da kesitleri anlattıkları kişisel öyküleri oluşturma amacıyla da kullanılmaktadır. Ancak, dijital öyküleme sınıf ortamında güçlü bir eğitsel araç olarak tarihi belgeseller ya da belirli bir konu veya uygulama hakkında izleyicileri bilgilendiren eğitim sunumları şeklinde kullanılabilir (Robin, 2008). Robin (2006, 2008) dijital öyküleri “kişisel ya da anlatı öyküleri”, “tarihsel olayların yeniden anlatılması” ve “bilgilendirme ve öğretim öyküleri” olmak üzere üç kategoride toplamıştır.

Kişisel anlatılar: Dijital öykü oluşturma'nın en popüler nedenlerinden biri kişisel bir öykü oluşturmaktır. Yazarın kişisel deneyim ve tecrübelerini anlattığı, belki de en popüler dijital öykü türüdür. Bu öyküler, hayattaki önemli, duygu yüklü, yazar ve izleyici için anlamlı olaylar hakkında olabilmektedir. Bu tür öykülerin eğitim ortamlarında birçok yararı olmakta, kişisel bir öyküyü dinleyen öğrenciler kendileri dışındaki farklı köken, kültür ve değerlere sahip öğrenciler hakkında daha fazla bilgi edinebilmektedir. Örneğin bu tarz öyküler günümüz dünyasında sıkça karşılaştığımız ırkçılık, çok kültürlülük ve küreselleşme gibi konuları kolayca tartışılma fırsatı sunmaktadır. Öğrenciler bu tarz öyküler oluşturup diğer öğrencilerle paylaştığında onlarla arasında bir bağ oluşturabilir. Ayrıca öğrenciler sahip oldukları duyguları kişisel öyküler yoluyla dışarıya daha rahat aktarabilirler.

Tarihsel olayları inceleyen öyküler: Bu tür dijital öyküler tarihsel olayların dijital ortamda anlatılması şeklinde olmaktadır. Bu sayede öğrenciler sınıf ortamında tarihsel fotoğrafları, gazete başlıklarını, konuşmaları ve diğer materyalleri kullanarak geçmişteki olaylara derinlik ve anlam kazandıran öyküler oluşturabilirler.

Bilgilendirme ve öğretim öyküleri: Bu tür dijital öyküler öncelikle eğitsel materyalin farklı içerik alanlarında ifade edilmesinde kullanılır. Öğretmenler bu tür dijital öyküyü matematik ve fen bilgisi dersinden başlayıp sanat, teknoloji ve tıp eğitimine kadar geniş bir alanda bilgiyi öğrencilere sunmada kullanabilirler. Örneğin,

dijital öyküler bir aracın nasıl kullanılacağını, sağlıklı yaşam için neler yapılabileceğini ya da her gün kullanılan nesnelerin incelenmesi, geometri prensiplerin öğretilmesi gibi farklı amaçlarla oluşturulup kullanılabilir. Benzer şekilde kişisel öyküler ile tarihi olaylar birleştirilerek eğitsel amaçlı olarak sunulabilir.

2.2.4. Eğitimde Dijital Öyküleme Kullanımı

Günümüzde dijital öyküleme yaklaşımı eğitim ortamlarında hem öğretmenler hem de öğrenciler için güçlü bir araç olmaya başlamıştır (Robin, 2006, 2008; Smeda vd., 2010). Bu yaklaşım sınıf ortamında öğretme ve öğrenme faaliyetlerini kolaylaştırma potansiyeline sahiptir (Xu vd., 2011). Dijital öyküleme yenilikçi öğretme ve öğrenme uygulamaları ile dijital ortamı birleştiren yararlı bir eğitsel araç olabilir (Dakich, 2008). Son zamanlarda birçok öğretmen ilköğretimden yükseköğretime kadar sınıflarında bu yaklaşımı kullanmayı istemektedir (Xu vd., 2011).

Son yıllarda dijital araçlar, düzenleme yazılımları, yazarlık araçları ve elektronik medya çıktıları, öğrencilerin kendi bilgi ve fikirlerini yapılandırarak daha etkili bir şekilde sunmalarına ve paylaşımlarına yardımcı olmak için öğretmenleri daha önce kullanmadıkları birçok yeni araç ve yaklaşımı kullanma konusunda cesaretlendirmektedir (Standley, 2003). Dijital öykülemenin ilk yıllarına göre, günümüzde dijital öyküleme için gerekli olan araçlara (bilgisayarlar, tarayıcılar, kameralar, ses kayıt cihazları) daha ucuz ve daha kolay ulaşılabilir. Bu araç çeşitliliğine pahalı olmayan yazılımlar eklendiğinde acemi bilgisayar kullanıcıları bile bir anda çoklu ortam oluşturabilen veya düzenleyebilen bireyler haline gelmiştir. Bu teknolojik araç ve yazılımların sınıf ortamlarında yer almaya başlaması ile dijital öyküleme çalışmalarının eğitim ortamlarında kullanımı artmaktadır. Bu durum ise öğretmen ve öğrencilerin yeni bilgi ve beceriler kazanmalarını sağlamaktadır (Robin, 2008). Eğitim amaçlı dijital öykülemede kullanılan yeni teknolojiler ile çıktıları Şekil 2.2’de gösterilmiştir.

Dijital öyküleme insan yaratıcılığı ile teknolojiyi kaynaştıran, öğretme ve öğrenmeye yönelik yenilikçi bir yaklaşım olarak öğrenci merkezli ve teknolojik açıdan zengin etkileşimli öğretme ve öğrenme ortamlarının oluşturulmasına imkân

sağlamaktadır (Smeda vd., 2010). Geleneksel öykü anlatımından farklı olarak dijital öyküleme çalışmaları öğrenenlere sadece dinleyici olmayı değil aynı zamanda öyküleri oluşturma ve etkileşim imkânı sunmaktadır (Dörner, Grimm & Abawi, 2002).

Şekil 2.2. Eğitimde Dijital Öyküleme (Robin, 2008)



Dijital öyküleme öğrencilerin öğrenme sürecinde öğretmenlere göre daha fazla aktif rol almasını sağlayarak öğrenci merkezli öğrenmeyi teşvik etmektedir (Xu vd., 2011). Benzer şekilde Barrett (2006a) dijital öyküleme çalışmalarının öğrenci katılımı, anlamlı öğrenmenin sağlanmasında yansıtma, proje tabanlı öğrenme ve etkili teknoloji entegrasyonu olmak üzere öğrenci merkezli dört stratejinin bir araya getirilmesini kolaylaştırdığını ifade etmektedir. Günümüzde eğitimcilerin ve öğretmenlerin ilgisini çeken bu stratejiler dijital öyküleme etkinlikleri sayesinde kolayca gerçekleştirilebilmektedir. Bu stratejiler Şekil 2.3'te gösterilmiştir.

Şekil 2.3.Dijital Öykülemde Öğrenci Merkezli Yaklaşımların Birleşmesi (Barrett, 2006a)



Dijital öyküleme öğrencilerin motivasyonlarını arttıran etkili bir pedagojik araç olup, öğrencilere işbirliği, yansıtma ve bireyler arası iletişim yoluyla öykü oluşturma sürecinde öğrenme ortamı sağlar. Öğrenciler verilen eğitsel konularda dijital öyküleri oluşturmak için çoklu ortam yazılım araçlarının yanı sıra diğer teknoloji becerilerini de kullanabilirler. Sonuç olarak, dijital öyküleme, öğrencilerin önceki deneyimlerini kullanarak ve daha güçlü sosyal etkileşimler kurmasına yardımcı olarak etkin ve otantik öğrenmeleri için imkân sağlamaktadır (Smeda vd., 2010). Bu durum yapılandırmacı anlayışa uygun olup Piaget ve Vygotsky'nin görüşleri ile örtüşmektedir.

Sistematik bir öğretim süreci izlenerek, ücretsiz yazılımlar kullanıldığında ve objektif bir değerlendirme yapıldığında dijital öyküleme öğretmenlere güç veren, öğrencileri ise motive eden etkili bir yaklaşımdır (Yang & Wu, 2012). Dijital öyküleme sınıf ortamına entegre edildiğinde, öğrencilerin dikkatini çekmede ve aynı zamanda yaratıcı ve açık uçlu bir öğrenme ortamı oluşturmada etkili bir öğretim yöntemi olmaktadır (Sadık, 2008). Dijital öyküleme sınıf ortamlarında yansıtıcı öğrenme, aktif öğrenme ve eğlenerek öğrenme gibi imkânlar sağlayan yenilikçi bir yaklaşım sunmaktadır. Bu nedenle dijital öyküleme çalışmalarının öğretim programlarına teorik veya uygulamalı olarak entegrasyonuna yönelik ilginin arttığı görülmektedir (Wang & Zhan, 2010).

Dijital öyküleme çalışmaları genellikle sanat ve beşeri bilimlerle ilişkilendirilmesine rağmen, tarih, okuma, yazma, fen vb. farklı derslerde ve birçok alanda etkili bir araç olarak kullanılabilir (Dupain & Maguire, 2005; Sadik, 2008). Bu nedenle dijital öykülemenin öğretim programlarına tamamlayıcı bir araç olarak dâhil edilmesi etkili öğrenmenin gerçekleştirilmesine katkı sağlayabilir (Dakich, 2008). Van Gils (2005) eğitimde dijital öyküleme kullanımının faydalarını şu şekilde belirtmiştir: (1) geleneksel yöntemlere göre daha fazla çeşitlilik sunma, (2) öğrenme deneyimlerini kişiselleştirme, (3) daha zor bazı konuları açıklama ya da uygulayabilme, (4) ucuz ve kolay bir şekilde gerçek hayat durumları oluşturma ve (5) öğrenme sürecine öğrencilerin daha fazla katılmalarını sağlama. Ayrıca Wang ve Zhan (2010) belirli konularda tamamlanmış öykülerin kolayca arşivlenebileceğini ve gelecekteki derslerde de öğrenme nesnelere olarak kullanılabilirliğini belirtmiştir.

Dijital öyküleme alanında uzun yıllardır çalışmalarını devam ettiren eğitimciler ve araştırmacılar dijital öykülemenin eğitim ortamlarında etkili bir yaklaşım olduğunu ifade etmektedir. Bu bağlamda aşağıda dijital öyküleme yaklaşımının eğitim ortamında öğretmen ve öğrenciler üzerindeki etkileri ve faydaları ayrı ayrı ortaya konulmuştur.

2.2.4.1. Dijital Öyküleme ve Öğretmen

Dijital öyküleme sürecinde öğrencilerin daha aktif bir rol üstlenmesine rağmen, öğretmenin rolü de eşit derecede önemlidir. Öğretmen öğrencilerle birlikte dijital öyküleme sürecinde yer almalı ve öğrencilerin öyküleme becerilerinin gelişmesine yardımcı olmalıdır (Miller, 2009). Robin'e (2006) göre eğitimde dijital öyküleme yaklaşımının ders kapsamında kullanımında ilk olarak ders öğretmenin mi yoksa öğrencilerin mi dijital öyküler oluşturacağına karar verilmelidir. Öğretmenler, öğrencilere yeni bilgiler sunarken konuyu tanıtmak veya dikkat çekmek için daha önce oluşturdukları dijital öyküleri öğretim aracı olarak kullanabilirler. Çoklu ortam öğeleri bakımından zengin bir dijital öykü öğrencilerin dikkatini çekmek ve yeni fikirler keşfetmeye sağlamak amacıyla kullanılabilir. Öğretmenler dijital öyküleri bir fikrin sunumu, bir sürecin gösterilmesi ve bazı materyaller ile ilgili bilgi verilmesi gibi konularda öğretimsel bir içeriği sunmak amacıyla kullanabilirler (Wang & Zhan, 2010). Dijital öykü oluşturabilen öğretmenler özellikle öğrencilerin konuya aktif

katılımlarına yardımcı oldukları gibi öyküdeki konularla ilgili tartışmaları arttırabilmekte ve soyut bir konuyu daha anlaşılır hale getirebilmektedirler (Robin, 2006, 2008). Robin'e (2006) göre öğretmenin hazırladığı dijital öyküler konularla ilgili tartışmaları kolaylaştırmak için veya soyut ve kavramsal konuların daha anlaşılır bir şekilde sunulması amacıyla derste daha geniş kapsamda kullanılabilir. Ayrıca dijital öyküleme öğrencilere zor konuların öğretiminde de kullanılabilir.

Robin'e (2006) göre dijital öykülemede gerekli bileşenleri bir araya getirip öykünün hazırlanması çok zaman alan bir süreçtir. Öğrenciler dijital öykü oluşturma sürecinde yazılı kompozisyon hazırlama, seslendirme yapabilme, görsel ve medya okuryazarlığına sahip olma gibi birçok konuda uzmanlık sahibi olmalıdır (Banaszewski, 2005). Bu nedenle öğretmenler öğrencilere öykü oluşturma sürecinde ihtiyaç duydukları becerileri kazanmalarında yardımcı olmalıdır (Behmer, Schmidt & Schmidt, 2006; Ohler, 2008). Özellikle teknoloji becerilerinin uygulama öncesinde öğrencilere kazandırılması öğrencilerin uygulama sırasında bu becerileri kazanmak için zaman harcamasını azaltmakta ve öyküleme sürecine daha çok odaklanmalarını sağlamaktadır (Behmer vd., 2006). Ayrıca ilk defa dijital öyküleme çalışması yaptıracak olan öğretmenler, öğrencilerine konuyu anlamaları ve gerekli becerileri kazanmaları için yeterli süre ve birkaç deneme yapma şansı vermelidir. Çünkü tüm yeni eğitim yöntemlerinde olduğu gibi öğrencilerin dijital öyküleme yaklaşımını ve kendilerinden bekleneni anlamaları için yardıma ve zamana ihtiyacı olacaktır (Robin, 2006).

Dijital öyküleme öğretmenlere öğretim etkinliklerini yapılandırmacı yaklaşımın yaparak yaşayarak öğrenme ilkesine uygun olarak gerçekleştirmelerine yardımcı olabilecek bir süreç sağlamaktadır (Yang & Wu, 2012). Bu yaklaşım öğretmenlerin işbirliği ve akran iletişimine dayalı yaratıcı problem çözme teşvik eden yapılandırmacı öğrenme ortamları oluşturmaya yardımcı olmaktadır. Ayrıca günümüzde, dijital öyküleme öğretme ve öğrenme sürecinde yapılandırmacı yaklaşımın ilkelerine uygun e-öğrenme ortamlarının oluşturulmasında güçlü bir araç olarak kullanılabilir. Bu sayede öğrenenlerin dijital ortamlarda öğrenmesine yönelik katılımlarının arttırılması sağlanabilir (Smeda vd., 2010).

2.2.4.2. Dijital Öyküleme ve Öğrenci

Jakes ve Brennan (2005) dijital öyküleme çalışmalarının 21. yüzyıl'da toplumun öğrencilerden bilmesini ve gerçekleştirmesini beklediklerinin birçoğunu kapsayan güçlü bir öğrenme deneyimi sağlayabileceğini ifade etmektedir. Araştırmalar dijital öyküleme çalışmaları sayesinde okul dışındaki ileri teknoloji uygulamalarının okul ortamına getirilmesinin yanında, öğrencilerin geleneksel öykülemeyle sağladıkları faydalardan daha fazlasını bu çalışmalar ile sağladığını göstermektedir (Ohler, 2008). Robin'e (2006) göre dijital öyküleme kendi öykülerini nasıl oluşturacakları öğretilen öğrenciler için güçlü bir araç olabilir. Öğretmen veya başkaları tarafından oluşturulan dijital öyküleme örnekleri seyrettirildikten sonra öğrencilerden istedikleri bir konu hakkında araştırma yaparak kendi bakış açılarına göre dijital öykü hazırlamaları istenebilir. Bu tür bir etkinlik günümüz dijital nesil öğrencilerinin sınıf ortamında derse yönelik ilgilerini, dikkatlerini ve motivasyonlarını arttırabilir.

Miller'e (2009) göre dijital öyküleme öğrencilerin motivasyonlarını arttırmakta ve öğrenme deneyimlerinin kişiselleştirilmesini sağlamaktadır. Öğrencilerin dijital öyküleme çalışmaları sonucunda öğrendikleri bilgilerin faydalı olduğunu ve bu bilgileri başka konular da kullanabildiklerini görmeleri motivasyonlarını olumlu bir şekilde etkilemektedir (Smeda vd., 2010). Birçok araştırma, dijital öyküleme çalışmalarının öğrencilerin derse yönelik ilgilerini, konsantrasyonlarını ve motivasyonlarını arttırdığını, öğrenci işbirliğini ve fikirlerinin düzenlenmesini kolaylaştırdığını, karmaşık konuların anlaşılmasına yardımcı olduğunu, bilgiyi daha uygun ve anlamlı bir şekilde sunmayı sağladığını göstermektedir (Robin, 2006, 2008; Sadik, 2008; Van Gils, 2005; Yoon, 2013). Dijital öyküleme öğrencilerin öğrenme sürecine katılımını arttıran, karar verme becerilerini geliştiren, gerçek dünya deneyimlerini arttıran ve öğrencileri işbirliği içinde çalışmaya teşvik eden değerli bir araçtır (Behmer vd., 2006). Burmark (2004) öğrencilerin bilgiyi elde etmesinde, yeni fikirler ortaya koymasında ve bilgilerini düzenlemesinde dijital öykülemenin etkili bir yaklaşım olduğunu ve bu sayede öğrencilerin konuyu daha iyi anladıklarını ifade etmektedir. Çünkü dijital öyküleme çalışmaları öğrencilere bireysel olarak derin anlamlar içeren öyküleri oluşturmasında fırsat sağlamakta ve motive etmektedir

(Sadik, 2008). Robin (2006), öğrencilerin dijital öykülerini tasarlama, oluşturma ve sunma sürecine katılması sonucunda bazı becerilerinin gelişeceğini belirtmektedir.

Bu beceriler şu şekildedir:

- Araştırma Becerileri: Öyküyü belirleme sürecinde gerekli bilgileri bulabilme ve analiz edebilme
- Yazma Becerileri: Bir bakış açısına göre öyküyü yazabilme
- Organizasyon Becerileri: Proje kapsamında, kullanılan malzemeler ve bu görevi tamamlamak için gereken süreyi yönetebilme
- Teknoloji Becerileri: Dijital kamera, tarayıcı ve mikrofon gibi çeşitli araçları ve çoklu ortam yazılımlarını kullanabilme
- Sunum Becerileri: Öyküyü dinleyicilere en iyi şekilde nasıl sunabileceğini bilme
- Görüşme Becerileri: Görüşme için kaynakları bulabilme ve sorulacak soruları belirleyebilme
- Bireyler Arası Beceriler: Bir grup içinde çalışabilme ve grup üyeleri için bireysel rollerin belirlenmesi
- Problem Çözme Becerileri: Başlangıcından bitene kadar projede karşılaşılan zorlukların üstesinden gelecek kararlar alabilme
- Değerlendirme Becerileri: Kendisinin veya başkalarının işlerini eleştirebilme konusunda deneyim kazanma

Dijital öyküleme ile ilgili yapılan çalışmalar, dijital öyküleme sürecine aktif olarak katılım gösteren öğrencilerin araştırma ve organizasyon becerilerinin geliştiğini ve anlatılan konuya ilgilerinin arttığını göstermektedir (Paull, 2002; Salpeter, 2005). Ayrıca dijital öyküleme çalışmalarına katılan öğrenciler fikirlerini düzenlemeyi, sorular sormayı, düşüncelerini açıklamayı ve sesli anlatım yapmayı öğrenirken iletişim becerilerini geliştirebilmektedir (Robin, 2006). Dijital öyküleme çalışmalarında sağlanan aktif öğrenme süreci sayesinde öğrenciler öykü metni, öykücü ve bunlar arasındaki ilişkiler üzerinde düşünme becerilerini geliştirerek konuları daha iyi anlayabilmekte, diğer bireyleri dinleyerek ve onlarla etkileşim kurabilmektedir (Mello, 2001).

Dijital öyküleme sürecinde öğrenciler bir konu hakkında araştırma yapmayı öğrenirken, iletişim becerilerini geliştirerek, sorular sorar, fikirlerini organize eder, ortaya yeni fikirler sürer ve anlamlı öyküler oluştururlar. Bu deneyimi yaşayan öğrenciler, başkalarının çalışmalarının yanı sıra kendi çalışmalarına da eleştirel gözle bakarak sosyal öğrenmeyi sağlar ve duygusal zekâlarını geliştirirler (Robin, 2008). Behmer'e (2005) göre dijital öyküleme öğrencilere iletişim ve teknoloji becerilerini kullanarak birlikte çalışabilecekleri, farklı konuları eleştirel olarak inceleyebilecekleri esnek bir öğrenme ortamı sağlamaktadır.

Dijital öyküleme öğrencilere belirli bir izleyici kitlesine yönelik öykü oluşturma, fikirlerini ve bildiklerini bireysel ve anlamlı bir şekilde sunma konusunda yardımcı olmaktadır (Robin, 2006; Sadik, 2008). Aynı zamanda her öğrenciyi hazırladıkları dijital öyküler sayesinde izleyiciler için bir öğretici haline getirmektedir. Bu sayede öğrencilerin kendilerine olan güvenleri artarken, öğrendiklerini diğer öğrencilere aktarabilmekte ve aralarında işbirliği artmaktadır (Miller, 2009). Dijital öyküleme çalışmaları öğrenciler arasında ortak çalışma ve işbirliğini arttırmaya yönelik potansiyele sahiptir. Bu çalışmalar sayesinde öğrenciler öykü oluştururken birlikte daha çok çalışma fırsatı bulabilirler (Smeda vd., 2012). Dijital öyküleme farklı öğrenme stillerine sahip öğrenciler için ilgi çekici olabilir, öğrencilerin grup çalışmalarında işbirliğini arttırabilir, kişisel olarak bir şey yapmaları ve başarılı olmaları deneyimlerini daha değerli hale getirebilir (Robin, 2006).

Öğrencileri ile birlikte çoklu ortam projeleri gerçekleştiren birçok eğitimci, üst-düzey düşünme ve problem çözme becerileri ile birlikte sentezleme, analiz etme, değerlendirme ve bilgiyi sunmada dijital öykülemenin oldukça etkili bir yaklaşım olduğu konusunda aynı fikirdedir (Robin, 2008). Araştırmalar dijital öyküleme çalışmaları yapan öğrencilerin problem çözme ve karar verme süreçlerine daha çok katıldıklarını ve sorumluluk aldıklarını göstermektedir (Chung, 2007; Sadik, 2008). Ayrıca dijital öyküleme çalışmaları öğrencilerin problemleri yenilikçi yollarla çözebilmesi için yaratıcılıklarının gelişmesinde yardımcı olmaktadır (Jenkins & Lonsdale, 2007; Ohler, 2008).

Çoklu ortam öğeleri açısından zengin bir dijital öykü öğrencilerin dikkatini ve ilgisini arttırarak yeni fikirler keşfetmelerini sağlayabilmektedir (Robin, 2008).

Robin ve Pierson'a (2005) göre dijital öyküleme sayesinde öğretmen ve öğrenciler hayal güçlerini zorlayarak sahip oldukları tecrübeleri etkili bir şekilde sunabilmektedir.

Öğrencilerin son teknolojileri kullanarak dijital öykü oluşturma sürecine aktif olarak katılmaları 21. yüzyıl becerilerini kazanmada itici bir güç oluşturmaktadır (Jakes & Brennan, 2005). 21. yüzyıl becerilerini oluşturan temel beceriler şunlardır (Robin, 2008):

- **Dijital Okuryazarlık:** Gittikçe genişleyen toplum ile bilgi toplamak, sorunları tartışmak ve yardım aramak amacıyla iletişim yeteneği.
- **Global Okuryazarlık:** Mesajları küresel bir bakış açısıyla okuma, yorumlama, cevaplama kapasitesi.
- **Teknoloji Okuryazarlığı:** Öğrenme, verimlilik ve performansı arttırmak için bilgisayar ve diğer teknolojileri kullanma yeteneği.
- **Görsel Okuryazarlık:** Görsel imajlar üzerinden anlama, üretme ve iletişim yeteneği.
- **Bilgi Okuryazarlığı:** Bilgiyi bulma, değerlendirme ve sentezleme yeteneği.

Dijital öyküleme öğrencilerin bilgi okuryazarlığı, görsel okuryazarlık, teknoloji okuryazarlığı ve medya okuryazarlığı gibi becerileri kazanmasında yardımcı olmaktadır (Jakes & Brennan, 2005; Robin, 2006). Robin'e (2006) göre öğrencilerin dijital öyküleme sürecinde metin, resim, video gibi çoklu ortam öğelerini bir araya getirmek amacıyla bazı yazılımları kullanması teknoloji okuryazarlıklarını geliştirmektedir. Dijital öyküleme sayesinde öğrenciler tarayıcı, fotoğraf makinesi ve video kameraları kullanarak içeriklerin dijital ortama nasıl aktarılacağını öğrenmektedir. Ayrıca, öğrenciler öyküleri için seslendirme yapma ve fon müziği oluşturma sürecinde mikrofon kullanmayı, ses kaydı yapmayı, müzik ve ses efektleri eklemeyi öğrenmektedir.

İlgili literatür dijital öyküleme çalışmalarının öğrencilerin okuma, yazma, konuşma, anlama ve dinleme becerilerini arttırdığını göstermektedir (Jakes & Brennan, 2005; Sadik, 2008; Skinner & Hagoood, 2008; Tsou, Wang & Tzeng, 2006; Verdugo & Belmonte, 2007; Yang & Wu, 2012; Yoon, 2013). Dijital öyküleme öğrencilerin öyküleme sürecinde metinlerle olan etkileşimini arttırmakta, üst düzey

düşünmelerine imkân sağlayarak daha derinlemesine ve anlamlandırarak okumalarına yardımcı olmaktadır. Ayrıca dijital öyküleme öğrencilere dili daha etkili kullanma becerisi kazandırarak yazma sürecinde daha rahat olmalarını sağlamaktadır (Miller, 2009). Gakhar ve Thompson'a (2007) göre dijital öyküleme öğrencilere gerçekçi eserler tasarlama ve oluşturma sürecinde düşüncelerini tutarlı bir şekilde organize etme ve yaratıcı bir şekilde yazma fırsatı sağlamaktadır. Ayrıca öğrenciler dijital öyküleme sürecinde dil kullanımı ile ilgili deneyimlere daha istekli olmakta ve gerektiğinde dil kullanımlarını düzenlemektedir (Hull & Katz, 2006).

Miller'e (2009) göre birçok öğretmen öğrencilerine herhangi bir konuda yazı yazdırmada zorlanmasına rağmen dijital öyküleme çalışmaları bu konuda öğrencileri motive etmede çok faydalıdır. Birçok araştırma dijital öykülemenin öğrencilerin yazma becerilerini geliştirmedeki etkisini göstermektedir (Ballast, Stephens & Radcliffe, 2008; Gakhar & Thompson, 2007). Ballast ve arkadaşlarının (2008) araştırmasında dijital öyküleme etkinlikleri yapan grubun öykülerini dikkatli bir şekilde yazdıkları, kullandıkları kelimeleri özenle seçtikleri, cümleleri anlamlı bir şekilde sıraladıkları görülmüştür. Bu çalışma dijital öykülemenin öğrencilerin yazma becerilerini geliştirdiğini göstermektedir. Burmark (2004) ise yaptığı çalışmada yazılı metinlere görsellerin eklenmesinin öğrencilerin kavrama düzeylerini arttırdığını ortaya koymuştur.

2.2.5. Dijital Öyküleme Süreci

Dijital öyküleme süreci geleneksel öykü yazma sürecine benzer şekilde beyin fırtınası, konu seçimi ve taslak hazırlama süreci ile başlamaktadır. Taslağın hazırlanmasından sonra öğrenciler öykülerinin nasıl görüneceğine ilişkin bir öykü akış şeması oluşturmalıdır. Daha sonra öykü oluşturma aşamasına geçilir. Bu aşama genellikle bilgisayar laboratuvarında Movie Maker ve iMovie gibi programlar kullanılarak sesli anlatım, görseller ve müziğin birleştirilmesi şeklinde olmaktadır. Bu aşama günümüzde web tabanlı araçlar ile de gerçekleştirilebilmektedir. Son olarak oluşturulan dijital öykülerin paylaşılması ve sunulması gerçekleşmektedir. Bu bölümde bir dijital öykünün sahip olması gereken yedi öge ve dijital öyküleme süreci adım adım anlatılmaktadır.

2.2.5.1. Dijital Öykülemenin Yedi Ögesi

Dijital Öyküleme Merkezi tarafından ortaya konulan ve dijital öykü hazırlama sürecinde dikkate alınması gereken yedi temel öge Tablo 2.1’de gösterilmektedir (Robin, 2006).

Tablo 2.1. Dijital Öykülemede Yedi Öge

1. Bakış açısı	Öykünün ana fikri ve yazarın bakış açısı nedir?
2. İlgi çekici soru	İzleyicilerin dikkatini çekecek ve öykünün sonunda cevabı anlaşılacak anahtar bir soru sorulması.
3. Duygusal içerik	Öykü ile dinleyicileri birbirine bağlayabilecek kişisel ve güçlü bir ilişki ortaya çıkaracak ciddi konular seçilmesi.
4. İyi bir seslendirme	Dinleyicilerin öyküyü kişiselleştirmesine yardım ederek içeriğin anlaşılmasının sağlanması.
5. Müziğin gücü	Öyküyü süsleyen müzik ya da diğer sesleri kullanma.
6. Ekonomi	İçeriği yeteri kadar kullanarak izleyicide aşırı yüklenme yapmadan öykünün anlatılması.
7. Hız	Öykünün ritmi ve yavaş veya hızlı ilerleyeceği.

Bull ve Kajder’e (2004) göre öykü yazma ve planlama aşamasında 1-4 arası öğeler ön plana çıkarken, oluşturma aşamasında ise 5-7 numaralı öğeler ön plana çıkmaktadır. Yazma ve planlama aşamasında öğrenciler öykünün taslak metnini oluşturur ve arkadaşlarının önerilerine göre gözden geçirip öykü metnine son halini verirler. Bu sayede öykünün ne demek istediği ve nasıl görünmesi gerektiği belirlenmiş olur. Bu aşamadan sonra video düzenleme araçları kullanılarak öykü oluşturulur. Yukarıdaki tabloda verilen öğeler aşağıda açıklanmıştır (Bull & Kajder, 2004).

- **Bakış açısı:** Dijital öyküleme, öykü yazarına anlatılmak istenen konuyu kendi bakış açısına göre anlatma fırsatı sunmaktadır. Bu nedenle öğrencilerden oluşturacakları öyküde kendi tecrübeleri ve öğrendiklerine göre öykülerini oluşturmaları beklenmektedir.
- **İlgi çekici soru:** Dijital öykü oluştururken izleyicilerin dikkatini çekmek için öykünün başında sorulan ve öykü içerisinde ya da öykünün sonunda cevabı anlaşılabilir bir soru sorulabilir. Eğer öykü izleyicilerin dikkatini çekmezse izleyiciler öyküden sıkılacak ve öykünün sonunu beklemeden izlemeyi bırakacaklardır. Bu nedenle öyküyü hazırlarken izleyicinin dikkatini

arttıracak sorular sorulabilir. Öykünün yazılmasından sonra arkadaşlara ya da çalışma grubuna öykü okunması ile öykünün ilgi çekici olup olmadığını anlaşılabilir. Buradan gelen önerilere göre öykü tekrar düzenlenebilir.

- Duygusal İçerik: İyi hazırlanmış dijital öyküler izleyicide duygusal bir etki bırakmalıdır. Dijital öyküler ile izleyenler güldürülebilir ya da hüzünlendirebilir. Bu yapılacak araştırma sonucunda hazırlanacak öyküye kazandırılacak duyguya bağlıdır.
- Ekonomi: Hazırlanacak öykü izleyicileri sıkımayacak şekilde 2-5 dakika uzunluğunda olmalıdır. Anlatılmak istenen kısa ve öz olarak izleyicide aşırı yüklemeye yapmayacak şekilde anlatılmalıdır.
- Hız: Oluşturulacak öykünün akış hızının hızlı mı ya da yavaş mı olacağı öykünün içeriğine göre belirlenmelidir. Eğer akış hızı iyi ayarlanamazsa öykü çok sıkıcı ya da dikkat dağıtıcı olabilir. Hızlı olması gereken bir öyküyü yavaş anlatıldığında sıkıcı olabilirken, yavaş olması gereken bir öykü hızlı olarak anlatıldığında ise izleyicilerin takip etmesi zorlaşmaktadır.
- İyi bir seslendirme: Dijital öyküleme öğrencilere hazırladıkları öyküleri kendi sesleri ile anlatma fırsatı sunmaktadır. Burada yapılması gereken öyküye uygun olarak seslendirme yapılması ve bireyin kendi sesi ile öyküyü diğer insanlara sunmasıdır.
- Müziğin gücü: Öyküye eklenecek müzik ile öykü süslenebilir ya da öyküye derinlik kazandırılabilir.

2.2.5.2. Dijital Öykü Oluşturma Adımları

Barrett'e (2009) göre öğrenciler dijital öyküleme sürecinde öncelikle belirlenen bir konu ile ilgili ortalama 400 kelimedenden oluşan bir öykü metni hazırlamalı ve bu metni kendileri seslendirmelidir. Seslendirdikleri öykü metnini konu ile ilgili olan görsellerle harmanlayarak uygun bir müzikle video haline getirmelidir. Bu süreci şu şekilde sıralayabiliriz (Barrett, 2009):

1. **Öykü metni yazma:** Bireysel ya da grup çalışması şeklinde öykü yazılır, metin gözden geçirilir önerilere göre metne son hali verilir.
2. **Ses kayıt ve düzenleme:** Öykü sahibi metni kendi sesi ile seslendirdikten sonra ses üzerinde düzenlemeler yapabilir.

3. **Görselleri toplama:** Öykü ile ilgili olan görseller (resim, video, animasyon vb.) çeşitli kaynaklardan araştırılıp bilgisayar ortamına kaydedilir. İstenirse resim ve videolar öğrenci tarafından dijital kamera kullanılarak çekilir. Daha sonra bu resim ve videolar üzerinde gerekli düzenleme işlemleri yapılabilir.
4. **Öykü oluşturma:** Öykünün seslendirilmiş hali belirli bir sistematik ile resim ve videolarla birleştirilerek dijital öykü haline getirilir. Öyküdeki resim ve videolara geçiş efektleri veya bazı özel efektler eklenebilir. Ayrıca oluşturulan dijital öyküye istenirse arka planda çalan fon müziği eklenebilir.
5. **Yayınlama:** Dijital öykü oluşturulduktan sonra, artık öykü internette yayınlanabilir, CD/DVD'ye çekilebilir, sınıfta ortamında izlenebilir.

Dijital öykü oluşturma süreci ile ilgili literatürde pek çok kaynak bulunmaktadır (Barrett, 2009; Jakes & Brennan, 2005; Lambert, 2010; Lasica, 2006; Microsoft, 2010; Robin, 2013; Wang & Zhan, 2010). Bu kaynaklar dijital öyküleme sürecini daha çok Photo Story vb. masaüstü bilgisayar yazılımlarına göre anlatmaktadır. Bu bölümde dijital öyküleme süreci, ilgili literatür dikkate alınarak detaylı bir şekilde anlatılmaktadır.

1. Öykü metni yazma

1.1. Öykünüz hakkında bir metin hazırlayınız ve önerilere göre düzenleyiniz.

Öncelikle, anlatacağımız öykünün ne olacağını kararlaştırmalıyız. Her insanın anlatacağı bir öyküsü vardır. Herhangi bir konuda ya da aklımızdan geçen bir öyküyü sade bir dille yazarak kendimize ait bir öykü oluşturabiliriz. Daha sonra ortaya koyduğumuz öyküyü bir video öykü haline getirebiliriz. Dijital öykülerimizde anlatmayı düşündüğümüz öykü:

- Önemli bir insan hakkında,
- Başımızdan geçen bir olay hakkında,
- Sevdiğiniz bir yer veya mekân hakkında,
- Neler yaptığınız ya da yapmaktan hoşlandığınız hakkında,
- Yaşadığınız bir zorluk, başarı veya ders niteliğindeki olaylar hakkında,
- Hayatımızda değişikliğe neden olan olaylar hakkında,
- Keşfettiğiniz farklı bir konu hakkında,

- Derslerimizde duyduğumuz ve bize ilginç gelen bir konu hakkında olabilir.

Hazırlayacağımız öyküler izleyicilerin dikkatini çekmeli, başlangıcından bitişine kadar ilgilerini yüksek tutmalıdır. Aksi durumda öykümüzü kimse izlemeyecektir. Bu amaçla hazırladığımız öykünün genel izleyicileri kimler olacak bunu belirlemeliyiz. Bu izleyicilerin ilgilerine göre öykümüze dramatik bir soru, ilginç bir bilgi ya da resimle başlayabiliriz. Öykü sürecinde ara ara sorular sorarak ya da ilginç bilgiler vererek dikkat devamlılığını sağlayabiliriz.

Bu süreçte öncelikle öykünüzü yazmak istediğiniz konu ile ilgili olabilecek kaynakları inceleyip araştırma yapmalısınız. Elde ettiğiniz bilgileri kendi düşüncelerinizle destekleyip öykünüzü yazmaya başlamalısınız. Oluşturacağınız öykü konuyla ilgili tamamen sizin bakış açınızı yansıtacak bir öykü olacaktır. Öykünüzü yazmaktan çekinmeyiniz önce taslak olarak bir şeyler yazmaya çalışınız. Yazdığınız metne konuya uygun şekilde duygu ve heyecan katmayı unutmayınız. Her öykünün bir giriş, gelişme ve sonuç kısmı vardır. Giriş kısmında genellikle hikâyenin ne ile ilgili olduğu ortaya konulur. Burada can alıcı birkaç soru sorarak öykünüze dikkati artırmalısınız. Gelişme kısmında ise öykü genel hatlarıyla ortaya konulur. Sonuç kısmında ise hikâyenin varmak istediği nokta vurgulanır. Yeni bir durum keşfettirilir ya da yeni bir düşünce ortaya konulur. Öykünüzü yazarken akıcı, anlaşılır ve canlı bir dil kullanmalısınız. Öykünüzün, kullanacağınız görseller ve arka fon müziğinin gölgesinde kalmasına izin vermeyiniz. Mecazlar veya benzetmeler kullanarak dinleyicilerin daha derinlemesine düşünmelerini sağlayabilirsiniz.

Öykünüzü bireysel olarak oluşturduktan sonra isterseniz bir ya da birkaç arkadaşınızdan öykünüzü incelemesini ve size önerilerini sunmasını isteyebilirsiniz. Öykünüzün akıcı olması çok önemlidir. Bu nedenle öykünüzün akıcılığını kontrol etmek için kendi başınıza ya da sınıf arkadaşlarınıza öykünüzü sesli olarak okuyunuz. Önerilere göre veya kendi düzeltmelerinize göre öykünüzün son halini veriniz.

Dijital öykülerde, öykünün uzun olması iyi olduğu anlamına gelmemektedir. Öyküde önemli olan izleyiciyi etkilemek ve verilmek istenen mesajın kalıcı olmasını sağlamaktır. Her şeyi anlatmak yerine önemli noktalara vurgu yapılmalıdır. Böylece izleyici öykünün eksik kısımlarını tamamlayarak aktif katılım sağlamış olacaktır.

1.2. Öykü akış şeması oluşturunuz

Öykünüzü istediğiniz gibi anlatmak sizin elinizde, bunun için bir akış şeması hazırlayıp farklı planlamalarla öykünüzü tasarlayıp video haline getirebilirsiniz. Bu sayede öykü metninde hangi cümlenin ya da paragrafin hangi resim ya da videolarla eşleşeceğini önceden belirleyebilirsiniz. Bu size öykünüzü video haline getirirken kolaylık sağlayacaktır. Öykü akış şeması ile dijital öykünüzün akışını iki aşamada basitçe planlayabilirsiniz.

- Zamanlama - Hangi sırada ne olacak?
- Etkileşim - Seslendirme ve müzik, resim ve videolarla birlikte nasıl çalışacak.

Her adımda seslendirdiğiniz öykünün hangi bölümünün, hangi görsellerle birlikte kullanılacağı belirlenmelidir. Öykünüzde ortalama 20 adet görsel kullanmanız önerilmektedir. Bu görselleri seslendirme ile uyum içerisinde akış şemasına yerleştirip, her görselin ne kadar zaman gösterileceği iyi belirlenmelidir. Her görselin genelde 4 ya da 6 saniye civarında görüntülenmesi uygundur. Akış şemasını oluştururken öykünün ritmi, akıcılığı ve ekonomikliği dikkate alınmalıdır. İzleyicinin dikkatini çeken, sıkmayan ya da kafasını karıştırmayan öyküler izleyicinin beğenisini kazanmaktadır. Şekil 2.4'te örnek olarak tek slaytlık Öykü Akış Şeması'nı görebilirsiniz. Öykünüzün her bir slaytı için bu şablonu çoğaltabilirsiniz.

Şekil 2.4. Tek Slaytlık Öykü Akış Şeması Örneği

Slayt 1	Seslendirdiğiniz öykü bölümü:	Görseller:
	Müzik (fon müziği, ses efektleri):	
	Tasarım:	

Geçiş Efektleri:

2. Öykünüzü dijital olarak seslendiriniz

Öykünüzü seslendirmek için öncelikle bir mikrofona ihtiyacınız olacaktır. Bilgisayarınızda bulunan ya da bilgisayarınıza bağladığınız mikrofonlarla ses kaydı yapabilmek için ayrıca bilgisayarınızda ses kaydı yapan programların kurulu olması gerekmektedir. Windows Ses Kaydedicisi ya da Audacity gibi ücretsiz programları kullanarak bilgisayarınıza bağlı bir mikrofona sayesinde ses kaydı yapabilir ve kaydettiğiniz ses dosyaları üzerinde düzenleme yapabilirsiniz. Ayrıca dijital ses kayıt cihazları (mp3 oynatıcılar, cep telefonu vb.) ile de ses kaydı yapabilirsiniz. Bu cihazlardan yapacağınız ses kayıtlarını doğrudan bilgisayarınıza aktarabilir ve öykünüze ekleyebilirsiniz. Eğer öykünüzü video haline getirmek için Windows Photo Story 3 programını kullanıyorsanız, bu program üzerinden de ses kayıt işlemi yapabilirsiniz.

Hangi ses kayıt cihazı ya da programını kullanacağınızı belirlediyseniz, öykünüzü seslendirebilirsiniz. Bu amaçla öncelikle sessiz bir ortam bulmalısınız. Sonra öykünüzün kısa bir bölümünü seslendiriniz. Kayıt esnasında kaydı durdur-başlat yaparak ses kayıtlarınızı ayrı ayrı kaydedebilirsiniz. İsterseniz öykünüzü hazırladığınız öykü akış şemanıza göre bölüm bölüm seslendirebilirsiniz. Seslendirme sırasında öykünüzün sahip olduğu duyguyu yakalayarak seslendirme yapılması öykünün başarısını artırır. İyi bir dijital öyküde sesli öğelerin etkili kullanılması çok önemlidir. Bu nedenle seslendirme yaparken kendi sesinizi öykünüzün havasına ve akışına uygun olarak ekli bir şekilde kullanmalısınız. Yaptığınız ses kayıtlarını sıraya göre numaralandırıp ayrı bir ses klasörü olarak proje klasörünüz altında toplamanız işinizi kolaylaştıracaktır.

3. Öykünüzde kullanacağınız görselleri seçerek düzenleyiniz

Görsellerin, ses ve müzik ile bir araya getirilmesi her bir izleyicide farklı farklı anlamlar oluşturabilir. Dijital öykünüzü hazırlarken seçeceğiniz bu öğelerin öykünüze uygun olmasına dikkat edilmesi gerekmektedir. Öykünüzde resim, fotoğraf, grafik, animasyon, video veya farklı türlerdeki görselleri kullanabilirsiniz. Öykünüzde kullanacağınız görsellere yönelik araştırma yapmanız gerekmektedir. Öykünüzdeki anahtar kavram ya da temalara uygun olarak görselleri araştırıp bilgisayarınıza kaydedebilirsiniz. Öykünüz için fotoğraf makinanızdan,

tarayıcınızdan ya da internetten görseller bulabilirsiniz. Ayrıca artık cep telefonları da ses ve görüntü kaydı yapabilmektedir. Öykünüz için kullanacağınız görsellerin çok kaliteli olmasına gerek yoktur. 2 mega piksellik bir görüntü bile işinizi çok rahat görecektir. Google’da yapacağınızı basit bir arama ile binlerce görsele birkaç saniye içerisinde ulaşabilirsiniz. Google aramanızda istediğiniz özelliklere göre görsel arayabilirsiniz. Örneğin çok büyük ya da çok küçük resimler arayabilirsiniz. Tarayıcı kullanarak kitap, gazete, dergi, fotoğraf vb. kaynakları kullanarak tarama yaparsanız çözünürlüğü en az 200 dpi olarak seçmeniz uygun olacaktır.

Görselleri toplama işiniz bittikten sonra bazı programları kullanarak bu görseller üzerinde kesme, düzenleme, renk ve kontrast ayarlaması gibi işlemler yapabilirsiniz. Bu konuda Photoshop, Paint, Windows Live Fotoğraf Galerisi vb. programları kullanabilirsiniz. Öykünüzde kullanmak amacıyla topladığınız görselleri proje klasörünüzün altında ayrı bir klasörde toplamanız işinizi kolaylaştıracaktır.

4. Seçtiğiniz bir video düzenleme programı ile öykünüzü oluşturunuz

Önceki adımlarda, öykü metnini yazdınız, seslendirdiniz ve öykünüzde kullanacağınız görselleri seçtiniz. Artık elinizdeki tüm malzemeyi kullanarak ilk dijital öykünüzü oluşturmaya başlayabilirsiniz. Bunun için Photo Story, Movie Maker gibi video düzenleme programlarından istediğiniz birini seçerek kullanabilirsiniz. Eğer web ortamında dijital öykü oluşturuyorsanız web tabanlı editörü seçerek öykünüzü oluşturabilirsiniz. Bu programları kullanarak öykünüzü oluşturmak için şu adımları takip etmelisiniz:

4.1. Ses ve görselleri birleştiriniz: İlk olarak resimleri veya videoları öykünüzün akışına uygun olarak sıralamanız gerekmektedir. Efekt ve müzikleri eklemeyen önce kaba bir taslak olarak bu işlemi yapınız. Bu taslak sayesinde resim ve videoların öykünüzde nasıl görüneceği konusunda fikir edinmiş olursunuz. Sonraki aşamada ses dosyalarınızı sıraya göre programa yükleyiniz ya da program yardımıyla görsellerinizi ayrı ayrı seslendiriniz. Bu arada programa yüklediğiniz görselleri seslendirmelerinizle uyumlu olacak şekilde yerleştirmelisiniz. Bunun için görsellerin gösterilme süresini uzatarak ya da kısaltarak ayarlayabilirsiniz

4.2. Öykünüze başlık ve alt yazı ekleyebilirsiniz: Öykünüzün başlama ve bitişini gösteren sayfalar oluşturmalısınız. Başlangıç sayfasına öykünüzün başlığını

yazınız. Aynı ayrı her resim ya da videoya yazılar ekleyebilirsiniz. Yazacağınız yazıların renk uyumlarına da dikkat ederek kolay okunabilir olmasını sağlayınız. Öykünüzün sonuna bitiş sayfası ekleyebilirsiniz.

4.3. Öykünüze görsel efektler ve geçiş efektleri ekleyebilirsiniz: Görsellerinize yakınlaştırma, döndürme, renk değiştirme vb. farklı efektler uygulayabilirsiniz. Görselleriniz arasına geçiş efektleri uygulayarak videonuza hareket kazandırabilirsiniz. Her görsel için farklı efektler uygulayabileceğiniz gibi görsellerinizin arasında geçiş efektleri uygulayabilirsiniz. Burada dikkat edilmesi gereken nokta, eğer seslendirme yaptıysanız, seslendirmenize uygun olarak görsellerin gösterilme süresini ve efekt geçişlerini ayarlayabilmenizdir.

4.4. Öykünüze fon müziği ekleyebilirsiniz: Son olarak öykünüze fon müziği ekleyebilirsiniz. Arka planda çalan müziğin sesini zaman zaman artırabilir veya azaltabilirsiniz. Özellikle seslendirme yaptığınız bölümlerde arka plan müziğinizin sesini azaltmanız sesli anlatımın anlaşılması açısından önemlidir.

5. Öykünüzü Yayınlayın

Video oluşturma programı ya da web tabanlı bir editör ile oluşturduğunuz öykünüzü son bir kez ön izleme yaparak gözden geçiriniz. Son düzenlemelerinizi yaparak öykünüze son şeklini veriniz. Öykünüzün tam anlamıyla oluştuğunu düşünüyorsanız artık öykünüzü yayınlatabilirsiniz. Movie Maker ve Photo Story .wmv formatında video oluşturduğundan videonuzu yayınladıktan sonra Windows Media Player programında seyredebilirsiniz. Web ortamında oluşturduğunuz öykünüzü ise yayınlarak çevrimiçi ortamda izleyebilirsiniz.

2.2.5.3. Dijital Öyküleme Kullanılan Araç ve Yazılımlar

Dijital öyküleme çalışmalarının başarılı bir şekilde gerçekleştirilebilmesi için teknolojik alt yapı, programların kurulması, yaygınlaştırılması, öğretmen ve öğrencilerin teknoloji kullanım becerileri önem kazanmaktadır. Bu nedenle okullarda ya da sınıflarda öğrencilerin dijital öyküleme yapabilecekleri yeterli sayıda bilgisayar, kamera, mikrofon, tarayıcı vb. araçlar ile birlikte gerekli yazılımların önceden planlanması ve hazırlanması gerekmektedir (Robin, 2006). Yeterli teknolojik alt yapı ve becerilere sahip olmayan öğretmen ve öğrencilere, dijital

öyküleme çalışmaları zor bir uygulama gibi görünmektedir (Coutinho, 2010; Sadik, 2008). Birçok dijital öyküleme programı herkesin kolayca dijital öyküleme oluşturabilmesi için çok az ya da hiç teknik bilgi ve beceriye sahip olmayan kullanıcılara göre tasarlanmaktadır (Wang & Zhan, 2010).

Dijital öykü oluşturma sürecinde gerekli olan bazı araçları şu şekilde listelenebilir:

- Masaüstü ya da diz üstü bilgisayar
- Ses kayıt cihazları: Mikrofon, mp3 player, cep telefonu
- Video kayıt cihazları: video kamera, fotoğraf makinesi, web cam, cep telefonu
- Basılı bir kaynaktan görselleri aktarmak için bir tarayıcı
- Müzik veya sesleri dinlemek için kulaklık veya hoparlör
- Oluşturduğumuz öyküleri taşımak için, harici hard disk, flash bellek veya CD/DVD
- Projeksiyon cihazı (oluşturulan öyküleri toplu halde seyretmek için)

Dijital öykü oluşturma sürecinde gerekli olan bazı yazılımlar ise şu şekilde listelenmiştir:

- Video oluşturma ve düzenleme programları (Photo Story 3 ve Movie Maker, iMovie, Web tabanlı yazılımlar)
- Ses düzenleme programları (Windows Ses kaydedicisi ve Audacity)
- Resim ve fotoğraf düzenleme araçları (Photoshop, Paint, Paint.Net)
- Araştırma yapmak için internet bağlantısı

Dijital öykülemeye yönelik bazı uygulama veya yazılımlar işletim sistemi ile birlikte gelmekte veya internetten ücretsiz olarak indirilebilmektedir. Örneğin, Windows işletim sistemlerinde çalışan Microsoft Photo Story 3 programı ücretsiz olarak indirilerek, resim ve videolardan kolayca yeni öyküler oluşturulabilmektedir. Benzer şekilde Windows Movie Maker kullanıcı dostu ara yüzü ve kullanışlı özellikleri sayesinde etkili bir öyküleme aracı olarak kullanılmaktadır. Bu programlar kullanıcılara özel animasyonlar, geçiş efektleri, yazı, başlık, arka plan müziği ve sesli anlatım ekleyerek dijital öykülerini oluşturma, düzenleme ve video klipler halinde

paylaşma imkânı sağlamaktadır. Apple OS X işletim istemi üzerinde ise iMovie programı benzer özelliklere sahip olup dijital öyküleme çalışmalarında kullanılmaktadır. Ayrıca daha profesyonel ve ücretli video düzenleme yazılımları (Ulead, Adobe Premiere Pro vb.) üst düzey dijital öykülerin oluşturulmasında kullanılmaktadır (Wang & Zhan, 2010).

Bu bölümde bahsi geçen araç ve yazılımlar dijital öyküleme çalışmalarında genelde popüler olan ve sıkça kullanılan yazılımlardır. Bu yazılımlara ek olarak son yıllarda gelişen Web 2.0 teknolojileri sayesinde dijital öyküleri çevrimiçi ortamda daha kolay ve hızlı bir şekilde oluşturmak ve yayınlamak mümkün hale gelmiştir (Lowenthal & Dunlap, 2010). Bu nedenle dijital öyküleme çalışmalarını öyküleme sürecinde kullanılan ortam ve teknolojilerin değişimine göre bilgisayar tabanlı ve web tabanlı dijital öyküleme şeklinde ikiye ayırabiliriz.

2.2.6. Dijital Öyküleme Sürecinde Yeni Yaklaşımlar

Günümüzde eğitim ortamlarında teknoloji kullanımının artmasına ve ihtiyaç duyulan teknolojilere daha kolay ulaşılmasına rağmen, dijital öyküleme çalışmalarının öğrencilerin öğrenme sürecinde önemli bir pedagojik araç olabileceğinin tam olarak farkına varılamamıştır (Gordon, 2011; Smeda vd., 2010, 2012). Geleneksel sınıf ortamlarında gerçekleştirilen öğretimin artık modern dünyanın sürekli yenilenen ihtiyaçlarını karşılamada yetersiz kalması, yeni öğretme ve öğrenme yaklaşımlarına olan ihtiyacı arttırmaktadır (Smeda vd., 2012). Bu nedenle modern dünyanın ihtiyaçlarını karşılayacak şekilde yeni pedagojik yaklaşımlara ve modellere ihtiyaç duyulmaktadır. Bu bağlamda dijital öyküleme çalışmalarının yeni yaklaşımlar ve teknolojilerle harmanlanarak geliştirilmesine ve öğretim ortamlarında farklı bir araç olarak kullanılmasına duyulan ihtiyaç giderek artmaktadır. Günümüzde özellikle Web 2.0 teknolojilerinin gelişmesi öyküleme çalışmalarının eğitsel kullanımın yaygınlaştırılmasında önemli hale gelmektedir. Bu nedenle, Web 2.0 teknolojilerinin sağladığı avantajlar göz önüne alındığında dijital öyküleme çalışmalarının bu açıdan daha iyi nasıl gerçekleştirilebileceğinin düşünülmesi gerekmektedir. Bu bağlamda aşağıda bu araştırmanın alt yapısını oluşturan ve eğitim ortamlarında dijital öyküleme çalışmalarına farklı bir boyut

kazandıracağı düşünülen web tabanlı dijital öyküleme sistemi ve bu sistemi oluşturan bileşenler ile ilgili bilgiler verilmiştir.

2.2.6.1. Dijital Öyküleme ve Web 2.0 Teknolojileri

Web'in ilk döneminde web tasarımcıları tarafından tasarlanan sayfalar internet ortamında yayınlanıyor, insanlar ise bu sayfaları sadece görüntüleyebiliyorlardı. Bu durum Web 1.0'ın etkileşim ve iletişim yönünden etkisiz olmasına neden olmaktaydı (McLoughlin & Lee, 2007). Web'in ikinci döneminde ise Web 2.0 uygulamaları ile bireyler web ortamına daha çok katılım gösterme şansı bulmuş, aralarındaki iletişim ve etkileşim artmıştır. Web 2.0 kavramı, ikinci kuşak web teknolojilerinin ve servislerinin bir araya getirilmesi ile kullanıcılar arasında işbirliğini ve paylaşımı arttırmak amacıyla tasarlanan ortamları ifade etmektedir (O'Reilly, 2005). Genel olarak Web 2.0 aktif katılımı sağlayan, bireyleri birbirlerine bağlayan, işbirliğinin arttıran, bilgi ve fikirlerin paylaşılmasını sağlayan, çevrimiçi uygulamalar ve farklı kaynaklarla etkileşimi arttıran, interneti tüm kullanıcıların paylaşımında bulunabileceği bir ortam haline getiren ikinci nesil web olarak tanımlanabilir (Ferretti, Salomoni, Rocchetti, Mirri & Muratori, 2010; Franklin & Van Harmelen, 2007; McLoughlin & Lee, 2007).

Web 2.0 teknolojileri kullanıcılar arasında bilgi paylaşımı, etkileşim ve işbirliğini arttırmayı amaçladığından internet ortamında çevrim içi araçların sayısı giderek artmaktadır (Smeda vd., 2012). Bu araçların başarısı herhangi bir ekstra yazılıma ve beceriye gerek kalmadan kolayca kullanılabilmesi ve her zaman ulaşılabilir olmasından kaynaklanmaktadır. Bu sayede web kullanıcıları sadece bilgiyi kullanan olmak yerine aktif katılım göstererek içerik oluşturma, düzenleme ve bilgiyi kişiselleştirme fırsatı yakalamaktadır (Ferretti vd., 2010; Solomon & Schrum, 2007). Kullanıcılar Web 2.0 araçları sayesinde kendi ihtiyaç ve isteklerine göre dijital içerikleri uyarlayabilir, kopyalayabilir, düzenleyebilir, taşıyabilir veya bağlantılar kullanarak birbirine bağlayabilir (Alexander, 2008).

Son yıllarda bloglar, çevrimiçi tartışma ortamları, Flickr, YouTube, MySpace, Facebook vb. Web 2.0 uygulamaları popüler hale gelmiştir (Shih, 2011). Özellikle sosyal ağlar paylaşım ve etkileşim konusunda sağladığı avantajlar nedeniyle milyonlarca kullanıcının ilgisini çekmiş ve internet kullanıcıları arasında oldukça

yaygınlaşmıştır (Selwyn, 2007). Bu yeni uygulamalar, kullanıcılara sosyal medyada sanal bir topluluk içerisinde bilgi paylaşımı, işbirliği ve sosyal etkileşim imkânı sağlamaktadır (Alexander, 2008; Bartlett-Bragg, 2006; McCarthy, 2010; Ornellas, Garreta, Marín & Delisau, 2010; Smeda vd., 2012). Bu sayede bireyler sürece aktif olarak katılıp, kendilerini bu ortamın bir parçası olarak görebilmektedir (Franklin & Van Harmelen, 2007). Örneğin insanlar, çevrimiçi tartışma platformlarında olduğu gibi Facebook üzerinden durum paylaşımı yaparak anlık bilgi paylaşımı ve tartışması yapabilmektedir (Shih, 2011).

Günümüzde Web 2.0 teknolojileri internet ortamında bilgi hazırlayanlar ya da sadece bilgi arayanlar arasındaki ayrımı azaltarak, insanların dikkatini bilgiye ulaştırmaktan çok diğer insanlara ulaşmaya doğru taşımıştır. Sosyal ağlar, Bloglar, Vikiler ve sanal topluluklar gibi yeni çevrim içi kaynaklar ortak ilgi alanlarına sahip insanlarla tanışma, fikirleri paylaşma ve yenilikçi yollarla işbirliği yapma gibi fırsatlar sunmaktadır (Brown & Adler, 2008). Sosyal ağlar ve Web 2.0 araçları internet ortamını insanların bilgiyi işbirliği yaparak oluşturdukları, paylaştıkları ve diğer insanlarla etkileşimde buldukları, başkalarının ilgi ve etkinliklerini kolayca takip edebildikleri, insanları birbirine bağlayan sosyal bir ortam haline getirmiştir (Bartlett-Bragg, 2006; Ornellas vd., 2010). Web 2.0 tabanlı ortamlar öğrenci merkezli öğrenme ortamlarında öğrenme sürecini destekleme ve sosyal etkileşimi sağlamada öğrenci ve öğretmenlere önemli olanaklar sunmaktadır. Bu ortamlar kullanıcılara, öğrenmede sosyal süreçleri destekleyen, etkileşimi zenginleştiren ve öğrenme amaçlı işe koşulabilen uygulamalar sunmaktadır (Çuhadar, 2008). Web 2.0 araçlarının sağladığı gelişmiş sosyal etkileşim konuların daha derin anlamlandırılmasına ve öğrenme süreci üzerinde düşünmeyi arttırmaktadır (Smeda vd., 2012). Sonuç olarak Web 2.0 çok farklı biçimlerde öğrenme sağlayacak yeni katılımcı ortamların oluşturulmasına imkan sağlamakta ve özellikle sosyal öğrenmeyi sağlayacak ortamların oluşturulmasında önemli hale gelmektedir (Brown & Adler, 2008).

Web 2.0 teknolojileri dijital öykülemeye ilgi duyan bireylere farklı araçlar sunarak etkili dijital öyküler oluşturmalarına yardımcı olabilir (Smeda vd., 2012). Bu nedenle, günümüzde neredeyse tüm bireylerin günlük yaşamında önemli bir rol oynayan Web 2.0 araçları ve sosyal ağ uygulamalarının eğitim-öğretim ortamlarına

entegrasyonu sürecinde dijital öyküleme etkinlikleri ile birleştirilerek, hem öğrenci merkezli öğrenme hem de bireyler arasındaki iletişim ve etkileşimi arttırarak, sosyal öğrenmenin sağlanmasında kullanılabileceği düşünülmektedir. Ancak özellikle sosyal ağların temelde pedagojik bir amaçla ortaya çıkmaması ve eğitsel alanda kullanılabilirliklerinin sınırlı olması bu uygulamaların sağladığı avantajlar göz önünde bulundurularak yeni öğrenme ortamlarının tasarlanmasını zorunlu hale getirmektedir. Alexander (2011) çevrimiçi Viki, Blog, Twitter, Youtube ve sosyal ağlar gibi bazı Web 2.0 araçlarının dijital öykü oluşturma ve paylaşma sürecinde kullanılabileceğini belirtmektedir.

Bloglar

“Web log” kelimesinin kısaltması olan Blog, belirli bir konudaki bilgi veya notların bulunduğu, metinler, görseller ve aynı konuyla ilgili web sayfalarının linklerinin bir araya geldiği web sayfasıdır (Smeada vd., 2012). Çoğunlukla kişisel amaçlı kullanılan, insanların düşüncelerini ve duygularını paylaştığı, bilgilerin kronolojik olarak arşivlendiği, etkileşimli, hazırlanması kolay bir web sitesidir. Bireyler, bloglar da çok fazla teknik bilgiye sahip olmadan metin, fotoğraf, ses, video paylaşabilir ve yorum yazabilirler (Gülbahar, 2009). Kullanıcıların eklediği yazılar, belirlenen anahtar kelimeler ile etiketlenerek, konularına göre kategorilere ayrılabilirler. Verilen etiketler ayrıca link görevi görmekte ve bu etiketlere tıklandığında farklı yazarların aynı etiket kullanılarak yazılan yazılarına kolayca ulaşılabilir. Teknolojideki gelişmeler sayesinde blog yazarları çoklu ortam öğelerini kullanarak artık foto bloglar, video bloglar (vlog) oluşturabilmekte ve mobil cihazlar ile bu ortamlara yükleme ve güncelleme (mob-blogging) yapabilmektedir (Anderson, 2007).

Blogların kullanımı kolay ve esnek araçlar olması, özellikle eğitsel olarak çeşitli avantajlar sağlaması, eğitim ortamlarında kullanımını arttırmaktadır (Koçak-Usluel & Mazman, 2009). Bloglar yapısı gereği, öğrencilerin eleştirel düşünme, yaratıcı olma, dili daha etkili kullanma, etkili yazma ve okuma, iletişim ve işbirliği becerilerini geliştirmekte ve aktif öğrenme sürecinde dönüt almalarını sağlamaktadır (Duffy & Bruns, 2006; Seitzinger, 2006). Etkileşimli tartışmaları, yansıtıcı analizleri ve farklı fikir ve bakış açılarının paylaşılmasını kolaylaştırmanın en kolay

yollarından biri olarak bloglar, dijital öyküleme çalışmalarında da kullanılabilir. Dijital öyküleme sürecinde ise bloglar öğrencilerin yazdıkları öyküleri paylaşması, diğer öğrencilerin bu öykülerle ilgili fikir ve yorumlarını yazarak öykülere yönelik dönüt sağlanmasında kullanılabilir (Smeda vd., 2012). Ayrıca oluşturulan dijital öyküler sınıf ya da öğrencilerin blog sayfalarında yayınlanarak diğer bireylerin bu öyküleri izlemeleri sağlanabilir.

Vikiler

Viki kullanıcılarına web sayfası oluşturma ve düzenleme imkanı sağlayan bir Web 2.0 uygulamasıdır. Vikiler insanların herhangi bir konuda işbirliği içerisinde bir doküman oluşturmaya veya bir kaynak materyalin paylaşarak bu konuda ilgisi olan kişilerin katkı sağlamasına imkân tanımaktadır. Vikiler genellikle belirli bir konu ya da ilgi alanına yönelik olup konu hakkında daha kapsamlı belgeler oluşturulmasına yardımcı olmaktadır (Gülbahar, 2009; Smeda vd., 2012). Yapısal olarak blog sayfaları ile benzerlik gösterse de blog ortamındaki yazım ve paylaşımından farklı olarak bu ortamda bireyler birlikte çalışarak sayfayı oluşturma, düzenleme veya güncelleme etkinliğini gerçekleştirebilirler (Altun, 2005). Vikiler, çevrimiçi ortamda grup çalışmasını kolaylaştırarak bireyler arasında işbirliğini arttıran etkili araçlardır (Alexander, 2011; Augar, Raitman & Zhou, 2004). Kullanıcılar isterse web tarayıcısı üzerinden Viki sayfalarını kolaylıkla değiştirebilmekte hatta silebilmektedir. Sayfalar arasına bağlantı linkleri eklenerek birden fazla Viki sayfası birbirine bağlanabilmektedir (Anderson, 2007; Baltacı-Goktalay & Ozdilek, 2010; Gülbahar, 2009). Bloglardan farklı olarak Viki sayfaları, sayfaların değiştirilmeden önceki hallerinin incelenebileceği geçmiş fonksiyonuna ve önceki sayfaların geri yüklenebileceği geri al fonksiyonuna sahiptir (Anderson, 2007).

Vikiler ortaklaşa dijital öyküleme çalışması yapmak amacıyla kullanılabilir. Vikiler, farklı geçmişlere sahip ve farklı fikirleri olan çok sayıda yazarı bir araya getirerek, belirli bir öykü üzerinde işbirliği çalışması yapabilecekleri ve öykülerini geliştirebilecekleri zengin bir ortam sağlayabilir (Alexander, 2011; Smeda vd., 2012). Ayrıca vikiler dijital öyküleme süreci ile ilgili öğrencileri bilgilendirmek amacıyla kullanılabilir. Bu bağlamda web ortamında dijital öykülemeyi anlatan

birçok Viki sitesi bulunmaktadır. Vikiler öğrencilere dijital öykülerin sahip olması gereken öğelerin ve iyi bir dijital öykünün nasıl oluşturulabileceğinin öğretilmesinde kullanılabilir. Bu tarz bir yaklaşım kullanıcılara dijital öyküleme oluşturmada yardımcı olacak veya rehberlik edecek bir platformda yardımcı bir araç olarak kullanılabilir (Smeda vd., 2012).

Sosyal Ağlar

Sosyal ağ siteleri insanların internet üzerinde iletişim kurabilecekleri, bilgilerini paylaşabilecekleri etkileşimli Web 2.0 araçlarıdır. Sosyal ağlar ortak paydaları olan insanları bir araya toplayarak oluşturdukları grup arasında iletişimi, etkileşimi ve bilgi akışını sağlamayı amaçlamaktadır (Kalafat & Göktaş, 2010; Smeda vd., 2012). Boyd ve Ellison'a (2007) göre sosyal ağlar sınırlandırılmış bir sistemde, tercihe göre herkese açık bir profil ve iletişim halinde olunan kişilerin listesini oluşturma ve bu listelerde olan kişilerin sistem üzerinden diğerleri ile olan bağlantılarını izleme imkânı sağlamaktadır. Sosyal ağ siteleri kullanıcılarına aktif katılım gösterebilecekleri bir ortamda kendi ilgi ve etkinliklerini paylaşabilecekleri gibi başkalarının ilgi ve etkinliklerini takip etme fırsatı sunmaktadır (Baltacı-Göktalay & Ozdilek, 2010). Bu bağlamda çevrimiçi sosyal etkileşim ortamları, yaşam hızından etkilenmeden, insanların birbirleriyle iletişim kurabildikleri, aynı zamanda kurdukları iletişimi kişisel ve toplumsal paylaşımlara dönüştürebildikleri ortamlar olarak görülebilir (Kert & Kert, 2010).

Günümüz neslinin internet üzerinde en çok ziyaret ettiği siteler olan Facebook, MySpace, YouTube, Flickr ve Twitter gibi sosyal ağ siteleri günlük yaşamın vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir (Boyd & Ellison, 2007; McCarthy, 2010). Örneğin, Facebook en popüler sosyal ağ sitelerinden biridir. Facebook kullanıcılarına kişisel bilgilerini, fotoğraflarını, mesajlarını paylaşabilecekleri kişisel bir sayfa oluşturma imkânı sunmaktadır. Kullanıcılar yeni arkadaşlar ekleyerek, gruplar kurarak, etkinlikler oluşturarak çevrimiçi ortamda varlıklarını daha etkili olarak gösterebilmektedir (Boyd & Ellison, 2007; McCarthy, 2010). Bu ortamlarda resim, video, içerik, profil gibi paylaşımların yapılabilmesi, kullanımının kolay olması, bilginin çok hızlı analiz edilip paylaşılabilmesi kullanıcıların ilgisini çekerek her geçen gün kullanıcı sayısının artmasına yol açmıştır (Ajjan & Hartshorne, 2008).

Günümüzde, birçok sosyal ağ sitesi ortaya çıkarak ve insanların iletişim, etkileşim, işbirliği, çalışma ve hatta öğrenme sürecini yeniden şekillendirmektedir (Gülbahar vd., 2010). Sosyal ağ platformları çoklu ortam içerikleri oluşturmaya ve paylaşmaya yönelik kullanıcı dostu uygulamalar sağlayarak kullanıcılara işbirliği, iletişim, etkileşim ve küresel katılım sağlamaktadır (Smeda vd., 2012). Sosyal ağların, iletişim, işbirliği ve kaynak-materyal paylaşımı konusunda sağladığı kolaylıklar nedeniyle eğitim ortamlarında kullanımı son dönemde artmıştır. Klasik web tabanlı eğitimde bilgiyi karşı tarafa sunmaya dayalı tek taraflı bir etkileşim söz konusu iken, Web 2.0 ve buna bağlı olarak da sosyal ağlar paylaşımlı ve çok taraflı bir etkileşim sunmaktadır. Bu özellik, sosyal ağları eski sistemlere göre avantajlı konuma getirmektedir. Yapılan araştırmalar ve uygulamalar önümüzdeki yıllarda sosyal ağların eğitimin bir parçası haline geleceğini göstermektedir (Barış, 2011).

Mazman ve Usluel'e (2010) göre günümüzde öğrencilerin çevrimiçi sosyal etkinliklere çok fazla zaman ayırması sosyal ağların eğitim ve öğretim bağlamında kullanılabilmesi fikrini güçlendirmektedir. Özellikle sosyal ağların sahip olduğu özelliklerin motive edici olması, iletişim ve etkileşimi artırarak bireyler arasında informal öğrenmelerin gelişmesini sağlamaktadır (Ajjan & Hartshorne, 2008; Lee & McLoughlin, 2008). Sosyal ağlar kullanıcı katılımı ve etkileşimine dayandığından, aktif ve sosyal öğrenme için gerekli bilgi paylaşımı ve işbirliğini arttırmaktadır (Ajjan & Hartshorne, 2008). Sosyal ağ sitelerinin bireyler arası iletişimi, çoklu ortam paylaşımını ve işbirliğini desteklemesi özellikle sosyal bilişsel kuram ve yapılandırmacı öğrenme kuramının öğrenme sürecine yönelik önermeleriyle örtüşmektedir. Sosyal ağlar, bireylerin çevreleriyle etkileşim içerisinde olacağı, zengin öğrenme yaşantıları geçirebilecekleri ortamlar olarak kullanılabilirler. Ayrıca yapılandırmacı öğrenme anlayışında gerçek durumlara dayalı sorun çözme, işbirliği, bireysel olarak keşfetme özellikleri dikkat çekmektedir. Bu bağlamda, bireysel yönlendirme esnekliği, iletişim ve çoklu ortam paylaşım özellikleri nedeniyle sosyal ağ siteleri, yapılandırmacı anlayışı dayalı öğrenme ortamlarını destekleyebilir (Kert & Kert, 2010).

Sosyal ağ uygulamalarının öğrenciler arasındaki popülerliği göz önüne alındığında ve günümüz öğrencilerinin daha fazla özerkliğe, iletişime, etkileşime ve sosyal deneyimlere dayalı öğrenme ortamlarına yönelik beklentilerinin artması

(McLoughlin & Lee, 2007) sosyal ağ uygulamalarının eğitim ortamlarında kullanılmasını kaçınılmaz hale getirmektedir. Bu bağlamda özellikle dijital öyküleme etkinliklerinin sosyal ağ uygulamaları üzerinden gerçekleştirilmesinin hem öğrencilerin ilgi ve motivasyonlarını artıracak hem de öğrenci merkezli aktif öğrenmenin sağlanmasında faydalı olacağı düşünülmektedir. Bu amaçla dijital öyküleme çalışmaları için tasarlanacak web tabanlı bir öğretim ortamının Facebook, Youtube gibi sosyal ağ sitelerinin faydalı özelliklerini kullanarak dijital öykülerin oluşturulması ve paylaşılmasında kullanılabilir (Smeda vd., 2012).

Mashup (Web Derlemesi)

Mashup, Web 2.0 ile hayatımızı giren, bir veya birden fazla farklı veri kaynağını kullanarak bütünleşik uygulamalar oluşturma tekniğidir. Mashup kelimesini tam olarak Türkçe'ye çevirmek zor olduğundan “Daha Kullanışlı Karışım” veya “Web Derlemesi” anlamında da kullanılabilir. Bir mashup uygulamasının amacı tek başına çok fazla işlevsel olmayan verileri daha kullanışlı, bazen eğlenceli, bazen analiz edilebilir ve hatta getiriye dönüştürebilir hale getirmektir (Yalçın, 2007). Bir mashup resim, video veya müzik gibi farklı çoklu ortam öğelerini kullanarak yeni bir ürün oluşturulmasını sağlayan web uygulamasıdır. Bir müzik karışımında iki veya daha fazla müzik bir araya getirilerek, bir video karışımında ise birden fazla video klip bir araya getirilerek ortaya yeni bir ürün konulabilir (Smeda vd., 2012). Genel olarak bir mashup farklı kaynaklarda yer alan metin, ses, görüntü ve video türündeki içeriğin bir araya getirilmesi, düzenlenmesi ve derlenerek yeni bir tasarım ile sunulması olarak tanımlanabilir. Mashuplar farklı kaynaktan gelen veriyi farklı kombinasyonlar ile oluşturabildiğinden neredeyse sınırsız olasılıkta mashup üretmek mümkün olmaktadır.

Aslında dijital öyküleme sürecinde öğrenciler, tek başına çokta anlam ifade etmeyen çoklu ortam öğelerini derleyerek bir mashup oluşturmakta, öyküleri ve yaptıkları seslendirme ile zenginleştirmektedir. Başarılı bir dijital öykü izleyicilerin ihtiyaçlarına ve tercihlerine göre farklı türlerde veriler içermelidir. Bu yaklaşım farklı dijital öykülerin birleştirilmesinde kullanılabilmesi gibi, farklı türlerdeki öğelerin bir araya getirilerek ilgi çekici dijital öykülerin oluşturulmasında kullanılabilir (Smeda

vd., 2012). Bu bağlamda web ortamında dijital öyküleme için kullanılacak çevrimiçi editörler bir mashup uygulaması görevi görürken, ortaya konulan öykülerde bir mashup olarak kabul edilebilir.

Çevrimiçi Video Uygulamaları

İnternet üzerinde oluşturulan videoların sayısı ve popülerliği her geçen gün artmaktadır (Légaré, 2010). Web 2.0'ın gelişmesi ve Youtube gibi çevrimiçi video paylaşım sitelerinin başarılı olması, videoları internet üzerinde popüler bir içerik haline getirmiştir (Grassi, Morbidoni & Nucci, 2012). Video paylaşım siteleri kullanıcılara video parçalarını çevrim içi ortama yükleme, izleme ve paylaşma imkânı sağlamaktadır (Smeda vd., 2012). Youtube gibi bazı video paylaşım siteleri videoların kişisel web sayfalarında yayınlanmasını ve yorumlanmasını sağlayacak bazı özellikler sunmaktadır (Yamamoto, Masuda, Ohira & Nagao, 2008). Bu sitelere yüklenen ve paylaşılan videoların sayısı her geçen gün arttığından yakın gelecekte videoların web ortamının ana içeriği olması beklenmektedir. Bu nedenle internet uygulamalarının video veya diğer çoklu ortam öğelerine ulaşmada sağladığı destek ve beceriler önemli hale gelmektedir (Grassi vd., 2012)

Ornellas ve arkadaşlarına (2010) göre yeni ürünler oluşturma veya yeniden düzenleme yoluyla videoları paylaşma Web 2.0 video uygulamalarının temel özelliğidir. Web 2.0 videolar oluşturma, düzenleme ve paylaşma gibi yeni bazı kavramları içerisinde barındırmaktadır. Bu videolar indirilerek başka kullanıcılar tarafından yeniden düzenlenip tekrar paylaşılabilir (Ornellas vd., 2010). Günümüzde video oluşturma, düzenleme ve paylaşma hizmeti veren birçok web sitesi bulunmaktadır. Animoto, Creaza, MixMoov, OneTrueMedia, Pixorial, VoiceThread, Youtube ve Kaltura gibi bazı web siteleri kullanıcılara videolarını kolayca düzenleme veya paylaşma hizmeti sağlamaktadır. Bu siteler genellikle web tabanlı video editörlerine sahiptir. Web tabanlı bir video editörü kullanıcılara video içeriğini bir web tarayıcısı üzerinde düzenleme imkânı sağlamaktadır. Bu video editörleri video kaydetme, kesme, iki veya daha fazla videoyu birleştirme, ses ekleme ya da sesleri düzenleme gibi birçok görevi yapabilme kapasitesine sahiptirler (Wang, Lin, Lu & Lin, 2012). Bu uygulamalar sayesinde kullanıcılar tek başlarına ya

da başkaları ile işbirliği halinde zaman ve mekândan bağımsız olarak videolar oluşturabilmekte ve kolayca paylaşabilmektedir.

Dijital öyküler genellikle bir sunum veya video şeklinde oluşturulmaktadır (Smeda vd., 2012). Web 2.0 video uygulamalarının ortaya çıktığı ilk yıllarda dijital öyküler masaüstü bir yazılımla oluşturulduktan sonra Youtube vb. sitelerde yayınlanmaktaydı (Ferretti vd., 2009). Günümüzde ise dijital öyküler web tabanlı video editörleri ile oluşturulabilmekte ve oluşturan öyküler Youtube veya benzer Web 2.0 sitelerine kolayca yüklenerek yayınlanabilmektedir. Bu sayede diğer kullanıcılar bu ortamların sağladığı bazı özellikler sayesinde yayınlanan dijital öyküler ile ilgili yorum ve fikirlerini paylaşarak etkileşimde bulunabilmektedir (Snelson & Sheffield, 2009).

Bu çalışma kapsamında dijital öyküleme çalışmalarında kullanılacak en uygun açık kaynak koldu veya ticari Web 2.0 video platformları incelenmiştir. Bu inceleme sonucunda sağladığı avantajlar bakımından en uygun platformun Kaltura Video Platformu olduğuna karar verilmiştir. Kaltura açık kaynak kodlu bir video platform olup, tasarımcılar tarafından oluşturulacak ortamlara entegre edilebilmektedir. Bu platform yayınlama ve gösterme ortamı olarak Adobe Flash teknolojisini kullanmaktadır. Kaltura sahip olduğu “Basit Editör” ve “Gelişmiş Editör” ile web tabanlı olarak video oluşturma ve paylaşma imkânı sağlamaktadır. Bu editörler sayesinde kullanıcılar çevrim içi ortamda video oluşturabilmekte ve düzenleyebilmektedir. Resim, video ve sesler ile oluşturulan yeni videolarda öğelere geçiş efektleri ve yazılar eklenebilmektedir. Kaltura platformu kendisi ÖYS hizmetleri sağlarken, ayrıca farklı ÖYS’ler ile birlikte çalışabilmektedir. Ayrıca bu sistem video yükleme, kesme, düzenleme ve dönüştürme gibi birçok özellik sağlamaktadır. Kaltura uzaktan öğrenme sürecinde öğretmen ve öğrenciler canlı video yayını ya da istenildiğinde yayın yapmayı sağlayan bir ortam sunmaktadır. Öğretmenler bu özellikleri kullanarak çevrimiçi kurslar düzenleyebilir, öğrenciler ödevlerini video olarak yükleyebilir, sorular sorabilir, web kamerası ile karşılıklı görüşmeler ve tartışmalar gerçekleştirebilirler (Rahim, Sun, Begum, Hussain & Jabeen, 2011; Wang vd., 2012).

2.2.6.2. Dijital Öyküleme ve Web Macerası

Eğitim teknolojisi uzmanları eğitimde internetin etkili bir şekilde kullanılması ve interneti öğretme ve öğrenme sürecinin bir parçası haline getirmek amacıyla bazı web tabanlı uygulamalar geliştirmişlerdir. Bu web tabanlı uygulamalardan biride WebQuest uygulamasıdır (Gökalp, 2011). WebQuest fikri ilk olarak 1995 yılında Bernie Dodge tarafından San Diego State Üniversitesi'nde ortaya konulmuştur. Daha sonra Tom March'ın katkılarıyla gelişimine devam etmiştir. Webquest kelimesine Türkçe kaynaklarda “Ağ Araştırması”, “Web Sorgusu”, “Web Macerası”, “Ağ Sorgulaması” gibi isimler verildiği görülmektedir. Daha kapsamlı bir etkinliği belirtmesi nedeniyle bu çalışmada “Web Macerası” kavramının kullanılması daha uygun görülmüştür.

Dodge (1997), Web Macerasını, bilgilerin tamamının veya büyük bir kısmının internet kaynaklarından edinildiği ve öğrenenin etkileşim içinde olduğu, araştırmaya yönelik aktiviteler içeren bir öğretim etkinliği olarak tanımlamaktadır. Bu etkinlik sayesinde öğrencilerin internetteki kaynaklarla etkileşim sağlaması ve tamamen bu kaynaklardan öğrenmesi amaçlanır. Halat (2008) Web Macerasını öğrencilerin bir etkinlik veya duruma aktif olarak katılabilecekleri ve interneti bir kaynak olarak kullanabilecekleri bilgisayar tabanlı öğretim ve öğrenme modeli olarak tanımlamıştır. Hassanien (2006) ise Web Macerasını etkileşimli bir öğrenme yolculuğunda öğrencilere yardımcı olan heyecan verici bir araç olarak ifade etmektedir. İlgili literatürde çok fazla tanım olmasına rağmen Akçay (2009), Web Macerasını genel olarak *“öğrencilerin İnternet’i bir kaynak olarak kullandıkları, özellikle üst düzey düşünme becerilerine hitap eden, öğrencilerin sonunda bir ürün ortaya koydukları ve öğrencilerin sınıf ortamı dışında da bireysel veya işbirlikçi olarak çalışmalarına imkân tanıyan bilgisayar ve internet tabanlı öğretim ve değerlendirme yöntemi (s. 17)”* şeklinde tanımlamıştır.

Web Maceraları genellikle grup etkinliklerinden oluşur, öğrenciler için rol oynama içerir ve tek veya birden fazla öğrenme alanını kapsayabilir. Web Maceraları, birkaç saat süresinde tamamlanan “kısa süreli” çalışmalar olabileceği gibi, bir hafta ile iki ay arasında süren “uzun süreli” çalışmaları da kapsayabilir. Kısa süreli bir Web Macerası bilgi edinimi ve öğrencilerin elde ettikleri bilgiyi

bütünleştirmelerini sağlamaktır. Bu süreç sonunda öğrenci büyük miktarda yeni bilgiyle uğraşmış ve bu yeni bilgileri anlamlandırmış olmaktadır. Uzun süreli Web Macerası ise; mevcut öğrenci bilgisini artırma, elde edilen bu bilgiyi sınıflandırma ve bu bilginin öğrenci tarafından anlamlandırılmasını sağlamaktır. Uzun süreli bir Web Macerası tamamladıktan sonra öğrenci, büyük miktardaki bilgiyi derinlemesine analiz etmiş ve belli yollarla bilgiyi yeni biçimlere dönüştürmüş olur. Dolayısıyla kazandığı bilgi ile yeni şeyler üretmiş olur (Dodge, 1997).

Web Maceraları, öğrencilerin internet üzerinden bireysel veya işbirliği içinde çalışmalarını gerektiren etkinlikler içermektedir. Öğrencilerin etkinlikleri gerçekleştirirken adım adım takip etmeleri gereken basamaklar vardır. Etkili bir Web Macerasının sahip olması gereken bölüm ve özellikler ilgili literatürde şu şekilde sıralanmaktadır (Dodge, 1997; Gülbahar, 2009; Halat 2007).

Giriş: Öğrenciyi konuya ve kendisini nelerin beklediğine yönlendirmelidir. Farklı fikir, anlatım ve yöntemlerle öğrencinin ilgisini uyandırmalıdır. Durumu ortaya koymalı ve duruma ilişkin ön bilgi sunmalıdır. Bu aşamanın en önemli özelliği çalışma veya etkinliğin öğrenciye çekici veya ilginç bir senaryo veya hikâye olarak sunulmasıdır.

İşlem(Görev): Bu bölümde, öğrenciye verilmek istenen veya öğrencinin kazanması gereken bilgi farklı bir yöntemle sunulmalı ve etkinliğin sonunda öğrencinin ne yapması gerektiğine ilişkin bir açıklama içermelidir. Bu bölümün en önemli özelliği verilen görevlerin öğrenci için anlamlı, yapılabilir, ilginç ve eğlenceli olmasıdır. Hedefe ulaşmak için hazırlanan görev sayısı öğretmene ve konu içeriğine göre farklılık gösterebilir.

Bilgi Kaynakları: Öğrenci işlemi gerçekleştirirken yardımcı olması amacıyla öğretmen tarafından hazırlanmış veya belirlenmiş web sitelerinin adreslerinden oluşur. Web ortamı dışındaki kaynakları da içerebilir.

Süreç: Bu aşama bir etkinlik planı veya yönergesi gibi düşünülebilir. Açık bir şekilde tanımlanmış işlem adımlarından oluşur. İşlemi başarmak için gerçekleştirilmesi gereken sürecin gözden geçirilmesini sağlar. Öğrenmeye ilişkin tavsiyeler sunabilir.

Değerlendirme: Elde edilen bilgilerin ne şekilde organize edileceğini, sonuçların nasıl değerlendirileceğini, değerlendirme kriterlerinin neler olduğunu

içerir. Öğrencinin yapmış olduğu çalışma genelde derecelendirme ölçeği (rubrik) kullanılarak öğretmen tarafından değerlendirilir.

Sonuç: Öğrenciler, ne öğrendikleri ve ne başardıklarına ilişkin özet bilgiyi bu bölümde bulabilirler. Bu aşamada, öğrencinin ne öğrendiği/öğrenmesi gerektiği hatırlatılır, öğrencinin deneyim kazanması, bilgilerini geliştirme ve uygulaması için yardım edilir. Deneyimlerini diğer alanlara genişletmeleri konusunda teşvik edilirler. Bu aşamada, öğrencilerin elde ettikleri sonuçları akranlarıyla ve diğer kişilerle paylaşabilmeleri sağlanır.

Web Macerası oluşturma sürecinde öğretmen kaynakları belirledikten sonra konuyu günlük hayatla ilişkilendirebileceği bir örnek olay veya problem cümlesi belirlemelidir. Daha sonra yapılacak etkinlik kazanımlara göre basamaklara ayrılır. Öğrencilerin bu süreci tamamladıktan sonra bir öğrenme ürünü ortaya koymaları önemlidir. Burada öğretmen öğrencilerden, sunum, drama, poster vb. etkinlikler isteyebilir. Süreç boyunca öğrencilerin değerlendirilmesi için derecelendirme anahtarları hazırlanır. Öğrenciler Web Macerasını değerlendirme basamağında bu derecelendirme anahtarını görebilirler. Böylece öğrencilerin istenilen yönde çalışmaları sağlanır (Çığırık, 2009).

Halat'a (2007) göre Web Maceralarının öğrenci ve öğretmenler için bazı faydaları vardır. Öğrenciler açısından;

- yeni bilgilere ulaşmada, geleneksel ders kitabı kullanımından farklı olarak bilgi edinme kaynakları ve yolları sağlar,
- öğrendiği bilgileri farklı bir ortamda uygulama veya aktarma becerisi kazandırır,
- edindiği bilgiyi organize edebilme yeteneğini geliştirir,
- verilen bilgi veya yönergeleri takip edebilme becerisi kazandırır,
- aktif olarak kendi kendine bilgi kazanımını sağlar,
- teknoloji kullanım uyumluluğunu artırır,
- sanal bir ortamda bir işi yapıyormuş gibi yaparak deneyim kazanmasını sağlar,
- grup çalışmasını destekler,
- problem çözme becerisini geliştirir.

Öğretmen açısından;

- farklı bir değerlendirme modeli sunar,
- öğrencinin verilen bilgiyi ne kadar ve ne aşamada kullanabildiğini gösterir,
- öğrencilerinin teknoloji kullanma becerilerini değerlendirme fırsatı sağlar,
- kişisel beceri ve kabiliyetlerinin gelişmesinde önemli rol oynar.

Web Macerası sınıfta teknoloji uygulamalarının eleştirel düşünme, bilgiyi uygulayabilme ve sosyal etkileşime yardımcı olabileceğini gösteren bir uygulamadır. Web Macerası öğrencilerin internet kaynakları ile etkileşimini teşvik ederek öğrencilerin farklı bilgileri kullanıp var olan problemleri çözmelerini sağlayan ve anlamlı bir şekilde öğrenmelerini destekleyen sorgulamaya dayalı bir araçtır (Lim & Hernández, 2007). Bu nedenle Web Maceraları yapılandırmacılık anlayışı ile ortaya çıkan öğrenci merkezli öğrenmede etkin rol oynayarak eğitim-öğretime sürecine kolaylıklar sağlamaktadır (Akçay, 2009). Web Maceraları öğrencilerin sosyal etkileşime dayalı bir ortamda iletişim, yansıtma ve alıştıırma faaliyetlerini arttırarak bilginin yapılandırılması sürecinde yardımcı olmaktadır. Öğrenciler bilgilerini paylaşarak, fikirlerini tartışarak, kaynakları ortaklaşa kullanarak, grup tartışmaları ile problemleri çözerek, aktif işbirliği yaparak öğrenme fırsatı bulurlar. Web Macerası çalışmaları ile öğrenciler öğrenme sürecinde çok çeşitli bakış açılarını görebilir ve bu farklılıkları kendi öğrenmelerinde kullanabilirler (Lim & Hernández, 2007). Gerçek öğrenme ortamında öğrencileri birbirine bağlayarak, aktif katılım ve işbirliği içerisinde aralarındaki sosyal etkileşimi arttıran Web Maceraları sosyal yapılandırmacılığın eğitimde uygulanmasında kullanılabilir bir yaklaşım olarak görülmektedir (Simina & Hamel, 2005).

Web Maceraları öğretme ve öğrenme sürecine teknolojinin entegrasyonu amacıyla yaygın olarak kullanılan araçlar haline gelmiş ve aktif öğrenme sürecinde internetin önemli bir araç olarak kullanılmasını arttırmıştır (Halat, 2007, 2008). Web Maceraları problem çözme, bilgiyi işleme ve işbirliği için teknolojik açıdan zengin gerçekçi öğrenme ortamları sağlamaktadır (Teclehaimanot & Lamb, 2004). Öğrencilerin bilgi teknolojisi ve okuryazarlıklarını geliştirken araştırmaya dayalı, katılımcı ve öğrenci merkezli etkinlikler sayesinde öğrencilerin üst düzey düşünme ve problem çözme becerilerini geliştirmektedir (Russell vd., 2008). Ayrıca

öğrencilerin ilgi ve motivasyonlarının arttırılmasında önemli bir araç olarak kullanılmaktadır (Lim & Hernández, 2007; Russell vd., 2008).

İlgili literatür incelendiğinde Web Maceralarının dijital öyküleme çalışmalarında etkinlik planı şeklinde kullanıldığı web siteleri olmasına rağmen, dijital öyküleme ve Web Maceralarını ilişkilendiren teorik ya da deneysel bir çalışmaya ulaşılamamıştır. Web Maceralarını proje çalışması yapılan derslerde sürecin izlenmesi ve yönlendirilmesinde başarılı bir yöntem olması (Gülbahar, Kalelioğlu ve Madran, 2008) nedeniyle dijital öyküleme çalışmalarında öyküleme sürecinde Web Maceralarının kullanılmasının faydalı olacağı düşünülmektedir. Bu sayede öğretmenin sürece hakim olması kolaylaşırken, benzer şekilde öğrencilerin dijital öyküleme sürecini anlamaları ve süreci başarılı bir şekilde gerçekleştirmeleri kolaylaşacaktır.

2.2.6.3. Dijital Öyküleme ve Elektronik Portfolyo

Günümüzde neredeyse her alanda portfolyolar kullanılmaktadır. Portfolyolar ilk olarak sanatçı, mühendis ve mimarlar tarafından ortaya koydukları ürünleri görsel olarak sunmak amacıyla kullanılmıştır. 1990'lı yıllara gelindiğinde ise eğitim ortamlarında da öğrencilerin yazılı ve görsel ürünlerinin toplandığı dosyalar olarak kullanılmaya başlanmıştır. İlk zamanlarda daha çok basılı kâğıt ve çizimleri düzenli olarak içeren dosyalar halinde oluşturulmuştur. Günümüze yaklaştıkça eğitim ortamlarına teknoloji entegrasyonu uygulamalarının artması ile birlikte portfolyoların amaç ve tasarımı elektronik ortamlara uygun olarak değişim göstermiştir (Hopper, 2012). Barrett (2001) portfolyoyu, öğrenenin öğrenme sürecinde ortaya koyduğu çalışmaları içeren, zaman içindeki gelişimini ve değişimini göstermek üzere planlı ve amaçlı olarak biriktirdiği, seçtiği, düzenlediği ve sunduğu çalışmalarının toplamı olarak tanımlamaktadır. Benzer şekilde Akdoğan-Yeşilova (2011) öğrencinin, öğrenme sürecinde hazırlamış olduğu çalışmaların belirli bir amaç çerçevesinde toplanması ve her bir çalışmanın öğrencinin gelişimi adına ne ifade ettiğine yönelik yansıtımlar yazılması ile oluşturulan, öğrencinin süreç içerisindeki gelişimi gösteren dosyalar olarak tanımlamaktadır.

Portfolyo ortamında ilk zamanlarda oluşturulan ürünler genellikle kâğıt üzerine yapılan çalışmalar şeklinde arşivlenirken, teknolojinin gelişmesi ile birlikte önce

kaset, disket, CD gibi manyetik ortamlarda sonra da, DVD, taşınabilir disk gibi elektronik ortamlarda saklanmaya başlanmıştır (Barış, 2011). Bilişim teknolojilerinin gelişmesiyle portfolyolar öğrencilerin basılı çalışmalarının toplandığı dosyalar olmaktan çıkıp, çalışmaların daha geniş kitlelerle paylaşılmasını kolaylaştıran, herkesin rahatça ulaşabileceği, kolayca düzenleme ve düzeltmeler yapılabilen, dünyanın herhangi bir yerinden sadece internet bağlantısıyla ulaşılabilen elektronik portfolyolara (e-portfolyo) yerini bırakmıştır (Chambers ve Wickersham, 2006; Döşlü, 2009). Genel olarak e-portfolyolar içerdikleri ürünler açısından klasik portfolyolara benzemekle birlikte, dijital ortamda metin, ses ve görsellerden oluşan ürünlerin birbirleri ile bağlantılı olarak düzenlenmesi ve bir araya getirilmesi ile oluşmaktadır (Abrami & Barrett, 2005; Barrett, 2001, 2005b; Chen, 2002). Gülbahar ve Köse (2006) ise, e-portfolyoları öğrenciler tarafından oluşturulan özgün ürünlerin, elektronik ortamda dijital olarak bir araya getirilerek saklandığı “elektronik ürün dosyası” olarak adlandırmakta ve genellikle web-tabanlı bir koleksiyon olduğunu vurgulamaktadır. İlgili literatürde e-portfolyo ile ilgili olarak farklı akademik alan ve amaca göre çeşitli tanımlar ve kavramlar olsa da bunlar benzer özellikler göstermektedir. İlköğretim ve ortaöğretimde “dijital portfolyo”, “dijital öyküleme”, “dijital öğrenme portfolyoları”, yükseköğretimde “elektronik portfolyo”, “e-portfolyo”, “webfolyo”, “efolyo” gibi farklı kavramların kullanıldığı görülmesine rağmen genel olarak “e-portfolyo” kavramını ile karşılaşılmaktadır (Hallam & Creagh, 2010; Hopper, 2012).

Portfolyolar yapısına, içeriğine ve biçimine göre farklı amaçlarla kullanılabilir. Hartmann (2004) portfolyoları öğrenme portfolyoları ve değerlendirme portfolyoları olarak iki geniş gruba ayırmıştır. Öğrenme portfolyoları öğrencilerin öğrenme süreçlerini zaman içinde sistematik olarak yansıtmasını ve bazı yetenek ve becerilerini geliştirmelerini sağlayacak bir yapı sunar (Zubizaretta, 2004; Aktaran: Kearney, 2009). Abrami ve Barrett (2005) portfolyoları çalışma, sunum ve değerlendirme portfolyoları olarak üçe ayırmaktadır. Çalışma portfolyosu, tamamlanmış projeleri veya öğrencilerin devam eden çalışmalarını içermektedir. Sunum portfolyosu öğrencilerin çalışmalarının en iyi örneklerini içermektedir. Değerlendirme portfolyosu ise, öğrenme hedeflerinin gerçekleştirildiğini gösteren öğrenci çalışmalarını sunmada kullanılmaktadır.

Lorenzo ve Ittelson (2005) e-portfolyoların öğretme, öğrenme ve değerlendirme süreçleri üzerinde etkili olduğunu ifade etmektedir. e-Portfolyolar, öğrencilerin çalışmalarının toplandığı, öğrenme sürecinde yansıtma, öz-değerlendirme ve dönüt sağlayan, öğrencinin gelişimini gösteren araçlardır (Hopper, 2012). Portfolyolar, öğrencilerin öğrenme sürecine aktif katılımlarını ve öz-değerlendirme yapmalarını sağlamakta, karar verme becerilerini geliştirmekte, öğrenme sürecinde dönüt almalarını arttırmakta, öğrencilerin öğrenme süreci, stratejileri, güçlükleri ve eksiklikleri ile ilgili yansıtma ve değerlendirme yapmalarına izin vermektedir (Abrami & Barrett, 2005). Ayrıca e-portfolyolar öğrencilerin öğrenme deneyimleri hakkında bilgi toplama ve sunmada, ne öğrendikleri hakkında detaylı bir hesap oluşturmada ve yansıtma yapmada esnek bir yol sağlarken (Bennett & Lockyer, 2007) öğretmenlerin öğrencilerinin çalışmalarına yönelik detaylı dönütler vermesi sağlanabilir (Ahn, 2004). e-Portfolyoların değerlendirme aracı olarak, öğrenci merkezli bir yaklaşım sunma, problem çözme sürecinde öğrenme, öğrencilerin yansıtıcı ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirme ve öğrenme alanı bilgi ve becerileri konusunda sorumluluk sağlama gibi çeşitli pedagojik avantajları vardır (Arter, 1995; Aktaran: Hopper, 2012). Kısacası bir e-portfolyo öğrencilerin çalışmalarının toplamak, öğrenci yansıtma faaliyetlerini arttırmak ve zaman içindeki gelişimlerini göstermek amacıyla kişisel bir öğrenme ortamı olarak kullanılabilir (Hopper, 2012).

Portfolyolar teknolojiyi bir araç olarak kullanarak öğrencilerin çalışmalarını ortaya koymak amacıyla video, resim, taranmış doküman, link, makale ve dijital öyküler gibi öğeleri içerebilir (Hopper, 2012). Barrett (2006b) dijital öyküleme ile e-portfolyo arasında bir ilişki olduğunu ifade etmektedir. Bir e-portfolyoda öğrencilerin zaman içerisindeki öğrenme sürecini, çabalarını ve başarılarını gösteren çalışmaları yer almaktadır. Dijital öykü ise öğrencinin görseller ve müzikler kullanarak kendi sesi ile duygusal bir şekilde anlattığı video formatında bir öyküdür. Bu bağlamda dijital öyküleme sayesinde öğrenci, öğrenme sürecini ve sahip olduğu nitelikleri gösteren, yansıtma yapabileceği kişisel öyküler oluşturabilir (Barrett, 2006b).

İlgili literatürde, dijital öyküleme ve portfolyo çalışmalarının dinamik olarak birleştirilmesinin özellikle anlamlı öğrenme ve yansıtıcı düşünme sürecinde olumlu

sonuçları olduğu ifade edilmektedir (Barrett, 2004; Kearney, 2009). Dijital öyküleme çalışmalarının yansıtıcı bir portfolyo oluşturmada güçlü bir araç olabileceği vurgulanmaktadır. Barrett'e (2005c) göre, e-portfolyo oluşturma sürecinde yaşanan en önemli problem öğrencilerin sürece katılımında içsel motivasyonlarının düşük olmasıdır. Bu bağlamda dijital öyküleme çalışmalarının öğrenme ve yansıtma sürecinde etkili olacağı ve özellikle çoklu ortam öğelerinin öğrencilerin portfolyo sürecine katılımlarını arttıracacağı vurgulanmaktadır. Barrett ve Carney (2005) bu iki yaklaşımın birleştirilmesi sayesinde öğrencilerin öğrenmeye yönelik motivasyonunun artacağını, portfolyo sürecine daha çok ilgi ve katılım göstereceklerini, duygularını ve düşüncelerini daha kolay aktarabileceklerini ve kendi seslerini duyurabilecekleri ifade etmektedir. Kearney'e (2009) göre dijital öyküler portfolyo ortamında öğrencilerin ürünlerinden elde ettikleri deneyimler ve yansıtma faaliyetleri arasındaki bağlantıyı güçlendirmeye yardımcı olabilir.

İlgili literatürde dijital öyküleme çalışmalarının e-portfolyo ortamında kullanılabilmesine yönelik düşünceler olmasına rağmen bu alanda geliştirilecek ortam ve araştırmalara ihtiyaç duyulmaktadır (Barrett, 2004, 2005c; Barrett ve Carney, 2005; Kearney 2009). e-Portfolyolar öğrenci ve öğretmenler tarafından sunum yazılımları ya da araçları ile akademik başarıya yönelik dijital ürünlerin web ortamında toplanması ile yansıtıcı düşünme ve eleştirel düşünme deneyimlerinin kazanıldığı web sayfalarıdır. Sosyal yapılandırıcılığa dayalı Web 2.0 ortamlarında e-portfolyo sistemi ve yönetimi daha gelişmiş, düzenlemesi kolay, kullanıcı dostu, yansıtıcı öğrenme ve daha gerçekçi değerlendirme özellikleri göstermelidir (Kim, Oh & Kwon, 2011). Birçok eğitim kurumu ticari portfolyo yazılımlarını kullanmayı tercih etmektedir. e-Portfolyo oluşturma sürecinde dijital öyküler kullanılacaksa açık kaynak kodlu özgür yazılımlara ihtiyaç olacaktır. Bu amaçla bazı ücretsiz ya da ucuz (iMovie, Moviemaker vb.) masaüstü yazılımlar kullanılabilmesi gibi çevrimiçi video düzenleme uygulamaları da kullanılabilir (Kearney, 2009). Sadik'e (2008) göre dijital öyküleme çalışmalarının yansıtıcı bir portfolyo ortamına taşınması öğrencilere öğrenme sürecinde toplama, düzenleme, yansıtma ve iletişim konusunda yaptıklarını arkadaşları ile paylaşma fırsatı vereceği için böyle bir sistem süreç değerlendirme amacıyla kullanılabilir. Bu bağlamda dijital öyküleme çalışmaları sonunda öğrencilerin oluşturdukları öyküleri öğretmen ve diğer öğrenciler ile

paylaşabilecekleri, öz ve akran değerlendirme yapabilecekleri, kendi ürünleri ve öğrenmeleri üzerinde yansıtıcı düşünme gerçekleştirebilecekleri bir e-portfolio sisteminin faydalı olacağı düşünülmektedir.

2.2.6.4. Web Tabanlı Dijital Öyküleme (e-Öyküleme) Sistemi

Günümüzde gelişen bilişim ve internet teknolojileri öğrencileri aktif hale getiren, problem çözme becerilerini geliştirmelerine olanak sağlayan ve kendi bilgilerini kendilerinin oluşturmalarına olanak veren yapılandırmacı öğrenme yaklaşımına uygun öğrenme ortamlarının oluşturulmasında önemli avantajlar sağlamaktadır (Özmen, 2004; Wang, 2009). Özellikle web tabanlı öğrenme ortamlarında da öğrenme kuramlarına uygun olarak öğrencilerin farklı kaynaklara ve bilgilere ulaşabileceği ve paylaşabileceği ortamlar oluşturulabilir (Karagiorgi & Symeou, 2005; Wang, 2009). Açık, işbirliğine ve katılıma dayalı yapısı gereği Web 2.0 araçları çağdaş eğitime uygun öğrenci merkezli ve etkileşimli ortamların tasarlanmasında eğitimin geleceği için büyük umutlar vaat etmektedir. Ancak sürekli olarak yenileri ortaya çıkan bu araçlara öğretmenlerin ayak uydurması ve derslerinde kullanmaları zor gelebilmektedir. Bu nedenle eğitim alanında Web 2.0 teknolojilerini kullanarak öğrenme deneyimlerinin nasıl tasarlanacağı konusunda düşünülmesi ve farklı farklı yaklaşımlar ortaya konulması gerekmektedir. Eğitimde teknolojinin etkili olarak kullanılabilmesi için eğitimciler öğrencilerine kaliteli bir öğrenme sağlamada etkili olacak teknolojileri belirleyerek öğrenme ortamlarını tasarlamalıdır (Bower, Hedberg & Kuswara, 2010). Bu nedenle yeni teknolojilerin öğretme ve öğrenme ortamlarında sadece gerekli teknoloji sağlamak amacıyla değil de pedagojik olarak nasıl kullanılacağı önem kazanmaktadır (McCarthy, 2010).

Günümüzde Web 2.0 teknolojilerinin yaygınlaşması ile artık öğretmen ve öğrenciler web ortamında etkileşimli eğitsel uygulamalara daha fazla ilgi göstermektedir. Özellikle internet ve mobil teknolojilerin gelişmesiyle eğlence ya da eğitsel amaçlı dijital öyküleme çalışmalarının popülerliğinin arttığı görülmektedir (Xu vd., 2011). Dijital öykülemenin eğitim sürecinde kullanılması ile ilgili yaklaşımlar da gelişen teknolojilerle birlikte değişmektedir. Özellikle Web 2.0 ortamları iyi kurgulanmış çeşitli sosyal öğrenme uygulamaları ile zenginleştirildiğinden bu yana, dijital öyküleme çalışmaları da değişerek karşımıza

çıkılmaktadır (Alexander & Levine, 2008). Alexander (2011) bu deęişim sürecini Web 1.0'dan Web 2.0'a geçiş benzetererek, günümüzde Web 2.0 teknolojileri ve sosyal ağların etkisi ile deęişim gösteren yeni dijital öyküleme yaklaşımına "Dijital Öyküleme 2.0" adını vermiştir. Bu çalışma kapsamında ise öğrencilerin dijital öykülerini web tabanlı dijital öyküleme sistemi ile tamamen web ortamında oluşturabilmeleri ve paylaşabilmeleri nedeniyle bu yeni sisteme "e-Öyküleme Sistemi" denilmesi uygun görülmüştür. Araştırmacı tarafından bu yaklaşım ile yapılan dijital öyküleme çalışması için "e-öyküleme", oluşturulan öyküler için "e-öykü" kavramının kullanılması daha uygun bulunmuştur. Aslında dijital öyküleme yaklaşımı özünde aynı olup, kavramlardaki deęişme dijital öyküleme sürecinde kullanılan ortam ve teknolojilerin deęişiminden kaynaklanmaktadır.

Günümüz eğitim ortamlarında öğretmenlerin öğrencileri ile birlikte kullanabilecekleri Web 2.0 araçlarının sayısında çok büyük artış olmuştur (Bower vd., 2010). Sosyal yazılım araçları olarak bloglar, vikiler, sosyal ağ siteleri, medya paylaşım uygulamaları, sosyal imleme hizmetleri bilginin keşfedilmesi, iletişim, etkileşim ve paylaşım amacıyla yeni pedagojik araçlar olarak kullanılabilirler (McLoughlin & Lee, 2007). Bu araçlar formal olmayan konuşma ve tartışmaları, işbirlikli içerik oluşturma ve bilgi paylaşımını desteklemekte ve öğrenenlere çok sayıda yeni fikir ve bilgiye ulaşma imkânı sağlamaktadır. Bu nedenle uygun bir şekilde kullanıldığında öğrenenin kendi öğrenmelerinden sorumlu olduğu öğrenci merkezli öğrenmeyi sağlamada yüksek potansiyelle sahiptirler (McLoughlin & Lee, 2008). Web 2.0 teknolojileri ile hayatımıza giren sosyal ağ araçlarının bireyler arasında anlık iletişim sağlanması, topluluk oluşturma ve daha çok katılım imkanı sunması gibi avantajları nedeniyle öğretim ve öğrenme modellerinin yeniden gözden geçirilmesine gerek duyulmaktadır (McLoughlin & Lee, 2008). Ancak Facebook ve bazı Web 2.0 teknolojileri doğrudan eğitsel amaçlarda kullanılmak için tasarlanmadıklarından öğretim ve öğrenme etkinlikleri için her zaman uygun araçlar oldukları söylenemez. Bu nedenle, öğretim ve öğrenme süreçlerinde kullanılmak üzere sosyal ağ sitelerinin avantajlı yönlerine sahip ve pedagojik olarak uygun yeni web sitelerinin geliştirilmesine ihtiyaç duyulmaktadır.

Son yıllarda eğitim kurumlarında öğrenme ortamları için eğitsel olarak kullanılabilecek tasarımlar yerine eğitsel olmayan tasarımların (Bloglar, Vikiler vb.)

kullanılmasına yönelik bir eğilim vardır (Ornellas vd., 2010). Bu eğitim kurumları küresel bir öğrenme ağı, işbirliği ve sosyal etkileşim sağlayan sosyal ağların sahip olduğu imkânlardan yararlanmayan, ancak köklü ve güvenli olarak gördükleri ÖYS'leri kullanma eğilimindedirler (McLoughlin & Lee, 2010). Ornellas ve arkadaşlarına (2010) göre bir ÖYS'nin zenginliği ne kadar kolay kullanılabilirdiğine ve kullanıcılar için farklı eğitim modellerine uygun kaynakları sağlayıp sağlamadığına bağlıdır. Birçok ÖYS uygulaması (Blackboard, Moodle, Sakai vb.) bulunmasına rağmen son yıllarda sosyal ağların eğitim-öğretim sürecinde kullanılmalarına yönelik artan eğilim karşısında özellikle ÖYS'lerin sosyal ağları kendi sistemlerine entegre etmeleri mi, yoksa mevcut sosyal ağların içine kendilerinin entegre olmaları mı sorusuna cevap aranmaktadır (Gülbahar vd., 2010). Günümüzde kullanılan ÖYS'lerin öğrencilere sadece kayıtlı oldukları dersleri seçmelerine izin verdiği, sosyal etkileşim araçları ve profil alanları açısından bazı sınırlılıklara sahip oldukları görülmektedir. Buna karşın günümüz öğrencileri öğrenme ortamlarında daha fazla özerklik, bağlantılılık, etkileşim, sosyal deneyime dayalı öğrenme gibi imkânların olmasını istemektedir (McLoughlin & Lee, 2007). Öğrencilerin beklentilerinin karşılanması açısından sosyal ağların var olan öğrenme uygulamalarına entegrasyonu daha etkili öğretme ve öğrenme fırsatları sağlamada önemli hale gelmiştir (Bartlett-Bragg, 2006). Ancak ÖYS'lerin ve sosyal ağların ortaya çıkış mantığının farklı olması ve bu iki uygulamanın etkili bir şekilde bütünleştirilmesinin zor olması, bu uygulamaların faydalı özelliklerini içerisinde barındırabilecek bütünlüklü yeni öğrenme ortamlarının oluşturulmasını zorunlu hale getirmektedir.

Dijital öyküleme ile ilgili literatür incelendiğinde ise dijital öykülerin çoğunlukla Windows Movie Maker, Windows Photo Story veya iMovie gibi masaüstü bilgisayar yazılımları ile oluşturulduğu görülmektedir (Barrett, 2009; Dogan, 2007; Hung vd., 2012; Lasica, 2006; Microsoft, 2010; Sadik, 2008; Wang & Zhan, 2010; Xu vd., 2011; Yang & Wu, 2012). Öğretmen ve öğrencilerin bu yazılımları kullanabilmeleri için bazı becerilere sahip olmaları veya bu becerileri geliştirmeleri gerekmektedir. Bu nedenle dijital öyküleme çalışmaları bu becerilere sahip olmayan öğretmen ve öğrencilere zor gelebilmektedir (Wang & Zhan, 2010). Ancak Web 2.0 teknolojilerinin gelişmesi ve yaygınlaşması ile öğretmenler ve

öğrenciler web üzerinde etkileşimli eğitim uygulamalarına daha fazla ilgi göstermeye başlamışlardır. Bu nedenle özellikle web tabanlı teknolojilerin dijital öyküleme çalışmalarına farklı bir boyut kazandıracığı düşünülmektedir. Yurt dışında dijital öyküleme çalışmalarında kullanılacak daha çok ticari amaçlarla hazırlanmış web tabanlı video oluşturma sitelerin olduğu (Animoto, Creaza, MixMoov, OneTrueMedia, Pixorial, VoiceThread) ve bu tarz sitelerin sayısının gün geçtikçe arttığı görülmektedir. Bu sitelerin en önemli avantajı, çevrimiçi ortama görsel ve işitsel öğelerin yüklenebilmesi, bu öğelerin çevrimiçi editörleri kullanarak animasyon, video veya sunum haline getirilebilmesi ve yine çevrimiçi ortamda paylaşılabilmesidir. Ancak bu siteler incelendiğinde büyük çoğunluğunun ticari uygulamalar olduğu, eğitsel açıdan esnek ve özelleştirilebilir, pedagojik açıdan ise kullanışlı olmadıkları görülmektedir. İlgili alanda eğitim kurumlarında web tabanlı dijital öyküleme çalışmaları için geliştirilen bir sistem olup olmadığı incelendiğinde ise, ABD’de Virginia Üniversitesi’nin, yükseköğretimde bir proje kapsamında web tabanlı dijital öykü oluşturma sistemi (www.primaryaccess.org) geliştirdiği görülmektedir. Bu sistemde sadece belirli konularda sınırlı araçlarla dijital öykü oluşturulabilmektedir. Ayrıca öğrenci ve öğretmenler için iletişim ve etkileşim sağlayacak bir özelliğinin olmadığı görülmektedir. Sonuç olarak, dijital öyküleme araştırmalarında web tabanlı uygulamalar konusunda araştırma eksikliği olduğu ve bu konuda güncel teknolojiler ve pedagojiler açısından zengin bir ortama ihtiyaç olduğu görülmektedir.

Bu amaçla çalışma kapsamında, öğrencilerin zengin çoklu ortam öğelerine sahip dijital öykülerini çevrimiçi ortamda oluşturabilecekleri ve yayınlatabilecekleri pedagojik olarak uygun, kullanımı kolay, iletişim ve etkileşim açısından zengin web tabanlı bir öğrenme sistemi geliştirilmiştir (Demirer & Sahin, 2012). Bu sistem yapı olarak öğrencilerin oluşturdukları dijital öyküleri öğretmen ve diğer öğrenciler ile paylaşabilecekleri, öz ve akran değerlendirme yapabilecekleri, kendi ürünleri ve öğrenmeleri üzerinde yansıtıcı düşünme gerçekleştirebilecekleri basit bir e-portfolyo sistemi olarak düşünülebilir. Ayrıca bazı Web 2.0 araçlarının Web Macerası uygulaması ile birlikte Kultura video platformu ile bütünleştirildiği dinamik ve etkileşimli bir yapıya sahiptir. Bu sistem genel anlamda sosyal ağlarda (Facebook, Youtube vb.) olduğu gibi bireyler arasında iletişim ve etkileşimi arttıran sosyal bir ağ

kurmayı ve bazı masaüstü yazılımlarındakine (iMovie, Movie Maker vb.) benzer şekilde video oluşturabilme yeteneğini çevrimiçi olarak sağlamayı amaçlamaktadır. Bu sistem sayesinde, öğrenciler çevrimiçi video editörlerini kullanarak dijital öykülerini oluşturabilecek, belirli bir konu veya tema altında Youtube ya da Facebook'a benzer bir paylaşım duvarında paylaşabileceklerdir. Kendi öyküleri veya arkadaşlarının hazırladığı öykülere puan verip, yorum yazabilecekleri gibi, bu öyküler arasında arama ve listeleme yapabileceklerdir. Ayrıca öğrencilerin iletişim ve etkileşimini arttırmak amacıyla profil bilgileri, mesaj kutusu, duyurular, haftanın enleri, anlık mesaj panosu, arkadaşlarım penceresi, bire-bir sohbet gibi uygulamalar yer almaktadır.

Sistemin öğretmen kontrolünde öğrenciye rehberlik edebilmesi ve e-öyküleme etkinliklerinin öğrencilerle paylaşılması için akıllı bir Web Macerası uygulamasının sisteme eklenmesinin uygun olacağı düşünülmüştür. Bu Web Macerası uygulaması basit bir Viki uygulaması olup, bu sayede ders öğretmeni bağımsız olarak Web Macerası oluşturabildiği gibi farklı öğretmenler aynı macerayı düzenleyebilmekte ya da kopyalayarak farklı maceralara dönüştürebilmektedir. Benzer şekilde dijital öyküleme süreci ve e-öyküleme sistemi hakkında öğrencilerin bilgilendirilmesinde kullanılan "Yardım" bölümündeki sayfalar basit bir Viki uygulaması olup yönetici veya öğretmenler tarafından oluşturulabilmekte, istenildiğinde tekrar tekrar düzenlenebilmektedir. Ayrıca Web Macerası sayfası altında öğrencilerin dijital öyküleme sürecinde öykü metinlerini yazdıktan sonra bu öyküleri sisteme yükleyebilecekleri, diğer öğrencilerin yorum ve önerilerini yazabilecekleri basit bir Blog uygulaması bulunmaktadır. e-Öyküleme sisteminin özellikleri genel olarak şu şekilde listelenebilir:

- İletişim ve etkileşimi arttırmak ve daha hareketli bir ortam oluşturabilmek amacıyla Web 2.0 araçları ile uyumlu olarak tasarlanmıştır.
- Öğretmen ve öğrenciler için kolay öğrenilebilir, esnek bir arayüze sahiptir.
- Öğrenciler Web Macerası uygulaması ile yeni veya eski e-öyküleme etkinliklerini kolayca takip edebileceklerdir.
- Öğrenciler hiçbir masaüstü yazılıma ihtiyaç duymadan çevrimiçi video editörlerini kullanarak dijital öyküler oluşturabileceklerdir.

- Öğrenciler oluşturdukları öyküleri istedikleri zaman tekrar düzenleyebileceklerdir.
- Öğrenciler oluşturdukları e-öyküleri seçilen tema ya da konunun altında anasayfa da yer alan paylaşım duvarında yayınlatabileceklerdir.
- Sistem ile tamamen derse veya sınıfa özgü bir paylaşım ve öğrenme ortamı sağlanacaktır.
- Öğrenciler kendi e-öyküleri ya da diğer öğrencilerin hazırladığı e-öyküler arasında arama yapabileceklerdir.
- Öğrenciler kendi e-öyküleri ya da diğer öğrencilerin hazırladığı e-öyküleri en yeni, en çok izlenen, en çok puan alan ve tema kategorilerine göre filtreleyerek listeleyebileceklerdir.
- Öğrenciler arkadaşlarının bilgilerini ve e-öykülerini profil sayfalarını ziyaret ederek görebileceklerdir.
- Öğrenciler haftanın veya tüm zamanların en çok izlenen ve en çok puan alan e-öykülerini görebileceklerdir.
- Öğrenciler öğretmen veya arkadaşları tarafından yapılan duyuruları görebilecek ve isterlerse duyuru ekleyebileceklerdir.
- Öğrenciler öykülere yorum yazarak öyküler üzerinde tartışabileceklerdir.
- Öğrenciler kendi e-öykülerine puan vererek öz-değerlendirme yapabileceklerdir.
- Öğrenciler arkadaşlarının e-öykülerine puan vererek öyküler üzerinde akran değerlendirmesi yapabileceklerdir.
- Öğrenciler öğretmeni veya arkadaşları ile anlık mesaj panosunu kullanarak eş zamanlı ve herkese açık sohbet edebileceklerdir.
- Öğrenciler mesaj kutusunu kullanarak kişiye özel mesaj bırakabileceklerdir.
- Öğrenciler arkadaşlarım panelini kullanarak çevrim içi olan arkadaşlarından istediği kişi ile birebir sohbet uygulamasını kullanarak eş zamanlı sohbet edebileceklerdir.
- Öğretmen “log sistemi” ile öğrencilerin sistem üzerindeki gezinmelerini izleyebilecektir.

Sonuç olarak, geliştirilen e-öyküleme sistemi iletişim, etkileşim, paylaşım, değerlendirme ve içerik yönetimi açısından Web 2.0 araçlarının avantajlı yönlerini kullanırken özellikle Facebook ve Youtube gibi sosyal ağ sitelerinin pedagojik açıdan faydalı bazı özelliklerini kullanmaktadır. Ayrıca sanal öğrenme ortamlarında öğrencilerin başarılı olabilmeleri için, bu ortamların öğrenci özelliklerine ve ihtiyaçlarına göre tasarlanması gerekmektedir (Gülbahar, 2009). Bu nedenle sistemin öğretmen ve öğrenci özelliklerine uygun, öğrenmesi kolay ve esnek bir arayüze sahip olması planlanmıştır. Sonuç olarak, bu sistem öğretmen ve öğrencilere kolayca dijital öykü oluşturma imkânı sunarken, iletişim, etkileşim, paylaşım ve değerlendirme konusunda büyük avantajlar sağlayacaktır.

Böyle bir sistemin hem öğretme-öğrenme sürecine hem de dijital öyküleme çalışmalarına faydalı olacağı ve bu çalışmalara farklı bir bakış açısı kazandıracığı düşünülmektedir. Bu sistem sayesinde yapılandırmacı bir yaklaşımla öğrenciyi merkeze alan, öğrencilerin aktif katılımını sağlayarak dijital öyküler oluşturabilecekleri, Web 2.0 araçları ile iletişim ve etkileşimin daha kolay olduğu bir ortam oluşturulmuş olacaktır. Web 2.0 araçlarının öğrenme ortamları ile birleştirilmesi sayesinde, sosyal yapılandırmacılık kuramına uygun olarak öğrenciler birbirleriyle karşılıklı iletişim kurabilecek, birbirlerine sorular sorabilecek, birbirlerinin yaptığı çalışmalara yorum yazabilecek ve değişik konularda düşüncelerini paylaşabileceklerdir (Shih, 2011).

Günümüz öğrencilerinin büyük çoğunluğunun sosyal ağ sitelerine alışkın olması nedeniyle dijital öyküleme sürecinde de bu tarz bir sitenin kullanılmasının faydalı olacağı ve öğrencilerin dijital öyküleme etkinliklerini gerçekleştirmede daha istekli olacakları düşünülmektedir. Wang ve Zhan'ın (2010) derslerinde gerçekleştirdiği dijital öyküleme çalışmaları sonunda öğrenciler bu çalışmaların özellikle çevrimiçi ortamda olmasının daha etkili olabileceğini belirtmişlerdir. Çünkü bu sayede öğrenciler arkadaşlarının profil sayfalarını inceleyerek onlar hakkında daha çok bilgi elde edebilecek, onlarla iletişim kurabilecek ve en önemlisi onların çalışmalarını kolayca görebileceklerdir. Arkadaşlarının çalışmalarını inceleyerek birbirlerinden öğrenme fırsatı bulabilecekler, ayrıca bu çalışmaların iyi ya da kötü yanları ile ilgili kişisel düşüncelerini ve deneyimlerini paylaşabileceklerdir.

Dijital öykülerin web ortamında yayınlanması ile öğrencilerin çalışmalarını akranları ile paylaşma fırsatı bulması ve diğer öğrencilerin çalışmalarını eleştirel gözle inceleyerek önemli deneyimler kazanması duygusal zeka ve sosyal öğrenmeye yönelik kazanımlarını arttırabilir (Robin, 2006). Waycott ve Kennedy'ye (2009) göre sosyal olarak kullanılan Web 2.0 teknolojileri öğrencilerin diğer öğrencilerin çalışmalarını görebilmelerini, bu çalışmaları gözden geçirerek üzerinde düşünmelerini ve konu hakkında diğer öğrencilerin bakış açılarını görmelerini sağlayarak öğrencilerin akranları ile bilgi paylaşımını kolaylaştırmaktadır. Sadik'e (2008) göre dijital öyküleme çalışmalarının yansıtıcı bir portfolyo ortamına taşınması öğrencilere öğrenme sürecinde toplama, düzenleme, yansıtma ve iletişim konusunda yaptıklarını arkadaşları ile paylaşma fırsatı vereceği için böyle bir sistem süreç değerlendirme amacıyla kullanılabilir.

Dijital öyküleme çalışmaları sayesinde Web 2.0 video paylaşımları ilgi çekici ve etkileşimli iletişim biçimlerinin gelişmesini sağlayacaktır (Snelson & Sheffield, 2009). Çünkü Web 2.0 teknolojileri iletişimi kolaylaştırdığı gibi, öğrenenlerin bilgiyi elde etme, oluşturma ve yayınlamasına imkan vermektedir. Bu sayede öğrenme topluluklarının oluşmasına imkân sağlayarak öğrencilerin öğrenme süreç ve çıktıları üzerinde olumlu etki yapmaktadır (Waycott & Kennedy, 2009; McLoughlin & Lee, 2008). Yang ve Wu (2011) teknolojik açıdan zengin sınıf ortamlarının öğrencilerin motivasyon ve performanslarını arttırdığını belirtmektedir. Benzer şekilde web teknolojileri ile desteklenen öğrenme ortamları öğrencilerin dönüt ve değerlendirme almasını kolaylaştırarak öğrenmenin daha etkili olmasının sağlamaktadır (Shih, 2010). Bu nedenle böyle bir sistemin dijital öyküleme sürecinde öğrencilerin sistematik olarak dönüt almasını sağlayarak motivasyonlarını arttıracacağı ve öğrenme çıktıları üzerinde olumlu etkileri olacağı düşünülmektedir.

2.3. İlgili Araştırmalar

Tsou, Wang ve Tzeng (2006) dijital öyküleme çalışmaları için çoklu ortam tabanlı öyküleme sitesi geliştirerek web tabanlı uygulamanın İngilizce dersinde öğretmenlerin öykü anlatımlarına, öğrencilerin ise öyküleri hatırlamaları üzerine etkileri incelemiştir. Bu web sitesi yönetici paneli, çoklu ortam öyküsü hazırlama modülü ve öykü oynatma modülünden oluşmaktadır. Web sitesinin uygulaması bir

ilköğretim okulunda gerçekleştirilmiştir. Çalışma sonunda İngilizce eğitiminde web tabanlı dijital öyküleme sisteminin etkili olduğu ortaya çıkmıştır. Böyle bir sistemin İngilizce eğitiminde öğretme ve öğrenme faaliyetleri açısından kaliteyi arttırabileceği, ayrıca İngilizce dersini öğrenciler için eğlenceli hale getirerek başarılarını olumlu etkileyeceği sonucuna ulaşılmıştır.

Dogan (2007) gerçekleştirdiği tez çalışmasında Houston Üniversitesi'nde yaz dönemi dijital öyküleme kursuna katılan öğretmenlerin kurstan sonra sınıflarında dijital öyküleme çalışmalarını nasıl uyguladıklarını incelemiştir. Kurs bitiminde kursa katılan tüm öğretmenlerin öğrencileri ile dijital öyküleme çalışmasını denemek için hevesli oldukları görülmeye rağmen, bu öğretmenlerden çok azının sınıflarında dijital öyküleme çalışması gerçekleştirdiği ortaya çıkmıştır. Bu durumun en önemli nedenlerinden biri öğretmenlerin öğrencileri ile dijital öyküleme çalışması yapmak için yeterince zamanlarının olmaması olarak bulunmuştur. İkinci bir neden ise özellikle yazılım ve donanım ile ilgili teknolojik alt yapı problemleri olması olarak belirtilmiştir. Bunun yanında sınıflarında dijital öyküleme çalışması gerçekleştiren öğretmenler öğrencilerinin teknoloji kullanım, sunum, araştırma, düzenleme ve yazma becerilerinin geliştiğini ifade etmişlerdir. Araştırma sonunda, dijital öyküleme çalışmalarının öğrencilerin 21. yüzyıl becerileri olarak adlandırılan becerileri olumlu bir şekilde etkilediği ve dijital öyküleme çalışmalarının farklı etkilerinin ortaya konulması için daha fazla çalışmaya ihtiyaç olduğu vurgulanmıştır.

Verdugo ve Belmonte (2007) yaptıkları araştırmada dijital öyküleme çalışmalarının altı yaşında bir grup İspanyol öğrencinin İngilizce konuşmalarının anlaşılması üzerine etkisini incelemiştir. Bu amaçla 6 devlet okulunda yarı deneysel bir çalışma gerçekleştirmişlerdir. Bulgular deney gruplarında yer alan öğrencilerin İngilizce anlama testinde kontrol grubuna göre daha başarılı olduklarını göstermiştir. Bu çalışma dijital öyküleme çalışmalarının yabancı dil eğitimde faydalı olduğunu ortaya koymuştur.

Ballast, Stephens ve Radcliffe (2008) öğrencilerin yazma becerilerini geliştirmek amacıyla dijital öyküleme etkinlikleri düzenlemiştir. Bu çalışma ile dijital öyküleme çalışmalarının altıncı sınıf öğrencilerinin yazma ve yazmaya karşı tutumları üzerindeki etkisini incelemiştir. Deney grubu öğrencilerinden Photo Story programını kullanarak dijital öykü hazırlamaları istenmiştir. Kontrol

grubundan ise bir Word belgesine öykülerini yazmaları ve sınıfa ait çevrimiçi dergide yayınlamaları istenmiştir. Uygulamanın sonunda araştırmacılar, öğrenciler ile dijital öyküleme sürecinde yaptıkları düzeltmeler hakkında görüşme gerçekleştirmiştir. Görüşme sonuçları incelendiğinde deney grubunda yer alan öğrencilerin kontrol grubu öğrencilerine göre dijital öyküleme sürecine daha çok katılım gösterdikleri ve yazdıkları öyküleri düzenleme konusunda daha dikkatli davrandıkları ortaya çıkmıştır. Bu süreçte geleneksel yazma grubunun yazdıkları öyküler üzerinde kabaca yazım denetimi ve kelime sayısı kontrolü yaptıkları ortaya çıkarken, dijital öyküleme grubunun yazdıkları öyküler üzerinde daha dikkatli davranarak uygun kelimeleri seçtikleri, cümleleri daha mantıklı sıraladıkları ortaya çıkmıştır.

Sadık (2008) gerçekleştirdiği çalışmada öğretmenlerin öğretme ve öğrenme sürecine belirli bir dijital teknolojiyi entegre etmelerine yardımcı olmayı amaçlamıştır. Bu amaçla öğrencilere bazı masaüstü ürünleri ve düzenleme araçları tanıtılmış ve öğrenciler MS Photo Story programını kullanarak kendi dijital öykülerini oluşturma konusunda teşvik edilmiştir. Öğrenciler hazırladıkları öyküleri sınıftaki diğer öğrenciler ile paylaşmışlardır. Nicel ve nitel araştırma yöntemleri kullanılan çalışmada, dijital öyküler derecelendirme ölçeği ile değerlendirilirken, teknoloji entegrasyonu ölçekler ve görüşmeler yoluyla ortaya konulmaya çalışılmıştır. Araştırmanın sonucunda öğrencilerin projelerini başarılı bir şekilde gerçekleştirdikleri ve dijital öykülerinde pedagojik ve teknolojik özelliklere dikkat ettikleri ortaya çıkmıştır. Dijital öyküleme çalışmaları öğrencilerin ders içeriğini anlamalarını arttırmış, teknoloji kullanım, işbirliği ve iletişim becerilerini geliştirmiştir. Ayrıca, dijital öyküleme, uygun dijital kaynaklar ve düzenleme araçları sağlandığı takdirde, öğrencilere öğrenme sürecinde teknolojiyi etkili olarak nasıl kullanacakları konusunda yardımcı olmakta ve kaliteli öyküler oluşturmaları konusunda motive etmektedir. Öğretmenler ise bazı sorunları dile getirmekle birlikte, dijital öyküleme çalışmalarının öğrencilerin ders içeriğini anlamalarını arttırdığını, kullandıkları pedagoji ve ders müfredatını dijital öyküleme çalışmalarını içerecek şekilde düzenlemeye istekli oldukları ifade etmişlerdir.

Shin ve Park (2008) dijital öyküleme etkinliklerinin öğrencilerin dersi anlamalarına ve derse katılımlarına etkisini ortaya çıkarmak amacıyla sanal ortamda

bir çalışma gerçekleştirmiştir. Bu amaçla üç farklı dijital öyküleme çalışması gerçekleştirilmiştir. İlk grupta sadece dinleme yapılmıştır. İkinci grupta dinleme ve etkileşim gerçekleştirilmiştir. Üçüncü grupta ise öğrenciler sanal ortamda öyküleri kendileri oluşturmuş ve izlemişlerdir. Araştırma sonunda üçüncü gruptaki öğrencilerin derse daha çok katılım gösterdikleri ve daha istekli oldukları bulunmuştur. Bu çalışma sanal dünyada gerçekçi öykü ortamlarında öğrencilerin daha çok aktif katılım gösterdiklerini ortaya koymuştur.

Skinner ve Hagood (2008) dijital öyküleme çalışmalarının sosyo-kültürel kimlik, mevcut okuryazarlık ve yeni okuryazarlıklar açısından İngilizce öğrenen iki öğrenci üzerindeki etkilerini incelemek için bir durum çalışması gerçekleştirmiştir. Bu amaçla araştırmaya katılan iki öğrenci ile hazırladıkları öykülerin incelenmesi amacıyla görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda dijital öyküleme çalışmalarının öğrencilerin İngilizce öğrenme sürecinde öyküyü anlama, basılı metinleri çözümleme, akıcı okuma, yeni sözcükler öğrenme, bilgisayarda yazma becerilerini geliştirdiği sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca dijital öyküleme çalışmaları öğrenciler için kendi yaşamlarını ve kültürel kimliklerini İngilizce olarak ifade etme ve bunlar üzerinde eleştirel düşünceleri açısından fırsat sağlarken, bunun yanında öğrenciler arasında da bir öğrenme ortamı oluşturmuştur.

Heo (2009) dijital öyküleme çalışmalarının öğretmen adaylarının teknoloji kullanmaya yönelik güvenleri ve gelecekte sınıflarında teknoloji kullanmaya yönelik tutumları üzerindeki etkisini incelemiştir. Bu amaçla 98 öğretmen adayının katılımıyla yarı deneysel bir araştırma yürütülmüştür. Araştırmaya katılan öğretmen adayları Photo Story 3 programını kullanarak dijital öykü oluşturmayı gösteren 30 dakikalık bir video seyretmişlerdir. Videoyu seyrettikten sonra öğretmen adaylarından gelecek haftaya kadar “Neden öğretmen olmak istiyorum?” konulu bir dijital öykü hazırlamaları istenmiştir. Araştırmanın sonuçları dijital öyküleme sürecine katılan öğretmen adaylarının eğitim teknolojilerine yönelik öz-yeterliklerinin arttığını ortaya koymuştur. Ayrıca dijital öyküleme sürecine katılımın öğrencilerin eğitim teknolojilerinin farklı biçimlerine uyum sağlamalarını geliştirdiği sonucuna ulaşılmıştır.

Stojke (2009) tez çalışmasında dijital öyküleme çalışmalarının öğrencilerin yazma sürecinde öğrencilerin düzenleme becerilerine etkisini incelemiştir. Bu amaçla

dört ortaokul öğrencisi ile nitel bir çalışma yürütmüştür. Araştırmanın sonuçları dijital öyküleme çalışmalarının öğrencilerin yazma sürecinde daha dikkatli olmaları ve yazdıkları metinleri daha anlamlı olarak düzenleme konusunda teşvik ettiğini göstermiştir. Öğrencilerin yazma sürecinde ekleme, silme ve tekrar düzenleme konusunda daha hassas davrandıkları ortaya çıkmıştır.

Lowenthal ve Dunlap (2010) öğretmen ve öğrencilerin bilgi paylaşımı ve iletişimlerini daha etkili hale getirmede dijital öyküleme yaklaşımına dayalı Çevrimiçi Araştırma Topluluğu (ÇAT) geliştirmişlerdir. Bu sayede ÇAT ortamlarında metin tabanlı uygulamalarda karşılaşılan problemleri azaltmayı amaçlamışlardır. Oluşturdukları çevrim içi kurslarda dijital öykülemeye dayalı bu yaklaşımın özellikle sosyal bulunuşluk boyutu ile ilgili faydalı olduğu sonucuna ulaşmışlardır.

Wang ve Zhan (2010) birkaç yıl boyunca üniversite öğrencileri ile dört farklı derste dijital öyküleme çalışmaları gerçekleştirmişlerdir. Bu dersler; Eğitimde Bilgisayar Uygulamaları, Eğitimde Bilgisayarlar, Eğitimde Bilgisayar Ağları ve Çince dersleridir. Gerçekleştirilen çalışmalar sonunda bu derslere dijital öyküleme etkinliklerinin entegre edilmesi ile öğrencilerin ders içeriklerini daha iyi anladıkları, derslere karşı motivasyonlarının arttığı, teknoloji kullanma ve problem çözme becerilerini geliştiği sonucuna ulaşılmıştır.

Gordon (2011) daha önce dijital öyküleme ile ilgili eğitim almamış üç öğretmen ve öğrencileri ile dijital öyküleme çalışmaları yaparak bu süreçte karşılaşılan zorluklar ve bunlara yönelik çözüm yollarını ortaya koyan bir çalışma gerçekleştirmiştir. Her öğretmenin deneyimi üç farklı durum çalışması olarak incelenmiş ve ayrıca bu üç durum çalışması birbirleri ile de karşılaştırılarak analiz edilmiştir. Araştırmanın sonunda dijital öyküleme çalışmalarının öğrencilere öğrenme sürecinde yeni bir yaklaşım sağladığı ortaya çıkmıştır. Hem öğretmen ve hem de öğrenciler, öğretmenlerin sınıflarında bu türde çalışmalar yapmaları gerektiğini vurgulamıştır. Dijital öyküleme çalışmaları çok faydalı olmasına rağmen sınıf ortamına entegrasyonunda daha çok çalışılması gerektiği ortaya çıkmıştır. Eğitimcilerin öğrencileri öğrenme konusunda heyecanlandırarak etkinlikler aradığı dikkate alındığında dijital öyküleme çalışmalarının öğrencilerin öğrenme sürecine katılmalarında fırsat sağlayacağı belirtilmiştir.

Xu, Park ve Baek (2011) Second Life olarak bilinen sanal öğrenme ortamında gerçekleştirilen dijital öyküleme çalışmalarının yazma öz-yeterliliğine ve akışa etkisini incelemek amacıyla bir çalışma gerçekleştirmişlerdir. Bu amaçla üniversite öğrencileri ile dijital öyküleme etkinlikleri gerçekleştirmişlerdir. Katılımcılar iki gruba bölünmüş ve bir grup Second Life ortamında dijital öykülerini oluştururken diğer grup ise Movie Maker programını kullanarak dijital öykülerini oluşturmuştur. Uygulama sonrasında gruplar arasında yazma öz-yeterliliği ve akışa göre t-testi ile karşılaştırma yapılmıştır. Araştırma sonuçları çevrimiçi sanal öğrenme ortamında gerçekleştirilen dijital öyküleme çalışmasının Movie Maker ile yapılan dijital öyküleme çalışmasına göre daha etkili olduğunu göstermiştir. Öğrencilerin sanal ortamda herhangi bir kısıtlama olmadan gezinebilmeleri onların hayal dünyasını uyarılmış ve daha yaratıcı öyküler yazmaları konusunda motive etmiştir. Öğrenciler öykülerini kendi öykülerine göre görselleştirme şansı bulmuşlardır. Bu aşamada öğrenciler öykülerinin tamamına ait yapıyı açıkça görebilmiş ve gördükleri hatalar üzerinde düşünerek mantıklı bir şekilde yeniden düzenleyebilmişlerdir. Araştırma sonunda sanal öğrenme ortamında gerçekleştirilen dijital öyküleme çalışmalarında yazma sürecine aktif olarak katılan öğrencilerin yazma öz-yeterliliği ve akış puanları daha fazla artmıştır. Sonuç olarak, çevrimiçi sanal ortamda gerçekleştirilen dijital öyküleme çalışması çevrim dışı olarak gerçekleştirilen dijital öykülemeye göre daha etkili olmuştur.

Yüksel (2011) gerçekleştirdiği tez çalışmasında dijital öyküleme yaklaşımının okul öncesi eğitim kurumlarında etkili bir öğrenme ve öğretme yöntemi olarak nasıl kullanılabileceğini göstermeyi amaçlamıştır. Olgu bilim araştırma desenine uygun olarak, dijital öykü hazırlama seminerine katılan okul öncesi öğretmenlerinin deneyimleri araştırılmıştır. Ayrıca, bu çalışmada okul öncesi öğretmenlerinin dijital öykü hazırlama tekniğinin sınıflarında nasıl kullandıkları ve uygulama esnasında karşılaştıkları güçlükleri ve başarıları araştırılmıştır. Araştırmanın verileri beş okul öncesi öğretmeninden görüşme yöntemiyle ve her bir öğretmenin ortalama 20 öğrencisi sınıf ortamında gözlemlenerek elde edilmiştir. Çalışma sonunda okul öncesi öğrencilerin öğrenmelerini geliştirmek amacıyla öğretmenlerin sınıflarında dijital öyküyü nasıl kullandıklarına yönelik örnekler sunulmuş ve öğretmenlerin

öğrenme ortamlarındaki teknoloji kullanımına yönelik önemli bulgular elde edilmiştir.

Hung, Hwang ve Huang (2012) ilköğretim fen bilgisi dersinde proje tabanlı dijital öyküleme çalışmalarının öğrencilerin fen öğrenmeye yönelik motivasyonlarına, problem çözme becerilerine ve akademik başarılarına etkisini incelemiştir. Bu amaçla bir deney bir de kontrol grubu oluşturmuşlardır. Belirlenen konularda deney grubu öğrencileri proje tabanlı dijital öyküleme çalışmaları yaparak MS Photo Story programı ile dijital öyküler hazırlamış, kontrol grubu öğrencileri geleneksel proje tabanlı çalışma yaparak PowerPoint sunuları hazırlamışlardır. Deneysel uygulama sonunda proje tabanlı dijital öyküleme çalışmasının öğrencilerin motivasyonunu, tutumunu, problem çözme becerilerini ve akademik başarılarını daha çok arttırdığı bulunmuştur. Ayrıca deney grubundaki öğrenciler gerçekleştirilen etkinliklerden daha çok keyif adlıkları ortaya çıkmıştır.

Yang ve Wu (2012) yaptıkları araştırmada dijital öyküleme çalışmalarının İngilizce dersinde öğrencilerin akademik başarı, eleştirel düşünme ve motivasyonlarına etkisini incelemiştir. Araştırma iki sınıfta 10. sınıfa devan eden 110 lise öğrencisi ile bir yıl boyunca ön-test/son-test kontrol gruplu yarı deneysel desende yürütülmüştür. Araştırmada deney grubu öğrencileri MS Movie Maker programını kullanarak dijital öyküler hazırlarken, kontrol grubuna ders konuları sadece PowerPoint sunuları ile anlatılmıştır. Araştırma kapsamında hem nicel hem de nitel veri toplanmıştır. Araştırma sonunda dijital öyküleme etkinliklerinin öğrencilerin akademik başarı, eleştirel düşünme ve motivasyon puanlarının kontrol grubu öğrencilerine göre daha fazla arttığı ortaya çıkmıştır. Yapılan görüşme sonuçları ise dijital öykülemenin eğitsel açıdan önemini ortaya koyarken hem öğretmen hem de öğrenciler dijital öyküleme çalışmalarının kurs içeriğinin daha iyi anlaşılmasını sağladığını, araştırma ve eleştirel düşünme becerilerini ise geliştirdiğini ifade etmişlerdir.

Yoon (2013) yaptığı araştırmada dijital öyküleme çalışmalarının öğrencilerin İngilizceye yönelik tutumları ve İngilizce öğrenmeye yönelik algıları üzerindeki etkisini araştırmıştır. Bu amaçla 32 ilköğretim beşinci sınıf öğrencisi İngilizce dersinde 12 hafta boyunca dijital öyküleme çalışması gerçekleştirmiştir. Dijital öyküleme çalışmalarının etkisinin ortaya konulması amacıyla karma yöntem

kullanılarak hem nicel hem de nitel araştırma yönteminden yararlanılmıştır. Nitel veriler öğrencilerin öz-değerlendirme ve ders gözlem raporları ile toplanırken, nicel veriler ise ön-test/son-test tutum ve okuduğunu anlama testlerinden toplanmıştır. Araştırmanın sonunda dijital öyküleme çalışmalarının öğrencilerin okuma becerilerini geliştirdiği, aktif katılımı dersi daha iyi anlamalarını sağlayarak İngilizce öğrenmeye yönelik tutumlarını olumlu olarak etkilediği sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca dijital öyküleme çalışmalarının öğrencilerin motivasyon ve ilgilerini arttırmasının yanında İngilizce öğrenmeye yönelik güvenlerini arttırdığı ortaya çıkmıştır.

BÖLÜM III

YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, çalışma grubu, veri toplama araçları, araştırma süreci, araştırmada kullanılan web tabanlı dijital öyküleme sistemi, deneysel işlemin uygulanması, elde edilen verilerin analizi ve yorumlanmasıyla ilgili bilgilere yer verilmiştir.

3.1. Araştırma Modeli

Bu araştırmanın genel amacı, Türkiye’de dijital öyküleme çalışmaları kapsamında yeni bir uygulama olarak web tabanlı dijital öyküleme (e-öyküleme) sisteminin kullanılması ve ilköğretimde etkilerinin ortaya konulmasıdır. Bu amaç doğrultusunda ilköğretim 6. sınıf Sosyal Bilgiler dersi kapsamında gerçekleştirilen bilgisayar tabanlı ve web tabanlı dijital öyküleme çalışmalarının öğrencilerin akademik başarılarına, derse yönelik tutumlarına, motivasyonlarına ve öğrenme stratejileri kullarımlarına etkisi incelenmiştir. Dijital öyküleme çalışmaları genellikle bilgisayarda paket programlar (Windows Photo Story, Windows Movie Maker vb.) yardımıyla gerçekleştirilirken, web tabanlı dijital öyküleme sistemi ile tamamen web ortamında gerçekleştirilebilmekte ve ortaya çıkan dijital öyküler bu ortamda paylaşılabilir. Bu nedenle araştırmacı tarafından kavram karışıklığı olmaması amacıyla web tabanlı ortamda gerçekleştirilen dijital öyküleme çalışmaları için “e-öyküleme” ve oluşturulan öyküler için ise “e-öykü” kavramının kullanılması daha uygun bulunmuştur. Aslında dijital öyküleme yaklaşımı özünde aynı olup, kavramlardaki değişme dijital öyküleme sürecinde kullanılan ortam ve teknolojilerin değişiminden kaynaklanmaktadır. Bu araştırmada ikisi deney olmak üzere üç grup oluşturulmuştur. Birinci deney grubunda web tabanlı dijital öyküleme sistemi ile yapılan e-öyküleme çalışmalarının etkileri incelenirken, ikinci deney grubunda ise bilgisayarda paket programlarla yapılan dijital öyküleme çalışmalarının etkileri incelenmiştir. Üçüncü bir grup ise kontrol grubu olarak araştırmaya dahil edilmiş ve bu grupta sadece Sosyal Bilgiler ders programına uygun olarak ders işlenmiştir. Ayrıca araştırma kapsamında ders öğretmeninin ve deney gruplarında yer alan

öğrencilerin dijital öyküleme yaklaşımı ve uygulama hakkındaki görüşleri incelenmiştir.

Araştırmada karma (mixed) yöntem kullanılarak, hem nicel hem de nitel araştırma yöntemlerinden yararlanılmıştır. Araştırma deseninin güçlendirilmesinde ve araştırmalarda geçerliğin ve güvenilirliğin sağlanmasında kullanılan önemli stratejilerden biri de veri toplama yöntemlerinde çeşitlemenin (triangulation) sağlanmasıdır (Patton, 1990; Yıldırım & Şimşek, 2011). Bu çalışmada ihtiyaç duyulan verilerin birden fazla yöntemle toplanması ile araştırmanın veri toplama teknikleri bakımından çeşitleme özelliğine sahip olması sağlanmıştır.

Araştırmada gruplarda yer alan bireyler yansız olarak atanmasa da deney ve kontrol grupları yansız olarak atanmış ve iki deney, bir kontrol grubu oluşturulmuştur. Bu nedenle bu araştırma yarı deneysel bir desene sahiptir (Fraenkel & Wallen, 2008). Deneysel uygulamanın öğrenme ürünleri üzerindeki etkilerini saptamak için nicel araştırma yöntemlerinden ön-test/son-test kontrol gruplu deneysel desen kullanılmıştır. Ön-test/son-test kontrol gruplu deneysel desen, deneysel işlemin bağımlı değişken üzerindeki etkisinin test edilmesi ile ilgili olarak araştırmaya yüksek bir istatistiksel güç sağlayan, elde edilen bulguların neden-sonuç bağlamında yorumlanmasına olanak veren ve davranış bilimlerinde sıkça kullanılan güçlü bir desendir (Büyüköztürk, 2007). Araştırmanın deneysel deseni Tablo 3.1’de gösterilmektedir.

Tablo 3.1. Araştırmada Kullanılan Deneysel Desenin Şematik Gösterimi

Gruplar	Ön Test	Yöntem	Son Test
G_{D1}	O _{1.1}	X ₁	O _{1.2}
G_{D2}	O _{2.1}	X ₂	O _{2.2}
G_K	O _{3.1}	-	O _{3.2}
	1 hafta	14 hafta	1 hafta

G_{D1} : Deney 1 grubu

G_{D2} : Deney 2 grubu

G_K : Kontrol grubu

X₁ : Web tabanlı dijital öyküleme

X₂	: Bilgisayar tabanlı dijital öyküleme
O_{1.1}	: Deney 1 grubuna uygulanacak ön-testler
O_{1.2}	: Deney 1 grubuna uygulanacak son-testler
O_{2.1}	: Deney 2 grubuna uygulanacak ön-testler
O_{2.2}	: Deney 2 grubuna uygulanacak son-testler
O_{3.1}	: Kontrol grubuna uygulanacak ön-testler
O_{3.2}	: Kontrol grubuna uygulanacak son-testler

Tablo 3.1’de görüldüğü gibi, deneysel uygulama başlamadan önce deney ve kontrol gruplarına ön-testler uygulanmıştır. Sosyal Bilgiler ders programına ek etkinlikler olarak Deney 1 grubu e-öyküleme sistemini kullanarak, Deney 2 grubu ise bilgisayarda Photo Story ya da Movie Maker gibi paket programları kullanarak dijital öyküler hazırlamışlardır. Kontrol grubu ise sadece Sosyal Bilgiler ders programına uygun olarak ders işlemiştir. Deneysel uygulamanın sonunda tüm gruplara son-testler uygulanmıştır.

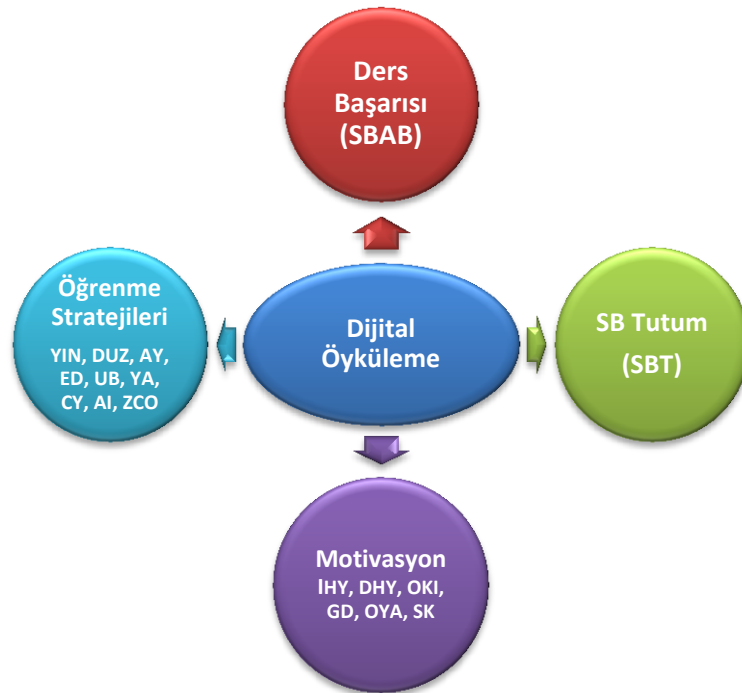
Ayrıca araştırma kapsamında nicel verilerin desteklenmesi, araştırma sürecinde ortaya çıkan algı ve olayların bütüncül bir biçimde ortaya konulabilmesi ve gelecek çalışmalara yol göstermesi amacıyla ders öğretmeni ve deney gruplarında yer alan öğrencilerin dijital öyküleme yaklaşımı ve uygulama hakkındaki görüşleri alınmıştır. Bu amaçla nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Nitel araştırma gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı bir araştırma yöntemidir. Doğal ortama duyarlı olması, araştırmacının katılımcı rolünün olması, olaylara bütüncül yaklaşması, algıların ortaya çıkarılmasını sağlaması, araştırma deseninde esneklik sağlaması ve tümevarımcı bir analize sahip olması nitel araştırma yönteminin belli başlı özellikleridir (Yıldırım & Şimşek, 2011).

3.2. Araştırma Değişkenleri

Araştırmanın bağımsız değişkenlerini web tabanlı dijital öyküleme ve bilgisayar tabanlı dijital öyküleme çalışmaları oluşturmaktadır. Bağımlı değişkenler ise Sosyal Bilgiler dersi akademik başarısı (SBAB), Sosyal Bilgiler dersine yönelik tutum (SBT), motivasyonel inançlar ve öğrenme stratejileridir. Motivasyon değişkeni altında içsel hedef yönelimi (IHY), dışsal hedef yönelimi (DHY), görev değeri (GD),

öğrenme kontrolü inancı (OKI), öz-yeterlik algısı (OYA), sınav kaygısı (SK) değişkenleri yer almaktadır. Öğrenme stratejileri altında ise yineleme (YIN), düzenleme (DUZ), ayrıntılandırma (AY), eleştirel düşünme (ED), üstbiliş (UB), yardım arama (YA), çaba yönetimi (CY), akran işbirliği (AI), zaman ve çalışma ortamı (ZCO) stratejileri yer almaktadır. Araştırmanın değişkenleri Şekil 3.1'de gösterilmektedir.

Şekil 3.1. Araştırmanın Bağımsız ve Bağımlı Değişkenleri



3.3. Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu, Konya il merkezinde eğitim veren Özel Meram Diltaş İlköğretim Okulu'nun 6. sınıfında öğrenim gören 90 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırma 2011-2012 eğitim-öğretim yılı bahar döneminde 6. sınıf Sosyal Bilgiler dersi kapsamında gerçekleştirilmiştir. Okuldaki sınıflar okul yönetimi tarafından her ders yılının başında bir önceki yılın akademik başarısına göre A, B ve C sınıflarında her sınıfta başarılı, orta düzey ve başarısız öğrencileri yer alacak ve birbirine denk olacak şekilde düzenlenmektedir. Okul yönetimiyle yapılan görüşmede sınıfların akademik başarılarının denk olduğu söylenmiştir. Bu durumu test etmek için öğrencilerin 2011-2012 eğitim-öğretim yılı güz dönemi sonunda

ortaya çıkan Sosyal Bilgiler dersi akademik ortalamaları okul yönetiminden alınarak karşılaştırılmış ve öğrencilerin akademik ortalamalarının birbirine yakın değerlere sahip olduğu görülmüştür. Öğrencilerin Sosyal Bilgiler dersi güz dönemi akademik ortalamaları tek yönlü varyans analizi (ANOVA) ile karşılaştırıldığında sınıflar arasında anlamlı bir farklılık olmadığı Tablo 3.2’de görülmektedir.

Tablo 3.2. Güz Dönemi Akademik Ortalamaların Karşılaştırılması

Grup	\bar{X}	SS	F	p
A	95.09	6.58		
B	95.29	6.04	0.087	0.92*
C	95.73	5.69		

*p > 0.05

Deney ve kontrol gruplarının yansız olarak seçimi için kura çekilmiş, B sınıfı öğrencileri Deney 1 grubunu, A sınıfı öğrencileri Deney 2 grubunu ve C sınıfı öğrencileri ise Kontrol grubunu oluşturmuştur. Her grupta 30 öğrenci yer almaktadır. Deney 2 grubunda yer alan öğrencilerinden bir öğrenci araştırma boyunca okula yönelik devamsızlık problemleri ve yapılan çalışmalara düzenli olarak katılamaması sebebiyle araştırma dışında tutulmuştur. Buna göre deney gruplarında ve kontrol grubunda bulunan öğrencilerin sayıları ve cinsiyetleri Tablo 3.3’de verilmiştir.

Tablo 3.3. Deney ve Kontrol Gruplarındaki Öğrencilerinin Cinsiyete Göre Dağılımı

	Gruplar				χ^2	p
	Deney 1 (%)	Deney 2 (%)	Kontrol (%)	Toplam		
Kız	13 (43.3)	13 (44.8)	12 (40)	38 (42.7)		
Erkek	17 (56.7)	16 (55.2)	18 (60)	51 (57.3)	0.148	0.93*
Toplam	30 (100)	29 (100)	30 (100)	89 (100)		

*p > 0.05

Tablo 3.3 incelendiğinde Deney 1 grubu öğrencilerinin %56,7 (N=17)’sinin erkek, %43,3 (N=13)’ünün kız olduğu, Deney 2 grubu öğrencilerinin %55,2 (N=16)’sinin erkek, %44,8 (N=13)’inin kız olduğu, Kontrol grubu öğrencilerinin %60 (N=18)’inin erkek, %40 (N=12)’inin kız olduğu görülmektedir. Bu verilere göre araştırma gruplarının cinsiyete göre dağılımlarının da hemen hemen eşit olduğu ve fark olmadığı Ki-kare analizi ile ortaya konulmuştur.

Ayrıca deneysel uygulama öncesinde deney grupları ve kontrol grubunda yer alacak olan öğrencilerin bilgisayar ve internet kullanabilme düzeyleri, evlerinde internet bulunup bulunmadığı ve sahip oldukları bilişim teknolojileri (BT) araçları bakımından yeterlikleri incelenmiştir.

Gruplarda yer alan öğrencilerin bilgisayar kullanabilme düzeyleri Tablo 3.4'te gösterilmiştir. Tablo incelendiğinde gruplarda yer alan öğrencilerin bilgisayar kullanma düzeylerinin orta derecenin üzerinde ve iyi düzeyde olduğu anlaşılmaktadır. Yapılan Ki-kare karşılaştırması da grupların bilgisayar kullanma becerileri açısından denk olduğunu göstermektedir.

Tablo 3.4. Gruplara Göre Öğrencilerin Bilgisayar Kullanabilme Düzeyleri

Derece	Gruplar			Toplam	χ^2	p
	Deney 1	Deney 2	Kontrol			
Orta Düzeyde	9	14	7	30	6.857	0.144*
İyi Düzeyde	11	10	17	38		
Çok İyi Düzeyde	10	5	6	21		
Toplam	30	29	30	89		

*p > 0.05

Gruplarda yer alan öğrencilerin internet kullanabilme düzeyleri Tablo 3.5'te gösterilmiştir. Tablo incelendiğinde gruplarda yer alan öğrencilerin internet kullanma düzeylerinin orta derecenin üzerinde ve iyi düzeyde olduğu anlaşılmaktadır. Yapılan Ki-kare karşılaştırması da grupların internet kullanma becerileri açısından denk olduğunu göstermektedir.

Tablo 3.5. Gruplara Göre Öğrencilerin İnternet Kullanabilme Düzeyleri

Derece	Gruplar			Toplam	χ^2	p
	Deney 1	Deney 2	Kontrol			
Orta Düzeyde	5	9	6	20	2.121	0.714*
İyi Düzeyde	12	11	12	35		
Çok İyi Düzeyde	13	9	12	34		
Toplam	30	29	30	89		

*p > 0.05

Gruplarda yer alan öğrencilerin evlerinde internet sahipliği oranları Tablo 3.6’da gösterilmiştir. Tablo incelendiğinde Deney 1 grubu öğrencilerinin tamamının evlerinde internet bağlantısı bulunduğu, Deney 2 grubunda 1, Kontrol grubunda ise 3 öğrencinin evlerinde internet bağlantısı bulunmadığı görülmektedir. Genel olarak öğrencilerin evlerinde internet bağlantısı sahipliği açısından denk olduğu söylenebilir.

Tablo 3.6. Gruplara Göre Öğrencilerin Evlerinde İnternet Sahipliği

İnternet Sahipliği	Gruplar			Toplam
	Deney 1	Deney 2	Kontrol	
Evet	30	28	27	85
Hayır	0	1	3	4
Toplam	30	29	30	89

Öğrencilerin sahip olduğu BT araçları dijital öyküleme çalışmalarının problemsiz olarak gerçekleştirilmesinde önem arz etmektedir. Gruplar arasında bu konuda da eşitlik sağlanması araştırmanın uygulanabilirliği açısından önemlidir. Gruplarda yer alan öğrencilerin sahip oldukları bilişim teknolojileri (BT) araçları Tablo 3.7’de gösterilmiştir. Yapılan Ki-kare karşılaştırması da grupların sahip oldukları BT araçları açısından denk olduğunu göstermektedir.

Tablo 3.7. Öğrencilerin Sahip Oldukları BT Araçları

BT Araçları		Gruplar			Toplam	χ^2	p
		Deney 1	Deney 2	Kontrol			
Masaüstü PC	Yok	9	11	9	29	0.56	0.76
	Var	21	18	21	60		
Laptop	Yok	5	6	7	18	0.42	0.81
	Var	25	23	23	71		
Fotoğraf Makinesi	Yok	3	5	2	10	1.72	0.42
	Var	27	24	28	79		
Mp3 Player	Yok	6	9	6	21	1.32	0.52
	Var	24	20	24	68		
Yazıcı	Yok	6	9	5	20	1.91	0.39
	Var	24	20	25	69		

Tablo 3.7 (Devamı)

Tarayıcı	Yok	21	22	19	62	1.09	0.58
	Var	9	7	11	27		
Web cam	Yok	11	11	8	30	1.02	0.60
	Var	19	18	22	59		
Video Kamera	Yok	7	5	5	17	0.53	0.77
	Var	23	24	25	72		
Hoparlör	Yok	7	6	5	18	0.42	0.81
	Var	23	23	25	71		
Kulaklık	Yok	5	3	5	13	0.63	0.73
	Var	25	26	25	76		
Mikrofon	Yok	7	9	12	28	1.94	0.38
	Var	23	20	18	61		

Ayrıca, deney grupları ve kontrol grubunu uygulama öncesindeki durumlarını ve denkliklerini araştırmak amacıyla, her sınıfa uygulanan ön-testlerin sonuçları da karşılaştırılmıştır. Ön-testler ile ilgili bulgular 4. Bölüm’de detaylı olarak anlatılmıştır. Sonuçlar incelendiğinde sınıfların ön-test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunamamıştır. Bu sonuçlara göre de grupların birbirine denk olduğu söylenebilir.

3.4. Veri Toplama Araçları

Araştırmanın verilerinin toplanmasında Öğrenci Bilgi Formu, Sosyal Bilgiler Dersi Akademik Başarı Testi, Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği ve Öğrenmede Motive Edici Stratejiler Ölçeği kullanılmıştır. Araştırmanın nitel verilerinin toplanmasında ise öğretmen ve öğrenciler ile yapılacak görüşmeler için hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme formları kullanılmıştır. Araştırmanın nicel ve nitel verilerinin toplanmasında kullanılan veri toplama araçları ile ilgili detaylı bilgi bu bölümde verilmiştir.

3.4.1. Öğrenci Bilgi Formu

Çalışma grubu hakkında bilgi toplamak amacıyla araştırmacı tarafından “Öğrenci Bilgi Formu” hazırlanmıştır (Ek 1). Bu form sayesinde araştırma öncesinde öğrencilerin bilgisayar ve internet kullanabilme düzeyleri ile evlerinde internet

bulunup bulunmadığı araştırılmıştır. Ayrıca öğrencilerin dijital öyküleme sürecinde ihtiyacı olabilecek bazı bilişim teknolojileri araçlarına sahip olup olmadıkları kontrol edilmiştir.

3.4.2. Sosyal Bilgiler Dersi Akademik Başarı Testi

Araştırmaya katılan öğrencilerin deneysel işlem öncesi konu alanına ilişkin bilgi düzeylerini belirlemek ve deneysel işlem sonrasında ders başarılarını ölçmek amacıyla, araştırmacı tarafından “Sosyal Bilgiler Dersi Akademik Başarı Testi” hazırlanmıştır. Akademik başarı testini hazırlama süreci 3 aşamada gerçekleştirilmiştir.

İlk aşamada Sosyal Bilgiler ders öğretmeni Sosyal Bilgiler Dersi 6. Sınıf Öğretim Programı’ndaki (Ek 2) kazanımları ve kapsam geçerliliğini dikkate alarak 108 sorudan oluşan soru havuzu oluşturmuştur. Ders öğretmeni soruların hazırlanmasında SBS hazırlık kitaplarından ve 6. sınıf Sosyal Bilgiler dersi kitabından faydalanmıştır.

İkinci aşamada ise kapsam geçerliliği dikkate alınarak pilot testi oluşturacak soruların seçimine geçilmiştir. Hazırlanan testte soru seçimi ve kapsam geçerliliğine ilişkin ders öğretmeni ile birlikte ilköğretim okulunda görev yapan iki Sosyal Bilgiler dersi öğretmeni ve Sosyal Bilgiler eğitimi alanında görev yapan bir öğretim üyesinin görüşleri alınmıştır. Konu alanı uzmanlarının görüşleri ve önerileri doğrultusunda gerekli düzenlemeler yapılmıştır. Ayrıca geliştirilen test, ölçme ve değerlendirme alanında bir uzmana da gösterilerek önerilen düzenlemeler gerçekleştirilmiştir. Uzmanların görüşleri doğrultusunda 60 sorudan oluşan pilot test oluşturulmuştur.

Üçüncü aşamada ise pilot testin uygulanması ve madde analizi çalışması gerçekleştirilmiştir. Hazırlanan pilot test 2011-2012 eğitim öğretim yılı güz döneminde 3 farklı okuldaki 7. sınıf öğrencilerine uygulanmıştır. Pilot testin 7. sınıf öğrencilerine uygulanmasının sebebi teste yer alan konuları daha önce öğrenmiş olmalarıdır. Hazırlanan pilot test deneysel uygulamanın yapılacağı Özel Meram Diltaş İlköğretim Okulunda 102 ve Konya il merkezinde eğitim veren iki devlet okulunda 104 öğrenci olmak üzere toplam 206 öğrenciye uygulanmıştır. Uygulama sonuçları alındıktan sonra madde analizi yapılmış ve maddelerin seçimi madde ayırıcılık gücü ve madde güçlük indeksi dikkate alınarak yapılmıştır (Ek 3). Madde

analizi sonucunda kapsam geçerliliği de dikkate alınarak madde güçlük indeksi (Pj) 0.25 ile 0.75 aralığında ve madde ayırıcılık gücü indeksi (rjx) 0.30'un üzerinde olan 42 madde başarı testine alınmıştır.

Madde güçlük indeksi; 1.00'e yakın ise kolay, 0.50 civarında ise orta, 0.00'a yakın ise zor olarak kabul edilir. Maddenin ayırıcılık gücü indeksi; 0.40 ve daha yüksek değerde olan maddeler çok iyi, 0.30 ile 0.39 değerleri arasında olan maddeler oldukça iyi, 0.20 ile 0.29 değerleri arasında olan maddeler düzeltilmesi veya geliştirilmesi gerekir. 0.19 ve daha düşük değerde olan maddeler çok zayıf ve testten çıkarılması gerekir şeklinde değerlendirilebilir (Karaca, 2008). Akademik başarı testinde bulunan maddelerin güçlük indeksleri 0.33 ile 0.74 arasında değişirken, madde ayırıcılık gücü indeksleri 0.32 ile 0.61 arasında değişmektedir. 42 maddelik testin güvenilirliği KR-20 tekniği kullanılarak hesaplanmıştır. Hazırlanan testin KR-20 güvenilirlik katsayısı 0.89 olarak bulunmuştur. Belirlenen güvenilirlik katsayısının +1.00'e yakın olması güvenilirliğin yüksek olduğunu gösterir. Akademik başarı testinin son halinin analiz sonuçları Tablo 3.8'de görülmektedir.

Tablo 3.8. Akademik Başarı Testinin Sonuçları

N	Ort.	Ss	Ortanca	Tepe Değer	Ortalama Pj	Ortalama rjx	KR-20
206	22.94	8.86	23	22	0.55	0.43	0.89

Başarı testinin aritmetik ortalaması 22.94, standart sapması 8.86, ortalama güçlüğü 0.55 ve KR-20 güvenilirliği 0.89 olarak hesaplanmıştır. Aritmetik ortalama, ortanca ve tepe değerinin birbirine yakın olması başarı testinde elde edilen puanların çok uç noktalarda toplanmadığını ve puanların normal bir dağılım sergilediğini göstermektedir. Ünitelere göre akademik başarı testinde yer alan soruların dağılımı Tablo 3.9'da görülmektedir.

Tablo 3.9. Ünitelere Göre Soru Dağılımı

Ünite	Soru Sayısı	Soru numaraları
Ülkemizin Kaynakları	15	2, 4, 7, 9, 14, 17, 18, 25, 26, 27, 29, 31, 37, 39, 40
Ülkemiz ve Dünya	12	1, 3, 5, 6, 16, 19, 21, 23, 32, 33, 41, 42
Demokrasinin Serüveni	8	10, 11, 13, 22, 24, 30, 34, 36
Elektronik Yüzyıl	7	8, 12, 15, 20, 28, 35, 38

Ünitelere göre soru sayılarının farklılaşması her ünitenin konu yoğunluğuna göre değişmektedir. Başarı testinden doğru yapılan soru sayısı kadar puan alınıp, en düşük “0” puan, en yüksek ise “42” puan alınmaktadır. Sosyal Bilgiler Dersi Akademik Başarı Testinin nihai formu Ek 4’te sunulmuştur.

3.4.3. Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği

Deney ve Kontrol grubu öğrencilerinin deney uygulama öncesi ve sonrasında derse yönelik tutumları arasındaki farkı belirlemek için “Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği” (Ek 5) kullanılmıştır. Ölçek Demir ve Akengin (2010) tarafından ilköğretim altıncı ve yedinci sınıf öğrencilerinin Sosyal Bilgiler dersine yönelik tutumlarını ölçebilecek amacıyla geliştirilmiştir. Demir ve Akengin (2010) ölçeğin geçerlik ve güvenilirlik analizlerinin yapılabilmesi için deneme formu 640 kişilik öğrenci grubuna uygulamıştır. Ölçeğin geçerlik çalışmaları kapsamında başlangıçta açımlayıcı faktör analizi çalışmalarına yer verilmiş, daha sonra doğrulayıcı (confirmatory) faktör analizi çalışmaları tamamlanmıştır. Yapılan faktör analizi sonucunda faktör yükü 0.50’nin üstünde olan 26 madde ölçeğe alınmış ve ölçeğin 4 alt boyuttan oluştuğu sonucuna varılmıştır. Ölçeğin alt boyutları: Öğrenme İsteği (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7. maddeler), Sosyal Bilgiler Dersinden Hoşlanma (8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15. maddeler), Öğretmenden Kaynaklanan Tutumlar (16, 17, 18, 19, 20, 21. maddeler) ve Sosyal Bilgiler Sevgisi (22, 23, 24, 25, 26. maddeler) şeklindedir. Ölçekteki maddelerin 15’i olumsuz, 11’i ise olumludur. Demir ve Akengin (2010) tarafından yapılan madde analizi çalışmaları sonucunda Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeğinden hiçbir madde çıkartılmamıştır. Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği üzerinde yapılan açımlayıcı faktör analizi ve madde analizi çalışmaları sonuçlandırıldıktan sonra ölçeğin güvenilirlik analizi çalışmalarına gerçekleştirilmiştir. Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeğinin bütününe ilişkin Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayısı 0.932 olarak hesaplanmıştır. Testin birbirine eşit iki ayrı bölüme ayrılması ile hesaplanan Spearman-Brown iç tutarlılık katsayısı 0.931 ve Guttman iç tutarlılık katsayısı 0.930’dur. Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeğinin alt boyutlarına ait Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayıları; 1. Boyut için; 0.901, 2. Boyut için; 0.839, 3. Boyut için; 0.762 ve 4. Boyut için ise; 0.720 olarak bulunmuştur. Bu sonuçlara göre Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeğinin güvenilir bir

ölçüm aracı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Son olarak, Demir ve Akengin (2010) tarafından yapılan açılımlayıcı faktör analizi sonucunda dört boyuttan oluşan Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeğinde faktöre katkıda bulunan değişken gruplarının bu faktörler ile yeterince temsil edilip edilmediğini saptamak amacıyla doğrulayıcı faktör analizi yapılmıştır. Doğrulayıcı faktör analizi kapsamında; RMSEA 0.028; SRMR 0.082; GFI 0.80; AGFI 0.76; NFI 0.93; CFI 0.99 ve RFI 0.92 olarak tespit edilmiştir. Analiz sonuçları mükemmel uyum değerlerine sahip olmasa bile, değerlerin kabul edilebilir sınırlar içinde olduğunu göstermiştir. Ölçek 5’li likert tipinde bir ölçek olup, ölçek derecelemesi şu şekilde yapılmıştır: “Hiç Katılmıyorum: 1”, “Katılmıyorum: 2”, “Kararsızım: 3”, “Katılıyorum: 4” ve “Tamamen Katılıyorum: 5”. Sosyal Bilgiler dersi tutum ölçeğinden alınabilecek en düşük toplam puan 26, en yüksek toplam puan ise 130’dur.

3.4.4. Öğrenmede Motive Edici Stratejiler Ölçeği

“Öğrenmede Motive Edici Stratejiler Ölçeği” öğrencilerin motivasyonel inançlarını ve öğrenme stratejilerini kullanma düzeylerini deneysel uygulama öncesi ve sonrasında belirlemek amacıyla kullanılmıştır. Öğrenmede Motive Edici Stratejiler Ölçeğinin (Motivated Strategies for Learning Questionnaire, MSLQ) orijinali İngilizce olup Pintrich, Smith, Garcia ve McKeachie (1991, 1993) tarafından üniversite öğrencileri için geliştirilmiştir. Ölçeğin Türkçe’ye adaptasyonu Karadeniz, Büyüköztürk, Akgün, Kılıç-Çakmak ve Demirel (2008) tarafından 12-18 yaş arasındaki öğrencilerinin motivasyonel inançlarını ve öğrenme stratejilerini kullanma düzeylerini ölçmek amacıyla gerçekleştirilmiştir (Ek 6).

Ölçek “Motivasyonel İnançlar” ve “Öğrenme Stratejileri Ölçeği” şeklinde iki ana bölümden meydana gelmektedir. Motivasyonel İnançlar Ölçeği bölümü içsel hedef yönelimi (IHY), dışsal hedef yönelimi (DHY), görev değeri (GD), öğrenme kontrolü inancı (OKI), öz-yeterlik algısı (OYA) ve sınav kaygısı (SK) olmak üzere altı alt ölçekten oluşmaktadır. Öğrenme Stratejileri Ölçeği ise yineleme (YIN), düzenleme (DUZ), ayrıntılandırma (AY), eleştirel düşünme (ED), üstbilişsel (UB), yardım arama (YA), çaba yönetimi (CY), akran işbirliği (AI) ve zaman ve çalışma ortamı (ZCO) olmak üzere dokuz alt ölçekten oluşmaktadır. Ölçeğin 12-18 yaş aralığındaki öğrenciler için uyarlanmış hali 71 maddeden oluşmaktadır. Ölçeğe

ilişkin alt boyutlar ve bu boyutlarda yer alan maddeler Tablo 3.10’da görülmektedir. Öğrenciler ölçekte yer alan her bir ifadeye ilişkin katılma düzeylerini “benim için kesinlikle yanlış” (1) ile “benim için kesinlikle doğru” (7) arasında değişen Likert tipi yedili derecelendirme ölçeği üzerinde işaretlemektedirler. Ölçeğin Motivasyonel İnançlar bölümünde 3, 7, 11, 15 ve 22. maddeleri ile Öğrenme Stratejileri bölümünde 27, 31, 45 ve 52. maddeleri ters puanlanmaktadır. Ölçeğin uygulama süresi 20-30 dakika arasında değişmektedir.

Tablo 3.10. Öğrenmede Motive Edici Stratejiler Ölçeğinin Alt Boyutları

Boyutlar	Alt Boyut	Maddeler
Motivasyonel İnançlar	İçsel Hedef Yönelimi	1, 13, 17, 19
	Dışsal Hedef Yönelimi	6, 10, 24
	Görev Değeri	4, 9, 18, 20, 21
	Öğrenme Kontrolü İnancı	2, 8, 14
	Öz-yeterlik Algısı	5, 12, 16, 23, 25
	Sınav Kaygısı	3, 7, 11, 15, 22
Öğrenme Stratejileri	Yineleme	33, 39, 51, 64
	Düzenleme	26, 35, 42, 55
	Ayrıntılandırma	46, 54, 56, 59, 61, 71
	Eleştirel Düşünme	32, 40, 44, 58, 63
	Üstbiliş	27, 30, 34, 37, 47, 48, 49, 53, 68, 69, 70
	Yardım Arama	50, 60, 67
	Çaba Yönetimi	31, 41, 52, 66
	Akran İşbirliği	28,38, 43
	Zaman ve Çalışma Ortamı	29, 36, 45, 57, 62, 65

Karadeniz ve arkadaşları (2008) tarafından ölçeğin geçerlik ve güvenilirlik çalışmaları 1114 ilköğretim ve lise öğrencisinin katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Ölçeğin faktör yapısını test etmek amacıyla doğrulayıcı faktör analizi yapılmıştır. Doğrulayıcı faktör analizi sonucunda Ölçek maddelerin orijinal ölçekte olduğu gibi Motivasyonel İnançlar Ölçeği altında 6 boyutta, Öğrenme Stratejileri Ölçeği altında ise 9 boyutta toplandığı görülmüştür. Her iki ölçeğin faktör yapıları test etmek için doğrulayıcı faktör analizi yapılmıştır. Uyum indeksleri kabul edilebilir aralığa gelene kadar özellikle aralarında yüksek ilişki olduğu görülen ve yakın anlamlara sahip maddeler atılarak analizler yenilenmiştir. Analizler sonucunda Motivasyonel İnançlar

Ölçeğinden 6 madde, Öğrenme Stratejileri Ölçeğinden ise 5 madde atılmıştır. Ölçekte düzeltilmiş madde toplam korelasyonları Motivasyonel İnançlar Ölçeği için 0.58 ve 0.15 arasında değişirken, Öğrenme Stratejileri Ölçeği için 0.68 ve 0.19 arasında değiştiği sonucuna ulaşılmıştır.

Öğrencilerin belirli bir ders ya da konu alanındaki motivasyonel inançlarını ve kullandıkları öğrenme stratejilerini ölçmek amacıyla geliştirilen ölçme aracı, bu çalışmada Sosyal Bilgiler dersine yönelik olarak kullanılmıştır. Ölçeğin tümü veya alt boyutları farklı ülkelerde farklı öğrenci grupları üzerinde kullanılmıştır. Bu ölçek ülkemizde özellikle üniversite öğrencileri için farklı araştırmacı grupları tarafından Türkçe'ye uyarlanmıştır (Altun & Erden, 2006; Büyüköztürk, Akgün, Özkahveci & Demirel, 2005). Ayrıca ölçek farklı ülkelerde ilköğretim ve lise öğrencilerinin üzerinde kullanılmak üzere uyarlanmıştır. Karadeniz ve arkadaşları (2008) tarafından uyarlanan ölçeğin bu araştırma için seçilme sebebi ise deneysel uygulamanın yapılacağı yaş grubuna uygun olmasıdır.

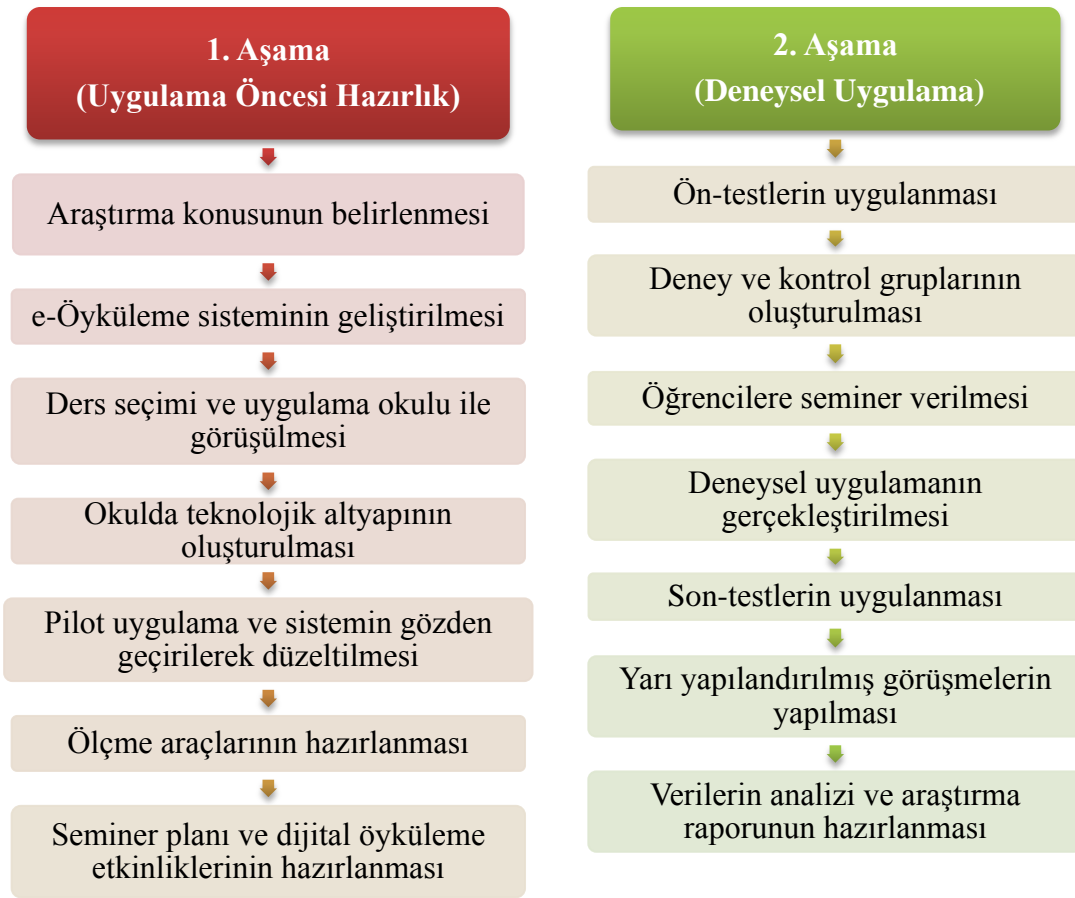
3.4.5. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formları

Ders öğretmeni ve deney gruplarındaki öğrencilerin dijital öyküleme yaklaşımı ve uygulama hakkındaki görüşlerini belirlemek amacıyla uygulama sonunda yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılmıştır. Bu görüşmelerde kullanılmak üzere araştırmacı tarafından öğretmen ve öğrenciler için yarı yapılandırılmış görüşme formları hazırlanmıştır (Ek 7, Ek 8). Görüşme formları hazırlanırken ilgili literatür incelenmiş ve araştırma kapsamı da dikkate alınarak sorulacak soruların 4 ana tema altında toplanabileceği sonucuna ulaşılmıştır. Bu temalar “Dijital öykülemeye yönelik algılar”, “Dijital öykülemenin faydaları ve etkileri”, “Dijital öykülemede yöntemsel farklılıklar” ve “Gelecek uygulamalara yönelik düşünceler” olarak belirlenmiştir. Daha sonra araştırmacı tarafından her temanın altında bu temalarla ilgili öğretmen ve öğrencilerin görüşlerini ortaya koyacak açık uçlu sorular yazılmıştır. Son olarak hazırlanan formlar, tema seçimi ve görüşme sorularının yapısı ile ilgili olarak üç uzmanın görüşüne başvurulmuş ve gelen öneriler doğrultusunda yapılan düzeltmelerle görüşme formlarına son hali verilmiştir.

3.5. Araştırma Süreci

Bu bölümde araştırmanın başından sonuna kadar geçen sürede gerçekleştirilen işlemler anlatılmaktadır. Çalışmanın uygulama süreci, uygulama öncesi hazırlık işlemleri ve deneysel uygulama sırasında yapılan işlemler olmak üzere iki aşamada tamamlanmıştır. Araştırma süreci Şekil 3.2’de adım adım gösterilmektedir.

Şekil 3.2. Araştırma Süreci



3.5.1. Uygulama Öncesi Hazırlık İşlemleri

Deneysel uygulama öncesindeki hazırlıklar Kasım 2010 ile Ocak 2012 tarihleri arasında 15 ayı kapsayan süreçte tamamlanmıştır. Bu bölümde uygulama öncesi hazırlık süreci detaylı olarak anlatılmaktadır.

3.5.1.1. Araştırma Konusunun Belirlenmesi

Araştırma konusunun belirlenmesi sürecinde “Dijital Öyküleme (Digital Storytelling)” kavramı ilgili literatür taraması yapılmıştır. Bu amaçla “dijital öyküleme (digital storytelling)”, “dijital öykü (digital story)” ve “eğitimde dijital öyküleme (digital storytelling in education)” gibi anahtar kelimeler belirlenerek detaylı bir literatür taraması çalışmasına başlanmıştır. Bu aşamada Ebsco, ERIC, Google Scholar, Proquest-DAI, ScienceDirect, Springer, Taylor & Franchis, Wiley gibi uluslararası veri tabanları ile ODTÜ tez merkezi, Tübitak Ulakbim ve YÖK tez merkezi gibi ulusal veri tabanlarında bu konu ile ilgili tez, makale ve bildiri gibi akademik yayınlar araştırılmıştır. Yapılan tarama sonucunda bu konuda yurt dışında son 10 yıllık zaman diliminde, özellikle son yıllarda birçok çalışmanın yapıldığı görülmüştür. Dijital öyküleme çalışmaları ve uygulamalarının yurt dışında eğitim kurumlarında popüler olmasına rağmen ülkemizde yeterince bilinmediği ve kullanılmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Özellikle YÖK tez merkezinde yapılan araştırmada ülkemizde bu konuda yapılan yüksek lisans ve doktora tezi çalışması bulunamamıştır. Ancak bu çalışma devam ederken Ortadoğu Teknik Üniversitesinde Yüksel (2011) tarafından bir tez çalışması sonuçlandırılmıştır. Yapılan araştırmalar sonucunda bu konuda az da olsa yeni yeni çalışmalar olduğu ancak henüz sonuçlanmadığı görülmüştür. Yurt dışı kaynaklı tez araştırmasında ise yurt dışı eğitim kurumlarında lisansüstü eğitim yapan bazı Türk öğrencilerin (Dogan, 2007) bu konuda tez çalışmalarına rastlanmıştır. Ülkemizde dijital öyküleme çalışmalarının özellikle Bilim Sanat Merkezlerinde (BİLSEM) öğrenci merkezli eğitimde yeni bir yaklaşım olarak kullanıldığı ve bazı öğretmenlerin ise kişisel merakı sonucu bu yaklaşımı öğrenip kullandıkları görülmüştür. Sonuç olarak, bu yaklaşım ile ilgili ülkemizde bilgi ve araştırma eksikliği olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Yurt dışında yapılan çalışmalar incelendiğinde ise, özellikle ilköğretim ve lise basamağında bu çalışmaların yoğunlaştığı, ancak bu konuda yapılan deneysel araştırma sayısının sınırlı olduğu görülmektedir. Bu nedenle dijital öyküleme yaklaşımının sınıf ortamında uygulanabilirliği ve etkilerinin ortaya konulması amacıyla çeşitli araştırma yöntemlerinin kullanıldığı deneysel çalışmalara ihtiyaç olduğu görülmüştür (Dogan, 2007; Robin, 2006).

Yurt dışında yapılan arařtırmalar incelendiğinde dijital öyküleme alıřmaları genellikle masaüstü bilgisayar programları (Windows Photo Story, Windows Movie Maker, Apple iMovie vb.) ile yapılmaktadır (Barrett, 2009; Dogan, 2007; Hung vd., 2012; Lasica, 2006; Microsoft, 2010; Sadik, 2008; Wang & Zhan, 2010; Xu vd., 2011; Yang & Wu, 2012). Bilgisayar programları ile bu alıřmaların yapılabilmesi için teknolojik alt yapı, programların kurulması, yaygınlaştırılması, öğretmen ve öğrencilerin teknoloji kullanım becerileri (kullanabilme, etkileşim, ulaşma vb.) önem kazanmaktadır. Bu nedenle okullarda ya da sınıflarda öğrencilerin dijital öyküleme yapabilecekleri yeterli sayıda bilgisayar, kamera, mikrofon, tarayıcı vb. araçlar ile birlikte gerekli yazılımların önceden planlanması ve hazırlanması gerekmektedir (Robin, 2006). Yeterli teknolojik alt yapı ve becerilere sahip olmayan öğretmen ve öğrencilere dijital öyküleme alıřmaları zor bir uygulama gibi görünmektedir (Coutinho, 2010; Sadik, 2008). Bazı alıřmalarda bu programlar vasıtasıyla oluşturulan dijital öykülerin sınıf Blog’larında ya da Youtube gibi video paylaşım sitelerinde paylaşılarak diđer öğrencilerin bu öyküleri izlemelerinin sağlandığı görülmüştür. Web 2.0 teknolojilerinin yaygınlaşması ile artık öğretmen ve öğrenciler web ortamında etkileşimli eğitsel uygulamalara daha fazla ilgi göstermektedir. Bu nedenle arařtırmacı tarafından dijital öyküleme uygulamalarının tamamen web tabanlı hale getirilmesinin öğretmen ve öğrencilere büyük kolaylık sağlayacağı düşünölmüş ve arařtırma ve tarama alıřmaları “web tabanlı dijital öyküleme” kavramı üzerinde yoğunlaştırılmıştır.

Yurt dışında daha çok ticari amaçlarla hazırlanmış web tabanlı video oluřturma sitelerin olduđu (Animoto, Creaza, MixMoov, OneTrueMedia, Pixorial, VoiceThread) ve bu tarz sitelerin sayısının gün geçtikçe arttığı görölmektedir. Bu sitelerin en önemli avantajı çevrimiçi ortama görsel ve işitsel öğelerin yüklenebilmesi, bu öğelerin çevrimiçi editörleri kullanarak animasyon, video veya sunum haline getirilebilmesi ve yine çevrimiçi ortamda paylaşılabilmesidir. Ancak bu siteler incelendiğinde eğitsel açıdan esnek, özelleştirilebilir ve pedagojik açıdan kullanışlı olmadıkları sonucuna ulařılmıştır. Eğitim kurumlarında web tabanlı dijital öyküleme konusunda geliştirilen sistem olup olmadığı incelendiğinde ise, ABD’de Virginia Üniversitesi’nin yükseköğretimde bir proje kapsamında web tabanlı dijital öykü oluřturma sistemi (www.primaryaccess.org) geliştirildiği görölmüştür. Bu

sistem incelendiğinde ise sadece belirli konularda sınırlı araçlarla dijital öykü oluşturulabildiği görülmektedir. Ayrıca öğrenci ve öğretmenler için iletişim ve etkileşim sağlayacak bir özelliği olmadığı görülmektedir. Özellikle Web 2.0 teknolojileri ile çevrimiçi ortamda iletişim, etkileşim ve içerik yönetimi, kullanışlı ve esnek uygulamalar yardımıyla daha kolay gerçekleştirilebilir hale gelmiştir. Artık çevrimiçi ortamda bireylerin pasif olarak izledikleri değil, aktif katılımlarıyla yönlendirdiği ve geliştirdiği içerikler daha yaygın hale gelmektedir.

Yapılan literatür taramasının sonucunda dijital öyküleme araştırmalarında web tabanlı uygulamalar konusunda araştırma eksikliği olduğu ve bu konuda güncel teknolojiler ve pedagojiler açısından zengin bir ortama ihtiyaç olduğu ortaya çıkmıştır. Bu nedenle bu araştırmanın konusu, öncelikle dijital öyküleme çalışmalarının ve geliştirilecek olan web tabanlı dijital öyküleme sisteminin (e-öyküleme) Türkiye’de yeni bir uygulama olarak ilköğretim düzeyinde etkilerinin ortaya konulmasıdır. Bu araştırma ile ülkemizde bu konudaki bilgi ve araştırma eksikliğini giderilerek, bu yaklaşımın tanıtılmasının sağlanması ve öğretmen ve öğrenciler üzerindeki etkisinin ortaya konulması amaçlanmaktadır.

Bu amaç doğrultusunda içerik olarak zengin ve öğrenciler için yapılabılır etkinlikleri içerisinde barındıran Sosyal Bilgiler dersi seçilmiştir. Öğretmen ve öğrencilerin dijital öyküleme yaklaşımını tam olarak anlayıp, uygulayabilmeleri için araştırma süresinin bir dönem boyunca devam etmesinin faydalı olacağı düşünülmüştür. Araştırmanın çalışma grubu olarak deneysel uygulama için gerekli yeterlikleri (öykü yazabilme, BT becerileri) sağlayabilecekleri düşüncesiyle ilköğretim ikinci kademe öğrencileri daha uygun bulunmuştur. Sınıf düzeyi olarak ise 7 ve 8. sınıflarda öğrencilerin kendilerini tamamen SBS sınavına odaklamaları nedeniyle, 6. sınıf öğrencilerinin daha uygun olacağı düşünülmüştür. İlgili literatürün taranarak tez konusunun belirlenmesi ve tez önerisinin hazırlanması süreci yaklaşık olarak altı ay sürmüştür.

3.5.1.2. e-Öyküleme Sisteminin Geliştirilmesi

Araştırma konusu belirlendikten sonra web tabanlı dijital öyküleme sisteminin (e-Öyküleme) geliştirilmesi aşamasına geçilmiştir. Bu sistem sayesinde yapılandırmacı bir yaklaşımla öğrenciyi merkeze alan, öğrencilerin aktif katılımını

sağlayarak dijital öyküler oluşturabilecekleri, Web 2.0 araçları ile iletişim ve etkileşimin daha kolay olduğu bir ortam oluşturulması amaçlanmaktadır. Bu nedenle öğrenci özelliklerini ve ihtiyaçlarını dikkate alan pedagojik olarak uygun bir ortam oluşturulmaya çalışılmıştır.

Daha önceki yıllarda öğrencilerin dijital öyküleme yaparak daha başarılı öğrenme sonuçları elde etmesine yardımcı olmak amacıyla birçok öykü hazırlama programı (Windows Photo Story, Windows Movie Maker, Apple iMovie vb.) kullanılmıştır. Ancak bu programların öğrenme sürecinde öğrencilerin dijital öyküleme çalışmaları için teknolojik ve pedagojik olarak uygun bir yapıya sahip olmadıkları görülmektedir (Smeda vd., 2010, 2012). Son yıllarda internet ve mobil teknoloji uygulamalarının gelişmesiyle eğlence ya da eğitsel amaçlı dijital öyküleme çalışmalarının popülerliğin arttığı görülmektedir (Xu vd., 2011). Web 2.0 teknolojilerinin yaygınlaşması ile artık öğretmen ve öğrenciler web ortamında etkileşimli eğitsel uygulamalara daha fazla ilgi göstermektedir. Bu nedenle araştırmacı tarafından dijital öyküleme uygulamalarının tamamen web tabanlı hale getirilmesi ve etkili bir sistem geliştirilmesi amacıyla, bu sistemin sahip olabileceği teknik ve pedagojik özellikler detaylı olarak araştırılmıştır. Teknik özellikler ile ilgili yapılan araştırma sonucunda böyle bir sistemin tasarlanmasında kullanılacak programlama yöntemleri, ortam tasarımı, arayüz tasarımı, Web 2.0 araçları ve video yayın platformları ile ilgili incelemeler yapılmıştır. Pedagojik özellikler ile ilgili yapılan araştırmada ise dijital öyküleme çalışmalarının yenilikçi bir yaklaşımla yeni öğretme ve öğrenme yaklaşımları içerisinde daha fazla etkili olabilmesi, dijital öyküleme çalışmalarında öğrencileri daha aktif kılabilmesi ve onlara rehberlik edebilmesi, iletişim ve etkileşimde Web 2.0 araçlarının daha etkin olması amacıyla araştırmalar yapılmıştır. Bu aşamadan sonra sistemin taslak yapısı kağıt üzerinde detaylı olarak yazılmaya çalışılmıştır. Sistemin öğretmen kontrolünde öğrenciye rehberlik edebilmesi için akıllı bir Web Macerası (WebQuest) uygulamasının sisteme eklenmesinin uygun olacağı düşünülmüştür. Etkinlik paylaşımı ve öğrencilere rehberliğin sağlanması için Web Macerası uygulaması, web ortamında e-öykü oluşturulabilmesi için çevrimiçi editörler, oluşturulan öykülerin paylaşımı için Facebook ve Youtube'dakine benzer bir paylaşım duvarı, ve öğrenciler arasında iletişim ve etkileşimi arttıracak Web 2.0 araçlarının bu sisteme eklenmesi

düşünülmüştür. Alan uzmanları ile tekrar tekrar bu taslak üzerinde çalışılmış ve yazılım süreci öncesinde sistemin tüm kabiliyetleri ortaya konulmaya çalışılmıştır. e-Öyküleme sisteminin kağıt üzerinde taslak formu hazırlandıktan sonra sistemin yapılabirliği konusunda araştırma yapılmış ve böyle bir sistemin yapılabir olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ancak bu noktada en önemli problem sistemin vazgeçilmez bir parçası olan çevrimiçi editörler ve medya sunucusu konusunda ortaya çıkmıştır. İstanbul'daki birkaç yazılım firmasıyla yapılan görüşmeler sonucunda çevrimiçi ortamda video oluşturmayı sağlayacak editörlerin yazılması ve bu editörleri çalıştırılabilecek özellikte medya sunucusu kurulmasının hem çok zaman alacağı hem de çok maliyetli olacağı anlaşılmıştır. Bu nedenle araştırmacı tarafından ticari ya da açık kaynak kodlu çevrimiçi editörler ve medya sunucusu hizmeti sağlayacak video platformları araştırılmaya başlanmıştır. Bu aşamada Animoto, Creaza, MixMoov, OneTrueMedia, Pixorial, VoiceThread gibi ticari, MovieMasher ve Kaltura gibi açık kaynak kodlu video platformları incelenmiştir. Bu uygulamalar bireysel ya da işbirliği ile video oluşturabilme, oluşturulan videoları tekrar düzenleyebilme, bunları web ortamında paylaşabilme imkanı sağlarken, özellikle açık kaynak kodlu uygulamalar oluşturulacak yeni web siteleri ile kolayca birleştirilebilme gibi bazı özelliklere sahiptirler. Yapılan araştırma sonucunda e-öyküleme sisteminin temelini oluşturacak en uygun açık kaynak kodlu platformun, video oluşturmayı sağlayacak editörler ve medya sunucusu konusunda bu uygulamaları bütüncül olarak sağlayan Kaltura Video Platformu olduğuna karar verilmiştir.

Kaltura şirketi (www.kaltura.com) hem ticari hem de açık kaynak kodlu olarak hizmet vermektedir. Kaltura CE (Community Edition) platformu (www.kaltura.org) dünyadaki ilk açık kaynaklı video platformu olma özelliğini taşımaktadır. Bu platform kullanıcılara video uygulamaları geliştirebilecekleri, bu uygulamaları depolayabilecekleri, yönetebilecekleri ve yayınlatabilecekleri medya, eğlence, eğitim ve ticari alanda değişik çözüm önerileri sağlamaktadır. Günümüz modern eğitim kurumlarında video yönetimi ve paylaşımı vazgeçilmez hale gelmiştir. Bu noktada Kaltura şirketi eğitim kurumları için değişik ÖYS'ler ile (Moodle, Sakai, BlackBoard vb.) bütünleşik olarak çalışabilecek uygulamalar geliştirmiştir. Ayrıca şirket API (Application Programming Interface) kodlarını açık tutarak bağımsız

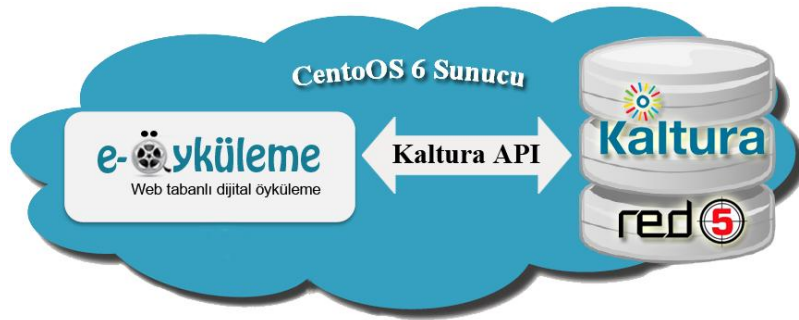
yazılımcıların kendi geliştirecekleri web uygulamalarında Kultura Video Platformunu kullanabilmelerine izin vermektedir. Kultura platformu, kullanıcıların çoklu ortam öğelerini (görsel ve işitsel) merkezi bir havuzda toplamalarını ve yönetim paneli yardımıyla kontrol edebilmelerini sağlamaktadır. Dünya’da yaklaşık olarak 150.000 web geliştiricisi, şirket, üniversite ve servis sağlayıcısı Kultura platformunun gelişmiş video uygulamalarını kendi çalışmalarında kullanmaktadır.

Daha öncede belirtildiği gibi editörlerin sıfırdan geliştirilmesi ve medya sunucusu kurulmasının zaman ve maliyet açısından uygun olmaması sebebiyle geliştirilecek olan e-öyküleme sisteminin Kultura CE 5 API’si üzerine inşa edilmesine karar verilmiştir. Bu çalışmada araştırmacılar tarafından özgün bir proje olarak geliştirilen e-öyküleme web sitesinin Kultura Video Platformu üzerinde, bu sistem ile işbirliği içinde çalışması planlanmıştır. Kultura uygulamaların kendi başına eğitsel ve pedagojik açıdan eksikleri bulunmaktadır. Bu nedenle Kultura tarafından sağlanan uygulamaların (editörler vb.) e-öyküleme sistemi içerisinde eğitsel ve pedagojik olarak en uygun şekilde kullanılması planlanmıştır.

Uygun platformun belirlenmesi sonucunda Konya’da bir yazılım firması ile görüşülmüş ve yazılımın altı aylık süreçte hazırlanması için bir çalışma takvimi oluşturulmuştur. Gerekli anlaşmaların sağlanması sonucunda yazılımcı firma sistemin geliştirme çalışmalarına başlamıştır. Bu süre içerisinde gerekli maddi desteğin sağlanabilmesi için Selçuk Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri (BAP) Koordinatörlüğüne proje önerisi hazırlanmış ve sunulmuştur. BAP koordinatörlüğünün projeyi desteklemeyi kabul etmesi sonucunda gerekli maddi destek sağlanmıştır. Sistemin yazılım aşaması devam ederken araştırmacı tarafından Kultura Video Platformunu üzerinde barındıracak olan sunucunun kurulumunu gerçekleştirilmiştir. Bu aşamada ilk olarak Linux işletim sistemi türevi olan ve genellikle sunucu yazılımı olarak kullanılan CentOS 6 (Community Enterprise Operating System) işletim sistemi sunucu özelliği taşıyan bir bilgisayara kurulmuştur. Daha sonra Kultura.org adresinde yer alan Kultura CE kurulum dosyaları indirilerek sunucu üzerine Kultura Video Platformu (www.oykucu.konya.edu.tr/start) kurulmuştur. Ayrıca kullanıcıların bilgisayara bağladıkları kamera veya mikrofon yardımıyla çevrimiçi ortamda canlı olarak video ve ses kaydı yapabilmelerini sağlamak amacıyla Kultura CE’nin ihtiyacı olan Red5

yazılımı sunucu üzerine kurulmuştur. Kurulum işlemleri tamamlandığında e-öyküleme sisteminin çalıştıracak ve sistemin ihtiyacı olan bazı uygulamaları (editörler, video oynatıcı vb.) sağlayacak olan medya sunucusu oluşturulmuştur. Sunucunun yayın yapacağı internet bağlantısı üniversitenin ağı üzerinden sağlanmıştır. Sunucunun sahip olduğu yapı Şekil 3.3'te gösterilmiştir. Sunucu ve gerekli olan yazılımların kurulum süresi yaklaşık olarak üç aylık sürede tamamlanmıştır.

Şekil 3.3. Sunucunun Yapısı

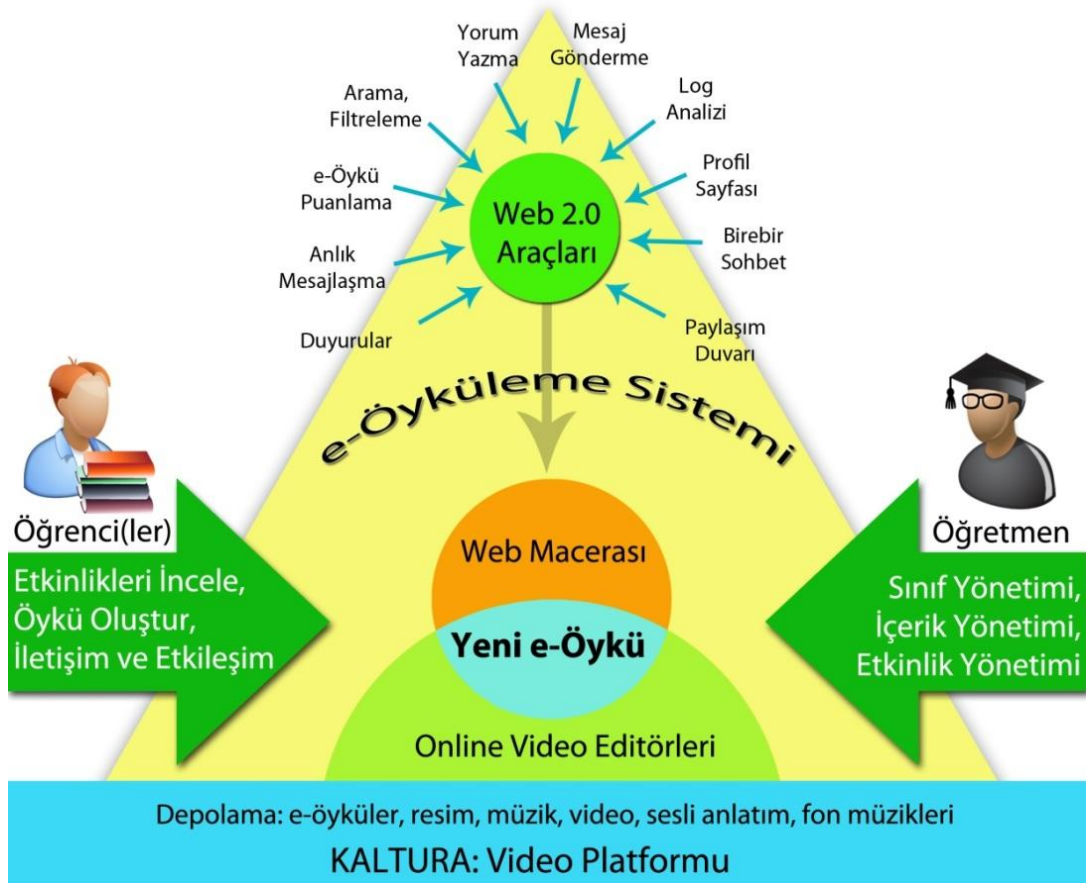


e-Öyküleme sistemi kullanıcı ve sunucu taraflı olmak üzere iki tür yazılıma sahiptir. Kullanıcı taraflı yazılımlar e-öyküleme sistemi ve Web 2.0 araçlarını kapsamaktadır. Sunucu taraflı yazılımda ise medya sunucusu desteği sağlayacak yazılımlar kullanılmıştır. e-Öyküleme sisteminin yazılım aşamasının tamamlanmasından sonra sistem sunucu üzerinde www.bote.konya.edu.tr/e-oykuleme adresinden yayın yapmaya başlamıştır. Bu adresin uzun olması ve öğrenciler tarafından zor kullanılabileceği düşüncesiyle yeni alan adları satın alınmıştır. Bu alan adları şu şekildedir: www.oykucu.org, www.e-oykuleme.com, www.e-oykuleme.com, www.e-oykuleme.net, www.e-oykuleme.org. Satın alınan tüm alan adları sunucu üzerindeki e-öyküleme web sitesine yönlendirilmiştir. Böylece e-öyküleme sistemin geliştirme aşaması sona ermiştir. Geliştirilen e-öyküleme sisteminin yapısı Şekil 3.4'te görülmektedir.

e-Öyküleme sistemi bazı etkileşimli Web 2.0 araçlarının Web Macerası uygulaması ile birlikte Kaltura video platformu ile bütünleşmesinden oluşmaktadır. Bu sistem genel anlamda sosyal paylaşım ağlarında (Facebook, Youtube vb.) olduğu gibi bireyler arasında iletişim ve etkileşimi arttıran sosyal bir ağ kurmayı ve bazı

masaüstü yazılımlarındakine (Photo Story, Movie Maker vb.) benzer şekilde video oluşturabilme yeteneğini çevrimiçi olarak sağlamayı amaçlamaktadır. Facebook veya Youtube sitelerinin arayüzüne benzer şekilde öğrencilerin dijital öyküler oluşturup paylaşabilecekleri, bu öykülere yorum yazabilecekleri ve puan verebilecekleri bir paylaşım duvarı bulunmaktadır. Ayrıca anasayfanın sağında yer alan bir panelde öğrencilerin iletişim ve etkileşimini arttırmak amacıyla profil bilgileri, mesaj kutusu, duyurular, haftanın enleri, anlık mesaj panosu, arkadaşlarım penceresi, bire-bir sohbet gibi uygulamalar yer almaktadır. Web Macerası uygulaması ise öğretmen tarafından e-öyküleme etkinliklerinin öğrencilerle paylaşılması ve e-öyküleme sürecinde onlara rehberlik etmesi amacıyla sitemde yer almaktadır.

Şekil 3.4. e-Öyküleme Sisteminin Yapısı



e-Öyküleme sisteminin özellikleri genel olarak şu şekilde listelenebilir:

- İletişim ve etkileşimi arttırmak ve daha hareketli bir ortam oluşturabilmek amacıyla Web 2.0 araçları ile uyumlu olarak tasarlanmıştır.

- Öğretmen ve öğrenciler için kolay öğrenebilir, esnek bir arayüze sahiptir.
- Öğrenciler Web Macerası uygulaması ile yeni veya eski e-öyküleme etkinliklerini kolayca takip edilebilmektedir.
- Öğrenciler hiçbir masaüstü yazılıma ihtiyaç duymadan çevrimiçi video editörlerini kullanarak dijital öyküler oluşturabilmektedir.
- Öğrenciler oluşturdukları öyküleri istedikleri zaman tekrar düzenleyip yayınlatabilmektedir.
- Öğrenciler oluşturdukları e-öyküleri seçilen tema ya da konunun altında anasayfa da yer alan paylaşım duvarında yayınlatabilmektedir.
- Sistem ile tamamen derse veya sınıfa özgü bir paylaşım ve öğrenme ortamı sağlanmaktadır.
- Öğrenciler kendi e-öyküleri ya da diğer öğrencilerin hazırladığı e-öyküler arasında arama yapabilmektedirler.
- Öğrenciler kendi e-öyküleri ya da diğer öğrencilerin hazırladığı e-öyküleri en yeni, en çok izlenen, en çok puan alan ve tema kategorilerine göre filtreleyerek listeleyebilmektedirler.
- Öğrenciler arkadaşlarının bilgilerini ve e-öykülerini profil sayfalarını ziyaret ederek görebilmektedir.
- Öğrenciler haftanın veya tüm zamanların en çok izlenen ve en çok puan alan e-öykülerini görebilmektedir.
- Öğrenciler öğretmen veya arkadaşları tarafından yapılan duyuruları görebilmekte ve isterse duyuru ekleyebilmektedir.
- Öğrenciler öykülere yorum yazarak öyküler üzerinde tartışabilmektedir.
- Öğrenciler kendi e-öykülerine puan vererek öz-değerlendirme yapabilmektedir.
- Öğrenciler arkadaşları tarafından paylaşılan e-öykülere puan vererek öykü üzerinde akran değerlendirmesi yapabilmektedir.
- Öğrenciler öğretmeni veya arkadaşları ile anlık mesaj panosunu kullanarak eş zamanlı olarak herkese açık sohbet yapabilirler.
- Öğrenciler mesaj kutusunu kullanarak kişiye özel mesaj bırakabilirler.

- Öğrenciler arkadaşlarım panelinden çevrim içi olan arkadaşlarından istediği kişi ile birebir sohbet uygulamasını kullanarak eş zamanlı sohbet edebilirler.
- Öğretmen Log sistemi ile öğretmen öğrencilerin sistem üzerindeki gezinmelerini izleyebilir.

e-Öyküleme sisteminde yönetici, öğretmen ve öğrenci olmak üzere üç farklı kullanıcı arayüzü bulunmaktadır. Öğretmen ve öğrenciler aynı giriş sayfasını kullanarak sisteme giriş yapabilirken, yönetici için ayrı bir giriş sayfası tasarlanmıştır (Ek 9). Sistemde öğretmen ve öğrenci sayfası benzer bir tasarımı sahipken yönetici sayfası tamamen farklı bir tasarıma sahiptir. Tasarım aşamasında alan uzmanlarının görüşleri de alınarak hem öğretmen hem de öğrenciler için ilgi çekici, kullanımı kolay ve esnek bir arayüz oluşturulmaya çalışılmıştır. Özellikle renk seçimi konusunda canlı ve öğrencilerin dikkatini çekecek renkler kullanılmıştır. Öğretmen ve öğrencilerin sistemde kolayca gezinebilmeleri ve yer alan uygulamaları kolayca kullanabilmeleri için Web 2.0 araçları genellikle anasayfa üzerindeki panellere yerleştirilmiştir. Sistemde yer alan linkler kullanıcılara sayfalar arasında kaybolmadan istedikleri sayfalara kolayca erişebilmeleri ve bu sayfalar arasında kolayca gezinebilmelerini sağlayacak özellikte ilişkilendirilmiştir. Sistemdeki formlar ise akıllı takip sistemi ile geldiği etkinliğin bilgilerini gerekli alanlara otomatik olarak yükleyebilmektedir. Sonuç olarak geliştirilen sistemin mümkün olduğunca dinamik ve akıllı uygulamalara sahip olması amaçlanmıştır. Öğretmen ve öğrenci sayfasında en üstte Menüler, ortada bölümün solunda Öykü Duvarı, sağında ise bazı Web 2.0 uygulamaları, aşağıda ise bazı menüler yer almaktadır (Şekil 3.5). Ana sayfada menüler ve Web 2.0 uygulamaları sürekli sabit olarak yer almaktadır. Orta sol bölümde ise yayınlanan öykülerin yer aldığı Öykü Duvarı yer almaktadır. Ayrıca menülere tıkladığında açılan sayfalar (e-öykülerim, profil sayfası, arama sayfası vb.) ya da Web 2.0 uygulamalarının sayfaları (tüm duyurular, detaylı mesaj kutusu vb.) bu bölümde açılmaktadır. Sistemde birde açılır pencere (pop-up) özellikli sayfalar bulunmaktadır. e-Öyküleme sistemin yapısı ve sistemde yer alan uygulamalar aşağıda detaylı olarak açıklanmaktadır.

Yönetici Sayfası

Yönetici sistemdeki en yetkili kişi olarak tüm haklara sahip olan kişidir. Yönetici sayfasının arayüzü öğretmen ve öğrenci sayfasından tamamen farklıdır (Ek 10). Sistem yöneticisi öncelikle öğretmen hesabı tanımlayabilmekte, tanımladığı hesaplar altına sınıf açabilmekte ve öğrenci ekleyebilmektedir. Yönetici öğretmen hesabı tanımlarken o öğretmenin kaç sınıf açabileceği ve sınıf başına kaç öğrenci ekleyebileceğini belirleyebilmektedir. Yönetici isterse öğretmen hesaplarını dondurabilmekte ya da tamamen silebilmektedir. Bu sistemde sınıf ve öğrenci tanımlama işi çoğunlukla öğretmenlerin işi olduğundan yönetici genellikle öğretmenlerin açtığı sınıfları ve bu sınıflar altındaki öğrencileri görüntülemektedir. Yönetici öğretmen ve öğrenci bilgileri üzerinde düzenleme ve silme işlemi yapabilmektedir. Ayrıca öğretmen ve öğrenciler tarafından oluşturulan e-öyküleri listeleyebilmektedir. Bu öyküler üzerinde düzenleme veya silme işlemi yapabilmektedir. İsterse öğretmen veya öğrenci adına da öyküler ekleyebilir. Yönetici öğretmenlerin eklediği tema ve maceraları görüntüleyebilmekte, düzenleyebilmekte veya silebilmektedir. İsterse öğretmen adına tema veya macera ekleyebilmektedir. Yönetici isterse tüm kullanıcılara, tüm sınıflara ya da bunlardan bazılarına duyuru veya mesaj gönderebilmektedir. Yönetici içerik yönetim sistemi ile sistem üzerinde yeni menüler altında sayfalar oluşturabilmektedir. Ayrıca sistemde Kultura uygulamalarını (video oynatıcı, editörler vb.) seçebilmekte ve gerekli olan bazı ayarları yapabilmektedir. Sistem yöneticisi isterse yardımcı yöneticiler atayabilmektedir.

Öğretmen Sayfası

Öğretmen sayfası öğrenci sayfasına göre sahip olunan haklar açısından daha kapsamlıdır (Ek 11.1). Bu sayfada içerik yönetimi, sınıf yönetimi ve etkinlik yönetimi yapılabilmektedir. Öğretmen içerik yönetimini kullanarak özellikle yardım ve bilgilendirme amaçlı sayfalar oluşturabilmektedir.

Öğretmen “Sınıflar” sayfasını kullanarak yöneticinin verdiği hak sayısında sınıf ekleyebilmekte ve eklediği sınıf ile ilgili bazı ayarlamalar yapabilmektedir (Ek 11.2, Ek 11.3). Öğretmen isterse oluşturduğu sınıfta yer alan öğrenciler tarafında oluşturulan öyküleri doğrudan ya da öğretmen onayı ile yayınlanmasını

sağlayabilmektedir. Ayrıca e-öyküleme çalışmalarında kullanılacak editörlerden sadece birini ya da ikisini birden sınıfın hizmetine sunabilmektedir. Öğretmen tek bir sınıf ile çalışabileceği gibi aynı anda daha fazla sınıf ile de çalışma yapabilmektedir. Bu sınıfları ayrı ayrı yönetebileceği gibi sistemde birlikte çalışmalarını düşündüğü sınıflarını eşleştirerek tek bir sınıfmış gibi yönetebilmektedir. Sınıf eşleştirmesi yapıldığı takdirde o sınıflardaki öğrenciler aynı ortamda çalışabilmekte ve paylaşımlarda bulunabilmektedir. Öğretmen seçtiği bir sınıftaki öğrencilerin tamamına bu sayfa üzerinden mesaj gönderebilmektedir (Ek 11.4). Ayrıca her sınıfın hazırladığı e-öyküleri sınıfa göre ayrı ayrı listeleyebilmekte, öğrencilerin hazırladığı e-öyküleri düzenleyebilmekte, yayımlayabilmekte veya silebilmektedir (Ek 11.5, Ek 11.6).

Öğretmen “Öğrenciler” sayfasını kullanarak oluşturduğu sınıflara öğrenci ekleyebilmektedir (Ek 11.7). Öğretmen isterse öğrenci ekleme formunu (Ek 11.8) kullanarak tek tek ya da Excel ile öğrenci ekleme formunu (Ek 11.9) kullanarak toplu olarak öğrenci ekleyebilmektedir. Öğrenciler arasında sınıf, öğrenci numarası ya da isme göre arama yapılabilir. Öğretmen bu sayfayı kullanarak seçtiği öğrenciye özel mesaj gönderebilmektedir. Ayrıca öğrencinin bilgilerini ve şifresini düzenleyebilir ya da öğrenciyi tamamen silebilmektedir. Öğretmen bu sayfada Log kayıtları (Ek 11.10) sistemini kullanarak istediği öğrencinin sisteme giriş-çıkış, geliştirdiği öykü, eklediği öykü metni, eklediği yorum, verdiği puan, gönderdiği mesaj vb. bilgileri tarih ve zaman kaydı ile birlikte detaylı olarak görebilmektedir.

Öğretmen “e-Öyküler” sayfasını kullanarak öğrencilerin hazırladığı yayınlanmış ya da yayınlanmamış tüm öyküleri listeleyebilmektedir (Ek 11.11). Bu sayfada en yeniye, en çok izlenene, puana ve temaya göre filtreleme yapabilmektedir. Öykülere ait bilgiler ve öyküyü hazırlayan öğrenci bilgileri görülmektedir. Öğretmen bu sayfada istediği öyküyü düzenleyebilir veya silebilir. Ayrıca yayınlanmamış öyküleri yayımlayabilir ya da yayınlanmış öyküleri gizleyebilir.

Öğretmen sınıfa vereceği e-öyküleme etkinliklerini “Web Maceraları” sayfasından oluşturabilmektedir (Ek 11.12). İlköğretim düzeyinde dersler genellikle üniteler şeklinde işlendiğinden sistem içinde de e-öykülerin ait olduğu ünitenin belli olması amacıyla öğretmen tarafından temalar oluşturulabilmektedir (Ek 11.13).

Eklenen temalar sayfanın altında listelenmektedir. Bu temalar üzerine düzenleme ve silme işlemi yapılabilir. Öğretmen temayı ekledikten sonra bu tema altına Web Macerası veya maceraları ekleyebilir. Öğretmen “Macera Ekle” butonuna tıkladığında açılan içerik yönetim sistemi (Ek 11.14) ile çevrimiçi ortamda aynı Office programlarına benzer bir arayüz yardımıyla kolayca Web Maceraları ekleyebilir. İçerik yönetimi sistemi ile çevrimiçi ortamda metin düzenlemesi yapabilmekte ve bu metne görsel ve işitsel öğeleri kolayca ekleyebilir. Öğretmen macera bilgileri ile başlangıç ve bitiş tarihlerini bu bölümden ayarlayabilir. Eklenen maceralar “Web Maceraları” sayfasında listelenmektedir. Bu sayfada sınıfa, temaya ve macera ismine göre arama yapılabilir. Öğretmen bu sayfada istediği Web Macerasını görüntüleyebilmekte, isterse daha önce eklediği maceraları “Benzer Macera Ekle” butonunu kullanarak farklı bir sınıfa aynen ekleyebilir. İstediği macerayı düzenleyebilmekte veya tamamen silebilir. Bu bölümde öğretmen sayfasının öğrenci sayfasından farklılaşan yönleri anlatılmıştır. Yeni e-öykü oluşturma, öykü duvarı ve Web 2.0 uygulamaları öğrenci sayfasında detaylı olarak anlatılmıştır.

Öğrenci Sayfası

Öğrenci sayfasının kullanıcı arayüzü Şekil 3.5’te görülmektedir (Ek 12). Bu bölümde öğrenci sayfasının tasarımı Menüler, Öykü Duvarı ve İletişim-Etkileşim Araçları olmak üzere üç başlık altında anlatılmıştır.

Menüler

e-Öyküleme web sitesinde menüler sayfanın üst bölümünde yer almaktadır. Menüler tasarlanırken öğretmen ve öğrencilerin en çok kullanacağı menüler (Web Macerası, e-Öykülerim, Tüm Öyküler, Yeni e-Öykü Oluştur vb.) daha büyük ve kolay ulaşılır olacak şekilde oluşturulmuştur. Arama kutucuğunda menüler bölümüne yerleştirilmiştir. “Yeni e-Öykü Oluştur” butonu öğrencilerin dikkatini daha çok çekecek şekilde tasarlanmıştır.

Şekil 3.5. Öğrenci Sayfası Kullanıcı Arayüzü

Menüler: Web Macerası, e-Öykülerim, Tüm Öyküler, Arama | Yardım Menüleri | Yeni e-Öykü Oluştur

Ana Sayfa - Web Macerası - Mesaj Kutusu - Duyurular | Yardım - Basit Editor - Gelişmiş Editor - Çıkış Yap

e-öyküleme web tabanlı dijital öyküleme

Web Macerası e-Öykülerim Tüm Öyküler Ara YENİ e-ÖYKÜ OLUŞTUR

Son e-Öyküler // 107 adet e-öy

Öykü Duvarı

Kayıt Sayısı : 5

Profil Bilgilerim

Ad Soyad : Oğuz E...
Öğrenci No : 145
Sınıfı : 6B

Öğretmen: N...
Yardımcı : Veysel Demir...
Profilini Düzenle >

Mesaj Kutusu

Dikkat: Görüşme (Veysel Demir) | 1...
Ynt: Ynt: Merhaba (Veysel Demir) | 02.03.2012 17:04:19
Tüm Mesajlar >

Son Duyurular

» 5. etkinlik yayında
» 4. Etkinlik güncellendi
Duyuru Ekle > | Tüm Duyurular >

Son Maceranın Enleri | Tüm Zamanların Enleri

En Çok İzlenen e-Öykü

e-öyküleme Ç... Y... tarafından oluşturuldu.

En Çok Puan Alan e-Öykü

e-öyküleme O... E... tarafından oluşturuldu.
★★★★★
5.4 puan (7 kez oylanmış)

Anlık Mesajlaşma

Anlık Mesaj Panosu

Veysel Demir (5 ay önce)
Şuan sorun yok ç... sanırım internet problemi.
Ç... hocam yardım
M... T... (5 ay önce)
hocam demokrasinin serüveni etkinliğini yaptım ve e-öykü metninde ekledim
Tüm Mesajlar >

Gönder!

Sınıf Arkadaşlarım

6 e-Öyküsü bulunmaktadır

6 e-Öyküsü bulunmaktadır

4 e-Öyküsü bulunmaktadır

1 2 3 4

Öykü Oynatıcı

Elektronik yüzyıl
Gelecekteki yaşam
Tarih : 22.05.2012 22:26:35 | S...
Yorum Yaz | Tüm Yorumlar (2)

Öykü Bilgileri

Teşekkür ederim... Baya uğraştım ya... ama iyi oldu!!!
4 ay önce

Çok güzel olmuş Oğuz! Müzik harika...
4 ay önce

Yorumunuzu yazın...

Yorum Ekleme

Gönder

Puan Verme

5.4 puan (7 kez oylanmış)

23 kez izlenmiş
Teması : Elektronik Yüzyıl
Macerası : Gelecekteki Yaşam...
Sınıfı : 6B

Öykü Duvarı

Çevre Kirliliği ve Dünyamız
Dünya Alarm Veriyor
Tarih : 09.04.2012 14:58:58 | Süre : 01:13
Yorum Yaz | Tüm Yorumlar (9)

Herkeseye teşekkür ederim.
11 ay önce

başarılarının devamını diliyorum
11 ay önce

sağol
11 ay önce

Güzel olmuş arkadaşım...
11 ay önce

Yorumunuzu yazın...

Gönder

Bire-bir Sohbet

Hocam - Y...
yapmaya başlayabilir.
... öyküyü siteye yükleyelim mi?
Veysel-Demir: evet
: tmm bn başlıyım o zaman
... : linkler için sağ olun işimiz kolaylaştı
Veysel-Demir: :) önemli olan oradaki bilgilerden kendi bakış açınızla bişeyler yazıp ortaya bir öykü çıkarmak
... : evet anladım

Dünya için el ele
Dünya için el ele
Tarih : 01.05.2012 21:26:41
Yorum Yaz | Tüm Yorumlar (2)

yine de güzel
10 ay önce

nasıl
10 ay önce

Yorumunuzu yazın...

Daha eski e-öyküler >>

Her türlü hakkı saklıdır. © 2012
Yardım | Basit Editor | Gelişmiş Editor | Dijital Öyküleme Nedir | Nasıl Oluşturulur | Örnek Videolar

Web Macerası: Öğretmen tarafından öğrencilerin derste yapacakları etkinlikler Web Macerası adı altında bu sayfada yayınlanmaktadır (Ek 12.1). Öğretmen yeni bir Web Macerası eklediğinde öğrenci sayfasındaki menüde yer alan “Web Macerası” linki “Yeni Macera Var!!!” olarak değişmektedir. Böylece öğrenciler yeni macera eklendiğini hemen görebilmektedir. Web Macerası sayfasında öğretmen tarafından eklenen Web Maceraları başlangıç ve bitiş zamanına göre listelenmiş olarak görülebilmektedir. Yeni eklenmiş ve süresi bitmemiş maceraların yanında “Yeni” işareti bulunmaktadır. Ayrıca süresi dolan maceraların yanında “Yapılan e-Öyküler”, süresi devam eden maceraların yanında ise “Maceraya Katıl” butonları yer almaktadır. Öğrenciler “Maceraya Katıl” butonuna tıklayarak o macera ile ilgili bilgilere ayrı bir sayfada ulaşabilmektedir (Ek 12.2). Bu sayfanın üst kısmında maceranın teması, ismi, başlama ve bitiş tarihleri ile ilgili bilgiler yer almaktadır. Bu bilgilerin altında ise Şekil 3.6’da görülen dört adet buton yer almaktadır.

Şekil 3.6. Macera Sayfasında Yer Alan Butonlar



Öğrenci “Diğer Maceralar” butonuna tıkladığında Web Macerası ana sayfasına dönebilmektedir (Ek 12.1). Öğrenci “Macerayı e-Öyküle” düğmesine tıkladığında o macera ile ilgili e-öykü oluşturabileceği bir form sayfası açılmaktadır (Ek 12.3). Bu sayfada tema ve macera ismi otomatik olarak gelmektedir. İsterse bu bilgileri açılır kutulardaki seçeneklere göre değiştirebilir. Öğrenci bu sayfada e-öyküsüne bir isim verebilmekte, oluşturacağı e-öykü hakkında açıklama ekleyebilmekte, arama sonuçlarında daha kolay bulunabilmesi için etiketler oluşturabilmektedir. Öğrenci bu bilgileri girdikten sonra öyküsünü oluşturacağı editörü seçebilmektedir. Tüm bu işlemlerden sonra “e-Öykülemeye Başla” butonuna tıkladığında açılan editör ile e-öyküsünü oluşturmaya başlayabilmektedir. Editörler yardımıyla e-öykü oluşturma “Yeni e-Öykü Oluştur” bölümünde detaylı olarak anlatılmıştır.

Öğrenci “e-Öykü Metinleri” butonuna tıkladığında e-öykülerini hazırlamadan önce yazdıkları öykü metinlerini yayınladıkları sayfa açılmaktadır. Bu sayfa basit bir

Blog uygulaması şeklinde olup sadece öğrencilerin hazırladıkları öykü metinlerini paylaşımları ve üzerinde tartışabilmeleri amacıyla tasarlanmıştır. Öğrenciler bu sayfada “e-Öykü Metni Ekle” butonuna tıklayarak açılan içerik yönetimi sayfası (Ek 12.4) ile yazdıkları metinleri sisteme ekleyebilmektedir. Eklenen öykü metinleri bu sayfada listelenmektedir (Ek 12.5). Öğrenciler arkadaşlarının eklediği öykü metinlerini görebilmekte ve bu metinlere yorum yazabilmektedir. Bu sayede öğrenciler öykü hazırlamaya başlamadan önce yazdıkları metinleri arkadaşlarının görüşüne sunarak onların önerilerine göre düzenleme imkânı bulmaktadır.

Öğrenci “Yapılan e-Öyküler” butonuna tıkladığında o macera ile ilgili arkadaşları tarafından o ana kadar oluşturulmuş e-öyküler ayrı bir sayfada listelenmektedir (Ek 12.6). Öğrenci bu sayfada yer alan o maceraya ait e-öyküleri en yeniye, en çok izlenene veya aldığı puana göre filtreleyebilmektedir. Bu sayede öğrenci e-öykü oluşturmadan önce o macera ile ilgili yapılmış e-öyküleri izleyebilmektedir.

Benim Öykülerim: Öğrenci bu sayfada hazırlayıp yayınladığı tüm e-öykülerini liste halinde görüntüleyebilmektedir (Ek 12.7). Öğrenci isterse, bu sayfadaki linkleri kullanarak istediği e-öyküyü düzenleyebilmekte, yayınlatabilmekte, gizleyebilmekte ya da silebilmektedir. Ayrıca kendi oluşturduğu öyküler arasında filtreleme yapabilmektedir.

Tüm e-Öyküler: Bu sayfada öğrenciler tarafından yapılan ve yayınlanan e-öykülerin tamamı en yeniden en eskiye doğru listelenmektedir (Ek 12.8). Öğrenciler isterlerse bu sayfada yer alan filtreleme seçeneğini kullanarak öyküleri en yeniye, en çok izlenene, en çok puan alana veya temaya göre listeleyebilmektedir. Bu sayfada öğrencinin öğretmeni ya da arkadaşlarının hazırladığı öyküler ile birlikte kendi öyküleri de listelenmektedir. Burada kendi öyküleri ile ilgili düzenleme, yayınlama ve silme butonları yer almaktadır.

Arama: Öğrenciler menüler bölümünde yer alan arama penceresini kullanarak arama yaptıklarında elde edilen sonuçlar öykü duvarında listelenmektedir (Ek 12.9). Öykü duvarının üzerinde aranan kelime ve bulunan sonuç sayısı verilmektedir.

Yeni Öykü Oluştur: Öğrenci menülerde yer alan “YENİ e-ÖYKÜ OLUŞTUR” butonuna tıkladığında o macera ile ilgili e-öykü oluşturabileceği bir form sayfası açılmaktadır (Ek 12.10). Web Maceralarında “Macerayı e-Öyküle” butonu da benzer

bir form açmaktadır. Ancak o formda tema ve macera bilgileri otomatik olarak gelirken, bu formda kullanıcı tema ve macera bilgilerini kendisi seçmek zorundadır. Kullanıcı isterse tema ve macera seçerek ders ile ilgili etkinlikleri yapabilmektedir. Ayrıca bu formda “Genel” adında bir tema yer almaktadır. Öğrenci ya da öğretmen bu seçeneği kullanarak ders ile doğrudan ilgisi olmayan e-öyküler oluşturabilmektedir. Kullanıcı tema ya da macera bilgilerini girdikten sonra oluşturacağı öykünün bilgilerini girip, editör seçimi yaparak e-öykü oluşturma aşamasına geçebilmektedir. Sistemde Basit Editör (Ek 12.11) ve Gelişmiş Editör (Ek 12.12) olmak üzere iki farklı editör bulunmaktadır. Öğrenci editörlere öyküsünde kullanacağı resim veya videoları yükleme sayfasını (Ek 12.13) kullanarak ekleyebilmektedir. Yükleme sayfasının birçok özelliği vardır. Öğrenci bu sayfayı kullanarak video, resim ve ses dosyaları yükleyebilmekte ve daha önceden yüklediği dosyaları görebilmektedir. Ayrıca farklı müzik ve video sitelerinde arama yaparak doğrudan yükleme sayfası aracılığıyla buldukları dosyaları editöre yükleyebilmektedir. Öğrenci e-öyküsünde kullanacağı dosyaları yükledikten sonra bunları öykü akışına göre sıralayabilmekte, gösterilme sürelerini belirleyebilmekte ve görseller arasına geçiş efektleri ekleyebilmektedir. Editöre yüklenen resimler üzerinde şekil ve yazı ekleme gibi bazı düzenlemeler yapılabilmektedir. Ayrıca arka plana seslendirme ya da fon müziği ekleyebilmektedir. İsterse web cam ve mikrofon yardımıyla video ve ses kaydı yapabilmektedir. Tüm işlemleri tamamladıktan sonra e-öyküsünü kaydedebilmekte ve istediği zaman öykü duvarında yayınlatabilmektedir. Gelişmiş editör, basit editöre göre daha fazla uygulamaya sahiptir. Gelişmiş editörde görseller üzerinde kesme, kırpma ve efekt uygulama işlemleri daha profesyonelce yapılabilmektedir.

Yardım Menüleri: Bu sayfada web sayfasının amacı, nasıl kullanılacağı, nasıl öykü oluşturulabileceği gibi konularda bilgiler verilmektedir. Bu sayfanın yapısı standart bir Viki sayfasına benzemektedir. Bu sayfa genel olarak yönetici tarafından öğrencilerin web sitesi ve dijital öyküleme süreci ile bilgilendirilmesi amacıyla yapılandırılmıştır. Öğretmen isterse yeni sayfalar hazırlayabilmekte ya da var olan sayfaları düzenleyebilmektedir. Bu sayfada öğrencilere yardımcı olacak kaynaklara ve videolara yer verilmiştir. Bu bölümde şu başlıklar altında yardım sayfaları bulunmaktadır: Dijital Öyküleme Nedir?, Dijital Öyküler Nasıl Oluşturulur?, Örnek

Öyküler, Dijital Öyküleme Öğrenci El Kitabı, Öykü Akış Şeması, Örnek Öykü Metni, Basit Editor Kullanımı (video), Gelişmiş Editor Kullanımı (video).

Öykü Duvarı

Ana sayfanın sol bloğunda yayınlanan e-öyküler listelenmektedir (Ek 12.14). Tüm öyküleri aynı sayfada göstermek mümkün olmadığından öykü duvarında gösterilecek öykü sayısı (5, 10, 20, vb.) öğretmen tarafından belirlenebilmektedir. Sayfanın alt bölümünde öykü sayısı arttıkça görüntülenecek öykü sayısına göre sayfalandırma yapılmaktadır. Öğrenci sayfalar arasında gezinerek daha önceki zamanlarda yapılan öyküleri görüntüleyebilmektedir. Öykü duvarında öykü bilgileri, öykü oynatıcı, yorum ekleme ve puan verme özellikleri yer almaktadır.

Öykü bilgileri: Bu bölümde öyküyü hazırlayan öğrencinin ismi yer almakta ve bu isme tıklandığında bu öğrencinin profil sayfası görüntülenmektedir. Ayrıca öykünün ismi, açıklaması, oluşturma tarihi, tema, macera ve sınıf bilgileri yer almaktadır. e-Öykünün altında o ana kadar kaç kez izlendiği ve kaç puan aldığı görülebilmektedir.

Öykü oynatıcı: Öykü oynatıcı sayesinde yayınlanan e-öyküler seyredilebilmektedir. Bu oynatıcı standart video oynatıcılarda yer alan başlatma, durdurma, ses düzeyini belirleme ve tam ekran yapma gibi özelliklere sahiptir.

Yorum Ekleme: Öykü oynatıcının sağında öğrencilerin yapılan e-öyküler hakkında yorum yazabilecekleri bir alan bulunmaktadır. Bu bölüm Facebook'taki yorum ekleme özelliğiyle benzerdir. Bu bölümde eklenen son iki yorum gösterilmekte ve daha eski yorumlar gizlenmektedir. İstenildiğinde tüm yorumlar görüntülenebilmektedir.

Puan Verme: Öğrenciler izledikleri öykülere 8 puan üzerinden puan verebilmektedirler. Sistemde yıldızlı sistem üzerinde öykünün kaç kez puanlandığı ve ortalama puan görsel olarak gösterilmektedir.

Öykü Detay Sayfası: Öykü duvarında öykünün ismine tıklandığında sadece o öykünün gösterildiği daha büyük bir öykü oynatıcıya sahip sayfa açılmaktadır (Ek 12.15). Bu sayfada yine öykü bilgileri, yorum ekleme ve puanlama seçenekleri bulunmaktadır. Öykü detay sayfası sayesinde o öyküyü daha büyük pencerede seyredebilme ve o öykü ile ilgili daha geniş bilgi edinme imkânı sağlanmaktadır. Bu

sayfa öğrencinin profil ve e-öykülerim sayfası ile işbirliği içindedir. Öğrenci yeni bir e-öykü oluşturduğu zaman da öykü detay sayfasına yönlendirilmektedir. Öğrenci burada öyküsünü istediği zaman yayınlatabilir ya da gizleyebilir. e-Öyküsünü düzenleyebilir ya da tamamen silebilir. Bu sayfada o öykünün sahibinin oluşturduğu diğer e-öyküler de listelenmektedir. Öğrenciler öykü duvarından yorum ekleyebileceği gibi bu sayfadan da yorum ekleyebilmektedirler. Burada herhangi bir sayı sınırlaması olmadan tüm yorumlar listelenmektedir. Ayrıca bu sayfada eğer öğrenci tarafından eklenmişse o e-öyküye ait öykü metni gösterilmektedir. Bu sayede öğrenciler hem o e-öyküyü seyredebilmekte hem de öykü metnini okuyabilmektedir.

İletişim ve Etkileşim Araçları: Bazı Web 2.0 Uygulamaları

Bu bölümde Profil Bilgilerim, Mesaj Kutusu, Son Duyurular, Son Maceranın Enleri, Anlık Mesaj Panosu ve Sınıf Arkadaşlarım olmak üzere 6 uygulama modülü yer almaktadır. Bu uygulamalar ile ilgili detaylı bilgi aşağıda verilmiştir.

Profil Bilgilerim: Bu bölümde öğrenci ile ilgili özet bilgiler ve oluşturduğu öyküler ile ilgili bilgiler yer almaktadır (Ek 12.16). Bu bölümdeki linkleri kullanarak öğrenci basit bir Blog özelliği taşıyan kendi profil sayfasını görüntüleyebilmekte ve bu sayfası düzenleyebilmektedir.

Mesaj Kutusu: Bu bölümde kişiye gönderilen mesajlardan son beş tanesi listelenmektedir (Ek 12.17). Öğrenci kendisine gelen mesajları tıklayarak görüntüleyebilmekte ve yanıtlayabilmektedir. Tüm mesajlar linkine tıkladığında ise gelen kutusu açılmaktadır. Burada kendisine gelen tüm mesajları görebilmekte ve istediği mesajı silebilmektedir. Öğrenci “Mesaj Gönder” butonuna tıklayarak arkadaşlarına ya da öğretmenine mesaj gönderebilmektedir.

Son Duyurular: Burada öğretmen ya da öğrenciler tarafından eklenen son beş duyuru listelenmektedir (Ek 12.18). Duyurular geldiği kişiye göre farklı renkte listelenmektedir. “Tüm Duyurular” linkine tıkladığında o ana kadar gönderilen duyurular ayrı bir sayfada listelenmektedir. “Duyuru Ekle” butonuna tıkladığında açılan pencereden kolayca duyuru eklenebilmektedir.

En Çok İzlenen ve Puanlanan Öyküler: Bu bölüm iki sekmeden oluşmaktadır (Ek 12.19). “Son Maceranın Enleri” sekmesinde son maceranın e-öyküleri arasından en çok izlenen ve puanlanan öyküler listelenmektedir. “Tüm Zamanların Enleri”

sekmesinde ise o zamana kadar yapılan tüm öyküler arasından en çok izlenen ve puan alan e-öyküler listelenmektedir. Öğrenciler bu sekmeler sayesinde en çok izlenen ve puanlanan öyküleri kolaylıkla görebilmekte ve tıkladıklarında izleyebilmektedir. Bu uygulamanın sisteme eklenmesindeki amaç iyi e-öykü örneklerin ön plana çıkarılarak tüm öğrenciler tarafından izlenmesi ve öğrenciler arasında motivasyonun artırılmasıdır.

Anlık Mesaj Panosu: Öğretmen ve öğrenciler arasındaki iletişimi arttırmak amacıyla sisteme anlık mesaj panosu eklenmiştir (Ek 12.20, 12.21). Öğretmen veya öğrenciler sağ paneldeki mesaj yazma alanını kullanarak panoda yer alan mesaj duvarına anlık mesaj yazabilmektedir. Bu sayede siteye girildiğinde yazılan mesajlar doğrudan okunabilmekte ve anlık cevap yazılabilmektedir. Bu panoda son beş mesaj listelenmektedir. Tüm mesajlar linkine tıklanarak o ana kadar panoya yazılan tüm mesajlar açılan ayrı bir sayfada görüntülenebilmektedir.

Sınıf Arkadaşlarım: Bu bölümde öğrencinin sınıf arkadaşları listelenmektedir (Ek 12.22). Çevrimiçi olan öğrenciler listenin üst kısmında yer almaktadır. Öğrenci bölümde çevrim içi olsun ya da olmasın istediği arkadaşına mesaj gönderebilmektedir. Ayrıca o anda çevrimiçi olan arkadaşlarıyla Facebook'takine benzer bir uygulama ile eş zamanlı olarak birebir sohbet yapabilmektedir (Ek 12.23). Bu özellik öğrencilerin diğer arkadaşlarından bağımsız olarak karşılıklı iletişim kurmalarını sağlamaktadır. Öğretmen sayfasında bu bölüm "Öğrenciler" olarak adlandırılmakta ve öğretmen sınıf seçimi yaptığında o sınıfın öğrencileri listelenmektedir. Diğer özellikler öğrenci sayfası ile aynıdır.

4.5.1.3. Ders Seçimi ve Uygulama Okulu ile Görüşülmesi

Araştırma konusunun belirlenmesinden sonra ilköğretim düzeyinde ders ve okul seçimi gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın amaçları doğrultusunda deneysel uygulamanın içerik olarak zengin ve öğrenciler için yapılabılır etkinlikleri içerisinde barındıran Sosyal Bilgiler dersinde yapılması kararlaştırılmıştır. Ayrıca öğretmen ve öğrencilerin dijital öyküleme yaklaşımını tam olarak anlayıp, uygulayabilmeleri için araştırma süresinin bir dönem boyunca devam etmesinin faydalı olacağı düşünülmüştür. Araştırmanın çalışma grubu olarak deneysel uygulama için gerekli yeterlikleri (öykü yazabilme, BT becerileri) sağlayabilecekleri düşüncesiyle

ilköğretim ikinci kademe öğrencileri daha uygun bulunmuştur. Sınıf düzeyi olarak ise 7 ve 8. sınıflarda öğrencilerin kendilerini tamamen SBS sınavına odaklamaları nedeniyle 6. sınıf öğrencilerinin daha uygun olacağı düşünülmüştür.

Deneysel uygulamanın yapılacağı ders belirlendikten sonra uygulama okulunun seçimi konusunda araştırmalar yapılmıştır. Araştırmacının uygulama sürecini daha kolay ve düzenli olarak takip edebilmesi için araştırmacının işyerine yakın ilköğretim kurumları belirlenmiştir. Ayrıca dijital öyküleme uygulamaları için okulun ve öğrencilerin sahip oldukları bilişim teknolojileri araçları açısından daha iyi imkânlarla sahip olacağı düşüncesi ile uygulama okulunun özel bir okul olması düşünülmüştür. Bu kriterler dikkate alınarak birkaç özel ilköğretim okulu ile görüşülmüştür. Yapılan görüşmeler sonucunda imkânları açısından iyi ve araştırmaya destek verme konusunda istekli olan Özel Meram Diltaş İlköğretim Okulu araştırmanın deneysel uygulaması için seçilmiştir. Okul idaresi araştırma sürecinde gerekli olan tüm desteği vermeye hazır olduğunu belirtmiştir. Daha sonra bu okulda yer alan Sosyal Bilgiler dersi zümre öğretmenleri ile görüşme yapılmıştır. Ders öğretmenleri, böyle bir çalışmada yer almak istediklerini ve gerekli yardımı yapacaklarını belirtmişlerdir. Uygulama okulu ile gerekli görüşmelerin yapılmasından sonra Milli Eğitim Bakanlığında uygulama için gerekli olan izin alınmıştır (Ek 13).

3.5.1.4. Okulda Teknolojik Alt Yapının Oluşturulması

Dijital öyküleme çalışmalarının problemsiz olarak gerçekleştirilebilmesi için okulun sahip olduğu teknolojik imkanlar incelenmiş ve gerekli olan iyileştirmeler araştırmacı tarafından yapılmıştır. Okuldaki her sınıfta projeksiyon cihazı, akıllı tahta ve ses sistemi bulunmaktadır (Ek 14.1). Öğretmenlerin bu teknolojileri derslerinde etkili olarak kullandıkları görülmüştür. Ayrıca okulda içerisinde 30 adet bilgisayar, ses sistemi, projeksiyon cihazı ve perdesi bulunan bir adet BT sınıfı yer almaktadır (Ek 14.2). Okuldaki dersliklerin ve BT sınıfının durumu incelendikten sonra dijital öyküleme için gerekli olan ve okulda yer almayan donanım ihtiyaçları karşılanmıştır (Ek 14.3). Öncelikle öğrencilerin dijital öyküleme çalışmalarında kaynak veya materyal taşımalarının sağlanması amacıyla 75 adet USB bellek satın alınmıştır. Bu USB belleklerin 60 tanesi uygulama öncesinde Deney 1 ve Deney 2 grubu

öğrencilerine dağıtılmıştır. Ayrıca Sosyal Bilgiler dersi zümre öğretmenlerine de birer adet USB bellek verilmiştir. Geri kalan USB bellekler ise kaybolma ya da bozulma durumunda öğrencilere dağıtılmıştır. Öğrencilerin dijital öykülerini seslendirebilmeleri için Deney 1, Deney 2 grubu dersliklerine ve BT sınıfına birer adet profesyonel mikrofon verilmiştir. BT sınıfına 30 adet kulaklıklılı mikrofon sağlanarak öğrencilerin arkadaşlarından bağımsız olarak öyküleri dinleyebilmeleri veya çalışmalarında ses kaydı yapabilmeleri sağlanmıştır. Ayrıca öğrencilerin görüntü kaydı yapabilmeleri amacıyla 10 adet yüksek çözünürlüklü webcam BT sınıfına sağlanmıştır. Öğrencilerin bireysel olarak sahip oldukları BT araçları Tablo 3.7’de görülmektedir. Her ne kadar öğrencilerin çoğunun teknolojik imkânlar bakımında yeterli olduğu görülse de öğrencilerin ihtiyacı olabilecek araçlar mümkün olduğunca sağlanmaya çalışılmıştır. Bu amaçla bir adet fotoğraf makinesi, bir adet dijital kamera, bir adet tarayıcı ve bir adet yazıcı öğrencilerin kullanımına sunulmuştur.

Dijital öyküleme çalışmaları için teknolojik altyapının sağlanmasından sonra özellikle bilgisayar programları ile dijital öyküleme yapacak olan Deney 2 grubu öğrencileri için gerekli olan yazılımlar BT sınıfı bilgisayarlarına kurulmuştur (Ek 14.4). Bu aşamada araştırmacı ile birlikte Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi alanından öğrenim gören bir grup üniversite öğrencisi BT sınıfında yer alan bilgisayarları donanım ve yazılım açısından kontrol etmiş ve gerekli olan bakım yapılmıştır. Öncelikle bilgisayarların işletim sistemleri kontrol edilmiş ve problemlili olanlara işletim sistemi yeniden kurulmuştur. Dijital öyküleme çalışmalarında kullanılmak üzere video oluşturma ve düzenleme amacıyla Windows Photo Story 3 (Ek 14.5) ve Windows Movie Maker (Ek 14.6), ses kaydetme ve düzenleme amacıyla Audacity (Ek 14.7), resim düzenleme amacıyla Paint.NET (Ek 14.8) programı kurulmuştur. Ayrıca internetten dosya veya video indirmeyi kolaylaştıracak programlar kurulmuştur. Tüm bu programların linkleri ve öğrencilerin kullanabileceği fon müziği arşivi masaüstü ekranına eklenmiştir. Öğrencilerin kişisel bilgisayarlarına da bu programları kurabilmeleri için kurulum dosyaları ile birlikte dijital öyküleme konusunda yardımcı kaynaklar “Dijital_Öyküleme_Öğrenci” (Ek 14.9) isimli bir klasör içerisinde masaüstü ekranına ve öğrencilere verilen USB

belleklere kopyalanmıştır. Deney 1 grubunun e-öyküleme web sitesine kolayca ulaşabilmesi için sayfanın kısayol linki masaüstüne eklenmiştir.

3.5.1.5. Pilot Uygulama ve Sistemin Gözden Geçirilmesi

e-Öyküleme sisteminin ilk sürümü yazılımcı tarafından tamamlandıktan sonra araştırmacı ve alan uzmanları tarafından detaylı bir şekilde incelenmiştir. Yazılımcı tarafından anlaşılmayan ve eksik kalan bazı noktalar konusunda yazılımcı bilgilendirilmiştir. Ayrıca yazılımcıya sistemdeki uygulamaların daha etkili olabilmesi amacıyla bazı geribildirimler verilmiştir. Bu süreçte yazılımcı ve araştırmacı arasında sürekli işbirliği ve iletişim sağlanmıştır. Sistemde görülen eksikliklerin giderilmesi ve bazı iyileştirmelerin yapılması sonucunda ikinci sürüm hazır hale gelmiştir. Bu aşamadan sonra sistemin öğretmen ve öğrenciler tarafından pilot uygulaması aşamasına geçilmiştir. Bu amaçla uygulama okulunda 7. Sınıf düzeyinde seçilen bir sınıfta sistemin pilot uygulaması 2011-2012 güz dönemi Aralık ayı içerisinde uygulanmıştır. Sistemde bir sınıf açılmış ve öğrenciler bu sisteme eklenmiştir. Ayrıca “Benim Dünyam” isimli bir macera eklenerek öğrencilerden kendi hayatları ile ilgili herhangi bir konuda e-öykü hazırlamaları istenmiştir. Öğrencilere e-öykü hazırlamaları için iki hafta süre verilmiştir. Bu süre içinde sistemde karşılaştıkları problemleri öğretmen ve araştırmacı ile paylaşmışlardır. Araştırmacı tarafından yapılan gözlemler ile birlikte sistemde yer alan problemler veya eksiklikler belirlenmiştir. Belirlenen problemlerle ilgili gerekli bilgiler yazılımcıya iletilmiş ve birkaç haftalık süre içerisinde sistemin üçüncü ve son sürümü uygulama için hazır hale getirilmiştir.

3.5.1.6. Ölçme Araçlarının Hazırlanması



Araştırmanın amacı belirlendikten sonra ilköğretim 6. sınıf Sosyal Bilgiler dersi kapsamında öğrencilerin gerçekleştireceği dijital öyküleme çalışmalarının akademik başarı, derse yönelik tutum, motivasyon ve öğrenme stratejileri üzerindeki etkisinin belirlenmesi amacıyla gerekli olan ölçekler araştırılmıştır. Akademik başarıyı ölçmek için kullanılacak olan başarı testi araştırmacı tarafından geliştirilmiştir. Derse yönelik tutumu ölçmek için Sosyal Bilgiler dersi tutum ölçekleri incelenmiş ve bu konuda birçok ölçek olduğu görülmüştür. Tutum ölçeği

olarak ilgili literatürdeki en güncel ölçek seçilmiştir. Öğrencilerin Sosyal Bilgiler dersindeki motivasyonel inançlarını ve öğrenme stratejilerini ölçmek amacıyla Türkiye’de birçok kez uyarlama çalışması yapılan Öğrenmede Motive Edici Stratejileri Ölçeği’nin ilköğretim öğrencileri için uygun olan uyarlamasının kullanılması kararlaştırılmıştır. Ayrıca yapılan deneysel işlemin sonuçlarının derinlemesine ortaya konulması amacıyla nitel araştırma yöntemi kapsamında görüşme tekniğinin uygun olacağı düşünülmüş ve araştırmacı tarafından görüşme formları hazırlanmıştır.

3.5.1.7. Seminer Planı ve Dijital Öyküleme Etkinliklerinin Hazırlanması

Deneysel uygulamanın sağlıklı ve sorunsuz bir şekilde gerçekleşebilmesi için öğrencilerin “Dijital Öyküleme” yaklaşımı ile ilgili bilgilendirilmesi gerekli görülmüştür. Bu amaçla öğrencilere araştırmanın başlangıcında dijital öyküleme konusunda seminer verilmesi planlanmıştır. Deney 1 ve Deney 2 gruplarında deneysel uygulamanın farklı olması sebebiyle iki farklı seminer planı hazırlanmıştır. Tablo 3.11’de hazırlanan seminer planlarının içeriği görülmektedir.

Tablo 3.11. Deney 1 ve Deney 2 Grubu İçin Seminer Planı

Ortak Konular		Grup Konuları
Dijital öyküleme nedir? Neden dijital öyküler oluştururuz? Dijital öyküleme sürecinde neler yapılır? Dijital öykü oluşturmak için hangi araçlara ve yazılımlara ihtiyaç duyarız? Dijital öyküleri nasıl değerlendiririz?		Deney 1 e-Öyküleme sisteminin mantığı ve tanıtımı Sistem üzerinde e-öykü hazırlama
İnternet araştırması nasıl yapılır? İnternette resim, video veya müzik nasıl indirilir?		Deney 2 MS Photo Story, MS Movie Maker Audacity Paint.Net

Ayrıca seminer öncesinde seminerle birlikte öğrencilere basılı olarak dağıtılması düşünülen “Dijital Öyküleme Yapıyorum: Öğrenci El Kitabı” isimli 65 sayfalık bir kılavuz kitap hazırlanmıştır. Bu kılavuz kitap ile öğrencilere dijital öyküleme, dijital öyküleme süreci, dijital öyküleme için gerekli olan araç ve yazılımlar, dijital öyküleme değerlendirme ve Deney 2 grubu için e-öyküleme

sistemi gibi konularda öğrencilere detaylı bilgi verilmeye çalışılmıştır. Bu klavuzun kapak ve içindekiler sayfası Ek 15’te görülmektedir. Deney 1 grubu öğrencileri için e-öyküleme sistemini ve çevrimiçi editörleri anlatan iki adet video hazırlanmış ve e-öyküleme sistemin yardım sayfasına eklenmiştir. Ayrıca Deney 1 grubu için e-öyküleme sistemi üzerinde örnek öyküler hazırlanmış ve yayınlanmıştır. Deney 2 grubu öğrencileri içinde Photo Story, Movie Maker ve diğer programları anlatan videolar hazırlanmıştır. Deney 2 grubu için oluşturulan örnek öykü videoları ise USB belleklere yüklemiştir.

Bu süreçte ayrıca öğrencilerin uygulama sürecinde gerçekleştireceği dijital öyküleme etkinlikleri hazırlanmıştır. Sosyal Bilgiler dersi öğretim programında bahar dönemi için dört ünite yer almaktadır (Ek 2). Bu nedenle ders öğretmeni ile birlikte ünitelerdeki konu yoğunluğu da dikkate alınarak beş adet etkinlik hazırlanmıştır (Ek 16). Her etkinlik giriş, işlem, kaynaklar, süreç, değerlendirme ve sonuç bölümlerinden oluşmaktadır. Giriş bölümünde, etkinlik konusu ile ilgili problem durumu verilmektedir. İşlem bölümünde, öğrencilere yapmaları istenen çalışma ile ilgili bilgi verilmektedir. Kaynaklar bölümünde, öğrencilerin etkinliği yaparken yararlanabileceği kaynaklar (genellikle internet kaynakları) verilmektedir. Süreç bölümünde ise öğrencilerin etkinliği hazırlarken izleyecekleri yol hakkında bilgi verilmektedir. Değerlendirme bölümünde öğrencilerin hazırladıkları etkinliklerin nasıl değerlendirileceği konusunda bilgi verilmektedir. Sonuç bölümünde ise, yapılan etkinliğin sonucunda öğrencilerin neler öğreneceği ve yapılan etkinlik ile ilgili sonuç bilgileri verilmektedir. Dijital öyküleme etkinliklerinde Deney 1 ve Deney 2 grubuna verilen etkinlikler aynı içeriğe sahip olup, sadece Süreç ve Değerlendirme bölümünde verilen bilgiler grupların dijital öyküleme sürecinde kullandıkları ortama göre değişiklik göstermiştir. Dijital öykü hazırlama sürecinde yöntemsel farklılıklar olsa da yapılan işlemler aynıdır. Bu etkinlikler ilk olarak Word belgesi olarak hazırlanmış ve daha sonra Deney 1 grubunda e-öyküleme sistemine Web Macerası olarak yüklenmiş ve öğrencilere bu formatta iletilmiştir. Deney 2 grubun da ise basılı olarak dosya halinde öğrencilere dağıtılmıştır. Ek 16’da etkinlikler verilmiş ve gruplara göre farklılaşan bölümler etkinliklerin içerisinde vurgulanmıştır.

3.5.2. Deneysel Uygulama Süreci

Araştırmanın deneysel uygulama süreci 6 Şubat - 6 Haziran 2012 tarihleri arasında tamamlanmıştır. Araştırmanın belirli bir programa göre ilerleyebilmesi için öncelikte uygulama takvimi oluşturulmuştur (Ek 17). Bu bölümde deneysel uygulama sürecinin aşamaları detaylı olarak anlatılmaktadır.

3.5.2.1. Ön-testlerin Uygulanması

Uygulama öncesinde akademik başarı testi ve diğer ölçekler iki ayrı kitapçık halinde basılmıştır. Uygulamada yer alan Deney ve Kontrol grubu öğrencilerinin deneysel uygulama öncesindeki durumlarını belirlemek amacıyla 2011-2012 eğitim-öğretim yılı bahar döneminin ilk haftasında ön-testler uygulanmıştır. Verilerin daha sağlıklı toplanabilmesi amacıyla akademik başarı testi ve diğer ölçekler farklı günlerde ve her grupta aynı ders saatinde uygulanmıştır.

3.5.2.2. Deney ve Kontrol Gruplarının Oluşturulması

Deney ve kontrol gruplarının oluşturulması sürecinde okulda yer alan A, B ve C sınıflarındaki öğrencilerin 2011-2012 eğitim-öğretim yılı güz dönemi sonunda ortaya çıkan Sosyal Bilgiler dersi akademik ortalamaları okul yönetiminden alınarak karşılaştırılmış ve öğrencilerin akademik ortalamalarının birbirine yakın değerlere sahip olduğu görülmüştür. Ayrıca, A, B ve C sınıflarının uygulama öncesindeki durumlarını ve denkliklerini araştırmak amacıyla, öğrenciler cinsiyet, bilgisayar ve internet kullanabilme düzeyleri, evlerinde internet sahipliği durumları ve sahip oldukları BT araçları açısından da karşılaştırılmış ve bu değişkenler açısından birbirlerine denk oldukları sonucuna ulaşılmıştır. Son olarak, her sınıfa uygulanan ön-testlerin sonuçları da karşılaştırılmış ve gruplar arasında ön-test sonuçları bakımından anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür. Deney ve kontrol gruplarının yansız olarak seçimi için kura çekilmiş, B sınıfı öğrencileri Deney 1 grubunu, A sınıfı öğrencileri Deney 2 grubunu ve C sınıfı öğrencileri ise Kontrol grubunu oluşturmuştur. Deneysel uygulama öncesinde her grupta 30 öğrenci yer almaktadır. Daha sonra Deney 2 grubunda yer alan öğrencilerinden bir öğrenci araştırma boyunca okula yönelik devamsızlık problemleri ve yapılan çalışmalara düzenli olarak katılamaması sebebiyle araştırma dışında tutulmuştur.

3.5.2.3. Öğrencilere Seminer Verilmesi

Deney 1 ve Deney 2 grubunda yer alan öğrencilerin dijital öyküleme yaklaşımı hakkında bilgilendirilmesi amacıyla uygulamanın ikinci haftasında dijital öyküleme semineri verilmiştir (Ek 18). Seminer süresi dört ders saati olarak belirlenmiş ve 2+2 olacak şekilde iki güne yayılmıştır. Öğrencilerin diğer derslerini etkilemeyecek şekilde Deney 1 grubuna Pazartesi ve Çarşamba günü, Deney 2 grubuna ise Salı ve Perşembe günü öğleden sonra seminer verilmiştir. Daha önce hazırlanan seminer planına göre (Tablo 3.11) Deney 1 ve Deney 2 grubuna ilk iki saatlik sürede dijital öyküleme yaklaşımı ve süreci hazırlanan PowerPoint sunusuyla detaylı olarak anlatılmıştır. Bu aşamada öğrencilerin uygulama öncesinde özellikle öykü yazma becerilerini kazanmış oldukları kabul edilmiştir. Çünkü ilköğretim Türkçe ders programı incelendiğinde yazma becerileri altında öğrencilere öykü yazma becerisi kazandırmaya yönelik kazanımlar olduğu görülmektedir. Bu nedenle öğrencilere ayrıca öykü yazma becerisi kazandırmaya yönelik bir eğitim verilmemiş sadece dijital öyküleme sürecinde nasıl bir öykü hazırlamaları gerektiği detaylı bir şekilde anlatılmıştır. İlk günün sonunda öğrencilere içerisine dijital öyküleme ile ilgili kaynakların olduğu USB bellekler hediye edilmiştir. Ayrıca daha önce hazırlanan ve kitap olarak bastırılan “Dijital Öyküleme Yapıyorum: Öğrenci El Kitabı” öğrencilere dağıtılarak diğer seminer gününe kadar bu kitabı okuyup gelmeleri istenmiştir.

Diğer seminer gününde Deney 1 grubu öğrencilerine e-öyküleme sistemi detaylı olarak tanıtılmış ve bu sistem üzerinde nasıl e-öykü hazırlayacakları gösterilmiştir. Seminer sonunda Deney 1 grubu öğrencilerine ders öğretmeni tarafından kullanıcı adı ve şifreleri dağıtılmıştır. Öğrencilerden sisteme girerek yardım sayfasında yer alan bilgileri okumaları ve çevrimiçi editörlerin kullanımı ile ilgili hazırlanan videoları izlemeleri istenmiştir. Öğrencilerin sistemi inceleyebilmeleri için birkaç günlük süre verilmiştir.

Deney 2 grubuna ise dijital öyküleme için kullanılacak programlar (MS Photo Story, MS Movie Maker vb.) detaylı olarak anlatılmış, bu programlar yardımıyla nasıl dijital öykü hazırlayacakları gösterilmiş ve dağıtılan USB belleklerde yer alan programları kişisel bilgisayarlarına nasıl kuracakları ile ilgili bilgi verilmiştir. Ayrıca

USB belleklerde yer alan “Photo Story Öğreniyorum” ve “Movie Maker Öğreniyorum” videolarını evlerinde seyretmeleri istenmiştir. Birkaç günlük süre içerisinde bu programların kurulumu sağlanmış ve bu programları incelemeleri istenmiştir. Programların kurulumu sürecinde öğrencilere her türlü destek verilmiştir.

Deneysel uygulamadaki etkinlikler konular işlendikten sonra verileceği için ilk etkinlikle ilgili ünite konularının bitmesi için Mart ayı başına kadar beklenmesi gerekmiştir. Bu sürede öğrencilerin boş beklememesi ve dijital öykü hazırlama konusunda alıştırmaları için seminer haftasının sonunda (17-29 Şubat 2012) her iki gruba da “Benim Dünyam” isimli alıştırmaya etkinliği verilmiştir. Bu etkinlik ile öğrencilerden kendi yaşamlarından istedikleri bir konuda (önemli olan bir olay, yaşanan bir macera, geçirilen bir tatil, sevdikleri bir insan, sevdikleri bir hayvan vb..) dijital öykü hazırlamaları istenmiştir. Bu amaçla öğrenciler öncelikle 400-500 kelimedenden oluşan bir öykü hazırlayıp, bu öyküde kullanacakları resim, video ve müzikleri etkinliğin ilk dersine getirmişlerdir. Bu etkinliğin ilk haftasında öğrencilerin yazdığı öyküler sınıfta okunmuş ve arkadaşlarının önerilerine göre düzeltilmiş ya da biraz daha geliştirilmiştir. Daha sonraki derse kadar Deney 1 grubu e-öyküleme sisteminde, Deney 2 grubu ise bilgisayar programlarını kullanarak öykü metinlerine uygun dijital öykülerini hazırlamışlardır. Deney 1 grubu e-öykülerini web ortamında yayınladığı için öğrenciler e-öyküler yayınladığı andan itibaren web ortamında bu öyküleri izleyebilmiş, yorum yazabilmiş ve puanlayabilmişlerdir. Uygulama dersinde ise izlenme sayısına ya da puan durumuna göre bu öyküler sırayla izlenilmeye çalışılmış ve öyküler üzerinde öğretmen ve öğrenciler tartışma yapmışlardır. Ayrıca sistem üzerinde e-öyküleri hazırlayamayan ya da problem yaşayan öğrencilere uygulama dersinde araştırmacı tarafından yardım edilerek öyküleri tamamlanmaya çalışılmıştır. Deney 2 grubu öğrencileri ise evindeki kişisel bilgisayarları ya da okuldaki BT sınıfındaki bilgisayarları kullanarak Photo Story ya da Movie Maker programları ile dijital öykülerini tamamlamış ve USB belleklerine yükleyerek uygulama dersine getirmişlerdir. Uygulama dersine öğrencilerin hazırladığı dijital öyküler izlenmiş ve öğretmen ile birlikte üzerinde tartışılmıştır. Öğrencilerden dijital öykülerini tamamlayamayanlara veya problem yaşayanlara araştırmacı tarafından yardım edilerek öyküleri tamamlanmıştır. Sonuç olarak bu

alıştırma etkinliği ile öğrenciler başından sonuna kadar dijital öykü hazırlama sürecinin alıştırmalarını yapmışlar ve deneysel uygulama için deneyim kazanmışlardır.

3.5.2.4. Deneysel Uygulamanın Gerçekleştirilmesi

Araştırmanın ön hazırlıkları tamamlandıktan sonra deneysel uygulama süreci başlamıştır. Bu bölümde deneysel uygulama süreci detaylı olarak anlatılmıştır. Deney gruplarında ve kontrol grubunda uygulanacak olan yöntem Tablo 3.12’de gösterilmektedir.

Tablo 3.12. Deney ve Kontrol Gruplarında Uygulanan Yöntem

Grup	Yöntem
Deney 1	Ders programı + e-Öyküleme sistemi ile dijital öyküleme etkinlikleri
Deney 2	Ders programı + Bilgisayar programları ile dijital öyküleme etkinlikleri
Kontrol	Ders programı

Kontrol Grubunda Gerçekleştirilen İşlemler

Deney grupları ve kontrol grubunda Sosyal Bilgiler dersi aynı öğretmen tarafından işlenmiştir. Öğretmen deney ve kontrol gruplarında dersi Sosyal Bilgiler dersi öğretim programına göre işlemiştir. Deney gruplarında ders işlendikten sonra hafta da bir saat dijital öyküleme etkinliklerine ayrılırken, kontrol grubunda ise ders öğretim programına göre normal sürecinde devam etmiştir. Öğretmen tarafından işlenen konular ve ders anlatım yöntemi bakımından deney grupları ve kontrol grubu arasında hiçbir fark yoktur. Uygulama sürecinde deney grupları ve kontrol grubu arasındaki tek fark deney gruplarında ders öğretim programı dijital öyküleme etkinlikleri ile ilişkilendirilerek işlenirken, kontrol grubunda ders programı normal sürece uygun olarak işlenmiştir. Sosyal Bilgiler dersi sözel bir ders olduğu için öğretmen konuları işlerken ağırlıklı olarak sunuş yoluyla öğretim yöntemini kullanmıştır. Ders programı yapılandırmacı yaklaşıma uygun olarak öğrenci merkezli bir anlayışa sahip olduğundan derste öğrencileri daha aktif olmalarını sağlamak amacıyla soru, cevap ve tartışma yöntemleri de kullanılmıştır. Ayrıca öğretmen zaman zaman PowerPoint sunularından ve video materyallerinden yararlanmışır.

Deney 1 ve Deney 2 Grubunda Gerçekleştirilen İşlemler

Uygulama için ön hazırlıklar tamamlandıktan sonra Deney 1 ve Deney 2 grubuna zamanı geldiğinde etkinlikler sırasıyla verilmiştir. Bu etkinlikler Deney 1 grubuna e-öyküleme sistemi üzerinden Web Macerası şeklinde, Deney 2 grubuna ise etkinlik dosyası şeklinde basılı olarak verilmiştir. Tablo 3.13'te deney gruplarına verilen etkinlikler görülmektedir.

Tablo 3.13. Dijital Öyküleme Etkinlikleri

No	Ünite/Tema	Etkinlik Adı	Başlangıç-Bitiş Tarihi
1	Ülkemizin Kaynakları	Benim Ülkem: Türkiye	01 - 21 Mart 2012
2	Ülkemizin Kaynakları	Dünya Alarm Veriyor!	22 Mart - 4 Nisan 2012
3	Ülkemiz ve Dünya	Dünyada Türkiye...	5 - 25 Nisan 2012
4	Demokrasinin Serüveni	Demokrasinin Serüveni	26 Nisan - 09 Mayıs 2012
5	Elektronik Yüzyıl	Gelecekteki Yaşam...	10 - 23 Mayıs 2012

Öğretmen tarafından Sosyal Bilgiler dersinde ilgili konular işlendikten sonra öğrencilere dijital öyküleme etkinlikleri verilmiştir. Deney 1 ve Deney 2 grubuna etkinlikler verildikten sonra öğrenciler dijital öyküleme etkinliğine başlamıştır. Her öğrenciden bireysel olarak dijital öykü hazırlaması istenmiştir. Deneysel uygulama sürecinde öğrencilerin etkinlikleri daha rahat hazırlayabilmeleri amacıyla Pazartesi ve Çarşamba günleri öğle arasında BT sınıfı öğrenciler için açık tutulmuş ve isteyen öğrencilerin serbestçe çalışmasına izin verilmiştir (Ek 19).

Şekil 3.7'de dijital öyküleme süreci gösterilmiştir. Şekilde görülen aşamalar öğrencilere verilen her etkinlik için aynıdır. Bu aşamalar belirlenirken ilgili literatür incelenerek dijital öyküleme sürecinde yapılması gereken işlemler adım adım belirlenmiştir (Barrett, 2009; Jakes ve Brennan, 2005; Lambert, 2010; Lasica, 2006; Microsoft, 2010; Robin, 2013; Wang ve Zhan, 2010). Dijital öyküleme süreci ön hazırlık, öyküleme ve paylaşma aşaması olmak üzere üç temel aşamadan oluşmaktadır. Ön hazırlık süreci etkinliğin incelenmesi, araştırma yapılması, öykü metninin yazılması, görsel öğelerin araştırılması ve öykü akış şemasının oluşturulması aşamalarından oluşmaktadır. Öğrenciler etkinlik verildikten sonra o etkinliğe ait ilk uygulama dersine kadar öykü metnini hazırlamakta ve bu derste öykülerine son şekli verilmektedir. Bu aşama da ilk uygulama dersi sınıf ortamında

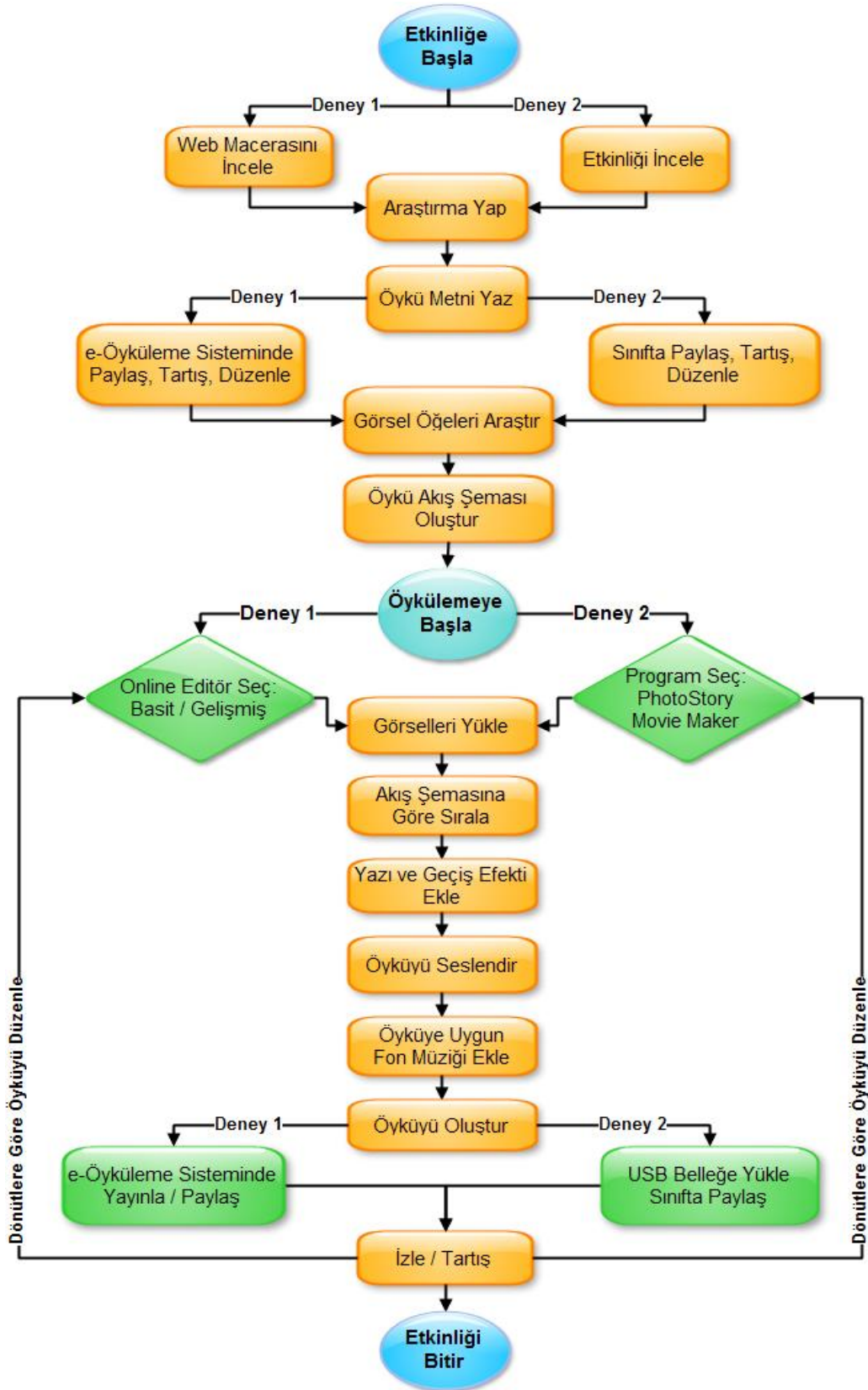
gerçekleştirilmiştir. Öyküleme aşamasında ise Deney 1 grubu öğrencileri çevrimiçi editörlerden Basit ya da Gelişmiş Editörü, Deney 2 grubu öğrencileri ise Photo Story ya da Movie Maker programlarını seçerek dijital öykülerini oluşturmaya başlamaktadır. Bu aşamada öğrenciler öykülerinde kullanacakları görselleri seçtikleri editör ya da programa yükleme, akış şemasına göre sıralama, yazı ve geçiş efekti ekleme, seslendirme ve arka plan müziği ekleme adımlarını takip ederek öykülerini oluşturmaktadır.

Öğrenciler öykülerini etkinliğin ikinci haftasındaki uygulama dersine kadar oluşturmaktadır. Üçüncü aşamada ise oluşturulan öyküler Deney 1 grubunda e-öyküleme web sitesinde paylaşılırken, Deney 2 grubunda ise uygulama dersinde paylaşılmaktadır. Bu aşamada ikinci uygulama dersi BT sınıfında gerçekleştirilmiştir. Şekil 3.7’de deney gruplarının bu aşamalarda yaptığı işlemler detaylı bir şekilde gösterilmektedir.

Etkinliğe başlama ve inceleme aşaması: Deney 1 grubunda dijital öyküleme etkinlikleri öğretmen tarafından Web Macerası olarak sisteme eklenmiştir. Yeni Web Macerası eklendiğinde öğrenciler sistem tarafından uyarılmaktadır. Öğrenciler “Yeni Macera Var!!!” linkine tıklayarak yeni macerayı inceleyebilmektedir. Öğrenciler Web Macerasında yer alan Giriş, İşlem, Kaynaklar, Süreç, Değerlendirme ve Sonuç bölümlerini okuyarak etkinlik kapsamında neler yapacağını öğrenmektedir. Öğrencilerden bu etkinlikle ilgili olarak web ortamında tartışmaları ve gerektiğinde birbirleriyle veya öğretmenle iletişim kurmaları istenmiştir. Öğrenci ayrıca Web Macerası sayfasında o macera ile ilgili yazılan öykü metinlerini okuyabilmekte ve o ana kadar varsa yapılmış e-öyküleri görebilmektedir.

Deney 2 grubunda ise etkinlikler öğretmen tarafından basılı olarak öğrencilere dağıtılmıştır. Deney 2 grubu öğrencilerine sırası gelen etkinlik sınıfta öğretmen tarafından açıklanmıştır. Öğrencilere bu etkinliği birkaç gün içinde incelemeleri ve diğer işlemlere başlamadan önce soracakları soruları öğretmene sormaları istenmiştir.

Şekil 3.7. Dijital Öyküleme Süreci



Araştırma aşaması: Bu aşamada Deney 1 ve Deney 2 grubunda etkinlikleri inceleyen öğrenciler öykülerini yazabilmek için araştırma yapmışlardır. Öğrencilerin daha öncesinde etkinlik ile ilgili üniteye yer alan konuları öğretmenle birlikte işledikleri için bilgi olarak ön hazırlıkları olduğu söylenebilir. Bu nedenle öğrenciler ön bilgilerinin üzerine yeni bilgiler koyma adına araştırma yapmışlardır. Araştırma kaynağı ağırlıklı internet olmakla birlikte, ders kitabı, hazırlık kitapları vb. kaynaklardan da yararlanmışlardır.

Öykü metni yazma, paylaşma, tartışma, düzenleme aşaması: Bu aşamada öğrencilerden elde ettiği bilgileri kullanarak kendi bakış açılarına göre en az 400-500 kelimelik bir öykü yazmaları istenmiştir. Her öyküde olduğu gibi dijital öykülerde de giriş, gelişme ve sonuç bölümü bulunmaktadır. Öğrenciler bu duruma dikkat ederek ilk uygulama dersine kadar öykülerini yazmıştır. Bu aşamada Deney 1 grubu öğrencileri yazdıkları öyküleri Web Macerasının altında yer alan “e-Öykü Metinleri” sayfasında paylaşmıştır (Örnek: Ek 12.5). Bu sayede öğrenciler arkadaşlarının eklediği öykü metinlerini görerek bu metinlere yorum yazabilmekte ve üzerinde tartışabilmektedir. Böylece öğrenciler e-öykü oluşturmaya başlamadan önce yazdıkları öyküleri arkadaşlarının görüşüne sunarak onların önerilerine göre düzenleme imkânı bulmuşlardır. Verilen etkinliğin ilk uygulama dersine gelindiğinde ise zaten çoğu öykü tartışılmış olduğundan öğrencilerin çalışmalarını incelemek ve değerlendirmek daha kolay olmuştur. Öğretmen ve araştırmacı web sitesine eklenen öykü metinleri incelenmiş ve öğrencilere gerekli dönütler verilmiştir. Bu aşamada Deney 2 grubu öğrencileri de ilk uygulama dersine kadar öykülerini yazmışlardır. Öğrencilerden yazdıkları öykülerin çıktılarını alarak uygulama dersine gelmeleri istenmiştir. Bu derste istekli olan öğrenciler arkadaşlarının önünde yazdıkları öyküleri okumuştur (Ek 20). Ayrıca diğer öğrencilerin öykü metinleri öğretmen ve araştırmacı tarafından incelenerek öğrencilere gerekli dönütler verilmiştir.

Öykü ile ilgili resim, video vb. görselleri araştırma aşaması: Öğrencilerden öykülerini yazdıktan sonra öykülerine uygun resim, video, şekil, animasyon vb. görselleri araştırıp bilgisayarlarına kaydetmeleri istenmiştir. Bu araştırmayı yaparken

internetten arama yapabilecekleri gibi fotoğraf makinalarını, video kameralarını ya da tarayıcılarını kullanarak öyküleri için ihtiyacı olan görselleri elde etmişlerdir.

Öykü akış şeması oluşturarak öyküyü planlama aşaması: Öğrencilerin öykülerini kendi bakış açılarına göre anlatabilmeleri için yazdıkları öyküyü bir taslak plan üzerinde tasarlamaları gerekmektedir. Bu amaçla öğrencilerden öyküleme aşamasına geçmeden önce öykü akış şeması (Ek 21) hazırlamaları istenmiştir. Bu sayede öykü metninde hangi cümlenin ya da paragrafın hangi resim ya da videolarla eşleşeceği önceden belirlenebilmektedir. Eğer öğrenciler bu aşamada iyi bir planlama yapabilirlerse öykülerini hem kolayca oluşturabilmekte hem de daha iyi öyküler hazırlayabilmektedir.

Öyküleme aşaması: Öğrenciler öykülerini yazma, görselleri toplama ve planlama aşamasından sonra öyküleme aşamasına geçmiştir. Öğrencilerden etkinliğin ikinci haftasındaki derse kadar dijital öykülerini hazırlamaları istenmiştir. Öyküleme aşamasında ise Deney 1 grubu öğrencileri Web Macerası altında “Macerayı e-Öyküle” linkine tıklayarak açılan pencereden öykü bilgilerini girdikten sonra çevrimiçi editörlerden Basit ya da Gelişmiş editörü seçerek e-öykülerini oluşturmaya başlamıştır. Bu gruptaki öğrenciler tamamen çevrimiçi ortamda e-öykülerini oluşturmuştur. Deney 2 grubu öğrencileri ise bilgisayarlarına daha önceden kurdukları Photo Story ya da Movie Maker programlarından istedikleri birini seçerek dijital öykülerini oluşturmuştur. Editör seçimi ve ya program seçimi tamamen öğrencilerin tercihine bırakılmıştır. Bu aşamada öğrenciler genellikle öykülerini evde hazırlamışlardır, ancak bazı öğrenciler zaman zaman okuldaki BT sınıfını kullanmıştır.

Görselleri yükleme ve düzenleme aşaması: Deney 1 grubu öğrencileri seçtikleri çevrimiçi editörün dosya yükleme sayfasını (Ek 12.13) kullanarak öykülerinde kullanacakları görselleri web ortamına yüklemiştir. Deney 2 grubu öğrencileri ise seçtikleri bilgisayar programının dosya yükleme pencerelerini kullanarak öykülerinde kullanacakları görselleri programa yüklemiştir. Bu aşamada

öğrenciler isterlerse editörlerin ya da programların sahip olduğu bazı araçları kullanarak görseller üzerinde düzenleme işlemi gerçekleştirmiştir.

Görselleri akış şemasına göre sıralama aşaması: Bu aşamada Deney 1 ve Deney 2 grubu öğrencileri yükledikleri görselleri öykü planlarına göre sıralamaktadır. Ayrıca öykülerinin akışına göre görsellerin gösterilme sürelerini belirlemişlerdir.

Yazı ve geçiş efekti ekleme aşaması: Öğrenciler öykülerine uygun olarak dikkat çekme, bilgi verme veya vurgu yapma amacıyla görseller üzerine başlık ya da yazı eklemiştir. Ayrıca görseller arasına geçiş efektleri ekleyerek öykülerini daha hareketli ve ilgi çekici hale getirmiştir.

Öyküyü seslendirme aşaması: Bu aşamada öğrenciler sırasıyla görsellerin ilgili oldukları öykü metnini seslendirmiştir. Deney 1 grubu öğrencileri editörlerde yer alan ses kayıt araçlarını kullanarak çevrimiçi ortamda seslendirme yapmıştır. Deney 2 grubu öğrencileri de programlarda yer alan seslendirme araçlarını ya da Audacity gibi alternatif bilgisayar programlarını kullanmıştır.

Fon müziği ekleme aşaması: Bu aşamada öğrenciler öykülerindeki duyguya uygun olacak şekilde fon müziği eklemiştir. Deney 1 grubu öğrencileri sisteme müzik yükleyebilmiş ya da editörlerde yer alan bazı çevrimiçi müzik arama özelliklerini kullanarak müzik seçebilmiştir. Deney 2 grubu öğrencileri seçtikleri bir müziği programa yükleyerek öykülerine eklemiştir. Bu aşamada öğrencilerden ekledikleri fon müziğinin yaptıkları seslendirmeyi bastırmaması konusunda dikkat etmeleri istenmiştir.

Öyküyü oluşturma aşaması: Öğrencilerden tüm aşamaları başarıyla tamamladıktan sonra öykülerinin ön izlemesini yaparak kontrol etmeleri istenmiştir. Herhangi bir hata ya da eksiklik durumunda öğrenciler bu aşamaları tekrar kontrol ederek gerekli düzenlemeleri yapmıştır. Öyküsünün tamamlandığını düşünen Deney 1 grubu öğrencileri öykülerini çevrimiçi ortamda kaydederek yayına hazır hale

getirmiştir. Deney 1 grubu öğrencileri isterlerse öykülerini kaydettikten sonrada tekrar tekrar düzenleyebilmektedir. Deney 2 grubu öğrencileri ise kullandıkları programda öyküyü ilk olarak proje olarak kaydetmiş ve .wmv formatına dönüştürerek izlenebilir hale getirmiştir. Deney 2 grubu öğrencileri öykülerinin proje halini saklamaları halinde öykülerini tekrar düzenleyebilmektedir.

Öyküyü yayınlama / paylaşma aşaması: Bu aşamada Deney 1 grubu öğrencileri hazırladıkları e-öyküleri istedikleri zaman sitemdeki öykü duvarında yayınlayıp arkadaşlarıyla paylaşmıştır. Deney 2 grubu öğrencileri ise ikinci hafta BT sınıfında yapılan uygulama dersine oluşturdukları dijital öyküleri USB belleklerde getirmiştir.

Öykü izleme ve tartışma aşaması: Deney 1 grubunda e-öyküler paylaşıldıktan sonra öğrenciler tarafından izlenmeye başlanmıştır. Öğrenciler tarafından izlenen e-öykülere yorumlar yazılmış ve puanlar verilmiştir. Bu sayede öğrenciler ikinci hafta yapılacak olan uygulama dersine gelmeden önce yayınlanan e-öyküleri izleme ve üzerinde tartışma fırsatı bulmuştur. BT sınıfında yapılan uygulama dersinde öğrencilerle birlikte hazırlanan öykülerden bazıları seyredilmiş ve üzerinde tartışılmıştır. Deney 2 grubunda ise uygulama dersinden önce öğrencilerin hazırladığı dijital öyküler araştırmacı tarafından toplanarak BT sınıfındaki öğretmen bilgisayarına kopyalanmıştır. Uygulama dersinde ders öğretmeni ile birlikte öncelikle istekli olan öğrencilerin dijital öyküleri seyredilerek üzerinde tartışılmıştır. Bu grupta ders süresinin sınırlı olması nedeniyle tüm dijital öyküleri seyretmek mümkün olmadığından ders sonunda öğrencilerden öğretmen bilgisayarındaki klasörde yer alan ve arkadaşları tarafından hazırlanan öyküleri USB belleklere kopyalamaları ve evlerinde seyretmeleri istenmiştir. Son olarak, her iki gruptaki öğrenciler öykülerin izlenip tartışılmasından sonra arkadaşları tarafından verilen dönütleri dikkate alarak öykülerini düzenleyip son hallerini vermişlerdir.

Etkinliğin Bitirilmesi: Hazırlanan öyküler öğretmen ile birlikte öğrenciler tarafından seyredildikten ve üzerinde tartışıldıktan sonra etkinlik tamamlanmıştır. Etkinliğin tamamlanması ile birlikte öğretmen tarafından öğrencilere yeni etkinlikler

sırasıyla verilmiştir. Her etkinlik için aynı işlemler gerçekleştirilmiş ve beşinci etkinliğin bitirilmesi ile birlikte uygulama sonlandırılmıştır. Deneysel uygulama sürecinde gerçekleştirilen uygulama dersinden görüntüler Deney 1 grubu için Ek 22, Deney 2 grubu için Ek 23'te gösterilmiştir.

3.5.2.5. Son-testlerin Uygulanması

Uygulama sürecinin bitmesi ile birlikte Mayıs ayının son haftasında deney gruplarına ve kontrol grubuna son testler uygulanmıştır. Verilerin daha sağlıklı toplanabilmesi amacıyla akademik başarı testi 28 Mayıs 2012 Pazartesi günü, diğer ölçekler ise 29 Mayıs 2012 Salı tüm gruplara aynı ders saatinde uygulanmıştır. Veri toplama araçları uygulanırken hassas davranılmış, testler tüm gruplara benzer ortamlarda ve aynı anda uygulanmıştır. Ayrıca uygulama süreci öğretmen ve araştırmacı tarafından gözlemler yapılarak dikkatli bir şekilde yürütülmüştür. Uygulama sürecinde öğrencilerin birbirinden en az derecede etkilenmesi için gerekli önlemler alınmıştır.

3.5.2.6. Yarı Yapılandırılmış Görüşmelerin Yapılması

Son testlerin uygulanmasından sonra 30 Mayıs - 6 Haziran 2012 tarihleri arasında görüşmeler gerçekleştirilmiştir. İlk olarak ders öğretmeni ile Sosyal Bilgiler zümre odasında görüşme gerçekleştirilmiş ve yapılan görüşme ses kayıt cihazı kullanılarak kaydedilmiştir. Araştırmacı tarafından öğretmen görüşme formunda (Ek 7) yer alan sorular sırasıyla sorulmuş ve yapılan görüşme 40 dakika sürmüştür. Bu görüşmeden sonra öğretmen ile birlikte Deney 1 ve Deney 2 grubundan hangi öğrenciler ile görüşme yapılacağı belirlenmiştir. Öğrencilerin belirlenmesi sürecinde dijital öyküleme çalışmalarına katılımında gösterdikleri istek dikkate alınarak çok istekli olanlardan 4, orta düzeyde istekli olanlardan 4 ve isteği düşük olanlardan da 4 kişi olmak üzere 12 kişilik gruplar oluşturulmasına karar verilmiştir. Daha sonra Deney 1 grubundan 12 öğrenci ve Deney 2 grubundan 12 öğrenci ile okulun BT sınıfında farklı günlerde görüşmeler yapılmıştır. Her öğrenci ile ayrı ayrı görüşülmüştür. Araştırmacı tarafından görüşmeye geçilmeden önce her katılımcıya, görüşmede ses kaydının alınacağı bildirilmiş ve katılımcının ses kaydının alınmasına izin verip vermediği sorulmuştur. Bu konuda tüm öğrencilerden olumlu cevap gelmiş

ve ses kayıtlarının alınmasına izin vermişlerdir. Daha sonra görüşme formunda (Ek 8) yer alan sorular sırası ile katılımcılara sözlü olarak araştırmacı tarafından sorulmuş ve cevaplamaları için yeterli süre tanınmıştır. Katılımcıların soruları cevaplama sırasında gerekli görülen yerlerde açıklamalar yapılmıştır. Katılımcılara görüşme sırasında isimleri ile hitap edilmiş ancak analiz ve raporlama sürecinde isimleri kodlanmıştır. Öğrenciler ile yapılan görüşmeler 15 ile 30 dakika arasında sürmüştür. Tüm bu görüşmelerde ses kaydı için mp3 formatında yüksek kaliteli kayıt yapan profesyonel bir ses kayıt cihazı kullanılmıştır. Kayıt işlemlerinden sonra ses kayıt dosyaları kodlanarak bilgisayar ortamına aktarılmıştır.

3.6. Verilerin Analizi

3.6.1. Verilerin İncelenmesi ve Düzenlemesi

Analizler öncesinde veri dosyasının görsel olarak incelenmesi ve temel betimsel istatistiklerin gözden geçirilmesi yoluyla verilerin bilgisayara doğru girilip girilmediği kontrol edilmiştir. Öğrencilerin veri toplama araçlarında az da olsa bazı maddeleri boş bıraktığı görülmüştür. Bu değerlere SPSS programında kayıp değer analizi yapılarak otomatik olarak yeniden değerler atanmıştır. Ayrıca analiz öncesinde verilerin dağılımında tek değişkenli ve çok değişkenli uç değer olup olmadığı kontrol edilmiştir. Tek değişkenli uç değerler için gruplara ait puanlar histogram ve Box plot grafiği ile incelenmiş ve herhangi bir uç değer olmadığı görülmüştür. Çok değişkenli uç değer olup olmadığı ise Mahalanobis uzaklık değerleri hesaplanarak incelenmiştir. Mahalanobis uzaklık değerlerinin bağımlı değişken sayısına göre belirtilen kritik χ^2 tablo değerinden küçük olup olmadığı kontrol edilmiştir.

3.6.2. Nicel Verilerin Analizi

Uygulama sonucunda elde edilen veriler kodlanarak SPSS programına aktarılmış ve analiz edilmiştir. Deney grupları ve kontrol grubu için her değişkene ait veriler üzerinde betimsel istatistik analizi gerçekleştirilmiştir. Gruplara ait verilerin aritmetik ortalaması (\bar{X}), standart sapması (SS), çarpıklık katsayısı (ÇK), basıklık katsayısı (BK), minimum (Min) ve maksimum (Mak) değerleri hesaplanmıştır.

Betimsel istatistik analizi sonuçları veriler üzerinde fikir sahibi olma ve analiz öncesinde varsayımların kontrol edilmesinde kullanılmıştır.

Deney gruplarına ve kontrol grubuna ait ön-test akademik başarı ve derse yönelik tutum puanlarından elde edilen verilere ayrı ayrı ANOVA analizi yapılmış ve gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı incelenmiştir. Ön-testler arasında anlamlı bir farklılık olmamasına rağmen ortalamalardaki farklılıkların etkisinin ortadan kaldırılması amacıyla son-testler üzerinde tek yönlü kovaryans analizi (ANCOVA) yapılmış ve ön-testler ortak değişken olarak kullanılmıştır. ANCOVA analizinin amacı, bir araştırmada etkisi test edilen bir faktörün ya da faktörlerin dışında, bağımlı değişken ile ilişkisi bulunan bir değişkenin ya da değişkenlerin istatistiksel olarak kontrol edilmesini sağlamaktır. Bu bağlamda ANCOVA'nın, basit ANOVA'ya göre iki temel avantajı bulunduğu söylenebilir: Birincisi; hata varyansını azaltması nedeniyle daha büyük bir güç sağlamasıdır. İkincisi de; bir deneyin başlangıcında gruplar arası farkların olduğu durumlarda deneydeki yanlılıkta bir azalma sağlamasıdır. ANCOVA analizi gruplar arasında önceden oluşan farklılığı düzeltmek amacıyla kullanıldığı gibi ayrıca, hata varyansını düşürerek istatistiksel gücü ve tahminin doğruluğunu artırdığından ortak değişkene ilişkin deney gruplarının anlamlı bir şekilde farklılaşmaması durumunda dahi kullanılabilen güçlü bir tekniktir (Büyüköztürk, 1998, 2011). Bu tekniğin kullanılabilmesi için araştırma sürecinde öncelikle ANCOVA'nın varsayımlarının karşılanıp karşılanmadığını kontrol edilmesi gereklidir. ANCOVA analizinin varsayımları şu şekildedir (Büyüköztürk, 2011; Çokluk, Şekercioğlu & Büyüköztürk, 2010; Mertler & Vannatta, 2002):

- Gruplarda gerçekleştirilen gözlemler rastgele ve birbirinden bağımsızdır.
- Bağımlı değişkene ait puanların evrendeki dağılımı normaldir.
- Bağımlı değişkene ait puanların varyansları homojendir.
- Bağımlı değişken ile ortak değişken(ler) arasında doğrusal bir ilişki vardır.
- Gruplar için regresyon doğrularının eğimleri homojendir.

Deney gruplarının ve kontrol grubunun motivasyonel inançlar (IHY, DHY, GD, OKI, OYA, SK) ve öğrenme stratejileri (YIN, DUZ, AY, ED, UB, YA, CY, AI, ZCO) ön-test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olup olmadığı çok

değişkenli varyans analizi (MANOVA) ile belirlenmiştir. Gruplar arasında motivasyonel inançlar ve öğrenme stratejileri açısından ön-test puanları arasında anlamlı bir farklılık ortaya çıkmamasına rağmen hata varyansının en aza indirilmesi ve istatistiksel gücün artırılması amacıyla son-testler üzerinde çok değişkenli kovaryans analizi (MANCOVA) analizi yapılmış ve ön-testler ortak değişken olarak kullanılmıştır. Kovaryans analizinde birden fazla ortak değişken kullanılması hata varyansının düşürülmesinde daha fazla etkiye sahip olması ve gruplar arasında başlangıçta bulunan farklılıklarının ortadan kaldırılması ve Tip I hatasının kontrol edilmesi açısından büyük avantaj sağlamaktadır (Pallant, 2011; Stevens, 2009). Deneysel uygulama sonunda gruplar arasında ortaya çıkan anlamlı farklılıkların kaynağını tespit etmek amacıyla Post Hoc çoklu karşılaştırma analizlerinden Bonferroni testi kullanılmıştır. Bu tekniğin kullanılabilmesi için araştırma sürecinde öncelikle MANCOVA'nın varsayımlarının karşılanıp karşılanmadığını kontrol edilmesi gereklidir. Bu varsayımlar şu şekildedir (Büyüköztürk, 2011; Mertler & Vannatta, 2002):

- Gruplarda gerçekleştirilen gözlemler rastgele ve birbirinden bağımsızdır.
- Tek değişkenli ve çok değişkenli normallik sağlanmalıdır.
- Bağımlı değişkene ilişkin puanların varyans-kovaryans matrisleri (homoscedasticity) homojendir.
- Bağımlı değişkene ait puanların varyansları homojendir.
- Ortak değişkenler arasında güçlü ilişki (multicollinearity) olmamalıdır.
- Gruplar için regresyon doğrularının eğimleri homojendir.

ANCOVA ve MANCOVA analizi yapılmadan önce bu analizler için gerekli olan varsayımların test edilmesi amacıyla aşağıdaki işlemler gerçekleştirilmiştir:

- İlk varsayım gruplarda gerçekleştirilen gözlemlerin rastgele ve birbirinden bağımsız olmasıdır. Bu varsayım istatistiksel bir işlem gerektirmeyip tamamen araştırmanın tasarımı ve araştırmacıların uygulama ve veri toplamadaki titizliği ile ilgili bir durum olup, genellikle araştırmacılar tarafından sağlandığı kabul edilmektedir (Mertler & Vannatta, 2002). Bu varsayımın sağlanması amacıyla veri toplama araçları uygulanırken hassas davranılmış, testler tüm gruplara eşit ortamda ve aynı anda uygulanmıştır.

Ayrıca uygulama süreci öğretmen ve araştırmacı tarafından gözlemler yapılarak dikkatli bir şekilde yürütülmüştür. Bu nedenle uygulama sürecinde öğrencilerin birbirinden en az derecede etkilendiği ve bu varsayımın sağlandığı söylenebilir. Bu varsayım tüm analizler için kabul edildiğinden bulgular bölümünde tekrar bahsedilmemiştir.

- Örneklem dağılımlarının normal dağılıma uygunluğunu test etmek amacıyla çarpıklık ve basıklık değerleri grupların normal dağılımı hakkında bilgi vermektedir (Çokluk vd., 2010; Tabachnick & Fidell, 2007). Bazı kaynaklarda çarpıklık ve basıklık değerlerinin -1 ve +1 değerleri (Büyüköztürk, 2011; Çokluk vd., 2010; Mertler & Vannatta, 2002) arasında, bazı kaynaklarda ise -2 ve +2 değerleri (George & Mallery, 2003) arasında olmasının normallik varsayımının kabulü için yeterli olduğu görülmektedir.
- MANCOVA analizi için çok değişkenli normallik varsayımının test edilmesi amacıyla bağımlı değişkenlere ait Mahalonobis uzaklık değerleri hesaplanmış ve $p < 0.001$ düzeyinde anlamlı olup olmadıklarına bakılmıştır (Tabachnick & Fidell, 2007).
- MANCOVA analizi için bağımlı değişkenlere ilişkin puanların varyans-kovaryans matrislerinin homojenliği Box M testi ile incelenmiş ve “p” değerinin 0.05’den büyük olması ($p > 0.05$) durumunda bu varsayım kabul edilmiştir.
- ANCOVA ve MANCOVA analizi için grup varyanslarının homojen olup olmadığı Levene testi ile kontrol edilmiş ve “p” değerinin 0.05’den büyük olması ($p > 0.05$) durumunda varyansların homojenliği varsayımı kabul edilmiştir.
- ANCOVA analizi için ortak değişken ile bağımlı değişken arasındaki doğrusal bir ilişki olup olmadığının test edilmesi amacıyla Pearson korelasyon analizi gerçekleştirilmiştir. Ayrıca saçılma diyagramı ile ortak değişken ile bağımlı değişken arasındaki ilişkinin doğrusallığı incelenmiştir.
- Ortak değişkenler arasında yüksek düzeyde ilişki varsa çoklu bağlantı (multicollinearity) ihtimali artmaktadır (Cohen & Cohen, 1983; Çokluk vd., 2010). MANCOVA’da karşılaştırılan her bir gruptaki bağımlı değişkenler

arasında $r > 0.90$ ise çoklu bağlantı olasılığının güçlü olduğu ileri sürülmektedir (Pallant, 2011). Ancak $r > 0.80$ olduğunda çoklu bağlantıdan kuşkulunılmalı ve gerekirse aralarında çoklu bağlantı olan değişkenlerden biri analize alınmamalıdır (Tabachnick & Fidell, 2007). Bu nedenle MANCOVA analizi için ortak değişkenler arasındaki ilişki Pearson korelasyon analizi ile incelenmiş ve değişkenler arasındaki ilişkinin 0.80'den küçük olup olmadığı kontrol edilmiştir.

- Gruplar için regresyon doğrularının eşitliği varsayımı ANCOVA analizi için Custom Model'de GrupXÖn-test etkileşimi kontrol edilerek gerçekleştirilmiştir (Büyüköztürk, 2011). Aynı varsayımın MANCOVA analizi için test edilmesi amacıyla Multivariate Regression Correlation (MRC) analizi gerçekleştirilmiştir (Cohen & Cohen, 1983).

Yapılan istatistiksel çözümlerlerde anlamlılık düzeyi I. tip hata olasılığı %5, diğer bir anlatımla $p \leq 0.05$ olarak benimsenmiştir. Bu kabul oranı hata olasılığının üst sınırı olarak alınmakla birlikte, daha düşük hata olasılıklarına duyarlık açısından raporlama aşamasında $p \leq 0.01$ anlamlılık düzeyine de yer verilmiştir. Ayrıca MANCOVA analizini takip eden ANCOVA analizi sonuçlarının raporlanmasında Bonferroni düzeltmesi uygulanarak anlamlılık değeri "p" bağımlı değişken sayısına (0.05/değişken sayısı) bölünmüştür. Bu durumda p değeri motivasyonel inançlar için 0.0083 (0.05/6), öğrenme stratejileri için 0.0055 (0.05/9) olarak kabul edilmiştir. Bağımsız değişkenin bağımlı değişken üzerindeki etki büyüklüğünü belirlemek amacıyla kısmi eta-kare (etki büyüklüğü) değerinden yararlanılmıştır. Eta kare (η^2) değerinin 0.01 olması küçük etki büyüklüğü, 0.06 olması orta etki büyüklüğü, 0.14 olması ise geniş etki büyüklüğü olarak yorumlanır (Cohen, 1988). Cohen ve Cohen'e (1983) göre araştırmalarda gözlenen güç (1- β) değeri en az 0.80 olarak kabul edildiğinden bu çalışma içinde aynı şekilde kabul edilmiştir. Araştırmalarda gözlenen güç değeri 0.90'nın üzerinde ise gözlenen güç büyük olarak kabul edilir (Stevens, 2009).

3.6.3. Nitel Verilerin Analizi

Araştırma kapsamında nicel verilerin desteklenmesi, araştırma sürecinde ortaya çıkan algı ve olayların bütüncül bir biçimde ortaya konulabilmesi ve gelecek çalışmalara yol göstermesi amacıyla ders öğretmeni ve deney gruplarında yer alan öğrencilerin dijital öyküleme yaklaşımı ve uygulama hakkındaki görüşleri alınmıştır. Bu amaçla araştırmada, nitel araştırma deseni olan durum çalışması kullanılarak betimsel analiz yapılmıştır. Durum çalışmalarında bir duruma ilişkin etkenler (ortam, bireyler, olaylar, süreçler vb.) bütüncül bir yaklaşımla derinlemesine araştırılmakta ve ilgili durumu nasıl etkiledikleri ve ilgili durumdan nasıl etkilendikleri üzerinde odaklanılmaktadır (Yıldırım & Şimşek, 2011).

Öğretmen ve deney gruplarında yer alan öğrenciler ile yapılan görüşmelerden elde edilen ses kayıtları araştırmacı tarafından bilgisayar ortamına aktarılmıştır. Bu verilerin analizinde ise betimsel analiz yaklaşımı kullanılmıştır. Bu yaklaşıma göre görüşme formlarından elde edilen veriler daha önceden belirlenen temalara göre özetlenmekte ve yorumlanmaktadır. Görüşülen bireylerin görüşlerini çarpıcı bir biçimde yansıtmak amacıyla doğrudan alıntılara sık sık yer verilmektedir (Yıldırım & Şimşek, 2011). Bu amaçla görüşme formlarından elde edilen veriler daha önceden belirlenen dört ana tema altında (Dijital öykülemeye yönelik algılar, Dijital öykülemenin faydaları ve etkileri, Dijital öykülemede yöntemsel farklılıklar, Gelecek uygulamalara yönelik düşünceler) alt sorular dikkate alınarak özetlenmiş ve yorumlanmıştır. Ortaya çıkan bulguları çarpıcı bir şekilde yansıtmak amacıyla doğrudan alıntılara yer verilmiştir.

BÖLÜM IV

BULGULAR

Bu bölümde, deneysel uygulama öncesinde grupların denklğine ilişkin elde edilen bulgular ve gerçekleştirilen deneysel işlem sonunda elde edilen bulgulara yer verilmiştir. Bulgular üç aşamada sunulmuştur. İlk aşamada gruplara ait ön-test puanlarının analizi, ikinci aşamada gruplara ait son-test puanlarının analizi, üçüncü aşamada ise öğretmen ve öğrenci görüşlerinin analizine yer verilmiştir.

4.1. Deneysel İşlem Öncesi Ön-test Puanlarına İlişkin Bulgular

Bu bölümde deneysel işlem öncesi çalışma gruplarının denklğine ilişkin bulgulara yer verilmiştir. Akademik başarı ve derse yönelik tutum ön-test puanlarının karşılaştırılması amacıyla tek yönlü varyans analizi (ANOVA) gerçekleştirilmiştir. Grupların motivasyonel inançlar ve öğrenme stratejileri ön-test puanları karşılaştırılması amacıyla da çok değişkenli varyans analizi (MANOVA) gerçekleştirilmiştir.

4.1.1. Akademik Başarı Ön-test Puanlarına İlişkin Bulgular

Akademik başarı ön-test puanlarına ilişkin ANOVA analizi yapılmadan önce bu analizin varsayımları olan normal dağılım ve varyanslarının homojenliği kontrol edilmiştir. Deney gruplarının ve kontrol grubunun akademik başarı testi ön-test puanlarına ait betimsel istatistik sonuçları Tablo 4.1’de görülmektedir.

Tablo 4.1. Akademik Başarı Testine İlişkin Betimsel İstatistik Sonuçları

Grup	Betimsel İstatistik						
	N	\bar{X}	SS	Min	Mak	ÇK	BK
Deney 1	30	25.40	5.33	14	34	-0.315	-0.720
Deney 2	29	23.59	6.00	13	35	-0.084	-0.589
Kontrol	30	24.33	5.01	15	34	-0.005	-0.496

Akademik başarı testi ön-test puanlarının gruplara göre çarpıklık ve basıklık katsayıları incelendiğinde normal dağılım varsayımının karşılandığı söylenebilir.

Grup varyanslarının homojen olup olmadığı ise Levene testi ile kontrol edilmiş ve istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı ($F_{(2,86)} = 0.596$, $p = 0.553 > 0.05$), grupların akademik başarı testi ön-test puanlarına ilişkin varyanslarının homojen olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Grupların akademik başarı ön-test puan ortalamaları arasındaki farkın anlamlı olup olmadığına ilişkin yapılan ANOVA analizi sonuçları Tablo 4.2’de verilmiştir.

Tablo 4.2. Akademik Başarıya İlişkin Ön-test Puanlarının Karşılaştırılması

Grup	N	\bar{X}	SS	F	p
Deney 1	30	25.40	5.328		
Deney 2	29	23.59	6.003	0.825	0.44
Kontrol	30	24.33	5.006		

Tablo 4.2 incelendiğinde grupların akademik başarı ön-test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunamamıştır ($F_{(2,86)} = 0.825$, $p > 0.05$). Bu sonuca göre deneysel uygulama öncesinde deney grupları ve kontrol grubunun Sosyal Bilgiler dersi akademik başarıları açısından birbirine denk olduğu söylenebilir.

4.1.2. Derse Yönelik Tutum Ön-test Puanlarına İlişkin Bulgular

Derse yönelik tutum ön-test puanlarına ilişkin ANOVA analizi yapılmadan önce bu analizin varsayımları olan normal dağılım ve varyanslarının homojenliği kontrol edilmiştir. Deney gruplarının ve kontrol grubunun Sosyal Bilgiler dersine yönelik ön-test tutum puanlarına ait betimsel istatistik sonuçları Tablo 4.3’te görülmektedir.

Tablo 4.3. Tutum Puanlarına İlişkin Betimsel İstatistik Sonuçları

Grup	N	\bar{X}	Betimsel İstatistik				
			SS	Min	Mak	ÇK	BK
Deney 1	30	95.07	16.47	71	125	0.249	-1.165
Deney 2	29	97.07	14.03	72	122	-0.077	-0.848
Kontrol	30	93.53	14.43	70	120	0.182	-0.833

Sosyal Bilgiler dersine yönelik ön-test tutum puanlarının gruplara göre basıklık ve çarpıklık katsayıları incelendiğinde normal dağılım varsayımının karşılandığı söylenebilir. Grup varyanslarının homojen olup olmadığı ise Levene testi ile kontrol edilmiş ve istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı ($F_{(2-86)} = 0.772$, $p = 0.465 > 0.05$), grupların derse yönelik tutum ön-test puanlarına ilişkin varyanslarının homojen olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Grupların derse yönelik tutum ön-test puan ortalamaları arasındaki farkın anlamlı olup olmadığına ilişkin yapılan ANOVA analizi sonuçları Tablo 4.4'te verilmiştir.

Tablo 4.4. Derse Yönelik Tutum Ön-test Puanlarının Karşılaştırılması

Grup	N	\bar{X}	SS	F	p
Deney 1	30	95.07	16.467		
Deney 2	29	97.07	14.028	0.410	0.67
Kontrol	30	93.53	14.429		

Tablo 4.4 incelendiğinde grupların derse yönelik tutum ön-test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunamamıştır ($F_{(2-86)} = 0.410$, $p > 0.05$). Bu sonuca göre deneysel uygulama öncesinde deney grupları ve kontrol grubunun Sosyal Bilgiler dersine yönelik tutumları açısından birbirine denk olduğu söylenebilir.

4.1.3. Motivasyonel İnançlar Ön-test Puanlarına İlişkin Bulgular

Motivasyonel inançlar ön-test puanlarına ilişkin MANOVA analizi yapılmadan önce bu analizin varsayımları olan, normal dağılım, kovaryans matrislerinin homojenliği ve grup varyanslarının homojenliği kontrol edilmiştir. Deney grupları ve kontrol grubunun motivasyonel inançlar ön-test puanlarına ilişkin betimsel istatistik sonuçları Tablo 4.5'te görülmektedir.

Tablo 4.5. Motivasyonel İnançlar Alt Boyutlarına İlişkin Betimsel İstatistik Sonuçları

Değişkenler	Grup	N	Betimsel İstatistik					
			\bar{X}	SS	Min	Mak	ÇK	BK
Ön-IHY	Deney 1	30	19.43	3.775	12	26	-0.143	-0.834
	Deney 2	29	20.90	3.949	13	28	-0.190	-0.624
	Kontrol	30	20.13	4.208	12	28	-0.121	-0.736

Tablo 4.5 (Devamı)

Ön-DHY	Deney 1	30	14.97	2.189	11	19	0.236	-0.782
	Deney 2	29	15.90	2.795	10	21	-0.128	-0.237
	Kontrol	30	15.73	2.303	12	20	0.132	-0.744
Ön-GD	Deney 1	30	24.83	5.590	15	35	0.120	-0.902
	Deney 2	29	26.07	4.480	17	34	-0.077	-0.672
	Kontrol	30	25.23	5.144	15	35	-0.056	-0.180
Ön-OKI	Deney 1	30	16.17	3.018	11	21	-0.010	-0.952
	Deney 2	29	16.90	2.455	12	21	-0.199	-0.284
	Kontrol	30	16.73	2.815	11	21	-0.185	-0.881
Ön-OYA	Deney 1	30	25.77	4.651	16	35	-0.031	-0.415
	Deney 2	29	26.48	4.290	18	35	0.179	-0.467
	Kontrol	30	26.30	4.647	17	35	-0.098	-0.451
Ön-SK	Deney 1	30	17.57	6.372	5	31	0.005	-0.218
	Deney 2	29	18.66	6.847	6	33	0.269	-0.443
	Kontrol	30	16.33	6.759	6	29	0.260	-0.975

Motivasyonel inançlara yönelik alt boyutlardan elde edilen ön-test puanlarının gruplara göre basıklık ve çarpıklık katsayıları incelendiğinde normal dağılım varsayımlarının karşılandığı söylenebilir. Motivasyonel inançlar ön-test puanlarının kovaryans matrislerinin homojenliği Box's M testi ile incelenmiş ve bu varsayımın sağlandığı sonucuna ulaşılmıştır (Box's M = 46.903, $F_{(42-219|2)} = 1.004$, $p = 0.463$). Motivasyonel inançlar ön-test alt boyut puanlarının varyanslarının homojenliğine ilişkin analiz Levene testi ile yapılmıştır. Analiz sonuçları Tablo 4.6'da verilmiştir.

Tablo 4.6. Motivasyonel İnançlar Alt Boyutlarının Ön-test Puanlarına İlişkin Levene Testi Sonuçları

Değişkenler	F	Sd1	Sd2	p
Ön-IHY	0.189	2	86	0.828
Ön-DHY	0.452	2	86	0.638
Ön-GD	0.923	2	86	0.401
Ön-OKI	0.992	2	86	0.375
Ön-OYA	0.156	2	86	0.855
Ön-SK	0.269	2	86	0.765

Tablo 4.6 incelendiğinde motivasyonel inançlar alt boyutlarına ait ön-test puanlarının varyanslarının homojen olduğu görülmektedir ($p > 0.05$). Yapılan bu

analizler sonucunda MANOVA analizine ilişkin varsayımların sağlandığı sonucuna ulaşılmış ve MANOVA analizi gerçekleştirilmiştir. Analiz sonucuna göre grupların derse yönelik motivasyonel inançları ön-test puan ortalamaları arasında bütüncül olarak anlamlı bir farklılık olmadığı sonucuna ulaşılmıştır (Wilks' $\Lambda = 0.923$, $F_{(12-162)} = 0.549$, $p = 0.880$, Kısmi $\eta^2 = 0.039$). Grupların motivasyonel inançlar alt boyutları ön-test puanları arasındaki farkın anlamlı olup olmadığına ilişkin yapılan MANOVA analizi sonuçları Tablo 4.7'de verilmiştir.

Tablo 4.7. Motivasyonel İnançlar Alt Boyutlarına İlişkin MANOVA Analizi Sonuçları

Varyansın Kaynağı	Bağımlı Değişken	KT	Sd	KO	F	p	Kısmi η^2	Gözlenen Güç
Grup	Ön-IHY	31.578	2	15.789	0.996	0.374	0.023	0.218
	Ön-DHY	14.657	2	7.328	1.232	0.297	0.028	0.262
	Ön-GD	23.369	2	11.684	0.450	0.639	0.010	0.121
	Ön-OKI	8.715	2	4.358	0.565	0.570	0.013	0.141
	Ön-OYA	8.216	2	4.108	0.200	0.819	0.005	0.080
	Ön-SK	79.662	2	39.831	0.898	0.411	0.020	0.200
Hata	Ön-IHY	1363.523	86	15.855				
	Ön-DHY	511.523	86	5.948				
	Ön-GD	2235.395	86	25.993				
	Ön-OKI	662.723	86	7.706				
	Ön-OYA	1768.908	86	20.569				
	Ön-SK	3814.585	86	44.356				
Toplam	Ön-IHY	37517.000	89					
	Ön-DHY	21986.000	89					
	Ön-GD	59546.000	89					
	Ön-OKI	25183.000	89					
	Ön-OYA	62776.000	89					
	Ön-SK	31168.000	89					

Tablo 4.7 incelendiğinde deney grupları ve kontrol grubu arasında motivasyonel inançlar açısından tüm alt boyut ön-test puanları ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmemektedir ($p > 0.05$). Bu sonuca göre deneysel uygulama öncesinde deney grupları ve kontrol grubunun Sosyal Bilgiler dersine yönelik motivasyonel inançlarının birbirine denk olduğu söylenebilir.

4.1.4. Öğrenme Stratejileri Ön-test Puanlarına İlişkin Bulgular

Öğrenme stratejileri ön-test puanlarına ilişkin MANOVA analizi yapılmadan önce bu analizin varsayımları olan, normal dağılım, kovaryans matrislerinin homojenliği ve grup varyanslarının homojenliği kontrol edilmiştir. Deney grupları ve kontrol grubunun öğrenme stratejileri ön-test puanlarına ilişkin betimsel istatistik sonuçları Tablo 4.8’de görülmektedir.

Tablo 4.8. Öğrenme Stratejileri Alt Boyutlarına İlişkin Betimsel İstatistik Sonuçları

Değişkenler	Grup	N	Betimsel İstatistik					
			\bar{X}	SS	Min	Mak	ÇK	BK
Ön-YIN	Deney 1	30	18.30	4.580	10	26	-0.020	-1.105
	Deney 2	29	18.97	4.579	9	28	-0.156	-0.301
	Kontrol	30	17.80	4.302	11	26	0.333	-1,030
Ön-DUZ	Deney 1	30	17.83	4.878	9	27	0.108	-0.707
	Deney 2	29	19.03	4.338	11	28	0.217	-0.480
	Kontrol	30	18.30	4.372	10	27	0.040	-0.613
Ön-AY	Deney 1	30	28.53	6.050	18	41	0.213	-0.652
	Deney 2	29	29.24	6.384	17	42	0.139	-0.397
	Kontrol	30	28.07	5.807	19	40	0.344	-0.684
Ön-ED	Deney 1	30	22.17	4.488	14	31	0.206	-0.534
	Deney 2	29	23.72	4.503	16	33	0.242	-0.651
	Kontrol	30	22.97	4.627	16	32	0.343	-0.721
Ön-ÜB	Deney 1	30	53.10	8.442	39	70	0.238	-0.753
	Deney 2	29	54.03	7.835	40	72	0.328	-0.338
	Kontrol	30	53.93	9.195	38	70	0.082	-1.011
Ön-YA	Deney 1	30	12.50	4.493	3	21	0.060	-0.524
	Deney 2	29	12.83	4.010	4	20	-0.282	-0.390
	Kontrol	30	12.63	3.810	4	20	-0.138	-0.207
Ön-CY	Deney 1	30	17.73	4.386	11	27	0.408	-0.562
	Deney 2	29	18.52	4.372	10	27	0.131	-0.530
	Kontrol	30	17.80	4.156	10	26	0.201	-0.702
Ön-AI	Deney 1	30	11.73	3.237	7	19	0.590	-0.352
	Deney 2	29	12.90	3.200	8	20	0.494	-0.387
	Kontrol	30	12.47	3.794	7	21	0.667	-0.246
Ön-ZCO	Deney 1	30	29.73	5.044	21	40	0.235	-0.610
	Deney 2	29	30.52	5.012	20	40	-0.035	-0.390
	Kontrol	30	29.47	4.761	21	41	0.383	-0.101

Öğrenme stratejileri alt boyutlardan elde edilen ön-test puanlarının gruplara göre çarpıklık ve basıklık katsayıları incelendiğinde normal dağılım varsayımlarının karşılandığı söylenebilir. Öğrenme stratejileri ön-test puanlarının kovaryans matrislerinin homojenliği Box's M testi ile incelenmiş ve bu varsayımın sağlandığı sonucuna ulaşılmıştır (Box's M = 99.528, $F_{(90-20221)} = 0.940$, $p = 0.641$). Motivasyonel inançlar ön-test alt boyut puanlarının varyanslarının homojenliğine ilişkin analiz Levene testi ile yapılmıştır. Analiz sonuçları Tablo 4.9'da verilmiştir.

Tablo 4.9. Öğrenme Stratejileri Alt Boyutlarının Ön-test Puanlarına İlişkin Levene Testi Sonuçları

Değişkenler	F	Sd1	Sd2	p
Ön-YIN	0.065	2	86	0.937
Ön-DUZ	0.484	2	86	0.618
Ön-AY	0.046	2	86	0.955
Ön-ED	0.020	2	86	0.980
Ön-ÜB	0.714	2	86	0.492
Ön-YA	0.504	2	86	0.606
Ön-CY	0.029	2	86	0.971
Ön-AI	0.497	2	86	0.610
Ön-ZCO	0.031	2	86	0.969

Tablo 4.9 incelendiğinde öğrenme stratejileri alt boyutlarına ait ön-test puanlarının varyanslarının homojen olduğu görülmektedir ($p > 0.05$). Yapılan bu analizler sonucunda MANOVA analizine ilişkin varsayımların sağlandığı sonucuna ulaşılmış ve MANOVA analizi gerçekleştirilmiştir. Analiz sonucuna göre grupların derste kullandıkları öğrenme stratejileri ön-test puan ortalamaları arasında bütüncül olarak anlamlı bir farklılık olmadığı sonucuna ulaşılmıştır (Wilks' $\Lambda = 0.923$, $F_{(12-162)} = 0.549$, $p = 0.880$, Kısmi $\eta^2 = 0.039$). Grupların öğrenme stratejileri alt boyutları ön-test puanları arasındaki farkın anlamlı olup olmadığına ilişkin yapılan MANOVA analizi sonuçları Tablo 4.10'de verilmiştir.

Tablo 4.10. Öğrenme Stratejileri Alt Boyutlarına İlişkin MANOVA Analizi Sonuçları

Varyansın Kaynağı	Bağımlı Değişken	KT	Sd	KO	F	p	Kısmi η^2	Gözlenen Güç
Grup	Ön-YIN	200.137	2	10.068	0.500	0.608	0.011	0.130
	Ön-DUZ	210.579	2	10.790	0.524	0.594	0.012	0.134
	Ön-AY	200.592	2	10.296	0.278	0.758	0.006	0.093
	Ön-ED	350.793	2	17.896	0.868	0.423	0.020	0.195
	Ön-ÜB	150.659	2	7.829	0.108	0.898	0.003	0.066
	Ön-YA	10.598	2	0.799	0.047	0.954	0.001	0.057
	Ön-CY	110.081	2	5.540	0.299	0.742	0.007	0.096
	Ön-AI	200.471	2	10.236	0.873	0.421	0.020	0.196
	Ön-ZCO	170.515	2	8.758	0.359	0.699	0.008	0.106
Hata	Ön-YIN	17320.066	86	20.140				
	Ön-DUZ	17710.432	86	20.598				
	Ön-AY	31800.644	86	36.984				
	Ön-ED	17720.926	86	20.615				
	Ön-ÜB	62370.532	86	72.529				
	Ön-YA	14560.605	86	16.937				
	Ön-CY	15930.908	86	18.534				
	Ön-AI	10080.023	86	11.721				
	Ön-ZCO	20980.575	86	24.402				
Toplam	Ön-YIN	317150.000	89					
	Ön-DUZ	318660.000	89					
	Ön-AY	760340.000	89					
	Ön-ED	486600.000	89					
	Ön-ÜB	2627620.000	89					
	Ön-YA	157040.000	89					
	Ön-CY	304770.000	89					
	Ön-AI	146240.000	89					
	Ön-ZCO	816770.000	89					

Tablo 4.10 incelendiğinde deney grupları ve kontrol grubu arasında öğrenme stratejileri açısından tüm alt boyut ön-test puanları ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmemektedir ($p > 0.05$). Bu sonuca göre deneysel

uygulama öncesinde deney grupları ve kontrol grubunun Sosyal Bilgiler dersinde kullandıkları öğrenme stratejilerinin birbirine denk olduğu söylenebilir.

4.2. Deneysel İşlem Sonrası Son-test Puanlarına İlişkin Bulgular

Bu bölümde deneysel işlem sonrası ön-test puanlarına göre düzeltilmiş son-test puanlarına ilişkin bulgular verilmiştir. Akademik başarı (SBAB) ve derse yönelik tutum (SBT) son-test puanlarının karşılaştırılması amacıyla tek yönlü kovaryans analizi (ANCOVA) gerçekleştirilmiştir. Grupların motivasyonel inançlar ve öğrenme stratejileri son-test puanları karşılaştırılması amacıyla da çok değişkenli kovaryans analizi (MANCOVA) gerçekleştirilmiştir.

4.2.1. Akademik Başarıya İlişkin Bulgular

Deney ve kontrol gruplarının ön-SBAB puanları kontrol altına alındığında son-SBAB puanları arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek için tek yönlü ANCOVA analizi yapılmasına karar verilmiştir. Bu analizin yapılabilmesi için ilk olarak gerekli olan varsayımlar kontrol edilmiştir.

Deney gruplarının ve kontrol grubunun akademik başarı testi ön-test ve son-test puanlarına ait betimsel istatistik sonuçları Tablo 4.11’de görülmektedir.

Tablo 4.11. Akademik Başarı Puanlarına İlişkin Betimsel İstatistik Sonuçları

Grup	Test	Betimsel İstatistik						
		N	\bar{X}	SS	Min	Mak	ÇK	BK
Deney 1	Ön-SBAB	30	25.40	5.33	14	34	-0.315	-0.720
	Son-SBAB		36.17	3.67	28	42	-0.592	-0.342
Deney 2	Ön-SBAB	29	23.59	6.00	13	35	-0.084	-0.589
	Son-SBAB		32.14	4.59	23	40	-0.199	-0.704
Kontrol	Ön-SBAB	30	24.33	5.01	15	34	-0.005	-0.496
	Son-SBAB		29.37	4.95	19	38	-0.525	-0.382

Akademik başarı testi ön-test ve son-test puanlarının gruplara göre çarpıklık ve basıklık katsayıları incelendiğinde normal dağılım varsayımlarının karşılandığı söylenebilir. Ayrıca deneysel uygulama sonunda tüm gruplarda akademik başarı testi puanlarının arttığı görülürken deney gruplarında gözlenen artışın kontrol grubuna

göre daha fazla olduğu görülmektedir. Deney 1 grubunda akademik başarı testi ön-test puanlarının ortalaması 25.40 iken, son-test puanlarının ortalaması uygulama sonunda 10.77 puan artarak 36.17 olmuştur. Deney 2 grubunda akademik başarı testi ön-test puanlarının ortalaması 23.59 iken, son-test puanların ortalaması uygulama sonunda 8.55 puan artarak 32.14 olmuştur. Kontrol grubunda ise akademik başarı testi ön-test puanlarının ortalaması 24.33 iken, son-test puanlarının ortalaması uygulama sonunda 5.04 puan artarak 29.37 olmuştur.

Normallik varsayımı test edildikten sonra grup varyanslarının homojen olup olmadığı Levene testi ile kontrol edilmiş ve istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür ($F_{(2,86)} = 1.273$, $p > 0.05$). Bu sonuca göre deney gruplarının ve kontrol grubunun akademik başarı testi son-test puanlarına ilişkin varyansları homojendir.

Bir diğer varsayım olan bağımlı değişken ile ortak değişken arasında doğrusal bir ilişki olup olmadığının test edilmesi amacıyla Pearson korelasyon analizi gerçekleştirilmiş ve sonuçlar Tablo 4.12’de gösterilmiştir.

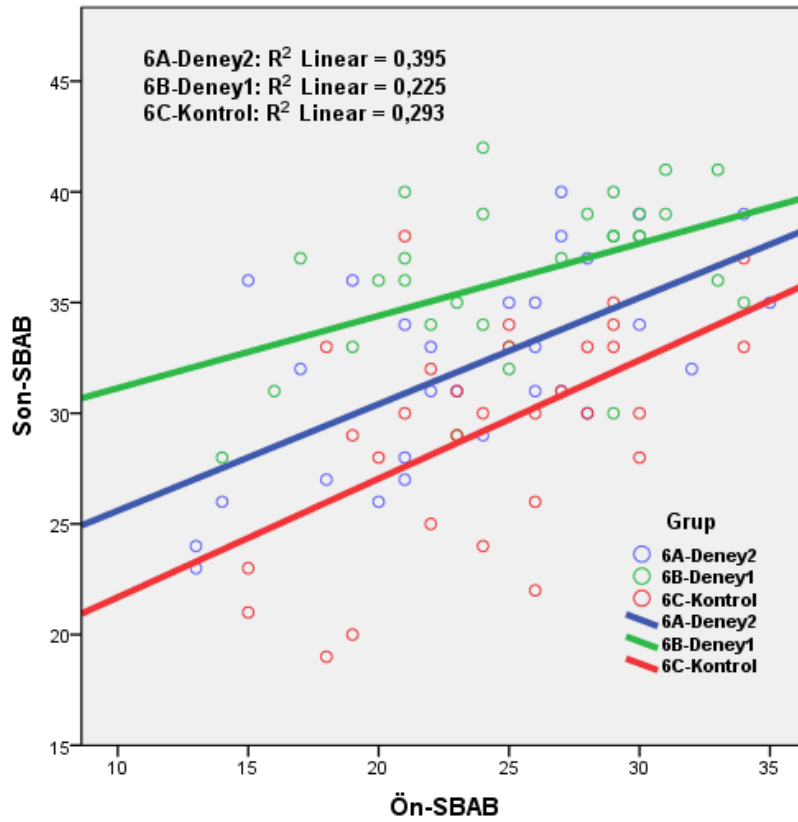
Tablo 4.12. Ortak Değişken İle Bağımlı Değişken Arasındaki İlişki

Grup	Değişkenler	N	r	p
Deney1	Ön-SBAB X Son-SBAB	30	0.475	0.008
Deney2	Ön-SBAB X Son-SBAB	29	0.629	<0.001
Kontrol	Ön-SBAB X Son-SBAB	30	0.542	0.002

*p < 0.01

Tablo 4.12 incelendiğinde tüm grupların akademik başarı testi ön-test ve son-test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir ($p < 0.01$). Gruplara ait ön-test ve son-test akademik başarı puanları arasındaki ilişkilerin doğrusallığı Şekil 4.1’de görülmektedir.

Şekil 4.1. Grupların Akademik Başarı Ön-Test ve Son-Test Puanları Arasındaki Doğrusal İlişkiyi Gösteren Saçılma Diyagramı



Son olarak regresyon doğrularının eğimlerinin homojenliği ile ilgili varsayımı test etmek amacıyla bağımsız değişken ile ön-test puanlarının ortak etkisini (GrupXÖn-test) gösteren ANCOVA analizi gerçekleştirilmiştir. Analiz sonuçları Tablo 4.13'te görülmektedir.

Tablo 4.13. Regresyon Doğrularının Eğimlerinin Homojenliği

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ortalaması	F	p
Grup	81.947	2	40.973	2.926	0.059
Ön-test	504.181	1	504.181	36.003	<0.001
Grup X Ön-SBAB	18.814	2	9.407	0.672	0.514
Hata	1162.333	83	14.004		
Toplam	96758.00	89			

Regresyon doğrularının eğimlerinin homojenliği için yapılan ANCOVA sonuçları incelendiğinde, öğrencilerin akademik başarı son-test puanları üzerinde GrupXÖn-test ortak etkisinin anlamsız olduğu görülmektedir ($F_{(2-83)} = 0.672$, $p > 0.05$). Bu sonuç regresyon doğrularının eğimlerinin homojen olduğunu göstermektedir.

Akademik başarı testinin ön-test ve son-test puanlarının normal dağılım göstermesi, varyanslarının homojen olması, ortak değişken ile bağımlı değişken arasındaki ilişkiyi doğrusal olması ve grup içi regresyon doğrularının eğimlerinin homojen olması ANCOVA analizi için gerekli olan varsayımların sağlandığını göstermektedir.

DeneySEL işlem sonrasında deney gruplarının ve kontrol grubunun akademik başarı ön-test puanlarına göre düzeltilmiş son-test ortalama puanları Tablo 4.14'te verilmiştir.

Tablo 4.14. Akademik Başarı Testine İlişkin Ortalama Puanlar

Gruplar	N	Ön-SBAB		Son-SBAB		Düzeltilmiş Ortalama	
		\bar{X}	SS	\bar{X}	SS	Düz. \bar{X}	SH
Deney 1	30	25.40	5.33	36.17	3.67	35.74	0.684
Deney 2	29	23.59	6.00	32.14	4.60	32.52	0.695
Kontrol	30	24.33	5.01	29.37	4.95	29.42	0.681

Tablo 4.14 incelendiğinde öğrencilerin deneySEL işlem sonrasında akademik başarı testinden aldıkları puanların ortalamalarının Deney 1 grubundaki öğrenciler için 36.17, Deney 2 grubundaki öğrenciler için 32.14 ve Kontrol grubundaki öğrenciler için 29.37 olduğu görülmektedir. Akademik başarı ön-test puanlarına göre düzeltilmiş son-test puanlarının ortalaması Deney 1 grubunda 35.74, Deney 2 grubunda 32.52 ve Kontrol grubunda 29.42 olarak hesaplanmıştır.

Grupların akademik başarı testi düzeltilmiş son-test puan ortalamaları arasındaki farkın anlamlı olup olmadığına ilişkin yapılan ANCOVA analizi sonuçları Tablo 4.15'te verilmiştir.

Tablo 4.15. Akademik Başarı Testine İlişkin ANCOVA Sonuçları

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ortalaması	F	p	Kısmi η^2	Gözlenen Güç
Ön-SBAB	511.434	1	511.434	36.81	<0.001	0.30	1.00
Grup	595.758	2	297.879	21.44	<0.001	0.34	1.00
Hata	1181.147	85	13.896				
Toplam	96758.00	89					

Tablo 4.15 incelendiğinde deney ve kontrol gruplarının ön-test puanlarına göre düzeltilmiş son-test akademik başarı puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir ($F_{(2-85)} = 21.44$, $p < 0.01$). Bu sonuç, öğrencilerin Sosyal Bilgiler dersi akademik başarılarının uygulanan deneysel işleme bağlı olarak anlamlı bir şekilde değiştiğini göstermektedir. Gruplar üzerinde uygulanan deneysel işlemin akademik başarı üzerinde geniş etkiye (Kısmi $\eta^2 = 0.34$) sahip olduğu görülmektedir. Bu sonuç bağımlı değişkendeki değişimin %34'ünün uygulanan yöntemden kaynaklandığını göstermektedir. Ayrıca gözlenen güç değerinin (1.00) yüksek olması uygulanan yöntemin pratikte uygulanabilirliğinin fazla olduğunu göstermektedir.

Akademik başarı puanları açısından gruplar arasında gözlenen bu farkın kaynağını belirlemek amacıyla yapılan Bonferroni çoklu karşılaştırma analizi sonuçları Tablo 4.16'da gösterilmiştir.

Tablo 4.16. Grupların Düzeltilmiş Son-test Akademik Başarı Puanlarının İkili Karşılaştırma Sonuçları

(I) Grup	(J) Grup	Ort. Farklar (I-J)	Std. Hata	p	Anlamlı Fark
Deney 1	Deney 2	3.218*	0.980	0.004	Deney 1 > Deney 2
	Kontrol	6.323*	0.966	<0.001	
Deney2	Deney 1	-3.218*	0.980	0.004	Deney 1 > Kontrol
	Kontrol	3.105*	0.972	0.006	
Kontrol	Deney1	-6.323*	0.966	<0.001	Deney 2 > Kontrol
	Deney2	-3.105*	0.972	0.006	

Tablo 4.16 incelendiğinde tüm gruplar arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir ($p < 0.01$). Ön-test puanlarına göre düzeltilmiş son-test puan

ortalamları incelendiğinde; Deneysel 1 grubunun ($\bar{X} = 35.74$) ortalama puanının Deneysel 2 grubu ($\bar{X} = 32.52$) ve Kontrol grubunun ($\bar{X} = 29.42$) ortalama puanından yüksek olduğu, Deneysel 2 grubunun ortalama puanının ise Kontrol grubunun ortalama puanından yüksek olduğu görülmektedir.

Sonuç olarak; deneysel uygulama öncesinde deney ve kontrol grupları arasında ön-test akademik başarı puanlarına göre anlamlı bir fark çıkmazken, deneysel uygulamanın sonunda elde edilen son-test puanlarına göre deney grupları lehine anlamlı bir farklılık ortaya çıkmıştır. Web tabanlı dijital öyküleme etkinlikleri gerçekleştiren Deneysel 1 grubu, bilgisayarda paket programlarla dijital öyküleme etkinlikleri gerçekleştiren Deneysel 2 grubuna ve sadece ders programını uygulayan Kontrol grubuna göre daha başarılı olmuşlardır. Deneysel 2 grubu ise Kontrol grubuna göre daha başarılı olmuştur.

4.2.2. Derse Yönelik Tutuma İlişkin Bulgular

Deneysel ve kontrol gruplarının ön-SBT puanları kontrol altına alındığında son-SBT puanları arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek için tek yönlü ANCOVA analizi yapılmasına karar verilmiştir. Bu analizin yapılabilmesi için ilk olarak gerekli olan varsayımlar kontrol edilmiştir.

Deneysel gruplarının ve kontrol grubunun Sosyal Bilgiler dersine yönelik ön-test ve son-test tutum puanlarına ait betimsel istatistik sonuçları Tablo 4.17’de görülmektedir.

Tablo 4.17. Tutum Puanlarına İlişkin Betimsel İstatistik Sonuçları

Grup	Test	N	Betimsel İstatistik					
			\bar{X}	SS	Min	Mak	ÇK	BK
Deneysel 1	Ön-SBT	30	95.07	16.47	71	125	0.249	-1.165
	Son- SBT		108.20	11.51	87	127	-0.173	-1.036
Deneysel 2	Ön- SBT	29	97.07	14.03	72	122	-0.077	-0.848
	Son- SBT		106.00	10.35	84	123	-0.265	-0.830
Kontrol	Ön- SBT	30	93.53	14.43	70	120	0.182	-0.833
	Son- SBT		94.57	14.46	68	122	0.173	-0.653

Sosyal Bilgiler dersine yönelik ön-test ve son-test puanlarının gruplara göre çarpıklık ve basıklık katsayıları incelendiğinde normal dağılım varsayımlarının karşılandığı söylenebilir. Ayrıca deneysel uygulama sonunda tüm gruplarda derse yönelik tutum puanlarının arttığı görülürken deney gruplarında gözlenen artışın kontrol grubuna göre daha fazla olduğu görülmektedir. Deney 1 grubunda ön-test tutum puanlarının ortalaması 95.07 iken, son-test puanlarının ortalaması uygulama sonunda 13.13 puan artarak 108.20 olmuştur. Deney 2 grubunda ön-test tutum puanlarının ortalaması 97.07 iken, son-test puanların ortalaması uygulama sonunda 10.93 puan artarak 106 olmuştur. Kontrol grubunda ise ön-test tutum puanlarının ortalaması 93.53 iken, son-test puanlarının ortalaması uygulama sonunda 1.04 puan artarak 94.57 olmuştur. Bu sonuçlara göre Kontrol grubunun derse yönelik tutum puanlarının ortalamasında çok küçük bir değişiklik olurken, deney gruplarının puanlarında ciddi bir artış olduğu görülmektedir.

Normallik varsayımı test edildikten sonra grup varyanslarının homojen olup olmadığı Levene testi ile kontrol edilmiş ve istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür ($F_{(2-86)} = 1.668, p > 0.05$). Bu sonuca göre deney gruplarının ve kontrol grubunun derse yönelik tutum son-test puanlarına ilişkin varyansları homojendir.

Bir diğer varsayım olan ortak değişken ile bağımlı değişken arasında doğrusal bir ilişkinin olup olmadığının test edilmesi amacıyla Pearson korelasyon analizi gerçekleştirilmiş ve sonuçlar Tablo 4.18’de gösterilmiştir.

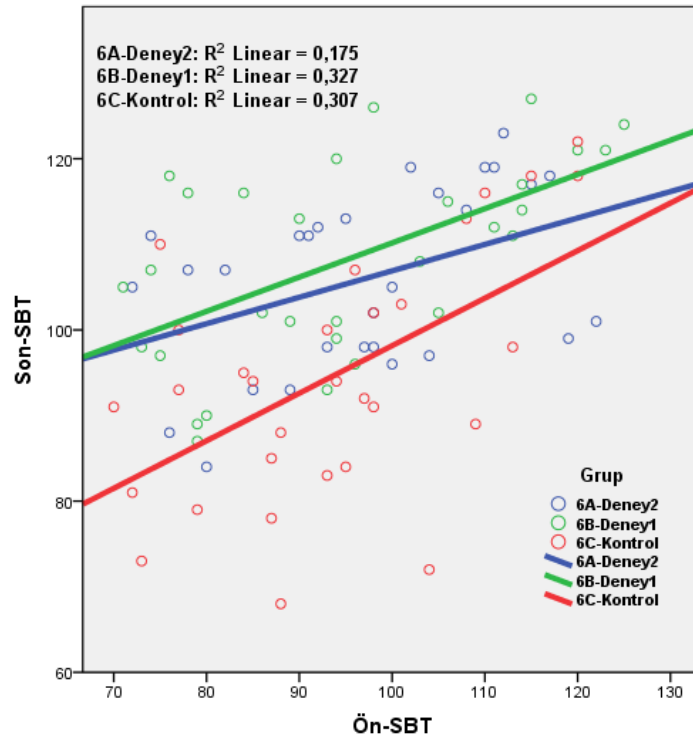
Tablo 4.18. Ortak Değişken İle Bağımlı Değişken Arasındaki İlişki

Grup	Değişkenler	N	r	p
Deney1	Ön-SBT X Son-SBT	30	0.572**	0.001
Deney2	Ön-SBT X Son-SBT	29	0.419*	0.024
Kontrol	Ön-SBT X Son-SBT	30	0.554**	0.001

*p < 0.05, **p < 0.01

Tablo 4.18 incelendiğinde tüm grupların ön-test ve son-test tutum puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir ($p < 0.05$). Gruplara ait ön-test ve son-test tutum puanları arasındaki ilişkilerin doğrusallığı Şekil 4.2’de görülmektedir.

Şekil 4.2. Grupların Derse Yönelik Tutum Ön-test ve Son-test Puanları Arasındaki Doğrusal İlişkiyi Gösteren Saçılma Diyagramı



Son olarak regresyon doğrularının eğimlerinin homojenliği ile ilgili varsayımı test etmek amacıyla bağımsız değişken ile ön-test puanlarının ortak etkisini (GrupXÖn-test) gösteren ANCOVA analizi gerçekleştirilmiştir. Analiz sonuçları Tablo 4.19’da görülmektedir.

Tablo 4.19. Regresyon Doğrularının Eğimlerinin Homojenliği

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ortalaması	F	p
Grup	421.115	2	210.558	1.887	0.16
Ön-SBT	3368.363	1	3368.363	30.180	<0.001
Grup X Ön-SBT	181.917	2	90.959	0.815	0.45
Hata	9263.508	83	111.609		
Toplam	958255.00	89			

Regresyon doğrularının eğimlerinin homojenliği için yapılan ANCOVA sonuçları incelendiğinde, öğrencilerin son-test tutum puanları üzerinde GrupXÖn-test ortak etkisinin anlamsız olduğu görülmektedir ($F_{(2-83)} = 0.815$, $p > 0.05$). Bu sonuç regresyon doğrularının eğimlerinin eşit olduğunu göstermektedir.

Sosyal Bilgiler dersine yönelik ön-test ve son-test tutum puanlarının normal dağılım göstermesi, varyanslarının homojen olması, ortak değişken ile bağımlı değişken arasındaki ilişkinin doğrusal olması ve grup içi regresyon doğrularının eğimlerinin homojen olması ANCOVA analizi için gerekli olan varsayımların sağlandığını göstermektedir.

Deneyel işlem sonrasında deney gruplarının ve kontrol grubunun derse yönelik ön-test tutum puanlarına göre düzeltilmiş son-test ortalama puanları Tablo 4.20’de verilmiştir.

Tablo 4.20. Derse Yönelik Tutuma İlişkin Ortalama Puanları

Gruplar	N	Ön-SBT		Son-SBT		Düzeltilmiş Ortalama	
		\bar{X}	SS	\bar{X}	SS	Düz. \bar{X}	SH
Deney 1	30	95.07	16.47	108.20	11.51	108.26	1.925
Deney 2	29	97.07	14.03	106.00	10.35	105.21	1.963
Kontrol	30	93.53	14.43	94.57	14.46	95.27	1.929

Tablo 4.20 incelendiğinde deneyel işlem sonrasında derse yönelik tutum puanları ortalamalarının Deney 1 grubundaki öğrenciler için 108.20, Deney 2 grubundaki öğrenciler için 106 ve Kontrol grubundaki öğrenciler için 94.57 olduğu görülmektedir. Ön-test puanlarına göre düzeltilmiş son-test puanlarının ortalaması Deney 1 grubunda 108.26, Deney 2 grubunda 105.21 ve Kontrol grubunda 95.27 olarak hesaplanmıştır.

Grupların düzeltilmiş son-test tutum puanları ortalamaları arasındaki farkın anlamlı olup olmadığına ilişkin yapılan ANCOVA analizi sonuçları Tablo 4.21’de verilmiştir.

Tablo 4.21. Derse Yönelik Tutuma İlişkin ANCOVA Sonuçları

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ortalaması	F	p	Kısmi η^2	Gözlenen Güç
Ön-SBT	3462.741	1	3462.741	31.161	<0.001	0.27	1.000
Grup	2749.732	2	1374.866	12.373	<0.001	0.23	0.995
Hata	9445.425	85	111.123				
Toplam	958255.00	89					

Tablo 4.21 incelendiğinde deney ve kontrol gruplarının ön-test puanlarına göre düzeltilmiş son-test tutum puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir ($F_{(2-85)} = 12.373$, $p < 0.01$). Bu sonuç, öğrencilerin Sosyal Bilgiler dersine yönelik tutumlarının uygulanan deneysel işleme bağlı olarak anlamlı bir şekilde değiştiğini göstermektedir. Gruplar üzerinde uygulanan deneysel işlemin derse yönelik tutum üzerinde geniş etkiye (Kısmi $\eta^2 = 0.23$) sahip olduğu görülmektedir. Bu sonuç bağımlı değişkendeki değişimin %23'ünün uygulanan yöntemden kaynaklandığını göstermektedir. Ayrıca gözlenen güç değerinin (0.995) yüksek olması uygulanan yöntemin pratikte uygulanabilirliğinin fazla olduğunu göstermektedir.

Derse yönelik tutum puanları açısından gruplar arasında gözlenen bu farkın kaynağını belirlemek amacıyla yapılan Bonferroni çoklu karşılaştırma analizi sonuçları Tablo 4.22'de gösterilmiştir.

Tablo 4.22. Grupların Düzeltilmiş Son-test Tutum Puanlarının İkili Karşılaştırma Sonuçları

(I) Grup	(J) Grup	Ort. Farklar (I-J)	Std. Hata	p	Anlamlı Fark
Deney 1	Deney 2	3.046	2.749	0.81	
	Kontrol	12.986*	2.724	<0.001	
Deney2	Deney 1	-3.046	2.749	0.81	Deney 1 > Kontrol
	Kontrol	9.940*	2.758	0.002	Deney 2 > Kontrol
Kontrol	Deney1	-9.940*	2.758	0.002	
	Deney2	-12.986*	2.724	<0.001	

Tablo 4.22'de derse yönelik tutum puanları karşılaştırıldığında Deney 1 ve Deney 2 grupları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunamamıştır ($p > 0.05$). Deney 1 ve Deney 2 gruplarının derse yönelik tutum puanları Kontrol grubunun puanları ile karşılaştırıldığında Deney 1 ve Deney 2 grupları lehine istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık ortaya çıkmıştır ($p < 0.01$). Ön-test puanlarına göre düzeltilmiş son-test tutum ortalamaları incelendiğinde; Deney 1 ($\bar{X} = 108.26$) ve Deney 2 ($\bar{X} = 105.21$) grubunun ortalama puanın ve Kontrol grubunun ($\bar{X} = 95.27$) ortalama puanından yüksek olduğu görülmektedir. Deney 1 grubunun ortalama puanının Deney 2 grubunun ortalama puanından yüksek olmasına rağmen aradaki farklılık istatistiksel olarak anlamlı değildir.

Sonuç olarak; deneysel uygulama öncesinde deney ve kontrol grupları arasında ön-test tutum puanlarına göre anlamlı bir fark çıkmazken, deneysel uygulamanın sonunda elde edilen son-test tutum puanlarına göre deney grupları lehine anlamlı bir farklılık ortaya çıkmıştır. Web tabanlı dijital öyküleme etkinlikleri gerçekleştiren Deney 1 grubu ve bilgisayarda paket programlarla dijital öyküleme etkinlikleri gerçekleştiren Deney 2 grubunun sadece ders programını uygulayan Kontrol grubuna göre derse yönelik tutumları daha fazla artmıştır.

4.2.3. Derse Yönelik Motivasyonel İnançlara İlişkin Bulgular

Deney ve kontrol gruplarının derse yönelik motivasyonel inançlarına ilişkin ön-test puanları kontrol altına alındığında, son-test puanları arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek amacıyla MANCOVA analizi yapılmasına karar verilmiştir. Bu amaçla MANCOVA analizine geçmeden önce ortak değişken olarak ön-testlerin kullanılıp kullanılmayacağı incelenmiştir.

Ortak Değişkenlerin Belirlenmesi

Bağımsız değişkenlerin ortak değişken olarak kullanılabilmesi için bağımlı değişkenlerden en az biri ile anlamlı olarak ilişkili olması gerekmektedir (Tabachnick & Fidell, 2007). Bu amaçla motivasyonel inançlar ölçeği alt boyutlarından elde edilen ön-test puanları ile son-test puanları arasında anlamlı bir ilişki olup olmadığı Pearson korelasyon analizi ile incelenmiştir. Ortaya çıkan sonuçlar Tablo 4.23'te görülmektedir.

Tablo 4.23. Motivasyonel İnançlar Ön-test ve Son-test Puanları Arasındaki İlişki

	Son-IHY	Son-DHY	Son-GD	Son-OKI	Son-OYA	Son-SK
Ön-IHY	0.569**	0.112	0.153	0.237*	0.135	-0.198
Ön-DHY	0.026	0.388**	-0.088	0.212*	0.038	-0.066
Ön-GD	0.168	0.059	0.635**	0.246*	0.204	0.018
Ön-OKI	0.194	0.027	0.185	0.559**	0.135	-0.254*
Ön-OYA	0.215*	-0.044	0.266*	0.105	0.459**	0.059
Ön-SK	0.059	-0.086	0.024	-0.100	0.118	0.417**

** p < 0.01, * p < 0.05

Tablo 4.23 incelendiğinde ortak değişken olarak kullanılması düşünülen ön-test puanları ile en az bir son-test puanı arasında anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir. Bu sonuçlara göre motivasyonel inançlar ölçeğinin tüm alt boyutlarına ait ön-test puanlarının MANCOVA analizinde ortak değişken olarak kullanılmasına karar verilmiştir. Ortak değişkenlerin belirlenmesinden sonra MANCOVA analizinin yapılabilmesi için gerekli olan varsayımların sağlanıp sağlanmadığı kontrol

MANCOVA Varsayımlarının Test Edilmesi

Bu amaçla ilk olarak deney grupları ve kontrol grubunun son-test puanlarına ait betimsel istatistik verileri ile birlikte normallik varsayımı da incelenmiştir. Deney grupları ve Kontrol grubunun derse yönelik motivasyonel inançlarına ilişkin son-test puanlarına ait betimsel istatistik sonuçları Tablo 4.24'te verilmiştir.

Tablo 4.24. Motivasyonel İnançlar Son-test Puanlarına İlişkin Betimsel İstatistik Sonuçları

Değişkenler	Grup	N	Betimsel İstatistik					
			\bar{X}	SS	Min	Mak	ÇK	BK
Son-IHY	Deney 1	30	22.97	2.871	18	28	0.036	-0.848
	Deney 2	29	22.93	2.927	17	28	-0.147	-0.649
	Kontrol	30	20.63	3.388	15	28	0.316	-0.316
Son-DHY	Deney 1	30	18.53	1.871	14	21	-0.547	-0.229
	Deney 2	29	17.52	2.278	13	21	-0.209	-0.444
	Kontrol	30	16.00	2.228	12	20	0.280	-0.695
Son-GD	Deney 1	30	28.63	3.479	23	35	0.009	-1,057
	Deney 2	29	27.59	3.699	20	35	-0.120	-0.298
	Kontrol	30	26.23	4.826	17	35	-0.185	-0.481
Son-OKI	Deney 1	30	17.83	2.119	13	21	-0.442	-0.412
	Deney 2	29	17.62	2.259	14	21	-0.229	-1,019
	Kontrol	30	17.10	2.618	12	21	-0.314	-0.749
Son-OYA	Deney 1	30	30.10	3.067	24	35	-0.255	-0.459
	Deney 2	29	29.79	3.133	23	35	-0.251	-0.348
	Kontrol	30	27.47	3.521	21	35	0.294	-0.392
Son-SK	Deney 1	30	20.80	6.189	9	34	0.095	-0.552
	Deney 2	29	20.14	6.163	9	34	0.267	-0.426
	Kontrol	30	17.43	4.939	8	27	0.135	-0.151

Sosyal Bilgiler dersine yönelik motivasyonel inançlar son-test puanlarının gruplara göre çarpıklık ve basıklık katsayıları incelendiğinde normal dağılım varsayımının sağlandığı görülmektedir. Çok değişkenli normallik varsayımının sağlanıp sağlanmadığı ise Mahalanobis uzaklık değerleri incelenerek kontrol edilmiş ve tüm değerlerin altı bağımlı değişken için kritik χ^2 tablo değerinden (Mahalanobis $D^2 < 22.46$, $p > 0.001$) küçük olduğu görülmüştür (Pallant, 2011; Tabachnick & Fidell, 2007). Bu sonuca göre çok değişkenli normal dağılım varsayımının da MANCOVA analizi öncesinde sağlandığı görülmektedir.

Bağımlı değişkenlere ilişkin varyans-kovaryans matrislerinin homojenliği varsayımı Box M testi ile incelenmiş ve elde edilen bulgular Tablo 4.25'te verilmiştir.

Tablo 4.25. Kovaryans Matrisleri Eşitliği Box M Testi Sonuçları

Box's M	F	Sd1	Sd2	p
50.766	1.087	42	21912.879	0.323

Tablo 4.25 incelendiğinde bağımlı değişkenlere ilişkin varyans-kovaryans matrislerinin homojen olduğu görülmektedir ($F_{(42-21912)} = 1.087$, $p > 0.05$).

Bağımlı değişkenlere ait puanların varyanslarının homojenliği varsayımı Levene testi ile incelenmiş ve elde edilen bulgular Tablo 4.26'da verilmiştir.

Tablo 4.26. Varyansların Homojenliği Levene Testi Sonuçları

Değişkenler	F	Sd1	Sd2	p
Son-IHY	1.181	2	86	0.312
Son-DHY	1.092	2	86	0.340
Son-GD	1.873	2	86	0.160
Son-OKI	0.237	2	86	0.789
Son-OYA	0.025	2	86	0.975
Son-SK	0.496	2	86	0.611

Tablo 4.26 incelendiğinde bağımlı değişkenlere ait varyanslarının tüm gruplarda homojen olduğu sonucuna ulaşılmıştır ($p > 0.05$).

Ortak değişkenler arasında çoklu bağlantı (multicollinearity) problemi olup olmadığı varsayımı Pearson korelasyon analizi ile incelenmiştir. Eğer ortak

değişkenler arasında yüksek düzeyde ilişki varsa çoklu bağlantı ihtimali artmaktadır (Cohen & Cohen, 1983). Bu nedenle değişkenler arasındaki ilişkinin 0.80'den küçük olup olmadığı kontrol edilmiştir. Tablo 4.27'de ortak değişkenler arasındaki ilişkiler görülmektedir.

Tablo 4.27. Ortak Değişkenler Arasındaki İlişki

	Ön-IHY	Ön-DHY	Ön-GD	Ön-OKI	Ön-OYA	Ön-SK
Ön-IHY	1	0.103	0.299**	0.263*	0.195	-0.088
Ön-DHY		1	-0.031	0.193	-0.014	-0.092
Ön-GD			1	0.361**	0.351**	0.084
Ön-OKI				1	0.266*	-0.083
Ön-OYA					1	0.231*
Ön-SK						1

** p < 0.01, * p < 0.05.

Tablo 4.27 incelendiğinde ortak değişken olarak kullanılan ön-testler arasındaki en yüksek ilişki $r = 0.361$ olduğu görülmektedir. Ortak değişkenler arasındaki ilişkinin 0.80'den küçük olması nedeniyle çoklu bağlantı problemi olmadığı ve bu varsayımın kabul edildiği söylenebilir.

Son olarak gruplar için regresyon doğrularının eğimlerinin eşitliği varsayımının test edilmesi amacıyla MRC analizi gerçekleştirilmiştir (Cohen & Cohen, 1983). Regresyon doğrularının homojenliği ortak değişkenlerin birbirleriyle ve bağımsız değişkenlerle oluşturdukları etkileşimin etkisinin istatistiksel olarak anlamlı olmaması ile sağlanabilmektedir (Stevens, 2009). Bu analiz tüm bağımlı değişkenler (Son-IHY, Son-DHY, Son-GD, Son-OKI, Son-OYA, Son-SK) için ayrı ayrı gerçekleştirilmiştir. Bu amaçla ilk olarak grup değişkeni iki adet dummy (yapay) değişkene ($D1 = 1\ 0\ 0$, $D2 = 0\ 1\ 0$) dönüştürülmüştür. Daha sonra grup değişkeni ile ortak değişkenler arasındaki etkileşimi ortaya koymak amacıyla oluşturulan yapay değişkenler ortak değişkenlerle ayrı ayrı çarpılarak ($D1X\text{Ön-IHY}$, $D1X\text{Ön-DHY}$, $D1X\text{Ön-GD}$, $D1X\text{Ön-OKI}$, $D1X\text{Ön-OYA}$, $D1X\text{Ön-SK}$, $D2X\text{Ön-IHY}$, $D2X\text{Ön-DHY}$, $D2X\text{Ön-GD}$, $D2X\text{Ön-OKI}$, $D2X\text{Ön-OYA}$, $D2X\text{Ön-SK}$) 12 yeni değişken oluşturulmuştur. Analiz aşamasında ortak değişkenler Blok 1'e, yapay değişkenler Blok 2'ye ve oluşturulan yeni etkileşim değerleri Blok 3'e (Blok 1*Blok 2) eklenmiş

ve enter metodu kullanılarak regresyon analizi gerçekleştirilmiştir. Analiz sonucunda ortaya çıkan R^2 değişiminin bağımlı değişkenler için ayrı ayrı anlamlı olup olmadığı incelenmiştir. Bu varsayımın sağlanabilmesi için p değerinin 0.05'den büyük yani anlamsız olması gerekmektedir. Tablo 4.28'de regresyon doğrularının homojenliği varsayımı için ortaya çıkan sonuçlar verilmiştir.

Tablo 4.28. Motivasyonel İnançlara Ait Regresyon Doğrularının Homojenliği İçin MRC Analizi Sonuçları

Bağımlı Değişken	Model	Değişim İstatistikleri				
		R^2 Değişimi	F Değişimi	Sd1	Sd2	F Değişimi p
Son-IHY	Blok 1	0.347	7.265	6	82	<0.001
	Blok 2	0.121	9.125	2	80	<0.001
	Blok 3	0.075	0.935	12	68	0.518*
Son-DHY	Blok 1	0.172	2.844	6	82	0.014
	Blok 2	0.254	17.728	2	80	<0.001
	Blok 3	0.036	0.376	12	68	0.968*
Son-GD	Blok 1	0.416	9.751	6	82	<0.001
	Blok 2	0.068	5.251	2	80	0.007
	Blok 3	0.091	1.221	12	68	0.287
Son-OKI	Blok 1	0.338	6.991	6	82	<0.001
	Blok 2	0.040	2.550	2	80	0.084
	Blok 3	0.060	0.608	12	68	0.828*
Son-OYA	Blok 1	0.216	3.773	6	82	0.002
	Blok 2	0.134	8.224	2	80	0.001
	Blok 3	0.141	1.574	12	68	0.120*
Son-SK	Blok 1	0.246	4.450	6	82	0.001
	Blok 2	0.039	2.157	2	80	0.122
	Blok 3	0.118	1.115	12	68	0.363*

* $p > 0.05$

Tablo 4.28 incelendiğinde ortak değişkenler ile grup üyeliği ortak etkisinin (Blok 3) tüm bağımlı değişkenler üzerinde istatistiksel olarak anlamsız olduğu görülmektedir ($p > 0.05$). Bu sonuca göre regresyon doğrularının homojenliği varsayımının sağlandığı söylenebilir.

MANCOVA Analizine İlişkin Bulgular

Deneysel işlem sonrasında deney gruplarının ve kontrol grubunun motivasyonel inançlar ölçeği alt boyutlarından aldıkları ön-test puanlarına göre düzeltilmiş son-test ortalama puanları Tablo 4.29'da verilmiştir.

Tablo 4.29. Motivasyonel İnançlara İlişkin Ortalama Puanlar

Değişken	Gruplar	N	Ön-testler		Son-testler		Düzeltilmiş Ortalama	
			\bar{X}	SS	\bar{X}	SS	Düz. \bar{X}	SH
IHY	Deney 1	30	19.43	3.775	22.97	2.871	23.334	0.458
	Deney 2	29	20.90	3.949	22.93	2.927	22.536	0.467
	Kontrol	30	20.13	4.208	20.63	3.388	20.648	0.454
DHY	Deney 1	30	14.97	2.189	18.53	1.871	18.811	0.347
	Deney 2	29	15.90	2.795	17.52	2.278	17.340	0.354
	Kontrol	30	15.73	2.303	16.00	2.228	15.893	0.344
GD	Deney 1	30	24.83	5.590	28.63	3.479	28.881	0.576
	Deney 2	29	26.07	4.480	27.59	3.699	27.304	0.587
	Kontrol	30	25.23	5.144	26.23	4.826	26.258	0.571
OKI	Deney 1	30	16.17	3.018	17.83	2.119	18.135	0.358
	Deney 2	29	16.90	2.455	17.62	2.259	17.406	0.365
	Kontrol	30	16.73	2.815	17.10	2.618	17.005	0.355
OYA	Deney 1	30	25.77	4.651	30.10	3.067	30.339	0.537
	Deney 2	29	26.48	4.290	29.79	3.133	29.620	0.547
	Kontrol	30	26.30	4.647	27.47	3.521	27.396	0.532
SK	Deney 1	30	17.57	6.372	20.80	6.189	19.947	0.991
	Deney 2	29	18.66	6.847	20.14	6.163	20.567	0.972
	Kontrol	30	16.33	6.759	17.43	4.939	17.851	0.964

Tablo 4.29 incelendiğinde deneysel uygulama sonunda grupların derse yönelik motivasyonel inanç puanlarının tüm boyutlarda arttığı görülürken deney gruplarında gözlenen artışın kontrol grubuna göre daha fazla olduğu görülmektedir. Benzer şekilde ön-test puanlarına göre düzeltilmiş son-test ortalama puanlar incelendiğinde deney gruplarının puanlarının kontrol grubuna göre daha yüksek olduğu görülmektedir.

Deneysel uygulama sonunda deney grupları ve kontrol grubunun derse yönelik motivasyonel inançlar ön-test puanları kontrol altına alındığında, son-test puanları arasındaki farkın bütüncül olarak anlamlı olup olmadığına ilişkin yapılan MANCOVA analizi sonuçları Tablo 4.30'da verilmiştir.

Tablo 4.30. Motivasyonel İnançlara İlişkin MANCOVA Analizi Sonuçları

Etki	Wilks' λ	F	Hipotez Sd	Hata Sd	p	Kısmi η^2	Gözlenen Güç
Intercept	0.492	12.895	6.000	75.000	<0.001	0.508	1.000
Ön-IHY	0.617	7.760	6.000	75.000	<0.001	0.383	1.000
Ön-DHY	0.727	4.693	6.000	75.000	<0.001	0.273	0.983
Ön-GD	0.566	9.577	6.000	75.000	<0.001	0.434	1.000
Ön-OKI	0.701	5.328	6.000	75.000	<0.001	0.299	0.993
Ön-OYA	0.778	3.563	6.000	75.000	0.004	0.222	0.936
Ön-SK	0.838	2.417	6.000	75.000	0.034	0.162	0.790
Grup	0.529	4.685	12.000	150.000	<0.001	0.273	1.000

Tablo 4.30 incelendiğinde deney ve kontrol gruplarının ön-test puanlarına göre motivasyonel inançlara yönelik düzeltilmiş son-test ortalama puanları arasında bütüncül olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir (Wilks' $\lambda = 0.529$, $F_{(12-150)} = 4.685$, $p < 0.01$). Bu sonuç, öğrencilerin Sosyal Bilgiler dersine yönelik motivasyonel inançlarının uygulanan deneysel işlemlere bağlı olarak anlamlı bir şekilde değiştiğini göstermektedir. Gruplar üzerinde uygulanan deneysel işlemlerin derse yönelik motivasyonel inançlar üzerinde geniş etkiye (Kısmi $\eta^2 = 0.273$) sahip olduğu görülmektedir. Bu sonuç bağımlı değişkenlerdeki değişimin %27.3'ünün uygulanan yöntemlerden kaynaklandığını göstermektedir. Ayrıca gözlenen güç değerinin (1.000) yüksek olması ortaya çıkan farklılığın deneysel uygulamadan kaynaklandığını ve uygulanan yöntemlerin pratikte uygulanabilirliğinin fazla olduğunu göstermektedir.

MANCOVA analizi sonucunun anlamlı çıkması üzerine uygulanan yöntemlerin motivasyonel inançlara yönelik alt boyutlar üzerindeki etkisini ayrı ayrı ortaya koyan ANCOVA sonuçları Tablo 4.31'de verilmiştir.

Tablo 4.31. Motivasyonel İnançlar Alt Boyutlarına İlişkin ANCOVA Analizi Sonuçları

Bağımlı Değişken	KT	Sd	KO	F	p	Kısmi η^2	Gözlenen Güç
Son-IHY	111.391	2-80	55.695	9.125	<0.001*	0.186	0.971
Son-DHY	124.105	2-80	62.052	17.728	<0.001*	0.307	1.000
Son-GD	101.323	2-80	50.661	5.251	0.007*	0.116	0.820
Son-OKI	19.043	2-80	9.521	2.550	0.084	0.060	0.496
Son-OYA	137.767	2-80	68.883	8.224	0.001*	0.171	0.955
Son-SK	118.568	2-80	59.284	2.157	0.122	0.051	0.430

* p < 0.0083 (Bonferroni düzeltmesi uygulanmıştır)

Tablo 4.31 incelendiğinde deneysel uygulama sonunda deney ve kontrol gruplarının ön-test puanlarına göre düzeltilmiş son-test içsel hedef yönelimi (Son-IHY) ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir ($F_{(2-80)} = 9.125$, $p < 0.0083$). Gruplar üzerinde uygulanan deneysel işlemin öğrencilerin derse yönelik içsel hedef yönelimleri üzerinde geniş etkiye (Kısmi $\eta^2 = 0.186$) sahip olduğu ve bağımlı değişkendeki değişimin %18.6'sının uygulanan yöntemden kaynaklandığını göstermektedir. Ayrıca gözlenen güç değerinin (0.971) yüksek olması uygulanan yöntemin pratikte uygulanabilirliğinin fazla olduğunu göstermektedir.

Benzer şekilde deneysel uygulama sonunda deney ve kontrol gruplarının ön-test puanlarına göre düzeltilmiş son-test dışsal hedef yönelimi (Son-DHY) ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir ($F_{(2-80)} = 17.728$, $p < 0.0083$). Gruplar üzerinde uygulanan deneysel işlemin öğrencilerin derse yönelik dışsal hedef yönelimleri üzerinde geniş etkiye (Kısmi $\eta^2 = 0.307$) sahip olduğu ve bağımlı değişkendeki değişimin %30.7'sinin uygulanan yöntemden kaynaklandığını göstermektedir. Ayrıca gözlenen güç değerinin (1.000) yüksek olması uygulanan yöntemin pratikte uygulanabilirliğinin fazla olduğunu göstermektedir.

Benzer şekilde deneysel uygulama sonunda deney ve kontrol gruplarının ön-test puanlarına göre düzeltilmiş son-test görev değeri (Son-GD) ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir ($F_{(2-80)} = 5.251$, $p < 0.0083$). Gruplar üzerinde uygulanan deneysel işlemin öğrencilerin derse yönelik görev değeri puanları üzerinde orta düzeyde etkiye (Kısmi $\eta^2 = 0.116$) sahip olduğu

ve bağımlı değişkendeki değişimin %11.6'sının uygulanan yöntemden kaynaklandığını göstermektedir. Ayrıca gözlenen güç değerinin (0.820) kabul edilen değerin (> 0.80) üzerinde olması uygulanan yöntemin pratikte uygulanabilirliğinin olduğunu göstermektedir.

Benzer şekilde deneysel uygulama sonunda deney ve kontrol gruplarının ön-test puanlarına göre düzeltilmiş son-test öz-yeterlik algıları (Son-OYA) ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir ($F_{(2-80)} = 8.224$, $p < 0.0083$). Gruplar üzerinde uygulanan deneysel işlemin öğrencilerin derse yönelik öz-yeterlik algıları üzerinde geniş etkiye (Kısmi $\eta^2 = 0.171$) sahip olduğu ve bağımlı değişkendeki değişimin %17.1'inin uygulanan yöntemden kaynaklandığını göstermektedir. Ayrıca gözlenen güç değerinin (0.955) yüksek olması uygulanan yöntemin pratikte uygulanabilirliğinin fazla olduğunu göstermektedir.

Ancak, deneysel uygulama sonunda deney ve kontrol gruplarının ön-test puanlarına göre düzeltilmiş son-test derse yönelik öğrenmelerini kontrol inancı (Son-OKI) ortalama puanları arasında ($F_{(2-80)} = 2.550$, $p > 0.0083$) istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunamamıştır. Grupların derse yönelik öğrenmelerini kontrol etme inançlarında deneysel uygulama öncesine göre Deney 1 grubunun puanlarının daha fazla artış gösterdiği görülürken, bu sonuç istatistiksel olarak anlamlı bulunamamıştır. Sınav kaygısı puanları incelendiğinde ise, grupların derse yönelik sınav kaygıları uygulama öncesine göre deney gruplarında daha çok azalmıştır. Ölçekteki maddelerin ters puanlanmasından dolayı daha yüksek puan daha az sınav kaygısı anlamına gelmektedir. Sonuç olarak, deney ve kontrol gruplarının son-test derse yönelik sınav kaygısı (Son-SK) ortalama puanları arasında ($F_{(2-80)} = 2.157$, $p > 0.0083$) istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık ortaya çıkmamıştır.

Gruplar arasında ortaya çıkan anlamlı farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Bonferroni çoklu karşılaştırma analizi sonuçları Tablo 4.32'de verilmiştir.

Tablo 4.32. Motivasyonel İnançlar Gruplar Arası Bonferroni Çoklu Karşılaştırma Analizi Sonuçları

Bağımlı Değişken	(I) Grup	(J) Grup	Ort. Farklar (I-J)	Std. Hata	p	Anlamlı Fark
Son-IHY	Deney 1	Deney 2	0.799	0.662	0.694	
	Deney 1	Kontrol	2.687*	0.647	<0.001	Deney 1 > Kontrol
	Deney 2	Kontrol	1.888*	0.654	0.015	Deney 2 > Kontrol
Son-DHY	Deney 1	Deney 2	1.471*	0.501	0.013	Deney 1 > Deney 2
	Deney 1	Kontrol	2.918*	0.490	<0.001	Deney 1 > Kontrol
	Deney 2	Kontrol	1.447*	0.496	0.014	Deney 2 > Kontrol
Son-GD	Deney 1	Deney 2	1.577	0.832	0.185	
	Deney 1	Kontrol	2.623*	0.814	0.005	Deney 1 > Kontrol
	Deney 2	Kontrol	1.046	0.823	0.622	
Son-OYA	Deney 1	Deney 2	0.719	0.776	1.000	
	Deney 1	Kontrol	2.943*	0.758	0.001	Deney 1 > Kontrol
	Deney 2	Kontrol	2.224*	0.767	0.014	Deney 2 > Kontrol

Tablo 4.32 incelendiğinde Deney 1 ve Deney 2 gruplarının derse yönelik içsel hedef yönelimleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunamamıştır ($p > 0.05$). Deney 1 ve Deney 2 gruplarının derse yönelik içsel hedef yönelim puanları Kontrol grubunun puanları ile karşılaştırıldığında ise Deney 1 ve Deney 2 grupları lehine istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık ortaya çıkmıştır ($p < 0.05$). Ön-test puanlarına göre düzeltilmiş son-test puan ortalamaları incelendiğinde; Deney 1 ($\bar{X} = 23.334$) ve Deney 2 ($\bar{X} = 22.536$) grubunun ortalama puanının ve Kontrol grubunun ($\bar{X} = 20.648$) ortalama puanından yüksek olduğu görülmektedir. Deney 1 grubunun ortalama puanının Deney 2 grubunun ortalama puanından yüksek olmasına rağmen aradaki farklılık istatistiksel olarak anlamlı değildir.

Tablo 4.32 incelendiğinde tüm grupların derse yönelik dışsal hedef yönelimleri arasında anlamlı bir farklılık olduğu bulunmuştur ($p < 0.05$). Ön-test puanlarına göre düzeltilmiş son-test puan ortalamaları incelendiğinde; Deney 1 grubunun ($\bar{X} = 18.811$) ortalama puanının Deney 2 grubu ($\bar{X} = 17.340$) ve Kontrol grubunun ($\bar{X} = 15.893$) ortalama puanından yüksek olduğu, Deney 2 grubunun ortalama puanının ise Kontrol grubunun ortalama puanından yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo 4.32 incelendiğinde deney ve kontrol gruplarının derse yönelik görev değeri ortalama puanları arasında sadece Deney 1 ve Kontrol grubu arasında Deney 1 grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur ($p < 0.05$). Ön-test puanlarına göre düzeltilmiş son-test puan ortalamaları incelendiğinde; Deney 1 ($\bar{X} = 28.881$) grubunun ortalama puanının Deney 2 ($\bar{X} = 27.304$) ve Kontrol grubunun ($\bar{X} = 26.258$) ortalama puanından yüksek olduğu görülmektedir. Deney 2 grubunun ortalama puanının Kontrol grubunun ortalama puanından yüksek olmasına rağmen aradaki farklılık istatistiksel olarak anlamlı değildir.

Tablo 4.32 incelendiğinde Deney 1 ve Deney 2 gruplarının derse yönelik öz-yeterlik algıları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunamamıştır ($p < 0.05$). Deney 1 ve Deney 2 gruplarının derse yönelik öz-yeterlik puanları Kontrol grubunun puanları ile karşılaştırıldığında ise Deney 1 ve Deney 2 grupları lehine istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık ortaya çıkmıştır ($p < 0.01$). Ön-test puanlarına göre düzeltilmiş son-test puan ortalamaları incelendiğinde; Deney 1 ($\bar{X} = 30.339$) ve Deney 2 ($\bar{X} = 29.620$) grubunun ortalama puanının ve Kontrol grubunun ($\bar{X} = 27.396$) ortalama puanından yüksek olduğu görülmektedir. Deney 1 grubunun ortalama puanının Deney 2 grubunun ortalama puanından yüksek olmasına rağmen aradaki farklılık istatistiksel olarak anlamlı değildir.

Deneysel uygulama sonunda grupların derse yönelik motivasyonel inanç puanlarının tüm boyutlarda arttığı görülürken deney gruplarında gözlenen artışın kontrol grubuna göre daha fazla olduğu görülmektedir. Web tabanlı dijital öyküleme etkinlikleri gerçekleştiren Deney1 grubu ve bilgisayarda paket programlarla dijital öyküleme etkinlikleri gerçekleştiren Deney 2 grubu öğrencileri ile sadece ders programını uygulayan Kontrol grubu öğrencilerinin derse yönelik motivasyonel inançları bütüncül olarak karşılaştırıldığında deney grupları lehine anlamlı bir farklılık ortaya çıkmıştır. Deneysel uygulamanın motivasyonel inançlar alt boyutları üzerindeki etkisi ayrı ayrı incelendiğinde ise web tabanlı dijital öyküleme etkinliklerinin dışsal hedef yönelimi ve görev değeri açısından bilgisayarda paket programlarla gerçekleştirilen dijital öyküleme etkinliklerine göre daha etkili olduğu, içsel hedef yönelimi ve öz-yeterlik algısı açısından ise benzer etkiye sahip olduğu söylenebilir. Ancak, deneysel uygulama sonunda deney ve kontrol grupları arasında

derse yönelik öğrenmeleri kontrol etme inancı ve sınav kaygısı açısından herhangi bir farklılık bulunamamıştır. Sonuç olarak, bilgisayarda paket programlarla gerçekleştirilen dijital öyküleme etkinliklerinin derse yönelik motivasyonu anlamlı bir şekilde arttırdığı, web tabanlı dijital öyküleme etkinliklerinin ise bu konuda daha etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

4.2.4. Derste Kullanılan Öğrenme Stratejilerine İlişkin Bulgular

Deney ve kontrol gruplarının derste kullandıkları öğrenme stratejilerine ilişkin ön-test puanları kontrol altına alındığında, son-test puanları arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek amacıyla MANCOVA analizi yapılmasına karar verilmiştir. Bu amaçla MANCOVA analizine geçmeden önce ortak değişken olarak ön-testlerin kullanılıp kullanılmayacağı incelenmiştir.

Ortak Değişkenlerin Belirlenmesi

Bağımsız değişkenlerin ortak değişken olarak kullanılabilmesi için bağımlı değişkenlerden en az biri ile anlamlı olarak ilişkili olması gerekmektedir (Tabachnick & Fidell, 2007). Bu amaçla öğrenme stratejileri ölçeği alt boyutlarından elde edilen ön-test puanları ile son-test puanları arasında anlamlı bir ilişki olup olmadığı Pearson korelasyon analizi ile incelenmiştir. Ortaya çıkan sonuçlar Tablo 4.33'te görülmektedir.

Tablo 4.33. Öğrenme Stratejileri Ön-test ve Son-test Puanları Arasındaki İlişki

	Son-YIN	Son-DUZ	Son-AY	Son-ED	Son-UB	Son-YA	Son-CY	Son-AI	Son-ZCO
Ön-YIN	0.707**	0.253*	0.392**	0.460**	0.390**	0.225*	0.098	0.289**	0.261*
Ön-DUZ	0.295**	0.588**	0.391**	0.202	0.233*	0.227*	0.106	0.180	0.319**
Ön-AY	0.381**	0.308**	0.577**	0.454**	0.320**	0.173	0.007	0.225*	0.362**
Ön-ED	0.518**	0.300**	0.353**	0.617**	0.494**	0.123	0.014	0.190	0.382**
Ön-UB	0.330**	0.156	0.316**	0.261*	0.686**	0.182	0.135	0.162	0.443**
Ön-YA	0.367**	0.201	0.298**	0.293**	0.247*	0.489**	0.106	0.278**	0.095
Ön-CY	0.133	0.002	0.112	0.038	0.243*	-0.061	0.685**	0.045	0.186
Ön-AI	0.308**	0.168	0.317**	0.229*	0.243*	0.214*	-0.076	0.545**	0.120
Ön-ZCO	0.358**	0.169	0.327**	0.194	0.380**	0.127	0.209*	0.236*	0.605**

** p < 0.01, * p < 0.05

Tablo 4.33 incelendiğinde ortak değişken olarak kullanılması düşünülen ön-test puanları ile son-test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı ilişkiler olduğu görülmektedir. Bu sonuçlara göre öğrenme stratejileri ölçeğinin tüm alt boyutlarına ait ön-test puanlarının MANCOVA analizinde ortak değişken olarak kullanılmasına karar verilmiştir. Ortak değişkenlerin belirlenmesinden sonra MANCOVA analizinin yapılabilmesi için gerekli olan varsayımların sağlanıp sağlanmadığı kontrol edilmiştir.

MANCOVA Varsayımlarının Test Edilmesi

Bu amaçla ilk olarak deney grupları ve kontrol grubunun son-test puanlarına ait betimsel istatistik verileri ile birlikte normallik varsayımı da incelenmiştir. Deney grupları ve Kontrol grubunun derste kullandıkları öğrenme stratejilerine ilişkin son-test puanlarına ait betimsel istatistik sonuçları Tablo 4.34’te verilmiştir.

Tablo 4.34. Öğrenme Stratejileri Son-test Puanlarına İlişkin Betimsel İstatistik Sonuçları

Değişkenler	Grup	N	Betimsel İstatistik					
			\bar{X}	SS	Min	Mak	ÇK	BK
Son-YIN	Deney 1	30	21.47	3.491	14	28	-0.253	-0.326
	Deney 2	29	22.21	3.649	15	28	-0.254	-0.775
	Kontrol	30	19.27	4.034	13	28	0.552	-0.471
Son-DUZ	Deney 1	30	21.10	4.262	11	28	-0.664	-0.103
	Deney 2	29	21.21	4.126	12	28	-0.312	-0.229
	Kontrol	30	18.70	4.662	10	28	0.151	-0.488
Son-AY	Deney 1	30	33.20	5.423	24	42	-0.074	-1.008
	Deney 2	29	32.97	5.375	22	42	-0.154	-0.379
	Kontrol	30	28.90	5.592	19	40	0.288	-0.603
Son-ED	Deney 1	30	28.07	4.068	19	35	-0.391	-0.229
	Deney 2	29	26.55	4.197	19	35	0.121	-0.740
	Kontrol	30	23.60	4.628	16	34	0.509	-0.491
Son-ÜB	Deney 1	30	57.10	7.906	43	73	0.124	-0.607
	Deney 2	29	56.24	7.264	44	71	0.292	-0.642
	Kontrol	30	54.97	8.257	41	73	0.320	-0.480
Son-YA	Deney 1	30	16.10	2.796	10	21	-0.161	-0.289
	Deney 2	29	15.52	3.225	9	21	-0.154	-0.562
	Kontrol	30	13.40	2.966	8	20	0.405	-0.313

Tablo 4.34 (Devamı)

Son-CY	Deney 1	30	19.10	3.497	12	28	0.476	0.523
	Deney 2	29	18.83	3.974	12	28	0.463	-0.221
	Kontrol	30	17.63	4.335	10	27	0.246	-0.504
Son-AI	Deney 1	30	16.40	2.554	10	21	-0.468	0.036
	Deney 2	29	15.10	3.395	8	21	-0.336	-0.447
	Kontrol	30	12.83	3.534	7	21	0.725	-0.033
Son-ZCO	Deney 1	30	30.83	4.778	22	42	0.427	-0.105
	Deney 2	29	31.28	4.463	23	40	0.434	-0.655
	Kontrol	30	29.30	5.167	20	41	0.427	-0.445

Öğrencilerin Sosyal Bilgiler dersinde kullandıkları öğrenme stratejileri son-test puanlarının gruplara göre çarpıklık ve basıklık katsayıları incelendiğinde normal dağılım varsayımının sağlandığı görülmektedir. Çok değişkenli normallik varsayımının sağlanıp sağlanmadığı ise Mahalanobis uzaklık değerleri incelenerek kontrol edilmiş ve tüm değerlerin dokuz bağımlı değişken için kritik χ^2 tablo değerinden (Mahalanobis $D^2 < 27.88$, $p > 0.001$) küçük olduğu görülmüştür (Pallant, 2011; Tabachnick & Fidell, 2007). Bu sonuca göre çok değişkenli normal dağılım varsayımının da MANCOVA analizi öncesinde sağlandığı görülmektedir.

Bağımlı değişkenlere ilişkin varyans-kovaryans matrislerinin homojenliği varsayımı Box M testi ile incelenmiş ve elde edilen bulgular Tablo 4.35'te verilmiştir.

Tablo 4.35. Kovaryans Matrisleri Eşitliği Box M Testi Sonuçları

Box's M	F	Sd1	Sd2	p
93.522	0.883	90	20221,637	0.778

Tablo 4.35 incelendiğinde bağımlı değişkenlere ilişkin varyans-kovaryans matrislerinin homojen olduğu görülmektedir ($F_{(90-20221)} = 1.087$, $p > 0.778$).

Bağımlı değişkenlere ait puanların varyanslarının homojenliği varsayımı Levene testi ile incelenmiş ve elde edilen bulgular Tablo 4.36'da verilmiştir.

Tablo 4.36. Varyansların Eşitliği Levene Testi Sonuçları

Değişkenler	F	Sd1	Sd2	p
Son-YIN	0.341	2	86	0.712
Son-DUZ	0.121	2	86	0.886
Son-AY	0.188	2	86	0.829
Son-ED	1.278	2	86	0.284
Son-UB	0.913	2	86	0.405
Son-YA	0.790	2	86	0.457
Son-CY	2.253	2	86	0.111
Son-AI	0.443	2	86	0.643
Son-ZCO	1.278	2	86	0.284

Tablo 4.36 incelendiğinde bağımlı değişkenlere ait varyansların tüm gruplarda homojen olduğu sonucuna ulaşılmıştır ($p > 0.05$).

Ortak değişkenler arasında çoklu bağlantı (multicollinearity) problemi olup olmadığı varsayımı Pearson korelasyon analizi ile incelenmiştir. Eğer ortak değişkenler arasında yüksek düzeyde ilişki varsa çoklu bağlantı ihtimali artmaktadır (Cohen & Cohen, 1983). Bu nedenle değişkenler arasındaki ilişkinin 0.80'den küçük olup olmadığı kontrol edilmiştir. Tablo 4.37'de ortak değişkenler arasındaki ilişkiler görülmektedir.

Tablo 4.37. Ortak Değişkenler Arasındaki İlişki

	Ön-YIN	Ön-DUZ	Ön-AY	Ön-ED	Ön-UB	Ön-YA	Ön-CY	Ön-AI	Ön-ZCO
Ön-YIN	1	0.317**	0.503**	0.500**	0.385**	0.415**	0.136	0.334**	0.263*
Ön-DUZ		1	0.398**	0.340**	0.267*	0.318**	0.120	0.238*	0.260*
Ön-AY			1	0.474**	0.411**	0.243*	0.203	0.252*	0.415**
Ön-ED				1	0.487**	0.248*	0.134	0.385**	0.385**
Ön-UB					1	0.177	0.282**	0.201	0.519**
Ön-YA						1	0.094	0.195	0.133
Ön-CY							1	-0.049	0.233*
Ön-AI								1	0.089
Ön-ZCO									1

** $p < 0.01$, * $p < 0.05$

Tablo 4.37 incelendiğinde ortak değişken olarak kullanılan ön-testler arasındaki en yüksek ilişki $r = 0.519$ olduğu görülmektedir. Ortak değişkenler arasındaki ilişkinin 0.80'den küçük olması nedeniyle çoklu bağlantı problemi olmadığı ve bu varsayımın kabul edildiği söylenebilir.

Son olarak gruplar için regresyon doğrularının eşitliği varsayımının test edilmesi amacıyla MRC analizi gerçekleştirilmiştir (Cohen & Cohen, 1983). Regresyon doğrularının homojenliği ortak değişkenlerin birbirleriyle ve bağımsız değişkenlerle oluşturdukları etkileşimin etkisinin istatistiksel olarak anlamlı olmaması ile sağlanabilmektedir (Stevens, 2009). Bu analiz tüm bağımlı değişkenler (Son-YIN, Son-DUZ, Son-AY, Son-ED, Son-UB, Son-YA, Son-CY, Son-AI, Son-ZCO) için ayrı ayrı gerçekleştirilmiştir. Bu amaçla ilk olarak grup değişkeni iki adet dummy (yapay) değişkene ($D1 = 1\ 0\ 0$, $D2 = 0\ 1\ 0$) dönüştürülmüştür. Daha sonra grup değişkeni ile ortak değişkenler arasındaki etkileşimi ortaya koymak amacıyla oluşturulan yapay değişkenler ortak değişkenlerle ayrı ayrı çarpılarak ($D1XÖn-YIN$, $D1XÖn-DUZ$, $D1XÖn-AY$, $D1XÖn-ED$, $D1XÖn-UB$, $D1XÖn-YA$, $D1XÖn-CY$, $D1XÖn-AI$, $D1XÖn-ZCO$, $D2XÖn-YIN$, $D2XÖn-DUZ$, $D2XÖn-AY$, $D2XÖn-ED$, $D2XÖn-UB$, $D2XÖn-YA$, $D2XÖn-CY$, $D2XÖn-AI$, $D2XÖn-ZCO$) 18 yeni değişken oluşturulmuştur. Analiz aşamasında ortak değişkenler Blok1'e, yapay değişkenler Blok 2'ye ve oluşturulan yeni etkileşim değerleri Blok 3'e (Blok 1*Blok 2) eklenmiş ve enter metodu kullanılarak regresyon analizi gerçekleştirilmiştir. Analiz sonucunda ortaya çıkan R^2 değişiminin bağımlı değişkenler için ayrı ayrı anlamlı olup olmadığı incelenmiştir. Bu varsayımın sağlanabilmesi için p değerinin 0.05'den büyük yani anlamsız olması gerekmektedir. Tablo 4.38'de regresyon doğrularının homojenliği varsayımı için ortaya çıkan sonuçlar verilmiştir.

Tablo 4.38. Öğrenme Stratejilerine Ait Regresyon Doğrularının Homojenliği İçin MRC Analizi Sonuçları

Bağımlı Değişken	Model	Değişim İstatistikleri				
		R^2 Değişimi	F Değişimi	Sd1	Sd2	F Değişimi p
Son-YIN	Blok 1	0.566	11.471	9	79	<0.001
	Blok 2	0.066	6.920	2	77	0.002
	Blok 3	0.076	0.857	18	59	0.629*

Tablo 4.38 (Devamı)

Son-DUZ	Blok 1	0.370	5.147	9	79	0.000
	Blok 2	0.067	4.572	2	77	0.013
	Blok 3	0.155	1.242	18	59	0.260*
Son-AY	Blok 1	0.406	6.007	9	79	<0.001
	Blok 2	0.106	8.400	2	77	0.001
	Blok 3	0.118	1.045	18	59	0.428*
Son-ED	Blok 1	0.465	7.642	9	79	<0.001
	Blok 2	0.176	18.851	2	77	0.000
	Blok 3	0.095	1.172	18	59	0.313*
Son-UB	Blok 1	0.522	9.590	9	79	<0.001
	Blok 2	0.026	2.186	2	77	0.119
	Blok 3	0.099	0.918	18	59	0.561*
Son-YA	Blok 1	0.288	3.556	9	79	0.001
	Blok 2	0.146	9.926	2	77	<0.001
	Blok 3	0.098	0.687	18	59	0.809*
Son-CY	Blok 1	0.521	9.555	9	79	<0.001
	Blok 2	0.023	1.940	2	77	0.151
	Blok 3	0.101	0.934	18	59	0.543*
Son-AI	Blok 1	0.378	5.343	9	79	<0.001
	Blok 2	0.207	19.226	2	77	<0.001
	Blok 3	0.059	0.539	18	59	0.927*
Son-ZCO	Blok 1	0.421	6.386	9	79	<0.001
	Blok 2	0.021	1.426	2	77	0.247
	Blok 3	0.121	0.905	18	59	0.576*

*p > 0.05

Tablo 4.38 incelendiğinde ortak değişkenler ile grup üyeliği ortak etkisinin (Blok 3) tüm bağımlı değişkenler üzerinde istatistiksel olarak anlamsız olduğu görülmektedir ($p > 0.05$). Bu sonuca göre regresyon doğrularının homojenliği varsayımının sağlandığı söylenebilir.

MANCOVA Analizine İlişkin Bulgular

Deneysel işlem sonrasında deney gruplarının ve kontrol grubunun öğrenme stratejileri ölçeği alt boyutlarından aldıkları ön-test puanlarına göre düzeltilmiş son-test ortalama puanları Tablo 4.39’da verilmiştir.

Tablo 4.39. Öğrenme Stratejilerine İlişkin Ortalama Puanlar

Değişken	Gruplar	N	Ön-testler		Son-testler		Düzeltilmiş Ortalama	
			\bar{X}	SS	\bar{X}	SS	\bar{X}	SH
Son-YIN	Deney 1	30	18.30	4.580	21.47	3.491	21.690	0.467
	Deney 2	29	18.97	4.579	22.21	3.649	21.680	0.475
	Kontrol	30	17.80	4.302	19.27	4.034	19.552	0.465
Son-DUZ	Deney 1	30	17.83	4.878	21.10	4.262	21.461	0.663
	Deney 2	29	19.03	4.338	21.21	4.126	20.791	0.674
	Kontrol	30	18.30	4.372	18.70	4.662	18.740	0.659
Son-AY	Deney 1	30	28.53	6.050	33.20	5.423	33.545	0.795
	Deney 2	29	29.24	6.384	32.97	5.375	32.398	0.808
	Kontrol	30	28.07	5.807	28.90	5.592	29.104	0.791
Son-ED	Deney 1	30	22.17	4.488	28.07	4.068	28.459	0.551
	Deney 2	29	23.72	4.503	26.55	4.197	26.077	0.560
	Kontrol	30	22.97	4.627	23.60	4.628	23.666	0.548
Son-UB	Deney 1	30	53.10	8.442	57.10	7.906	57.808	1.035
	Deney 2	29	54.03	7.835	56.24	7.264	55.651	1.053
	Kontrol	30	53.93	9.195	54.97	8.257	54.830	1.030
Son-YA	Deney 1	30	12.50	4.493	16.10	2.796	16.223	0.474
	Deney 2	29	12.83	4.010	15.52	3.225	15.455	0.482
	Kontrol	30	12.63	3.810	13.40	2.966	13.337	0.472
Son-CY	Deney 1	30	17.73	4.386	19.10	3.497	19.274	0.528
	Deney 2	29	18.52	4.372	18.83	3.974	18.474	0.537
	Kontrol	30	17.80	4.156	17.63	4.335	17.801	0.526
Son-AI	Deney 1	30	11.73	3.237	16.40	2.554	16.750	0.444
	Deney 2	29	12.90	3.200	15.10	3.395	14.723	0.451
	Kontrol	30	12.47	3.794	12.83	3.534	12.851	0.442
Son-ZCO	Deney 1	30	29.73	5.044	30.83	4.778	31.113	0.714
	Deney 2	29	30.52	5.012	31.28	4.463	30.783	0.726
	Kontrol	30	29.47	4.761	29.30	5.167	29.497	0.711

Tablo 4.39 incelendiğinde deneysel uygulama sonunda grupların derste kullandıkları öğrenme stratejilerine yönelik puanlarının tüm boyutlarda arttığı görülürken deney gruplarında gözlenen artışın kontrol grubuna göre daha fazla olduğu görülmektedir. Benzer şekilde ön-test puanlarına göre düzeltilmiş son-test ortalama puanlar incelendiğinde deney gruplarının puanlarının kontrol grubuna göre daha yüksek olduğu görülmektedir.

Deneysel uygulama sonunda deney grupları ve kontrol grubunun derste kullandıkları öğrenme stratejileri ön-test puanları kontrol altına alındığında, son-test puanları arasındaki farkın bütüncül olarak anlamlı olup olmadığına ilişkin yapılan MANCOVA analizi sonuçları Tablo 4.40'da verilmiştir.

Tablo 4.40. Öğrenme Stratejilerine İlişkin MANCOVA Analizi Sonuçları

Etki	Wilks' λ	F	Hipotez Sd	Hata Sd	p	Kısmi η^2	Gözlenen Güç
Intercept	0.594	5.242	9.000	69.000	<0.001	0.406	0.999
Ön-YIN	0.609	4.927	9.000	69.000	<0.001	0.391	0.998
Ön-DUZ	0.687	3.492	9.000	69.000	0.001	0.313	0.979
Ön-AY	0.687	3.495	9.000	69.000	0.001	0.313	0.979
Ön-ED	0.590	5.338	9.000	69.000	<0.001	0.410	0.999
Ön-UB	0.650	4.123	9.000	69.000	<0.001	0.350	0.993
Ön-YA	0.643	4.253	9.000	69.000	<0.001	0.357	0.994
Ön-CY	0.411	10.973	9.000	69.000	<0.001	0.589	1.000
Ön-AI	0.526	6.908	9.000	69.000	<0.001	0.474	1.000
Ön-ZCO	0.734	2.776	9.000	69.000	0.008	0.266	0.935
Grup	0.345	5.395	18.000	138.000	<0.001	0.413	1.000

Tablo 4.40 incelendiğinde deney ve kontrol gruplarının öğrenme stratejileri ön-test puanlarına göre düzeltilmiş son-test ortalama puanları arasında bütüncül olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir (Wilks' $\lambda = 0.345$, $F_{(18-138)} = 5.395$, $p < 0.01$). Bu sonuç, öğrencilerin Sosyal Bilgiler dersinde kullandıkları öğrenme stratejilerinin uygulanan deneysel işlemlere bağlı olarak anlamlı bir şekilde değiştiğini göstermektedir. Gruplar üzerinde uygulanan deneysel işlemlerin öğrencilerin kullandıkları öğrenme stratejileri üzerinde geniş etkiye (Kısmi $\eta^2 = 0.413$) sahip olduğu görülmektedir. Bu sonuç bağımlı değişkenlerdeki değişimin

%41.3'ünün uygulanan yöntemlerden kaynaklandığını göstermektedir. Ayrıca gözlenen güç değerinin (1.000) yüksek olması ortaya çıkan farklılığın deneysel uygulamadan kaynaklandığını ve uygulanan yöntemlerin pratikte uygulanabilirliğinin fazla olduğunu göstermektedir.

MANCOVA analizi sonucunun anlamlı çıkması üzerine uygulanan yöntemlerin motivasyonel inançlara yönelik alt boyutlar üzerindeki etkisini ayrı ayrı ortaya koyan ANCOVA sonuçları Tablo 4.41'de verilmiştir.

Tablo 4.41. Öğrenme Stratejileri Alt Boyutlarına İlişkin ANCOVA Analizi Sonuçları

Bağımlı Değişken	KT	Sd	KO	F	p	Kısmi η^2	Gözlenen Güç
Son-YIN	88.292	2-77	44.146	6.920	0.002*	0.152	0.915
Son-DUZ	117.332	2-77	58.666	4.572	0.013	0.106	0.760
Son-AY	310.246	2-77	155.123	8.400	0.001*	0.179	0.958
Son-ED	334.496	2-77	167.248	18.851	<0.001*	0.329	1.000
Son-UB	137.006	2-77	68.503	2.186	0.119	0.054	0.434
Son-YA	130.408	2-77	65.204	9.926	<0.001*	0.205	0.981
Son-CY	31.661	2-77	15.831	1.940	0.151	0.048	0.391
Son-AI	221.424	2-77	110.712	19.226	<0.001*	0.333	1.000
Son-ZCO	42.542	2-77	21.271	1.426	0.247	0.036	0.297

* $p < 0.0055$ (Bonferroni düzeltmesi uygulanmıştır)

Tablo 4.41 incelendiğinde deneysel uygulama sonunda deney ve kontrol gruplarının ön-test puanlarına göre düzeltilmiş son-test yineleme (Son-YIN) ortalama puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir ($F_{(2-77)} = 6.920$, $p < 0.0055$). Gruplar üzerinde uygulanan deneysel işlemin öğrencilerin derste kullandıkları yineleme stratejisi üzerinde geniş etkiye (Kısmi $\eta^2 = 0.152$) sahip olduğu ve bağımlı değişkendeki değişimin %15.2'sinin uygulanan yöntemden kaynaklandığını göstermektedir. Ayrıca gözlenen güç değerinin (0.915) yüksek olması uygulanan yöntemin pratikte uygulanabilirliğinin fazla olduğunu göstermektedir.

Benzer şekilde deneysel uygulama sonunda deney ve kontrol gruplarının ön-test puanlarına göre düzeltilmiş son-test ayrıntılandırma (Son-AY) ortalama puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir ($F_{(2-77)} = 8.400$, $p < 0.0055$). Gruplar üzerinde uygulanan deneysel işlemin öğrencilerin derste

kullandıkları ayrıntılandırma stratejileri üzerinde geniş etkiye (Kısmi $\eta^2 = 0.179$) sahip olduğu ve bağımlı değişkendeki değişimin %17.9'unun uygulanan yöntemden kaynaklandığını göstermektedir. Ayrıca gözlenen güç değerinin (0.958) yüksek olması uygulanan yöntemin pratikte uygulanabilirliğinin fazla olduğunu göstermektedir.

Benzer şekilde deneysel uygulama sonunda deney ve kontrol gruplarının ön-test puanlarına göre düzeltilmiş son-test eleştirel düşünme (Son-ED) ortalama puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir ($F_{(2-77)} = 18.851$, $p < 0.0055$). Gruplar üzerinde uygulanan deneysel işlemin öğrencilerin derste kullandıkları eleştirel düşünme stratejileri üzerinde geniş düzeyde etkiye (Kısmi $\eta^2 = 0.329$) sahip olduğu ve bağımlı değişkendeki değişimin %32.9'unun uygulanan yöntemden kaynaklandığını göstermektedir. Ayrıca gözlenen güç değerinin (1.000) yüksek olması uygulanan yöntemin pratikte uygulanabilirliğinin fazla olduğunu göstermektedir.

Benzer şekilde deneysel uygulama sonunda deney ve kontrol gruplarının ön-test puanlarına göre düzeltilmiş son-test yardım arama (Son-YA) ortalama puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir ($F_{(2-77)} = 9.926$, $p < 0.0055$). Gruplar üzerinde uygulanan deneysel işlemin öğrencilerin derste kullandıkları yardıma arama stratejileri üzerinde geniş etkiye (Kısmi $\eta^2 = 0.205$) sahip olduğu ve bağımlı değişkendeki değişimin %20.5'inin uygulanan yöntemden kaynaklandığını göstermektedir. Ayrıca gözlenen güç değerinin (0.981) yüksek olması uygulanan yöntemin pratikte uygulanabilirliğinin fazla olduğunu göstermektedir.

Benzer şekilde deneysel uygulama sonunda deney ve kontrol gruplarının ön-test puanlarına göre düzeltilmiş son-test akran işbirliği (Son-AI) ortalama puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir ($F_{(2-77)} = 19.226$, $p < 0.0055$). Gruplar üzerinde uygulanan deneysel işlemin öğrencilerin derste kullandıkları akran işbirliği stratejileri üzerinde geniş etkiye (Kısmi $\eta^2 = 0.333$) sahip olduğu ve bağımlı değişkendeki değişimin %33.3'ünün uygulanan yöntemden kaynaklandığını göstermektedir. Ayrıca gözlenen güç değerinin (1.000)

yüksek olması uygulanan yöntemin pratikte uygulanabilirliğinin fazla olduğunu göstermektedir.

Ancak, deneysel uygulama sonunda deney ve kontrol gruplarının ön-test puanlarına göre düzeltilmiş son-test düzenleme (Son-DUZ) ortalama puanlarında ($F_{(2-77)} = 4.572$, $p > 0.0055$), üst biliş (Son-UB) ortalama puanlarında ($F_{(2-77)} = 2.186$, $p > 0.0055$), çaba yönetimi (Son-CY) ortalama puanlarında ($F_{(2-77)} = 1.940$, $p > 0.0055$) ve zaman ve çalışma ortamı (Son-ZCO) ortalama puanlarında ($F_{(2-77)} = 1.426$, $p > 0.0055$) istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunamamıştır.

Gruplar arasında ortaya çıkan anlamlı farklılıkların hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan Bonferroni çoklu karşılaştırma analizi sonuçları Tablo 4.42’de verilmiştir.

Tablo 4.42. Öğrenme Stratejileri Gruplar Arası Bonferroni Çoklu Karşılaştırma Analizi Sonuçları

Bağımlı Değişken	(I) Grup	(J) Grup	Ort. Farklar (I-J)	Std. Hata	p	Anlamlı Fark
Son-YIN	Deney 1	Deney 2	0.010	0.672	1.000	
	Deney 1	Kontrol	2.138*	0.662	0.005	Deney 1 > Kontrol
	Deney 2	Kontrol	2.128*	0.667	0.006	Deney 2 > Kontrol
Son-AY	Deney 1	Deney 2	1.147	1.143	0.956	
	Deney 1	Kontrol	4.441*	1.126	0.001	Deney 1 > Kontrol
	Deney 2	Kontrol	3.294*	1.135	0.014	Deney 2 > Kontrol
Son-ED	Deney 1	Deney 2	2.382*	0.792	0.011	Deney 1 > Deney2
	Deney 1	Kontrol	4.793*	0.781	<0.001	Deney 1 > Kontrol
	Deney 2	Kontrol	2.410*	0.787	0.009	Deney 2 > Kontrol
Son-YA	Deney 1	Deney 2	0.768	0.682	0.791	
	Deney 1	Kontrol	2.886*	0.672	<0.001	Deney 1 > Kontrol
	Deney 2	Kontrol	2.118*	0.677	0.007	Deney 2 > Kontrol
Son-AI	Deney 1	Deney 2	2.028*	0.638	0.006	Deney 1 > Deney2
	Deney 1	Kontrol	3.899*	0.629	<0.001	Deney 1 > Kontrol
	Deney 2	Kontrol	1.872*	0.634	0.012	Deney 2 > Kontrol

Tablo 4.42 incelendiğinde Deney 1 ve Deney 2 gruplarının yineleme puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunamamıştır ($p > 0.05$). Deney 1 ve Deney 2 gruplarının yineleme puanları Kontrol grubunun puanları ile karşılaştırıldığında ise Deney 1 ve Deney 2 grupları lehine istatistiksel olarak anlamlı

bir farklılık ortaya çıkmıştır ($p < 0.01$). Ön-test puanlarına göre düzeltilmiş son-test puan ortalamaları incelendiğinde; Deney 1 ($\bar{X} = 21.690$) ve Deney 2 ($\bar{X} = 21.680$) grubunun ortalama puanının ve Kontrol grubunun ($\bar{X} = 19.552$) ortalama puanından yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo 4.42 incelendiğinde Deney 1 ve Deney 2 gruplarının ayrıntılandırma puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunamamıştır ($p > 0.05$). Deney 1 ve Deney 2 gruplarının ayrıntılandırma puanları Kontrol grubunun puanları ile karşılaştırıldığında ise Deney 1 ve Deney 2 grupları lehine istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık ortaya çıkmıştır ($p < 0.05$). Ön-test puanlarına göre düzeltilmiş son-test puan ortalamaları incelendiğinde; Deney 1 ($\bar{X} = 33.545$) ve Deney 2 ($\bar{X} = 32.398$) grubunun ortalama puanının ve Kontrol grubunun ($\bar{X} = 29.104$) ortalama puanından yüksek olduğu görülmektedir. Deney 1 grubunun ortalama puanının Deney 2 grubunun ortalama puanından yüksek olmasına rağmen puanlar arasındaki farklılık istatistiksel olarak anlamlı değildir.

Tablo 4.42 incelendiğinde tüm grupların eleştirel düşünme puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu bulunmuştur ($p < 0.05$). Ön-test puanlarına göre düzeltilmiş son-test puan ortalamaları incelendiğinde; Deney 1 grubunun ($\bar{X} = 28.459$) ortalama puanının Deney 2 grubu ($\bar{X} = 26.077$) ve Kontrol grubunun ($\bar{X} = 23.666$) ortalama puanından yüksek olduğu, Deney 2 grubunun ortalama puanının ise Kontrol grubunun ortalama puanından yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo 4.42 incelendiğinde Deney 1 ve Deney 2 gruplarının yardım arama puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunamamıştır ($p > 0.05$). Deney 1 ve Deney 2 gruplarının yardım arama puanları Kontrol grubunun puanları ile karşılaştırıldığında ise Deney 1 ve Deney 2 grupları lehine istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık ortaya çıkmıştır ($p < 0.01$). Ön-test puanlarına göre düzeltilmiş son-test puan ortalamaları incelendiğinde; Deney 1 ($\bar{X} = 16.223$) ve Deney 2 ($\bar{X} = 15.455$) grubunun ortalama puanının ve Kontrol grubunun ($\bar{X} = 13.337$) ortalama puanından yüksek olduğu görülmektedir. Deney 1 grubunun ortalama puanının Deney 2 grubunun ortalama puanından yüksek olmasına rağmen puanlar arasındaki farklılık istatistiksel olarak anlamlı değildir.

Tablo 4.42 incelendiğinde tüm grupların akran işbirliği (akran öğrenme) puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu bulunmuştur ($p < 0.05$). Ön-test puanlarına göre düzeltilmiş son-test puan ortalamaları incelendiğinde; Deney 1 grubunun ($\bar{X} = 16.750$) ortalama puanının Deney 2 grubu ($\bar{X} = 14.723$) ve Kontrol grubunun ($\bar{X} = 12.851$) ortalama puanından yüksek olduğu, Deney 2 grubunun ortalama puanının ise Kontrol grubunun ortalama puanından yüksek olduğu görülmektedir.

Deneysel uygulama sonunda web tabanlı dijital öyküleme etkinlikleri gerçekleştiren Deney1 grubu ve bilgisayarda paket programlarla dijital öyküleme etkinlikleri gerçekleştiren Deney 2 grubu öğrencileri ile sadece ders programını uygulayan Kontrol grubu öğrencilerinin derste kullandıkları öğrenme stratejileri bütüncül olarak karşılaştırıldığında deney grupları lehine anlamlı bir farklılık ortaya çıkmıştır. Deneysel uygulamanın öğrenme stratejileri alt boyutları üzerindeki etkisi ayrı ayrı incelendiğinde ise web tabanlı dijital öyküleme etkinliklerinin eleştirel düşünme ve akran işbirliği stratejileri açısından bilgisayarda paket programlarla gerçekleştirilen dijital öyküleme etkinliklerine göre daha etkili olduğu, yineleme, ayrıntılandırma ve yardıma arama stratejileri açısından ise benzer etkiye sahip olduğu söylenebilir. Ancak, deneysel uygulama sonunda deney ve kontrol grupları arasında düzenleme, üstbilis, çaba yönetimi ve zaman ve çalışma ortamını düzenleme stratejileri açısından herhangi bir farklılık bulunamamıştır. Sonuç olarak web tabanlı dijital öyküleme etkinliklerinin öğrencilerin derste kullandıkları öğrenme stratejilerini bilgisayarda paket programlarla gerçekleştirilen dijital öyküleme etkinliklerine göre daha olumlu etkilediği söylenebilir.

4.3. Dijital Öyküleme Yaklaşımı İle İlgili Öğretmen ve Öğrenci Görüşleri

Bu bölümde ders öğretmeni ve deney gruplarındaki öğrencilerin dijital öyküleme yaklaşımı ve uygulama hakkındaki görüşlerine ilişkin bulgulara yer verilmiştir. Bulguların raporlanmasında, nitel araştırma modeli olan durum incelemesi kullanılarak betimsel analiz yapılmıştır. Öğretmen ve öğrencilere sorulan sorulara yönelik cevaplar belirlenen ana temalar altında betimsel olarak yorumlanmıştır.

4.3.1. Ders Öğretmeninin Görüşleri

Sosyal Bilgiler dersi öğretmenin dijital öyküleme yaklaşımı ve uygulamaya yönelik görüşleri dört ana tema altında özetlenmiş ve yorumlanmıştır.

4.3.1.1. Dijital Öykülemeye Yönelik Algı

Öğretmenin dijital öyküleme yaklaşımına yönelik algısını ortaya koyan görüşleri bu bölümde özetlenmiş ve betimsel olarak yorumlanmıştır.

Öğrencilerinizin dijital öyküleme kapsamında neler yaptıklarını kısaca açıklayabilir misiniz?

Öğretmenin bu soruya yönelik görüşü incelendiğinde dijital öyküleme çalışmasında izlenmesi gereken süreci doğru algıladığı görülmektedir.

“Ya şimdi öğrenciler kendileri araştırarak, yazarak, resim, seslendirme müzik ve geçiş efektleri ekleyerek kendi başlarına genelde Photo Story ya da web sitesini kullanarak dijital öykü yaptılar. Onun haricinde sınıf ortamında da bunları izleyip tartıştık.”

Dijital öyküleme yaklaşımı hakkındaki düşünceleriniz nelerdir?

Öğretmenin bu soruya yönelik görüşü incelendiğinde, uygulama öncesinde dijital öyküleme çalışmalarının derse herhangi bir faydasının olmayacağını düşündüğü, ancak süreç içerisinde çocukların çabalarını, kendi başlarına ortaya bir şey koymalarını ve bunun sonucunda derse olan katkıyı görünce bu çalışmanın beklediğinden daha faydalı olduğunu belirtmiştir.

“Öncelikle ilk başlarda hani ben çok faydalı olacağını düşünmüyordum. Eee... ama hani sonra yavaş yavaş süreç içerisinde faydalı olduğunu gördüm çocuklara karşı. En azından çocukların istekli oluşu bir şeyler yapmaya çalışmaları, en azından kendi başlarına bir şey yapma konusunda onlara çok büyük fayda sağladığını düşünüyorum. Ders olarak da bize çok fazla katkı sağladı. Yani düşündüğümde daha iyi oldu diyebilirim.”

4.3.1.2. Dijital Öykülemenin Faydaları ve Etkileri

Ders öğretmenin gerçekleştirilen dijital öyküleme çalışmaları sonucunda gözlemlediği faydaların neler olduğu ve bu çalışmaların derse yönelik tutum ve motivasyona etkisi ile öğretmen ve öğrenci rollerine etkisinin neler olduğu bu bölümde özetlenmiş ve betimsel olarak yorumlanmıştır.

Size göre dijital öyküleme çalışmalarının faydaları nelerdir?

Öğretmenin bu soruya yönelik görüşü incelendiğinde, öğretmen dijital öyküleme çalışmalarının en önemli faydasının ders başarısını artırma olarak belirtmiştir. Bunun da en önemli nedeninin öğrencilerin bireysel olarak kendilerinin araştırma yapması, yaparak yaşayarak ortaya bir şeyler koyması olduğunu vurgulamıştır. Ayrıca öğrencilerin kendi başlarına iyi ya da kötü bir şeyler yapabildiklerini görmelerinin kendilerine olan güvenlerini artırdığını belirtmiştir.

“Bir kere ders başarılarını olumlu yönde etkiledi. ...biz bu zamana kadar anlatıyorduk ödev veriyorduk yapıyorlardı, bu kadardı ama hani bu şeyi tamamen kendileri yaptıkları için en azından mesela bir madenin nerde çıkartıldığını ben söyledim ama onlar kendileri araştırdıktan sonra daha iyi öğrendiler. Bu çok önemli bir şey hani yaparak yaşayarak öğrenme dedikleri bir yerde de bu herhalde. Birebir kendileri yaptılar bu anlamda ders başarılarına katkısı oldu diyebilirim yani. ...Çünkü bireysel olarak yaptılar, kendileri araştırdılar, sadece benim anlatmamla kalmayıp üstüne bir de kendileri araştırıp ortaya daha görsel bir şey çıkarttılar. Bu anlamda ders açısından çok büyük katkı sağladığını düşünüyorum. ...Ayrıca kendilerinin bir şey yapabildiklerini görmeleri kendilerine olan güvenlerini arttırdı. ...çocuklar ortaya iyi ya da kötü bir ürün çıkarttıklarında, o üründen sonra kendine olan güvenlerinin geldiğini gözlemledim.”

Öğretmen dijital öyküleme çalışmaları sayesinde öğrencilerin bilgisayar ve internet kullanma becerilerinin geliştiğini ve bilgisayar ve internete karşı ilgisi olmayan öğrencilerin ise ilgilerinin arttığını belirtmiştir. Bu sayede öğrencilerin bilgisayar ve internetten eğitsel olarak daha fazla nasıl faydalanabileceklerini öğrendiklerini vurgulamıştır.

“...bilgisayar kullanma becerileri konusunda birçok öğrencinin sıkıntı yaşadığını biliyorum. Bu çalışmalar vasıtasıyla bilgisayar becerilerini de geliştirdiklerini gözlemledim. Onun haricinde bilgisayara ve internete çok fazla ilgisi olmayan öğrencilerin daha iyi olan diğer öğrencilerin çalışmalarını görerek ister istemez biraz daha ilgilerinin, eğilimlerinin arttığını düşünüyorum. ...bilgisayar ve internetten daha eğitsel olarak nasıl faydalanabileceklerini öğrendiler.”

Ayrıca, öğretmen dijital öyküleme çalışmalarının öğrencilerin araştırma becerileri ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirdiğini ve toplumsal sorunlara karşı duyarlılıklarını arttırdığını belirtmiştir. Web sitesinde öykülere yorum yazma ve öyküler üzerinde tartışma yapmanın öğrencilerin eleştirme veya eleştirilere karşı açık

olma konusundaki becerilerine faydalı olduğunu belirtmiştir. Ancak en önemli etkisinin öğrencilerin araştırma yapma becerisi kazandırma olduğunu vurgulamıştır.

“Ayrıca öğrencilerin bazı becerilerini geliştirdiğini düşünüyorum. Özellikle araştırma becerileri. Biz zaten birinci dönemin başında çocuklara bilimsel araştırma basamaklarını vermiştik. Bu çalışmada da aslında araştırma yapma konusunda öğrendiklerini uygulama şansı buldular diyebilirim. Aslında o bilimsel araştırma basamaklarını tek tek yaptılar, yani konu belirlendi, sonra araştırmalar yaptılar. Bu çalışma ile bilimsel araştırma yapma konusunda kendilerini bir adım daha öne çıkardıklarını düşünüyorum. ...ayrıca konulara olaylara eleştirel bakabilme açısından da faydalı oldu sanırım. Mesela küresel ısınma konusunda, ne yapıyoruz, nerde yanlış yapıyoruz, ne yapmalıyız gibi hem kendileri hem de toplumumuz adına bir eleştiri getirdiler. Bu çalışmalar olaylara farklı bakabilmeleri konusunda öğrencileri teşvik etti bence. Toplumsal sorunlara karşı en azından biraz daha duyarlılık sahibi oldular. Ne yapmaları gerektiğinin farkında oldular. ...bu arada arkadaşlarının yaptıklarını beğendiler ya da beğenmediler kendileri daha güzelini yapmaya çalıştılar. Özellikle web sitesinde öykülere yorum yazma, tartışma, bu eleştirme ya da eleştirilme becerisi kazandırdı çocuklara... ...Ama en önemli getirdiği katkı bence araştırma yapma becerisi.”

Dijital öyküleme çalışmalarını öğrencilerin Sosyal Bilgiler dersine karşı tutum ve motivasyonlarını nasıl etkiledi?

Öğretmenin bu soruya yönelik görüşü incelendiğinde, öğretmen dijital öyküleme çalışmalarının öğrencilerin derse yönelik tutum ve motivasyonlarını kişilere göre değişse de genel olarak olumlu etkilediğini belirtmiştir.

“Çocukların hem başarılarını, hem derse ilgilerini, hem de tutumlarını genel olarak olumlu etkilediğini söyleyebilirim. ...aslında kişiye göre değişti, kimisi çok sevdi, kimisinde pek bir şey değişmedi, çok az da olsa bazıları şikâyet etti zor diye. Ama çoğunluk sevdi bu işi. İlk başlarda daha çok uğraşan ve çabalayan vardı etkinlik sayısı nedeniyle biraz zorlandılar sona doğru bence... Genel olarak aslında tutumları iyiydi. Olumlu yönde geliştirdiğini düşünüyorum.”

Size göre dijital öyküleme çalışmalarının öğretmen ve öğrenci rollerine etkisi nasıl olmaktadır?

Öğretmenin bu soruya yönelik görüşü incelendiğinde, öğretmen dijital öyküleme sürecinde öğretmenin rehber, öğrencinin ise aktif olduğunu ve bu çalışmaların yapılandırıcı yaklaşım için uygun olduğunu belirtmiştir. Ayrıca SBS ve benzeri sınavlar nedeniyle öğrencilerin öğrenme sürecinde tamamen test çözmeye

odaklandıklarını, ama dijital öyküleme sayesinde çağdaş öğrenme esaslarına uygun farklı bir deneyim yaşadıklarını belirtmiştir.

“Aslında bu çalışmada öğretmen tamamen rehberdi. Bize rehberlik görevi düştü. Öğrenci aktif olarak bir şeyler yapma şansı buldu. Biz öğrencilerin yapamadığı ya da zorda kaldığı durumlarda yardımcı olduk. Dijital öyküleme bu açıdan yapılandırmacı yaklaşımın uygulanması için uygun bir yöntem, öğrencinin aktif bizim ise rehberlik ettiğimiz bir uygulama. ...Bu anlamda öğretmen rolüne etkisi şu daha çok çocuklarla beraber olduk daha çok yardımcı olma fırsatı bulduk. Bir de bu SBS gibi sınavlar yüzünden öğrenciler genelde derslere ve öğrendiklerine test çözme mantığıyla bakıyorlar. Bu açıdan farklı bir uygulama olması öğrenciler ve bizler için de iyi bir deneyim oldu diyebilirim. Aslında tamamen çağdaş öğrenme esaslarına uygun bir şey oldu bu çalışma.”

4.3.1.3. Dijital Öykülemede Yöntemsel Farklılıklar

Ders öğretmeninin dijital öyküleme çalışmalarındaki yöntemsel farklılıklar ve e-öyküleme sistemi ile ilgili görüşleri bu bölümde özetlenmiş ve betimsel olarak yorumlanmıştır.

Bilgisayarda paket programlarla yapılan dijital öyküleme ve web tabanlı dijital öyküleme çalışmalarını karşılaştırdığınızda, ne söyleyebilirsiniz?

Öğretmenin bu soruya yönelik görüşü incelendiğinde, öğretmen e-öyküleme sisteminin iletişim, etkileşim, paylaşım ve yardımlaşma açısından daha etkili olduğunu ve bu durumun öğrencilerin motivasyonunu olumlu yönde daha çok etkilediğini belirtmiştir. Ayrıca web sitesi ve çevrimiçi editörlerin öğrencilerin işini kolaylaştırdığını, diğer grupta ise öğrencilerin program kurmada oldukça zorlandıklarını dile getirmiştir. Bilgisayar programı ile dijital öyküleme yapan grubun web grubuna göre daha çok problemle karşılaştığını ve kendisine yardım için başvurduğunu vurgulamıştır.

“...Bir kere web sitesinin olması, çocukların yaptıkları ürünleri site üzerinden paylaşmaları ondan sonra yorum yazabilmeleri, puan verebilmeleri çocukları aslında çok etkiledi. En çok şu izlenmiş ya da en çok puanı bu almış diye. Bu ürünlerin site üzerinde görünüyormuş olması çocukları motivasyon açısından daha çok etkiledi. Web sitesi olumlu yönde daha çok teşvik etti bence. Web sitesi bir de öğrencilerin işini daha da kolaylaştırdı. Diğer gruptaki öğrenciler Photo Story kurmak için baya uğraştılar. Site üzerindeki editörler iyi düşünülmüş bence program kurmaya gerek kalmadan internet olan her yerde kullanılması baya kolaylık sağlıyor. Bir de web ortamının mesajlaşmada, yardımlaşmada,

paylaşmada daha etkili olduğu açık. Web grubundan bana daha az problem geldi, ama diğer gruptaki öğrenciler hocam programı kuramadık şunu yapamadık bunu yapamadık şeklinde daha çok geldiler. Web grubu zaten problem olduğunda site üzerinden mesaj yazıyordu oradan da cevaplayabiliyorduk.”

e-Öyküleme web sitesini sahip olduğu özellikler açısından değerlendirebilir misiniz? (Sonda sorular: İletişim, etkileşim, paylaşım, değerlendirme)

Öğretmenin bu soruya yönelik görüşü incelendiğinde, öğretmen e-öyküleme web sitesinin öğrenciler arasında iletişim, etkileşim, paylaşım ve değerlendirme açısından faydalı olduğunu belirtmiştir. Özellikle öğrencilerin hazırladıkları öyküleri web sitesinde paylaşması ile diğer öğrencilerin bu öyküleri izlemeleri, yorum yazma ve puan vererek değerlendirmeleri yapılan iş hakkında farkındalıklarını arttırmıştır. Ayrıca e-öyküleme sisteminin günümüzde popüler olan sosyal paylaşım sitelerinin iletişim ve etkileşim açısından etkili bazı özelliklerinin eğitsel olarak kullanılmasına güzel bir örnek olduğunu vurgulamıştır.

“Web sitesi çocukların birbirleriyle iletişim kurması ...yapılanları beğenme, yorum yapma, hem etkileşim, hem de iletişim açısından faydalı oldu yani. ...çocuklar hani kendi yaptıklarını web sitesinde paylaşarak diğerlerinin izlemesini ve değerlendirmesini sağladı, bu sayede kendisinin de az çok ne yaptığı konusunda farkındalık kazandı. Hani bu anlamda olumlu olduğunu görüyorum. ...Aslında günümüzde popüler olan sosyal paylaşım sitelerinin eğitim amacıyla kullanılması açısından bu sitelerdeki gibi iletişim ve etkileşimin sınıf ortamına getirilmesine güzel bir örnek oldu bu site...”

e-Öyküleme web sitesini kullanırken hangi sorunlarla karşılaştınız?

Öğretmenin bu soruya yönelik görüşü incelendiğinde, öğretmen öğrencilerin bazen web sitesine dosya yükleme konusunda sorunlar yaşadıklarını bazen de sitenin yavaş olduğuna yönelik şikâyetle bulduklarını belirtmiştir. Ayrıca sitenin yavaş olması ile ilgili problemlerin internet bağlantı hızından kaynaklanabileceğini vurgulamıştır.

“Çocukların bazen öykülere kullanacakları resim, video, müzik gibi şeyleri yüklemeye sorunlar yaşadıklarını gördüm. Bazen sitenin yavaş olduğu konusunda da şikâyetler aldım ama bu sanırım evlerinde kullandıkları internet bağlantı hızı ile ilgili. Sadece bu konularda bazen sıkıntı yaşadılar bence ama onun haricinde diğer sohbet olsun, mesajlaşma olsun, puan verme olsun onlarda sıkıntı yaşamadılar.”

Ders etkinliklerinin Web Macerası olarak verilmesi ile ilgili görüşleriniz nelerdir?

Öğretmenin bu soruya yönelik görüşü incelendiğinde, öğretmen Web Macerası uygulamasının öğrenciler için öyküleme sürecinde ne yapacaklarını gösteren bir yönerge olduğunu, bu sayede öğrencilerin öyküleme etkinliklerini belirlenen çerçevede daha kolay yaptıklarını belirtmiştir.

“Web Macerası çocuklar için bir yönerge oldu aslında. ...çünkü hiç bilmedikleri bir şeyle karşılaştılar, dolayısıyla neyi nasıl yapmaları gerektiği konusunda çokta bir fikirleri yoktu. Ama o Web Maceraları sayesinde işe nasıl başlamaları gerektiği, daha sonra o süreci nasıl devam ettirecekleri hatta hangi kaynaklardan araştırma yapabilecekleri konusunda çocuklara çok faydalı olduğunu düşünüyorum. Çünkü daha önce de dediğim gibi Sosyal Bilgiler hem konu alanı açısından çok geniş, en azında biz orda bir konu sınırlaması yapıp nerelerden araştırma yapacaklarını sınırlandırmış olduk dolayısıyla konuyu başka yönlere kaydırmadılar. Sonuç olarak çocuklar için çok güzel bir yönerge oldu, aslında bu yönergeler sayesinde de etkinlikleri daha kolay yaptıklarını düşünüyorum.”

Dijital öyküleme çalışmalarında öğrencilerin karşılaştıkları sorunlar neler oldu? (Sonda sorular: Zaman, ilgi, görevi anlama)

Öğretmenin bu soruya yönelik görüşü incelendiğinde, öğretmen etkinlikler için öğrencilere verilen sürenin yeterli olduğunu ve web grubu öğrencilerinin bu süreyi daha iyi kullandığını belirtmiştir.

“Zaman konusunda çocukların sıkıntı yaşadığını düşünmüyorum, verilen süre yeterliydi hence ama web grubu verilen zamanı daha iyi değerlendirdi galiba, çünkü hani birbirlerinin yaptıklarını görebilmeleri, onları daha da motive etti ve etkinliği yapma konusunda tetikledi galiba. Web grubundaki öğrenciler zamanı daha iyi kullanıp bir şeyler ortaya koydular.”

Öğretmen, web sitesi sayesinde web grubu öğrencilerinin daha kolay takip edildiğini, diğer grubun takip edilmesinin ise çokta kolay olmadığını belirtirken, web grubu öğrencilerinin dijital öyküleme çalışmalarına yönelik ilgisinin diğer gruptan daha fazla olduğunu vurgulamıştır. Ayrıca web sitesi sayesinde öğrencilerin ilgilerini gözlemleyebildiğini ve gerektiğinde ilgisiz öğrenciler ile görüşüp katılımlarını sağladığını belirtmiştir.

“İlgi açısından da kesinlikle web tabanlı öğrenciler diğer gruba göre daha ilgiliydi. Çok daha hoşlarına gitti o internet ortamı. Hani Facebook

gibi, işte mesajlar iletiler o çocukların daha çok ilgisini çekti. ...Ayrıca etkinliklerin yapılıp yapılmadığı konusunda da, ya da siteye girip girmediklerini takip edebiliyorduk, ancak diğer grupta bu çok kolay olmadı. Webde hangi öğrencinin ilgisinin ne kadar olduğu gözlenebiliyordu gerektiğinde ilgisiz öğrenciler ile görüşülüp katılımları sağlanıyordu.”

Öğretmen, web grubu öğrencilerinin Web Macerası yardımı ile etkinlikleri daha iyi anladığını, diğer gruptaki öğrencilerin ise çıktı olarak kağıt üzerinde verilen etkinlikleri kaybettikleri ya da okumaktan sıkıldıkları için etkinlikleri anlamada zorlandıklarını belirtmiştir.

“Web grubu etkinlikleri anlamada çok zorlanmadı çünkü her şey Web Maceralarında vardı. Diğer gruptakilere etkinlikler çıktı olarak verildi ama çocuklar bunları genelde ya kaybetti ya da okuma konusunda sıkıldı. Bu nedenle Web Maceralarında etkinliği anlama açısından motive ediciydi.”

e-Öyküleme web sitesi üzerinde öğrencilerin e-öyküleri seyredip değerlendirmesi, yorum yazması, dönüt alması ya da vermesi konusundaki düşünceleriniz nelerdir?

Öğretmenin bu soruya yönelik görüşü incelendiğinde, öğretmen öğrencilerinin hazırladıkları e-öykülere yönelik birbirlerine karşı verdikleri dönüt ve değerlendirmenin öğretmenin verdiğiinden daha etkili ve faydalı olduğunu belirtmiştir. Özellikle öğrencilerin arkadaşları arasında daha iyi olmak, daha çok izlenmek ve daha çok puan almak için birbirlerine yaptıkları dönüt ve değerlendirmeyi daha çok dikkate aldıklarını vurgulamıştır.

“Ya aslında şöyle öğrencilerin birbirlerine karşı verdikleri dönütler ya da değerlendirmeler aslında onlar için faydalı oldu. Hatta öğretmenin verdiğiinden daha faydalı olduğunu düşünüyorum çünkü hani arkadaş arasında iyi yapmak, daha çok izlenmek, daha çok puan almak, bu çocukları daha çok etkiledi. Özellikle haftanın enlerini incelersek çocuklar geliyorlardı işte “en çok benim öyküm izlendi” ya da “en çok benim öykü puan aldı” diyorlardı. Bu anlamda dönüt ve değerlendirmenin olumlu olduğunu düşünüyorum. Bence öyküleri öğretmenin değerlendirmesinden çok öğrencilerin değerlendirmesi daha faydalı çünkü birbirlerinden bu anlamda çok etkileniyorlar.”

Öğretmen ayrıca öğrencilerin web sitesinde e-öykülere yorum yazabilmesinin, puan verebilmesinin ve değerlendirebilmesinin e-öyküleme çalışmasına yönelik

ilgilerini arttırdığını ve daha iyi yapmalarını sağladığını belirtmiştir. Bunun yanında olumsuz dönütler alanların da bu durumdan etkilendiğini vurgulamıştır.

“Çocukların gelip te öğretmenim işte bana şu kadar puan vermişler, benim öykümü şu kadar izlemişler, en çok izlenen öykü benim öyküm, işte benim öykümü beğenmemişler o yüzden bir daha yapmayacağım. Mesela böyle diyenler de oldu. Bu anlamda kesinlikle yorum yapabilmek, birbirlerine puan vermek, birbirlerini değerlendirmek, çocukların hem ilgilerini arttırdı hem daha iyi yapmalarını sağladı ama çok az bir tarafta da yapmayayım beğenmiyorlar diyenler de oldu yani.”

Öğretmen özellikle web ortamını kullanmayan, bilgisayarda paket programlarla dijital öyküleme çalışması gerçekleştiren diğer grup için sınıf ortamında yapılan değerlendirmenin anlık ve sınırlı bir etkisinin olduğunu, web ortamında ise sürekli bir dönüt ve değerlendirme olması nedeniyle web grubundaki motivasyonun daha yüksek olduğunu belirtmektedir.

“Sınıf ortamında yapılan değerlendirmenin çok etkili olmadığını düşünüyorum. Yani sınıf ortamında yapılan izleme ve değerlendirme anlık bir şeydi. O orda yani izleniyor ders gibiydi oldu bitti. Çocuğa sana yüz verdim demek gibi bir şey bu yüz veriyorsun o anlık bir sevinçle oluyor bitiyor. Bunun sonrasında devamı gelmedi gelmediği için de çocuklar sonrasında birbirlerini çok da güdüleyemediler. Ama web ortamında devamlı takip var, video yüklendikçe puanlar verilmeye, yorumlar yazılmaya devam ediyor. Web ortamında bence devamlılık var”

4.3.1.4. Gelecek Uygulamalara Yönelik Düşünceler

Ders öğretmenin gelecekte yapılabilecek dijital öyküleme çalışmalarına yönelik görüş ve önerileri bu bölümde özetlenmiş ve betimsel olarak yorumlanmıştır.

Sosyal Bilgiler dersinde böyle bir uygulama yapılması konusundaki düşünceleriniz nelerdir?

Öğretmenin bu soru ile ilgili görüşü incelendiğinde, öğretmen Sosyal Bilgiler dersinin dijital öyküleme çalışmaları için çok uygun olduğunu, öğrencilerin araştırma yaparak kendilerinin bir şeyler yapmasının öğrenmelerine katkı sağladığını ve farklı bir etkinlik olması nedeniyle derse olan katılımı arttırdığını belirtmiştir.

“Sosyal Bilgiler dersinin konuları böyle bir çalışma için çok uygun. Böyle bir şeyin yapılması gerçekten iyi oldu. Çocuklar kendileri araştırıp yaptığı için birebir öğrenmelerine katkı sağladı. Bu açıdan baktığımızda ders için farklı bir uygulama olduğu için katkısı oldu. Çocukların derse daha fazla katılmasını sağladığını söyleyebilirim.”

Size tercih hakkı sunulsa hangi türde dijital öyküleme yapmayı tercih edersiniz? Bilgisayar tabanlı veya web tabanlı dijital öyküleme? Neden?

Öğretmenin bu soru ile ilgili görüşü incelendiğinde, öğretmen iletişim, etkileşim, paylaşım ve değerlendirme konusunda sağladığı avantajlar nedeniyle web tabanlı dijital öyküleme çalışmasını tercih ettiğini belirtmiştir.

“Kesinlikle web ortamını tercih ederdim. Çünkü dediğim gibi avantajları daha fazla. Çocukların yaptıkları şeyleri paylaşmaları, bunu diğer arkadaşlarının görmesi, puan vermesi, kim ne yapmış görmeleri ona göre bir şeyler yapmaları, iletişim gibi açılardan web ortamının çocuklar açısından daha faydalı olduğunu düşünüyorum. Birebir etkileşim sağladıkları için birbirleriyle kesinlikle web ortamında yapılan çalışmaların diğer bilgisayarda Photo Story gibi programlarla yapılan dijital öyküleme çalışmalarına göre daha uygun olduğunu düşünüyorum.”

Dijital öyküleme yaklaşımının farklı derslerde de kullanılması konusunda düşünceleriniz nelerdir? Hangi dersler için uygun olabilir? Neden?

Öğretmenin bu soru ile ilgili görüşü incelendiğinde, öğretmen araştırmacının ders seçiminin çok uygun olduğunu ve Sosyal Bilgiler dersinin dijital öyküleme çalışmaları için en uygun ders olduğunu belirtmiştir. Ayrıca Sosyal Bilgiler dersi kapsamında toplumsal konular ya da sorunların anlaşılmasında dijital öyküleme çalışmalarının daha etkili olabileceğini vurgulamıştır. Diğer derslere yönelik ise, özellikle görseller açısından zengin olan Fen ve Teknoloji dersinin uygun olabileceğini, görseller açısından daha kısıtlı olan Türkçe ve Matematik derslerinde ise uygulamanın zor olacağını ifade etmiştir.

“Aslında sizin bu anlamda seçiminiz gayet güzel, Sosyal Bilgiler bence en güncel konuların yer aldığı, en görsel konuların yer aldığı bir ders olduğu için en uygun ders diye düşünüyorum. ...Özellikle toplumsal sorunların ya da konuların daha iyi anlaşılmasında daha etkili olabilir. Bunu küresel ısınma olayında ben gözlemledim. Öğrenciler çok güzel ürünler ortaya koydular. Bu nedenle Sosyal Bilgiler görsel açıdan da konular açısından da en elverişli ders bence. ...Ama onun haricinde diğer derslerde Fen ve Teknoloji dersinde belki kullanılabilir. Onlarda biraz daha görsel konular ağırlıklı olduğu için. Onun haricinde bir Türkçe dersinde zor olur yani tamamen okuma yazmaya dayalı bir ders olduğu için zor olur. Matematik zaten bana göre hiç uygun bir ders değil, çünkü görsel olarak gösterebilecekleri pek bir şey olduğunu düşünmüyorum.”

Sizce, gelecek dönemlerde derslerinizde dijital öyküleme çalışmaları yapılırsa nasıl olur?

Öğretmenin bu soru ile ilgili görüşü incelendiğinde, öğretmen öğrencilerin dijital öyküleme çalışmasını sevdiğini, gelecekte de seçilecek zevkli konular ile bu çalışmayı devam ettirmek istediğini belirtmiştir. Ancak dijital öyküleme çalışmalarının bir öğretmen için çok da kolay olmadığını, alt yapı ve uzman desteğinin sağlanması gerektiğini vurgulamıştır. Günümüz şartlarında en uygun yaklaşımın web tabanlı dijital öyküleme olduğunu ve gerekli destek sağlandığı takdirde gelecekte de dijital öyküleme çalışması yapabileceğini ifade etmiştir.

“Aslında çocuklar alıştılar buna, eee yapıyorlar. Benden daha iyi bildikleri kesin. O yüzden aslında hani böyle seçtiğimiz zevkli konularda ben aslında devam ettirmek isterim çocuklar için. ...çok kolay da bir şey değil bunu yapmak. Bunu ders içine entegre etmek, dersin içerisine katmak, bu hakikatten zor olan bir şey biraz da eğitim sistemi ile alakalı olan bir şey. ...Mutlaka dışardan bir yönlendirme, alt yapı ve uzman desteği sağlanmalı. Yoksa kolay kolay herkesin yapıp ta altından kalkacağı bir şey olacağını zannetmiyorum. ...Ama daha önce de dediğim gibi alacağımız bir destekle yapabileceğimiz bir şey olabilir. Günümüz şartlarında da web tabanlı olanı tercih etmek tabiki de daha mantıklı. Bu imkan sağlanırsa ben yapmak isterim gerçekten.”

Öğretmen ayrıca gelecekte aynı çalışmayı yapması halinde etkinlik sayısını daha az tutulabileceğini, ödev veya not verme amacıyla değil de öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine göre eğlenerek öğrenecekleri bir çalışma yapmayı istediğini belirtmiştir.

“Gelecekte bu çalışmayı yapacak olsam birincisi etkinlik sayısını daha az tutardım, ikincisi ödev mantığından ziyade eğlenceli bir etkinlik olarak vermek isterdim. Bu tamamen çocukların ilgileri ve yetenekleri doğrultusunda yaptıkları bir şey olsun isterdim. Aslında bu işi not ya da ödev olarak vermek istemezdim. Aslında eğlenerek öğrenme gibi bir şey olsa daha zevkli olur gibi geliyor bana.”

4.3.2. Deney 1 Grubu Öğrencilerinin Görüşleri

Bu bölümde web tabanlı dijital öyküleme çalışmaları yapan Deney 1 grubu öğrencilerinin dijital öyküleme yaklaşımı ve uygulamaya yönelik görüşleri dört ana tema altında verilmiş ve yorumlanmıştır.

4.3.2.1. Dijital Öykülemeye Yönelik Algılar

Deney 1 grubu öğrencilerinin e-öyküleme çalışmasına yönelik algılarını, bu çalışmanın beğendikleri-beğenmedikleri yönlerini ve diğer etkinliklerden farklılıklarını ortaya koyan görüşleri bu bölümde özetlenmiş ve betimsel olarak yorumlanmıştır.

e-Öyküleme hakkında bilgi verip, bu çalışmalarda neler yaptığınızı adım adım açıklayabilir misiniz?

Deney 1 grubu öğrencilerinin bu soruya yönelik görüşleri incelendiğinde, öğrenciler e-öyküleme çalışmasını araştırma yapma, öykü yazma, görselleri toplama, yazı yazma, seslendirme ve müzik ekleme gibi işlemlerden sonra slayt ya da video oluşturma işlemi olarak açıklamışlardır. Ayrıca öğrencilerin e-öyküleme sürecine yönelik işlemleri iyi kavradıkları anlaşılmaktadır. Bazı öğrencilerin bu konu ile ilgili düşünceleri şu şekildedir:

Ç.Y. “Siz ödev veriyorsunuz biz onu videoya çeviriyoruz konularla ilgili. Daha önce Türkçe dersinde de öykü yazmıştık ama bunda yazdığımız öyküyü videoya çeviriyoruz. Önce Google'dan resimleri indiriyorum. Sonra siteyi açıyorum. Maceraya bakıyorum ondan sonra macerayı e-öykü diyorum. Ama ondan önce konusunu okuyorum nasıl yapabilirim diye. Sonra sitede bazı resimler oluyor onları kopyalıyorum. Sonra editörlere resimleri ekliyorum. Araya efektler ekliyorum. Sonra ses ve müzik ekliyorum ve video olarak yayınlıyorum”

H.Y. “...Dijital öykülemede belirli bir konu üzerinde araştırma yapıyoruz, verileri topluyoruz, eee, onları öykü haline getiriyoruz, izleyene bilgi verecek çalışmalar ortaya koyuyoruz.”

Ö.Ö. “Fotoğraflarla video yapmaktır. Eee belli bir konu üzerinde çalışma yapmaktır. Öncelikle bilgi topladım, sonra bilgileri düzenledim, fotoğraflar buldum, fotoğraflara gerekli olan bilgileri yazdım, seslendirme yaptım, sonra müziğimi seçtim, siteye aktardım ve herkes izledi.”

E.B. “Dijital öyküleme sitedeki editörlere fotoğraf ve yazılar ekleyerek Sosyal Bilgiler konularını veya başka bir konuyu bir video haline getirmektir. ...Araştırma yaptık resim ekledik ses kaydı falan yaptık.”

M.T. “Belirli bilgilere dayanarak onlardan video yapma yani belirli kaynaklardan bilgi edinerek onları toplayarak ya da harmanlayarak, güzel bir şekilde getirerek görseller ve müzik ses yardımıyla video oluşturma.”

e-Öyküleme etkinliklerinin beğendiğiniz ve beğenmediğiniz yönleri nelerdir?

Deney 1 grubu öğrencilerinin bu soruya yönelik görüşleri incelendiğinde, öğrencilerin e-öyküleme etkinliklerini genel olarak beğendikleri çok az da olsa beğenmedikleri durumlar olduğu görülmüştür. Öğrenciler e-öyküleme etkinliklerinin internet üzerinde olmasını, eğlenceli olmasını, öğretici olmasını, iletişim sağlamasını, video yapma ve izlemeyi beğendiklerini dile getirmişlerdir. Beğenmedikleri yönler ise seslendirme yapmak, e-öykülemenin zaman alması ve etkinlik sayısının çokluğu olarak belirtilmiştir. Bazı öğrencilerin bu konu ile ilgili düşünceleri şu şekildedir:

H.Y. “Beğendiğim yönleri... bir kere başta öğretici olması, eğlenceli olması ve internet üstünden olması. Beğenmediğim yönü pek yok...”

R.E. “Sınıf olarak internette yer almamız çok güzeldi. ...ders dışı konularda da videolar hazırlayabiliyorsun bu çok güzel. Böylece öğrenirken ayrıca eğleniyoruz.”

Ç.Y. “...Mesajlaşma... Ayrıca arkadaşlarımdan bazıları güzel video yapıyor muhakkak onları seyretmek güzel oluyor. Bir de siteden öykünü tekrar yapabilirsin arkadaşlarını izleyerek tekrar düzenleyebilirsin.... Beğenmediğim yönü ise çok yorucu bir iş bana sorarsanız. Etkinlik sayısı daha az olsa iyi olurdu. Bir de bazen site çok yavaş olabiliyor sanırım internet bağlantısından ben bazı sorunlar çektim bunda yani.”

Z.G. “Beğenmediğim yönü yoktu. ...İletişim açısından faydalıydı.”

M.T. “...Yani nasıl diyeyim video yapmak eğlenceli oluyor, beğendim. Mesela şey Facebook gibi mesajlaşma yapmışsınız, onlar güzel olmuş. Genel de herkesin profil sayfası var onları beğendim. Beğenmediğim yönü yok.”

F.K. “...seslendirme yapmayı beğenmedim. ...seslendirme bana göre değil ama seslendirme yapılanlar daha iyi oluyor doğal olarak...”

S.S.S. “...yaptığımız etkinlikler zevkli geliyor. ...Beğenmediğim yönü yok ama bazen yetiştirmede sıkıntılar çıktı.”

B.T. “Beğendim ama yapılması biraz uzun sürüyor. Zaman alıyor. Daha az etkinlik ve uzun süre verilse daha iyi olurdu.”

Ö.Ö. “Yapması çok eğlenceli ama etkinlik çok fazla olunca sona doğru sıkıldı, genelde ben oyun oynamayı daha çok seviyorum.”

Bu etkinliklerin Sosyal Bilgiler dersindeki diğer etkinliklerden farklı yönleri nelerdir?

Deney 1 grubu öğrencilerinin bu soruya yönelik görüşleri incelendiğinde, öğrenciler e-öyküleme etkinliklerinin diğer etkinliklerden farklı olarak internet üzerinden yapıldığını ve diğer etkinliklere göre daha eğlenceli, daha teknolojik, daha modern ve daha öğretici olduğunu belirtmişlerdir. Bazı öğrencilerin bu konu ile ilgili düşünceleri şu şekildedir:

H.Y. "...daha önce yaptığımız etkinlikler hep karton üzerinde oluyordu. Ama dijital öyküleme internet üzerinde olunca daha istekli oluyorsun."

R.E. "...dijital öyküleme etkinlikleri daha teknolojik, daha modern çağdaş, daha eğlenceli oluyor. Bir de ben görsel zekâlı olduğum için resimli şeyler daha çok hoşuma gidiyor yani."

E.B. "Daha önce performans ödevleri oluyordu, bilgisayarda Word'de hazırlayıp geliyordum. Dijital öykülemede öncelikle sesimizi kaydedip ekleyebiliyoruz o iyi bir şey. Müzik falan ekleyebiliyoruz. İzlemesi bile daha güzel... Derslerde yaptığımız diğer etkinliklere göre daha eğlenceli..."

M.T. "...Dijital öyküleme etkinlikleri daha eğlenceli ve öğretici aynı zamanda bilgisayar kullanmamızı da geliştiriyor."

Ayrıca e-öyküleme etkinlikleri sayesinde kendi başlarına bir şeyler hazırladıklarını, bilgilerini daha iyi kullanarak ortaya daha görsel ve hareketli ürünler koyduklarını belirtmişlerdir. Bazı öğrencilerin bu konu ile ilgili düşünceleri şu şekildedir:

Ç.Y. "Daha hareketli ve görsel. Yani diğerlerine müzik ekleyip video şeklinde yapmıyordum sonuçta en hareketlisi slayt oluyordu okumamız falan gerekiyordu böyle daha iyi oldu yani..."

T.Ö. "...en önemli farkı teknolojik bir şeyler kullanmamız bence. ...bu sayede düşüncelerimi görsellerle ifade etme şansı buldum."

B.Ü. "Daha önce sosyal bilgiler dersinde etkinlikleri hep kitaptan yapıyorduk, bol bol test veriyorlardı. Bu etkinlikler ise çok eğlenceli herkes bilgisayarı çok sever. Kendi başıma her şeyi hazırlamak çok güzeldi."

Ö.Ö. "Hocalar genelde proje ödevi veriyor biz yapıyorduk, dijital öykülemeyi internet üzerinden yapıyoruz. Bilgimizi daha çok kullanmış oluyoruz..."

4.3.2.2. Dijital Öykülemenin Faydaları ve Etkileri

Deney 1 grubu öğrencilerinin e-öyküleme çalışmaları sonucunda ortaya çıkan faydaların ve etkilerin neler olduğu konusundaki görüşleri bu bölümde özetlenmiş ve betimsel olarak yorumlanmıştır. Bu amaçla e-öyküleme çalışmalarının derse yönelik tutum ve motivasyonlarına etkisi, zamanı kullanma ve kaynakları araştırmaya etkisi, bu çalışma sonucunda hangi becerilerinin geliştiği ve öğrencilerin bilgisayarda etkinlik hazırlama konusundaki güvenlerine olan etkisi incelenmiş ve öğrenci görüşleri yorumlanmıştır.

Size göre, e-öyküleme çalışmalarının faydaları nelerdir?

Deney 1 grubu öğrencilerinin bu soruya yönelik görüşleri incelendiğinde, öğrencilerin tamamına yakını e-öyküleme çalışmalarının en önemli faydasının dersi daha iyi anlama ve ders başarısını artırma olduğunu belirtmişlerdir. e-Öyküleme sürecinde ise ders başarısını arttırmada en önemli faktörlerin araştırma yapma, tekrar etme ve görselleştirme olduğunu vurgulamışlar ve öğrendiklerini derinlemesine pekiştirerek konuları daha iyi anladıklarını belirtmişlerdir. Ayrıca bilgisayar ve internet teknolojilerini kullanma becerilerinin arttığını ve bu teknolojilerden daha iyi yararlanmayı öğrendiklerini ifade etmişlerdir. Bazı öğrencilerin bu konu ile ilgili düşünceleri şu şekildedir:

H.Y. “Faydaları bir kere başta araştırma yapmayı öğreniyoruz. ...Derslerimize yardımcı oluyor. Ayrıca çok zevkli zaten bilgisayar başında olmak her zaman zevkli. Benim Sosyal Bilgiler dersim hiçbir zaman kötü olmadı ama yine de bu olay beni baya etkiledi yani daha çok gelişme olduğunu düşünüyorum. Bence araştırma yapmak bunu sağlamış olabilir. Araştırma yapma başarımızı etkilemiş olabilir.”

E.B. “Üniteyi öğrenmeden önce bir ön hazırlık oluyor üniteye, öğrendikten sonra yaptığımızda tekrar oluyor ya kendimizde araştırıyoruz ayrıca bilgisayar kullanma yeteneğimiz artıyor. ...orda eğlenceli bir iş yapıyoruz, eğlenirken de öğreniyoruz... Ben genelde bilgisayarda vakit geçirmeyi seviyorum, dijital öyküleme sayesinde Face’te gezmek dışında daha faydalı bir şey yapmış oluyorum. Bu sayede derslerde bilgisayarı ve interneti daha faydalı işler için kullanmış oluyoruz.”

Z.G. “...görsel olarak anlamamızı daha iyi sağlıyor. ...ders kitabında sadece küçük küçük resimlerle böyle uzun yazılar okumaktansa böyle kısa videoları izlemek daha etkili oluyor. ...ben genelde okuduğum şeyi

kafamda canlandırmaya çalışırım ama ya sonuçta ne bileyim bazıları ezber yaparak da ders çalışabiliyor. ...Görsel anlayanlar için çok güzel bir etkinlik..."

M.T. "...Derse çalışıyoruz ondan sonra video yapmak için zaten bilgiyi öğrenmiş oluyoruz kendimizde başka bilgiler araştırınca tam pekişmiş oluyor o konu. Arkadaşların yaptıklarını izlemek de bilgimizi arttırıyordu. Yani etkinlik yapmayan biri sadece bu videoları izlese bile başarısına etkisi olurdu bence. Hem de yani sosyal bir faaliyet. Bilgisayarı geliştirmemizi sağlıyor."

R.E. "İnternette daha iyi faydalandığıma inanıyorum. İnternette araştırma yapmada daha etkin hale getiriyor. Ondan sonra öğrenmediğimiz şeyleri araştırırken öğrenebiliyoruz, dersleri pekiştirmeyi sağlıyor, eğlenceli oluyor arkadaşlarımızla vakit geçiriyoruz. Başarıma etkisi olduğunu düşünüyorum."

e-Öyküleme çalışmaları sizin derse yönelik tutum ve motivasyonunuzu nasıl etkiledi?

Deney 1 grubu öğrencilerinin bu soruya yönelik görüşleri incelendiğinde, öğrencilerin tamamına yakını e-öyküleme çalışmalarının derse yönelik tutum ve motivasyonunu olumlu yönde etkilediğini belirtmişlerdir. Tutum ve motivasyonlarındaki bu değişimin nedeni olarak ise web sitesinin sağladığı iletişim ve etkileşimin derse daha eğlenceli hale getirmesi olarak vurgulamışlardır. Özellikle arkadaşlarının çalışmalarını gördükçe kendilerinin daha iyi şeyler ortaya koyma konusunda motivasyonlarının arttığını ifade etmişlerdir. Bazı öğrencilerin bu konu ile ilgili düşünceleri şu şekildedir:

R.E. "...Özellikle web sitesinin derse karşı ilgimi daha fazla arttırdığını düşünüyorum."

B.Ü. "Sosyali daha çok sevmeye başladım, faydası oldu. Derste daha istekli hale geldim. Mesela daha hızlı yapmaya başladım artık, topladığım bilgileri daha farklı yerlerden araştırıyorum artık. Güzel bir şey olsun diye çaba gösteriyorum."

F.K. "Derse karşı tutumum eskiden de iyiydi, şimdi daha iyi oldu. ...Ayrıca derse karşı güvenim daha fazla arttı. ...Dediğim gibi bilgileri tazeliyoruz. Bilgilerimiz taze olunca da sınavda daha fazla güvenimiz oluyor."

Z.G. "Ben zaten sosyali çok seviyordum hala seviyorum çok fazla bir değişiklik olmadı benim için. Ama motivasyon sağladığını söyleyebilirim."

Her video yaptıktan sonra mesela videoyu izlediğimde mutlu oluyorum yani bir şey yaptığım için emek verdiğim için.”

B.T. “Dersi sevdirdiğini söyleyebilirim. Video izlemek daha eğlenceli geliyor bana... Arkadaşlarımın videolarını seyredince daha çok çalışmam daha güzel öyküler hazırlamalıyım diye düşündüm.”

Ayrıca bir öğrenci sayısal derslere ilgisi olan öğrencilerin e-öyküleme çalışmaları ile sözel derslere de ilgi duyabileceğini belirtirken, diğer bir öğrenci ise test çözmenin dışında farklı bir etkinlik yapmanın çok güzel olduğunu belirtmiştir.

M.T. “...Sayısal derslerim daha iyidir, sözel dersleri çok sevmem. Daha çok matematik ve fen derslerini severim ama dijital öyküleme sayesinde sözel dersleri de sevdireceğini düşünüyorum. Sosyal bana sevdirdi. Motivasyonumu da arttırdı. Daha başarılı olmak ve daha güzel öyküler oluşturmak için isteğim arttı.”

Ö.Ö. “Olumlu bir etkisi oldu, daha çok dersi dinliyorum, yeni konuları daha çok merak ediyorum. Sosyalde başarılı olmak artık bir gereksinim oldu benim için. Bir de derslerde hep test çözüyoruz biz... ben bu durumdan çok sıkıldım artık... Gerçekten web sitesi olması harika bir şey farklı şeyler yapmak daha iyi.”

e-Öyküleme çalışmalarında zamanı kullanma ve kaynakları araştırma konusunda neler yaşadınız?

Deney 1 grubu öğrencilerinin bu soruya yönelik görüşleri incelendiğinde, öğrenciler genel olarak e-öyküleme etkinlikleri için verilen zamanın yeterli olduğunu ve gerekli kaynakları bulmada zorlanmadıklarını belirtmişlerdir. Bazı öğrencilerin bu konu ile ilgili düşünceleri şu şekildedir:

H.Y. Zaman konusunda çok sıkıntı yaşamadım. Sizin verdiğiniz süreler yeterliydi hatta fazlaydı. Kaynak yönetimi konusunda sıkıntı yaşamadım, Web Macerası işimi kolaylaştırdı.

F.K. Zaman yeterliydi bence. Ancak son üniteye bilgi bulurken zorlandım “Elektronik Yüzyıl” da. Şey aklıma bir şey gelmedi. Ama genelde siz zaten yazıyordunuz kaynakları o nedenle de hemen buluyorum kaynakları. Okuyorum bilgi iyiye alıyordum.

E.B. Genelde zaman konusunda sorun yaşamadım ama bazen işte okulda deneme sınavları olduğunda deneme sınavına çalıştığım için bir kaç gün geç verdiğim oldu. ...Bulduğum resimleri iyi kullandım galiba, bilgiyi sitedeki Web Maceralarındaki kaynaklardan yararlandım.

M.T. Etkinlikleri hemen ödev verilir verilmez yapmıyordum ama zaman kullanımım konusunda pek bir sıkıntım olmadı. Çok rahat

yapabiliyordum. Görselleri araştırırken istediğim şeyi çok kolay bulamıyordum ama diğer bilgileri çok rahat bulabiliyordum.

Bazı öğrenciler ise ilk etkinliklerde zorlandıklarını ama ne yapacaklarını öğrendikten sonra zaman konusunda sıkıntı yaşamadıklarını belirtmişlerdir.

T.Ö. “Etkinliği zamanında yetiştirme konusunda sıkıntı yaşadım bazen. İlk başlarda çok zor oluyordu yeni başladığım için. Yapamıyordum ilk başta sonradan yapmaya başladım.”

S.S.S. “Zaman konusunda çok sıkıntı yaşamıyordum ama bazen yetiştirmede sıkıntı çekiyordum. Ama bilgisayar kullanma hızım artınca daha kolay gelmeye başladı...”

e-Öyküleme çalışmalarının hangi becerilerinizi geliştirdiğini düşünüyorsunuz?

Deney 1 grubu öğrencilerinin bu soruya yönelik görüşleri incelendiğinde, öğrenciler e-öyküleme etkinlikleri sayesinde genel olarak araştırma becerilerinin ve bilgisayar kullanma becerilerinin geliştiğini belirtmişlerdir. Ayrıca elde ettikleri bilgileri ve resimleri daha iyi yorumlama ve kullanabilme becerisi kazandıklarını vurgulamışlardır. Bazı öğrencilerin bu konu ile ilgili düşünceleri şu şekildedir:

H.Y. Yani en çok araştırma becerileri olabilir. ...Ayrıca benim resimler üzerinde yorum yapma becerimin arttığını söyleyebilirim. Bulduğum resimlerin öyküme uyup uymayacağına kafa yoruyordum. Başlarda zor oluyordu ancak şimdi daha kolay seçebiliyorum.

Z.G. Bir kere resim seçme konusunda görsellik açısından gelişti. Bilgisayar ve teknoloji kullanımı da gelişti.

Ö.Ö. ...Bilgiyi anlama konusunda faydası oldu mesela önce bilgiyi araştırıp okuyorum, eğer bu bana anlamlı gelmezse başka kaynaklara bakıyorum. Bu konuda daha hassas davranıyorum artık. İlgi çekici resimleri kullanıyorum, insanların dikkatini çekici resimleri kullanıyorum ki daha fazla izlesinler. Mesela ben ters psikoloji yapmayı denedim. Genelde insanlar kendi düşündüklerini ortaya koyarlar, ama ters bir düşünce tarzı ile iletirsen insanların dikkatini çekmiş olursun. Mesela bazı arkadaşlar küresel ısınmada alevler halinde bir dünya koymuşlar ben masmavi bir dünya kullandım...

E.B. ...Daha öncede bilgiyi internetten buluyordum şimdi öyle ama artık değerlendirme ve kullanma değişti. Mesela, bulduğum bilgiyi kullanma konusunda şimdi daha hassas davranıyorum, eskiden Wikipedia’da bulur okur tamam bu böyledir deyip yapıştırdım. Şimdi mesela bulduğum

bilgileri okuyorum bazı gereksiz yerler siliyorum, düzenliyorum, yorum ekliyorum. Görselleri seçerken de biraz daha hassas davranıyorum...

Bir öğrenci e-öyküleme çalışmalarının görsel zekânın daha iyi kullanılmasında faydalı olduğunu ifade etmiştir.

R.E. Görsel zekânın iyi olduğunu söylemişim. Dijital öykü hazırlarken bu özelliğimi daha iyi kullanabildiğimi gördüm. Mesela en iyi yaptıklarımın biri tamamen kendi hazırladığım resimleri kullandığım öykü olduğunu düşünüyorum.

Bazı öğrenciler ise derslerde utangaç olduklarını ama e-öyküleme etkinlikleri ile kendilerine olan güvenlerinin arttığını ve sosyalleştiklerini belirtmişlerdir.

F.K. ...Biraz utangacım bu nedenle sosyalleşmemi sağladı. Ayrıca bilgiyi daha iyi kullanmaya başladım, kaynaklardan işime yarayacak bilgileri seçebiliyorum.

H.Y. Ayrıca seslendirme yaparken kendime güvenim arttı, seslendirme becerimin arttığını söyleyebilirim.

B.Ü. Bilgisayarda hep oyunlarla ilgileniyordum. Bunları yapmaya başlayınca biraz daha sosyal şeyler yapmaya başladım. Sosyalleştim yani.

Bir öğrenci ise e-öyküleme çalışmalarının hayal gücünü geliştirdiğini belirtmiştir.

E.B. "...Hayal gücümü geliştirdi... Şimdi mesela farklı fotoğraflara farklı şeyler yapıyorum, farklı müzikler koyuyorum. Daha iyi nasıl olur diye düşünüyorum."

e-Öyküleme etkinliklerinden önce bilgisayar kullanarak etkinlik hazırlama konusunda kendinize güveniniz nasıldı? Sonra nasıl oldu? Neden?

Deney 1 grubu öğrencilerinin bu soruya yönelik görüşleri incelendiğinde, öğrenciler e-öyküleme etkinliklerinin bilgisayarda etkinlik hazırlama konusunda kendilerine olan güvenlerini arttırdığını ifade etmişlerdir. Bazı öğrencilerin bu konu ile ilgili düşünceleri şu şekildedir:

T.Ö. "İlk başlarda kendime güvenim yoktu sonra öğrendim bilgisayarı kullanmayı video yapmayı öğrendim, resim indirmeyi öğrendim, şarkı indirmeyi öğrendim. Onları bilmiyordum çünkü. Öğrenince bilgisayara güvenim arttı."

H.Y. "Ya kendime güvenim bilgisayarda çok fazla değildi. Mesela bilgisayarda normalde çok etkinlik yapmıyorduk ama bir etkinlik

yapacağında şuraya basacağım bilgisayarda bir şey olacak filan bir korku gibi bir şey vardı. Ama şimdi özellikle web sitesi falan olunca öyle bir şey yok artık kendime güvenim geldi.”

M.T. “Önceden ortaydı ama bu çalışma olduktan sonra daha da arttı. Burada öğrendik zaten her şeyi bunları öğrenince sanki kendime bir güven geldi. Videoları böyle güzel yapmaya başlayınca zaten güven geldi kendi kendime. Vay be ben bunları yapabiliyordum dedim.”

B.Ü. “Bilgisayarla aram zaten iyiydi, dijital öyküleme geldi daha da iyi oldu.”

S.S.S. “Zaten ben kendime güveniyordum hala da güveniyorum.”

4.3.2.3. Dijital Öykülemede Yöntemsel Farklılıklar

Deney 1 grubu öğrencilerinin dijital öyküleme çalışmalarının web tabanlı olarak yapılması, e-öyküleme web sitesi ve özellikleri ile ilgili görüşleri bu bölümde özetlenmiş ve betimsel olarak yorumlanmıştır.

Sizce, dijital öyküleme çalışmalarının web tabanlı olarak internet üzerinde olmasının yararları nelerdir?

Deney 1 grubu öğrencilerinin bu soruya yönelik görüşleri incelendiğinde, öğrenciler dijital öyküleme çalışmalarının web tabanlı olarak internet üzerinde gerçekleştirilmesinin iletişim, etkileşim ve paylaşım açısından faydalı olduğunu belirtmişlerdir. Web ortamının e-öyküleme çalışmalarına büyük kolaylık sağladığını, özellikle çevrimiçi editörlerin herhangi bir program kurulumuna gerek kalmadan istedikleri zaman e-öykü hazırlama veya hazırladıkları öyküleri tekrar düzenleme açısından büyük kolaylık sağladığını vurgulamışlardır. Öğrenciler arkadaşlarıyla site üzerinden mesajlaştıklarını veya sohbet ederek iletişim kurduklarını ifade etmişlerdir. Ayrıca e-öykülere puan verilebilmesi ve yorum yazılabilmesinin yaptıkları çalışmalar hakkında kendilerine faydalı dönütler verdiğini vurgulamışlardır. Arkadaşlarından aldıkları dönütler ile e-öykülerini tekrar düzenlediklerini belirtmişlerdir. Bazı öğrencilerin bu konu ile ilgili düşünceleri şu şekildedir:

H.Y. “Mesela web tabanlı olunca iki kişi aynı anda girdiğinde sohbet programı olduğu için sen öyküyü yaparken arkadaşınla konuşuyorsun fikir alıyorsun ondan etkileşim için o önemli. Web tabanlı olunca direk arkadaşlarının öykülerini izleyip ona göre öykünü yapabiliyorsun. Yine aynı şekilde e-öykü metinlerine bakıp kendi öykünü onlara göre

düzenleyebiliyorsun. Yorum yazmada iyi oluyordu. Arkadaşlarımıza yorum yazıyorduk, mesela şunu şöyle yapsan daha iyi olur, müziği biraz daha hareketli yapabilirsin diyorduk. Arkadaşlarımız yorumları okuyup videosunu tekrar düzenliyordu. Yani web tabanlı olması bence daha yararlı.”

R.E. “...Web sitesi biraz Facebook’a benziyor özellikle sohbet kısmı. O kısmı iletişim amaçlı kullandım. Mesela, arkadaşımı arayacağım ama telefon numarası yok, e-öyküleme yapıyorsa eğer o anda onunla konuşabilirim. Oluşturduğum öyküleri hemen paylaşabilmek güzeldi. Arkadaşlarımın yayınladığı öyküleri istediğim zaman izleyebiliyordum. Ayrıca e-öykü oluşturduğumuz editörler çok güzel, çok kolaylık sağladı.”

F.K. “Bence internet üzerinden olması daha iyi, ...ben mesela bir konuda takıldım size soruyorum. En iyisi de istediğim zaman arkadaşlarımın videolarını izlemek. Mesela web sitesi olmasa sadece sizde olurdu videolar. Bende hiçbir şey izleyemem arkadaşlarımdan bilgi edinemem. Bir de editörlerde istediğimiz zaman video yapabiliyorduk. Canımız istediğinde yeniden düzenleyebiliyorduk.”

Ç.Y. “...Video paylaşımı güzeldi. Mesela Youtube gibi sitelerde de video paylaşabiliyoruz ama bu sitede videoyu biz yapıp paylaşıyoruz...”

S.S.S. “...Derste web sitesini kullanmak faydalı bence. ...Ayrıca mesela misafirlğe gidiyorsun bilgisayarları var, oradan girip yapabiliyorsun. Ya da internetin yoktur İnternet kafeden yapabilirsin mesela. Bilgisayara program kurmaya gerek yok site yetiyor...”

e-Öyküleme web sitesinde hangi özellikleri faydalı buldunuz? Neden?

Deney 1 grubu öğrencilerinin bu soruya yönelik görüşleri incelendiğinde, öğrenciler e-öyküleme web sitesinde en çok “mesajlaşma” ve “sohbet” özelliğini (10 kez) faydalı bulduklarını belirtmişlerdir. Bazı öğrencilerin bu konu ile ilgili düşünceleri şu şekildedir:

M.T. “...Mesajlaşma, hem diğer paylaşım sitelerindeki gibi arkadaşlarıyla konuşabiliyorsun, muhabbet edebiliyorsun, hem de dersle ilgili konuşup yardım alabiliyorsun...”

R.E. “...Ayrıca Chat sayfası baya hoş, aynı anda istediğim arkadaşlarımla konuşabiliyordum. Siz de bizimle konuşabiliyorsunuz mesela evde ne yaptığımızı soruyorsunuz...”

E.B. “... Sohbet sayesinde okul dışında arkadaşlarla görüşüyorduk...”

Öğrenciler ikinci sırada en çok faydalı buldukları özelliği ise e-öykülere “yorum yazma ve puan verme” özelliği (8 kez) olarak belirtmişlerdir. Öğrencilerin

bu konudaki görüşleri incelendiğinde hazırladıkları öykülere arkadaşları tarafından yapılan yorum ve değerlendirmeye çok önem verdikleri görülmektedir. Bazı öğrencilerin bu konu ile ilgili düşünceleri şu şekildedir:

H.Y. "...yorum yapma ve puan verme baya faydalıydı. Bu sayede videolarımızın iyi olup olmadığını anlıyorduk gerekirse düzenliyorduk. Mesela puanımıza bakıyor, puanımı biraz daha yükseltmem gerekiyor diyoruz, biraz daha hırslanıyor böylece daha iyi şeyler ortaya koyuyoruz..."

M.T. "...Yorum yazmada iyi, bir nevi görüşlerimizi beyan ediyoruz, bu sayede video iyi mi olmuş kötü mü olmuş görebiliyoruz bu sayede tekrardan düzenleme şansımız oluyor. Puanlama da güzel olmuş arkadaşlarının videosunu değerlendirebiliyorsun..."

B.Ü. "...En iyisi yıldız vermeydi. Çünkü mesela birinin bir şeyini sen ona göre kendine göre yorumluyorsun, beğeniyorsun ya da beğenmiyorsun."

F.K. "...Puan verme çok iyi bence kendimize güvenimiz artıyor. Yorumlara göre hatalarımızı düzenleyebiliyorduk..."

B.T. "Bence puan verme faydalıydı. Çünkü bu videoya az oy verilmişse güzel olmadığını anlayabiliyorsun. Oy verilmişse güzeldir deyip izliyorsun."

Öğrenciler benzer şekilde yine değerlendirme ile ilgili olan "Haftanın Enleri" özelliğini (3 kez) faydalı bulduklarını belirtmişlerdir. Öğrencilerin bu konudaki görüşleri incelendiğinde "Haftanın Enleri"nde yer alabilmek için hırslandıkları, daha çok motive oldukları ve rekabet ettikleri anlaşılmaktadır. Öğrencilerin bu konudaki görüşleri şu şekildedir:

H.Y. "...Haftanın enleri bölümü de bizi hırslandırıyor, mesela en çok izlenen veya en çok puan alan video benimki olmalı diyordum. Bir kere bu bölüm bizi hırslandırıyor motive ediyordu. Daha istekli olarak yapıyorduk etkinlikleri..."

M.T. "...Haftanın enleri de güzeldi hem oraya baktığında birinci olmuşum oley falan diyorsun, motivasyon yapıyor hem de birincinin videosunu izleyerek hani bu birinci seçilmiş onun videosunu izleyerek bende ona göre ondan bir ön bilgi alayım diyerek bir şeyler yapayım diyorsun..."

E.B. "...Puan durumu güzel oluyordu. Seninki neden 8 benimki niye düşük diye... Haftanın enlerinde görünmek için rekabet artıyordu."

Bazı öğrenciler e-öyküleme web sitesinde faydalı buldukları bir diğer özelliğin de “çevrimiçi editörler” (3 kez) olduğunu belirtmiştir.

S.S.S. “Video hazırlamak, resim eklemek ondan sonra resimlere yazı eklemek editörler yani...”

Z.G. “Bence editörler, çünkü etkinlikleri orada geliştiriyorduk video yapıyorduk. Bir de sohbet bence. Ya arkadaşlarımızla konuşabiliyorduk iki işi bir arada yapıyorduk hem sohbet hem de video.”

Ayrıca bazı öğrenciler e-öyküleme web sitesinde faydalı bulunduğu özellikler olarak “Duyurular”ı, bazıları ise “Web Macerası” özelliğini belirtmişlerdir. Öğrencilerin bu konu ile ilgili düşünceleri şu şekildedir:

H.Y. “...Duyurular mesela siz yarınki dersimizde şunları yapacağız diyorsunuz biz ona göre hazırlanıp geliyoruz. Bence duyuruların çok etkisi oldu...”

M.T. “...Mesela Web Macerasında orada da videoyu yapmadan önce ön bilgi ediniyorsun orayı okuyarak. Orası da faydalı...”

R.E. “...Duyurular mesela, duyurular olmasa bazen etkinlikleri unutabilirdik...”

Ö.Ö. “En beğendiğim yönü Web Macerası işimizi kolaylaştırdı baya... Derse katılımımızı arttırdı.”

e-Öyküleme web sitesinin kullanılabilirliğine ilişkin görüşleriniz nelerdir?

(Sonda sorular: Web sitesinin görünüşü, kullanım kolaylığı, anlaşılabilirliği vb...)

Deney 1 grubu öğrencilerinin bu soruya yönelik görüşleri incelendiğinde, öğrenciler e-öyküleme web sitesinin görünüşünün güzel ve ilgi çekici olduğunu, kullanımının kolay ve anlaşılır olduğunu belirtmişlerdir. Bazı öğrencilerin bu konu ile ilgili düşünceleri şu şekildedir:

H.Y. Son derece iyiydi yani, renk seçimi sonra anlaşılabilirliği çok önemliydi ve bunu sağlamışsınız. ...Kullanımı kolaydı, karışık değildi. Bazı siteler çok karışık oluyor kayboluyorsun resmen ama bu sitede öyle bir şey yoktu.

B.Ü. Web sitesinin görünüşü güzel, ilgi çekiciydi. Yani ben tek site biliyordum Facebook, Youtube gibi bu geldi biraz daha değişti hayatım. Kullanımı da çok kolaydı. Ben anladım hemen siteyi, anlaşılırdı yani.

M.T. Gayet güzeldi. Öğretmen ve öğrenci sayfaları vardı mesela. Şifremizi kendimiz ayarlıyorduk, profil sayfasında kendimize ait bilgiler

yazıyorduk. Web Macerası ve yardım gayet güzeldi. Yani kullanımı da çok kolaydı.

S.S.S. Her şey çok kolaydı zaten yukarda ayarlar var yardım sayfası var. Çok kolay yani hiç bilmeden de yaparsın.

e-Öyküleme web sitesinde ne gibi değişiklikler yapılmasını istersiniz?

Deney 1 grubu öğrencilerinin bu soruya yönelik görüşleri incelendiğinde, öğrenciler siteye oyun, film ya da müzik eklenmesinin siteyi sadece ders aracı olmaktan çıkarıp daha eğlenceli hale getireceğini belirtmişlerdir. Bazı öğrencilerin bu konu ile ilgili düşünceleri şu şekildedir:

H.Y. “Site iyiydi ama değişmesi gereken özellik diye sorunca site içi daha eğlenceli aktiviteler koyulabilirdi. Mesela birkaç oyun koyulabilirdi öğrencilerin siteye daha çok girmesini sağlardı. Ya da sürekli değişik filimler konulabilirdi izlenmesi için. Ders dışı şeyler de olabilirdi.”

Ö.Ö. “Eğlenceli olması lazım yani gençlerin kalbini çalacak şeyler olması lazım mesela müzikler olabilir oyun olabilir ama tabii kaliteli oyunlar... Daha da ilgiyi arttırırdı bence siteye...”

R.E. “...oyunlar olabilir. Böylece daha çok siteye girerdik. İnternet sitelerindeki oyunlar genelde virüs bulaştırıyor, e-öyküleme sitesi daha güvenilir olduğu için daha iyi olabilirdi.”

Ayrıca bazı öğrenciler sitede zaman zaman ufak tefek hatalar oluştuğunu ve bu hataların muhakkak giderilmesi gerektiğini vurgulamışlardır.

Ç.Y. “...sitede bazen sorunlar ortaya çıkabiliyor mutlaka onların değiştirilmesi gerekiyor. Mesela her zaman olmuyor ama ben ara sıra giriyorum bazı sorunlarla karşılaşıyorum siteye girmiyor ya da siteye girdiğimde yüklediğim fotoğraflar garip bir çerçeve oluyor Fotoğrafın aslı gözükmüyor sadece kare şeklinde bir şey çıkıyor. Mutlaka o sorunların giderilmesi gerekiyor.”

M.T. “...Ufak tefek hatalar var gibi ama geliştirilebilir.”

Ders etkinliklerinin Web Macerası olarak verilmesi ile ilgili görüşleriniz nelerdir?

Deney 1 grubu öğrencilerinin bu soruya yönelik görüşleri incelendiğinde, öğrenciler Web Macerası uygulamasını, verilen etkinliği nasıl yapacakları konusunda eğlenceli ve motive edici bir yönerge olarak gördüklerini belirtmişlerdir. Web Maceralarının verilen etkinliği daha kolay anlamalarına yardımcı olduğunu vurgulamışlardır. Ayrıca Web Macerası uygulamalarının diğer derslerde de olması

gerektiğini ifade etmişlerdir. Bazı öğrencilerin bu konu ile ilgili düşünceleri şu şekildedir:

H.Y. Web Macerası olunca daha renkli oldu, daha eğlenceli bir şeye benzedi yani. Daha önce etkinlik denilince ödev korkusu gibi bir şey vardı. Ama Web Macerası şeklinde olunca bunu bir ödev olarak değil eğlenceli bir şey olarak gördük. ...Çalışmaya daha çok motive ettiğini söyleyebilirim. Orada verilen bilgiler ...önemli bilgilerdi. Bazı kaynaklar vermişsiniz bize yardımcı oldu o kaynaklar. Bizim için bir yönerge yani, bize doğru yolu gösteriyor ne yapacağımızı gösteriyor. Adım adım ne yapacağımızı yani.

T.Ö. Web Macerasının ismi insanı heyecanlandırıyor. Herkes tıklıyor giriyor Web Macerasını okuyor. Etkinlikleri anlamamız konusunda çok kolaylık sağladı.

F.K. Bence güzel bir başlık çünkü Web'te macerada yeni bir şey buluyoruz. Yeni bir şey hazırlıyoruz. Olmayan bir şey yapıyoruz bence iyi... Giriş, işlem, sonuç, oraları okuyunca ne yapacağımızı anlıyoruz. Bizim işimizi kolaylaştırıyordu.

E.B. ...Diğer derslerde de olabilir öğrencinin dersi sevmesini arttırır. Bence sınıfımızın bir web sitesi olmalı ve diğer derslerde de buradan etkinlikler paylaşılabilir.

e-Öyküleme web sitesi üzerinden öğretmen ve arkadaşlarınızla iletişim ve etkileşiminiz nasıldı?

Deney 1 grubu öğrencilerinin bu soruya yönelik görüşleri incelendiğinde, öğrenciler web sitesi sayesinde öğretmen ve arkadaşları ile kurdukları iletişimin daha iyi olduğunu, herhangi bir sıkıntı ya da problem yaşadıklarında web sitesi üzerinden öğretmen veya arkadaşlarından yardım istediklerini belirtmişlerdir. Web sitesi sayesinde okul dışında da iletişimlerinin arttığını, etkinliklerle ilgili olduğu kadar genel konularda da sohbet ettiklerini ifade etmişlerdir. Ayrıca buradaki iletişimin Facebook vb. sitelere göre daha eğitici ve öğretici olduğunu söylemişlerdir. İletişim ve etkileşimdeki bu rahatlığının birbirleri arasındaki yardımlaşmayı da arttırdığını vurgulamışlardır. Bazı öğrencilerin bu konu ile ilgili düşünceleri şu şekildedir:

M.T. "Güzeldi, mesela öğretmenime çok soru sordum. ...Öğretmenler yardım ediyordu sıkıntı yaşadığımızda yani benim de size çok soru sorduğum oldu bence etkileşim gayet güzel oldu. Arkadaşlarımla güzeldi, mesela hem muhabbet edebiliyorduk hem de bir konu hakkında bir şey sorabiliyorduk. Okul hakkında da bir şeyler soruyorduk, genel konularda da iletişim kurabiliyorduk."

H.Y. “Özellikle size mesaj attık mesela ben size yardıma ihtiyacım olduğunda mesaj atarak yardım istedim. Arkadaşlarımla iletişim kurdum sohbet programı sayesinde Face’teki gibi. ...Özellikle okul dışında da sürekli iletişim etkileşim kurabiliyorduk o iyiydi yani.”

T.Ö. “Sizinle ve öğretmenimle daha çok iletişim kurabildim. Facebook’ta da iletişim kurabiliyoruz ama Facebook’ta dersle ilgili bir şey yok. Facebook’tan farkı eğitici ve öğretici olması.”

S.S.S. “...Bir kere sorun çıkmıştı o tip şeyler için öğretmenim ve arkadaşlarımdan yardım alma açısından iyiydi. Arkadaşlarımla görüşüyordum. Oradan kafama takılan şeyler varsa soruyordum.”

E.B. “...Yardımlaşmamız bu sayede arttı.”

4.3.2.4. Gelecek Uygulamalara Yönelik Düşünceler

Deney 1 grubu öğrencilerinin e-öyküleme çalışmasının diğer derslerde de yapılıp yapılamayacağı ve grup çalışmasının uygun olup olmadığı konusundaki görüşleri bu bölümde özetlenmiş ve betimsel olarak yorumlanmıştır.

Sizce, e-öyküleme çalışmalarını diğer derslerde de yapılırsa nasıl olur?

Deney 1 grubu öğrencilerinin bu soruya yönelik görüşleri incelendiğinde, öğrenciler “Sosyal Bilgiler” dersinin e-öyküleme çalışmaları için uygun olduğunu, bu ders dışında en çok “Fen ve Teknoloji” (10 kez) dersinde bu çalışmayı yapmak istediklerini belirtmişlerdir. Öğrenciler görseller açısından Fen ve Teknoloji dersinin zengin olması nedeniyle uygun olacağını belirtirken, Matematik ve Türkçe dersinin görseller açısından zengin olmaması nedeniyle uygun olmayacağını vurgulamışlardır. Bazı öğrencilerin bu konu ile ilgili düşünceleri şu şekildedir:

F.K. “...Çünkü şey diğer derslerde Sosyal Bilgiler dersi kadar araştırma yapılamaz. Mesela Matematik falan çıksa yapmayız çalışmamız çok zor olur. Fen Bilgisi de olabilir ama Sosyal daha iyi.”

E.B. “Olabilir. Mesela Matematik’te olacağını düşünmüyorum ama Fen’de olabilir. Daha kolay olur Fen’de. Matematik daha sayısal olduğu için orda öyküleme yapabileceğimiz çok bir şey olduğunu düşünmüyorum. Fen’de görsellerle daha iyi olurdu Matematik’te pek görsel koyamayız.”

Z.G. “Diğer derslerde bence sadece fende yapılırsa güzel olur. Matematik ve Türkçe’de bence olmazdı ama bence Fen’de daha çok konulardan dolayı olabilir. Görselleri daha fazla kullanabiliriz diye düşünüyorum.”

M.T. “...Görsel ağırlıklı derslerde daha iyi olur zaten Fen ve sosyalde daha çok görsel var, ama Matematik ve Türkçe’de az olduğu için görselleri kendimiz hazırlamamız gerekebilir.”

Ancak iki öğrenci Matematik dersinin de uygun olabileceğini ifade etmişlerdir. Bu öğrenciler Fen ve Matematik derslerinin konu kapsamının çok geniş ve zor olduğunu e-öyküleme sayesinde bu dersleri daha iyi anlayabileceklerini belirtmişlerdir. Bir öğrenci ise Türkçe dersinde zorlandığını, e-öyküleme sürecinde yazı yazma ve seslendirme yapılmasının kendine güveninin gelmesi için yararlı olabileceğini ifade etmiştir.

B.T. Evet. Matematik ve Fen’de olabilir çünkü daha zor konular var daha iyi anlamamı sağlar diye düşünüyorum.

Ö.Ö. Tabiki de evet Fen, Matematik olabilir. Genelde Fen ve Matematik’te daha çok bilgi var dijital öykülemede özetleyerek anlatırsak daha güzel olur bizim için. Bilim sitelerine girerek oradaki fotoğrafları alırım sonra da kendi görüşlerime gire yaparım.

H.Y. Başka mesela Türkçe dersi olabilir zorlandığım için yani yazı yazıyoruz, seslendirme yapıyoruz kendime güvenim gelir.

Öğrenciler ayrıca e-öyküleme çalışmaları İngilizce (3 kez) dersinin uygun olduğunu ve bu ders kapsamında da bu çalışmayı yapmak istediklerini belirtmişlerdir. Bazı öğrencilerin bu konu ile ilgili düşünceleri şu şekildedir:

R.E. Evet, ...mesela İngilizce’de yaparsak ...görselle sesleri de ekleyerek video yaparsak çok eğlenceli olur.

B.Ü. Diğer derslerde de yapılırsa güzel olabilir. ...bana en eğlencelisi İngilizce geliyor. Çünkü onda resimler çok, onlarda resimlerin hepsini atabiliyoruz. Yani güzel olur İngilizce’mizi daha da geliştirmiş oluruz.

e-Öyküleme etkinliklerini arkadaşlarıyla grup çalışması şeklinde yapmış olsan nasıl olurdu?

Deney 1 grubu öğrencilerinin bu soruya yönelik görüşleri incelendiğinde, öğrencilerin büyük çoğunluğunu e-öyküleme çalışmalarında grup çalışması yapmayı tercih etmedikleri anlaşılmaktadır. Bunun nedeni olarak ise, öğrenciler grup çalışması yapmanın uzun sürdüğünü, aralarında karışıklığa sebep olduğunu, grup içinde görev dağılımı yapmanın sıkıntıları olduğunu, bazı öğrencilerin verilen görevini yerine getirmediğini ve grup üyelerinin toplanması konusunda sıkıntı

yaşadıklarını belirtmişlerdir. Bazı öğrencilerin bu konu ile ilgili düşünceleri şu şekildedir:

R.E. “Grup çalışması yapmak biraz uzun sürüyor. ...Grup çalışması yapabilmek için herkes toplanacak ya da internette bir araya gelecek. Daha karışık olurdu sanırım. Bireysel yapmak daha hızlı oluyor...”

F.K. “Bence olmazdı, bazıları aksatırdı. Katkı sağlamazlardı. Bazen grup çalışması yapıyoruz ama verimli olmuyor... Bazıları çok kaytarıyor.”

Ç.Y. “Grup çalışması şeklinde olsa bizim sınıftakilerin pek sorumluluk duyacağını sanmıyorum. Yani bir grubun toplanması çok zor oluyor bizim sınıfta o açıdan bireysel olması daha iyi.”

B.T. Bence karışıklık olurdu. Yani böyle sen emek verdin işte şu az emek verdi falan gibi şeyler olabilirdi. Genelde öyle oluyor zaten.

Ö.Ö. Bence daha kötü olurdu. Çünkü grup birleşmediği için... Grupları toplayamıyoruz daha önce 1-2 kere yaptık birinde başarılı olamadık. Çünkü birleşemiyoruz genelde çok büyük sıkıntılar oluyor ya da verdiğimiz görevleri birileri yapmıyor...

Bazı öğrenciler ise grup çalışmasının görev paylaşımı açısından daha iyi olabileceğini ancak grupları kendileri oluşturduğu takdirde verimli olacağını vurgulamışlardır. Bazı öğrencilerin bu konu ile ilgili düşünceleri şu şekildedir:

B.Ü. Güzel olurdu yine daha çok bilgi yapardık, daha güzel olurdu. Bence grup çalışması daha iyi olurdu. Mesela şu resmi sen bul diğer resmi sen bul derdik, ortaya getirdik mi çok güzel olurdu.

E.B. Olabilirdi güzel olurdu. ...Biz genelde başarılı arkadaşlar bir grup oluyoruz hep bizde sorun olmuyor. Başarısızların yer aldığı gruplarda olmuyor.... Grubu kendimiz kurarsak daha iyi oluyor ama hoca kafasına göre grup kurarsa bir kişi bile grubun çalışmasını engelleyebiliyor.

M.T. Ya güzel olurdu. ...Farklı fikirler çıkabilirdi bu sayede güzel olurdu. Mesela biri yazıyı iyi yazıyordur ama görseli iyi bulamıyordur, başka biri görseli iyi buluyordur bunu birleştiren güzel bir video ortaya çıkardı. Grupları kendimiz seçersek daha iyi olur tabi bazı kişiler birbirini sevmiyor. Birbirini sevmeyen kişiler aynı gruba denk gelince başarılı olmuyor.

4.3.3. Deney 2 Grubu Öğrencilerinin Görüşleri

Bu bölümde bilgisayarda paket programlarla dijital öyküleme çalışmaları yapan Deney 2 grubu öğrencilerinin dijital öyküleme yaklaşımına ve uygulamaya yönelik görüşleri dört ana tema altında verilmiş ve yorumlanmıştır.

4.3.3.1. Dijital Öykülemeye Yönelik Algılar

Deney 2 grubu öğrencilerinin dijital öyküleme çalışmasına yönelik algılarını, bu çalışmanın beğendikleri-beğenmedikleri yönlerini ve diğer etkinliklerden farklılıklarını ortaya koyan görüşleri bu bölümde özetlenmiş ve betimsel olarak yorumlanmıştır.

Dijital öyküleme hakkında bilgi verip, bu çalışmalarda neler yaptığınızı adım adım açıklayınız?

Deney 2 grubu öğrencilerinin bu soruya yönelik görüşleri incelendiğinde, öğrenciler Deney 1 grubu öğrencilerine benzer şekilde dijital öyküleme çalışmasını araştırma yapma, öykü yazma, görselleri toplama, yazı yazma, seslendirme ve müzik ekleme gibi işlemlerden sonra slayt ya da video oluşturma işlemi olarak açıklamışlardır. Öğrencilerin görüşleri dijital öyküleme sürecine yönelik işlemleri iyi kavradıklarını göstermektedir. Bazı öğrencilerin bu konu ile ilgili düşünceleri şu şekildedir:

E.E. “Dijital öykülemede ...bazı konularla ilgili çalışmalar yaptık. ...İlk olarak araştırma yaptım, Word’e yazdım, sonra resimleri indirdim, resimleri Photo Story’ye aktardım. Sonra işte konuşmalarımı yaptım, yazılarımı ekledim. En sonda müzik ekledim ve güzel bir çalışma ortaya çıktı bence.”

A.B. “Önce sizin verdiğiniz kâğıttan bilgiler okudum, özetini çıkardım ve sonra bu bilgiler hakkında öykü yazdım, öyküye uygun olan resimleri internetten indirdim. Resimleri slaytta sıraya koyup ses ve yazılarla zenginleştirerek konuyla ilgili bir video hazırladım.”

T.Ü. “Dijital öyküleme slayt hazırlamanın biraz gelişmiş hali olan animasyon türü bir şey. Bu çalışmalarda sizin bize verdiğiniz belli konu başlıkları ile ilgili dijital öyküleme yaptık. İlk olarak öykümüzü yazıyorduk, daha sonra internetten resimleri araştırıyorduk, bu resimleri düzenleyip konuşma ve ses ekleyip bitiriyorduk.”

Dijital öyküleme etkinliklerinin beğendiğiniz ve beğenmediğiniz yönleri nelerdir?

Deney 2 grubu öğrencilerinin bu soruya yönelik görüşleri incelendiğinde, öğrencilerin dijital öyküleme etkinliklerini genel olarak beğendikleri görülürken, çok az da olsa beğenmedikleri durumlar olduğu görülmüştür. Öğrenciler dijital öyküleme çalışmasında yeni şeyler yapmayı, ses kaydı yapmayı, bunları paylaşmayı, arkadaşlarının yaptıklarını izlemeyi, arkadaşlarından öğrenmeyi beğendiklerini belirtirken, ayrıca derslerin daha zevkli ve eğlenceli hale geldiğini ifade etmişlerdir. Bazı öğrencilerin bu konu ile ilgili düşünceleri şu şekildedir:

A.B. ...başka arkadaşların yaptıklarını izleyerek bir şeyler öğrenmek, benim eksik olduğum benim değinmediğim konuları onlarda görmek çok güzeldi.

E.K. Dersler daha zevkli oluyor. Yaparken insan eğleniyor yani hiç sevmediğin şeyleri yaparken bile çok zevk alıyorsun. Bilgisayarda seslendirme yapmak çok güzel oluyor.

Z.G. Öğrendiğimiz bilgilerle yeni bir şeyler yapma ve paylaşmak çok güzel en çok bu yönünü beğendim...

H.N.G. Beğendiğim yönleri hem çok kolay olması hem de çok eğlenceli olmasıydı.

A.B.S. Beğendiğim yönü fazla bilgi verici olması ve gayet eğlenceli olması çünkü bilgisayarı severim.

Öğrenciler dijital öyküleme çalışmasının beğenmedikleri yönlerini etkinliği yapmak için vakit bulamama, araştırma sürecinin zorluğu, etkinlik kâğıdını okumanın sıkıcı olması ve programdan kaynaklanan hatalar olarak belirtmişlerdir.

Bazı öğrencilerin bu konu ile ilgili düşünceleri şu şekildedir:

E.K. Beğenmediğim yönü ise okul zamanında olunca yapacak vakit bulamıyordum. BİLSEM'e de gidince pek vakit kalmıyordu. Ödevlerimin yoğunluğundan biraz zaman problemim oldu.

E.E. ...Sadece araştırma süreci biraz zor oldu diyebilirim. Bir kâğıda yazıp okumak uzun sürüyordu...

A.A. Dijital öyküleme de beğenmediğim yönü sizin verdiğiniz etkinlik kâğıdını okumaktı. Yani böyle okuma falan sevmiyorum okumayı. Etkinlikleri bize bilgisayarda verseydiniz daha iyi olurdu. Bize e-mail atabilirdiniz. Veya burada projeksiyonda anlatabilirdiniz. Ayrıca kâğıt

üzerinde olunca ben bazen kaybediyordum, ya da nereye koyduğumu bulamıyordum.

H.N.G. Beğenmediğim tek yönü vardı o da yaparken bazen hepsinin silinmesiydi. Bu nedenle hepsini baştan yapmam gerekiyordu.

Bu etkinliklerin Sosyal Bilgiler dersindeki diğer etkinliklerden farklı yönleri nelerdir?

Deney 2 grubu öğrencilerinin bu soruya yönelik görüşleri incelendiğinde, öğrenciler diğer etkinliklerden farklı olarak dijital öyküleme etkinliklerini bilgisayarda yaptıklarını, ezbercilikten farklı, daha aktif ve yeteneklerini kullanarak bir şeyler yaptıklarını belirtmişlerdir. Öğrenciler ayrıca diğer etkinliklerin genellikle kağıt-kalem işi ya da test olduğunu, dijital öykülemede ise bilgisayarda hem eğlendiklerini hem de daha görsel ürünler hazırlayabildiklerini ifade etmişlerdir. Yapılan etkinliğin daha teknolojik ve görsel olmasının öğrendiklerinin daha kalıcı olmasını sağladığını vurgulamışlardır. Bazı öğrencilerin bu konu ile ilgili düşünceleri şu şekildedir:

E.E. Diğer etkinlikler hep yazılıydı, bu ise bilgisayarda yaptığımız tek etkinlikti bence. Bilgisayar üzerinde resimlerle konuşturarak yazı ekleyerek yaptığımız bir şeydi. Diğer etkinliklerde genelde soru çözme testler falan oluyor. Ezbercilikten farklıydı, yeteneklerimizi konuşturuyorduk.

A.B. ...Daha aktif olmamızı sağladı.

D.N.Ç. Dijital öykülemede hem ses hem yazı hem de görsellik var. Derste değişiyor, çoğunlukla hoca anlattığı için görsel olmuyor. Görsel olunca daha kalıcı oluyor bence. Kalem kağıttan çok bilgisayarda bir şeyler yapmak daha eğlenceli oluyor.

A.A. En önemli farkı bence işin içine teknoloji bilgisayar girmesi, böylece daha dikkat çekici oluyor. Teknolojik olunca kafama daha iyi giriyor.

Z.G. Diğer etkinlikleri karton üzerine falan yapıyorduk. Dijital öykülemeyi ise bilgisayarda yapıyoruz. Yapılan örneklerin hareketli olması çok güzel.

4.3.3.2. Dijital Öykülemenin Faydaları ve Etkileri

Deney 2 grubu öğrencilerinin dijital öyküleme çalışmaları sonunda ortaya çıkan faydaların ve etkilerin neler olduğu konusundaki görüşleri bu bölümde özetlenmiş ve betimsel olarak yorumlanmıştır. Bu amaçla e-öyküleme çalışmalarının

derse yönelik tutum ve motivasyonlarına etkisi, zamanı kullanma ve kaynakları araştırmaya etkisi, bu çalışma sonucunda hangi becerilerinin geliştiği ve öğrencilerin bilgisayarda etkinlik hazırlama konusundaki güvenlerine olan etkisi incelenmiş ve öğrenci görüşleri yorumlanmıştır.

Size göre, dijital öyküleme çalışmalarının faydaları nelerdir?

Deney 2 grubu öğrencilerinin bu soruya yönelik görüşleri incelendiğinde, öğrencilerin tamamına yakını Deney 1 grubuna benzer şekilde dijital öyküleme çalışmalarının en önemli faydasının dersi daha iyi anlama ve ders başarısını artırma olduğunu belirtmişlerdir. Dijital öyküleme sürecinde ise ders başarısını arttırmada en önemli faktörlerin araştırma yapma, tekrar etme ve görselleştirme olduğunu vurgulamışlar ve bu sayede konuları daha iyi kavradıklarını belirtmişlerdir. Ayrıca bilgisayar kullanma becerilerinin arttığını ve bilgisayarda bir şeyler yaparak daha iyi öğrendiklerini ifade etmişlerdir. Bazı öğrencilerin bu konu ile ilgili düşünceleri şu şekildedir:

E.E. “Bence faydalıydı, konuyu daha iyi anlamamı sağladı. ...Konuyu araştırırken daha fazla bilgi sahibi oldum. Buda benim derste başarılarımı çok etkiledi...”

D.N.Ç. “Konu tekrarı yapmamızı sağlıyor. Konu tekrarı yapınca daha iyi anlamamızı sağlıyor. Görsel olarak da faydalaniyoruz. Öğrendiklerimiz daha kalıcı oluyor...”

A.B. “Bazen konularda anlayamadığımız karmaşık konular olabiliyor. Omları görsellikle daha kolay anlamamızı sağladı. Daha anlaşılabilir oldu seslerle. ...karmaşık konularda daha etkili oluyor. Okuyarak, yazarak, anlayamadığımız şeyleri izleyerek daha iyi anlayabiliyorum. Buda ders başarımları artırdı.”

A.A. “...Öğrendiğim konuyu bilgisayardan araştırınca konular daha fazla aklımda kaldı. Araştırınca daha iyi öğrendim. Kendim çalışmayı daha fazla seviyorum.”

A.B. “...Derste işlediğimiz konuları daha çabuk kavramamı sağladı. Derste işlediğimiz konuları bu sayede tekrar etmiş oluyordum. Arkadaşlarımda videolarını izlediğimde yeni şeyler öğreniyordum. Bu nedenle ders başarımlarımıza etkisinin olduğunu düşünüyorum.”

Z.G. “Öncelikle bilgisayarda bir şeyler yapma adına beceri kazanıyorsun, hem bunu yaparken öğreniyorsun. Yaparak öğrenmeyi sağlıyor.”

Y.T. "Benim bilgisayarla aram iyi değildir. ...bilgisayarda program kullanarak bir şeyler yapmayı öğrendim. "

Ayrıca bir öğrenci dijital öykülemenin ders başarısı dışında farklı bir faydasına dikkat çemiştir. Öğrenci utangaç biri olduğu için derslere çok katılım sağlayamadığını ama dijital öyküleme yapmaya başlayınca derse katılımının arttığını belirtmiştir.

H.N.G. "...Ayrıca ben utangaç biriyim bu nedenle derslerde çok konuşmuyorum, ama dijital öykü yapmaya başlayınca, işte yani düşüncelerini yazma, video yapma, seslendirme falan bu sayede derse katılımım arttı."

Bir öğrenci ise dijital öyküleme sayesinde bilgisayarı bir oyun ve eğlence aracı olarak görmenin dışında güzel ve farklı şeylerin yapılabileceği bir araç olarak görmeye başladığını ifade etmiştir.

Y.T. "...bilgisayarda çocuklar en çok internete girer ya da oyun oynar, bilgisayar bir oyun aracıdır çocuklara göre. Ama dijital öyküleme ile değişti her şey, sadece oyun oynama değil bilgisayarda güzel şeyler yapılabileceğini gördüm. Mesela ben bazen ders dışı olarak ta yapıyorum. Mesela sevdiğim bir oyuncunu hayatını yaptım."

Dijital öyküleme çalışmaları sizin derse yönelik tutum ve motivasyonunuzu nasıl etkiledi?

Deney 2 grubu öğrencilerinin bu soruya yönelik görüşleri incelendiğinde, öğrencilerin genel olarak dijital öyküleme çalışmalarının derse yönelik tutum ve motivasyonunu olumlu etkilediğini belirtmişlerdir. Tutum ve motivasyonlarındaki bu değişimin nedeni olarak ise bilgisayarda etkinlik yapmanın dersi daha çok sevdirmesi olarak vurgulamışlardır. Özellikle arkadaşlarından daha iyi öykü hazırlamak için daha çok çalışma ihtiyacı hissettiklerini ve bu durumun motivasyonlarını olumlu etkilediğini ifade etmişlerdir. Bazı öğrencilerin bu konu ile ilgili düşünceleri şu şekildedir:

E.K. "Ben geçen yıl Sosyal Bilgiler dersini sadece okuma ile ilgili olduğunu düşünüyordum. Ama bu dönem bilgisayarla da yapılabileceğini fark ettim. Bu nedenle dersi daha çok sevdim. Derste artık fazla sıkılmıyorum. Derse yönelik ilgim arttı. Ayrıca arkadaşlarımdan daha güzel öyküler yapmak için daha çok çalıştım. Bu nedenle motivasyonum arttı diyebilirim."

E.E. “Motivasyonumun arttığını söyleyebilirim, böyle dersi daha iyi dinlemem gerektiğini anladım. Çünkü daha iyi dinlersem o etkinliği daha iyi yapabilecektim. Bu yüzden motivasyonum çok arttı.”

Z.G. “Derse karşı motivasyon olarak etkiledi yani dersi o kadar da kötü geçmiyor. Daha önce çok sevmezdim bu dersi ama şimdi daha zevkli hale geldi. Dersi biraz daha sevdirdiğini söyleyebilirim.”

A.B. “Daha önce derste konu hemen işlense de bitse diye düşünüyordum, şimdi bu konuyu işleyelim bende öykümü hazırlayayım diyorum. Yani derse olan ilgim arttı.”

Bazı öğrenciler ise zaten Sosyal Bilgiler dersini çok sevdiklerini dijital öyküleme çalışmalarının derse karşı ilgilerini çok ta değiştirmedini ancak derste farklı bir etkinlik yapmanın güzel ve eğlenceli olduğunu belirtmişlerdir. Bazı öğrencilerin bu konu ile ilgili düşünceleri şu şekildedir:

A.C.K. “Sosyal bilgiler dersi gerçekten benim çok sevdiğim bir ders. Ama yani bu dijital öyküleme sosyal bilgiler dersine olan sevgimi, ilgimi çok etkilemedi. Seviyordum, yine seviyorum. ..Ama hiçbir derste yapmadığımız bir şeyi Sosyal Bilgiler dersinde yapmış olduk. Bu da dersin biraz daha eğlenceli olmasını sağladı diyebilirim.

D.N.Ç. “Zaten sosyal bilgileri çok seviyordum, çok fazla bir şey değişmedi ama derste farklı bir etkinlik yapmak güzeldi.”

Ayrıca daha öncede belirtildiği gibi bir öğrenci utangaç olduğunu ama dijital öyküleme sayesinde derse daha aktif katılım gösterdiğini bu sayede dersi daha çok sevdiğini ve derse karşı motive olduğunu belirtmiştir.

H.N.G. “Daha öncede dediğim gibi biraz utangaç biriyim, ama dijital öyküleme sayesinde derse daha aktif katıldığımı söyleyebilirim. Bu sayede dersi daha çok sevdim. Derse karşı motivasyonum arttı.”

Dijital öyküleme çalışmalarında zamanı kullanma ve kaynakları araştırma konusunda neler yaşadınız?

Deney 2 grubu öğrencilerinin bu soruya yönelik görüşleri incelendiğinde, öğrenciler genel olarak dijital öyküleme etkinlikleri için verilen zamanın yeterli olduğunu ve gerekli kaynakları bulmada zorlanmadıklarını belirtmişlerdir. Ancak öğrencilerin özellikle kaynakları bulma ve kullanmada zamanı kullanmaya göre daha rahat oldukları ortaya çıkmış ve USB belleklerde verilen program ve dokümanların

faydalı olduğu anlaşılmıştır. Bazı öğrencilerin bu konu ile ilgili düşünceleri şu şekildedir:

E.E. Zamanda pek bir sıkıntı yaşamadım, zamanımı aldı ama bence zevkliydi. Etkinlikler için verilen süre bence yeterliydi. Zaten günlük yarım saat ayırmamız yetiyordu. Kaynakları zaten internetten buldum. Arada Sosyal Bilgiler ders kitabını da kullandım. Kendi bilgilerimi katarak düzenledim.

Y.T. Zaman olarak çok rahattı resmen bir etkinliğe 2-3 hafta süre verdiniz. Zaman konusunda bir sıkıntımız yoktu. Kaynaklar konusunda ise sizin gerçekten çok yardımınız oldu. Özellikle Flash bellekler, içindeki programlar, verdiğiniz kaynaklar. Kaynaklarda bir problem olmadığını düşünüyorum.

A.A. Etkinliklerin zaten belirli bir müddeti vardı. İlk önce internetten bilgileri araştırdım. Bu bilgilerden resimleri topladım sonra onun olduğu şeyleri yazıları yazdım sonra müzik koydum öyle yani. Süre yetti yani hatta artıyor.

Bazı öğrenciler ise zaman konusunda bazı nedenlerden dolayı sıkıntı yaşadıklarını belirtmişlerdir. Bu nedenlerin başında ise diğer derslerde verilen ödevlerin ve okulda yapılan deneme sınavlarının çok olması vurgulanmıştır.

A.C.K. “Zaman bence yeterli değildi çünkü diğer derslerin ödevleri de oluyordu. Sadece dijital öküleme ödevleri yoktu bizim için diğer ödevleri de yapmamız gerekiyordu. Bu nedenle ben genelde yetiştiremedim. Biraz geç vermek zorunda kaldım.”

T.Ü. “Okulda yapılan deneme sınavlarının çok olması zaman olarak beni çok kısıtlıyordu, ama etkinlikleri zamanında yetiştirebildim. Kaynak konusunda internet işimi çok kolaylaştırdı. Bu yüzden fazla bir zorluk yaşamadım.”

Bir öğrenci ise başlarda zaman sıkıntısı yaşamadığını ancak baharın gelmesi ve okulun tatile girmesi yaklaştıkça etkinlikleri yapma konusunda konsantrasyonunun azaldığını vurgulamıştır.

M.S.K. “Bence ilk üç etkinlikte zaman çok iyiydi sonraki etkinliklerde daha az zaman ayırabildim. Galiba okulun bitmesi yaklaşıncaya oldu. Bahar gelince derslere de ilgi azalıyor biraz...”

Dijital öyküleme çalışmalarının hangi becerilerinizi geliştirdiğini düşünüyorsunuz?

Deney 2 grubu öğrencilerinin bu soruya yönelik görüşleri incelendiğinde, öğrenciler dijital öyküleme etkinlikleri sayesinde genel olarak araştırma becerilerinin ve bilgisayar kullanma becerilerinin geliştiğini belirtmişlerdir. Ayrıca yardımlaşma becerisi, elde etikleri bilgileri ve resimleri daha iyi yorumlama ve kullanabilme becerisi, yazma ve konuşma becerisi kazandıklarını vurgulamışlardır. Bazı öğrencilerin bu konu ile ilgili düşünceleri şu şekildedir:

M.S.K. “En fazla teknoloji yani bilgisayar, ondan sonra araştırma becerileri, dil becerileri gibi mesela ben ilk etkinliği yaptığım zaman arkadaşlarım yaptığım seslendirmeden dolayı beni tebrik etti, dil becerisini geliştirdiğini düşünüyorum. Ayrıca yardımlaşmamız gelişti, bazı arkadaşlarım benden yardım istedi etkinlikleri yapma konusunda, benim yardımlarım oldu...”

A.B. “...Görselleri daha iyi anlıyorum artık, bakınca daha iyi düşünebiliyorum, arka plandaki düşünceleri anlayabiliyorum. Ayrıca seslendirme yaparken daha düzgün konuşmaya, daha düzgün telaffuz etmeye çalışıyorum.”

Y.T. “Özellikle öykü yazma benim yazma becerimi geliştirdi. Kurduğum cümleleri özenle yazmaya çalıştım. Arkadaşlarımın önünde öykünün okunması kendime güvenimi arttırdı...”

A.B. “Özellikle teknoloji kullanma konusunda daha iyi hale geldiğimizi düşünüyorum. Araştırma yaparken interneti daha iyi kullanmayı öğrendim. Özellikle resim indirmeyi öğrenmem çok iyi oldu.”

Z.G. “Öykü yazma sürecinde yazdığım öyküleri düzenlemek güzeldi. Üzerinde uğraştıkça daha güzel şeyler yapabildiğimi fark ettim. Okurken sesimin kötü çıktığını düşünüyordum ama seslendirme yaptıktan sonra öyküyü seyredince güzel olduğunu düşündüm. Ayrıca bilgisayarda sadece internete girmek için kullanırken bu sayede bilgisayar programları hakkında da bilgim oldu.”

Dijital öyküleme etkinliklerinden önce bilgisayar kullanarak etkinlik hazırlama konusunda kendinize güveniniz nasıldı? Sonra nasıl oldu? Neden?

Deney 2 grubu öğrencilerinin bu soruya yönelik görüşleri incelendiğinde, öğrenciler dijital öyküleme etkinliklerinin bilgisayarda etkinlik hazırlama konusunda kendilerine olan güvenlerini arttırdığını belirtmiştir. Bazı öğrencilerin bu konu ile ilgili düşünceleri şu şekildedir:

“Y.T. ...benim bilgisayarda daha önce etkinlik hazırlama konusunda kendime güvenim sıfırdı. Bu konuda kesinlikle bir artış oldu. Çok faydalı oldu bana.”

“E.K. Ya ilk önce bilgisayarı çöktürüm diye korkuyordum. Şimdi artık öyle bir korkum yok çünkü o programı nerdeyse ezberledim. O yüzden pek korkum olmuyor. Kendime güvenim arttı.”

“Z.G. İlk başlarda ben bunu yapamam diyordum ama sonraları yapabildiğimi gördüm. Böylece bilgisayarda biraz daha güvenim geldi. Bunda azıcık eğlenceli olması da etkili oldu diyebilirim. Oraya bir şeyler yapmak iyiydi, “yapabiliyormuşum” dedim. Zaten bilgisayar hakkında çok bilgim yoktu bir programla da olsa bir şeyler öğrendiğimi düşünüyorum.”

“T.Ü. İlk başlarda nasıl hazırlayacağım diye düşünüyordum ancak şimdi dijital öyküleme yapmak daha kolay geliyor. Kendime daha çok güven geldi. Dijital öyküleme bu konuda baya bir yardım sağladı.”

“A.B. Daha öncede kendime gayet güveniyordum. Eee. Bu etkinlikleri yaptıktan sonra bilgisayarın daha da gelişti, daha hızlı yazmaya başladım.”

4.3.3.3. Dijital Öykülemede Yöntemsel Farklılıklar

Deney 2 grubu öğrencilerinin dijital öyküleme çalışmalarının bilgisayar programı ile yapılması ve bu programlar ile ilgili görüşleri bu bölümde özetlenmiş ve betimsel olarak yorumlanmıştır.

Dijital öyküleme çalışması yaparken bilgisayarda hangi programı (Photo Story, Movie Maker) kullanmayı tercih etiniz? Neden?

Deney 2 grubu öğrencilerinin bu soruya yönelik görüşleri incelendiğinde, öğrencilerin her iki programı da kullanmayı denedikleri ancak kolay ve kullanışlı geldiği için “Photo Story” programını tercih ettikleri anlaşılmaktadır. Bazı öğrencilerin bu konu ile ilgili düşünceleri şu şekildedir:

E.E. “Ben Photo Story’yi kullandım. Çünkü bana en yakın o geldi en kolayı da oydu bence, kolaylık çok önemli, mesela siz bize Movie Makeri da göstermiştiniz ben anlayamadım onu. Photo Story bana daha yakın geldi ve daha kolaydı.”

Y.T. “Bir kere Movie Maker kullandım, diğerlerinde Photo Story programını kullandım. Çünkü Photo Story Movie Maker’a göre daha kolay ve daha zevkli geldi...”

A.B. “Photo Story’yi tercih ettim. Diğer programlar daha profesyonelce daha karmaşık zor göründü gözüme. Photo Story bence en kolayıydı ve daha iyi oluyordu bence.”

Z.G. “Photo Story’yi kullandım çünkü daha kolay, hem kolay hem daha kullanışlı, ben zor şeyleri yapamıyorum o kolay olduğu için onu tercih ettim.”

Dijital öyküleme çalışmalarında kullandığınız programların artıları veya eksileri nelerdir? Sizce bu programlar daha kullanışlı nasıl olabilir?

Deney 2 grubu öğrencilerinin bu soruya yönelik görüşleri incelendiğinde, öğrenciler “Photo Story” programının kolay ve Türkçe olmasının iyi olduğunu, ancak programın yeteneklerinin sınırlı olduğunu belirtmişlerdir. Programın daha kullanışlı olabilmesi için bilgiye, resimlere ulaştıracak ve söylenenleri yazıya dökerek eklentiler olabileceği gibi daha fazla animasyon-efekt olmasının gerektiğini ifade etmişlerdir. Bazı öğrencilerin bu konu ile ilgili düşünceleri şu şekildedir:

E.K. “...Program bence kullanışlı ama daha fazla özellik eklenebilir mesela ben siz anlatırken şey diye düşünmüştüm mesela kenarında şarkı indir diye bir bölüm vardır sanmıştım. Ama öyle bir şey yoktu. Bilgiye ve resimlere ulaştırabilecek özellikler eklense güzel olurdu.”

T.Ü. “Ben sadece Photo Story’yi kullandım çünkü daha kolay ve basitti ama diğerlerine göre dijital öyküleme hazırlaması için daha iyiydi. Ancak daha gelişmiş bir teknoloji olabilirdi. Çok basit bir program, daha çok animasyon olabilirdi ama yine de kullanması kolay bir program.”

A.B. “Photo Story’nin Türkçe olması önemliydi. Kullanımı kolaydı. Yapmamız gerekenlerin sorarak adım adım ilerlemesi ve yönlendirmesi işimizi kolaylaştırıyordu. Bizim söylediklerimiz yazıya dökme özelliği olsa daha iyi olurdu. Klavyede yazmak yerine direk söylediğimizde yazıya dökebilirdi.”

H.N.G. “Photo Story’nin eksiklikleri fazla. Çok az yapılabilecek şeyler var içinde. Mesela sadece resme müzik koyuyoruz, ses kaydı yapıyoruz. Daha farklı ve daha güzel şeyler yapılabilir.”

Dijital öyküleme çalışmaları internette sınıfınıza ait bir web sitesi üzerinden yapılırsa ve burada yayınlansa nasıl olurdu? Bu konudaki düşünceleriniz nelerdir?

Aslında bu araştırma kapsamında Web tabanlı bir uygulama deneyimi yaşamayan Deney 2 grubu öğrencilerine böyle bir sorunun sorulmasının çok uygun olmayacağı düşünülse de öğrencilerin bu konudaki algılarını ortaya koymak

amacıyla bu soru sorulmuştur. Deney 2 grubu öğrencilerinin bu soruya yönelik görüşleri incelendiğinde, öğrenciler sınıfa ait bir web sitesi olmasının daha iyi olacağını belirtmişlerdir. Ayrıca, hazırladıkları öyküleri web sitesinde paylaşabileceklerini, bu sayede istedikleri zaman izleyebileceklerini, arkadaşlarının öykülerini izleyip onlardan örnek alabileceklerini, grup çalışmasının daha kolay olabileceğini, daha çok iletişim ve etkileşim sağlayabileceklerini belirtirken böyle bir web sitesinin daha eğlenceli ve motive edici olabileceğini ifade etmişlerdir. Bazı öğrencilerin bu konu ile ilgili düşünceleri şu şekildedir:

A.A. “Bence daha iyi olurdu. Yaptıklarımızı web sitesinden paylaşabilirdik Youtube gibi. Hem arkadaşlarımıza gösterebilirdik yani derse gelmeden öncede. İsteyen istediği zaman izleme imkânı bulurdu, iyi olurdu. Mesela akşam ödevimizi yaparken herkesinkini görüp onlardan örnek alabilirdik.”

A.B. “...İstediğim zaman arkadaşlarımın öykülerini seyredebilirdim. Şimdi sadece sınıfta açıp seyre ediyoruz ama ben eve gittiğimde her şeyi unutmuş oluyorum. Web üzerinden olsaydı eve gittiğimde arkadaşlarımın yaptıklarını izlerdim...”

H.N.G. “Web sitesi üzerinden yapsak daha eğlenceli olur bence. Hem web sitesi üzerinden arkadaşlarımızla konuşuruz, nasıl ve ne yapacağımıza ortak bir karar verebiliriz. ... grup çalışması daha kolay olurdu sanırım. Birde benim gibi utangaç olan ve derste çekinen kişiler için web sitesi üzerinden konuşmak daha iyi ve eğlenceli olabilir.”

E.K. “Ben daha çok eğlenirdim neden dersiniz çünkü kendinize ait bir site kendiniz videolarınızı koyuyorsunuz...”

T.Ü. “Web sitemiz olsaydı bizi daha çok motive edebilirdi.”

4.3.3.4. Gelecek Uygulamalara Yönelik Düşünceler

Deney 2 grubu öğrencilerinin dijital öyküleme çalışmasının diğer derslerde de yapılıp yapılamayacağı ve grup çalışmasının uygun olup olmadığı konusundaki görüşleri bu bölümde özetlenmiş ve betimsel olarak yorumlanmıştır.

Sizce, dijital öyküleme çalışmaları diğer derslerde de yapılırsa nasıl olurdu?

Deney 2 grubu öğrencilerinin bu soruya yönelik görüşleri incelendiğinde, öğrenciler “Sosyal Bilgiler” dersinin dijital öyküleme çalışmaları için uygun olduğunu, bu ders dışında en çok “Fen ve Teknoloji” (8 kez) dersinde bu çalışmayı yapmak istediklerini belirtmişlerdir. Öğrenciler görseller açısından Fen ve Teknoloji

dersinin zengin olması nedeniyle uygun olacağını ifade etmişlerdir. Ayrıca bazı öğrenciler Matematik dersinde de dijital öyküleme çalışması yapmak isterken bazıları matematik dersinin çokta uygun bir ders olmadığını belirtmiştir. Bazı öğrencilerin bu konu ile ilgili düşünceleri şu şekildedir:

A.B. "Bazı derslerde olabilir. Matematik dersinde olmayacağını düşünüyorum çünkü işlemler konu anlatılmaz gibi geliyor. Sosyal hayatın kendisi anlatılacak çok şey var. ...fen ve sosyal olabilir."

A.C.K. "Bu çalışmalarını matematik hariç diğer derslerde de yapmak isterim. Matematikte zor olur bence bu çalışma. Zaten zor bir ders. Bence Fen de daha etkili olabilir. Okuyup yapabileceğimiz ve görseller konusunda daha iyi bir ders diye düşünüyorum."

H.N.G. "Fen dersinde yapmak isterim. Çünkü resimler daha kolay bulunur. Matematikte olmaz sanırım daha çok işlem gerektiren konular var..."

Y.T. "...Mesela Fen dersinde bir canlının hayatını inceleyebilirdim, memeliler olsun, sürüngenler olsun".

T.Ü. "Diğer derslerde de dijital öyküleme yapmak isterdim. ...Matematik dersinde olsa iyi olurdu. Mesela, soruların çözümü animasyonlarla anlatılabilirdi."

Dijital öyküleme etkinliklerini arkadaşlarıyla grup çalışması şeklinde yapmış olsan nasıl olurdu?

Deney 2 grubu öğrencilerinin bu soruya yönelik görüşleri incelendiğinde, öğrencilerin büyük çoğunluğunu dijital öyküleme çalışmalarında grup çalışması yapmayı tercih etmedikleri anlaşılmaktadır. Bunun nedeni olarak ise, öğrenciler grup çalışmasının aralarında karışıklığa sebep olduğunu, grup içinde görev dağılımı yapmanın sıkıntıları olduğunu, bazı öğrencilerin verilen görevini yerine getirmediklerini ve grup üyelerinin toplanması konusunda sıkıntı yaşadıklarını belirtmişlerdir. Bazı öğrencilerin bu konu ile ilgili düşünceleri şu şekildedir:

Y.T. "...Grup çalışması uygun değil niye dersiniz arkadaşlar arasında çok sorumsuzlar var, bazı arkadaşların hakkı yenirdi. ...Bazıları daha fazla çalışırdı ama hakkı yenirdi. Çok örneği var bunun, daha önce çok yaşadım bunu. Mesela biz geçen sene bilgisayar dersinde bir gazete hazırlıyorduk çalışmanın çoğunu ben yaptığım halde herkes aynı puanı aldı. Çok kötüydü."

T.Ü. “Çok karışıklık olurdu, çünkü herkesin isteği farklı, herkesin getirmek istediği farklı bu yüzden çok büyük bir karışıklık olurdu. Daha önce yaptığımız çalışmalarda da genelde böyle oldu. Dijital öyküleme çalışmalarında da olmazdı...”

E.E. “Ben grup çalışmalarını yapamıyorum çünkü birbirimizin evine gidemiyoruz. Çok karşılaşmıyoruz. Bu yüzden iyi olmuyor bence bireysel olması daha iyi oldu.”

H.N.G. “Grup çalışması halinde yapsak belki daha eğlenceli olabilirdi ama ben grup çalışması şeklinde yapılan etkinliklerden pek hoşlanmıyorum.”

Bazı öğrenciler ise grup çalışmasının daha eğlenceli olabileceğini, görev paylaşımı açısından daha iyi olabileceğini ve daha fazla sorumluluk alabileceklerini ancak grup çalışması için daha uzun süre verilmesi gerektiğini vurgulamışlardır. Bazı öğrencilerin bu konu ile ilgili düşünceleri şu şekildedir:

A.C.K. Daha eğlenceli olabilirdi. Kesinlikle daha eğlenceli olurdu da yalnız bu sefer hafta süresi bence birazcık daha katlanması gerekirdi. Çünkü bizim o arkadaşlarla beraber bir araya gelmemiz gerekiyor. Bunun içinde zamanımızın olması gerekiyordu. Diğer derslerin yoğunluğunu da bakar bu durum.

M.S.K. “Grup çalışması yapsaydım, biri resim bulurdu, seslendirmeyi hep beraber yapardık değişik değişik mesela ilk konunun seslendirmesini ben yapardım diğer bir arkadaş ikinci konunun seslendirmesini yapardı. Müzik seçiminde hep beraber karar alırdık. Bence daha iyi olurdu...”

Z.G. Grup çalışmasında daha fazla sorumluluk alabilirdim. Tek başıma yapınca sürekli bir sonraki güne erteliyorum. Ama arkadaşlarımla yapsaydım eğer bir grupla. Arkadaşlarım arasında da mutlaka daha yönetici bir kişi çıkar ve görev dağılımı yapar. Daha iyi olurdu.

BÖLÜM V

TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu araştırmada bilgisayar tabanlı ve web tabanlı dijital öyküleme çalışmalarının ilköğretimde etkilerinin ortaya konulması amacıyla 6. sınıf Sosyal Bilgiler dersi kapsamında gerçekleştirilen dijital öyküleme etkinliklerinin öğrencilerin akademik başarılarına, derse yönelik tutumlarına, motivasyonlarına ve öğrenme stratejileri kullanımlarına etkisi incelenmiştir. Bu bölümde araştırma sonunda ortaya çıkan nicel ve nitel bulgular yorumlanmış ve ilgili literatüre dayalı olarak tartışılmıştır. Ayrıca araştırmanın sonuçlarına dayalı olarak öneriler getirilmiştir.

5.1. Yorum ve Tartışma

5.1.1. Akademik Başarıya İlişkin Yorum ve Tartışma

Araştırma kapsamında dijital öyküleme etkinlikleri gerçekleştiren deney grupları ile sadece ders programını uygulayan kontrol grubunun deneysel uygulama sonunda akademik başarıları açısından aralarında anlamlı bir farklılık olup olmadığı incelenmiştir. Deneysel uygulama sonunda tüm grupların akademik başarı testi puanları artarken, deney gruplarında gözlenen artış kontrol grubuna göre daha fazla olmuştur. Deneysel uygulama öncesinde deney ve kontrol grupları arasında ön-test akademik başarı puanlarına göre anlamlı bir fark çıkmazken, deneysel uygulamanın sonunda elde edilen son-test puanlarına göre deney grupları lehine anlamlı bir farklılık ortaya çıkmıştır. Web tabanlı dijital öyküleme etkinlikleri gerçekleştiren Deney 1 grubunun, bilgisayar tabanlı dijital öyküleme etkinlikleri gerçekleştiren Deney 2 grubu ve sadece ders programını uygulayan Kontrol grubuna göre daha başarılı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Deney 2 grubu ise Kontrol grubuna göre daha başarılı olmuştur. Bu sonuca göre bilgisayar tabanlı dijital öyküleme çalışmalarının ders başarısını arttırmada olumlu etkisinin olduğu görülürken, web tabanlı dijital öyküleme çalışmalarının ders başarısını arttırmada daha etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. İlgili literatürde dijital öyküleme çalışmalarının öğrencilerin Fen dersine

(Hung vd., 2012) ve İngilizce dersine yönelik akademik başarılarını (Yang & Wu, 2012) arttırdığını gösteren çalışmalar bulunmaktadır. Ayrıca birçok kaynak dijital öyküleme çalışmalarının öğrencilerin öğrenme sürecine aktif katılımlarını sağlayarak anlamlı öğrenmelerini arttırdığını ve öğrencilerin geleneksel yaklaşımlardan sağladıkları faydalardan daha fazlasını bu çalışmalar ile sağladığını göstermektedir (Barret, 2006; Burmark, 2004; Figg & McCartney, 2010; Jenkins & Lonsdale, 2007; Ohler, 2008; Robin, 2006, 2008; Wang & Zhan, 2010; Yoon, 2013)

Benzer şekilde ders öğretmeni dijital öyküleme çalışmalarının en önemli faydasının ders başarısını artırması olarak belirtmiştir. Bunun en önemli nedeninin ise öğrencilerin bireysel olarak kendilerinin araştırma yapması, yaparak yaşayarak ortaya bir şeyler koyması olduğunu vurgulamıştır. Öğretmene göre web tabanlı dijital öyküleme etkinlikleri gerçekleştiren Deney 1 grubunun ders başarısının, Deney 2 ve Kontrol grubuna göre daha fazla olmasının nedeni web sitesinin iletişim, etkileşim, paylaşım, yardımlaşma ve değerlendirme açısından daha etkili olması ve öğrencilerin motivasyonunu olumlu yönde daha çok etkilemesidir. Deney 1 ve Deney 2 grubunda yer alan öğrenciler de dijital öyküleme çalışmalarının en önemli faydasının dersi daha iyi anlamayı sağlaması ve ders başarısını artırması olarak belirtmişlerdir. Ders başarısını arttırmada en önemli faktörlerin ise araştırma yapma, tekrar etme ve görselleştirme olduğunu vurgulamışlar ve öğrendiklerini derinlemesine pekiştirerek konuları daha iyi anladıklarını ifade etmişlerdir. Benzer şekilde Burmark (2004) öğrencilerin bilgiyi elde etmesinde, yeni fikirler ortaya koymasında ve bilgilerini düzenlemesinde dijital öykülemenin etkili bir yaklaşım olduğunu ve bu sayede öğrencilerin konuyu daha iyi anladıklarını ifade etmektedir. Ayrıca yazılı metinlere görsellerin eklenmesinin öğrencilerin kavrama düzeylerini arttırdığını belirtmektedir. Wang ve Zhan (2010) ise derslerinde dijital öyküleme çalışması yapan öğrencilerin ders içeriğini daha kolay ve anlamlı bir şekilde hatırladıklarını ve gelecekte bu bilgilerini daha kolay kullanabildiklerini ortaya koymuştur.

5.1.2. Derse Yönelik Tutuma İlişkin Yorum ve Tartışma

Araştırma kapsamında dijital öyküleme etkinlikleri gerçekleştiren deney grupları ile sadece ders programını uygulayan kontrol grubunun deneysel uygulama sonunda Sosyal Bilgiler dersine yönelik tutumları açısından aralarında anlamlı bir

farklılık olup olmadığı incelenmiştir. Deneysel uygulama sonunda kontrol grubunun derse yönelik tutum puanlarının ortalamasında çok küçük bir değişiklik olurken, deney gruplarının puanlarında ise ciddi bir artış olmuştur. Deneysel uygulama öncesinde deney ve kontrol grupları arasında ön-test tutum puanlarına göre anlamlı bir fark çıkmazken, deneysel uygulamanın sonunda elde edilen son-test puanlarına göre deney grupları lehine anlamlı bir farklılık ortaya çıkmıştır. Web tabanlı dijital öyküleme etkinlikleri gerçekleştiren Deney 1 grubu ve bilgisayar tabanlı dijital öyküleme etkinlikleri gerçekleştiren Deney 2 grubu öğrencilerinin sadece ders programını uygulayan Kontrol grubu öğrencilerine göre derse yönelik tutumları daha fazla artmıştır. İlgili literatürde dijital öyküleme çalışmalarının öğrencilerin derse yönelik ilgi ve tutumlarını arttırdığını gösteren çalışmalar bulunmaktadır (Ballast vd., 2008; Figg & McCartney, 2010; Hung vd., 2012; Paull, 2002; Salpeter, 2005; Yang & Wu, 2012; Yoon, 2013).

Ders öğretmeni dijital öyküleme çalışmalarının öğrencilerin derse yönelik tutumlarını genel olarak olumlu etkilediğini belirtmiştir. Benzer şekilde Deney 1 ve Deney 2 grubunda yer alan öğrenciler de dijital öyküleme çalışmalarının derse yönelik tutumlarını olumlu yönde etkilediğini ifade etmişlerdir. Deney 1 grubu öğrencileri web sitesinin sağladığı iletişim ve etkileşimin dersi daha eğlenceli hale getirdiğini, Deney 2 grubu öğrencileri ise bilgisayarda etkinlik yapmanın dersi daha çok sevdiğini belirtmiştir. Benzer şekilde ilgili literatürde, dijital öyküleme etkinliklerinin günümüz öğrencilerinin derse yönelik dikkat ve ilgilerini arttırdığı belirtilmektedir (Robin, 2006; Yoon, 2013). Ayrıca öğretmen web tabanlı dijital öyküleme grubundaki öğrencilerin e-öyküleme yorum yazabilmesinin, puan verebilmesinin ve değerlendirebilmesinin dijital öyküleme çalışmasına yönelik ilgilerini daha çok arttırdığını ve daha iyi yapmalarını sağladığını belirtmiştir. Bu durum e-öyküleme ortamının öğrencilerin aktif katılımını arttırdığı ve bunun sonucunda öğrencilerin öyküleme çalışmalarına daha çok ilgi gösterdiklerini ortaya koymaktadır.

5.1.3. Motivasyonel İnançlara İlişkin Yorum ve Tartışma

Araştırma kapsamında dijital öyküleme etkinlikleri gerçekleştiren deney grupları ile sadece ders programını uygulayan kontrol grubunun deneysel uygulama

sonunda derse yönelik motivasyonel inançları açısından aralarında anlamlı bir farklılık olup olmadığı incelenmiştir. Deneysel uygulama sonunda grupların derse yönelik motivasyonel inanç puanları tüm boyutlarda artarken, deney gruplarında gözlenen artış kontrol grubuna göre çok daha fazla olmuştur. Deney ve kontrol gruplarının ön-test puanlarına göre motivasyonel inançlara yönelik düzeltilmiş son-test ortalama puanları arasında bütüncül olarak deney grupları lehine anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür. Bu sonuca göre, dijital öyküleme etkinlikleri öğrencilerin Sosyal Bilgiler dersine yönelik motivasyonel inançlarını anlamlı bir şekilde arttırmaktadır. İlgili literatürde dijital öyküleme etkinliklerinin derse yönelik motivasyonu arttırdığını gösteren çalışmalar bulunmaktadır (Hung vd., 2012; Robin, 2006; Wang & Zhan, 2010; Yang & Wu, 2012). Miller'e (2009) göre dijital öyküleme öğrencilerin motivasyonlarını arttırmakta ve öğrenme deneyimlerinin kişiselleştirilmesini sağlamaktadır. Benzer şekilde ders öğretmeni de dijital öyküleme çalışmalarının derse yönelik motivasyonu olumlu etkilediğini belirtmiştir. Öğretmen özellikle web ortamında sürekli bir dönüt ve değerlendirme olması nedeniyle web tabanlı dijital öyküleme grubundaki öğrencilerin motivasyonunun daha yüksek olduğunu vurgulamıştır. Gülbahar'a (2009) göre çevrimiçi öğrenme ortamına katılan öğrencilerin sadece yüz-yüze eğitim alan öğrencilere göre motivasyonları daha yüksek olmaktadır. Deney gruplarında yer alan öğrencilerde dijital öyküleme çalışmalarının derse yönelik motivasyonlarını olumlu yönde etkilediğini belirtmişlerdir. Motivasyonlarındaki bu değişimin nedeni olarak, Deney 1 grubu öğrencileri web sitesinin sağladığı iletişim ve etkileşimin dersi daha eğlenceli hale getirmesi olarak, Deney 2 grubu öğrencileri ise bilgisayarda etkinlik yapmanın dersi daha çok sevdirmesi olarak ifade etmişlerdir. İlgili literatürde geleneksel öykü yazma sürecinden farklı olarak dijital öyküleme sürecinde teknolojinin bir araç olarak kullanılmasının öğrencilerin motivasyonlarını arttırdığı belirtilmektedir (Ballast vd., 2008; Behmer vd., 2006; Figg & McCartney, 2010).

Deneysel uygulamanın motivasyonel inançlar alt boyutları üzerindeki etkisi ayrı ayrı incelendiğinde ise web tabanlı dijital öyküleme etkinliklerinin dışsal hedef yönelimi ve görev değeri açısından bilgisayar tabanlı dijital öyküleme etkinliklerine göre daha etkili olduğu, içsel hedef yönelimi ve öz-yeterlik algısı açısından ise benzer etkiye sahip olduğu söylenebilir. Deneysel uygulama sonunda deney

gruplarının derse yönelik içsel motivasyonlarının kontrol grubuna göre anlamlı olarak daha çok arttığı ortaya çıkmıştır. Benzer şekilde öğretmen öğrencilerin dijital öyküleme etkinliklerini sevdiğini ve bu durumun öğrencilerin derse olan ilgilerinin arttırdığını belirtmiştir. Ayrıca bazı utangaç öğrencilerin dijital öyküleme çalışmaları sayesinde derse katılımlarının arttığı, bu sayede dersi daha çok sevdikleri ve derse karşı motive oldukları ortaya çıkmıştır. Web tabanlı dijital öyküleme grubundaki bazı öğrenciler e-öyküleme etkinliklerinin diğer etkinliklerden farklı olarak internet üzerinden yapıldığını ve diğer etkinliklere göre daha eğlenceli, daha teknolojik, daha modern ve daha öğretici olduğunu belirtmişlerdir. Bu durumun öğrencileri web tabanlı dijital öyküleme etkinliklerine karşı daha çok motive ettiği anlaşılmaktadır. Ayrıca dijital öyküleme etkinlikleri sayesinde kendi başlarına bir şeyler hazırladıklarını, bilgilerini daha iyi kullanarak ortaya daha görsel ve hareketli ürünler koyduklarını belirtmişlerdir. Öğrencilerin dijital öyküleme çalışmaları sonucunda öğrendikleri bilgilerin faydalı olduğunu ve bu bilgileri başka konularda kullanabildiklerini görmeleri motivasyonlarına olumlu bir şekilde etkilemektedir (Robin, 2006; Smeda vd., 2010). Benzer şekilde Bransford, Brown ve Cocking (2000) öğrendiklerinin yararlı olduğunu, bu bilgilerini başka şeylerde kullanabildiklerini ve ortaya yeni bir ürün koyduklarını gören öğrencilerin daha çok motive olduklarını belirtmektedir. Sonuç olarak dijital öyküleme etkinliklerinin öğrencilerin derse ve uygulamaya yönelik içsel motivasyonlarını olumlu olarak etkilediği söylenebilir.

DeneySEL uygulama sonunda web tabanlı dijital öyküleme grubunun dışsal motivasyonunun, bilgisayar tabanlı dijital öyküleme grubu ve kontrol grubuna göre, bilgisayar tabanlı dijital öyküleme grubunun ise kontrol grubuna göre anlamlı olarak daha yüksek olduğu ortaya çıkmıştır. Dijital öyküleme gruplarında yer alan öğrenciler özellikle arkadaşlarının çalışmalarını gördükçe daha iyi öykü hazırlamak için daha çok çalışma ihtiyacı hissettiklerini ve bu durumun motivasyonlarını olumlu etkilediğini ifade etmişlerdir. Benzer şekilde öğretmen dijital öyküleme etkinliklerinin öğrencilerin derse yönelik motivasyonlarını arttırdığını belirtirken, e-öyküleme web sitesinin motivasyonu daha olumlu etkilediğini belirtmiştir. Web sitesi üzerinde öğrencilerin yaptıkları ürünleri paylaşabilmeleri, yorum yazabilmeleri ve puan verebilmeleri öğrencilerin birbirlerinden daha çok etkilenmesini sağlamış ve

aralarındaki rekabeti arttırmıştır. Öğrencilerin hazırladıkları e-öykülere yönelik birbirlerine karşı verdikleri dönüt ve değerlendirmenin öğretmenin verdiğiinden daha etkili ve faydalı olduğu görülmüştür. Özellikle öğrencilerin arkadaşları arasında daha iyi olmak, daha çok izlenmek ve daha çok puan almak için birbirlerine yaptıkları dönüt ve değerlendirmeyi daha çok dikkate aldıkları ortaya çıkmıştır. Bu durum dijital öyküleme sürecinde öğrencilerin dışsal motivasyonlarının arttığını, ancak web ortamının sağladığı bazı avantajlar nedeniyle bu artışın web tabanlı dijital öyküleme grubunda daha fazla olduğunu ortaya koymaktadır. Standley'e (2003) göre öğrencilerin hazırladıkları dijital öykülerinin çevrim içi ortamda yayınlanacağını ve diğer öğrenciler tarafından izleneceğini bilmeleri, onların motivasyonlarını arttırmakta, en iyi çalışmayı yapmak için ilgi ve yeteneklerini daha fazla kullanmaya teşvik etmektedir. Yang ve Wu (2011) teknolojik açıdan zengin sınıf ortamlarının öğrencilerin motivasyon ve performanslarını arttırdığını belirtmektedir. Benzer şekilde web teknolojileri ile desteklenen öğrenme ortamları öğrencilerin dışsal olarak dönüt ve değerlendirme almasını kolaylaştırarak öğrenmenin daha etkili olmasının sağlamaktadır (Shih, 2010).

Web tabanlı dijital öyküleme grubunun derse yönelik görev değerinin bilgisayar tabanlı dijital öyküleme ve kontrol grubuna göre daha yüksek olduğu, yani derse gösterdikleri ilgi, verdikleri önem ve dersten bekledikleri faydanın daha fazla olduğu ortaya çıkmıştır. Benzer şekilde Yang ve Wu (2012) yaptıkları çalışmada dijital öyküleme çalışmalarının derse yönelik görev değerini arttırdığını ortaya koymuştur. Ders öğretmeni de öğrencilerin hazırladıkları e-öyküleri web sitesinde paylaşması ile diğer öğrencilerin bu öyküleri izlemelerinin, yorum ve puan vererek değerlendirmelerinin yapılan iş hakkında farkındalıklarını ve derse verdikleri önemi arttırdığını düşünmektedir. Ayrıca öğrencilerin büyük çoğunluğu web tabanlı dijital öyküleme çalışmasını sevdiklerini, bu durumun derse olan ilgi ve sevgilerini olumlu olarak etkilediğini ifade etmişlerdir. McLoughlin ve Lee'ye (2008) göre Web 2.0 teknolojileri uygun bir şekilde kullanıldığında öğrenenin kendi öğrenmelerinden sorumlu olduğu öğrenci merkezli bir ortam sağlamaktadır. Ayrıca araştırmalar dijital öyküleme çalışmaları yapan öğrencilerin öğrenme süreçlerine daha çok katıldıklarını ve daha çok sorumluluk aldıklarını göstermektedir (Chung, 2007; Sadik, 2008; Yang & Wu, 2012). Sonuç olarak e-öyküleme sisteminin ve web tabanlı dijital öyküleme

çalışmalarının öğrencilerin derse yönelik görev değerini olumlu olarak etkilediği söylenebilir.

Deneysel uygulama sonunda deney gruplarının derse yönelik öz-yeterlik algılarının kontrol grubuna göre anlamlı olarak daha fazla arttığı ortaya çıkmıştır. Benzer şekilde Yang ve Wu (2012) yaptıkları çalışmada dijital öyküleme çalışmalarının öğrencilerin derse yönelik öz-yeterlik algılarını arttırdığını ortaya koymuştur. Öğretmene göre dijital öyküleme sürecinde öğrencilerin kendi başarılarını, iyi ya da kötü bir şeyler yapabildiklerini görmeleri derse ve kendilerine olan güvenlerini arttırmıştır. Benzer şekilde öğrencilerin dijital öyküleme çalışmaları sayesinde bilgisayar ve interneti kullanma becerilerinin arttığı ve bu teknolojilerden daha iyi yararlanmayı öğrendikleri ortaya çıkmıştır. Long (2011) yaptığı çalışmada dijital öyküleme çalışmaları sonucunda teknoloji öz-yeterliğinin arttığını, bu durumda öğrencilerin motivasyonlarını arttırdığı sonucuna ulaşmıştır. Xu ve arkadaşları (2001) ise yaptıkları çalışmada dijital öyküleme çalışmaları sonunda öğrencilerin yazma öz-yeterliklerinin arttığı sonucuna ulaşmıştır. Ayrıca dijital öyküleme çalışmaları öğrencilerin okuma, yazma, konuşma ve dinleme becerilerini arttırmaktadır (Jakes & Brennan, 2005; Sadik, 2008; Tsou vd., 2006; Verdugo & Belmonte, 2007; Yang & Wu, 2012). Sonuç olarak dijital öyküleme çalışmaları öğrencilerin bazı becerilerini olumlu olarak etkilemekte, bu durum da öğrencilerin kendilerine duydukları güveni arttırmaktadır.

Deneysel uygulama sonunda deney ve kontrol grupları arasında derse yönelik öğrenmelerini kontrol etme inancı açısından herhangi bir farklılık bulunamamıştır. Grupların derse yönelik öğrenmelerini kontrol etme inancı konusunda benzer durum sergilemesi, öğrencilerin isterlerse Sosyal Bilgiler dersi konularını öğrenebileceklerine olan inançlarının yüksek olduğunu göstermektedir. Ayrıca ölçekte öğrencilerin derse yönelik öğrenmelerini kontrol etme inançlarını ölçen maddeler incelendiğinde (“Uygun bir şekilde çalışırsam, bu dersin tüm konularını öğrenebilirim.”, “Eğer bu dersteki bir konuyu öğrenemiyorsam bu benim hatamdır.”, “Çok çalışırsam bu dersin tüm konularını anlarım.”) bu maddelerin çok genel ve istersem yaparım şeklinde olması öğrencilerin paralel cevaplar vermesinde etkili olmuş olabilir.

Deneysel uygulama sonunda deney ve kontrol grupları arasında derse yönelik sınav kaygısı açısından herhangi bir farklılık bulunamamıştır. Grupların derse yönelik sınav kaygıları uygulama öncesine göre deney gruplarında daha çok azalmasına rağmen gruplar arasında bu konuda istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık ortaya çıkmamıştır. Dijital öyküleme etkinlikleri her ne kadar öğrencilerin derse olan ilgilerini ve öz-yeterliklerini arttırsa da eğitim sisteminin sınav odaklı olması öğrencilerin sınav kaygısı taşımalarına sebep olmuş olabilir. Benzer şekilde öğretmen de yapılan görüşmede öğrencilerin derslere ve öğrenmelerine test ve sınav merkezli baktıklarını ifade etmiştir.

Sonuç olarak, bilgisayar tabanlı dijital öyküleme çalışmalarının öğrencilerin derse yönelik motivasyonlarını anlamlı bir şekilde arttırdığı ortadadır. Ancak web tabanlı dijital öyküleme çalışmalarının gerçekleştirildiği e-öyküleme sisteminin iletişim, etkileşim, paylaşım ve değerlendirme konusunda sağladığı avantajlar nedeniyle öğrencilerin derse yönelik motivasyonlarını daha fazla arttırdığı söylenebilir.

5.1.4. Öğrenme Stratejilerine İlişkin Yorum ve Tartışma

Araştırma kapsamında dijital öyküleme etkinlikleri gerçekleştiren deney grupları ile sadece ders programını uygulayan kontrol grubunun deneysel uygulama sonunda derste kullandıkları öğrenme stratejileri açısından aralarında anlamlı bir farklılık olup olmadığı incelenmiştir. Deneysel uygulama sonunda grupların derste kullandıkları öğrenme stratejilerine yönelik puanlar deney gruplarında çok daha fazla artmıştır. Deney ve kontrol gruplarının öğrenme stratejileri ön-test puanlarına göre düzeltilmiş son-test ortalama puanları arasında bütüncül olarak deney grupları lehine anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür. Bu sonuca göre, dijital öyküleme etkinlikleri öğrencilerin Sosyal Bilgiler dersinde kullandıkları öğrenme stratejileri üzerinde daha etkili olmuştur.

Deneysel uygulamanın öğrenme stratejileri alt boyutları üzerindeki etkisi ayrı ayrı incelendiğinde ise web tabanlı dijital öyküleme etkinliklerinin eleştirel düşünme ve akran işbirliği stratejileri açısından bilgisayar tabanlı dijital öyküleme etkinliklerine göre daha etkili olduğu yineleme, ayrıntılandırma ve yardım arama stratejileri açısından ise benzer etkiye sahip olduğu söylenebilir. Deneysel uygulama

sonunda web tabanlı dijital öyküleme grubunun eleştirel düşünme puanlarının bilgisayar tabanlı dijital öyküleme ve kontrol grubuna göre, bilgisayar tabanlı dijital öyküleme grubunun ise kontrol grubuna göre anlamlı olarak daha yüksek olduğu ortaya çıkmıştır. İlgili literatürde dijital öyküleme etkinliklerinin öğrencilerin eleştirel düşünme becerilerini geliştirdiğini ortaya koyan araştırmalar bulunmaktadır (Yang & Wu, 2012). Yang ve Wu'nun (2012) yaptıkları çalışmada dijital öyküleme çalışmaları sonucunda öğrencilerin eleştirel düşünme becerilerinin geliştiği görülürken, özellikle yorumlama ve değerlendirmeye yönelik eleştirel düşünme becerilerinin daha çok geliştiği görülmektedir. Sadik'e (2008) göre dijital öyküleme ile öğrenciler sadece konu ile ilgili olgu ve kavramları vermemekte aynı zamanda görsel ve işitsel olarak fikir ve düşüncelerini yansıtmaktadır. Benzer şekilde öğretmen de dijital öyküleme çalışmalarının öğrencilerin eleştirel düşünme becerilerini geliştirdiğini ve toplumsal sorunlara karşı duyarlılıklarını arttırdığını belirtmiştir. Ayrıca web sitesinde e-öykülere yorum yazmanın ve e-öyküler üzerinde tartışma yapmanın öğrencilerin eleştirme veya eleştirilere karşı açık olma konusundaki becerilerine daha faydalı olduğunu vurgulamıştır. Shih'e (2010) göre web teknolojileri ile desteklenen öğrenme ortamları öğrencilerin birbirlerine dönüt vermelerini ve birbirlerini değerlendirmelerini kolaylaştırmaktadır. Wang ve Zhan (2010) ise dijital öyküleme çalışmalarının çevrimiçi ortamda olması sayesinde öğrencilerin arkadaşlarının çalışmalarını inceleyebileceği, birbirlerinden öğrenme fırsatı bulabilecekleri, ayrıca bu çalışmaların iyi ya da kötü yanları ile ilgili kişisel düşüncelerini ve deneyimlerini paylaşabileceklerini belirtmektedir. Behmer'e (2005) göre dijital öyküleme öğrencilere iletişim ve teknoloji becerilerini kullanarak birlikte çalışabilecekleri, farklı konuları eleştirel olarak inceleyebilecekleri esnek bir öğrenme ortamı sağlamaktadır. Sonuç olarak, dijital öyküleme çalışmalarının öğrencilerin eleştirel düşünme becerilerini arttırdığı, ancak web ortamının sağladığı avantajlar nedeniyle bu artışın e-öyküleme grubunda daha fazla olduğu söylenebilir.

Deneysel uygulama sonunda web tabanlı dijital öyküleme grubunun akran işbirliği (akran öğrenme) puanlarının bilgisayar tabanlı dijital öyküleme grubu ve kontrol grubuna göre, bilgisayar tabanlı dijital öyküleme grubunun ise kontrol grubuna göre anlamlı bir şekilde daha yüksek olduğu ortaya çıkmıştır. Araştırma kapsamında öğrencilerin çalışmalarını bireysel olarak yapmasına rağmen dijital

öyküleme etkinlikleri öğrencilerin diğer arkadaşlarıyla daha çok etkileşim kurmasını ve yardımlaşmasını sağlamıştır. İlgili literatürde dijital öyküleme çalışmalarının öğrencilerin birbirlerinden öğrenmelerini, yardımlaşmalarını, ortak çalışmalarını ve aralarındaki işbirliğini arttırdığı, bu sayede öğrencilerin öykü oluştururken birlikte daha çok çalışma fırsatı bulabildikleri belirtilmektedir (Dupain & Maguire, 2005; Jenkins & Lonsdale, 2007; Smeda vd., 2012). Dupain ve Maguire'ye (2005) göre dijital öyküleme çalışmaları her öğrencinin konuyu ne kadar anladığını gösterdiği gibi aynı zamanda kişilik gelişimi ve yaratıcılığı da teşvik ederek akranlar arası öğrenmeyi sağlamaktadır. Miller (2009) dijital öyküleme sürecinde her öğrencinin hazırladığı dijital öyküler sayesinde arkadaşları için bir öğretici haline geldiğini ve öğrendiklerini diğer arkadaşlarına aktararak öğrenme sürecinde akran işbirliğinin arttığını belirtmektedir. Öğretmene göre özellikle web sitesi iletişim, etkileşim, paylaşım ve yardımlaşma açısından daha etkili olmuştur. Öğrenciler herhangi bir sıkıntı ya da problem yaşadıklarında web sitesi üzerinden öğretmen veya arkadaşlarına kolayca sorabilmişlerdir. Öğrenciler ise web sitesi üzerinden birbirlerinin e-öykülerine puan verme ve yorum yazmanın yaptıkları çalışmalar hakkında faydalı dönütler sağladığını ve bu dönütlere göre çalışmalarını tekrar düzenleyebildiklerini belirtmişlerdir. Dijital öyküler web ortamında yayınlandığında öğrenciler çalışmalarını akranları ile paylaşma fırsatı bulmakta ve bu sayede birbirlerinin çalışmalarını görme ve değerlendirme fırsatı yakalamaktadır (Robin, 2006). Waycott ve Kennedy'ye (2009) göre sosyal bağlamda kullanılan Web 2.0 teknolojileri öğrencilerin diğer öğrencilerin çalışmalarını görebilmelerini, bu çalışmalarını gözden geçirerek üzerinde düşünmelerini ve konu hakkında diğer öğrencilerin bakış açılarını görmelerini sağlayarak öğrencilerin akranları ile bilgi paylaşımını kolaylaştırmaktadır. Sonuç olarak dijital öyküleme çalışmaları öğrenciler arasında akran işbirliğini ve birbirlerinden öğrenmeyi arttırırken, web ortamının sağladığı bazı avantajlar nedeniyle bu artışın e-öyküleme grubunda daha fazla olduğu söylenebilir.

DeneySEL uygulama sonunda deney gruplarının yineleme (tekrarlama) puanlarının kontrol grubuna göre anlamlı olarak daha çok arttığı ortaya çıkmıştır. Öğrenciler ile yapılan görüşmeler sırasında öğrenciler sık sık dijital öyküleme çalışmaları sayesinde derste işlenen konuları tekrar etme fırsatı yakaladıklarını

belirtmişlerdir. Bu durum dijital öykülemenin mantığına çok uygundur. Çünkü dijital öyküleme sürecinde öğrenciler öncelikle bilgileri araştırmakta, elde ettikleri bilgileri var olan bilgileri ile ilişkilendirmekte ve ideal bir öyküyü oluşturana kadar bilgilerini tekrar tekrar gözden geçirerek düzenlemektedir (Burmark, 2004). Sonuç olarak, öyküleme sürecinde öğrencilerin yineleme stratejilerini bol bol kullandıkları söylenebilir.

Deneysel uygulama sonunda deney gruplarının ayrıntılandırma (derinleştirme) puanlarının kontrol grubuna göre anlamlı olarak daha çok arttığı ortaya çıkmıştır. Benzer şekilde öğrenciler de dijital öyküleme sürecinde öğrendiklerini derinlemesine pekiştirerek konuları daha iyi anladıklarını ifade etmişlerdir. Ayrıca bu süreçte elde ettikleri bilgileri ve resimleri daha iyi yorumlama ve kullanabilme becerisi kazandıklarını belirtmişlerdir. Bazı öğrencilere göre dijital öyküleme çalışmaları görsel zekânın daha iyi kullanılmasını sağlarken, hayal gücünü de geliştirmektedir. Miller'e (2009) göre dijital öyküleme öğrencilerin öyküleme sürecinde metinlerle olan etkileşimini arttırarak üst düzey düşüncelerine imkan sağlamakta, daha derinlemesine ve anlamlandırarak okumaları için yardımcı olmaktadır. Benzer şekilde Robin (2008) dijital öykülemenin üst-düzy düşünme ve problem çözme becerileri ile birlikte sentezleme, analiz etme, değerlendirme ve bilgiyi sunmada etkili bir yaklaşım olduğunu belirtmektedir. Sadik'e (2008) göre dijital öyküleme öğrencileri konu veya öyküleri hakkında daha derin düşünmeye teşvik etmekte, deneyimlerini kişiselleştirmelerini sağlamakta ve konu hakkında uygulama, geliştirme ve tartışma aşamasında ne bildiklerini ortaya koymalarına fırsat vermektedir. Bu sayede öğrenciler bilgilerinin ayrıntılandırma fırsatı yakalayarak konuyu daha iyi anlamaktadırlar (Burmark, 2004). Çünkü dijital öyküleme çalışmaları öğrencilere bireysel olarak derin anlamlar içeren öyküleri oluşturmasında fırsat sağlamaktadır (Sadik, 2008). Ayrıca dijital öyküleme sayesinde öğretmen ve öğrenciler hayal güçlerini zorlayarak sahip oldukları tecrübeleri etkili bir şekilde kullanabilmekte ve sunabilmektedir (Robin & Pierson, 2005). Sonuç olarak dijital öyküleme çalışmalarının öğrencilerin bilgilerinin anlamlandırılmaları sürecinde ayrıntılandırma stratejilerini daha etkili kullanmalarını sağladığı sonucuna ulaşılabilir.

Deneysel uygulama sonunda deney gruplarının yardım arama puanlarının kontrol grubuna göre anlamlı olarak daha çok arttığı ortaya çıkmıştır. Bu sonuca göre dijital öyküleme çalışmaları öğrenciler arasındaki yardımlaşmayı arttırmaktadır. Öğretmen özellikle web sitesinin öğrencilerin yardımlaşmasında daha etkili olduğunu belirtmiştir. Web tabanlı dijital öyküleme grubunda yer alan öğrenciler de yaptıkları öykülere arkadaşları tarafından puan verilmesi ve yorum yazılması ile elde ettikleri dönütlerin çalışmalarını gözden geçirmede kendilerine yardımcı olduğunu ifade etmişlerdir. Web sitesinin sağladığı iletişim ve etkileşim sayesinde aralarındaki yardımlaşmanın arttığını, yaşadıkları problemlerle veya herhangi bir konu ile ilgili web sitesi üzerinde yer alan iletişim ve etkileşim araçlarını kullanarak yardımlaşmalarını söylemişlerdir. Benzer şekilde bilgisayar tabanlı dijital öyküleme etkinlikleri gerçekleştiren öğrenciler de öykülerini hazırlarken birbirlerinden yardım aldıklarını belirtmişlerdir. İlgili literatür dijital öyküleme sürecinde öğrencilerin birlikte daha çok çalışma fırsatı bulduklarını (Smeda vd., 2012) ve dijital öyküleme konusunda öğrendiklerini paylaşarak projelerini geliştirme konusunda birbirlerine daha çok yardımcı olduklarını göstermektedir (Sadik, 2008). Sonuç olarak, dijital öyküleme çalışmalarının öğrencilerin yardım arama stratejilerini olumlu olarak etkilediği söylenebilir.

Deneysel uygulama sonunda deney ve kontrol gruplarının düzenleme, üstbilgi ve çaba yönetimi stratejileri puanlarında deneysel uygulama öncesine göre deney gruplarının puanlarının daha fazla artış gösterdiği görülürken, grup puanları arasında gözlenen farklılıklar istatistiksel olarak anlamlı bulunamamıştır. İlgili literatür üstbilgi stratejilerinin hemen öğrenilebilecek bir şey olmadığını, bu stratejilerin oluşturulması için zaman ve fırsat oluşturulması ve öğrencilere rehberlik edilmesi gerektiğini vurgulamaktadır (Boekaerts, 1997; Pintrich, 1995). Bu çalışmada dijital öyküleme çalışmalarının öğrencilere bu stratejileri doğrudan kazandırma gibi bir amacının olmaması deneysel uygulama sonunda bu boyutlarda farklılık olmamasının nedeni olarak gösterilebilir.

Deneysel uygulama sonunda deney ve kontrol gruplarının zaman ve çalışma ortamını düzenleme stratejileri puanlarında deneysel uygulama öncesine göre web tabanlı dijital öyküleme grubunun puanlarının daha fazla artış gösterdiği görülürken, bu sonuç istatistiksel olarak anlamlı bulunamamıştır. Ders öğretmenine göre dijital

öyküleme etkinlikleri için öğrencilere verilen süre yeterli olup, web tabanlı dijital öyküleme grubu öğrencileri bu süreyi daha iyi kullanmışlardır. Web tabanlı dijital öyküleme grubunda yer alan öğrencilerin ilk etkinliklerde zorlandıkları ama ne yapacaklarını öğrendikten sonra zaman konusunda fazla sıkıntı yaşamadıkları ortaya çıkmıştır. Bilgisayar tabanlı dijital öyküleme grubunda yer alan öğrencilerinin ise özellikle kaynakları bulma ve kullanmada zamanı kullanmaya göre daha rahat oldukları ortaya çıkmıştır. Ancak deney gruplarında yer alan bazı öğrenciler dijital öyküleme çalışmalarının zaman aldığını, araştırma sürecinin zor olduğunu ve etkinlikleri zamanında yetiştiremediklerini belirtmişlerdir. Bazıları ise derslerde verilen ödevler ve okulda yapılan deneme sınavlarının çok olduğunu, bunun yanında baharın gelmesi ve yaz tatilinin yaklaşması ile çalışma konusunda konsantrasyonlarının azaldığını ifade etmişlerdir. Bazı öğrenciler ise web sitesinde ya da bilgisayar programında hataların ortaya çıktığını bu durumda çalışmalarını olumsuz etkilediğini ifade etmişlerdir. Robin'e (2006) göre dijital öykülemede gerekli bileşenleri bir araya getirip öykünün hazırlanması çok zaman alan bir süreçtir. Bu nedenle öğrencilerin uygulama öncesinde ihtiyaç duyacakları beceriler kazandırılmalı ve öyküleme sürecinde ise yeterli süre ve deneme şansı verilmelidir (Behmer vd., 2006; Ohler, 2008; Robin, 2006). Bu çalışmada uygulama öncesinde öğrencilere dijital öyküleme ile ilgili bilgi ve beceriler kazandırılmıştır. Ayrıca etkinlik süreleri ders öğretmeni ile birlikte belirlendiği için ve öğrencilere öyküleme için yeterli süre verildiği düşünülmektedir. Deneysel uygulama sürecinde zaman kullanımı ve çalışma ortamı ile ilgili bazı öğrenciler sorun yaşarken bazı öğrencilerin ise sorun yaşamadıkları anlaşılmaktadır. Bu durum deneysel uygulama sonucunda zaman ve çaba yönetimi açısından gruplar arasında fark çıkmamasının nedeni olabilir.

Sonuç olarak, dijital öyküleme sürecinin özelliklerinden dolayı öğrencilerin daha çok yineleme, ayrıntılandırma, eleştirel düşünme, yardımlaşma ve akran işbirliğine yönelik strateji kullanımlarının etkilendiği ve geliştiği sonucuna ulaşılmıştır. Genel olarak bilgisayar tabanlı dijital öyküleme etkinliklerinin öğrencilerin derste kullandıkları öğrenme stratejileri üzerinde olumlu bir etkisi olduğu, web tabanlı dijital öyküleme etkinliklerinin ise bu konuda daha etkili olduğu söylenebilir.

5.1.5. Öğretmen ve Öğrenci Görüşlerine İlişkin Yorum ve Tartışma

Bu bölümde öğretmen ve öğrencilerin görüşlerine ilişkin sonuçlar yorumlanmış ve ilgili literatür dikkate alınarak tartışılmıştır.

5.1.5.1. Öğretmen Görüşlerine İlişkin Yorum ve Tartışma

Sosyal Bilgiler dersi öğretmenin dijital öyküleme yaklaşımı ve uygulamaya yönelik görüşleri dört ana tema altında yorumlanmış ve tartışılmıştır.

Dijital Öykülemeye Yönelik Algı

Yapılan görüşmeler sonucunda öğretmenin dijital öyküleme çalışmalarını ve bu çalışmalar kapsamında yapılacak işleri anladığı sonucuna ulaşılmıştır. Öğretmen, uygulama öncesinde dijital öyküleme çalışmalarının derse faydası olmayacağını düşünürken süreç içerisinde çocukların çabalarını, kendi başlarına ortaya bir şey koymalarını ve bunun sonucunda derse olan katkıyı görünce bu çalışmanın beklediğinden daha faydalı olduğu yargısına varmıştır. Öğretmenin dijital öykülemeye yönelik algısı incelendiğinde uygulama öncesinde dijital öyküleme çalışmalarına karşı ön yargılı olduğu ancak süreç içerisinde bu ön yargısının ortadan kalktığı görülmektedir. Benzer durum Coutinho'nun (2010) öğretmenler üzerinde yaptığı çalışmada da ortaya çıkmıştır. Araştırmada özellikle bilişim teknolojileri kullanımı konusunda kendilerini yetersiz gören öğretmenlerin başlarda dijital öyküleme çalışmasına karşı ilgisiz oldukları, ancak daha sonra deneyim kazandıkça ilgilerinin arttığı ve sınıf çalışmalarında kullanma konusunda istekli oldukları görülmüştür. Hannafin ve Savenye (1993) yeni teknolojilerin entegrasyonunda öğretmen rolünün hafife alınmasının olumsuz sonuçları olabileceğini vurgulamışlardır. Çünkü yeni teknolojilere karşı öğretmenlerin direnç göstermesinde bu teknolojilerin öğrenmeye faydasının olmayacağını düşünmeleri, sınıf ortamında kontrolün kaybedileceği, bu teknolojiler konusunda bilgi ve beceri olarak eksik olmaları gibi nedenler olabilir. Bu nedenle bu teknolojilerin sınıf ortamına başarılı bir şekilde entegrasyonu için öğretmenlerin var olan endişe ve kaygılarının giderilmesi, gerekli bilgi ve becerilerin kazandırılması gerekmektedir. Bu durum teknoloji kabul kuramı tarafından da desteklenmektedir. Çünkü yeni teknolojilere karşı direnç gösteren öğretmenlerin sınıf ortamında teknoloji kullanımının faydalı

olduđuna ikna olmaları için kendi konu alanlarında pratikte ve gerçeđe uygun olarak teknoloji uygulamalarını görmeleri gerekmektedir (Rogers, 1995). Sadik'in (2008) yaptıđı alıřmada ise öğretmenler dijital öyküleme alıřmaları ile ilgili bazı sorunları dile getirmelerine rağmen, bu alıřmaların öğrencilerin ders içeriđini anlamalarını arttırdıđını belirtmişler ve kullandıkları ders müfredatını dijital öyküleme alıřmalarını içerecek şekilde düzenlemeye istekli olduklarını ifade etmişlerdir.

Dijital Öykülemenin Faydaları ve Etkileri

Öğretmene göre dijital öyküleme alıřmaları öğrencilerin derse yönelik tutum ve motivasyonlarını genel olarak olumlu etkilemiş ve ders başarısını arttırmıştır. Bunun en önemli nedeni ise öğrencilerin bireysel olarak kendilerinin araştırma yapmaları ve yaparak yaşayarak ortaya bir şeyler koymalarıdır. Ayrıca öğrencilerin bireysel olarak iyi ya da kötü bir şeyler yapabildiklerini görmeleri kendilerine olan güvenlerini arttırmıştır. Benzer şekilde Wang ve Zhan (2010) birkaç yıl boyunca üniversite öğrencileri ile dört farklı derste dijital öyküleme alıřmaları gerçekleřtirmiş ve uygulama sonunda öğrencilerin ders içeriklerini daha iyi anladıklarını, derslere karşı motivasyonlarının arttıđını, teknoloji kullanma ve problem çözme becerilerinin geliřtiđini ortaya koymuşlardır. Sadik (2008) ise yaptıđı arařtırmada dijital öykülemenin sınıfta açık uçlu, yaratıcı ve motive edici bir araç olarak öğrenme ortamını, ders programını ve öğrencilerin öğrenme deneyimlerini zenginleřtirdiđini ortaya koymuştur. İlgili literatür incelendiđinde öğretmenler, dijital öyküleme sürecinde öğrencilerin keřfetme, oluřturma ve kendilerini ifade etme gibi deneyimlerden hoşlandıklarını belirtmektedir (Dupain & Maguire, 2005; Sadik, 2008)

Dijital öyküleme alıřmaları sayesinde öğrencilerin bilgisayar ve internet kullanma becerilerinin geliřtiđi, bilgisayar ve internete karşı ilgisi olmayan öğrencilerin ise ilgilerinin arttıđı sonucuna ulařılmıştır. Ayrıca öğrenciler bilgisayar ve internetten eğitsel olarak daha fazla nasıl faydalanabileceklerini öğrenmiştir. Dijital öyküleme sürecinde öğrenciler deneme ve uygulama yaptıkça teknolojiyi kullanma konusunda daha fazla yeterlik kazanmaktadır (Kajder, 2004; Robin, 2008). Sadik (2008) dijital öykülemenin öğrencilerin fotoğraf çekme ve düzenleme, farklı resim formatlarını bilme, ses kaydı yapma ve kullanma, web ortamında bilgi ve

görsel arama, tüm bunları bazı yazılımlarla düzenleme ve öykü oluşturma gibi teknoloji kullanma becerilerini arttırdığını ve yeni medya araçlarına yönelik okuryazarlık kazanmalarında fırsat sağladığını ortaya koymuştur. Benzer şekilde Robin (2006), öğrencilerin dijital öyküleme sürecinde metin, resim, video gibi çoklu ortam öğelerini bir araya getirmek amacıyla bazı yazılımları kullanmalarının teknoloji okuryazarlıklarını geliştirdiğini belirtmektedir.

Ayrıca dijital öyküleme çalışmaları öğrencilerin araştırma becerileri ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirmiş ve toplumsal sorunlara karşı duyarlılıklarını arttırmıştır. İlgili literatürde dijital öyküleme çalışmalarının öğrencilerin araştırma becerilerini geliştirdiği belirtilmektedir (Robin, 2006, 2008). Ayrıca dijital öyküleri oluşturma sürecinde öğrenciler arasındaki iletişim, etkileşim, birbirlerinin projelerini geliştirmeye yönelik yaptıkları yorum ve değerlendirmeler öğrencilerin eleştirel düşünme becerilerini arttırmaktadır (Yang & Wu, 2012).

Öğretmen dijital öyküleme sürecinde kendisinin rehberlik yaptığını, öğrencilerin ise aktif olarak rol aldığını ve bu çalışmaların yapılandırmacı yaklaşım için uygun olduğunu belirtmiştir. Günümüz şartlarında öğrencilerin SBS ve benzeri sınavlar nedeniyle öğrenme sürecinde tamamen test çözmeye odaklandıklarını, ama dijital öyküleme çalışmaları sayesinde çağdaş öğrenme esaslarına uygun farklı bir deneyim yaşadıklarını ifade etmiştir. Benzer şekilde Yang ve Wu (2012) yapılandırmacı yaklaşım açısından bakıldığında, dijital öyküleme sürecinde öğretmenin rehber olduğu öğrencilerin ise öğrenmeleri konusunda sorumluluğu üstelenerek kendi öğrenme hızlarına göre aktif olarak öğrendiklerini belirtmektedir.

Dijital Öykülemeye Yöntemsel Farklılıklar

Öğretmene göre e-öyküleme web sitesi iletişim, etkileşim, paylaşım ve yardımlaşma açısından daha etkili olmuş ve bu durum öğrencilerin motivasyonunu olumlu yönde daha çok etkilemiştir. Özellikle öğrencilerin hazırladıkları öyküleri web sitesinde paylaşması ile diğer öğrencilerin bu öyküleri izlemeleri ve yorum yazıp puan vererek değerlendirmeleri yapılan iş hakkında farkındalıklarını arttırmıştır. Standley'e (2003) göre öğrencilerin hazırladıkları dijital öykülerin çevrim içi ortamda yayınlanacağını ve diğer öğrenciler tarafından izleneceğini

bilmeleri, onların motivasyonlarını arttırmakta en iyi çalışmayı yapmak için yeteneklerini daha fazla kullanmaya teşvik etmektedir.

Öğretmen öğrencilerinin hazırladıkları dijital öykülere yönelik birbirlerine karşı verdikleri dönüt ve değerlendirmenin öğretmenin verdiğiinden daha etkili ve faydalı olduğunu belirtmiştir. Özellikle öğrencilerin arkadaşları arasında daha iyi olmak, daha çok izlenmek ve daha çok puan almak için birbirlerine yaptıkları dönüt ve değerlendirmeyi daha çok dikkate aldıkları görülmüştür. Öğretmene göre öğrencilerin e-öyküleme sisteminde yorum yazabilmesi, puan verebilmesi ve değerlendirebilmesi dijital öyküleme çalışmasına yönelik ilgilerini arttırmış ve daha iyi ürünler ortaya koymalarını sağlamıştır. Bunun yanında olumsuz dönütler alanların da bu durumdan etkilendiğini vurgulamıştır. Öğretmen özellikle web ortamını kullanmayan diğer grup için sınıf ortamında yapılan değerlendirmenin anlık ve sınırlı bir etkisinin olduğunu, web ortamında ise sürekli bir dönüt ve değerlendirme olması nedeniyle web grubundaki motivasyonun daha yüksek olduğunu belirtmiştir. Yang ve Wu (2011) teknolojik açıdan zengin sınıf ortamlarının öğrencilerin motivasyon ve performanslarını arttırdığını belirtmektedir. Benzer şekilde web teknolojileri ile desteklenen öğrenme ortamları öğrencilerin dönüt ve değerlendirme almasını kolaylaştırarak öğrenmenin daha etkili olmasını sağlamaktadır (Shih, 2010). Bu nedenle dijital öyküleme sürecinde kullanılan e-öyküleme sistemi öğrencilerin sistematik olarak dönüt almasını sağlamış ve bu sayede motivasyonlarını arttırmıştır.

Web Macerası uygulaması ise öğrencilere öyküleme sürecinde ne yapacaklarını göstermiş ve bu sayede öğrenciler etkinlikleri daha iyi anlayarak belirlenen çerçevede çalışmalarını daha kolay yapmışlardır. Genel olarak Web Macerası uygulaması öğrencilerin verilen etkinlikleri adım adım gerçekleştirebilecekleri bir yönerge sunmakta (Dodge, 1997; Gülbahar, 2009; Halat 2007) ve süreçte öğrencilerin ilgi ve motivasyonlarını arttırmaktadır (Lim & Hernández, 2007; Russell vd., 2008). Bu sonuçlar dijital öyküleme sürecinde Web Macerası uygulamasının yardımcı bir araç olarak etkili bir şekilde kullanılabileceğini göstermektedir.

Öğretmen bilgisayar tabanlı dijital öyküleme grubunun web tabanlı dijital öyküleme grubuna göre daha çok problemle karşılaştığını ve kendisine yardım için daha çok başvurduğunu ifade etmiştir. Web tabanlı dijital öyküleme grubundaki öğrenciler bazen web sitesine dosya yükleme konusunda sorunlar yaşadıklarını bazen

de sitenin yavaş olduğunu belirtmişlerdir. Öğretmene göre sitede ortaya çıkan yavaşlık problemleri internet bağlantı hızından kaynaklanmaktadır. Bilgisayar tabanlı dijital öyküleme grubundaki öğrencilerin ise program kurmada oldukça zorlandıkları görülmüştür. İlgili literatürde öğretmen ve öğrencilerin masaüstü yazılımları kullanabilmeleri için bazı becerilere sahip olmaları veya bu becerileri geliştirmeleri gerektiği belirtilerek, dijital öyküleme çalışmalarının bu becerilere sahip olmayan öğretmen ve öğrencilere zor gelebileceği vurgulanmaktadır (Wang & Zhan, 2010). Ayrıca web sitesi ve çevrimiçi editörlerin dijital öyküleme çalışmalarını kolaylaştırdığı ortaya çıkmıştır. İlgili literatürde gelişen teknolojilerle birlikte dijital öykülerin, çevrimiçi editörlerin sağladığı video kaydetme, videoları kesme, iki veya daha fazla videoyu birleştirme, ses ekleme ya da sesleri düzenleme gibi birçok avantajı sayesinde kolayca oluşturulabildiği (Wang vd., 2012) ve web ortamların sağladığı bazı özellikler sayesinde yayınlanan dijital öyküler ile ilgili yorum ve düşüncelerin kolayca paylaşılabilirdiği belirtilmektedir (Snelson & Sheffield, 2009). Sonuç olarak e-öyküleme sisteminin dijital öyküleme sürecinde öğrencilerin karşılaşılabilecekleri problemleri azalttığı ve dijital öyküleme sürecinde bazı avantajlar sağladığı söylenebilir.

Öğretmene göre dijital öyküleme etkinlikleri için öğrencilere verilen süre yeterlidir. Web grubu öğrencileri bu süreyi daha iyi kullanmışlardır. Web sitesi sayesinde web grubu öğrencileri daha kolay takip edilmiş, diğer grupta ise bu konuda zorlanılmıştır. Ayrıca web sitesi sayesinde öğrencilerin ilgileri gözlenebilmiş ve gerektiğinde ilgisiz öğrenciler ile görüşüp katılımları sağlanmıştır. Yang ve Wu (2012) sistematik bir öğretim süreci izlenerek, ücretsiz yazılımlar kullanıldığında ve objektif bir değerlendirme yapıldığında dijital öyküleme yaklaşımının öğretmenlere güç veren, öğrencileri ise motive eden etkili bir yaklaşım olduğunu belirtmektedir. Özellikle sosyal ağların sahip olduğu özelliklerin motive edici olması, iletişim ve etkileşimi arttırarak bireyler arasında informal öğrenmelerin gelişmesini sağlamaktadır (Ajjan & Hartshorne, 2008; Lee & McLoughlin, 2008). Benzer şekilde ders öğretmeni de e-öyküleme sisteminin günümüzde popüler olan sosyal paylaşım sitelerinin iletişim ve etkileşim açısından etkili bazı özelliklerinin eğitsel olarak kullanılmasına güzel bir örnek oluşturduğunu vurgulamıştır.

Gelecek Uygulamalara Yönelik Düşünceler

Öğretmene göre Sosyal Bilgiler dersi dijital öyküleme çalışmaları için uygun bir derstir. Bu ders kapsamında toplumsal konuların ya da sorunların daha iyi anlaşılmasında dijital öyküleme çalışmalarının etkili olarak kullanılabilceğini belirtmiştir. Combs ve Beach'e (1994) göre Sosyal Bilgiler öğretiminde öykü anlatımı öğrencilerin demokratik ilkeleri, kültürel çeşitliliği, aktif ve katılımcı vatandaşlık gibi kavramları anlamalarını sağlarken, iletişim becerilerini geliştirmekte, onları geçmiş ve geleceklerini öğrenmeye yönelik motive etmekte ve paylaşılan deneyimler sayesinde aralarında bir bağ oluşmasını sağlamaktadır. Dijital öyküleme yaklaşımının geleneksel öyküleme yaklaşımının modern bir biçimi olduğu düşünüldüğünde Sosyal Bilgiler dersinde etkili bir araç olarak kullanılabilceği söylenebilir. Öğretmen ayrıca, dijital öyküleme çalışmasının özellikle görseller açısından zengin olan Fen ve Teknoloji dersinde kullanılmasının uygun olabileceğini, görseller açısından daha kısıtlı olan Türkçe ve Matematik derslerinde ise uygulamanın zor olacağını belirtmiştir. Sadık'e (2008) göre dijital öyküleme çalışmaları genellikle sanat ve beşeri bilimlerle ilişkilendirilmesine rağmen, aynı zamanda matematik ve fen öğretimi içinde etkili bir araç olarak kullanılabilir. Öğretmenler dijital öyküleme çalışmalarını tarih, okuma, yazma, fen vb. birçok alanda kullanabilirler (Dupain & Maguire, 2005).

Öğretmen öğrencilerin dijital öyküleme çalışmalarını sevdiğini, gelecekte de seçilecek zevkli konular ile bu çalışmayı devam ettirmek istediğini belirtmiştir. Özellikle iletişim, etkileşim, paylaşım ve değerlendirme konusunda sağladığı avantajlar nedeniyle günümüz şartlarında en uygun yaklaşımın web tabanlı dijital öyküleme olduğunu ve gerekli destek sağlandığı takdirde gelecekte de bu tarz çalışmalar yapabileceğini belirtmiştir. Ancak dijital öyküleme çalışmalarının bir öğretmen için çok da kolay olmadığını, gerekli alt yapı ve uzman desteğinin sağlanması gerektiğini vurgulamıştır. Benzer şekilde Sadık (2008) dijital öyküleme çalışmasına katılan öğretmenlerin büyük çoğunluğunun derslerine dijital öyküleme yaklaşımını entegre etme konusunda istekli olduklarını ortaya koymuştur. Ancak ilgili araştırmada öğretmenlerin dijital öyküleme konusunda yeterli yazılımsal ve donanımsal bilgi ve beceriye sahip olmaması durumunda bu konuda teknik yardıma ihtiyaç duyabilecekleri vurgulanmıştır. Benzer şekilde Behmer ve arkadaşları (2006)

dijital öyküleme çalışmaları sürecinde öğretmenlerin teknoloji kullanımı konusunda desteklenmeleri gerektiğini vurgulamıştır.

Öğretmen ayrıca gelecekte aynı çalışmayı yapması halinde etkinlik sayısını daha az tutulabileceğini, ödev veya not verme amacıyla değil de öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine göre eğlenerek öğrenecekleri bir çalışma yapmayı istediğini belirtmiştir. İlgili literatürde eğlence tabanlı öğrenme ortamlarının ders içeriğini daha ilgi çekici hale getirdiğini ve bu sayede öğrencilerin aktif katılımlarının artarak öğrenmelerinin kolaylaştığı belirtilmektedir (Xu vd., 2011).

5.1.5.2. Öğrenci Görüşlerine İlişkin Yorum ve Tartışma

Bu bölümde web tabanlı dijital öyküleme çalışmaları gerçekleştiren Deney 1 grubu öğrencileri ile bilgisayar tabanlı dijital öyküleme çalışmaları gerçekleştiren Deney 2 grubu öğrencilerinin görüşleri bütüncül bir yaklaşımla karşılaştırmalı olarak dört ana tema altında yorumlanmış ve tartışılmıştır.

Dijital Öykülemeye Yönelik Algılar

Deney 1 ve Deney 2 grubunda yer alan öğrenciler dijital öyküleme çalışmasını araştırma yapma, öykü yazma, görselleri toplama, yazı yazma, seslendirme ve müzik ekleme gibi işlemlerden sonra slayt ya da video oluşturma işlemi olarak açıklamışlardır. Öğrencilerin dijital öyküleme sürecine yönelik işlemleri iyi kavradıkları anlaşılmaktadır.

Deney 1 ve Deney 2 grubunda yer alan öğrencilerin dijital öyküleme etkinliklerini genel olarak beğendikleri çok az da olsa beğenmedikleri durumlar olduğu görülmüştür. Deney 1 grubu öğrencileri etkinliklerin internet üzerinde olmasını, eğlenceli olmasını, öğretici olmasını, iletişim sağlamasını, video yapmasını ve izlemesini beğendiklerini dile getirirken, Deney 2 grubu öğrencileri ise yeni bir şeyler yapmayı, ses kaydı yapmayı, bunları paylaşmayı, arkadaşlarının yaptıklarını izlemeyi, arkadaşlarından öğrenmeyi beğendiklerini, ayrıca derslerin daha zevkli ve eğlenceli hale geldiğini ifade etmişlerdir. Deney 1 grubundaki bazı öğrencilerinin beğenmedikleri yönler seslendirme yapmak, öykülemenin zaman alması ve etkinlik sayısının çokluğu olarak ortaya çıkarken, Deney 2 grubunun beğenmedikleri yönler ise etkinliği yapmak için vakit bulamama, araştırma sürecinin zorluğu, etkinlik

kâğıdını okumanın sıkıcı olması ve programlardan kaynaklanan hatalar olarak ortaya çıkmıştır. İlgili literatür incelendiğinde öğrencilerin özellikle seslendirme yapma ve programlardan kaynaklanan hatalar ile ilgili sorunlar yaşadıkları görülmektedir. Wang ve Zhan (2010) gerçekleştirdikleri dijital öyküleme çalışmalarında seslendirme yapmanın seslerini beğenmeyen bazı öğrenciler için problem oluşturduğunu ve bu öğrencilerin seslendirme yerine müzik ve yazı kullanarak öykülerini oluşturduklarını belirtmektedir. Yine aynı çalışmada öğrencilerin kullandıkları programlardan kaynaklanan bazı sorunlarla karşılaştıkları ifade edilmektedir.

Deney 1 grubu öğrencilerine göre diğer etkinliklerden farklı olarak e-öyküleme etkinlikleri internet üzerinden daha eğlenceli, daha teknolojik, daha modern ve daha öğretici olarak yapılmaktadır. Deney 2 grubu öğrencileri ise bilgisayar tabanlı dijital öyküleme etkinliklerini bilgisayarda ezbercilikten farklı, daha aktif ve yeteneklerini kullanarak gerçekleştirdiklerini ifade etmişlerdir. Benzer şekilde Wang ve Zhan (2010) dijital öyküleme çalışmalarının sınıf ortamlarında yansıtıcı, aktif ve eğlenerek öğrenme gibi imkânlar sağladığını belirtmektedir. Her iki grup diğer etkinliklerin genellikle kâğıt-kalem işi ya da test olduğunu, dijital öykülemede ise internette/bilgisayarda hem eğlenip hem de daha görsel ürünler hazırlayabildiklerini ifade etmişlerdir.

Dijital Öykülemenin Faydaları ve Etkileri

Deney 1 ve Deney 2 grubunda yer alan öğrencilere göre dijital öyküleme çalışmalarının en önemli faydası dersi daha iyi anlama ve ders başarısını arttırmasıdır. Ders başarısını arttırmada en önemli faktörlerin ise araştırma yapma, tekrar etme ve görselleştirme olduğunu vurgulamışlar ve öğrendiklerini derinlemesine pekiştirerek konuları daha iyi anladıklarını belirtmişlerdir. Bu durum öğrenme stratejileri olan yineleme ve ayrıntılandırma ile ilgili ortaya çıkan sonuçlarla paralellik göstermekte ve bu sonuçları güçlendirmektedir. İlgili literatürde bu sonuçları destekler niteliktedir (Burmark, 2004; Miller, 2009; Robin, 2008; Sadik, 2008).

Deney 1 ve Deney 2 grubu öğrencilerine göre dijital öyküleme çalışmaları bilgisayarda etkinlik hazırlama konusunda kendilerine olan güvenlerini arttırmıştır. Ayrıca dijital öyküleme sayesinde öğrencilerin bilgisayar ve interneti bir oyun ve

eğlence aracı olarak görmenin dışında güzel ve farklı şeylerin yapılabileceği bir araç olarak gördükleri, bu teknolojileri kullanma becerilerinin arttığı ve bu teknolojilerden daha iyi yararlanmayı öğrendikleri ortaya çıkmıştır. İlgili literatüre göre dijital öyküleme çalışmaları uygulama ve deneme fırsatı sağlayarak teknoloji kullanımı konusunda daha fazla yeterlik kazandırmaktadır (Kajder, 2004; Robin, 2008). Öğrencilerin dijital öyküleme sürecinde çeşitli yazılımlarla çalışmaları teknoloji kullanımı konusunda uzmanlık ve güven kazanmalarını sağlamaktadır (Bull & Kajder, 2004). Ayrıca, dijital öyküleme, uygun dijital kaynaklar ve düzenleme araçları sağlandığı takdirde, öğrencilere öğrenme sürecinde teknolojiyi etkili olarak nasıl kullanacakları konusunda yardımcı olmakta ve kaliteli öyküler oluşturmaları konusunda onları desteklemektedir (Sadik, 2008).

Dijital öyküleme çalışmalarının ders başarısını arttırmasının yanında utangaç öğrencilerin derse katılımlarını arttırdığı, bu sayede öğrencilerin dersi daha çok sevdikleri ve derse karşı motive oldukları ortaya çıkmıştır. Bazı öğrenciler ise öyküleme etkinlikleri ile kendilerine olan güvenlerinin arttığını ve sosyalleştiklerini belirtmişlerdir. Vasudevan, Schultz ve Bateman'a (2010) göre utangaç olan ya da okula karşı direnç gösteren öğrenciler dijital öyküleme vb. yeni yaklaşımlar sayesinde sınıf ortamına ve tartışmalarına daha çok katılım göstermektedirler.

Deney 1 ve Deney 2 grubunda yer alan öğrencilere göre dijital öyküleme çalışmaları derse yönelik tutum ve motivasyonu olumlu yönde etkilemiştir. Benzer şekilde Yang ve Wu (2012) dijital öyküleme etkinliklerinin öğrencilerin derse yönelik ilgi ve motivasyonlarını arttırdığı ortaya koymuştur. Tutum ve motivasyondaki bu değişimin nedenini Deney 1 grubu öğrencileri web sitesinin sağladığı iletişim ve etkileşimin dersi daha eğlenceli hale getirmesi, Deney 2 grubu öğrencileri ise bilgisayarda etkinlik yapmanın dersi daha çok sevdirmesi olarak belirtmiştir. Her iki grupta yer alan öğrenciler özellikle arkadaşlarının çalışmalarını gördükçe daha iyi öykü hazırlamak için daha çok çalışma ihtiyacı hissettiklerini ve bu durumun motivasyonlarını olumlu etkilediğini ifade etmişlerdir. Standley'e (2003) göre öğrencilerin hazırladıkları öykülerin diğer öğrenciler tarafından izleneceğini bilmeleri, onları daha iyi çalışmaları için motive etmektedir. Ayrıca bazı öğrenciler dijital öyküleme çalışmalarının test çözmenin dışında farklı bir etkinlik

olması nedeniyle güzel ve eğlenceli olduğunu, bunun yanında sayısal derslere ilgisi olan öğrencilerin sözel derslere olan ilgisini de arttırabileceğini belirtmişlerdir.

Deney 1 ve Deney 2 grubuna dijital öyküleme etkinlikleri için verilen zamanın yeterli olduğu ve öğrencilerin gerekli kaynakları bulmada zorlanmadıkları anlaşılmıştır. Deney 1 grubu öğrencilerinin ilk etkinliklerde zorlandıkları ama ne yapacaklarını öğrendikten sonra zaman konusunda sıkıntı yaşamadıklarını ortaya çıkmıştır. Deney 2 grubu öğrencilerinin ise özellikle kaynakları bulma ve kullanmada zamanı kullanmaya göre daha rahat oldukları ortaya çıkmış ve USB belleklerde verilen program ve dokümanların faydalı olduğu anlaşılmıştır. Öğrencilerin zaman kullanımı konusunda sıkıntı yaşamalarının nedenleri olarak diğer derslerde verilen ödevler ve okulda yapılan deneme sınavlarının çok olması ön plana çıkarken, baharın gelmesi ve yaz tatilinin yaklaşması da bu konuda konsantrasyonlarını bozmuştur.

Deney 1 ve Deney 2 grubunda yer alan öğrenciler dijital öyküleme etkinlikleri sayesinde genel olarak araştırma becerilerinin ve bilgisayar kullanma becerilerinin geliştiğini ifade etmektedir. İlgili literatürde dijital öyküleme çalışmalarının öğrencilerin araştırma becerileri ve teknoloji kullanım becerilerini geliştirdiğini gösteren çalışmalar bulunmaktadır (Dogan, 2007; Robin, 2006, 2008; Sadik, 2008; Wang & Zhan, 2010). Ayrıca öğrencilerin elde ettikleri bilgileri ve resimleri daha iyi yorumlama ve kullanabilme becerisi, yazma ve konuşma becerisi kazandıkları, bunun yanında yardımlaşma becerilerinin arttığı ortaya çıkmıştır. Bazı öğrencilere göre dijital öyküleme çalışmaları görsel zekânın daha iyi kullanılmasını sağlarken, hayal gücünü de geliştirmektedir. İlgili literatür incelendiğinde dijital öyküleme çalışmaları öğrencilerin konuyu daha iyi anlamalarını sağlamanın yanında, birbirlerinden öğrenmelerini ve yardımlaşmalarını arttırmakta, kişilik gelişimlerine katkı sağlamakta, hayal gücü ve yaratıcılıklarını geliştirmektedir (Dupain & Maguire, 2005; Jenkins & Lonsdale, 2007; Robin & Pierson, 2005). Ayrıca Wang ve Zhan (2010) dijital öyküleme çalışmaları sayesinde öğrencilerinin diğer öğrenciler ile daha anlamlı şekilde iletişim kurma fırsatı yakaladıklarını ifade ettiklerini belirtmektedir.

Dijital Öykülemede Yöntemsel Farklılıklar

Bu bölümde deney gruplarında gerçekleştirilen dijital öyküleme çalışmalarında kullanılan yöntemlere göre ortaya çıkan sonuçlar yorumlanmış ve tartışılmıştır. İlk

olarak web tabanlı dijital öyküleme çalışması gerçekleştiren Deney 1 grubuna yönelik yorum ve tartışma, daha sonra bilgisayarda paket programlarla dijital öyküleme çalışması gerçekleştiren Deney 2 grubuna yönelik yorum ve tartışma verilmiştir.

Deney 1 Grubunun Görüşlerine Yönelik Sonuçlar ve Tartışma

Deney 1 grubu öğrencilerinin görüşleri incelendiğinde; dijital öyküleme çalışmalarının web tabanlı olarak internet üzerinde yapılmasının en çok iletişim, etkileşim ve paylaşım açısından faydalı olduğu görülmüştür. Etkileşimli web ortamı e-öyküleme çalışmalarına büyük kolaylık sağlamıştır. Özellikle çevrimiçi editörler herhangi bir program kurulumuna gerek kalmadan istedikleri zaman e-öykü hazırlama veya hazırladıkları öyküleri tekrar düzenleme açısından büyük kolaylık sağlamıştır. Öğrenciler web sitesi üzerinden arkadaşları ile mesajlaşma veya sohbet yoluyla iletişim kurmuşlardır. Ayrıca web sitesi üzerinden e-öykülere puan verilmesi ve yorum yazılması yapılan çalışmalar hakkında faydalı dönütler sağlamıştır. Bu dönütler sayesinde e-öyküleri tekrar düzenleme şansı bulmuşlardır.

Deney 1 grubu öğrencileri e-öyküleme web sitesinde en çok “mesajlaşma” ve “sohbet” özelliğini faydalı bulmuşlardır. Öğrencilerin ikinci sırada en çok faydalı buldukları özellik e-öykülere “yorum yazma ve puan verme” özelliğidir. Öğrencilerin bu konudaki görüşleri incelendiğinde hazırladıkları öykülere arkadaşları tarafından yapılan yorum ve değerlendirmeye çok önem verdikleri ortaya çıkmıştır. Öğrenciler benzer şekilde yine değerlendirme ile ilgili olan “Haftanın Enleri” özelliğini faydalı bulduklarını belirtmişlerdir. Öğrencilerin bu konudaki görüşleri incelendiğinde “Haftanın Enleri”nde yer alabilmek için hırslandıkları, daha çok motive oldukları ve rekabet ettikleri anlaşılmaktadır. Bazı öğrenciler ise “Çevrimiçi Editörler”i faydalı bulurken, bazı öğrenciler ise “Duyurular” ve “Web Macerası” özelliğini faydalı bulmuşlardır.

Deney 1 grubu öğrencilerine göre e-öyküleme web sitesinin görünüşü güzel ve ilgi çekici olup, kullanımının kolay ve anlaşılırdır. Ancak öğrenciler siteye oyun, film ya da müzik eklenmesinin siteyi sadece ders aracı olmaktan çıkarıp daha eğlenceli hale getireceğini belirtmişlerdir. Ayrıca bazı öğrenciler sitede zaman zaman

ufak tefek hatalar oluştuğunu ve bu hataların muhakkak giderilmesi gerektiğini vurgulamışlardır.

Deney 1 grubu öğrencilerine göre Web Macerası uygulaması verilen etkinliği nasıl yapacakları konusunda eğlenceli ve motive edici bir yönerge olmuştur. Bu sayede verilen etkinlikleri daha kolay anladıklarını belirtmişlerdir. Sağladığı avantajlar nedeniyle Web Macerası uygulamalarının diğer derslerde de olması gerektiğini ifade etmişlerdir.

Deney 1 grubu öğrencilerine göre öğretmen ve arkadaşları ile kurdukları iletişim web sitesi sayesinde daha iyi olmaktadır. Herhangi bir sıkıntı ya da problem yaşadıklarında web sitesi üzerinden öğretmen veya arkadaşlarına kolayca sorular sorabilmişlerdir. Öğrenciler web sitesi sayesinde okul dışında da iletişim halinde olmuşlar, etkinliklerle ilgili olduğu kadar genel konularda da sohbet etmişlerdir. Öğrencilere göre web sitesindeki iletişim Facebook vb. sitelere göre daha eğitici ve öğretici olmaktadır. Ayrıca iletişim ve etkileşimdeki rahatlık öğrenciler arasındaki yardımlaşmayı da arttırmıştır.

Deney 2 Grubunun Görüşlerine Yönelik Sonuçlar ve Tartışma

Deney 2 grubu öğrencileri “Photo Story” ve “Movie Maker” programlarını kullanmayı denemişler ancak kolay ve kullanışlı olduğu için genellikle “Photo Story” programını tercih etmişlerdir. Öğrenciler “Photo Story” programının kolay ve Türkçe olmasının iyi olduğunu, ancak programın yeteneklerinin sınırlı olduğunu belirtmişlerdir. Öğrencilere göre bu programın daha kullanışlı olabilmesi için bilgiye, resimlere ulaştıracak, söylenenleri yazıya dökerek eklentiler ve daha fazla animasyon ve efekt eklenmelidir. Benzer şekilde Sadık’ın (2008) yaptığı araştırmada da öğrenciler Photo Story programının kolay ve kullanışlı olduğunu belirtmişlerdir.

Deney 2 grubu öğrencileri sınıfa ait bir web sitesi olmasının daha iyi olacağını belirtmişlerdir. Ayrıca, hazırladıkları öyküleri web sitesinde paylaşabileceklerini, bu sayede istedikleri zaman izleyebileceklerini, arkadaşlarının öykülerini izleyip onlardan örnek alabileceklerini, grup çalışmasının daha kolay olabileceğini, daha çok iletişim ve etkileşim sağlayabileceklerini belirtirken böyle bir web sitesinin daha eğlenceli ve motive edici olabileceğini ifade etmişlerdir. Bu durum öğrencilerin

mevcut teknolojilerden haberdar olduklarını bu nedenle artık web tabanlı uygulamaların daha etkili olabileceğini düşündüklerini göstermektedir.

Gelecek Uygulamalara Yönelik Düşünceler

Deney 1 ve Deney 2 grubu öğrencileri “Sosyal Bilgiler” dersinin dijital öyküleme çalışmaları için uygun olduğunu, bu ders dışında en çok “Fen ve Teknoloji” dersinde bu çalışmayı yapmak istediklerini belirtmişlerdir. Öğrenciler görseller açısından Fen ve Teknoloji dersinin zengin olması nedeniyle uygun olacağını belirtirken, Matematik ve Türkçe dersinin görseller açısından zengin olmaması nedeniyle uygun olmayacağını vurgulamışlardır. Ayrıca bazı öğrenciler İngilizce ve Matematik dersinde de öyküleme çalışması yapmak isterken bazıları Matematik dersinin çokta uygun bir ders olmadığını düşünmektedir. İlgili literatürde dijital öyküleme etkinliklerinin sosyal bilimlerden fen bilimlerine kadar birçok alanda öğretme-öğrenme sürecinde kullanılabileceği belirtilmektedir (Dupain & Maguire, 2005; Sadik, 2008). Bazı öğrenciler ise Türkçe dersinde zorlandığını, öyküleme sürecinde yazı yazma ve seslendirme yapılmasının kendilerine güveninin gelmesi için yararlı olabileceğini ifade etmiştir. İlgili literatür dijital öyküleme çalışmalarının özellikle dil eğitiminde öğrencilerin okuma, yazma, konuşma, anlama ve dinleme becerilerini arttırdığını göstermektedir (Jakes & Brennan, 2005; Sadik, 2008; Skinner & Hagood, 2008; Tsou vd., 2006; Verdugo & Belmonte, 2007; Yang & Wu, 2012; Yoon, 2013).

Deney 1 ve Deney 2 grubunda yer alan öğrencilerinin büyük çoğunluğunun dijital öyküleme çalışmalarında grup çalışması yapmayı tercih etmedikleri ortaya çıkmıştır. Bunun nedeni olarak ise grup çalışması yapmanın uzun sürdüğünü, aralarında karışıklığa sebep olduğunu, grup içinde görev dağılımı yapmanın sıkıntıları olduğunu, bazı öğrencilerin verilen görevini yerine getirmediklerini ve grup üyelerinin toplanması konusunda sıkıntı yaşadıklarını belirtmişlerdir. Bazı öğrenciler ise daha fazla süre verildiği ve grupları kendileri oluşturduğu takdirde grup çalışmasının daha verimli ve eğlenceli olabileceğini, görev paylaşımı açısından daha iyi olabileceğini, daha fazla sorumluluk alabileceklerini ifade etmişlerdir. Benzer şekilde Sadik’in (2008) yaptığı çalışmada da öğrencilerin dijital öyküleme sürecinde grup çalışması yapma konusunda pek istekli olmadıkları, öykülerin içerik,

tasarım ve sunumunu genellikle bir öğrencinin yaptığı, nadirde olsa iki öğrencinin çalıştığı ancak birbirlerinin görüş ve fikirlerini çalışmalarına yansıtmakta problem yaşadıkları ortaya çıkmıştır. Jakes ve Brennan (2005) ise dijital öykülemeye işbirliğine dayalı projelerden kaçınılması gerektiğini belirterek, öyküleme sürecinin kişisel bir süreç olduğunu vurgulamıştır.

5.2. Sonuç ve Öneriler

Araştırmanın sonunda dijital öyküleme yaklaşımının öğrencilerin akademik başarılarını, derse yönelik tutumlarını, derse yönelik motivasyonel inançlarını ve derste kullandıkları öğrenme stratejilerini olumlu olarak etkilediği ortaya çıkmıştır. Bu durumun ise dijital öyküleme çalışmalarının gerçekleştirildiği ortama göre değiştiği sonucuna ulaşılmıştır. Özellikle web ortamında oluşturulan ve paylaşılan öykülerin bilgisayarda paket programlarla oluşturulan ve sınıf ortamında paylaşılan öykülere göre daha etkili olduğu görülmektedir. Deneysel uygulama sürecinde web tabanlı dijital öyküleme grubunun web ortamında zaman ve mekândan bağımsız olarak etkinlik yapma, iletişim, etkileşim ve paylaşım açısından daha avantajlı olduğu söylenebilir. Aynı durum bilgisayar tabanlı dijital öyküleme çalışması gerçekleştiren grup için söz konusu değildir. Çünkü öğrenciler öğretmen veya arkadaşlarıyla ancak okul ortamında iletişim, etkileşim ve paylaşımında bulunmuştur. Bu nedenle web tabanlı dijital öyküleme grubunun çevrimiçi ortamda Web 2.0 araçlarının avantajlarından daha fazla yararlandığı söylenebilir. Öğretmen ve öğrencilerin görüşleri incelendiğinde ise; e-öyküleme sisteminin dijital öyküleme sürecinde beklenen ilgiyi gördüğü, öğretmen ve öğrencilere fazlasıyla kolaylık ve fayda sağladığı görülmektedir. Bu nedenle e-öyküleme sisteminin hem öğretme-öğrenme sürecine hem de dijital öyküleme çalışmalarına faydalı olduğu ve bu çalışmalara farklı bir bakış açısı kazandırdığı ortadadır.

Sonuç olarak; günümüzde neredeyse tüm bireylerin günlük yaşamında önemli bir rol oynayan Web 2.0 araçları ve sosyal ağ uygulamalarının eğitim öğretim ortamlarına entegrasyonu sürecinde dijital öyküleme etkinlikleri ile birleştirilerek oluşturulan e-öyküleme sisteminin, hem öğrenci merkezli öğrenme hem de bireyler arasındaki iletişim ve etkileşimi artırarak sosyal öğrenmenin sağlanmasında etkili bir

araç olarak kullanılabilceđi söylenebilir. Bu bölümde ayrıca araştırma sonuçlarına dayalı olarak uygulamaya ve araştırmacılara yönelik önerilere yer verilmiştir.

5.2.1. Uygulamaya Yönelik Öneriler

Araştırma kapsamında ortaya çıkan sonuçlar doğrultusunda uygulamaya yönelik şu öneriler getirilebilir:

- Dijital öyküleme çalışmalarının öğrencilerin derse yönelik tutum ve motivasyonlarını olumlu etkilediđi ve ders başarısını arttırdıđı ortadır. Bu nedenle bu çalışmalar ilköğretim düzeyinde farklı derslerde gerçekleştirilebilir.
- Dijital öyküleme çalışmalarının öğrencilerin araştırma ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirdiđi ve toplumsal sorunlara karşı duyarlılıklarını arttırdıđı sonucuna ulaşılmıştır. Bu ve benzeri becerilerin kazandırılmasında ve özellikle toplumsal sorunlara karşı duyarlılıkların arttırılmasında dijital öyküleme çalışmaları gerçekleştirilebilir.
- Günümüz çağdaş öğrenme yaklaşımlarına ve yapılandırmacı öğrenme yaklaşımının ilkelerine uygun olarak öğrenme ortamlarının düzenlenmesinde dijital öyküleme yaklaşımı kullanılabilir.
- Öğretmen ve öğrenciler tarafından e-öyküleme sisteminin günümüzde popüler olan sosyal paylaşım sitelerinin iletişim, etkileşim ve paylaşım açısından etkili bazı özelliklerinin eğitsel olarak kullanılmasına güzel bir örnek olduđu vurgulanmıştır. Bu nedenle popüler olan bazı teknolojik uygulamaların faydalı özellikleri pedagojik açıdan dikkate alınarak öğrenme ortamlarının tasarımında kullanılabilir.
- Araştırmada öğretmenin uygulama öncesinde dijital öyküleme çalışmasına karşı ön yargılı olduđu ve başlangıçta direnç gösterdiđi görülmüştür. Bu nedenle dijital öyküleme çalışmalarından önce öğretmenlere gerekli bilgi ve destek sağlanmalıdır.
- Derslerde dijital öyküleme çalışmalarının etkili bir şekilde kullanılabilmesi için öğretmenler teknolojik ve pedagojik açıdan hazır olmalıdır. Bu amaçla

derslerde dijital öyküleme yaklaşımını kullanmayı düşünen okul yönetimleri öğretmenlere yönelik eğitim faaliyetleri düzenleyebilirler.

- Uygulama sürecinde öğrencilerin karşılaştıkları problemler genellikle teknoloji kullanımı ile ilgili problemlerdir. Öğrenciler dijital öyküleme sürecinde deneyim kazandıkça bu problemleri kolayca çözmektedirler. Bu nedenle öğrencilerin dijital öyküleme sürecinde başarılı olabilmeleri için gerekli olan deneyimleri kazanmaları için yeterli süre verilmeli ve sabır gösterilmelidir.

5.2.2. Araştırmacılara Yönelik Öneriler

Araştırma kapsamında ortaya çıkan sonuçlar doğrultusunda araştırmacılara yönelik şu öneriler getirilebilir:

- Bu araştırma kapsamında dijital öyküleme yaklaşımının ders başarısı, derse yönelik tutum, motivasyonel inançlar ve öğrenme stratejileri üzerindeki etkisi incelenmiştir. Gelecek çalışmalarda 21. yüzyıl becerileri, yaratıcı düşünme, problem çözme ve küresel okuryazarlık gibi farklı öğrenme çıktıları üzerindeki etkisi incelenebilir.
- Sosyal Bilgiler dersinin dijital öyküleme çalışmaları için son derece uygun olduğu ortadadır. Bu nedenle ilköğretimde bu ders kapsamında dijital öyküleme etkinlikleri ve çalışmaları yaygınlaştırılabilir. Diğer derslere yönelik ise, özellikle görseller açısından zengin olan Fen ve Teknoloji dersinde de bu çalışmalar gerçekleştirilebilir.
- Web tabanlı dijital öyküleme yaklaşımının iletişim, etkileşim, paylaşım ve değerlendirme konusunda sağladığı avantajlar nedeniyle öğretmen ve öğrenciler tarafından sevildiği ortadadır. Ayrıca dijital öyküleme çalışmalarının kolay bir şekilde gerçekleştirilmesinde web ortamı ve uygulamaları büyük kolaylıklar sağlamaktadır. Bu nedenle web tabanlı dijital öyküleme sistemleri yaygınlaştırılarak gelecek çalışmalarda kullanılabilir.
- Bu çalışmada öğretmen ve öğrenciler etkinlik sayısının fazla olduğu konusunda görüş bildirmişlerdir. Bu nedenle gelecek çalışmalarda etkinlik sayısı öğrencileri sıkmayacak şekilde ve daha az sayıda belirlenebilir.

- Bu arařtırmada öğrenciler bireysel olarak dijital öyküler hazırlamıřlardır. Ancak öğrencilere grup çalıřması yapmayı isteyip istemedikleri sorulduğunda öğrencilerinin büyük çoğunluğunun dijital öyküleme çalıřmalarında grup çalıřması yapmayı tercih etmedikleri ortaya çıkmıřtır. İlgili literatürde de benzer durumlarla karřılařılmıřtır. Bu nedenle gelecekte grup çalıřması şeklinde yapılan dijital öyküleme arařtırmalarına ihtiya duyulmaktadır.
- Bu arařtırmada öğrencilerin özellikle popüler ya da toplumsal problemler ile ilgili olan konulara daha çok ilgi gösterdikleri ortaya çıkmıřtır. Bu nedenle gelecek çalıřmalarda öğrencilerin ilgi ve istekleri dođrultusunda daha çok ilgi gösterecekleri zevkli konular seçilebilir.
- Bu arařtırmada dijital öyküleme çalıřmalarının bir öğretmen için çok da kolay olmadığı, gerekli alt yapı ve uzman desteđinin sađlanması gerektiđi ortaya çıkmıřtır. Bu nedenle gerçekleştirilecek arařtırmalardan önce dijital öyküleme çalıřmaları yapacak öğretmenlere gerekli bilgi ve becerilerin kazandırılması ve teknik altyapı ihtiyacının sađlanması gerekmektedir. Ayrıca sađlanan desteđin süreç içerisinde de devam etmesi önemlidir.
- Dijital öyküleme sürecinde teknolojik alt yapı ve teknik desteđin önemli olması nedeniyle bu yaklařımın uygulanacađı okulun özellikleri önem kazanmaktadır. Özellikle özel okulların imkânlarının daha fazla olması dijital öyküleme çalıřmalarının bu okullarda gerçekleştirilmesini kolaylařtırmaktadır. Ancak devlet okullarında da dijital öyküleme çalıřması yapmak isteyen arařtırmacılar okulun teknolojik alt yapısını ve imkânlarını kontrol etmeli, çalıřmanın başarıyla sonuçlanması için gerekli önlemleri almalıdır.
- FATİH projesi ile birlikte okullarda teknolojik olarak ciddi bir dönüşüm yaşanmaktadır. Bu süreçte özellikle teknolojik araç ve gerelerin sađlanmasının yanında elektronik öğrenme ortamları ve uygulamaları da önem kazanmaya başlamıřtır. Bu bağlamda web tabanlı dijital öyküleme uygulamaları ve kullanımını FATİH projesi kapsamında yaygınlařtırılarak kullanılabilir.

- Son birkaç yıldır özellikle dijital öyküleme kullanılabilecek web yazılımlarının sayısında ciddi bir artış olduğu görülmektedir. Buna rağmen teknolojinin kendisini çok hızlı eskitmesi nedeniyle birkaç yıl içerisinde bu araç ve yazılımlarının yerini yenilerinin alacağı öngörülmektedir. Ayrıca mobil cihazların gelişimi ve yaygınlaşması ile Android vb. programlama dillerinin etkisi sonucunda dijital öyküleme yaklaşımının bu araç ve yazılımlara ilgisi artmıştır. Bu nedenle özellikle mobil araçlar üzerinde de dijital öyküleme çalışmalarının yapılabileceği ortamlar hazırlanabilir ve bu ortamlarda uygulamalar gerçekleştirilebilir.

KAYNAKÇA

- Abrami, P., & Barrett, H. (2005). Directions for research and development on electronic portfolios. *Canadian Journal of Learning and Technology*, 31(3). 25.12.2012 tarihinde <http://cjlt.csj.ualberta.ca/index.php/cjlt/article/view/92/86> adresinden erişilmiştir.
- Ahn, J. (2004). Electronic portfolios: Blending technology, accountability and assessment. *T.H.E. Journal*, 31(9), 12-18.
- Ajjan, H., & Hartshorne, R. (2008). Investigating faculty decisions to adopt Web 2.0 technologies: Theory and empirical tests. *The Internet and Higher Education*, 11(2), 71-80.
- Akçay, A. (2009). Webquest (Web Macerası) öğretim yönteminin Türkçe dersindeki akademik başarı ve tutuma etkisi. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Atatürk Üniversitesi, Erzurum.
- Akdoğan-Yeşilova, E. P. (2011). *İlköğretim 7. sınıf öğrencilerinin öğrenme stillerine göre elektronik portfolyo hazırlama süreçlerine ilişkin görüşleri*. (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Akkoyunlu, B. (1995). Bilgi teknolojilerinin okullarda kullanımı ve öğretmenlerin rolü. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12, 105-109.
- Akkoyunlu, B. (1996). Bilgisayar okuryazarlığı yeterlilikleri ile mevcut ders programlarının kaynaştırılmasının öğrenci başarı ve tutumlarına etkisi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12, 127-134.
- Alexander, B. (2008). Web 2.0 and emergent multiliteracies. *Theory into Practice*, 47(2), 150-160.
- Alexander, B. & Levine, A. (2008). Web 2.0 storytelling: Emergence of new genre. *Educause Review*. 41-56. 16 Nisan 2012 tarihinde <http://net.educause.edu/ir/library/pdf/ERM0865.pdf> adresinden erişilmiştir.
- Alexander, B. (2011). *The new digital storytelling: Creating narratives with new media*. Santa Barbara, CA: Praeger.

- Alterio, M. (2003). Using storytelling to enhance student learning. Higher Education Academy. 18.11.2012 tarihinde http://www-new1.heacademy.ac.uk/assets/documents/resources/resourcedatabase/id471_using_storytelling_to_enhance_learning.pdf adresinden erişilmiştir.
- Altun, A. (2005). *Eğitimde internet uygulamaları*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Altun, S. & Erden, M. (2006). Öğrenmede motive edici stratejiler ölçeğinin geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Yeditepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2(1), 1-16.
- Anderson, P. (2007). What is Web 2.0? Ideas, technologies and implications for education. 13.01.2013 tarihinde www.jisc.ac.uk/media/documents/techwatch/tsw0701b.pdf adresinden erişilmiştir.
- Angeli, C., & Valanides, N. (2009). Epistemological and methodological issues for the conceptualization, development, and assessment of ICT-TPCK: Advances in technological pedagogical content knowledge (TPCK). *Computers & Education*, 52(1), 154-168.
- Armstrong, S. (2003). The power of storytelling in education. In Armstrong, S. (Ed.), *Snapshots! Educational insights from the Thornburg Center* (pp. 11-20). The Thornburg Center: Lake Barrington, Illinois.
- Arslan, M. (2007). Eğitimde yapılandırmacı yaklaşımlar. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 40(1), 41-61.
- Arter, J. (1995). Portfolios for assessment and instruction. ERIC Counseling and Student Services Clearinghouse, EDO-CG-95-10, 0.
- Augar, N., Raitman, R., & Zhou, W. (2004). Teaching and learning online with wikis. *Proceedings of the 21st ASCILITE Conference*. 19.11.2012 tarihinde <http://ascilite.org.au/conferences/perth04/procs/augar.html> adresinden erişilmiştir.
- Aydın, H. (2007). *Felsefi temelleri ışığında yapılandırmacılık*. Ankara: Nobel Yayıncılık.

- Ballast, K., Stephens, L., & Radcliffe, R. (2008). The effects of digital storytelling on sixth grade students' writing and their attitudes about writing. In K. McFerrin et al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference 2008* (pp. 875-879). Chesapeake, VA: AACE.
- Baltacı-Goktalay S. & Ozdilek, Z. (2010) Pre-service teachers' perceptions about Web 2.0 technologies. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 2, 4737-4741.
- Banaszewski, T. M. (2005). Digital storytelling, supporting digital literacy in grades 4-12. Georgia Institute of Technology. 23.03.2011 tarihinde <http://hdl.handle.net/1853/6966> adresinden erişilmiştir.
- Barış, M. F. (2011). Bir sosyal ağ sitesine e-portfolyonun (elektronik gelişim dosyası) entegre edilerek uygulanması ve sonuçlarının incelenmesi. (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Trakya Üniversitesi, Edirne.
- Bartlett-Bragg, A. (2006). Reflections on pedagogy: Reframing practice to foster informal learning with social software. 05.11.2012 tarihinde <http://matchsz.inf.elte.hu/TT/docs/Anne20Bartlett-Bragg.pdf> adresinden erişilmiştir.
- Barrett, H. C. (2001). Electronic portfolios. In educational technology an encyclopedia. 21.11.2012 tarihinde <http://electronicportfolios.com/portfolios/encyclopediaentry.htm> adresinden erişilmiştir.
- Barrett, H. (2004). Electronic portfolios as digital stories of deep learning. Accessed 18.12.2012 tarihinde <http://electronicportfolios.org/digistory/epstory.html> adresinden erişilmiştir.
- Barrett, H. (2005a). Digital storytelling research design. 20 Mart 2011 tarihinde <http://electronicportfolios.com/digistory/ResearchDesign.pdf> adresinden erişilmiştir.
- Barrett, H. (2005b). White paper: Researching electronic portfolios and learner engagement. 10.01.2013 tarihinde www.helenbarrett.com/reflect/whitepaper.pdf adresinden erişilmiştir.

- Barrett, H. (2005c). Storytelling in higher education: a theory of reflection on practice to support deep learning. In C. Crawford et al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2005* (pp. 1878-1883). Chesapeake, VA: AACE
- Barrett, H. & Carney, J. (2005). Conflicting paradigms and competing purposes in electronic portfolio development. 18.12.2012 tarihinde <http://electronicportfolios.com/portfolios/LEAJournal-BarrettCarney.pdf> adresinden erişilmiştir.
- Barrett, H. (2006a). Researching and evaluating digital storytelling as a deep learning tool. In C. Crawford, et al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference 2006* (pp. 647–654). Chesapeake, VA: AACE.
- Barrett, H. (2006b). Digital stories in ePortfolios: Multiple purposes and tools. 18.12.2012 <http://electronicportfolios.org/digistory/purposesmac.html> tarihinde adresinden erişilmiştir.
- Barrett, H. (2009). How to create simple digital stories. 25 Şubat 2011 tarihinde <http://electronicportfolios.com/digistory/howto.html> adresinden erişilmiştir.
- Bednar, A. K., Cunningham, D., Duffy, T. M., & Perry, D. J. (1992). Theory into practice: How do we link? In T. Duffy, & D. Jonassen, *Constructivism and the Technology of Instruction* (pp. 17-34). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Behmer, S. (2005). Digital storytelling: Examining the process with middle school students. 15.02.2013 tarihinde <http://edhd.bgsu.edu/~sbanist/6320/pdfs/LitReviewdigistor.pdf> adresinden erişilmiştir.
- Behmer, S., Schmidt, D. & Schmidt, J. (2006). Everyone has a story to tell: Examining digital storytelling in the classroom. In C. Crawford et al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2006* (pp. 655-662). Chesapeake, VA: AACE.
- Bektaş, M. & Horzum, M. B. (2010). *Otantik öğrenme*. Ankara: Pegem Akademi.

- Bennett, S. & Lockyer, L. (2007). A Web-based e-portfolio support system for teacher education students. In T. Bastiaens & S. Carliner (Eds.), *Proceedings of World Conference on E-Learning in Corporate, Government, Healthcare, and Higher Education 2007* (pp. 7010-7020). Chesapeake, VA: AACE.
- Boekaerts, M. (1997). Self-regulated learning: A new concept embraced by researchers, policy makers, educators, teacher and students. *Learning and Instruction*, 7(2), 161-186.
- Bower, M., Hedberg, J. G., & Kuswara, A. (2010). A framework for Web 2.0 learning design. *Educational Media International*, 47(3), 177-198.
- Boyd, D. M., & Ellison, N. B. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 210-230. 29.11.2012 tarihinde <http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html> adresinden erişilmiştir.
- Bransford, J. D., Brown, A. L., & Cocking, R. R. (Eds.). (2000). *How people learn: Brain, mind, experience, and school*. Washington, DC: National Academies Press.
- Brown, J. S. & Adler, R. P. (2008). Minds on fire: Open education, the long tail, and Learning 2.0. *EDUCAUSE Review*, 43(1), 16-32. 28.12.2012 tarihinde <http://net.educause.edu/ir/library/pdf/ERM0811.pdf> adresinden erişilmiştir.
- Brown, J. S., Collins, A., & Duguid, P. (1989). Situated cognition and the culture of learning. *Educational Researcher*, 18(1), 32-42.
- Bull, G. & Kajder, S. (2004). Digital storytelling in the language arts classroom. *Learning & Leading with Technology*, 32(4), 46-49.
- Burmark, L. (2004). Visual presentations that prompt, flash & transform. *Media and Methods*, 40(6), 4-5.
- Büyüköztürk, Ş. (1998). Kovaryans analizi (Varyans analizi ile karşılaştırmalı bir inceleme). *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 31(1), 91-105.
- Büyüköztürk, Ş. (2007). *Deneyisel desenler*. Ankara: PegemA Yayıncılık.

- Büyüköztürk, Ş., Akgün, Ö. E., Özkahveci, Ö. & Demirel, F., (2005). Güdülenme ve Öğrenme Stratejileri Ölçeğinin Türkçe formunun geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 4(2), 208-239.
- Büyüköztürk, Ş. (2011). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı* (14. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Chambers, S. M. & Wickersham L. E. (2006). The electronic portfolio journey: A year later. *Education*, 127(3), 351-360.
- Chandler, T., Park, Y. S., Levin, K. L., & Morse, S. S. (2011). The incorporation of hands-on tasks in an online course: An analysis of a blended learning environment. *Interactive Learning Environments*. DOI:10.1080/10494820.2011.593524
- Chen, I. (2002). Experiencing, learning and teaching of secondary business education in virtual environment: The use of electronic portfolio as curriculum framework for a preservice course. Paper presented at the *Annual Meeting of the American Educational Research Association (AERA)*, New Orleans.
- Choi, I., & Lee, K. (2009). Designing and implementing a case-based learning environment for enhancing ill-structured problem solving: Classroom management problems for prospective teachers. *Educational Technology Research and Development*, 57(1), 99-129.
- Chung, S. K. (2007). Art education technology: Digital storytelling. *Art Education*, 60(2), 17-22.
- Çıgırık, E. (2009). *İlköğretim 6. Sınıf Fen öğretiminde webquest tekniğinin öğrenci başarı ve tutumuna etkisinin incelenmesi*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Uludağ Üniversitesi, Bursa.
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2nd ed.). Hillsdale, NJ: Lawrence Earlbaum Associates.
- Cohen, J., & Cohen, P. (1983). *Applied multiple regression/correlation analysis for the behavioral sciences* (2nd ed.). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

- Combs, M. A., & Beach, J. D. (1994). Stories and storytelling: Personalizing the social studies. *The Reading Teacher*, 47(6), 464-471.
- Coutinho, C. (2010). Storytelling as a strategy for integrating technologies into the curriculum: An empirical study with post-graduate teachers. In D. Gibson & B. Dodge (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2010* (pp. 3795-3802). Chesapeake, VA: AACE.
- Craig, S., Hull, K., Haggart, A., & Crowder, E. (2001). Storytelling: Addressing the literacy needs of diverse learners. *TEACHING Exceptional Children*, 33(5), 44-51.
- Cuban, L., Kirkpatrick, H., & Peck, C. (2001). High access and low use of technology in high school classrooms: Explaining an apparent paradox. *American Educational Research Journal*, 38(4), 813-834.
- Çakır, R. & Yıldırım, S. (2009). Bilgisayar öğretmenleri okullardaki teknoloji entegrasyonu hakkında ne düşünürler? *İlköğretim Online*, 8(3), 952-964.
- Çelik, H. C. & Bindak, R. (2005). İlköğretim okullarında görev yapan öğretmenlerin bilgisayara yönelik tutumlarının çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(10), 27-38.
- Çokluk, Ö., Şekercioğlu, G., & Büyüköztürk, Ş. (2010). *Sosyal bilimler için çok değişkenli istatistik: SPSS ve LISREL uygulamaları*. Ankara: Pegem Akademi.
- Çuhadar, C. (2008). *Oluşturmacılığa dayalı öğretimde etkileşimin Blog aracılığı ile geliştirilmesi*. (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Dakich, E. (2008). Towards the social practice of digital pedagogies. In N. Yelland, G. Neal & E. Dakich (eds.), *Rethinking education with ICT: New directions for effective practices*, pp. 13-30. Sense Publishers, Rotterdam and Taipei.
- DeGennaro, D. (2010). Grounded in theory: Immersing pre-service teachers in technology-mediated learning. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 10(3), 338-359.

- Demir, S. B. & Akengin H. (2010). Sosyal Bilgiler dersine yönelik bir tutum ölçeğinin geliştirilmesi: Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 26-40.
- Demirel, Ö. (2007). *Kuramdan uygulamaya eğitimde program geliştirme* (10. Baskı). Ankara: PegemA Yayıncılık.
- Demirer, V. & Sahin, I. (2012). Web-based digital storytelling: e-Storytelling. *6th International Computer and Instructional Technologies Symposium*, Gaziantep-Türkiye.
- Deryakulu, D. (2002). Yapıcı Öğrenme. İçinde A. Şimşek (Editör), *Sınıfta Demokrasi*, (53-74). Ankara: Eğitim Sen Yayınları.
- Dodge, B., (1997). Some Thoughts about WebQuests. 02.02.2012 tarihinde http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html adresinden erişilmiştir.
- Dogan, B. (2007). *Implementation of digital storytelling in the classroom by teachers trained in a digital storytelling workshop*. (Unpublished doctoral dissertation). University of Houston. Retrieved from ProQuest Digital Dissertations. (UMI 3272583)
- Dörner, R., Grimm, P., & Abawi, D. F. (2002). Synergies between interactive training simulations and digital storytelling: a component-based framework. *Computers & Graphics*, 26(1), 45-55.
- Döşlü, A. (2009). *Ortaöğretim 10. sınıf bilgi ve iletişim teknolojileri dersinde web tabanlı portfolyo kullanımı - Adana ilinde bir çalışma*. (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Çukurova Üniversitesi, Adana.
- Driscoll, M. P. (2000). *Psychology of learning for instruction* (2nd ed.). Needham Heights, MA: Allyn and Bacon.
- Duffy, P., & Bruns, A. (2006). The use of Blogs, Wikis and RSS in education: A conversation of possibilities. In *Proceedings Online Learning and Teaching Conference 2006*, pp. 31-38, Brisbane.
- Duman, B. (2004). *Öğrenme-öğretme kuramları ve süreç temelli öğretim*. Ankara: Anı Yayıncılık.

- Dupain, M. & Maguire, L. (2005). Digital storybook projects 101: How to create and implement digital storytelling into your curriculum. *21st Annual Conference on Distance Teaching and Learning*. 21.12.2012 tarihinde http://www.uwex.edu/disted/conference/resource_library/proceedings/05_2012.pdf adresinden erişilmiştir.
- Erden, M. & Akman, Y. (2004). *Gelişim ve Öğrenme*. Ankara: Arkadaş Yayınevi.
- Ertmer, P. A. & Newby, T. J. (1993). Behaviorism, cognitivism, constructivism: Comparing critical features from an instructional design perspective. *Performance Improvement Quarterly*, 6(4), 50-72.
- Ferretti, S., Salomoni, P., Rocchetti, M., Mirri, S., & Muratori, L. A. (2010). At the Crossroads of Web and Interactive Multimedia: an Approach to Merge the Two Realms, Proc. CCNC 2009, Las Vegas (USA), IEEE.
- Figg, C. & McCartney, R. (2010). Impacting academic achievement with student learners teaching digital storytelling to others: The ATTCSE digital video project. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 10(1), 38-79.
- Fosnot, C. T. (1996). *Constructivism: Theory, perspectives and practice*. New York: Teacher's College Press.
- Fosnot, C. T. & Perry, R. S. (2005). Constructivism: A psychological theory of learning. In C. T. Fosnot (Ed.), *Constructivism: Theory, perspectives and practice* (pp. 8–38), 2nd ed. New York: Teacher's College Press.
- Fraenkel, J. R. & Wallen, N. E. (2008). *How to design and evaluate research in education* (7th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Franklin, T. & Van Harmelen, M. (2007). Web 2.0 for content for learning and teaching in higher education. 03.12.2012 tarihinde <http://cedus.cl/files/web2-content-learning-and-teaching.pdf> adresinden erişilmiştir.
- Gakhar, S. & Thompson, A. (2007). Digital storytelling: Engaging, communicating, and collaborating. In R. Carlsen et al. (Eds.), *Proceedings of Society for*

Information Technology & Teacher Education International Conference 2007 (pp. 607-612). Chesapeake, VA: AACE.

Garrison, D. R., & Kanuka, H. (2004). Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education. *The Internet and Higher Education*, 7(2), 95-105.

George, D., & Mallery, P. (2003). *SPSS for Windows step by step: A simple guide and reference 11.0 update* (4th ed.). Boston: Pearson Education, Inc.

Gordon, C. (2011). *Digital Storytelling in the Classroom: Three case studies*. (Unpublished doctoral dissertation). Arizona State University. Retrieved from ProQuest Digital Dissertations. (UMI 3487362)

Gökalp, M. S. (2011). *The effect of webquest based instruction on ninth grade students' achievement in and attitude towards force and motion*. (Unpublished doctoral dissertation). Middle East Technical University, Ankara.

Grassi, M., Morbidoni, C., T & Nucci, M. (2012). A collaborative video annotation system based on semantic web technologies. *Cognitive Computation*, 4(4), 497-514.

Gülbahar, Y., & Köse, F. (2006). Öğretmen adaylarının değerlendirme için elektronik portfolyo kullanımına ilişkin görüşleri. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 39(2), 75-93.

Gülbahar, Y., Kalelioğlu, F., & Madran, O. (2008). Öğretim ve değerlendirme yöntemi olarak Web Macerası'nın kullanılabilirlik açısından değerlendirilmesi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 41(2), 209-236.

Gülbahar, Y. (2009). *E-öğrenme* (I. Baskı). Ankara: PegemAkademi.

Gülbahar, Y., Kalelioğlu, F., & Madran, O. (2010). Sosyal ağların eğitim amaçlı kullanımı. *XV. Türkiye'de İnternet Konferansı*. İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul. 06.09.2012 tarihinde <http://inet-tr.org.tr/inetconf15/bildiri/10.doc> adresinden erişilmiştir.

- Gültekin, M., Karadağ, R. & Yılmaz, F. (2007). Yapılandırmacılık ve öğretim uygulamalarına yansımaları. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(2), 503-528.
- Halat, E. (2007). Views of pre-service elementary teachers on the use of webquest in mathematics teaching. *Elementary Education Online*, 6(2), 264-283. 28.07.2012 tarihinde <http://ilkogretim-online.org.tr/vol6say2/v6s2m20.pdf> adresinden erişilmiştir.
- Halat, E. (2008). A good teaching technique: WebQuests. *The Clearing House*, 81(3), 109-111.
- Hallam, G., & Creagh, T. (2010). ePortfolio use by university students in Australia: A review of the Australian ePortfolio Project. *Higher Education Research & Development*, 29(2), 179-193.
- Hannafin, R. & Savenye, W. (1993). Technology in the classroom: The teacher's new role and resistance to IT. *Educational Technology*, 33(6), 26-31.
- Hartmann, C. (2004). Using teacher portfolios to enrich the methods course experiences of prospective mathematics teachers. *School Science & Mathematics*, 104(8), 392-407.
- Hassanien, A. (2006). An evaluation of the WebQuest as a computer-based learning tool. *Research in Post-Compulsory Education*, 11(2), 235-250.
- Heo, M. (2009). Digital Storytelling: An empirical study of the impact of digital storytelling on pre-service teachers' self-efficacy and dispositions towards educational technology. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 18(4), 405-428. Chesapeake, VA: AACE.
- Hopper, S. (2012). Digital Portfolio Use as a Growth Mindset Tool. In P. Resta (Ed.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2012* (pp. 3904-3908). Chesapeake, VA: AACE.
- Hrastinski, S. (2009). A theory of online learning as online participation. *Computers & Education*, 52(1), 78-82.

- Hull, G. A. & Katz, M. L. (2006). Crafting an agentive self: Case studies of digital storytelling. *Research in the Teaching of English*, 41(1), 43-81.
- 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.
- Jakes, D. S. & Brennan, J. (2005). Capturing stories, capturing lives: An introduction to digital storytelling. 20.03.2011 tarihinde http://www.jakesonline.org/dstory_ice.pdf adresinden erişilmiştir.
- Jenkins, M., & J. Lonsdale. (2007). Evaluating the effectiveness of digital storytelling for student reflection. *Proceedings ASCILITE Singapore 2007*. 13.01.2013 tarihinde <http://www.ascilite.org.au/conferences/singapore07/procs/jenkins.pdf> adresinden erişilmiştir.
- Jonassen, D. H. (1994). Toward a constructivist design model. *Educational Technology*, 34(4), 34-37.
- Jonassen, D., Carr, C., & Hsiu-Ping, Y. (1998). Computers as mind tools for engaging learners in critical thinking. *TechTrends*, 43(2), 24-32.
- Jonassen, D. H. (1999). Designing constructivist learning environments. In C. M. Reigeluth (Ed.), *Instructional theories and models* (pp. 215–239), 2nd ed. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Jonassen, D. H., & Carr, C. (2000). Mindtools: Affording multiple knowledge representations in learning. In S. P. Lajoie (Ed.), *Computers as cognitive tools, Vol. 2: No more walls* (pp. 165–196). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Jonassen, D. H. (2003). Designing research-based instruction for story problems. *Educational Psychology Review*, 15(3), 267–296.
- Jonassen, D., Howland, J., Marra, R., & Crismond, D. (2008). *Meaningful learning with technology* (3rd ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson.

- Kajder, S. B. (2004). Enter here: Personal narrative and digital storytelling. *English Journal*, 93(3), 64-68.
- Kalafat, Ö. & Göktaş, Y. (2011). Sosyal ağların yükseköğretimde kullanımı: Gümüşhane Üniversitesi, Facebook örneği. *5th International Computer & Instructional Technologies Symposium*, 22-24 September 2011, Fırat University, Elazığ-Turkey.
- Karaca, E. (2008). Test ve madde analizi. İçinde (ed. S. Erkan ve M. Gömleksiz), *Eğitimde ölçme ve değerlendirme* (s. 239-306). Ankara: Nobel
- Karadeniz, Ş., Büyüköztürk Ş., Akgün, Ö. E., Kılıç-Çakmak, E., & Demirel, F. (2008). The Turkish adaptation study of motivated strategies for learning questionnaire (MSLQ) for 12-18 year old children: Results of confirmatory factor analysis. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 7(4), 108-117.
- Karagiorgi, Y. & Symeou, L. (2005). Translating constructivism into instructional design: Potential and limitations. *Educational Technology & Society*, 8(1), 17-27.
- Kearney, M. (2009). Investigating digital storytelling and portfolios in teacher education. In G. Siemens & C. Fulford (Eds.), *Proceedings of World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications 2009* (pp. 1987-1996). Chesapeake, VA: AACE.
- Kert, S. B., & Kert, A. (2010). The usage potential of social network sites for educational purposes. *International Online Journal of Educational Sciences*, 2(2), 486-507.
- Kılıç, E. (2004). Durumlu öğrenme kuramının eğitimdeki yeri ve Önemi. *GÜ, Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 24(3), 307-320.
- Kim, S., Oh, H., & Kwon, S. (2011). A study on instructional design direction of e-portfolio based on social media. In *Proceedings of World Conference on E-Learning in Corporate, Government, Healthcare, and Higher Education 2011* (pp. 1997-2001). Chesapeake, VA: AACE.

- Koç, G. & Demirel, M. (2004). Davranışlıktan yapılandırmacılığa: Eğitimde yeni bir paradigma. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 27, 174-180.
- Koçak-Usluel, Y., & Mazman, S. G. (2009). Adoption of Web 2.0 tools in distance education. *International Journal of Human Sciences*, 6(2), 89-98.
- Kozma, R. B. & Schank, P. (1998). Connecting with the twenty-first century: Technology in support of educational reform. In C. Dede (ed.), *Technology and learning* (p. 3-30). Washington, DC: American Society for Curriculum Development.
- Lambert, J. (2010). *Digital storytelling cookbook*. Digital Diner Press. 16 Nisan 2011 tarihinde <http://www.storycenter.org/cookbook.pdf> adresinden erişilmiştir.
- Lasica, J. D. (2006) Digital storytelling: A tutorial in 10 easy steps. 6 Mart 2011 tarihinde <http://www.techsoup.org/learningcenter/training/archives/page10096.cfm> adresinden erişilmiştir.
- Lee, M. J. W., & McLoughlin, C. (2008). Harnessing the affordances of Web 2.0 and social software tools: Can we finally make “student-centered” learning a reality? Paper presented at the *World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications 2008*, Vienna, Austria.
- Légaré, J-S. (2010) Extensibility, modularity, and quality-adaptive streaming towards collaborative video authoring. (Unpublished master’s thesis). The University of British Columbia, Vancouver.
- Lim, S., & Hernández, P. (2007). The WebQuest: An illustration of instructional technology implementation in MFT training. *Contemporary Family Therapy*, 29, 163-175.
- Long, B. (2011). Digital storytelling and meaning making: Critical reflection, creativity and technology in pre-service teacher education. Paper presented at the *4th International Digital Storytelling Conference*, Lillehammer, Norway, 5-7 February, 2011.

- Lorenzo, G., & Ittelson, J. (2005). An overview of ePortfolios. The Educause Learning Initiative. 26.12.2012 tarihinde <http://net.educause.edu/ir/library/pdf/ELI3001.pdf> adresinden erişilmiştir.
- Lowenthal, P. R., & Dunlap, J. C. (2010). From pixel on a screen to real person in your students' lives: Establishing social presence using digital storytelling. *The Internet and Higher Education*, 13(1-2), 70-72.
- 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.
- Mazman, S. G., & Usluel, Y. K. (2010). Modeling educational usage of Facebook. *Computers & Education*, 55(2), 444-453.
- McCarthy, J. (2010). Blended learning environments: Using social networking sites to enhance the first year experience. *Australasian Journal of Educational Technology*, 26(6), 729-740.
- McDrury, J., & Alterio, M. (2003). *Learning through storytelling in higher education*. Sterling, VA: Kogan Page.
- McLoughlin, C., & Lee, M. J. W. (2007). Social software and participatory learning: pedagogical choices with technology affordances in the Web 2.0 era. Paper presented at the Ascilite, Singapore.
- McLoughlin, C. & Lee, M. J. W. (2008). Mapping the digital terrain: New media and social software as catalysts for pedagogical change. In Hello! Where are you in the landscape of educational technology? Proceedings ascilite Melbourne 2008.
- McLoughlin, C. & Lee, M. J. W. (2010). Personalised and self regulated learning in the Web 2.0 era: International exemplars of innovative pedagogy using social software. *Australasian Journal of Educational Technology*, 26(1), 28-43.
- Meadows, D. (2003). Digital storytelling: Research-based practice in new media. *Visual Communication*, 2(2), 189-193.
- MEB (2013). Eğitimde fırsatları artırma teknolojiyi iyileştirme hareketi projesi (FATİH). Proje hakkında. 10.12.2012 tarihinde <http://fatihprojesi.meb.gov.tr/icerikincele.php?id=6> adresinden erişilmiştir.

- Mello, R. (2001). The power of storytelling: How oral narrative influences children's relationships in classrooms. *International Journal of Education & the Arts*, 2(1). 12.11.2012 tarihinde <http://www.ijea.org/v2n1/index.html> adresinden erişilmiştir.
- Mertler, C. A., & Vannatta, R. A. (2002). *Advanced and multivariate statistical methods: Practical application and interpretation* (2nd Ed.). Los Angeles: Pyczak Publishing.
- Merzenich, M. (2007). Computers go to school. 18.12.2012 tarihinde <http://merzenich.positscience.com/2007/04/computers-go-to-school/> adresinden erişilmiştir.
- Microsoft (2010). Tell a story, become a lifelong learner. Microsoft, Digital storytelling teaching guide. 14 Mayıs 2011 tarihinde http://www.microsoft.com/education/en-us/teachers/guides/Pages/digital_storytelling.aspx adresinden erişilmiştir.
- Miller, E. A. (2009). *Digital storytelling*. (Unpublished master's thesis). University of Northern Iowa.
- Ohler, J. (2008). *Digital storytelling in the classroom: New media pathways to literacy, learning, and creativity*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press
- Olapiriyakul, K., & Scher, J. M. (2006). A guide to establishing hybrid learning courses: Employing information technology to create a new learning experience, and a case study. *The Internet and Higher Education*, 9(4), 287-301.
- O'Reilly, T. (2005). What is Web 2.0. Design patterns and business models for the next generation of software. 12.05.2012 tarihinde <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html> adresinden erişilmiştir.
- Ornellas, A., Garreta, M., Marín, A., & Delisau, F. S.(2010). Open video tools to support the production of online collaborative audiovisual projects: How to promote collective creation in e-learning. In *Open ED 2010 Proceedings*.

Barcelona: UOC, OU, BYU. 19.10.2012 tarihinde <http://hdl.handle.net/10609/5063> adresinden erişilmiştir.

- Özden, Y. (2005). *Öğrenme ve öğretme* (7. Baskı). Ankara: PegemA Yayıncılık.
- Özmen, H. (2004). Fen öğretiminde öğrenme teorileri ve teknoloji destekli yapılandırmacı (constructivist) öğrenme. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 3(1), 100-111.
- Pallant, J. (2011). *Spss survival manual: A step by step guide to data analysis using SPSS* (4th ed.). Australia: Allen & Unwin
- Patton, M. Q. (1990). *Qualitative evaluation and research methods*. USA: Sage.
- Paull, C. N. (2002). *Self-perceptions and social connections: Empowerment through digital storytelling in Adult Education*. Dissertation Abstracts International. (UMI No. 3063630)
- Pintrich, P.R., Smith, D.A.F., Garcia, T. & McKeachie, W.J. (1991). *A manual for the use of the motivated strategies for learning*. Michigan: School of Education Building, The University of Michigan. ERIC database number: ED338122.
- Pintrich, P.R., Smith, D.A.F., Garcia, T. & McKeachie, W.J. (1993). Reliability and predictive validity of the motivated strategies for learning questionnaire (MSLQ). *Educational and Psychological Measurement*, 53(3), 801-814.
- Pintrich, P. R. (1995). Understanding self-regulated learning. *New Directions for Teaching and Learning*, 63, 3-12.
- Porter, B. (2004). *Digitales: The art of telling digital stories*. USA: Bernajean Porter Consulting.
- Rahim, S., Sun, T., Begum, A., Hussain, S., & Jabeen, G. (2011). Teaching Chinese Language using open source software: A moodle based application. *In Open-Source Software for Scientific Computation (OSSC), 2011 International Workshop on* (pp. 82-85). IEEE.
- Robin, B. & Pierson, M. (2005). A Multilevel Approach to Using Digital Storytelling in the Classroom. In C. Crawford et al. (Eds.), *Proceedings of Society for*

- Information Technology & Teacher Education International Conference 2005* (pp. 708-716). Chesapeake, VA: AACE.
- Robin, B. (2006). The educational uses of digital storytelling. In C. Crawford et al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2006* (pp. 709-716). Chesapeake, VA: AACE.
- Robin, B. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into Practice*, 47(3), 220-228.
- Robin, B. (2013). Create: Getting started. The Educational Uses of Digital Storytelling Website. 12.01.2013 tarihinde <http://digitalstorytelling.coe.uh.edu> adresinden erişilmiştir.
- Rogers, E. M. (1995). *Diffusion of innovations* (4th ed.). New York: The Free Press.
- Russell, C., Burchum, J., Likes, W., Jacob, S., Graff, J. C., Driscoll, C., et al. (2008). WebQuests: Creating engaging, student-centered, constructivist learning activities. *CIN: Computers, Informatics, Nursing*, 26(2), 78-87.
- Saban, A. (2005). *Öğrenme ve öğretim süreci: Yeni teori ve yaklaşımlar* (4. Baskı). Ankara: Nobel Yayınları.
- Sadik, A. (2008). Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Educational Technology Research and Development*, 56(4), 487-506.
- Salpeter, J. (2005). Telling Tales with Technology: Digital Storytelling Is a New Twist on the Ancient Art of the Oral Narrative. *Technology & Learning*, 25(7), 18.
- Scardamalia, M., Bereiter, C., McLean, R. S., Swallow, J., & Woodruff, E. (1989). *Computer-supported learning environments and problem-solving*. Berlin: Springer-Verlag.
- Schofield, J. (1995). *Computers and classroom culture*. Cambridge, NY: Cambridge University Press.

- Seitzinger, J. (2006). Be constructive: Blogs, podcasts, and wikis as constructivist learning tools [Electronic Version]. Learning Learning Solutions e-Magazine,
- Senemoğlu, N. (2007). *Gelişim, öğrenme ve öğretim: Kuramdan uygulamaya*. Ankara: Gönül Yayıncılık.
- Selwyn, N. (2007). Web 2.0 applications as alternative environments for informal learning e a critical review. Paper presented at the OECD-KERIS expert meeting. Alternative learning environments in practice: Using ICT to change impact and outcomes.
- Shana, Z. (2009). Learning with technology: Using discussion forums to augment a traditional-style class. *Educational Technology & Society*, 12(3), 214–228.
- Shih, R. C. (2010). Blended learning using video-based blogs: Public speaking for English as second language students. *Australasian Journal of Educational Technology*, 26(6), 883-897.
- Shih, R. C. (2011). Can Web 2.0 technology assist college students in learning English writing? Integrating Facebook and peer assessment with blended learning. *Australasian Journal of Educational Technology*, 27(5), 829-845.
- Shin, B. J., & Park, H. S. (2008). The effect of digital storytelling type on the learner's fun and comprehension in virtual reality. *Journal of the Korean Association of Information Education*, 12(4), 417-425.
- Simina, V. & Hamel, M-J. (2005). CASLA through a social constructivist perspective: WebQuest in project-driven language learning. *ReCALL*, 17(2), 217-228.
- Skinner, E., & Hagoood, M. (2008). Developing literate identities with English language learners through digital storytelling. *The Reading Matrix*, 8(2), 12-38.
- Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2010). *Developing a framework for advancing e-learning through digital storytelling*, in IADIS International Conference e-learning 2010, Ed. Miguel Baptista Nunes and Maggie McPherson. *IADIS International Conference, e-Learning 2010* Freiburg, Germany, 26-29 July 2010, 169-176.

- Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2012). Digital storytelling with Web 2.0 tools for collaborative learning. In A. Okada, T. Connolly, & P. Scott (eds.), *Collaborative learning 2.0: Open educational resources* (pp. 145-163). Hershey: IGI Global.
- Snelson, C., & Sheffield, A. (2009). Digital storytelling in a Web 2.0 world. *Proceedings of the Technology, Colleges & Community Worldwide Online Conference*, 159-167. 18.09.2012 tarihinde <http://etec.hawaii.edu/proceedings/2009/snelson.pdf> adresinden erişilmiştir.
- Solomon, G., & Schrum, L. (2007). *Web 2.0: New tools, new schools*. Washington, DC: International Society for Technology in Education.
- Sönmez, V. (2005). *Eğitim felsefesi* (7. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Standley, M. (2003). Digital storytelling: Using new technology and the power of stories to help our students learn and teach. 03.02.2012 tarihinde http://www.mstandley.com/digital_storytelling.pdf adresinden erişilmiştir.
- Stevens, J. P. (2009). *Applied multivariate statistics for the social sciences* (5th ed.). New York, NY: Routledge Academic.
- Stojke, A. E. (2009). *Digital storytelling as a tool for revision*. (Unpublished doctoral dissertation). Oakland University, Rochester, Michigan.
- Sünbül, A. M. (2007). *Öğretim ilke ve yöntemleri*. Konya: Çizgi Kitabevi.
- Tabachnick, B. G. & Fidell, L. S. (2007). *Using multivariate statistics* (5th ed.). Allyn and Bacon, Boston.
- Tam, M. (2000). Constructivism, instructional design, and technology: implications for transforming distance education. *Educational Technology & Society*, 3(2), 50-60.
- Teclehaimanot, B., & Lamb, A. (2004). Reading, technology, and inquiry-based learning through literature-rich. *WebQuests. Journal*, 7(4). 12.01.2013 tarihinde <http://www.readingonline.org/articles/teclehaimanot/> adresinden erişilmiştir.

- Tolisano, S. (2008). Digital Storytelling Part II. Langwitches. (Apr. 25, 2008). 05.04.2011 tarihinde <http://langwitches.org/blog/2008/04/25/digital-storytelling-part-ii/> adresinden erişilmiştir.
- Tsou, W., Wang, W., & Tzeng, Y. (2006). Applying a multimedia storytelling website in foreign language learning. *Computers & Education*, 47(1), 17-28.
- Tynjälä, P. (1999). Towards expert knowledge: A comparison between a constructivist and a traditional learning environment in the university. *International Journal of Educational Research*, 31(5), 357-442.
- Van Gils, F. (2005). Potential applications of digital storytelling in education. *Paper presented at the 3rd Twente Student Conference on IT*, Enschede June, 2005.
- Vaughan, N. (2007). Perspectives on blended learning in higher education. *International Journal on E-Learning*, 6(1), 81. 18.07.2012 tarihinde <http://www.thefreelibrary.com/print/PrintArticle.aspx?id=159594390> adresinden erişilmiştir.
- Vasudevan, L., Schultz, K., & Bateman, J. (2010). Rethinking composing in a digital age: Authoring literate identities through multimodal storytelling. *Written Communication*, 27(4), 442-468.
- 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.
- Wang, Q. (2009). Designing a web-based constructivist learning environment. *Interactive Learning Environments*, 17(1), 1-13.
- Wang, S. & Zhan, H. (2010). Enhancing teaching and learning with digital storytelling. *International Journal of Information and Communication Technology Education (IJICTE)*, 6(2), 76-87.
- Wang, H. A., Lin, Y. C., Lu, H. T., & Lin, S. T. (2012). Open source for Web-based video editing. *Journal of Information Science and Engineering*, 28, 787-801.
- Waycott, J. & Kennedy, G. (2009). Mobile and Web 2.0 technologies in undergraduate science: Situating learning in everyday experience. In *Same*

places, different spaces. *Proceedings ascilite Auckland 2009*.
<http://www.ascilite.org.au/conferences/auckland09/procs/waycott.pdf>

- Woo, Y. & Reeves, T. C. (2007). Meaningful interaction in web-based learning: A social constructivist interpretation. *The Internet and Higher Education*, 10(1), 15-25.
- 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.
- Yalçın, S. (2007). Mashup nedir? 24.01.2013 tarihinde <http://www.syalcin.net/2007/11/30/mashup-nedir/> adresinden erişilmiştir.
- Yamamoto, D., Masuda, T., Ohira, S., & Nagao, K. (2008). Video scene annotation based on web social activities. *IEEE Multimedia*, 15(3), 22-32.
- 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.
- Yanpar, T. (2006). Etkili ve anlamlı öğrenme için kuramsal yaklaşımlar ve yapılandırmacılık. C. Öztürk (Editör), *Hayat Bilgisi ve Sosyal Bilgiler Öğretimi*, (86-107). Ankara: PegemA Yayınları.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2011). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (8. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yoon, T. (2013). Are you digitized? Ways to provide motivation for ELLs using digital storytelling. *International Journal of Research Studies in Educational Technology*, 2(1), 25-34.
- Yüksel, P. (2011). *Using digital storytelling in early childhood education: A phenomenological study of teachers' experiences*. (Unpublished doctoral dissertation). Middle East Technical University, Ankara.
- Zubizarreta, J. (2004). *The learning portfolio: Reflective practice for improving student learning*. Bolton, MA: Anker Publishing Company, Inc.

EKLER

EK 1. Öğrenci Bilgi Formu.....	279
EK 2. Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı (6. Sınıf, 2. Dönem).....	280
EK 3. Pilot Test Madde Analizi Tablosu.....	284
EK 4. Sosyal Bilgiler Dersi Akademik Başarı Testi.....	285
EK 5. Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği.....	291
EK 6. Öğrenmede Motive Edici Stratejileri Ölçeği.....	293
EK 7. Öğretmen Görüşme Formu.....	297
EK 8. Öğrenci Görüşme Formları.....	299
EK 9. e-Öyküleme Sistemi Kullanıcı Giriş Sayfaları.....	303
EK 10. Yönetici Sayfası Ekran Görüntüleri.....	304
EK 11. Öğretmen Sayfası Ekran Görüntüleri.....	307
EK 12. Öğrenci Sayfası Ekran Görüntüleri.....	317
EK 13. Milli Eğitim Bakanlığı Uygulama İzni.....	345
EK 14. Okulun Teknolojik Altyapısı.....	346
EK 15. Dijital Öyküleme Öğrenci El Kitabı.....	354
EK 16. Dijital Öyküleme Etkinlikleri.....	356
EK 17. Dijital Öyküleme Etkinlikleri Uygulama Takvimi.....	385
EK 18. Öğrencilere Verilen Seminerden Görüntüler.....	387
EK 19. Pazartesi-Çarşamba BT Sınıfı Serbest Çalışma Örnek Görüntüler.....	388
EK 20. Sınıfta Öykü Okuyan Bir Öğrenci.....	390
EK 21. Dijital Öykü Akış Şeması.....	391
EK 22. Deney1 Grubu Uygulama Dersi Görüntüleri.....	392
EK 23. Deney2 Grubu Uygulama Dersi Görüntüleri.....	395

EK 1. Öğrenci Bilgi Formu

1. **Cinsiyetiniz:** Kız () Erkek ()
2. **Bilgisayar kullanabilme düzeyinizi nasıl değerlendiriyorsunuz?**
 - [] Hiç bilmiyorum (1)
 - [] Çok az biliyorum (2)
 - [] Orta düzeyde (3)
 - [] İyi düzeyde (4)
 - [] Çok iyi düzeyde (5)
3. **Evinizde internet bağlantısı var mı?**
 - Evet () Hayır ()
4. **İnternet kullanabilme düzeyinizi nasıl değerlendiriyorsunuz?**
 - [] Hiç bilmiyorum (1)
 - [] Çok az biliyorum (2)
 - [] Orta düzeyde (3)
 - [] İyi düzeyde (4)
 - [] Çok iyi düzeyde (5)
5. **Evinizde sahip olduğunuz teknolojik araçları seçiniz.**

Masaüstü Bilgisayar	()
Laptop / Dizüstü Bilgisayar	()
Fotoğraf Makinası	()
Mp3 player	()
Yazıcı	()
Tarayıcı	()
Webcam	()
Video kamera	()
Hoparlör	()
Kulaklık	()
Mikrofon	()











Diğer araçlar (belirtiniz) :

EK 2. Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı (6. Sınıf, 2. Dönem)

ÖĞRENME ALANI: ÜRETİM, DAĞITIM VE TÜKETİM		6. sınıf	
ÜNİTE	KAZANIMLAR	ETKİNLİK ÖRNEKLERİ	AÇIKLAMALAR
ÜLKEMİZİN KAYNAKLARI	<p>Bu ünite sonunda öğrenciler;</p> <ol style="list-style-type: none"> Ülkemizin kaynaklarıyla ekonomik faaliyetlerini ilişkilendirerek, bunların ülke ekonomisindeki yerini ve önemini değerlendirir. Türkiye'nin coğrafi özelliklerini dikkate alarak, yatırım ve pazarlama proje önerileri tasarla. Vatandaşlık sorumluluğu ve ülke ekonomisine katkısı açısından vergi vermenin gereğini ve önemini savunur. Doğal kaynakların bilinçsizce tüketilmesinin insan yaşamına etkilerini tartışır. Nitelikli insan gücünün Türkiye ekonomisinin gelişmesindeki rolünü değerlendirir. İlgi duyduğu mesleklerin gerektirdiği eğitim, beceri ve kişilik özelliklerini araştırır. 	<p>🗺️ “Ülkemizi Geliştirelim” (Türkiye'nin sahip olduğu madenler ve ürünler ile turistik yerler harita üzerinde gösterilerek verilen grafiklerle ülke ekonomisindeki yeri tartışılır.) (1,2. Kazanım)</p> <p>🏭 “Yatırım Projeleri” (Ülkemizin kaynakları göz önünde bulundurularak ürün, fabrika vb. yatırım yerleri belirlenir.) (1,2. Kazanım)</p> <p>🗺️ “Benim Sadık Yârim Kara Topraktır” (Türki inceleme yapılarak toprağın önemi üzerinde durulur.) (1. Kazanım)</p> <p>🗺️ “Hepimizin Görevi” (Vergi vermenin gereği ve önemi incelenir.) (3. Kazanım)</p> <p>🗺️ “Doğal Kaynaklarımız Bize Emanet” (Doğal kaynakların bilinçli kullanımına ilişkin projeler tasarlanır.) (4. Kazanım)</p> <p>🗺️ “Kâğıda Adanmış Bir Ömür” (Mehmet Ali Kâğıtçı'nın yaşam öyküsü incelenir.) (4,5. Kazanım)</p> <p>🗺️ “Nitelikli İnsan Gücü” (Nitelikli insan gücünün ülke ekonomisi için önemi tartışılır.) (5,6. Kazanım)</p> <p>🗺️ “İğdilerimiz” (Öğrencilerin severek yaptığı işlerden yola çıkarak kişisel özelliklerinin farkına varmasına yardımcı olacak bir test yapılır.) (6. Kazanım)</p> <p>🗺️ “Mesleğimi Seçerken” (Mesleğin gerektirdiği eğitim, ilgi, yetenek ve mesleğin özellikleri üzerinde durulur.) (6. Kazanım)</p>	<p>[1] Atatürkçülikle ilgili Konular (5-8); (3-11)</p> <p>[1] Kaynak olarak: madenler, topraklar, sular (göl, akarsu ve denizler) ve ormanlar verilecektir. (1. Kazanım)</p> <p>[1] 1, 3, 4, 5 ve 6. Kazanımlar “Gazete Kupürlerinden Yararlanma” ile ilişkilendirilecektir.</p> <p>☐ 1. Kazanım için Matematik dersi “Tablo ve Grafikler” alt öğrenme alanı (kazanım 1.)</p> <p>☐ 1. Kazanım için Fen ve Teknoloji dersi “Yer Kabuğu Nelerden Oluşur” ünitesi (1,3. kazanım).</p> <p>🗺️ Özel Eğitim (5-2)</p> <p>🗺️ Girişimcilik (6-11)</p> <p>🗺️ Kariyer Bilincini Geliştirme (6-5, 10, 12, 19, 20, 21)</p> <p>🗺️ Rehberlik ve Psikolojik Danışma (6-6,7)</p> <p>🗺️ Doğrudan verilecek beceri: Girişimcilik</p> <p>🗺️ Doğrudan verilecek değer: Sorumluluk</p> <p>🗺️ Bu ünite de değerlendirme ve gözlem formları, açık uçlu sorular, projeler, performans değerlendirme, kavram haritası, çoktan seçmeli, boşluk doldurmalı testler kullanılarak değerlendirme yapılabilir.</p>

ÜNİTE	KAZANIMLAR	ETKİNLİK ÖRNEKLERİ	AÇIKLAMALAR
ÜLKEMİZ VE DÜNYA	<p>Bu ünite ile öğrenciler;</p> <ol style="list-style-type: none"> Görsel materyalleri ve verileri kullanarak dünyada nüfus ve ekonomik faaliyetlerin dağılışının nedenleri hakkında çıkarımlarda bulunur. Ülkemizin diğer ülkelerle olan ekonomik ilişkilerini, kaynaklar ve ihtiyaçlar açısından değerlendirir. Türk Cumhuriyetleri, komşu ve diğer ülkelerle olan kültürel, sosyal, siyasi ve ekonomik ilişkilerimizi Atatürk'ün milli dış politika anlayışı açısından değerlendirir. Ülkemizin diğer ülkelerle doğal afetlerde ve çevre sorunlarında dayanışma ve işbirliği içinde olmasının önemini fark eder. Uluslararası kültür, sanat, fuar ve spor etkinliklerinin toplumlar arası etkileşimdeki rolünü değerlendirir. 	<p>🗺️ “Dünyamızı Tanıyoruz” (Dünya haritası üzerine dünyadaki nüfus ve ekonomik faaliyetlerde ilgili araştırma verileri yerleştirilerek dağılışı etkileyen faktörler belirtenir.) (1.kazanım)</p> <p>🗺️ “İhracat Yapıyoruz” (Bir ülkenin kaynakları ve ihtiyaçları ile Türkiye'nin kaynaklarını göz önünde bulundurarak o ülkeye ürün satmak için proje hazırlanır.) (2.kazanım)</p> <p>🗺️ “Türk Cumhuriyetleri” (Türk Cumhuriyetleri ile tarihi ve kültürel yakınlığımızın, kültürel ve ekonomik ilişkilerimize etkisi tartışılır.) (3.kazanım)</p> <p>🗺️ “Sorun Avcıları” (Gazete, dergi vb. kaynak taraması yapılarak yaşanan sorunların çözümünü için diğer ülkelerle işbirliği ve dayanışmanın, sorunların çözümüne etkisi tartışılır.) (4.kazanım)</p> <p>🗺️ “Birbirimizi Tanıyoruz” (Uluslararası festivaller, olimpiyatlar vb. konularla ilgili araştırma yapılarak bunların toplumlar arası etkileşimdeki rolüne örnekler verilir.) (5. Kazanım)</p> <p>🗺️ “Formula 1” (İstasyon yönetimi ile “Formula 1 İstanbul” konulu kampanya çalışması yapılır.) (5. Kazanım)</p>	<p>[!] Atatürkçülikle İlgili Konular (1-9); (3,5 -2); (3-4,6)</p> <p>[!] Nüfus ve ekonomik faaliyetlerin dağılışıyla ilgili olarak iklim özelliklerine ait veriler ve haritalar; madenlerin, önemli ticaret yollarının, tarım alanlarının, sanayi bölgelerinin ve nüfusun dağılışıma ait veriler, haritalar kullanılabilir. (1. Kazanım)</p> <p>[!] Ekonomik ilişkilerimizin yoğun olduğu 5 ülke ele alınacaktır. (2. Kazanım)</p> <p>[!] 2. 4 ve 5. Kazanımlar “Gazete Kupürlerinden Yararlanma” ile ilişkilendirilecektir.</p> <p>↻ Yeryüzünde Yaşam (Konum bilgisi ve dünya üzerindeki iklimler konusu ile ilişkilendirilir.) (1. Kazanım)</p> <p>↻ Ülkemizin Kaynakları (Kaynaklar konusu ile ilişkilendirilir.) (2. Kazanım)</p> <p>🏆 Spor Kültürü ve Olimpik Eğitim Kazanımları (5-2,3,4,7)</p> <p>Doğrudan verilecek beceri: Araştırma</p> <p>Doğrudan verilecek değer: Yardımseverlik</p> <p>📖 Bu üniteye öz değerlendirme ve gözlem formları, açık uçlu sorular, projeler, performans değerlendirme, öğrenci ürün dosyası, kavram haritası, çoktan seçmeli, boşluk doldurmalı testler kullanılarak değerlendirme yapılabilir.</p>

ÜNİTE	KAZANIMLAR	ETKİNLİK ÖRNEKLERİ	AÇIKLAMALAR
DEMOKRASİNİN SERUVENİ	<p>Bu ünite ile öğrenciler;</p> <ol style="list-style-type: none"> Demokrasinin temel ilkeleri açısından farklı yönetim biçimlerini karşılaştırır. Değişik dönem ve kültürlerde demokratik yönetim anlayışının tarihsel gelişimini tartışır. Demokratik yönetimlerde yaşama hakkı, kişi dokunulmazlığı hakkı, din ve vicdan özgürlüğü ile düşünce özgürlüğüne sahip olunması gerektiğini savunur. Tarihsel belgelerden yola çıkarak insan haklarının gelişim sürecini analiz eder. Türk tarihinde kadının konumu ile ilgili örnekleri, kadın haklarının gelişimi açısından yorumlar. 	<p>☞ “Demokrasinin Tarihi” (Demokrasinin gelişim sürecini, temel ilkelerini, değişik yönetim biçimlerini değerlendiren bir anlam çözümleme tablosunda karşılaştırır. (1.2. kazanım)</p> <p>☞ “Bırakın Konuşalım!” (Düşünce ve ifade özgürlüğünün önemine ve gerekliliğine dair bir gazete yazı hazırlanır.) (3. Kazanım)</p> <p>☞ “İnsan Haklarını Tanıyalım” (İnsan haklarını tanımaya ve bu konudaki kelime ve kavramları öğrenmeye yönelik araştırma ve drama etkinliği yapılır.) (4. Kazanım)</p> <p>☞ “İnsan Hakları Bir Kazanımdır.” (İnsan haklarının gelişim süreci incelenir ve insan hakları ihlallerinden herhangi biri üzerinde durulur.) (4. Kazanım)</p> <p>☞ “Hammurabi Yasalarında İnsan Hakları” (Hammurabi yasaları yorumlanarak bugünkü insan hakları kavramları ile karşılaştırılır.) (4. Kazanım)</p> <p>☞ “Çalışan Çocuklar” (Çocuk Hakları Sözleşmesi’nin 32. Maddesi ihlallerine güncel hayattan örnekler verilir.) (4.kazanım)</p> <p>☞ “Eşitliğe Doğru” (Kronolojik olarak verilen örnek olay ve olgulardan yararlanılarak kadın haklarının gelişim süreci incelenir.) (5. Kazanım)</p>	<p>[1] Atatürkçülikle İlgili Konular (5 -3); (4-10)</p> <p>[1] Farklı yönetim biçimleri olarak monarşi, oligarşi, teokrasi ve cumhuriyet incelenecektir. (1. Kazanım)</p> <p>[1] Tarihsel metinler olarak Hammurabi Yasaları, Veda Hutbesi, Magna Carta ve Kanuni Sultan Süleyman’ın ilgili yasaları, 1789 İnsan Hakları Bildirgesi, Kânun-ı Esasî, 1948 İnsan Hakları Evrensel Bildirgesi ve Avrupa İnsan Hakları Sözleşmesi karşılaştırmalı olarak incelenecektir. (4. Kazanım)</p> <p>[1] 3. Kazanım “Gazete Kupürlerinden Yararlanma” ile ilişkilendirilecektir.</p> <p>☞ İpek Yolunda Türkler (Orta Asya Türk devletlerinde yönetim anlayışı ve toplum hayatı ile ilişkilendirilecektir.) (2. Kazanım)</p> <p>☞ İnsan Hakları ve Vatandaşlık (4 -1,16,22,25)</p> <p>☞ Sağlık Kültürü (3-21); (5-20)</p> <p>☞ Kariyer Bilincini Geliştirme (5-17)</p> <p>☞ Doğrudan verilecek beceri: Sosyal katılım</p> <p>☞ Doğrudan verilecek değer: Hak ve özgürlüklere saygı</p> <p>☞ Bu ünite de öz değerlendirme ve gözlem formları, açık uçlu sorular, projeler, performans değerlendirme, kavram haritası, öğrenci ürün dosyası, çoktan seçmeli, boşluk doldurulmalı vb. testler kullanılarak değerlendirme yapılabilir.</p>

ÜNİTE	KAZANIMLAR	ETKİNLİK ÖRNEKLERİ	AÇIKLAMALAR
ELEKTRONİK YÜZLÜ	<p>Bu ünite ile öğrenciler;</p> <ol style="list-style-type: none"> Sosyal bilimlerdeki çalışma ve bulgulardan hareketle sosyal bilimlerin toplum hayatına etkisine örnekler verir. Bilimsel ve teknolojik gelişmelerin gelecekteki yaşam üzerine etkilerine ilişkin yaratıcı fikirler ileri sürer. Tıp alanındaki buluş ve gelişmelerle insan hayatı ve toplumsal dayanışma arasındaki ilişkiyi fark eder. Telif ve patent hakları saklı ürünlerin yasal yollardan temin edilmesinin gerekliliğini savunur. Uygulama ve eserlerinden yola çıkarak Atatürk'ün akılcılığa ve bilime verdiği önemi fark eder. 	<p> Kişisel Sosyal Bilimler” (Öğrencilerin kendilerine ilişkin tanımlamalardan yararlanarak, bu tanımlamaların sosyal bilimlere oluşturan disiplinlerle ilişkilerine dikkat çekilir.) (1. Kazanım)</p> <p> “Neler Olacak Neler” (Bilim ve teknolojinin geleceğimizi şekillendirmesine ilişkin beyin fırtınası ve araştırma yapılır.) (2. Kazanım)</p> <p> “Bir Hayat Kurtarmak” (Bağışladığı organ ile birkaç insanın hayatını değiştiren kişilerin öyküsü ve organ nakli konusu ele alınır.) (3. Kazanım)</p> <p> “Parlak Fikirler Sömmesin” (Özgün çalışmalar yapan insanların haklarını korumada önemli rolü bulunan “Türk Patent Enstitüsü” ve çalışmaları tanıtılır.) (4. Kazanım)</p> <p> “Bandrol, Kontrol” (Telif ve patent haklarının kullanımı ile ilgili araştırma ve altı şapkalı düşünme etkinliği yapılır.) (4. Kazanım)</p> <p> “İstikbal Göçlerdedir” (Havacılık çalışmalarından yola çıkarak Atatürk’ün, bilim ve teknoloji ile ilgili görüş ve çalışmalarını ele alır.) (5. Kazanım)</p>	<p>[1] Atatürkçülükle İlgili Konular (5 -12, 13, 14)</p> <p>[1] Psikoloji, felsefe, antropoloji, arkeoloji, vb. bilimlerden örnekler verilerek sosyal bilimlere oluşturan disiplinler fark ettirilecektir. (1. Kazanım)</p> <p>[1] Şehirleşme, ulaşım, haberleşme, iletişim, nükleer enerji, gen teknolojisi, nano-teknoloji ve uzay çalışmaları vb. konular ele alınacaktır. (2. Kazanım)</p> <p>[1] Bulaşıcı hastalıklar, salgın hastalıklar, doku ve organ nakli, kan bağıışı ve aşlar incelenecektir. (3. Kazanım)</p> <p>[1] 2 ve 3. Kazanımlar “Gazete Kupürlerinden Yararlanma” ile ilişkilendirilecektir.</p> <p>[1] 2 kazanım Müze İle Eğitimle ilişkilendirilecektir.</p> <p>[1] 2. Kazanım için Fen ve Teknoloji dersi “Vücudumuzda Sistemler” ünitesi (1.7. kazanımları), “Işık ve Ses” ünitesi (3.4 kazanım)</p> <p>[1] 3. Kazanım için Fen ve Teknoloji dersi “Vücudumuzda Sistemler” ünitesi (2.7, 2.14 kazanımları)</p> <p> İnsan Hakları ve Vatandaşlık (4-8)</p> <p> Doğrudan verilecek beceri: Yaratıcılık</p> <p> Doğrudan verilecek değer: Çalışkanlık</p> <p> Bu üniteye öz değerlendirme ve gözlem formları, açık uçlu sorular, projeler, performans ödevleri, kavram haritası, öğrenci ürün dosyası kullanılarak değerlendirme yapılabilir.</p>

EK 3. Pilot Test Madde Analizi Tablosu

Madde No	Güçlük İndeksi (Pj)	Ayrılcılık İndeksi (rjx)	Madde No	Güçlük İndeksi (Pj)	Ayrılcılık İndeksi (rjx)
1	0,61	0,37	31	0,71	0,45
2	0,86	0,24	32	0,51	0,43
3	0,61	0,35	33	0,47	0,50
4	0,71	0,33	34	0,68	0,43
5	0,67	0,34	35	0,90	0,28
6	0,74	0,26	36	0,76	0,47
7	0,50	0,39	37	0,36	0,37
8	0,56	0,49	38	0,61	0,51
9	0,44	0,34	39	0,56	0,41
10	0,36	0,33	40	0,30	0,05
11	0,76	0,37	41	0,54	0,35
12	0,34	0,27	42	0,41	0,16
13	0,69	0,50	43	0,54	0,24
14	0,49	0,42	44	0,45	0,44
15	0,55	0,38	45	0,44	0,35
16	0,51	0,38	46	0,48	0,57
17	0,40	0,33	47	0,67	0,47
18	0,39	0,32	48	0,41	0,11
19	0,49	0,48	49	0,53	0,13
20	0,77	0,37	50	0,65	0,61
21	0,82	0,35	51	0,51	0,33
22	0,84	0,38	52	0,68	0,27
23	0,33	0,16	53	0,44	0,53
24	0,60	0,40	54	0,59	0,56
25	0,33	0,33	55	0,63	0,33
26	0,74	0,54	56	0,67	0,61
27	0,62	0,33	57	0,61	0,33
28	0,45	0,33	58	0,78	0,32
29	0,77	0,38	59	0,44	0,44
30	0,69	0,60	60	0,49	0,48

EK 4. Sosyal Bilgiler Dersi Akademik Başarı Testi

Sevgili Öğrenciler;

Sorular Sosyal Bilgiler Dersi kapsamında Ülkemizin Kaynakları, Ülkemiz ve Dünya, Demokrasinin Serüveni ve Elektronik Yüzyıl ünitelerini kapsamaktadır. Sınav toplam 42 çoktan seçmeli test sorusundan oluşmaktadır. Sınav süresi 40 dakikadır.

BAŞARILAR...

1. Bazı gazların atmosferin ozon tabakasına zarar vermesi ve Dünya'nın ortalama sıcaklığının artmasına küresel ısınma denir.

Aşağıdakilerden hangisi küresel ısınmanın sebepleri arasında gösterilemez?

- A) Orman yangınları
B) Fabrika dumanları
C) Yenilenebilir enerji kaynaklarına ağırlık verilmesi
D) Araçlardan çıkan egzoz gazları

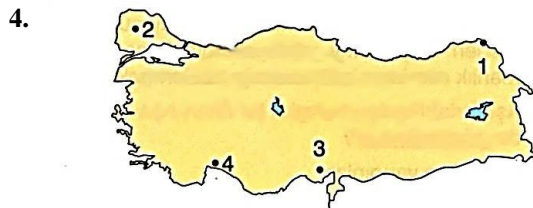
2. Aşağıdakilerden hangisi bor madeninin kullanıldığı alanlardan biri değildir?

- A) Jet ve roket yakıtı
B) Sabun, deterjan
C) Cam ve kağıt
D) Organik tarım

3. Dünya üzerinde nüfusun fazla olduğu yerlerde ekonomik faaliyetler gelişmiş olup, bazı sıkıntılarında beraberinde getirmiştir.

Aşağıdakilerden hangisi nüfusun fazla olduğu ülkelerin yaşadığı sıkıntılar arasında gösterilemez?

- A) Tüketici nüfus fazladır
B) Gıda ihtiyacı fazladır
C) İş gücü potansiyeli fazladır
D) Çevre sorunları fazladır



Yukarıdaki Türkiye haritasında numaralandırılan yerlerden hangisinde sırasıyla çay, ayçiçeği, turunçgil ve Pamuğun yetiştirildiği yerler doğru olarak verilmiştir?

	Çay	Ayçiçeği	Turunçgil	Pamuk
A)	4	1	3	2
B)	1	3	4	2
C)	1	2	4	3
D)	3	1	2	4

- 5.
- Kıtaların iç kısımlarında kalan yerler
 - Dağların yüksek kısımları
 - Kuzey ve Güney kutup bölgeleri
 - Denizden uzak çöller

Yukarıda verilen alanların ortak özelliği aşağıdakilerden hangisidir?

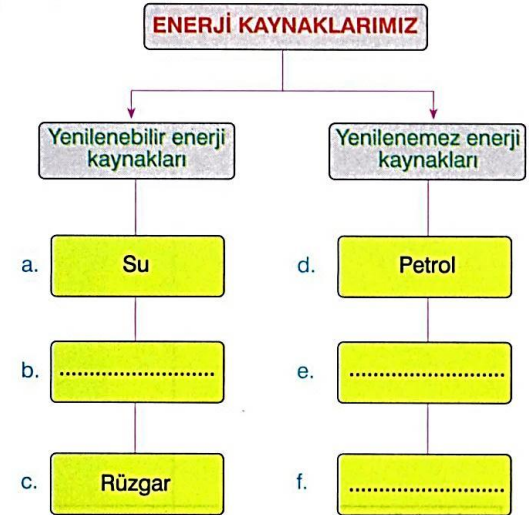
- A) Tarım arazilerinin fazla olduğu alanlardır
B) Yaşam için elverişsiz alanlardır
C) Balıkçılığın ve hayvancılığın geliştiği yerlerdir
D) Verimli topraklara sahip alanlardır

6. Ülkemiz Türk Cumhuriyetleri ile güçlü tarihi ve kültürel bağlara sahiptir. Buna rağmen ekonomik ilişkilerimiz zayıftır.

Ekonomik ve kültürel ilişkilerimizi geliştirmek için aşağıdakilerden hangisinin yapılmasına gerek yoktur?

- A) Spor organizasyonları yapmak
B) Fuarlar düzenlemek
C) Ticaret anlaşmaları yapmak
D) Aynı askeri örgüte üye olmak

- 7.



Yukarıdaki şemada enerji kaynaklarımız sınıflandırılmıştır.

Boş bırakılan yerlere sırasıyla hangileri gelmelidir?

	b	e	f
A)	Güneş	Linyit	Jeotermal
B)	Linyit	Doğalgaz	Taş kömürü
C)	Güneş	Taş kömürü	Doğalgaz
D)	Doğalgaz	Güneş	Taş kömürü

8.



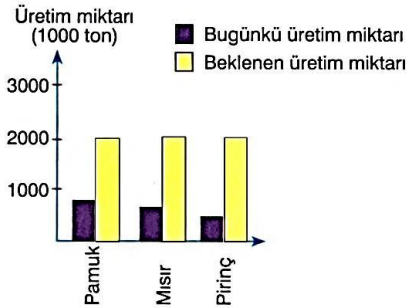
Esin

Tıp alanındaki gelişmeler sayesinde kardeşime böbrek nakli yapıldı ve kardeşim kurtuldu. Kazada hayatını kaybetmiş olan Ali adındaki arkadaşımızın ailesi organlarını bağışlamış; bu da kardeşimin hayatını kurtardı.

Esin'in anlattıklarına göre aşağıdakilerden hangisi **yanlıştır**?

- A) Olumsuz bir olaydan olumlu bir sonuç elde edilmiştir
- B) Tıp alanındaki gelişmeler insan yaşamını etkilemez
- C) Organ bağışlamak hayat kurtarır
- D) Dayanışma ve bilimsel gelişmeler insan yaşamını olumlu etkiler

9.



Yukarıdaki grafikte, Güneydoğu Anadolu Bölgesi'nde yetiştirilen bazı ürünlerin bugünkü üretim miktarı ve GAP'ın tamamlanmasıyla elde edilmesi beklenen üretim miktarı gösterilmektedir.

Bu bilgilere göre aşağıdakilerden hangisine ulaşılabilir?

- A) En az üretim artışı pirinçte olacaktır
- B) Makinalı tarım başlayacaktır
- C) Tahıl tarımı sona erecektir
- D) Tarımsal verimlilik artacaktır

10.

- I. Din ve devlet işleri ayrı yürütülür
- II. Hükümdar yönetimdeki tek yetkili kişidir
- III. Kanunlar önünde herkes eşittir
- IV. Belirli bir sınıfın üstünlüğünü koruyan yasalar vardır

Yukarıdakilerden hangileri **Demokrasi ile yönetilen ülkelerde görülür**?

- A) I ve II
- B) II ve III
- C) I ve III
- D) II ve IV

11.

- I. Ülkemizde 18 yaşını dolduran Türk vatandaşları seçme hakkına sahiptir.
- II. 23 Nisan 1920'de Ankara'da egemenliğe dayalı ilk meclis kuruldu.
- III. Ülkemiz, toplumun huzurlu olduğu milli dayanışma içinde olan laik ve sosyal bir hukuk devletidir.
- IV. Osmanlı Devleti'nde yönetim biçimi oligarşidir.

Yukarıdaki verilen bilgilerden hangisi **yanlıştır**?

- A) I
- B) II
- C) III
- D) IV

12.

- I. Psikoloji – İnsan davranışlarını, duygularını inceler.
- II. Coğrafya – Doğal çevre ile insan ilişkilerini inceler.
- III. Ekonomi – Toplumlara inceler.
- IV. Tarih – Geçmişte yaşamış toplumların yaşantılarını inceler.

Yukarıda Sosyal Bilimlerden hangisi **yanlış** tanımlanmıştır?

- A) I
- B) II
- C) III
- D) IV

13. Vergi yasaları belirlenir, değiştirilebilir veya kaldırılabilir.

Aşağıdakilerden hangisi **vergi ile sunulan hizmetlerden biri değildir**?

- A) Yol, su ve kanalizasyon
- B) Yeni işyerlerinin açılması
- C) Elektrik ve hastane hizmetleri
- D) Okul

14.

Ülkemizde her yıl çıkan orman yangınları sonucu milli servetimiz ve oksijen depomuz yok olmaktadır. Orman yangınları; bazı canlı türlerinin yok olmasına, hava kirliliğinin ortaya çıkmasına, orman ürünlerinin telef olmasına ve erozyon gibi sonuçlara sebep olmaktadır.



Demet Öğretmen

Sosyal Bilgiler öğretmeni Demet Hanım, tahtaya orman yangınları ile ilgili bilgiler yazmıştır.

Demet Öğretmenin orman yangınlarıyla ilgili yazdıklarına bakarak hangisine ulaşılabilir?

- A) Orman yangınların tek sebebi insanların ihmalidir
- B) Orman yangınlarından korunmanın yolu yoktur
- C) Orman yangınlarının çok boyutlu incelenmesi gerekmektedir
- D) Orman yangınları kağıt sanayiini olumsuz etkiler

15. Küresel Konumlandırma Sistemi (GPS) in hayatımıza sağladığı fayda aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Yolumuzu kaybettiğimizde bulabilmeye
B) Düşük yakıt tüketimine
C) Bilgisayarların daha hızlı çalışmasına
D) Kendi kendini temizleyen boya yapımında

16.

	İHRACAT	%	İTHALAT	%
1	Almanya	7,4	Almanya	9,4
2	ABD	3,7	İtalya	5,4
3	İngiltere	3,6	Rusya	5,4
4	İtalya	3,1	Fransa	4,1
5	Fransa	2,8	İngiltere	3,5

Ülkemizin 2005 yılında ticaret yaptığı ilk 5 ülke verilmiştir.

Bu tabloya göre, aşağıdakilerden hangisine ulaşamaz?

- A) En fazla ürün sattığımız ülke Almanya'dır
B) İtalya ve Rusya'dan aynı miktarda ürün satın alırız
C) ABD'den yaptığımız ithalat çok fazladır
D) Fransa'ya daha az ürün satıp daha fazla ürün alırız

17. Balıkçılık, suları soğuk denizlerde daha çok yapılır. Çünkü soğuk denizlerde oksijen (O₂) oranı fazla olduğu için daha çok balık yaşar.

Buna göre, denizlerimizden hangisinde daha az balıkçılık yapılır?

- A) Akdeniz
B) Ege denizi
C) Marmara denizi
D) Karadeniz

18. Güneydoğu Anadolu Bölgesi'nde GAP'ın uygulamaya geçmesi aşağıdaki sektörlerden hangisini en az etkiler?

- A) Tarım
B) Ticaret
C) Enerji
D) Madencilik

19. Bir yerin nüfusu yoğun ise,

- İklim elverişlidir.
- Tarım alanları çok verimlidir.
- Ticaret yolları üzerinde bulunmaktadır.
- Sanayi gelişmiştir.

Yukarıda verilen özellikleri aşağıdaki yerlerden hangisi taşımaz?

- A) Batı Avrupa
B) Orta Avrupa
C) Kuzey Amerika
D) Ekvatorial bölgedeki ormanlık alanlar

20. Aşağıdakilerden hangisi değişim ve gelişimin toplumsal yaşantımızdaki etkilerine örnek olarak verilemez?

- A) Çok katlı apartmanların yapılması
B) Kısa sürede ve rahat yolculuk yapılması
C) Kırsal yerleşmenin yaygınlaşması
D) İsteddiğimiz bilgiye anında ulaşılabilmesi

21.

Bir ülkenin başka ülkelere mal satmasına ihracat, mal almasına ise ithalat denir.

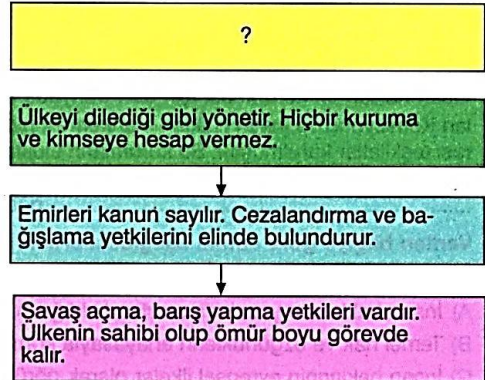


Cihan

Aşağıdakilerden hangisi ihraç ettiğimiz ürünler arasında değildir?

- A) Petrol
B) Konfeksiyon ürünleri
C) Canlı hayvan
D) Beyaz eşya

22.



Yukarıda özellikleri verilen yönetim şekli hangisidir?

- A) Oligarşi
B) Meşrutiyet
C) Monarşi
D) Teokrasi

23. Bir ülkenin enerji ihtiyacının fazla olması o ülkenin hangi özelliğini gösterir?

- A) Tarımın gelişmiş olması
B) Bitki örtüsünün zengin olması
C) Sanayinin gelişmiş olması
D) Akarsuların az olması

24. Aşağıda verilenlerden hangisi Demokrasinin eşitlik ilkesinin özelliklerinden biri değildir?

- A) Vergi vermede eşitlik
B) Din ve vicdan özgürlüğünde eşitlik
C) Devlete karşı sorumlulukta eşitlik
D) Seçme ve seçilmede eşitlik

25. I. Demir → Çelik
II. Bor → Porselen
III. Boksit → Aliminyum
IV. Krom → Roket yakıtı
- Bazı doğal kaynaklarımız ile kullanıldığı ekonomik faaliyetler eşleştirilmiştir.
- Bu eşleştirmelerden hangisi yanlış olarak verilmiştir?**
- A) I B) II C) III D) IV

26. Sanayi tesisleri ve fabrikalar kurulurken bazı faktörler gözönünde bulundurulur.
- Aşağıdakilerden hangisi bu faktörlerden biri değildir?**
- A) Tesislerin kurulacağı yerdeki yeraltı ve yerüstü kaynakları
B) Tüketim merkezlerine yakınlık
C) Ulaşım ve kaliteli eleman
D) Topraklarının verimli olması

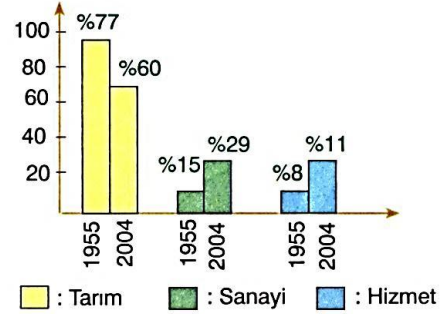
27. Doğu Anadolu Bölgesinde karasal iklim görülmektedir. Erzurum-Kars bölümünde yaz yağışları oldukça etkilidir. Yaz yağışlarından dolayı geniş otlaklar bulunmaktadır. Bu nedenle hayvancılık tarımdan daha fazla gelişmiştir.
- Buna göre aşağıdaki bilgilerden hangisi yanlıştır?**
- A) Gür otlakları vardır
B) Büyükbaş hayvancılık gelişmiştir
C) Küçükbaş hayvancılık gelişmiştir
D) Et ve süt ürünleri sanayisi gelişmiştir

28. Bir nanometre insan saç telinden 50.000 kez daha küçüktür. Buna göre nanoteknolojinin hedefi "daha hızlı ve daha küçük" olarak gösterebiliriz.
- Aşağıdakilerden hangisi, nanoteknolojinin hayatımızdaki örnekleri arasında gösterilemez?**
- A) Mikroskopik robotların vücutta hastalık araması
B) Bilgileri saklayan akıllı kumaş yapımı
C) Zararlı etkilere arındırılmış yemek pişirme araçları
D) Demiryollarının gelişmesi ile ulaşımın kolaylaşması

29. Ülkemiz, ham madde açısından zengin olmasına rağmen tarım dışındaki sektörleri kurmakta bazı ülkelere göre geç kalmıştır.
- Bu duruma aşağıdakilerden hangisi neden olarak gösterilemez?**
- A) Yetişmiş insan gücünün yetersizliği
B) Teknolojinin yeteri kadar gelişmemiş olması
C) Yeterli sermayenin bulunmaması
D) Tarımda makinalaşmanın artması

30. Aşağıdaki yönetim şekillerinden hangisi yanlış olarak eşleştirilmiştir?
- A) Monarşi – Kralların başta olduğu yönetim şeklidir
B) Demokrasi – Yöneticileri halkın seçtiği yönetim şeklidir
C) Oligarşi – Padişahın başta bulunduğu idare şeklidir
D) Teokrazi – Yönetenlerin dini ön plana aldıkları idare şeklidir

31.



Yukarıdaki grafikte, 1995 ve 2004 yıllarında Türkiye ekonomisindeki tarım, sanayi ve hizmet sektörlerinin payları gösterilmektedir.

Verilen grafik incelendiğinde, tarım sektörünün ülke ekonomisindeki önemi azalırken sanayi ve hizmet sektörünün önemini arttığı görülmektedir.

Bu durumun ortaya çıkmasında aşağıdakilerden hangisi etkili olmamıştır?

- A) Sanayinin gelişmesi için devletin teşvikte bulunması
B) Tarım ürünlerinin dışarıdan ithal edilmeye başlanması
C) Ülke ekonomisinin gelişmesi
D) Kentleşme oranının artması

32. Bir devletin Dünya üzerindeki konumu; o devleti uluslar arası alanda önemli kılmaktadır. Türkiye özel konumu ile Dünya üzerinde önemli bir ülke haline gelmiştir.

Yukarıdaki bilgilere göre, aşağıdakilerden hangisi Türkiye'nin Dünya üzerindeki önemini artırıcı özellikler arasında gösterilemez?

- A) Zengin Ortadoğu petrollerine yakın olması
B) İstanbul ve Çanakkale boğazlarına sahip olması
C) Yeryüzü şekilleri itibarıyla yüksek bir ülke olması
D) Üç kıtanın birbirine en yakın olduğu yerde bulunması

33. Ekonomiyi etkileyen birçok faktör vardır. Bunlar,

Yukarıdaki boşluğa getirilebilecek bilgiler arasında, aşağıdakilerden hangisi yoktur?

- A) Bulunulan yarım küre
B) Ülkenin sahip olduğu kaynaklar
C) Ülkenin coğrafi yapısı
D) İhtiyaç ve istekler

34. İnsan haklarının korunması için tüm dünyada İnsan Hakları Komisyonu ve İnsan Hakları Mahkemesi gibi uluslararası teşkilatlar kurulmuştur. Bu kurumların uluslararası teşkilatlar olması göstergesidir.

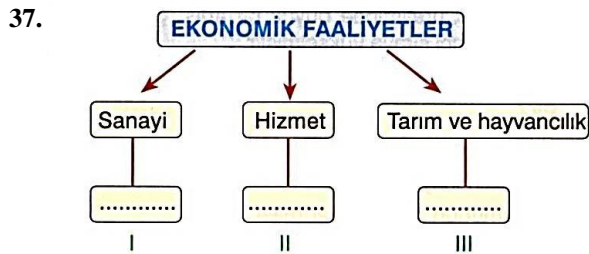
Verilen bilgiye göre cümle aşağıdakilerden hangisiyle tamamlanırsa doğru olur?

- A) İnsan haklarının yasalarla sınırlandırıldığı
B) Temel hak ve özgürlüklerin anayasayla korunduğunu
C) İnsan haklarının evrensel ilkeler olarak görüldüğünün
D) Uluslararası kuruluşların insan haklarına müdahale ettiğinin
35. Edebiyat, müzik, sinema ve tiyatro gibi sanat dallarında meydana getirilen eserleri yayınlama, sahneleme ve satma hakkının yasalarla belirli bir kişi veya kuruma verilmesine ne ad verilir?
- A) Emek Hakkı
B) Telif Hakkı
C) Korsan Hakkı
D) Kültür ve Sanat Hakkı

36. I. Egemenlik kayıtsız şartsız milletindir → TBMM'nin açılması
II. Herkes dinini seçmekte serbesttir. → Laiklik ilkesinin anayasaya girmesi
III. Yeni Türk Devleti'nin rejimi çağdaş demokrasilerdeki örnekleri gibi oldu. → Cumhuriyetin ilanı
IV. Türk milletinin tam olarak bağımsızlığını kazanması → 1924 Anayasası'nın yazılması

Yukarıda Türkiye Cumhuriyeti ile ilgili yapılan eşleştirmelerden hangisi yanlıştır?

- A) I B) II C) III D) IV



Şemaya göre aşağıdakilerden hangisi yanlış sıralanmıştır?

- | I | II | III |
|---------------|--------------|--------------------|
| A) Sağlık | Hayvancılık | Eğitim |
| B) Elektronik | Sağlık | Kümes hayvancılığı |
| C) Otomotiv | Turizm | Meyvecilik |
| D) Tekstil | Lokantacılık | Seracılık |

38. Ülkemizde nükleer enerji kullanımına karşı çıkanlar vardır.

Aşağıdakilerden hangisi bu durumun en önemli nedenidir?

- A) Enerji kaynaklarının yeterli olması
B) Çevre sorunlarına yol açma riski
C) Nükleer enerjinin atom ve hidrojen bombalarının yapımında kullanılması korkusu
D) Nükleer enerjinin gereksiz olduğu düşüncesi

- 39.



Haritada belirtilen yerlerin tamamında aşağıdakilerden hangisi çıkarılır?

- A) Bakır B) Demir
C) Krom D) Linyit

40. – Yetiştirme koşulları diğer ürünlerden farklıdır.

- Yaz yağışları önemlidir, ama sulama ile de yetişir.
– En çok Akdeniz ve Karadeniz Bölgelerinde yetişir.

Yukarıda bahsedilen ürün aşağıdakilerden hangisinde doğru olarak verilmiştir?

- A) Fındık B) Mısır
C) Pirinç D) Turunçgiller

41. Anadolu, tarih boyunca farklı kültürlerle, medeniyetlere ve devletlere ev sahipliği yapmış, ticaretin ve kültürlerin kaynaşma noktası olmuştur.

Bu durum Anadolu'nun hangi özelliğinden kaynaklanmaktadır?

- A) İnsanların hoşgörülü olması
B) Coğrafi konumu
C) İklimin elverişli oluşu
D) Tarım arazilerinin fazlalığı

- 42.



Aşağıdakilerden hangisi ülke dışına sattığımız ürünler arasında gösterilemez?

- A) İlaçlar
B) Bitkisel yağlar
C) Elektrikli ev aletleri
D) Konfeksiyon ürünleri

CEVAP ANAHTARI

Adı Soyadı:

Numarası:

Sınıfı:

1	(A) (B) (C) (D)	SOSYAL BİLGİLER DERSİ DÖNEM SONU BAŞARI SINAVI	31	(A) (B) (C) (D)
2	(A) (B) (C) (D)		32	(A) (B) (C) (D)
3	(A) (B) (C) (D)		33	(A) (B) (C) (D)
4	(A) (B) (C) (D)		34	(A) (B) (C) (D)
5	(A) (B) (C) (D)		35	(A) (B) (C) (D)
6	(A) (B) (C) (D)		36	(A) (B) (C) (D)
7	(A) (B) (C) (D)		37	(A) (B) (C) (D)
8	(A) (B) (C) (D)		38	(A) (B) (C) (D)
9	(A) (B) (C) (D)		39	(A) (B) (C) (D)
10	(A) (B) (C) (D)		40	(A) (B) (C) (D)
11	(A) (B) (C) (D)		41	(A) (B) (C) (D)
12	(A) (B) (C) (D)		42	(A) (B) (C) (D)
13	(A) (B) (C) (D)		43	(A) (B) (C) (D)
14	(A) (B) (C) (D)		44	(A) (B) (C) (D)
15	(A) (B) (C) (D)		45	(A) (B) (C) (D)
16	(A) (B) (C) (D)		46	(A) (B) (C) (D)
17	(A) (B) (C) (D)		47	(A) (B) (C) (D)
18	(A) (B) (C) (D)		48	(A) (B) (C) (D)
19	(A) (B) (C) (D)		49	(A) (B) (C) (D)
20	(A) (B) (C) (D)		50	(A) (B) (C) (D)
21	(A) (B) (C) (D)		51	(A) (B) (C) (D)
22	(A) (B) (C) (D)		52	(A) (B) (C) (D)
23	(A) (B) (C) (D)		53	(A) (B) (C) (D)
24	(A) (B) (C) (D)		54	(A) (B) (C) (D)
25	(A) (B) (C) (D)		55	(A) (B) (C) (D)
26	(A) (B) (C) (D)		56	(A) (B) (C) (D)
27	(A) (B) (C) (D)		57	(A) (B) (C) (D)
28	(A) (B) (C) (D)		58	(A) (B) (C) (D)
29	(A) (B) (C) (D)		59	(A) (B) (C) (D)
30	(A) (B) (C) (D)		60	(A) (B) (C) (D)

EK 5. Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği

Sevgili Öğrenciler,							
Bu anket, sizin Sosyal Bilgiler dersine yönelik tutumunuzu tespit etmek amacıyla hazırlanmıştır. Aşağıda derse yönelik tutum ifadeleri yer almaktadır. Verilen her ifadeyi dikkatle okuduktan sonra yan tarafında yer alan kutucuklardan size en uygun olan seçeneği işaretleyiniz.			Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katlıyorum	Tamamen Katlıyorum
1. Öğrenme İsteği	1	Sosyal Bilgiler dersinde zilin nasıl çaldığını anlamıyorum.	()	()	()	()	()
	2	Sosyal Bilgiler dersinden nefret ediyorum.	()	()	()	()	()
	3	Sosyal Bilgiler dersi yerine başka bir derse girmeyi tercih ederim.	()	()	()	()	()
	4	Mecbur olmasam Sosyal Bilgiler dersine girmem.	()	()	()	()	()
	5	Keşke her ders Sosyal Bilgiler olsa...	()	()	()	()	()
	6	Bence Sosyal Bilgiler dersine ayrılan sürenin azaltılması gerekir.	()	()	()	()	()
	7	Ah Ah keşke Soysa Bilgiler olmasa...	()	()	()	()	()
2. Sosyal Bilgiler Dersinden Hoşlanma	8	Sosyal Bilgiler dersinin konuları bana çok eğlenceli geliyor.	()	()	()	()	()
	9	Sosyal Bilgiler dersinde yeni konuları öğrenmek bana heyecan veriyor.	()	()	()	()	()
	10	Sosyal Bilgiler dersi bende güzel duygular uyandırıyor.	()	()	()	()	()
	11	Sosyal Bilgiler dersini iple çekiyorum.	()	()	()	()	()
	12	Sosyal Bilgiler sevdiğim dersler arasındadır.	()	()	()	()	()
	13	Mümkün olsa boş derslerimde Sosyal Bilgiler dersine girmek isterim.	()	()	()	()	()
	14	Tarihi hikâyeleri dinlemek bana zevk verir.	()	()	()	()	()
	15	Boş zamanlarımda Sosyal Bilgiler dersiyile ilgili kitapları okurum.	()	()	()	()	()

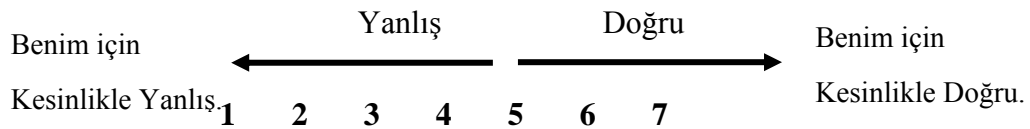
Sevgili Öğrenciler,							
			Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum
Bu anket, sizin Sosyal Bilgiler dersine yönelik tutumunuzu tespit etmek amacıyla hazırlanmıştır. Aşağıda derse yönelik tutum ifadeleri yer almaktadır. Verilen her ifadeyi dikkatle okuduktan sonra yan tarafında yer alan kutucuklardan size en uygun olan seçeneği işaretleyiniz.							
3.Öğretmenden Kaynaklanan Tutumlar	16	Sosyal Bilgiler öğretmenimiz beni Sosyal Bilgiler dersinden soğuttu.	()	()	()	()	()
	17	Sosyal Bilgiler öğretmeni yüzünden Sosyal Bilgiler kelimesini bile duymak istemiyorum.	()	()	()	()	()
	18	Sosyal Bilgiler öğretmeninden nefret ediyorum.	()	()	()	()	()
	19	Sosyal Bilgiler dersinde asla başarılı olamam.	()	()	()	()	()
	20	Sosyal Bilgiler öğretmenim bana Sosyal Bilgiler dersini sevdirdi.	()	()	()	()	()
	21	Sosyal Bilgiler dersine çalışmam gerektiği zaman kendimi yorgun hissediyorum.	()	()	()	()	()
4. Sosyal Bilgiler Sevgisi	22	Hata yapmaktan korktuğum için Sosyal Bilgiler dersinde konuşmam.	()	()	()	()	()
	23	Sosyal Bilgiler dersine asla iyi bir not alamam.	()	()	()	()	()
	24	Sosyal Bilgiler dersi olmasaydı, okulu daha çok severdim.	()	()	()	()	()
	25	Sosyal Bilgiler dersi zaman kaybıdır.	()	()	()	()	()
	26	Sosyal Bilgiler dersinde canım çok sıkılıyor.	()	()	()	()	()

EK 6. Öğrenmede Motive Edici Stratejileri Ölçeği

Değerli öğrenci,

Bu anket kullandığınız öğrenme stratejilerini ve öğrenme güdülenmenizi belirlemek amacıyla yapılan bilimsel bir araştırmanın yürütülmesi amacıyla hazırlanmıştır. Ölçekte yer alan sorulara verdiğiniz yanıtlar, kesinlikle **size not vermek** ya da sizi **eleştirmek** amacıyla **kullanılmayacaktır**. Bu soruların herkes için geçerli **doğru yanıtları bulunmamaktadır**. Bu nedenle lütfen aşağıda verilen tüm soruları dikkatle okuyarak cevabınızı, ifadenin karşısındaki seçeneklerden sizin için en uygun olanı işaretleyerek belirtiniz.

Soruları yanıtlamak için aşağıdaki ölçütleri kullanınız. Soruda geçen ifade sizin için **kesinlikle doğru ise (7)**'yi; sizinle ilgili **kesinlikle yanlışsa (1)**'i işaretleyin. Eğer ifadenin size göre doğruluğu bunlardan farklı ise sizin için en uygun düzeyi gösteren (1)'le (7) arasındaki rakamı işaretleyin.



GÜDÜLENME ÖLÇEĞİ		
1	Bu derste beni zorlayan, aynı zamanda da geliştiren konuları tercih ederim; böylece yeni şeyler öğrenebilirim.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
2	Uygun bir şekilde çalışırsam, bu dersin tüm konularını öğrenebilirim.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
3	Sınav sırasında, sorulara verdiğim cevapların diğer öğrencilerin cevaplarından daha kötü olduğunu düşünürüm.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
4	Bu derste öğrendiklerimi diğer derslerde de kullanabileceğimi düşünüyorum.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
5	Bu dersten yüksek bir not alacağıma inanıyorum.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
6	Bu derste beni en çok memnun eden iyi bir not almaktır.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
7	Sınav sorularını çözerken, cevaplayamayacağımı düşündüğüm diğer sorular aklıma gelir.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
8	Eğer bu derste bir konuyu öğrenemiyorsam bu benim hatamdır.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
9	Bu dersin konularını öğrenmek benim için önemlidir.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
10	Bu derste benim için en önemli şey, not ortalamamı yükseltmektir, yani bu derste asıl amacım yüksek bir not almaktır.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
11	Sınav sırasında, başarısız olursam bunun getireceği sonuçları düşünürüm.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)

12	Bu derste öğretmenin anlatacağı en karmaşık konuları bile anlayabileceğime inanıyorum.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
13	Bu derste, öğrenmesi daha zor olsa bile, merak uyandıran konuları tercih ederim.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
14	Çok çalışırsam bu dersin tüm konularını anlarım.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
15	Sınavdayken kendimi huzursuz ve sıkıntılı hissederim.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
16	Bu dersin ödevlerini çok güzel yapacağıma ve sınavlarımın mükemmel geçeceğine inanıyorum.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
17	Bu derste beni en çok memnun eden, dersin konularını olabildiğince çok anlamaya çalışmaktır.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
18	Bu derste işlenen konuların yararlı olduğunu düşünüyorum.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
19	Elimde olsa, yüksek bir notu garantilemese bile daha çok öğrenmemi sağlayacak ödevleri seçerim.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
20	Bu derste işlenen konular hoşuma gidiyor.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
21	Bu derste işlenen konuları anlamak benim için çok önemlidir.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
22	Sınav sırasında kalbimin hızlı hızlı attığını hissederim.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
23	Bu derste öğretilen becerileri çok iyi yapabileceğimden eminim.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
24	Ailemin, arkadaşlarımın ve başka insanların yeteneğimi görmesi için bu derste başarılı olmak benim için önemlidir.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
25	Dersin zorluğunu, öğretmenini ve becerilerimi dikkate aldığımda, bu derste başarılı olacağımı düşünüyorum.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
ÖĞRENME STRATEJİLERİ ÖLÇEĞİ		
26	Bu derste verilen kaynakları okurken, düşüncelerimi düzenlememe yardımcı olması için konuların başlıklarını ve alt başlıklarını çıkarırım.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
27	Ders sırasında başka şeyler düşündüğüm için genellikle önemli noktaları gözden kaçıırım.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
28	Genellikle bu derse, konuları bir başkasına anlatarak çalışırım.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
29	Genellikle dikkatimi toplayabileceğim yerde dersime çalışırım.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
30	Bu dersle ilgili kaynakları okurken, kendime konuya odaklanmama yardımcı olacak sorular sorarım.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
31	Bu derse çalışırken o kadar sıkılır ya da kendimi tembelle hissederim ki planladığımdan daha önce çalışmayı bırakırım.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)

32	Bu derste söylenen ya da bu dersle ilgili okuduğum bilgilerin, doğru olup olmadığını genellikle sorgularım.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
33	Bu derse çalışırken konuları kendi kendime tekrar ederim.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
34	Bu dersle ilgili herhangi bir şey okurken kafam karıştığında, okuduklarıma döner ve bu karışıklığı gidermeye çalışırım.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
35	Bu derse çalışırken, okuduğum bilgilerin ve derste tuttuğum notların üzerinden geçip en önemli noktaları bulmaya çalışırım.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
36	Bu derse çalışmak için ayırdığım zamanı iyi değerlendiririm.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
37	Ders kitaplarını anlamakta zorlandığımda, bu kitapları okuma yöntemimi değiştiririm.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
38	Derste verilen ödevleri bitirmek için sınıftaki diğer arkadaşlarımla birlikte çalışmayı denerim.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
39	Bu derse çalışırken, derste tuttuğum notları ve kitapları tekrar tekrar okurum.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
40	Derste ya da okuduğum kitaplarda bir görüş, yorum ya da sonuç verildiğinde, bunların doğruluğunu destekleyen yeterli kanıt olup olmadığına karar vermeye çalışırım.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
41	Bu derste yaptıklarımızdan hoşlanmasam da derste başarılı olmak için çok çalışırım.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
42	Bu dersin konularını düzenlememe yardımcı olması için basit şemalar, tablolar ya da şekiller çizerim.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
43	Bu dersi çalışırken, çalıştığım konuları arkadaşlarımla tartışmak için genellikle zaman ayırırım.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
44	Dersin konularını bir başlangıç noktası olarak görür ve bu konularla ilgili kendi düşüncelerimi geliştirmeye çalışırım.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
45	Bir çalışma planına bağlı kalarak ders çalışmak bana zor gelir.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
46	Bu derse çalışırken, ders notları, kitaplar ve tartışmalar gibi farklı kaynaklardan edindiğim bilgileri bir araya getiririm.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
47	Yeni bir konuyu ayrıntılı çalışmadan önce genellikle konuların nasıl düzenlendiğini gözden geçiririm.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
48	Çalıştığım konuyu anlayıp anlamadığımdan emin olmak için kendi kendime sorular sorarım.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
49	Dersin gereklerine ve öğretmenin öğretme şekline uyacak biçimde ders çalışma yöntemimi ayarlamaya çalışırım.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
50	Öğretmenden iyi anlamadığım konuları açıklamasını isterim.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)

51	Bu dersteki önemli kavramları bana hatırlaması için anahtar kelimeleri ezberlerim.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
52	Ödevlerde zorlandığım zaman, ya ödevi yapmaktan vazgeçerim ya da sadece kolay kısımlarını yaparım.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
53	Bu derse çalışırken yalnızca okuyup geçmek yerine, neyi öğrenmem gerektiğine karar vermeye ve konuyu düşünmeye çalışırım.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
54	Bu derste öğrendiğim konuyla diğer derslerdeki konular arasında olabildiğince bağlantı kurmaya çalışırım.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
55	Bu derse çalışırken sınıfta tuttuğum notları gözden geçirir ve önemli konuların başlık ve alt başlıklarını çıkarırım.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
56	Bu dersle ilgili kitapları okurken, önceden bildiğim konularla bağlantısını kurmaya çalışırım.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
57	Derslerime belli bir yerde çalışırım.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
58	Derste öğrendiğim bilgilerle kendi düşüncelerim arasında bağlantı kurmaya çalışmak hoşuma gider.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
59	Bu derse çalışırken, derste tuttuğum notlardan ve okuduğum kaynaklardan konunun ana fikrini çıkarırım.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
60	Bu dersteki herhangi bir konuyu anlamadığım zaman, sınıftaki başka bir öğrenciden yardım isterim.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
61	Okuduğum kitaplarla, derste öğrendiğim kavramlar arasında bağlantı kurarak bu dersin konularını anlamaya çalışırım.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
62	Bu dersin ödevlerini zamanında yaparım.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
63	Bu dersle ilgili bir görüş okuduğumda ya da duyduğumda, bu görüşün alternatiflerini düşünürüm.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
64	Bu ders için önemli olabilecek noktaların listesini çıkarır ve bu listeyi ezberlerim.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
65	Bu derse düzenli olarak devam ederim.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
66	Dersin konuları ilgimi çekmese ve çok anlamlı gelmese bile, bu konuların tamamını bitirinceye kadar çalışırım.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
67	İhtiyacım olduğunda yardım isteyebileceğim öğrencileri belirlemeye çalışırım.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
68	Bu derse çalışırken iyi anlamadığım kavramları belirlemeye çalışırım.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
69	Bu derse çalışırken, her aşamada yapacaklarımı belirlemek için kendime hedefler koyarım.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
70	Notlarımı tutarken bir karışıklık olursa daha sonra bu karışıklığı mutlaka düzeltirim.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)
71	Kitaplardan edindiğim bilgileri, anlatım ve tartışma gibi diğer sınıf etkinliklerinde de kullanmaya çalışırım.	(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7)

EK 7. Öğretmen Görüşme Formu

Değerli Öğretmen;

2011-2012 eğitim-öğretim yılı ikinci döneminde sizinle Sosyal Bilgiler dersi kapsamında dijital öyküleme çalışması gerçekleştirdik. Araştırmanın etkilerinin daha detaylı ortaya konulabilmesi için sizin bu çalışma konusunda gözlem ve görüşlerinizin çok önemli olduğunu düşünüyorum. Aşağıda bu konudaki gözlem ve görüşlerinizi ortaya koyacak sorular bulunmaktadır. Değerli katkılarınız için çok teşekkür ederim.

Arş. Gör. Veysel Demirer

Selçuk Üniversitesi

Dijital Öykülemeye Yönelik Algılar

1. Öğrencilerinizin dijital öyküleme kapsamında neler yaptıklarını kısaca açıklar mısınız?
2. Dijital öyküleme yaklaşımı hakkındaki düşünceleriniz nelerdir?

Dijital Öykülemenin Faydaları ve Etkileri

3. Size göre dijital öyküleme çalışmalarının faydaları nelerdir?
4. Dijital öyküleme çalışmaları öğrencilerin Sosyal Bilgiler dersine karşı tutum ve motivasyonlarını nasıl etkiledi?
5. Size göre dijital öyküleme çalışmalarının öğretmen ve öğrenci rollerine etkisi nasıl olmaktadır?

Dijital Öykülemede Yöntemsel Farklılıklar

6. Bilgisayarda paket programlarla yapılan dijital öyküleme ve web tabanlı dijital öyküleme çalışmalarını karşılaştırdığımızda, ne söyleyebilirsiniz?
7. e-Öyküleme web sitesini sahip olduğu özellikler açısından değerlendirebilir misiniz? (Sonda sorular: İletişim, etkileşim, paylaşım, değerlendirme)
8. e-Öyküleme web sitesini kullanırken hangi sorunlarla karşılaştınız?
9. Ders etkinliklerinin Web Macerası olarak verilmesi ile ilgili görüşleriniz nelerdir?

10. Dijital öyküleme çalışmalarında öğrencilerin karşılaştıkları sorunlar neler oldu? (Sonda sorular: Zaman, ilgi, görevi anlama)
11. e-Öyküleme web sitesi üzerinde öğrencilerin e-öyküleri seyredip değerlendirmesi, yorum yazması, dönüt alması ya da vermesi konusundaki düşünceleriniz nelerdir?

Gelecek Uygulamalara Yönelik Düşünceler

12. Sosyal Bilgiler dersinde böyle bir uygulama yapılması konusundaki düşünceleriniz nelerdir?
13. Size tercih hakkı sunulsa hangi türde dijital öyküleme yapmayı tercih edersiniz? Bilgisayar tabanlı veya web tabanlı dijital öyküleme? Neden?
14. Dijital öyküleme yaklaşımının farklı derslerde de kullanılması konusunda düşünceleriniz nelerdir? Hangi dersler için uygun olabilir? Neden?
15. Sizce, gelecek dönemlerde derslerinizde dijital öyküleme çalışmaları yapılırsa nasıl olur?

EK 8. Öğrenci Görüşme Formları

Ek 8.1. Deney 1 Grubu Öğrenci Görüşme Formu

Sevgili Öğrenci;

2011-2012 eğitim-öğretim yılı ikinci döneminde sizlerle Sosyal Bilgiler dersi kapsamında e-öyküleme etkinlikleri gerçekleştirdik. Araştırmanın etkilerinin daha detaylı ortaya konulabilmesi için senin bu çalışma konusunda gözlem ve görüşlerinin çok önemli olduğunu düşünüyorum. Aşağıda bu konudaki gözlem ve görüşlerini ortaya koyacak sorular bulunmaktadır. Bu sorulara vereceğin cevapları sadece araştırma ekibi görecektir ve kişisel bilgilerin gizli kalmak koşuluyla araştırmada kodlanarak kullanılacaktır. Değerli katkıların için çok teşekkür ederim.

Arş. Gör. Veysel Demirer

Selçuk Üniversitesi

Dijital Öykülemeye Yönelik Algılar

1. e-Öyküleme hakkında bilgi verip, bu çalışmalarda neler yaptığınızı adım adım açıklar mısınız?
2. e-Öyküleme etkinliklerinin beğendiğiniz ve beğenmediğiniz yönleri nelerdir?
3. Bu etkinliklerin Sosyal Bilgiler dersindeki diğer etkinliklerden farklı yönleri nelerdir?

Dijital Öykülemenin Faydaları ve Etkileri

4. Size göre, e-öyküleme çalışmalarının faydaları nelerdir?
5. e-Öyküleme çalışmaları sizin derse yönelik tutum ve motivasyonunuzu nasıl etkiledi?
6. e-Öyküleme çalışmalarında zamanı kullanma ve kaynakları araştırma konusunda neler yaşadınız?
7. e-Öyküleme çalışmalarının hangi becerilerinizi geliştirdiğini düşünüyorsunuz?
8. e-Öyküleme etkinliklerinden önce bilgisayar kullanarak etkinlik hazırlama konusunda kendinize güveniniz nasıldı? Sonra nasıl oldu? Neden?

Dijital Öyküleme Yöntemsel Farklılıklar

9. Sizce, dijital öyküleme çalışmalarının web tabanlı olarak internet üzerinde olmasının yararları nelerdir?
10. e-Öyküleme web sitesinde hangi özellikleri faydalı buldunuz? Neden?
11. e-Öyküleme web sitesinin kullanılabilirliğine ilişkin görüşleriniz nelerdir? (Sonda sorular: Web sitesinin görünüşü, kullanım kolaylığı, anlaşılabilirliği vb...)
12. e-Öyküleme web sitesinde ne gibi değişiklikler yapılmasını istersiniz?
13. Ders etkinliklerinin Web Macerası olarak verilmesi ile ilgili görüşleriniz nelerdir?
14. e-Öyküleme web sitesi üzerinden öğretmen ve arkadaşlarınızla iletişim ve etkileşiminiz nasıldı?

Gelecek Uygulamalara Yönelik Düşünceler

15. Sizce, e-öyküleme çalışmalarını diğer derslerde de yapılırsa nasıl olur?
16. e-Öyküleme etkinliklerini arkadaşlarınızla grup çalışması şeklinde yapmış olsan nasıl olurdu?

Ek 8.2. Deney 2 Grubu Öğrenci Görüşme Formu

Sevgili Öğrenci,

2011-2012 eğitim-öğretim yılı ikinci döneminde sizlerle Sosyal Bilgiler dersi kapsamında dijital öyküleme etkinlikleri gerçekleştirdik. Araştırmanın etkilerinin daha detaylı ortaya konulabilmesi için senin bu çalışma konusunda gözlem ve görüşlerinin çok önemli olduğunu düşünüyorum. Aşağıda bu konudaki gözlem ve görüşlerini ortaya koyacak sorular bulunmaktadır. Bu sorulara vereceğin cevapları sadece araştırma ekibi görecektir ve kişisel bilgilerin gizli kalmak koşuluyla araştırmada kodlanarak kullanılacaktır. Değerli katkıların için çok teşekkür ederim.

Arş. Gör. Veysel Demirel

Selçuk Üniversitesi

Dijital Öykülemeye Yönelik Algılar

1. Dijital öyküleme hakkında bilgi verip, bu çalışmalarda neler yaptığınızı adım adım açıklayabilir misiniz?
2. Dijital öyküleme etkinliklerinin beğendiğiniz ve beğenmediğiniz yönleri nelerdir?
3. Bu etkinliklerin Sosyal Bilgiler dersindeki diğer etkinliklerden farklı yönleri nelerdir?

Dijital Öykülemenin Faydaları ve Etkileri

4. Size göre, dijital öyküleme çalışmalarının faydaları nelerdir?
5. Dijital öyküleme çalışmaları sizin derse yönelik tutum ve motivasyonunuzu nasıl etkiledi?
6. Dijital öyküleme çalışmalarında zamanı kullanma ve kaynakları araştırma konusunda neler yaşadınız?
7. Dijital öyküleme çalışmalarının hangi becerilerinizi geliştirdiğini düşünüyorsunuz?
8. Dijital öyküleme etkinliklerinden önce bilgisayar kullanarak etkinlik hazırlama konusunda kendinize güveniniz nasıldı? Sonra nasıl oldu? Neden?

Dijital Öyküleme Yöntemsel Farklılıklar

9. Dijital öyküleme çalışması yaparken bilgisayarda hangi programı (Photo Story, Movie Maker) kullanmayı tercih etiniz? Neden?
10. Dijital öyküleme çalışmalarında kullandığınız programların artıları veya eksileri nelerdir? Sizce bu programlar daha kullanışlı nasıl olabilir?
11. Dijital öyküleme çalışmaları internette sınıfınıza ait bir web sitesi üzerinden yapılırsa ve burada yayınlansa nasıl olurdu? Bu konudaki düşünceleriniz nelerdir?

Gelecek Uygulamalara Yönelik Düşünceler

12. Sizce, dijital öyküleme çalışmaları diğer derslerde de yapılırsa nasıl olurdu?
13. Dijital öyküleme etkinliklerini arkadaşlarınızla grup çalışması şeklinde yapmış olsan nasıl olurdu?

EK 9. e-Öyküleme Sistemi Kullanıcı Giriş Sayfaları

Ek 9.1. Yönetici Sayfasına Giriş Ekranı



e-Öyküleme
web tabanlı dijital öyküleme

Kullanıcı Adı: yonetici

Şifre:

Giriş

Ek 9.2. Öğrenci ve Öğretmen Sayfasına Giriş Ekranı



e-Öyküleme ÖĞRENCİ GİRİŞİ

* Öğrenci No

* Şifre

* Giriş Türü Öğrenci Öğretmen

Giriş Yap

Arş. Gör. Veysel Demirer, Konya Üniversitesi, [e-posta](#)



e-Öyküleme ÖĞRETMEN GİRİŞİ

* Kullanıcı Adı

* Şifre

* Giriş Türü Öğrenci Öğretmen

Giriş Yap

Arş. Gör. Veysel Demirer, Konya Üniversitesi, [e-posta](#)

EK 10. Yönetici Sayfası Ekran Görüntüleri

Ek 10.1. Yönetici Sayfası: e-Öyküler Sayfası



web tabanlı dijital öyküleme

Hoş Geldiniz
Veyssel Demirer

Çıkış

e-Öyküler
Öğrenciler
Öğretmenler
Sınıflar
Temalar
Maceralar
Duyurular
Dinamik Sayfalar
Ayarlar
Yöneticiler

e-Öykü Listesi
e-Öykü Yorumları
Yeni e-Öykü Ekle

ARAHA

Öğretmen İsmi

Önce Öğretmen Seçiniz

Sınıf Listesi

Önce Sınıf Seçiniz

Tema Listesi

Önce Öğretmen Seçiniz

Öğrenci No / İsmi

Önce Öğretmen Seçiniz

Macerası İsmi

Önce Tema Seçiniz

e-ÖYKÜ LİSTESİ // 273 e-Öykü bulunmaktadır...

ID	e-Öykü İsmi	e-Öykü Sahibi	Macerası İsmi	Temaları	Süre	Puanlama	İzlenme	Oluşturulma
938	Elektronik yüzyıl		Gelecekteki Yasam...	Elektronik Yüzyıl	01:47	5 Oyveren Kişi: 7	29	22.05.2012 22:26:35
937	alarm		Dünya Alarm Veriyor!	Ülkemizin Kaymakları	01:12	3 Oyveren Kişi: 5	24	22.05.2012 21:55:15
936	Geleceğimiz		Gelecekteki Yasam...	Elektronik Yüzyıl	01:39	2 Oyveren Kişi: 5	19	22.05.2012 11:05:44
935	Demokrasiye doğru		Demokrasinin Serüveni	Demokrasinin Serüveni	01:21	2 Oyveren Kişi: 6	49	21.05.2012 21:48:16
934	ELEKTRONİK YÜZYIL		Gelecekteki Yasam...	Elektronik Yüzyıl	01:20	2 Oyveren Kişi: 6	4	20.05.2012 22:34:01
933	Elektronik Yüzyıl		Gelecekteki Yasam...	Elektronik Yüzyıl	02:40	1 Oyveren Kişi: 6	10	19.05.2012 13:43:45
932	DEMOKRASİ		Demokrasinin Serüveni	Demokrasinin Serüveni	02:25	3 Oyveren Kişi: 6	22	18.05.2012 18:07:10

1
2
3
4
5
6

Ek 10.2. Yönetici Sayfası: Öğrenciler Sayfası

e-Öğretmenler
Öğrenciler
Öğretmenler
Sınıflar
Temalar
Maceralar
Duyurular
Dinamik Sayfalar
Ayarlar
Yöneticiler

Öğrenci Listesi

ARAMA

Hepsi

ÖĞRENCİ LİSTESİ // 32 öğrenci bulunmaktadır...

Öğrenci No	İsim Soyisim	Öğretmen / Sınıf	Şifre
106		Veysel Demirel 66	Şifreyi Değiştir
128		Veysel Demirel 66	Şifreyi Değiştir
143		Veysel Demirel 66	Şifreyi Değiştir
145		Veysel Demirel 66	Şifreyi Değiştir
151		Veysel Demirel 66	Şifreyi Değiştir
159		Veysel Demirel 66	Şifreyi Değiştir
167		Veysel Demirel 66	Şifreyi Değiştir
174		Veysel Demirel 66	Şifreyi Değiştir
176		Veysel Demirel 66	Şifreyi Değiştir
192		Veysel Demirel 66	Şifreyi Değiştir
205		Veysel Demirel 66	Şifreyi Değiştir

YENİ ÖĞRENCİ EKLE

Öğretmen İsmi :

Sınıf İsmi :

Öğrenci No :

Şifre :

İsim Soyisim :

E-Mail Adresi :

EXCEL'DEN ÖĞRENCİ EKLE

Örnek Excel dosyasını indirmek için [tıklayınız...](#)

Öğretmen İsmi :

Sınıf İsmi :

Excel Dosyası :

Ek 10.3. Yönetici Sayfası: Öğretmenler ve Sınıflar Sayfaları

e-Öyküler
Öğrenciler
Öğretmenler
Sınıflar
Temalar
Maceralar
Duyurular
Dinamik Sayfalar
Ayarlar
Yöneticiler

Öğretmen Listesi
Öğretmen Grupları
Öğretmen Mesaj Kutusu

ÖĞRETMEN LİSTESİ // 2 öğretmen bulunmaktadır...

Durum	İsim Soyisim	Öğretmen Grubu	Kullanıcı Adı	Şifre
Aktif	Veysel Demir	10lu Sınıf	vdemir	Şifreyi Değiştir
Aktif	nurcan mete çalı	10lu Sınıf	nmete	Şifreyi Değiştir

YENİ ÖĞRETMEN EKLE

İsim Soyisim :

Kullanıcı Adı :

Şifre :

E-Mail Adresi :

Öğretmen Grubu :

Durum :

[EKLE](#)

e-Öyküler
Öğrenciler
Öğretmenler
Sınıflar
Temalar
Maceralar
Duyurular
Dinamik Sayfalar
Ayarlar
Yöneticiler

Sınıf Listesi

SINIF LİSTESİ // 1 sınıf bulunmaktadır...

Durum	Sınıf Adı	Öğretmen İsmi
Aktif	68	Veysel Demir

YENİ SINIF EKLE

Öğretmen İsmi :

Sınıf Adı :

Durum :

[EKLE](#)

EK 11. Öğretmen Sayfası Ekran Görüntüleri

Ek 11.1. Öğretmen Sayfası: Anasayfa

Ana Sayfa - Web Macerası - Mesaj Kutusu - Duyurular | Yardım - Basit Editor - Gelişmiş Editor - [Çıkış Yap](#)

Web Maceraları Sınıflar Öğrenciler e-Öyküler

[YENİ e-ÖYKÜ OLUŞTUR](#)

Son e-Öyküler // 107 adet e-öykü bulunmaktadır... Kayıt Sayısı : 5

Elektronik yüzyıl
Gelecekteki yaşam
Tarih : 22.05.2012 22:26:35 | Süre : 01:47

Yorum Yaz | Tüm Yorumlar (2)

Teşekkür ederim... Baya uğraştım ya... ama iyi oldu:))
4 ay önce

Çok güzel olmuş O... Müzik harika...
4 ay önce

Yorumunuzu yazınız... [Gönder](#)

23 kez izlenmiş ★★★★★ 5.4 puan (7 kez oylanmış)

Teması : Elektronik Yüzyıl
Macera : Gelecekteki Yaşam...
Sınıfı : 6B

Çevre Kirliliği ve Dünyamız
Dünya Alarm Veriyor
Tarih : 09.04.2012 14:58:58 | Süre : 01:13

Yorum Yaz | Tüm Yorumlar (9)

Herkese teşekkür derim.
11 ay önce

başarılarının devamını diliyorum
11 ay önce

sağol
11 ay önce

Güzel olmuş arkadaşım....)
11 ay önce

Yorumunuzu yazınız... [Gönder](#)

Dünya için el ele
Dünya için el ele
Tarih : 01.05.2012 21:26:41 | Süre : 02:58

Yorum Yaz | Tüm Yorumlar (14)

yapmaya başlayabilir.
10 ay önce

öyküyü siteme yükleyelim mi?
10 ay önce

Veysel-Demirer: evet

tmm bn başlıyım o zaman
10 ay önce

linkler için sağ olun işimiz kolaylaştı

Veysel-Demirer: :) önemli olan oradaki bilgilerden kendi bakış açınızla şeyler yazıp ortaya bir öykü çıkarmak

evet anladım

Yorumunuzu yazınız... [Gönder](#)

Profil Bilgilerim

Ad Soyad : **Veysel Demirer**
Sınıflar : **6B** , [Profili Düzenle »](#)

Mesaj Kutusu

Hocam Yardım (F... | 06.04.2012 20:47:57)

Öyküm nasıl olmuş (| 06.04.2012 20:42:28)

[Tüm Mesajlar »](#)

Son Duyurular

6B

» [Dikkat: Görüşme Formları](#)

» [5. etkinlik yayında](#)

[Duyuru Ekle »](#) | [Tüm Duyurular »](#)

Son Maceranın Enleri | [Tüm Zamanların Enleri](#)

En Çok İzlenen e-Öykü

tarafından oluşturuldu.
46 defa izlendi.

En Çok Puan Alan e-Öykü

tarafından oluşturuldu.
★★★★★ 5.4 puan (7 kez oylanmış)

Anlık Mesaj Panosu

Veysel Demirer (5 ay önce)

Şuan sorun yok çağatay, sanırım internet problemi.

(5 ay önce)

hocam yardım edin videoda sorun var

(5 ay önce)

hocam demokrasinin serüveni etkinliğini yaptım ve e öykü metninde ekledim

[Tüm Mesajlar »](#)

[Gönder !](#)

Öğrenciler

Sınıflar : 6B

(6 e-Öyküsü bulunmaktadır)

(5 e-Öyküsü bulunmaktadır)

(6 e-Öyküsü bulunmaktadır)

(4 e-Öyküsü bulunmaktadır)

Her türlü hakkı saklıdır. © 2012

Yardım | Basit Editor | Gelişmiş Editor | Dijital Öyküleme Nedir | Nasıl Oluşturulur | Örnek Videolar

Ek 11.2. Öğretmen Sayfası: Sınıflar Sayfası

Sınıflar

Toplam Sınıf Açma Hakkı : 10 | Toplam Açılan Sınıf : 1 | Kalan Sınıf Açma Hakkı : 9

Sınıf Sil + SINIF EKLE

ID	Sınıf Adı	Öğrenci Sayısı	e-Öykü Sayısı	Editörler	e-Öykü Onayı
1	6B	30	255	Basit Gelişmiş	ONAYSIZ

Birlikte Çalışılacak Sınıflar

6B

Gönder

Sınıf e-Öykülerini Listele | Tüm Sınıfa Mesaj Gönder | Bilgileri ve Ayarları Düzenle

Ek 11.3. Öğretmen Sayfası: Sınıf Ekleme

Sınıf Ekle

Sınıf İsmi :

e-Öyküler Onaydan Geçsin mi? :

Editör Seçimi : Basit Gelişmiş

EKLE

Ek 11.4. Öğretmen Sayfası: Sınıfa Mesaj Gönderme

6B Sınıfına Mesaj Gönder

Sınıf :

Konu :

Gönder

Ek 11.5. Öğretmen Sayfası: Bilgi ve Ayarlar

e-Öykü Sayfası | Editörler | e-Öykü Onay
✕

Sınıf Düzenle

Sınıf İsmi :

e-Öyküler Onaydan Geçsin mi? : Hayır ▼

Editör Seçimi : Basit Gelişmiş


[EKLE](#)

Ek 11.6. Öğretmen Sayfası: Sınıf Öyküleri

Filtreleme

[En Yeni](#) | [En Çok İzlenen](#) | [Puana Göre](#) | [Temaya Göre](#)

"6B" e-Öyküleri // 255 adet e-öykü bulunmaktadır...
Kayıt Sayısı : 10 ▼



DÜNYAMIZI YAVAŞ YAVAŞ KAYBEDİYORUZ

N

Tarih : 03.04.2012 22:12:35 | Süre : 01:38


94 kez izlenmiş

Teması : Ülkemizin Kaynakları

Macera : Dünya Alarm Veriyor!


★★★★★☆☆

5.4 puan (26 kez oylanmış)



Ad Soyad : [Gizli]
Öğrenci No : [Gizli]
Sınıfı : 6B

[DÜZENLE](#) [SİL](#)



Dünyamız

dünya alarm veriyor

Tarih : 09.04.2012 14:58:58 | Süre : 01:13


146 kez izlenmiş

Teması : Ülkemizin Kaynakları

Macera : Dünya Alarm Veriyor!


★★★★★☆☆

5.5 puan (24 kez oylanmış)



Ad Soyad : [Gizli]
Öğrenci No : [Gizli]
Sınıfı : 6B

[DÜZENLE](#) [SİL](#)



Ülkemizin kaynakları

Dünya alarm veriyor

Tarih : 04.04.2012 13:50:28 | Süre : 02:10


62 kez izlenmiş

Teması : Ülkemizin Kaynakları

Macera : Dünya Alarm Veriyor!

★★★★★☆☆

5.9 puan (20 kez oylanmış)



Ad Soyad : [Gizli]
Öğrenci No : [Gizli]
Sınıfı : 6B

[DÜZENLE](#) [SİL](#)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26														









































































































Ek 11.7. Öğretmen Sayfası: Öğrenciler

Öğrenciler Kayıt Sayısı : 25

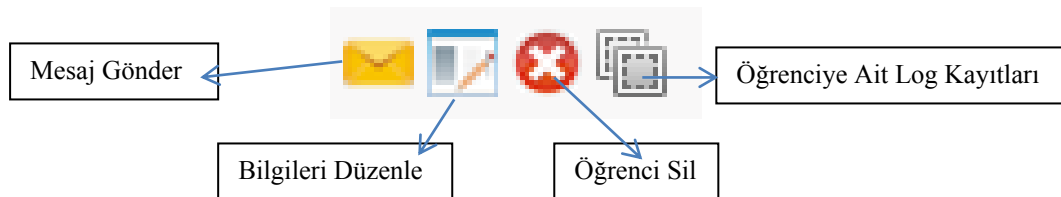
Toplam Öğrenci Hakkı : 200 | Eklenen Öğrenci Sayısı : 30 | Kalan Öğrenci Hakkı : 170

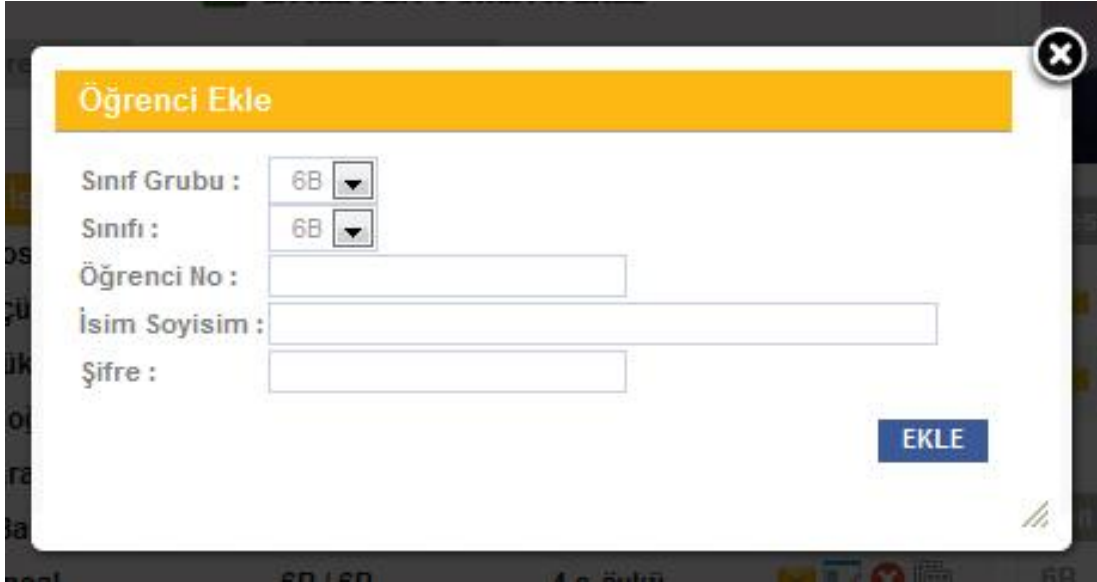
EXCEL'DEN ÖĞRENCİ EKLE **ÖĞRENCİ EKLE**

FİLTRELE Sınıf İsmi: Tüm Sınıflar Öğrenci No: Öğrenci İsmi: **ARA**

ID	Öğrenci No	Öğrenci İsmi	Sınıf Grubu / Sınıfı	Toplam e-Öyküsü	
1	106	Öğrenci İsmi	6B / 6B	4 e-öykü	   
2	128	Öğrenci İsmi	6B / 6B	9 e-öykü	   
3	143	Öğrenci İsmi	6B / 6B	6 e-öykü	   
4	145	Öğrenci İsmi	6B / 6B	9 e-öykü	   
5	151	Öğrenci İsmi	6B / 6B	6 e-öykü	   
6	159	Öğrenci İsmi	6B / 6B	6 e-öykü	   
7	167	Öğrenci İsmi	6B / 6B	4 e-öykü	   
8	174	Öğrenci İsmi	6B / 6B	6 e-öykü	   
9	176	Öğrenci İsmi	6B / 6B	7 e-öykü	   
10	192	Öğrenci İsmi	6B / 6B	3 e-öykü	   
11	205	Öğrenci İsmi	6B / 6B	3 e-öykü	   
12	212	Öğrenci İsmi	6B / 6B	6 e-öykü	   
13	253	Öğrenci İsmi	6B / 6B	2 e-öykü	   
14	266	Öğrenci İsmi	6B / 6B	8 e-öykü	   
15	268	Öğrenci İsmi	6B / 6B	2 e-öykü	   
16	27	Öğrenci İsmi	6B / 6B	2 e-öykü	   
17	320	Öğrenci İsmi	6B / 6B	2 e-öykü	   
18	333	Öğrenci İsmi	6B / 6B	7 e-öykü	   
19	334	Öğrenci İsmi	6B / 6B	5 e-öykü	   
20	340	Öğrenci İsmi	6B / 6B	8 e-öykü	   
21	378	Öğrenci İsmi	6B / 6B	7 e-öykü	   
22	410	Öğrenci İsmi	6B / 6B	6 e-öykü	   
23	484	Öğrenci İsmi	6B / 6B	3 e-öykü	   
24	486	Öğrenci İsmi	6B / 6B	3 e-öykü	   
25	494	Öğrenci İsmi	6B / 6B	3 e-öykü	   
26	529	Öğrenci İsmi	6B / 6B	9 e-öykü	   
27	540	Öğrenci İsmi	6B / 6B	3 e-öykü	   
28	544	Öğrenci İsmi	6B / 6B	5 e-öykü	   
29	550	Öğrenci İsmi	6B / 6B	5 e-öykü	   
30	84	Öğrenci İsmi	6B / 6B	4 e-öykü	   

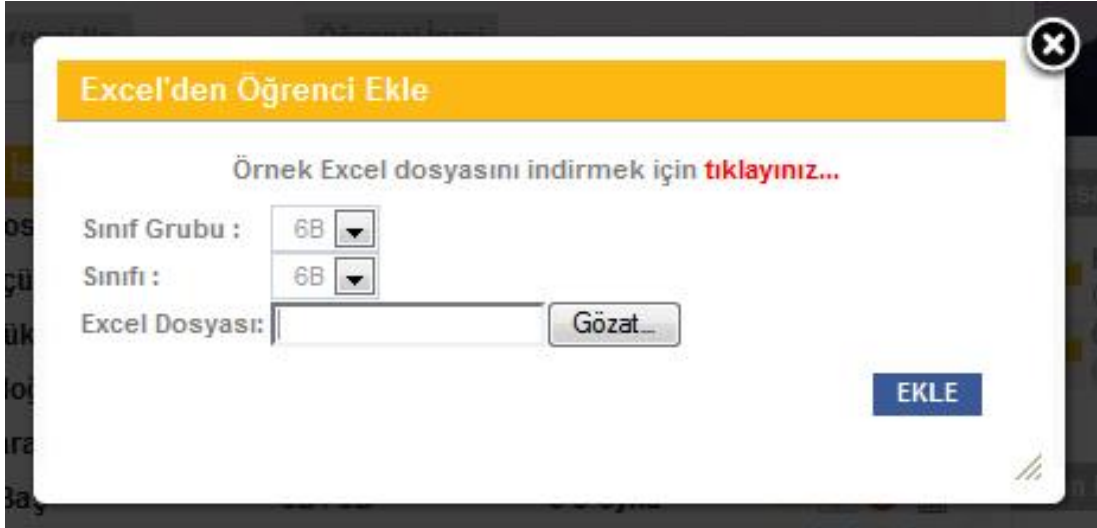
1



Ek 11.8. Öğretmen Sayfası: Öğrenci Ekleme

The screenshot shows a modal window titled "Öğrenci Ekle" (Add Student) with a yellow header. It contains the following fields and controls:

- Sınıf Grubu :** A dropdown menu with "6B" selected.
- Sınıfı :** A dropdown menu with "6B" selected.
- Öğrenci No :** A text input field.
- İsim Soyisim :** A text input field.
- Şifre :** A text input field.
- EKLE :** A blue button to submit the form.
- A close button (X) in the top right corner.

Ek 11.9. Öğretmen Sayfası: Excel İle Öğrenci Ekleme

The screenshot shows a modal window titled "Excel'den Öğrenci Ekle" (Add Student from Excel) with a yellow header. It contains the following fields and controls:

- Örnek Excel dosyasını indirmek için tıklayınız...** (Click here to download the example Excel file...)
- Sınıf Grubu :** A dropdown menu with "6B" selected.
- Sınıfı :** A dropdown menu with "6B" selected.
- Excel Dosyası :** A text input field with a "Gözet..." (View...) button next to it.
- EKLE :** A blue button to submit the form.
- A close button (X) in the top right corner.

Ek 11.10. Öğretmen Sayfası: Öğrenci Logları

Öğrenci Logları

15.09.2012 18:28:28 tarihinde sistemden çıkış yaptı...

15.09.2012 18:26:21 tarihinde sisteme giriş yaptı...

21.05.2012 16:10:15 tarihinde "ELEKTRONİK YÜZYIL" isimli e-öyküyü puanladı...
Puanı: 8

21.05.2012 18:35:32 tarihinde "Elektronik yüzyıl" isimli e-öykü için yorum yazdı...
Yorumu: Çok güzel olmuş C Müzik harika...

21.05.2012 18:34:30 tarihinde sisteme giriş yaptı...

21.05.2012 16:06:56 tarihinde sisteme giriş yaptı...

20.05.2012 13:29:26 tarihinde "ELEKTRONİK YÜZYIL" isimli e-Öyküyü izledi...

20.05.2012 13:29:25 tarihinde "ELEKTRONİK YÜZYIL" isimli e-Öyküyü izledi...

20.05.2012 13:23:25 tarihinde "ELEKTRONİK YÜZYIL" isimli yeni e-öykü ekledi...

20.05.2012 13:22:45 tarihinde "Gelecekteki Yaşam..." isimli maceranın detaylarını inceledi...

20.05.2012 13:22:34 tarihinde "Gelecekteki Yaşam..." isimli maceranın e-öykülerini inceledi...

20.05.2012 13:21:56 tarihinde sisteme giriş yaptı...

17.05.2012 20:19:26 tarihinde sistemden çıkış yaptı...

17.05.2012 20:18:26 tarihinde sisteme giriş yaptı...

12.05.2012 11:14:13 tarihinde "DEMOKRASİNİN SERÜVENİ" isimli e-öyküyü puanladı...
Puanı: 1

12.05.2012 11:14:11 tarihinde "Ülkemiz ve Dünya " isimli e-öyküyü puanladı...
Puanı: 1

06.05.2012 18:58:57 tarihinde "Demokrasinin Serüveni" isimli maceranın detaylarını inceledi...

04.05.2012 19:06:27 tarihinde Anlık Mesaj Panosuna mesaj yazdı...
Mesajı: hocam demokrasinin serüveni etkinliğini yaptım ve e öykü metninde ekledim

04.05.2012 19:03:53 tarihinde "DEMOKRASİ" isimli macera metniekledi...

04.05.2012 19:02:18 tarihinde "Demokrasinin Serüveni" isimli maceranın detaylarını inceledi...

04.05.2012 18:59:07 tarihinde sisteme giriş yaptı...

02.05.2012 22:21:52 tarihinde "DEMOKRASİ" isimli yeni e-öykü ekledi...

02.05.2012 22:21:34 tarihinde "Demokrasinin Serüveni" isimli maceranın detaylarını inceledi...

Ek 11.11. Öğretmen Sayfası: e-Öyküler Sayfası

Filtreleme

[En Yeni](#) | [En Çok İzlenen](#) | [Puana Göre](#) | [Temaya Göre](#)

Genel Benim Dünyam Ülkemizin Kaynakları Ülkemiz ve Dünya

Demokrasinin Serüveni Elektronik Yüzyıl

[Filtrele](#)

Tüm e-Öyküler // 178 adet e-öykü bulunmaktadır... Kayıt Sayısı: 10

küresel ısınma
dünya telikedeki
Tarih : 09.04.2012 13:57:49 | Süre : 01:10
183 kez izlenmiş
Teması : Ülkemizin Kaynakları
Macera : Dünya Alarm Veriyor!
Sınıfı : 6B
★★★★★
4.9 puan (15 kez oylanmış)

Ad Soyad : [Gizli]
Öğrenci No : [Gizli]
Sınıfı : 6B

[GİZLE](#) [DÜZENLE](#) [SİL](#)

dünya alarm veriyor!
dünya ve çevre
Tarih : 05.04.2012 00:29:48 | Süre : 04:25
93 kez izlenmiş
Teması : Ülkemizin Kaynakları
Macera : Dünya Alarm Veriyor!
Sınıfı : 6B
★★★★★
5.5 puan (20 kez oylanmış)

Ad Soyad : [Gizli]
Öğrenci No : [Gizli]
Sınıfı : 6B

[GİZLE](#) [DÜZENLE](#) [SİL](#)

küresel ısınma
küresel ısınma
Tarih : 03.04.2012 18:50:38 | Süre : 01:04
23 kez izlenmiş
Teması : Ülkemizin Kaynakları
Macera : Dünya Alarm Veriyor!
Sınıfı : 6B
★★★★★
0.0 puan (0 kez oylanmış)

Ad Soyad : [Gizli]
Öğrenci No : [Gizli]
Sınıfı : 6B

[YAYINLA](#) [DÜZENLE](#) [SİL](#)

DÜNYA TEHLİKEDE
DÜNYA TEHLİKEDE
Tarih : 29.03.2012 21:20:34 | Süre : 01:40
114 kez izlenmiş
Teması : Ülkemizin Kaynakları
Macera : Dünya Alarm Veriyor!
Sınıfı : 6B
★★★★★
5.7 puan (16 kez oylanmış)

Ad Soyad : [Gizli]
Öğrenci No : [Gizli]
Sınıfı : 6B


[GİZLE](#) [DÜZENLE](#) [SİL](#)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Ek 11.12. Öğretmen Sayfası: Web Maceraları

Web Maceraları

WEB MACERASI NEDİR?



Web Macerası, kendi içerisinde giriş, işlem, kaynaklar, süreç, değerlendirme ve sonuç basamaklarından oluşan internet tabanlı bir öğrenme stratejisidir. Öğrencinin aktif olarak yer aldığı çalışmalar bütünüdür. Web Macerası öğrencinin web ortamında araştırdığı konu hakkında çok farklı bakış açılarıyla karşılaşacak. Bu da onun bakış açısını genişletecektir. Bu bakış açılarını diğer farklı konulara aktaracaktır.

Bakınız: [Webquest Nedir?](#)

MACERA BAŞLASIN :)

+ TEMA EKLE + MACERA EKLE

Macera Listesi

FİLTRELE

ARA

No	Tema	Macera Adı	Sınıf	Başlama Tarihi Bitiş Tarihi	
1	Elektronik Yüzyıl	Gelecekteki Yaşam...	6B	26.04.2012	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; display: inline-block;">Macerayı Görüntüle</div>
2	Demokrasinin Serüveni	Demokrasinin Serüveni	6B	26.04.2012	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; display: inline-block;">Benzer Macera Ekle</div>
3	Ülkemiz ve Dünya	Dünyada Türkiye...	6B	25.04.2012	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; display: inline-block;">Macerayı Düzenle</div>
4	Ülkemizin Kaynakları	Dünya Alarm Veriyor!	6B	04.03.2012	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; display: inline-block;">Macerayı Sil</div>
5	Ülkemizin Kaynakları	Benim Ülkem: Türkiye	6B	11.02.2012	
6	Benim Dünyam	Benim Dünyam	6B	29.02.2012	

Tema Listesi

Benim Dünyam
(6B)

Ülkemizin Kaynakları
(6B)

Ülkemiz ve Dünya
(6B)

Demokrasinin Serüveni
(6B)

Elektronik Yüzyıl
(6B)

Ek 11.13. Öğretmen Sayfası: Web Maceraları-Tema Ekleme

Tema Ekle

Sınıf :

Tema İsmi :

EKLE

Ek 11.14. Öğretmen Sayfası: Web Maceraları-Macera Ekleme

Yeni Macera Ekle

Sınıf : 6B

Temalar : Ülkemiz ve Dünya

Macera Adı :

Başlama Tarihi : 11.04.2012

Bitiş Tarihi :

Giriş :

Sevgili arkadaşlar;

Aşağıda sizlere ... ile ilgili bilgiler verilmiştir. Bilgileri dikkatlice okuduktan sonra, etkinliği hazırlamaya başlayabilirsiniz. Çalışmalarınızda başarılar diliyorum.

Etkinlik Adı: Dünyada Türkiye...

Sınıf: 6

Öğrenme Alanı: Küresel Bağlantılar

Ünite: Ülkemiz ve Dünya

Dersin Konusu: Dünyada Nüfus ve Ekonomik Faaliyetler, Kaynaklar ve İhtiyaçlar, Uluslararası ilişkilerimiz, Yardımlaşma ve İşbirliği, Toplumlar

İşlem :

Sizin göreviniz ülkemizin dünya üzerindeki yeri ve önemini diğer ülkelerle olan sosyal, kültürel ve ekonomik ilişkilerimizi dikkate alarak ortaya koyan bir e-Öykü hazırlamaktır. Hazırlayacağımız e-Öykü aşağıdaki sorulara cevap verir nitelikte olmalıdır.

- Ülkemizin dünya üzerindeki özel konumu, yeri ve önemini açıklanmalıdır.
- Dünya üzerindeki nüfus ve ekonomik faaliyetlerin nasıl

Kaynaklar :

Öncelikle sizden istenen kitap, dergi, gazete vb. yayınlarla birlikte internet kaynaklarını da kullanarak bu konudaki bilgilerinizi arttırmamızdır. Bu amaçla aşağıdaki bilgi kaynaklarını ya da bireysel olarak bulduğunuz başka kaynakları kullanarak araştırmaya ve öğrenmeye başlayınız.

Haydi, şimdi öğrenmeye başlayalım. Kolay gelsin.

Genel kaynaklar:

Arama motorları: [Google](#)


Video: [Youtube](#), [Google video](#)

Resimler: [Creative Commons](#)

Süreç :

Öykünüzü yazın ve son şeklini verin: Artık sıra sizde, öğrendiğiniz bilgileri kullanarak kendi bakış açınıza göre bir öykü yazınız. Yazacağınız öykü en az 500 kelime olmalıdır. Unutmayın her öykünün giriş, gelişme ve sonuç bölümü vardır. Öykünüzü, arkadaşlarınıza ya da ailenize sesli olarak okuyabilir ve onların önerilerine göre öykü metnini düzenleyebilirsiniz.

Öykünüz ile ilgili resim, video vb. görselleri araştırın: Öykünüzü yazdıysanız artık, öykünüze uygun resim, video, şekil, animasyon vb. görselleri araştırıp bilgisayarınıza kaydedebilirsiniz. Bu araştırmayı yaparken internetten arama yapabileceğiniz gibi fotoğraf makinanızdan, tarayıcınızdan görseller oluşturup bilgisayarınıza




Değerlendirme :

Kategori	4 Puan	3 Puan	2 Puan	1 Puan
1.Öykünün Amacı	Öykünün amacı başından sonuna kadar açıkça anlaşılmalıdır.	Öykünün amacı başında verilmele birlikte çoğu yerinde anlaşılmalıdır.	Öykünün amacı bazı yerlerde anlaşılmasa da genelde açıkça verilmiştir.	Öykünün amacını anlamak zordur.
2.Bakış Açısı	Bakış açısı iyi ortaya konulmuş ve öykünün anlamına katkıda bulunmaktadır.	Bir bakış açısı ortaya konmuş olsa da öykünün bazı bölümleri ile iyi ilişkilendirilmemiş, ancak öykünün anlamına katkı sağlamaktadır.	Bir bakış açısı ortaya konulmuş ancak öykünün anlamına genel katkısı zayıftır.	Bakış açısı var gibi ancak ayırt etmek çok güçtür.
3.Dramatik (Etkileyici) Soru	Etkileyici bir soru sorulmuş ve öykünün	Etkileyici bir soru sorulmuş ancak öykünün	Etkileyici soru ima edilmiş ancak öykünün	Etkileyici bir soru için çok az girişimde

Sonuç :

Sevgili Arkadaşlar, bu etkinliği tamamlayarak ülkemizin dünya üzerindeki yeri ve önemini öğrenerek diğer ülkelerle olan sosyal, kültürel ve ekonomik ilişkilerimizi incelediniz. Sizleri tebrik ederim. Başka etkinliklerde görüşmek üzere...

Ders Öğretmenleri: Nurcan Mete Çalı ve Veysel Demirer
Sorularınız için MSN adresimi ekleyebilirsiniz. (veysel_demirer@hotmail.com)

Mevcut Resim : 

Yeni Resim : Gözet...

Aktif / Pasif :

EK 12. Öğrenci Sayfası Ekran Görüntüleri

Ana Sayfa - Web Macerası - Mesaj Kutusu - Duyurular | Yardım - Basit Editor - Gelişmiş Editor - Çıkış Yap

e-öyküleme
web tabanlı dijital öyküleme

Web Macerası e-Öykülerim Tüm Öyküler Ara **YENİ e-ÖYKÜ OLUŞTUR**

Son e-Öyküler // 107 adet e-öykü bulunmaktadır... Kayıt Sayısı : 5

Elektronik yüzyıl
Gelecekteki yaşam
Tarih : 22.05.2012 22:26:35 | Süre : 01:47

Yorum Yaz | Tüm Yorumlar (2)

Teşekkür ederim... Baya uğraştım ya... ama iyi oldu)))
4 ay önce

Çok güzel olmuş Ö... Müzik harika...
4 ay önce

Yorumunuzu yazınız... **Gönder**

23 kez izlenmiş
5.4 puan (7 kez oylanmış)

Teması : Elektronik Yüzyıl
Macera : Gelecekteki Yaşam...
Sınıf : 6B

Çevre Kirliliği ve Dünyamız
Dünya Alarm Veriyor
Tarih : 09.04.2012 14:58:58 | Süre : 01:13

Yorum Yaz | Tüm Yorumlar (9)

Herkese teşekkür derim.
11 ay önce

başarılarının devamını diliyorum
11 ay önce

sağol
11 ay önce

Güzel olmuş arkadaşım....
11 ay önce

Yorumunuzu yazınız... **Gönder**

205 kez izlenmiş
6.0 puan (30 kez oylanmış)

Teması : Ülkemizin Kaynakları
Macera : Dünya Alarm Veriyor!
Sınıf : 6B

Dünya için el ele
Dünya için el ele
Tarih : 01.05.2012 21:26:41 | Süre : 02:58

Yorum Yaz | Tüm Yorumlar

yine de güzel
10 ay önce

nasıl
10 ay önce

Yorumunuzu yazınız... **Gönder**

43 kez izlenmiş
5.1 puan (14 kez oylanmış)

Teması : Ülkemizin Kaynakları
Macera : Dünya Alarm Veriyor!
Sınıf : 6B

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
21 22

Profil Bilgilerim
Ad Soyad : Ö... E...
Öğrenci No : 145
Sınıf : 6B
Öğretmen: Nurcan Mete Çalı
Yardımcı : Veysel Demir
Profili Düzenle »

Mesaj Kutusu
Dikkat:Görüşme Formları (Veysel Demir | 18.05.2012 22:26:50)
Ynt: Ynt: Merhaba (Veysel Demir | 02.03.2012 17:04:19)
Tüm Mesajlar »

Son Duyurular
» 5. etkinlik yayında
» 4. Etkinlik güncellendi
Duyuru Ekle » | Tüm Duyurular »

Son Maceranın Enleri | Tüm Zamanların Enleri

En Çok İzlenen e-Öykü
Ç... Y... tarafından oluşturuldu.
46 defa izlendi.


En Çok Puan Alan e-Öykü
Ö... E... tarafından oluşturuldu.
5.4 puan (7 kez oylanmış)

Anlık Mesaj Panosu
Veysel Demir (5 ay önce)
Şuan sorun yok ç... , sanırım internet problemi.
Ç... Y... (5 ay önce)
hocam yardım edin videoda sorun var
M... T... (5 ay önce)
hocam demokrasinin serüveni etkinliği yaptım ve e-öykü metninde ekledim
Tüm Mesajlar »
Gönder!


Sınıf Arkadaşlarım
6 e-Öyküsü bulunmaktadır
5 e-Öyküsü bulunmaktadır
6 e-Öyküsü bulunmaktadır
4 e-Öyküsü bulunmaktadır

Her türlü hakkı saklıdır. © 2012
Yardım | Basit Editor | Gelişmiş Editor | Dijital Öyküleme Nedir | Nasıl Oluşturulur | Örnek Videolar

Ek 12.1. Öğrenci Sayfası: Web Macerası


Yeni Macera Var!!! e-Öykülerim Tüm Öyküler Ara

Web Maceraları



WEB MACERASI NEDİR?

Web Macerası, kendi içerisinde giriş, işlem, kaynaklar, süreç, değerlendirme ve sonuç basamaklarından oluşan internet tabanlı bir öğrenme stratejisidir. Öğrencinin aktif olarak yer aldığı çalışmalar bütünüdür. Web Macerası öğrencinin web ortamında araştırdığı konu hakkında çok farklı bakış açılarıyla karşılaşmasına ve onun bakış açısını genişletmesine yardımcı olmaktadır.

[Bakınız: Webquest Nedir?](#)

MACERA BAŞLASIN :)

Macera Listesi

No	Tema	Macera Adı	Sınıf	Başlama Tarihi	Bitiş Tarihi	
YENİ 1	Elektronik Yüzyıl	Deneme Macerası	6B	08.11.2012	30.11.2012	Maceraya Katıl »
2	Elektronik Yüzyıl	Gelecekteki Yaşam...	6B	10.05.2012	23.05.2012	Yapılan e-Öyküler »
3	Demokrasinin Serüveni	Demokrasinin Serüveni	6B	26.04.2012	09.05.2012	Yapılan e-Öyküler »
4	Ülkemiz ve Dünya	Dünyada Türkiye...	6B	05.04.2012	25.04.2012	Yapılan e-Öyküler »
5	Ülkemizin Kaynakları	Dünya Alarm Veriyor!	6B	22.03.2012	04.04.2012	Yapılan e-Öyküler »
6	Ülkemizin Kaynakları	Benim Ülkem: Türkiye	6B	01.03.2012	21.03.2012	Yapılan e-Öyküler »
7	Benim Dünyam	Benim Dünyam	6B	17.02.2012	29.02.2012	Yapılan e-Öyküler »

Ek 12.2. Öğrenci Sayfası: Macera Detay Sayfası

Web Maceraları



Tema : Ülkemizin Kaynakları,
Macera Adı : Benim Ülkem: Türkiye
Başlama Tarihi : 09.03.2012
Bitiş Tarihi : 23.03.2012



Diğer Maceralar



Macerayı e-Öyküle



Yapılan e-Öyküler



e-Öykü Metinleri

Giriş

İşlem

Kaynaklar

Süreç

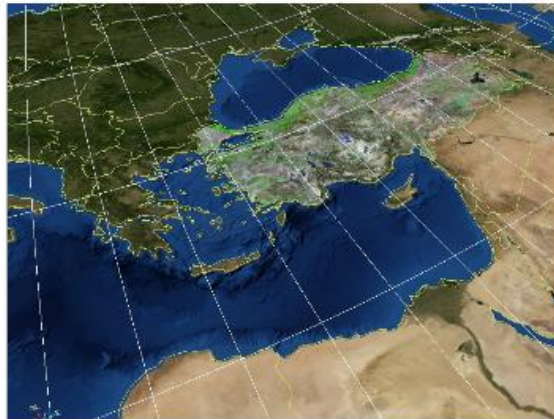
Değerlendirme

Sonuç

Sevgili arkadaşlar;

Aşağıda sizlere yapmanız gereken yeni etkinlik ile ilgili bilgiler ve bir senaryo verilmiştir. Etkinlik bilgilerinizi dikkatlice okuduktan sonra, senaryoyu okuyarak etkinliği yapmaya başlayabilirsiniz. Çalışmalarınızda başarılar diliyorum.

Etkinlik Adı: Benim Ülkem: Türkiye



Sınıf: 6

Öğrenme Alanı: Üretim, Dağıtım ve Tüketim

Ünite: Ülkemizin Kaynakları

Dersin Konusu: Doğal Kaynaklar ve Ekonomi

Yöntem ve Teknikler: Proje Temelli öğrenme, Araştırma-İnceleme Yoluyla öğrenme, e-Öyküleme

Araç ve gereçler: Basılı Kaynaklar, İnternet Kaynakları, e-Öyküleme web sitesi

Kazanımlar:

1.Ülkemizin kaynakları ile ekonomik faaliyetleri ilişkilendirerek bunların ülke

ekonomisindeki yeri ve önemini değerlendirir.

2.Türkiye'nin coğrafi özelliklerini dikkate alarak yatırım ve pazarlama proje önerileri tasarlar.

Süre: 2 Hafta

Giriş: Macera Başlasın



John, Amerika Birleşik Devletlerinde yaşayan ve ilköğretim 6. sınıfa giden bir öğrencidir. Facebook üzerinden tanışarak arkadaşınız olmuştur. Sizde, hem farklı kültürleri tanımak hem de İngilizcenizi geliştirmek için John ile Facebook üzerinden sık sık görüşüyorsunuz. Bir gün John'un öğretmeni dünyadaki diğer ülkelerden herhangi biri hakkında tanıtım yapmalarını istemiş ve ödev olarak vermiştir. John'da sizden yardım alabileceği düşüncesiyle Türkiye'yi tanıtmaya karar vermiştir. Ancak John Türkiye'ye daha önce hiç gelmemiş ve ülkemiz hakkında çok az şey bilmektedir. John sizden yardım

istemektedir. Peki, şimdi ne yapmalıyız?

Web Maceraları



Tema : Ülkemizin Kaynakları,
Macera Adı : Benim Ülkem: Türkiye
Başlama Tarihi : 01.03.2012
Bitiş Tarihi : 21.03.2012


[Diğer Maceralar](#)


[Macerayı e-Öyküle](#)


[Yapılan e-Öyküler](#)


[e-Öykü Metinleri](#)

Giriş	İşlem	Kaynaklar	Süreç	Değerlendirme	Sonuç
-----------------------	-----------------------	---------------------------	-----------------------	-------------------------------	-----------------------

Sizin göreviniz John'a ülkemizi tanıtmak amacıyla bir e-öykü oluşturmaktır. Bu amaçla ülkemizin sahip olduğu doğal kaynakların (madenler, topraklar, sular ve ormanlar) ülkemiz ve ekonomimiz açısından önemini vurgulayarak anlatmaktır. Ülkemizin tanıtımı için bir e-Öykü oluşturabilirsiniz.



Web Maceraları



Tema : Ülkemizin Kaynakları,
Macera Adı : Benim Ülkem: Türkiye
Başlama Tarihi : 01.03.2012
Bitiş Tarihi : 21.03.2012


[Diğer Maceralar](#)


[Macerayı e-Öyküle](#)


[Yapılan e-Öyküler](#)


[e-Öykü Metinleri](#)

Giriş	İşlem	Kaynaklar	Süreç	Değerlendirme	Sonuç
-----------------------	-----------------------	---------------------------	-----------------------	-------------------------------	-----------------------

Öncelikle sizden istenen kitap, dergi, gazete vb yayınlarla birlikte internet kaynaklarını da kullanarak bu konudaki bilgilerinizi arttırmamızdır. John sizden yardım bekliyor. Bir an önce ülkemizin kaynaklarını öğrenmeli ve John'a yardım etmelisiniz. Bu amaçla aşağıdaki bilgi kaynaklarını ya da bireysel olarak bulduğunuz başka kaynakları kullanarak araştırmaya ve öğrenmeye başlayınız. Haydi, şimdi öğrenmeye başlayalım. Kolay gelsin.

Genel kaynaklar:

Arama motorları: [Google](#)
Video: [Youtube](#), [Google video](#)
Resim: [Google Görseller](#),

Madenler:
<http://www.mta.gov.tr/v2.0/index.php>
http://www.ekodialog.com/Turkiye_ekonomi/maden_enerji.html



Web Maceraları



Tema : Ülkemizin Kaynakları,
Macera Adı : Benim Ülkem: Türkiye
Başlama Tarihi : 01.03.2012
Bitiş Tarihi : 21.03.2012



Düğer
Maceralar



Macerayı
e-Öyküle



Yapılan
e-Öyküler



e-Öykü
Metinleri

Giriş

İşlem

Kaynaklar

Süreç

Değeriendirme

Sonuç

Bir önceki aşamada size verilen bilgi kaynaklarını kullanarak ülkemizin doğal kaynaklarını öğrendiniz. Şimdi sıra John'a ülkemizi tanıtacak e-Öyküyü hazırlamaya geldi. Öykünüzü hazırlamanız için **3 hafta** süreniz var Aşağıdaki adımları takip ederek e-öykünüzü oluşturabilirsiniz.

Öncelikle öykünüzü yazın ve son şeklini verin: Artık sıra sizde, öğrendiğiniz bilgileri kullanarak kendi bakış açınıza göre ülkemizi tanıtan bir öykü yazınız. Yazacağınız öykü en az 500 kelime olmalıdır. Unutmayın her öykünün, bir giriş, gelişme ve sonuç bölümü vardır. Öykünüzü, arkadaşlarınıza ya da ailenize sesli olarak okuyabilir ve onların önerilerine göre öykü metnini düzenleyebilirsiniz.

Öykünüzü siteye ekleyin: Yazdığınız öyküyü web sitesinde web maceralarında "Benim Ülkem: Türkiye" isimli macerada e-Öykü Metinleri bölümüne ekleyiniz. Arkadaşlarınızın eklediği öykü metinlerini okuyarak yorum ve önerilerinizi ekleyiniz.

Öykünüz ile ilgili resim, video vb. görselleri araştırın: Öykünüzü yazdıysanız artık, öykünüze uygun resim, video, şekil, animasyon vb. görselleri araştırıp bilgisayarınıza kaydedebilirsiniz. Bu araştırmayı yaparken internetten arama yapabileceğiniz gibi fotoğraf makinanızdan, tarayıcınızdan görseller oluşturup bilgisayarınıza yükleyebilirsiniz.

Öykü akış şeması oluşturarak öykünüzü planlayın: Öykünüzü istediğiniz gibi anlatmak sizin elinizde, bunun için bir **akış şeması** hazırlayıp farklı planlamalarla öykünüzü tasarlayıp video haline getirebilirsiniz. Bu sayede öykü metninde hangi cümlelerin ya da paragrafın hangi resim ya da videolarla eşleşeceğini önceden belirleyebilirsiniz. Bu size dijital (e) öykünüzü oluştururken kolaylık sağlayacaktır.

Öykünüzü oluşturmaya başlayın: Öykünüzü yazdınız ve öykünüze uygun görselleri topladınız, artık web sayfamızdaki online video editörlerini kullanarak e-Öykünüzü oluşturmaya başlayabilirsiniz. Macerayı e-Öyküle linkine tıklayarak basit veya gelişmiş editörlerden birini seçerek çalıştırınız. Görsellerinizi editöre yükledikten sonra öykünüzün akışına göre sıralayınız.

Seslendirme, yazı ve geçiş efektleri ekleyin: Öykünüzün tamamını ya da her görseli ayrı ayrı seslendirebilirsiniz. Görsellerinize öykünüze uygun olarak yazı ve ya başlıklar ekleyebilirsiniz. Ayrıca görseller arasına geçiş efektleri ekleyerek öykünüzü daha hareketli ve ilgi çekici hale getirebilirsiniz.

Arka plan müziği ekleyin: Öykünüzdeki duyguya uygun olarak arka plan müziği ekleyebilirsiniz. Ancak burada dikkat etmeniz gereken arka plan müziğinin seslendirmelerinizi bastırmamasıdır.

Öykünüzü oluşturun/yayınlayın: Tebrikler, tüm işlemleri başarıyla yaptınız artık videonuzu yayınlatabilirsiniz. John'a bir an önce güzel haberi verin ve e-öykünüzün linkini ona gönderin. John ülkemiz hakkında hazırladığınız bu videonu çok beğenecektir.



Web Maceraları



Tema : Ülkemizin Kaynakları,
Macera Adı : Benim Ülkem: Türkiye
Başlama Tarihi : 01.03.2012
Bitiş Tarihi : 21.03.2012

[Diğer Maceralar](#) [Macerayı e-Öyküle](#) [Yapılan e-Öyküler](#) [e-Öykü Metinleri](#)

Giriş	İşlem	Kaynaklar	Süreç	Değerlendirme	Sonuç
-----------------------	-----------------------	---------------------------	-----------------------	-------------------------------	-----------------------



Dijital öykünüzü hazırladığınız göre artık değerlendirmesini yapabiliriz. Öyküleme web sitesinde e-öykülerinizi değerlendirmede kullanabileceğiniz bir dereceli puanlama anahtarı (rubrik) verilmiştir. İlk olarak bu rubrikte yer alan 10 adet kritere göre öykünüzü değerlendirebilirsiniz. Yaptığınız değerlendirme sonucunda eğer öykünüzü yeterli bulmadıysanız bu kriterleri dikkate alarak öykünüzü tekrar düzenleyebilirsiniz. Eğer öykünüzü yayınlamak için yeterli gördüyseniz öykünüzü yayınlayınız. Artık arkadaşlarınızın öykünüzü izlemesini, öykünüze puan vermesini ve yorum yazmasını bekleyebilirsiniz. Arkadaşlarınızın puanlarına göre sizin öykünüz haftanın en iyi öyküsü seçilebilir. Ya da en çok sizin öykünüz izlenebilir. Bu arada sizde arkadaşlarınızın öykülerini izleyerek puan verip yorumlarınızı yazabilirsiniz. Etkinliğimizin son haftasında bir araya geldiğimiz ders saatinde de başarılı e-öykülerden seçtiklerimizi izleyip üzerinde tartışacağız. Bu öykü sizin öykünüzde olabilir.)

e-öykülerden seçtiklerimizi izleyip üzerinde tartışacağız. Bu öykü sizin öykünüzde olabilir.)

Web Maceraları



Tema : Ülkemizin Kaynakları,
Macera Adı : Benim Ülkem: Türkiye
Başlama Tarihi : 01.03.2012
Bitiş Tarihi : 21.03.2012

[Diğer Maceralar](#) [Macerayı e-Öyküle](#) [Yapılan e-Öyküler](#) [e-Öykü Metinleri](#)

Giriş	İşlem	Kaynaklar	Süreç	Değerlendirme	Sonuç
-----------------------	-----------------------	---------------------------	-----------------------	-------------------------------	-----------------------

Sevgili Arkadaşlar, Bu web macerasını tamamlayarak ülkemizin doğal kaynaklarını (toprak, maden, su, orman) öğrenerek bunların ülke ekonomisine katkılarını öğrendiniz. Sizleri tebrik ederim. Başka maceralarda görüşmek üzere...

Ders Öğretmenleri: Nurcan Mete Çalı ve Veysel Demirer

Sorularınız için MSN adresimi ekleyebilirsiniz. (veysel_demirer@hotmail.com)

Ek 12.5. Öğrenci Sayfası: Macera Detay-e-Öykü Metinleri Sayfası

+ e-Öykü Metni Ekle

Çevremizi Koruyalım

09.04.2012 20:22:12

Hava kirliliği gün geçtikçe artıyor. Bu nedenle insanlarla birlikte birçok hayvan türünün yaşam alanları zarar görüyor. Peki, hava kirliliğinin sebepleri neler olabilir?



Fabrika bacalarından çıkan dumanları, deodorantlar, egzoz dumanları ve bunun gibi zararlı maddeler hava kirliliğine neden oluyor.

Ormanlar yok olmaya başladığı için hava kirliliği artıyor.

Hava kirliliği yüzünden ozon tabakası gün geçtikçe yok oluyor. Bu nedenle bir çok hastalık ortaya çıkıyor ve hayat kalitesi azalmaya başlıyor.

Gördüğünüz resim hava kirliliğinin görüldüğü bir şehir, çok kötü değil mi?



Peki hava kirliliğini nasıl engelleriz?

Bence ağaç dikme bilinci dünyada gelişirse hava kirliliği belli bir oranda azalır. Bu sayede dünyamız daha yaşanabilir hale gelir.

Peki sizin önerileriniz neler? Bu konuda hepimize büyük görev düşüyor.

Dünyamızdaki bir diğer problemde Su Kirliliği !!!

Su kirliliği insan hayatını ve suda yaşayan canlıların hayatını olumsuz olarak etkileyen bir kirliliktir.

Özellikle bazı fabrikaların sulara bıraktığı kimyasal maddeler içecek sularımıza karışarak bizleri zehirliyor.

Su kirliliği gelişmemiş ülkelerde daha fazla görülmektedir. Bu ülkelerde insanların kullanabileceği su kaynakları çok az olduğu için kirliliği kullanmak zorunda kalıyorlar.

Dünyanın her yerinde olduğu gibi Türkiye'de de su kirliliği görülmektedir. Ancak günümüzde artık fabrika yöneticileri çevre konusunda daha hassas davranıyorlar.

Gördüğünüz fotoğraf su kirliliğinin çok yoğun olduğu bir deniz kıyısından çekilmiştir.



Ne kadar kötü değil mi?

İnsanlar daha temiz ve güzel bir dünyayı hakediyor.

Doğar güzelliklerimizi bizden sonraki nesillere aktarabilmemiz için daha bilinçli olmamız gerekiyor

Bu nedenle bizlere büyük görev düşüyor.

Lütfen çevremiz konusunda daha hassas olalım ve çevremizi koruyalım.

[DÜZENLE](#) [X SİL](#) [+ Öneri Ekle](#)

Öz: [Güzel olmuş, birazdan bende öykü eklerim, senden kopya çekiyorum biraz:\)\)\)\)](#)

Aferin sana ÖZZZ. Güzel olmuş ama, ben tam anlamıyordum nasıl yapcağımı, senin ki gibi yapayım.....

Öz: [merhaba, öykü metnin çok güzel olmuş, tebrik ederim. Arkadaşlarımda beğenmiş bak. Aynı şekilde biraz daha uzatabilirsin. Ortaya güzel bir öykü çıkacak gibi... e-Öykünü bekliyoruz.](#)











[Veysel Demirel](#)

Ek 12.6. Öğrenci Sayfası: Macera Detay-Yapılan e-Öyküler

Sıralama

[En Yeni](#) | [En Çok İzlenen](#) | [Puanına Göre](#)

Benim Ülkem: Türkiye isimli Macera'ya ait e-Öyküler // e-Öykü Sayısı: 29 Kayıt Sayısı: 10

	<p>ülkemiz her yönden güzel türkiye Tarih : 22.03.2012 22:02:57 Süre : 01:04 169 kez izlenmiş Teması : Ülkemizin Kaynakları ★★★★★☆☆☆☆ 4.5 puan (8 kez oylanmış)</p>	 <p>Ad Soyad : [Gizli] Öğrenci No : [Gizli] Sınıfı : 6B</p>
	<p>ekonomik faaliyetler ekonomik faaliyetler Tarih : 20.03.2012 18:31:42 Süre : 00:43 117 kez izlenmiş Teması : Ülkemizin Kaynakları ★★★★★☆☆☆☆ 5.6 puan (16 kez oylanmış)</p>	 <p>Ad Soyad : [Gizli] Öğrenci No : [Gizli] Sınıfı : 6B</p>
	<p>Kaynaklarımız Türkiye'nin kaynakları hakkında bir araştırma Tarih : 30.03.2012 18:51:32 Süre : 03:28 57 kez izlenmiş Teması : Ülkemizin Kaynakları ★★★★★☆☆☆☆ 3.8 puan (5 kez oylanmış)</p>	 <p>Ad Soyad : [Gizli] Öğrenci No : [Gizli] Sınıfı : 6B</p>
	<p>ülkemizin kaynakları Ülkemizdeki Kaynaklar Tarih : 22.03.2012 20:18:00 Süre : 02:40 56 kez izlenmiş Teması : Ülkemizin Kaynakları ★★★★☆☆☆☆☆ 2.4 puan (8 kez oylanmış)</p>	 <p>Ad Soyad : [Gizli] Öğrenci No : [Gizli] Sınıfı : 6B</p>
	<p>Benim Ülkem Türkiye Benim Ülkem Türkiye Tarih : 10.03.2012 21:29:03 Süre : 01:20 47 kez izlenmiş Teması : Ülkemizin Kaynakları ★★★★★☆☆☆☆ 4.3 puan (14 kez oylanmış)</p>	 <p>Ad Soyad : [Gizli] Öğrenci No : [Gizli] Sınıfı : 6B</p>


1 2 3

Ek 12.7. Öğrenci Sayfası: Benim Öykülerim


Filtreleme



[En Yeni](#) | [En Çok İzlenen](#) | [Puana Göre](#) | [Temaya Göre](#)


e-Öykülerim // 8 adet e-öykü bulunmaktadır... Kayıt Sayısı: 10




DÜNYA TEHLİKEDE
DÜNYA TEHLİKEDE
Tarih : 29.03.2012 21:20:34 | Süre : 01:40
114 kez izlenmiş
Teması : Ülkemizin Kaynakları
Macera : Dünya Alarm Veriyor!
★★★★★☆☆☆☆☆
5.7 puan (16 kez oylanmış)






 




Benim Ülkem Türkiye
Benim Ülkem Türkiye
Tarih : 10.03.2012 21:29:03 | Süre : 01:20
47 kez izlenmiş
Teması : Ülkemizin Kaynakları
Macera : Benim Ülkem: Türkiye
★★★★★☆☆☆☆☆
4.3 puan (14 kez oylanmış)






 




ELEKTRONİK YÜZYIL
ELEKTRONİK YÜZYIL
Tarih : 20.05.2012 22:34:01 | Süre : 01:20
40 kez izlenmiş
Teması : Elektronik Yüzyıl
Macera : Gelecekteki Yaşam...
★★★☆☆☆☆☆☆☆
2.2 puan (6 kez oylanmış)






 




DEMOKRASİ
DEMOKRASİ
Tarih : 03.05.2012 23:31:55 | Süre : 01:40
35 kez izlenmiş
Teması : Demokrasinin Serüveni
Macera : Demokrasinin Serüveni
★★★★☆☆☆☆☆☆
3.0 puan (7 kez oylanmış)






 



ÜLKEMİZ
ÜLKEMİZ
Tarih : 26.04.2012 22:03:29 | Süre : 00:00
2 kez izlenmiş
Teması : Ülkemiz ve Dünya
Macera : Dünyada Türkiye...
★★★★★★★★☆☆
0.0 puan (0 kez oylanmış)






Benim Ülkem Türkiye
m.ç

Ek 12.8. Öğrenci Sayfası: Tüm e-Öyküler

Filtreleme

[En Yeni](#) | [En Çok İzlenen](#) | [Puana Göre](#) | [Temaya Göre](#)

Tüm e-Öyküler // 112 adet e-öykü bulunmaktadır... Kayıt Sayısı : 10



Kaynaklarımız

Türkiye'nin kaynakları hakkında bir araştırma

Tarih : 30.03.2012 18:51:32 | **Süre** : 03:28

57 kez izlenmiş


Teması : Ülkemizin Kaynakları

Macera : Benim Ülkem: Türkiye


Sınıfı : 6B


★★★★★

3.8 puan (5 kez oylanmış)



Ad Soyad : [Gizli]
Öğrenci No : [Gizli]
Sınıfı : 6B





Ülkemizin kaynakları

Ülkemizdeki Kaynaklar

Tarih : 22.03.2012 20:18:00 | **Süre** : 02:40

56 kez izlenmiş


Teması : Ülkemizin Kaynakları

Macera : Benim Ülkem: Türkiye


Sınıfı : 6B


★★★★★

2.4 puan (8 kez oylanmış)



Ad Soyad : [Gizli]
Öğrenci No : [Gizli]
Sınıfı : 6B





DEMOKRASİNİN SERÜVENİ

YÖNETİM ŞEKİLLERİ, DEMOKRASİ,TEMEL HAK VE ÖZGÜRLÜKLER

Tarih : 08.05.2012 22:26:06 | **Süre** : 03:34

53 kez izlenmiş


Teması : Demokrasinin Serüveni

Macera : Demokrasinin Serüveni


Sınıfı : 6B


★★★★★

5.3 puan (13 kez oylanmış)



Ad Soyad : [Gizli]
Öğrenci No : [Gizli]
Sınıfı : 6B





Benim Ülkem Türkiye

Benim Ülkem Türkiye

Tarih : 10.03.2012 21:29:03 | **Süre** : 01:20

47 kez izlenmiş


Teması : Ülkemizin Kaynakları

Macera : Benim Ülkem: Türkiye


Sınıfı : 6B




★★★★★

4.3 puan (14 kez oylanmış)



Ad Soyad : [Gizli]
Öğrenci No : [Gizli]
Sınıfı : 6B



 **GİZLE**  **DÜZENLE**  **SİL**

1 2 **3** 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Ek 12.9. Öğrenci Sayfası: Arama

e-öyküleme
web tabanlı dijital öyküleme

Yeni Macera Var!!! e-Öykülerim Tüm Öyküler **küresel**

Aranılan Kelime: *küresel* // 8 adet e-öykü bulunmaktadır...

Küresel Isınma
Dünya Alarm Veriyor
Tarih : 10.04.2012 19:14:27 | Süre : 01:04
Yorum Yaz | Tüm Yorumlar

8 ay önce Evet güzel ama müzik yok, müzik ekle...

8 ay önce bence çok güzel müzik ekleyeydin

Yorumunuzu yazınız... **Gönder**

18 kez izlenmiş
Teması : Ülkemizin Kaynakları **3.5 puan** (15 kez oylanmış)
Macera : Dünya Alarm Veriyor!

Dünya Alarm Veriyor
Dünyadaki kaynaklarımızın azalması ve küresel ısınmayla ilgili bir öykü
Tarih : 11.04.2012 18:21:57 | Süre : 05:35
Yorum Yaz | Tüm Yorumlar

8 ay önce Eklediğin videolar güzelmiş nerden buldun

8 ay önce Müzik çok duygusal olmuş ama güzel

Yorumunuzu yazınız... **Gönder**

35 kez izlenmiş
Teması : Ülkemizin Kaynakları **3.0 puan** (10 kez oylanmış)
Macera : Dünya Alarm Veriyor!

Ek 12.10. Öğrenci Sayfası: Yeni e-Öykü Oluştur

Yeni e-Öykü Oluştur

Temalar : Genel

e-Öykü İsmi : Genel

e-Öykü Açıklama : Ülkemiz ve Dünya
Ülkemizin Kaynakları
Benim Dünyam
Demokrasinin Serüveni
Elektronik Yüzyıl

Etiketler :

Editör :

Basit Editör Gelişmiş Editör

e-Öykülemeye Başla !!!

Ek 12.11. Öğrenci Sayfası: Basit Editör

e-Öykü Bilgilerini Düzenle e-Öykü Videosunu Düzenle
 "0_nddud7hn" e-Öykü Video Düzenleme

DNYA TEHLKEDE

POWERED BY [KEM TURK](#)

Welcome Clips Library Transitions Soundtrack

ADD MORE

Drag and Drop to Storyboard

EXPAND

321

10.0 +

3.0 +

DRAG HERE TO REMOVE FROM STORYBOARD

X CLEAR STORYBOARD OPTIONS

CLOSE SAVE

peki biz buna yarar
 im yoksa zarar mi
 veriyoruz?

Ek 12.12. Öğrenci Sayfası: Gelişmiş Editör

e-Öykü Bilgilerini Düzenle e-Öykü Videosunu Düzenle

"0_nöddud7hn" e-Öykü Video Düzenleme

VIDEO REMIXER

Dünyamız büyük bir tehlikeyle karşı karşıyadır!

00:00.0 / 01:40.0

[S] SPLIT [D] DUPLICATE

VIDEO & PHOTO AUDIO TRANSITIONS OVERLAYS EFFECTS

VIEW: ALL ADD

SOLID

1_1224665616... çöpp.jpg

kitlesu.jpg

tumblr_8lzmjGeju... Kuresel_jeims.jpg oyunculuk-normal... para_kaybetme...

DROP A THUMBMAIL ON TIMELINE TO ADD TO REMIX

EDIT AUDIO VOLUME EMPTY TIMELINE

SAVE & PUBLISH

DROP HERE TO REMOVE FROM REMIX

Ek 12.13. Öğrenci Sayfası: Editörler-Dosya Yükleme Sayfası Farklı Menüler

The figure displays four screenshots of a file upload interface, arranged in a 2x2 grid. Each screenshot shows a window with a close button (x) in the top right corner and a 'Back' button in the bottom right corner. The interface is divided into three main sections: 'Video', 'Audio', and 'Photo'.

Top-Left Screenshot: Shows the 'Upload audio' section. The 'Audio' tab is selected. Below the 'Upload audio' text, there is a 'Browse' button and a note: '(You can select multiple files)'. On the left side, there are four buttons: 'Upload', 'My Content', 'Jamendo', and 'CCMixer'. An 'Upload!' button is located in the bottom right corner.

Top-Right Screenshot: Shows the 'Upload photos' section. The 'Photo' tab is selected. Below the 'Upload photos' text, there is a 'Browse' button and a note: '(You can select multiple files)'. On the left side, there are three buttons: 'Upload', 'My Content', and 'Flickr'. The main area contains a preview of two photos: a desert landscape and a bouquet of flowers. Below the preview, there are input fields for 'Title' (containing 'Desert.jpg'), 'Tags', 'Category' (with a dropdown menu labeled 'Select Category'), and 'Description'. A 'Next' button is in the bottom right corner.

Bottom-Left Screenshot: Shows the 'Upload videos' section. The 'Video' tab is selected. Below the 'Upload videos' text, there is a 'Browse' button and a note: '(You can select multiple files)'. On the left side, there are four buttons: 'Upload', 'My Content', 'Webcam', and 'Metacafe'. An 'Upload!' button is located in the bottom right corner.

Bottom-Right Screenshot: Shows the 'Upload photos' section. The 'Photo' tab is selected. Below the 'Upload photos' text, there is a 'Browse' button and a note: '(You can select multiple files)'. On the left side, there are three buttons: 'Upload', 'My Content', and 'Flickr'. The main area contains a table of uploaded photos with columns for 'Status', 'Name', 'Size', and 'Remove'. The table has four rows of data. An 'Upload!' button is in the bottom right corner.

Status	Name	Size	Remove
	Desert.jpg	826.0KB	
	Hydrangeas.jpg	581.0KB	
	Koalia.jpg	762.0KB	
	Lighthouse.jpg	548.0KB	

Upload My Content Jamendo CCMixer

Video Audio Photo

Search all audio on My Content

Search

Select Audio Track

- enstrmental (szzs mzik)_flv-(www_flv2mp3_com)_mp3
- Averil White - Death of the Hero.mp3
- Maid with the Flaxen Hair.mp3

Fri, Apr. 6. 2012 - 03:15:59 PM

Back Next

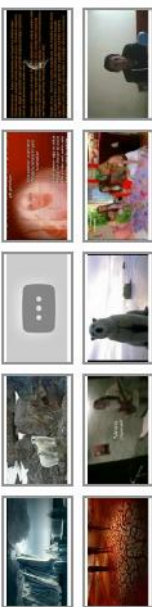
Upload My Content Webcam Metacafe

Video Audio Photo

Search all videos on Metacafe

KURESEL

Search




Back Next

Upload My Content Flickr

Video Audio Photo

Search all photos on My Content

Search



Back Next


Upload My Content Webcam Metacafe

Video Audio Photo

USB2.0 UVC 1.3M Webca

To begin recording your video, click record button.

Record



Back Next

Ek 12.15. Öğrenci Sayfası: Öykü Detay Sayfası

Çevre Kirliliği ve Dünyamız



Dünya Alarm Veriyor
Tarih: 09.04.2012 14:58:58
194 kez izlenmiş
Teması: Ülkemizin Kaynakları
Macera: Dünya Alarm Veriyor!

6,0 puan (30 kez oylanmış)

GİZLE
DÜZENLE **SİL**

Ad Soyad :
 Numara : 334
 Sınıf : 6B
 Toplam e-Öykü : 4

e-öyküleme e-öyküleme e-öyküleme

Ö
 8 ay önce Herkese teşekkür ederim.

N
 8 ay önce başarılarının devamını diliyorum

Ö
 8 ay önce sağol

E
 8 ay önce Güzel olmuş arkadaşım....)

O
 8 ay önce müthişmiş

 **N** güzel olmuş
8 ay önce

 **R** hangi kaynak? ben bulamıyorum
8 ay önce

 **Ö** hocam ben başka kaynaktan bilgi yazdım olur mu
8 ay önce

 **Veysel Demirel Ö** çok güzel olmuş.. Seslendirmede çok güzel olmuş sana tam puan...
8 ay önce

Yorumunuzu yazınız...

Gönder

Bu e-Öykünün Metni:

Hava kirliliği gün geçtikçe artıyor. Bu nedenle insanlarla birlikte birçok hayvan türünün yaşam alanları zarar görüyor. Peki, hava kirliliğinin sebepleri neler olabilir?



Fabrika bacalarından çıkan dumanları, deodorantlar, egzoz dumanları ve bunun gibi zararlı maddeler hava kirliliğine neden oluyor.

Ormanlar yok olmaya başladığı için hava kirliliği artıyor.

Hava kirliliği yüzünden ozon tabakası gün geçtikçe yok oluyor. Bu nedenle bir çok hastalık ortaya çıkıyor ve hayat kalitesi azalmaya başlıyor.

Gördüğünüz resim hava kirliliğinin görüldüğü bir şehir, çok kötü değil mi?



Peki hava kirliliğini nasıl engelleriz?

Bence ağaç dikme bilinci dünyada gelişirse hava kirliliği belli bir oranda azalır. Bu sayede dünyamız daha yaşanabilir hale gelir.

Peki sizin önerileriniz neler? Bu konuda hepimize büyük görev düşüyor.

Dünyamızdaki bir diğer problemde Su Kirliliği !!!

Su kirliliği insan hayatını ve suda yaşayan canlıların hayatını olumsuz olarak etkileyen bir kirliliktir.

Özellikle bazı fabrikaların sulara bıraktığı kimyasal maddeler içecek sularımıza karışarak bizleri zehirliyor.

Su kirliliği gelişmemiş ülkelerde daha fazla görülmektedir. Bu ülkelerde insanların kullanabileceği su kaynaktan çok az olduğu için kirliliği kullanmak zorunda kalıyorlar.

Dünyanın her yerinde olduğu gibi Türkiye'de de su kirliliği görülmektedir. Ancak günümüzde artık fabrika yöneticileri çevre konusunda daha hassas davranıyorlar.

Gördüğünüz fotoğraf su kirliliğinin çok yoğun olduğu bir deniz kıyısından çekilmiştir.



Ne kadar kötü değil mi?

İnsanlar daha temiz ve güzel bir dünyayı hakediyor.

Doğar güzelliklerimizi bizden sonraki nesillere aktarabilmemiz için daha bilinçli olmamız gerekiyor.

Bu nedenle bizlere büyük görev düşüyor.

Lütfen çevremiz konusunda daha hassas olalım ve çevremizi koruyalım.

Ek 12.16. Öğrenci Sayfası: Profil Bilgilerim

The screenshot displays the student profile page with the following elements:

- Profile Information:** Ad Soyad: Veyysel Demirer, Öğrenci No: 7 e-Öykü, Sınıfı: 6B.
- Teacher:** Öğretmeni: Nurcan, Yardımcısı: Veyysel Demirer.
- Profile Edit Button:** A blue button labeled "Profil Düzenle" is highlighted with a blue arrow.
- Callout Box:** A white box with a black border and a close button (X) contains the text: "Profil Düzenle"ye tıkladığında açılan pencere (When you click "Profil Düzenle", the window that opens).
- Profile Edit Form:** A modal window titled "Profil Düzenle" is shown, containing fields for:
 - Öğrenci No: 6B
 - Sınıfı: 6B
 - Ad Soyad: (Şifreniz aynı kalacaksa burayı boş bırakın)
 - Şifre: (Şifreniz aynı kalacaksa burayı boş bırakın)
 - Profil Yazısı: A text area containing a message in Turkish: "Merhaba Arkadaşlar, Bu site çok güzel olmuş. Öğretmenlerimize teşekkür ediyorum. Bende bu sayfadan hazırladığım videoları paylaşıyorum. e-Öykülerime yorumlarınızı ve puanlarınızı bekliyorum.... Aşağıda yayınladığım öyküleri görebilirsiniz....."
- Profile Preview:** A preview of the profile with the "Profil Güncelle" (Update Profile) button and a "Gözet" (View) button.
- Main Page Content:** The main page shows a list of e-Öykü (e-Story) items, each with a play button and a title like "Ülkemizin kaynakları", "Ülkemizin dünyaya", "Ülkemizin serüveni", and "Ülkemizin kaynakları".

Ek 12.17. Öğrenci Sayfası: Mesaj Kutusu

Mesaj Kutusu

Profil Bilgilerim

Ad Soyad : [Gizli]
Öğrenci No : 145

Mesaj Kutusu Modülü

Öğrenci : [Gizli]
Yardımcı : **Veysel Demirel**

Profil Düzenle »

Mesaj Kutusu

Hocam Yardım
11.04.2012 20:47:57

Öyküm nasıl olmuş
04.05.2012 20:42:28

Öyküm nasıl olmuş
04.05.2012 20:42:28

Son Duyurular

6B

Dikkat: Görüşme Formları

5. etkinlik yayında

4. Etkinlik güncellendi

3. etkinliği bu hafta bitiriyoruz...

Çarşamba dersi, yeni öykü

Duyuru Ekle » | Tüm Duyurular »

Son Maceranın Enleri | Tüm Zamanların Enleri

En Çok İzlenen e-Öykü

e-öyküleme

tarafından oluşturuldu.

54 defa izlendi.

En Çok Puan Alan e-Öykü

e-öyküleme

tarafından oluşturuldu.

5.4 puan (7 kez)

Tüm Mesajlar

MESAJ GÖNDER

Mesaj Gönderen	Konu / Mesaj	Tarih
Hocam Yardım	Hocam müzik yükleyemedim yardım eder misiniz?	11.04.2012 20:47:57
Hocam Yardım	Öyküm nasıl olmuş Hocam öykümü beğendiniz mi?	04.05.2012 20:42:28
Hocam Yardım	elektronik yüzyıl hocam ben videoyu yarına bitiririm Ynt: Ynt: Demokrasinin Serüvenini yarına bitiriyoruz...	30.05.2012 18:21:30
Hocam Yardım	hocam 2.etkinlik çalışmıyor bir bakar mısınız Ynt: Demokrasinin Serüvenini yarına bitiriyoruz.	22.05.2012 21:56:03
Hocam Yardım		21.05.2012 21:49:17

Yeni Mesaj Gönder

Kime :
Konu :

“Mesaj Gönder” e tıkladığında açılan pencere

Gönder

hocam bn öykü akış şemasını yaptım çıktısını alıyım mı?bide geçiş efektini ve tasarımlarını doiduramadım.

ses!

hocam gelişmiş editörde ses kaydı yapamıyorum?neden?

videoda sorun

hocam benim dünya alarm veriyor öykümdeki videoda fabrika bacalarının olduğu yerde takılıyor müzik devam ediyor, normalde devam ediyor gibi görünüyor ama ekran takılıyor bide sanırım video bitince normale dönüyor sizde de oluyor mu yoksa benim bilgisayar mı yapıyor bunu ? ./

arkaplan müziği

arka plan müziği koydum ama çalışmıo

seslendirme

hocam e-öykü metnini dedğiniz gibi değiştirdim hocam birde ben bu etkinlikte seslendirme geç yaptım ve gelişmiş

Ek 12.18. Öğrenci Sayfası: Son Duyurular

Duyurular // 16 adet duyuru bulunmaktadır...

Kayıt Sayısı: 10

+ DUYURU EKLE

Tüm Duyurular

Dikkat: Görüşme Formları 18.05.2012 22:24:55

Arkadaşlar merhaba,
 Görüşme formunu www.ide.konya.edu.tr/kanket adresine yazılı olarak getirebilir, isterseniz **Veysel Demirel**

Duyuru Ekle

Duyuru Başlık :

B I

Gönder

“Duyuru Ekle” ye tıkladığınızda açılan pencere

Son Duyurular Modülü

Son Duyurular

- » Dikkat: Görüşme Formları
- » 5. etkinlik yayında
- » 4. Etkinlik güncellendi
- » 3. etkinliği bu hafta bitiriyoruz...
- » Çarşamba dersi, yeni öykü

Duyuru Ekle » | Tüm Duyurular »

29.04.2012 13:24:40

Sevgilerle başlıyoruz, 4. etkinliğe giriş öğretilerini ve maddelerini ulaştırabiliyoruz... **Veysel Demirel**

20.04.2012 15:37:10

3. etkinliği bu hafta bitiriyoruz...

Arkadaşlar 3. etkinliği bu hafta bitiriyoruz... Çarşamba günü yapılan e-Öyküleri seyredip, üzerinde tartışacağız. Ayrıca yeni etkinlik (4. etkinlik) vereceğim. 25 nisan çarşamba günü görüşürüz...

Ek 12.19. Öğrenci Sayfası: Son Maceranın ve Tüm Zamanların Enleri

Son Maceranın Enleri Tüm Zamanların Enleri	Son Maceranın Enleri Tüm Zamanların Enleri
<p>En Çok İzlenen e-Öykü</p> <p>e-öyküleme tarafından oluşturuldu.</p> <p>56 defa izlendi.</p>	<p>En Çok İzlenen e-Öykü</p> <p>e-öyküleme tarafından oluşturuldu.</p> <p>204 defa izlendi.</p>
<p>En Çok Puan Alan e-Öykü</p> <p>e-öyküleme tarafından oluşturuldu.</p> <p>★★★★★☆☆☆☆</p> <p>5.4 puan (7 kez oylanmış)</p>	<p>En Çok Puan Alan e-Öykü</p> <p>e-öyküleme tarafından oluşturuldu.</p> <p>★★★★★☆☆☆☆</p> <p>6 puan (30 kez oylanmış)</p>

Ek 12.20. Öğrenci Sayfası: Anlık Mesaj Panosu

Anlık Mesaj Panosu



Veysel Demirer (7 ay önce)

Şuan sorun yok ç sanırım internet problemleri.



Ç (7 ay önce)

hocam yardım edin videoda sorun var



Veysel Demirer (7 ay önce)

Arkadaşlar bu hafta sonu demokrasinin serüvenini bitiriyorsunuz...



M (7 ay önce)

hocam demokrasinin serüveni etkinliğini yaptım ve e öykü metninde ekledim



Veysel Demirer (7 ay önce)

Sorun yok b çalışıyor...

[Tüm Mesajlar »](#)

Gönder !

Ek 12.21. Öğrenci Sayfası: Anlık Mesaj Panosu-Tüm Mesajlar

Anlık Mesajlar // 156 adet anlık mesaj bulunmaktadır...	Kayıt Sayısı : 10
Şuan sorun yok (), sanırım internet problemlî.	Veysel Demirer 17.05.2012 11:29:40
hocam yardım edin videoda sorun var	(333) 16.05.2012 21:39:24
Arkadaşlar bu hafta sonu demokrasinin serüvenini bitiriyorsunuz...	Veysel Demirer 05.05.2012 12:13:20
hocam demokrasinin serüveni etkinliğini yaptım ve e öykü metininde ekledim	(340) 04.05.2012 19:06:27
Sorun yok () çalışıyor...	Veysel Demirer 01.05.2012 20:19:22
hocam e-öykümü yaptım bitti fakat çalışmıyor.siteden yaptım galiba kaydetme ile ilgili bir sorun.ilgilenir misiniz??	(106) 01.05.2012 18:41:21
Çarşamba günü dersimize web macerası 3 etkinliğini bitirip geleceksiniz...	Veysel Demirer 23.04.2012 15:51:47
Arkadaşlar, 23 nisan ulusal egemenlik ve çocuk bayramınızı kutlarım...	Veysel Demirer 23.04.2012 15:50:23

Ek 12.22. Öğrenci Sayfası: Sınıf Arkadaşlarım

| Süre : 01:21

ar (0)

Gönder


| Süre : 01:20


Orijinal Gönderim - X


M: Merhaba : Merhaba
 Orijinal Gönderim : Merhaba
 Orijinal Gönderim : Son maceraya baktın mı?
 M: Merhaba : Bakıyorum şimdi....


Tamam


Sınıf Arkadaşlarım


 (7 e-Öyküsü bulunmaktadır)


 (6 e-Öyküsü bulunmaktadır)

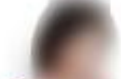
 (4 e-Öyküsü bulunmaktadır)


 (6 e-Öyküsü bulunmaktadır)


 (3 e-Öyküsü bulunmaktadır)


 (4 e-Öyküsü bulunmaktadır)

 (4 e-Öyküsü bulunmaktadır)

 (4 e-Öyküsü bulunmaktadır)

 (6 e-Öyküsü bulunmaktadır)

 (4 e-Öyküsü bulunmaktadır)

 (3 e-Öyküsü bulunmaktadır)

1 2 3

Ek 12.23. Öğrenci Sayfası: Birebir Sohbet Ekran Görüntüleri

The screenshots show a chat conversation between a student and a teacher named Veysel-Demirer. The chat is in Turkish and discusses music editing, file sharing, and general communication.

Screenshot 1: Veysel-Demirer: merhaba
Son mesaj 21.03.2012 19:36:42

Screenshot 2: C...-B...: Hocam ben yaptım ama bilgisayarda program olmadığı için müzik ekleyemiyorum yarın okulda eklesem olur mu?
Veysel-Demirer: nerede yaptın web sitesinde göremedim
C...-B...: Yayınlamadım daha
Veysel-Demirer: yarın derste görmek istiyorum şimdi yayımlayın yaptığınızı kadını

Screenshot 3: B...-Ü...: mesajlam mı okuyun
Son mesaj 21.03.2012 18:44:18
Veysel-Demirer: B... nasıl gidiyor? sen baya uğraşıyorsun yapamadığın birşey varsa yardımcı olayım
Son mesaj 21.03.2012 19:05:02
Veysel-Demirer: ??
Son mesaj 21.03.2012 19:17:12
Veysel-Demirer: B... video idare eder müzik ekle ayrıca
Son mesaj 21.03.2012 19:31:37

Screenshot 4: Ö...-B...: Ö... yeni öykü yapmana gerek yok. eski öykümü düzenleyebilirsiniz
Son mesaj 03.04.2012 19:13:57

Screenshot 5: H...-Y...: bakıyım hocam hemen
Veysel-Demirer: müzik arash mı?
H...-Y...: ewet
Veysel-Demirer: tamam o sistemde görüntüyor muhtemelen dosyalarda sistemde
Veysel-Demirer: serverde ben görüntorum
H...-Y...: ee napıyorum

Screenshot 6: C...-B...: Hocam müzik bulamıyorum.
Veysel-Demirer: editörlerdeki hazır müzikleri kullanabilirsiniz CCMIXER gibi
C...-B...: ?
Veysel-Demirer: editörlerde upload penceresinde audio kısmını açarsan CCMixer var
Son mesaj 03.04.2012 19:09:27
C...-B...: Hocam yapamıyorum müzik indirmiyö bilisavar resimlerim hazır

Screenshot 7: S...-S...: tm yaptım hocam
S...-S...: sizce kaç alımm
Veysel-Demirer: :)
Veysel-Demirer: iyi s... şuan için bukanı yapabilemeniz bile çok güzel...zamanla seslendirme yapmayıda öğrenirsiniz
Veysel-Demirer: zaten 2 tane 8 puan almışsın.)

Screenshot 8: P...-K...: ne demediyseñ gör
Veysel-Demirer: ancak contentten daha önce yüklediğini hemen yükleyebilirsiniz
Veysel-Demirer: e-öykülerimden az önce yaptığın öyküyü aç ve düzenle dersin aynı öyküyü düzenleyebilirsiniz

Screenshot 9: C...-B...: Hocam doğal güzellikler olur mu?
Veysel-Demirer: nihî şimdi mesaj atmıştım olur..
Son mesaj 21.03.2012 18:22:13
Veysel-Demirer: C... her seferimde yeniden öykü oluşturmanıza gerek yok
Veysel-Demirer: oluşturduğunuz öyküyü düzenle demeniz yeterli
Son mesaj 21.03.2012 18:31:24

Screenshot 10: S...-K...: iyiyim hocam siz
Veysel-Demirer: bende iyiyim
Veysel-Demirer: arkadaşlarını e-öykü yapmaya çalışıyorlar
S...-K...: bende yapıyorum hocam
Veysel-Demirer: tamam, sormak istediğün birşey olursa ben burdayım
S...-K...: tamam hocam
Son mesaj 21.03.2012 18:25:31

Screenshot 11: N...-Ç...: Ni... nasilsin
Veysel-Demirer: arkadaşlarını e-öykü yapmaya çalışıyorlar , sen naptın?
Son mesaj 21.03.2012 18:32:27

Screenshot 12: Ö...-B...: deniyo süreyi kaç yapıyım hcm :)
Ö...-B...: ??
Veysel-Demirer: her resmi 7-8 saniye yapabilirsiniz ama süreyi arttırdı editörde ön izleme yaparak karar verebilirsiniz
Ö...-B...: cm yorum yazsanız altına :)
Veysel-Demirer: tamam
Ö...-B...: :)
Veysel-Demirer: yazdığın

EK 13. Milli Eğitim Bakanlığı Uygulama İzni

**T.C.
KONYA VALİLİĞİ
İl Milli Eğitim Müdürlüğü**

Sayı : B.08.4.MEM.0.42.20.02-605.99/ **4325**
Konu : Araştırma izni

03 ŞUB 2012

SELÇUK ÜNİVERSİTESİNE
(Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü)

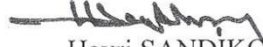
İlgi : 02/01/2012 tarihli ve B.30.2.SEL.0.44.00.00/300-2 sayılı yazı

Enstitünüz Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Eğitim Programı ve Öğretimi Bilim Dalı ~~yüksek lisans~~ ^{doktora} programı öğrencisi Veysel DEMİNER'in "İlköğretimde e-Öyküleme Kullanımı ve Etkileri" konulu araştırmasını uygulama talebi incelenmiştir.

Üniversiteniz tarafından kabul edilen ve onaylı bir örneği Müdürlüğümüzde muhafaza edilen araştırmanın, İlimiz Meram İlçesi Özel Diltaş İlköğretim Okulunda öğrenim gören öğrenci ve öğretmenlerine uygulanmasında sakınca görülmemektedir.

Araştırmada Müdürlüğümüz tarafından onaylanarak gönderilen nüshalar kullanılacak olup sonucun CD ortamında iki nüsha olarak Müdürlüğümüze gönderilmesi gerekmektedir.

Bilgilerinizi ve adı geçene tebliğini rica ederim.


Hayri SANDIKÇI
Vali a.
Vali Yardımcısı

EK:
Anket Formu (2 Sayfa)

EK 14. Okulun Teknolojik Altyapısı

Ek 14.1. Derslik Görüntüleri

Deney 1 Grubu Sınıfı



Deney 2 Grubu Sınıfı



Ek 14.2. BT Sınıfı Görüntüleri

Ek 14.3. Alınan Malzemeler



Ek 14.4. Gerekli Donanım ve Yazılımlar



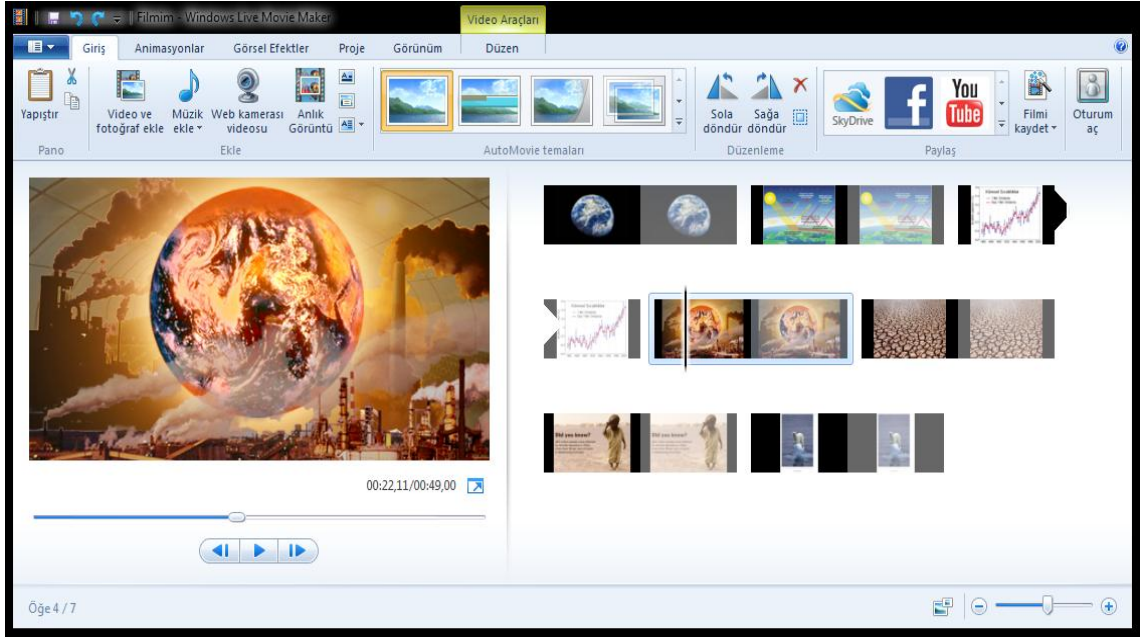
Ek 14.5. Windows Photo Story 3



Windows tabanlı bilgisayarlarda dijital öykü oluşturmak için en çok kullanılan programdır. Özellikle dijital öyküleme çalışmalarına yeni başlayanların kolay kullanabileceği bir programdır. Kamerayla çekilen, internetten indirilen ya da tarayıcı kullanarak bilgisayara aktarılan dijital fotoğraf ya da görseller Photo Story 3 programı kullanılarak kolayca slayt gösterisi haline getirilebilmektedir. Bu program ile resim, fotoğraf gibi görseller rötuşlanabilmekte, kırılabilen, yönü değiştirilebilmekte, bazı özel efektler uygulanabilmekte ve bu görsellere müzik veya seslendirme eklenebilmektedir.

İndir: [Programı indirmek için tıklayınız.](#)

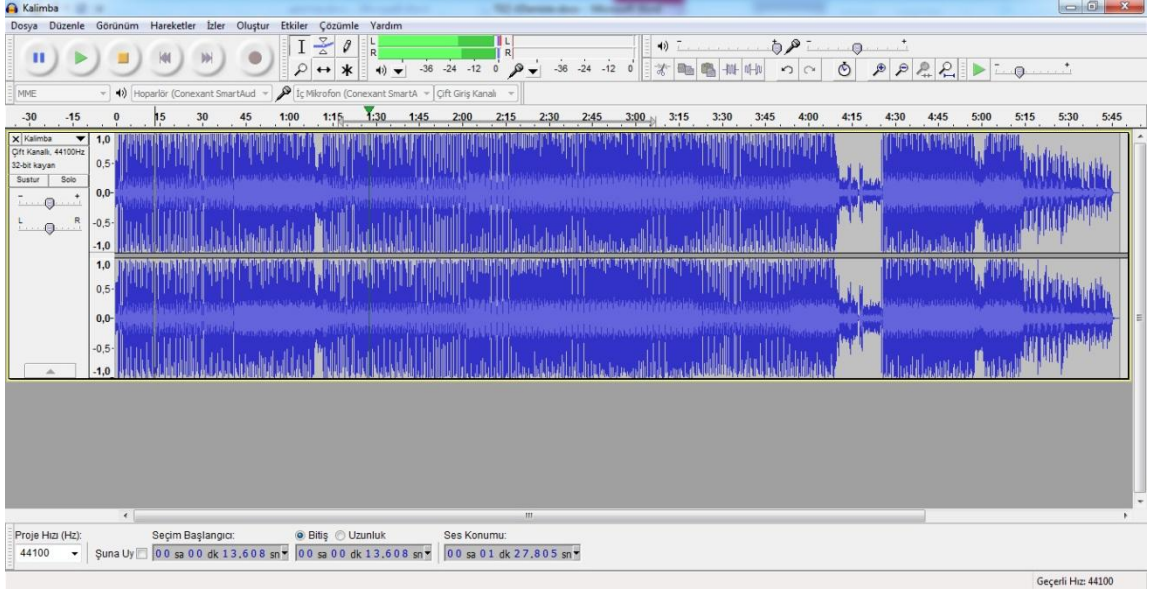
Ek 14.6. Windows Movie Maker



Windows Movie Maker programını kullanarak kolayca dijital öyküler oluşturulabilmektedir. Fotoğraf veya kamera çekimleri bilgisayardan veya fotoğraf makinesinden hızlıca Movie Maker'a yüklenebilmektedir. Bu görseller üzerinde taşıma, hızlandırma, yavaşlatma, efekt ekleme gibi düzenlemeleri yapılabilir. Ayrıca ses, müzik ve temalar eklenerek öyküler daha dinamik hale getirilebilmektedir. Movie Maker'da istenilen efekt otomatik olarak eklenerek hareketli ve gösterişli öyküler oluşturulabilmektedir. Bu program sayesinde öykü hazırlandıktan sonra Facebook, YouTube veya diğer sosyal ağ ve video paylaşım sitelerinde çevrimiçi olarak paylaşılabilir.

İndir: [Programı indirmek için tıklayınız.](#)

Ek 14.7. Audacity

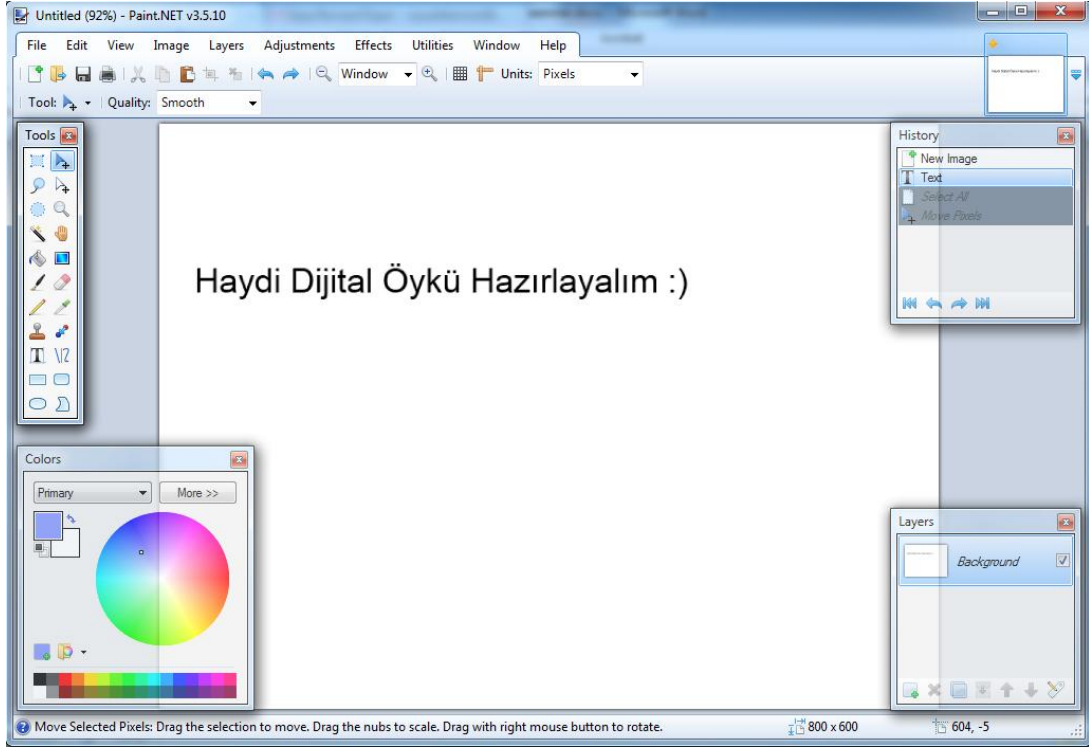


Windows, Mac OS X, GNU/Linux ve diğer işletim sistemleri üzerinde çalışan, özgürce ve ücretsiz olarak dağıtılan, kullanımı kolay ve değişik dilleri destekleyen bir ses düzenleyicisi ve kaydedicisidir. Audacity kullanarak yapılabilecek bazı işlemler şu şekildedir:

- Canlı ses kaydedebilirsiniz
- Kaset ve kayıtları sayısal kayıt ya da CD biçimine dönüştürebilirsiniz
- Ogg Vorbis, MP3, WAV ya da AIFF ses dosyalarını düzenleyebilirsiniz
- Sesleri kesebilir, yapıştırabilir ve karıştırıp birbirine ekleyebilirsiniz
- Bir kaydın hızını ya da tonunu değiştirebilirsiniz.

İndir: [Programı indirmek için tıklayınız.](#)

Ek 14.8. Paint.NET



Windows tabanlı bilgisayarlarda resim düzenlemeye yarayan ücretsiz bir programdır. Windows'ta bulunan Paint programına göre farklı katman oluşturma, özel efekt ekleme ve bazı farklı araçlar nedeniyle daha gelişmiş bir programdır.

İndir: [Programı indirmek için tıklayınız.](#)

Ek 14.9. Öğrencilere Verilen Kaynaklar ve Programlar



EK 15. Dijital Öyküleme Öğrenci El Kitabı

Dijital Öyküleme Öğrenci El Kitabı İçindekiler Tablosu

<i>Bölüm 1: Dijital Öykülemeye Başlarken</i>	3
1.1. Dijital öyküleme nedir ve neden dijital öyküler oluştururuz?	5
1.2. Dijital öyküleme türleri nelerdir?	7
<i>Bölüm 2: Dijital öyküleme süreci</i>	9
2.1. Öykü metni yazma	11
2.1.1. Öykünüz hakkında bir metin hazırlayınız ve önerilere göre düzenleyiniz.	11
2.1.2. Öykü Akış Şeması oluşturunuz.	14
2.2. Öykünüzü dijital olarak seslendiriniz.	15
2.3. Öykünüzde kullanacağınız görselleri seçerek düzenleyiniz.	16
2.4. Seçtiğiniz bir video düzenleme programı ile öykünüzü oluşturunuz	16
2.4.1. Ses ve görselleri birleştiriniz.	17
2.4.2. Öykünüze başlık ve alt yazı ekleyebilirsiniz.	17
2.4.3. Öykünüze görsel efektler ve geçiş efektleri ekleyebilirsiniz.	17
2.4.4. Öykünüze fon müziği ekleyebilirsiniz.	17
2.5. Öykünüzü Yayınlayın	17
<i>Bölüm 3: Dijital öykülemede hangi araçlara ve yazılımlara ihtiyaç duyarız?</i>	19
3.1. Video Oluşturma ve Düzenleme Programları:	19
3.1.1. Microsoft Photo Story 3	20
3.1.2. Windows Live Movie Maker	36
3.2. Ses Kayıt ve Düzenleme Programları:	51
3.2.1. Windows Ses Kaydedicisi ile ses kaydetme	51
3.2.2. Audacity ile ses kaydetme	52
3.3. Resim Düzenleme Araçları:	53
3.3.1. Windows paint veya PaintNET ile resim düzenleme	53
3.4. e-Öyküleme Sistemi:	55
<i>Bölüm 4: Dijital öyküleri nasıl değerlendiririz?</i>	60
4.1. Dijital Öykü Değerlendirme Rubriği	63
Kaynaklar	64

EK 16. Dijital Öyküleme Etkinlikleri

Ek 16.1. Etkinlik 1: Benim Ülkem: Türkiye

GİRİŞ:

Sevgili arkadaşlar;

Aşağıda sizlere yapmanız gereken etkinlik ile ilgili bilgiler ve bir senaryo verilmiştir. Etkinlik bilgilerini dikkatlice okuduktan sonra, senaryoyu okuyarak etkinliği yapmaya başlayabilirsiniz. Çalışmalarınızda başarılar diliyorum.



Etkinlik Adı: Benim Ülkem: Türkiye

Sınıf: 6

Öğrenme Alanı: Üretim, Dağıtım ve Tüketim

Ünite: Ülkemizin Kaynakları

Dersin Konusu: Doğal Kaynaklar ve Ekonomi

Yöntem ve Teknikler: Proje Temelli Öğrenme, Araştırma-İnceleme Yoluyla Öğrenme, Dijital Öyküleme

Araç ve gereçler: BT araçları, Basılı Kaynaklar, İnternet Kaynakları

Kazanımlar:

- 1.Ülkemizin kaynakları ile ekonomik faaliyetleri ilişkilendirerek bunların ülke ekonomisindeki yeri ve önemini değerlendirir.
- 2.Türkiye'nin coğrafi özelliklerini dikkate alarak yatırım ve pazarlama proje önerileri tasarlar.

Süre: 3 Hafta



Giriş: Macera Başlasın

John, Amerika Birleşik Devletlerinde yaşayan ve ilköğretim 6. Sınıfa giden bir öğrencidir. Facebook üzerinden tanışarak arkadaşınız olmuştur. Sizde, hem farklı kültürleri tanımak hem de İngilizcenizi geliştirmek için John ile Facebook üzerinden sık sık görüşüyorsunuz. Bir gün John'un öğretmeni

dünyadaki diğer ülkelerden herhangi biri hakkında tanıtım yapmalarını istemiş ve ödev olarak vermiştir. John'da sizden yardım alabileceği düşüncesiyle Türkiye'yi tanıtmaya karar vermiştir. Ancak John Türkiye'ye daha önce hiç gelmemiş ve ülkemiz hakkında çok az şey bilmektedir. John sizden yardım istemektedir. Peki, şimdi ne yapmalısınız?

İŞLEM:

Sizin göreviniz John'a ülkemizi tanıtmak amacıyla bir dijital öykü oluşturmaktır. Bu amaçla ülkemizin sahip olduğu doğal kaynakların (madenler, topraklar, sular ve ormanlar) ülkemiz ve ekonomimiz açısından önemini vurgulayarak anlatmaktır. Ülkemizin tanıtımı için bir dijital öykü oluşturabilirsiniz.



KAYNAKLAR:



Öncelikle sizden istenen kitap, dergi, gazete vb yayınlarla birlikte internet kaynaklarını da kullanarak bu konudaki bilgilerinizi arttırmanızdır. John sizden yardım bekliyor. Bir an önce ülkemizin kaynaklarını öğrenmeli ve John'a yardım etmelisiniz. Bu amaçla aşağıdaki bilgi kaynaklarını ya da bireysel olarak bulduğunuz başka kaynakları kullanarak araştırmaya ve öğrenmeye başlayınız. Haydi, şimdi öğrenmeye başlayalım. Kolay gelsin.

Genel kaynaklar:

Arama motorları: [Google](#)

Video: [Youtube](#), [Google video](#)

Resim: [Google Görseller](#),

Madener:

<http://www.mta.gov.tr/v2.0/index.php>

http://www.ekodialog.com/Turkiye_ekonomi/maden_enerji.html

<http://bor.balikesir.edu.tr/bor.html>

<http://www.e-kitapara.com/ulkemizin-maden-kaynaklari-2.html>

http://tr.wikipedia.org/wiki/T%C3%BCrkiye%27de_madencilik

<http://cografyadersanesi.blogcu.com/turkiye-de-madencilik-ve-enerji-kaynaklari/2340683>
<http://www.tirebor.com/bor-madenleri-makale/bor-madenin-turkiye-icin-onemi.html>
 Türkiye’de ve Dünyada Madencilik Raporu
<http://arsiv.ntvmsnbc.com/news/436216.asp>
<http://www.bilgiustam.com/bor-madeni-nedir-onemi-ve-kullanim-alanlari-nelerdir/>

Topraklar:

http://www.ekodialog.com/Turkiye_ekonomi/tarim.html
<http://www.tarim.gov.tr/TurkiyedeTarim,TurkiyedeTarim.html>
http://www.ekodialog.com/Turkiye_ekonomi/hayvancilik.html
<http://www.bilgiustam.com/turkiyede-hayvancilik/>
<http://tr.wikipedia.org/wiki/Hayvanc%C4%B1%C4%B1k>

Sular:

<http://www.orsam.org.tr/tr/SuKaynaklari/TurkiyedeSu.aspx>

Ormanlar:

http://tr.wikipedia.org/wiki/T%C3%BCrkiye%27deki_ormanlar
http://www.ogm.gov.tr/e_harita.htm

SÜREC:

Bir önceki aşamada size verilen bilgi kaynaklarını kullanarak ülkemizin doğal kaynaklarını öğrendiniz. Şimdi sıra John’a ülkemizi tanıttak dijital öyküyü hazırlamaya geldi. Öykünüzü hazırlamanız için 3 hafta süreniz var Aşağıdaki adımları takip ederek e-öykünüzü oluşturabilirsiniz.



Öncelikle öykünüzü yazın ve son şeklini verin: Artık sıra sizde, öğrendiğiniz bilgileri kullanarak kendi bakış açınıza göre ülkemizi tanıtan bir öykü yazınız. Yazacağınız öykü en az 500 kelime olmalıdır. Unutmayın her öykünün, bir giriş, gelişme ve sonuç bölümü vardır. Öykünüzü, arkadaşlarınıza ya da ailenize sesli olarak okuyabilir ve onların önerilerine göre öykü metnini düzenleyebilirsiniz.

Öykünüzü siteme ekleyin: (Deney 1 Grubu) Yazdığımız öyküyü web sitesinde Web Maceralarında “Benim Ülkem: Türkiye” isimli macerada e-Öykü Metinleri bölümüne ekleyiniz. Arkadaşlarınızın eklediği öykü metinlerini okuyarak yorum ve önerilerinizi ekleyiniz.

Öykünüz ile ilgili resim, video vb. görselleri araştırın: Öykünüzü yazdıysanız artık, öykünüze uygun resim, video, şekil, animasyon vb. görselleri araştırıp

bilgisayarınıza kaydedebilirsiniz. Bu arařtırmayı yaparken internetten arama yapabileceğiniz gibi fotoğraf makinanızdan, tarayıcınızdan görseller oluşturup bilgisayarınıza yükleyebilirsiniz.

Öykü akış şeması oluşturarak öykünüzü planlayın: Öykünüzü istediğiniz gibi anlatmak sizin elinizde, bunun için bir **akış şeması** hazırlayıp farklı planlamalarla öykünüzü tasarlayıp video haline getirebilirsiniz. Bu sayede öykü metninde hangi cümlenin ya da paragrafın hangi resim ya da videolarla eşleşeceğini önceden belirleyebilirsiniz. Bu size dijital öykünüzü oluştururken kolaylık sağlayacaktır.

Öykününüzün çıktısını alın: (Deney 2 Grubu) Yazdığımız öyküyü Word dosyası halinde Flash belleğinize kaydediniz ve derse çıktısını alarak geliniz.

Öykünüzü oluşturmaya başlayın: (Deney 1 Grubu) Öykünüzü yazdınız ve öykünüze uygun görselleri topladınız, artık web sayfamızdaki çevrimiçi video editörlerini kullanarak e-Öykünüzü oluşturmaya başlayabilirsiniz. Macerayı e-Öyküle linkine tıklayarak basit veya gelişmiş editörlerden birini seçerek çalıştırınız. Görsellerinizi editöre yükledikten sonra öykünüzün akışına göre sıralayınız.

(Deney 2 Grubu) Öykünüzü yazdınız ve öykünüze uygun görselleri topladınız, artık dijital öyküleme programlarını (PhotoSory, Movie Maker vb.) kullanarak dijital öykünüzü oluşturmaya başlayabilirsiniz. Görsellerinizi seçtiğiniz programa yükledikten sonra öykünüzün akışına göre sıralayınız.

Seslendirme, yazı ve geçiş efektleri ekleyin: Öykünüzün tamamını ya da her görseli ayrı ayrı seslendirebilirsiniz. Görsellerinize öykünüze uygun olarak yazı ve ya başlıklar ekleyebilirsiniz. Ayrıca görseller arasına geçiş efektleri ekleyerek öykünüzü daha hareketli ve ilgi çekici hale getirebilirsiniz.

Arka plan müziği ekleyin: Öykünüzdeki duyguya uygun olarak arka plan müziği ekleyebilirsiniz. Ancak burada dikkat etmeniz gereken arka plan müziğinin seslendirmelerinizi bastırmamasıdır.

Öykünüzü oluşturun/yayınlayın: Tebrikler, tüm işlemleri başarıyla yaptınız artık videonuzu yayınlatabilirsiniz. **(Deney 1 Grubu)** John'a bir an önce güzel haberi verin ve e-öykünüzün linkini ona gönderin. John ülkemiz hakkında hazırladığımız bu videoyu çok beğenecektir. **(Deney 2 Grubu)** John'a bir an önce güzel haberi verin ve dijital öykünüzü gönderin. John ülkemiz hakkında hazırladığımız bu videoyu çok beğenecektir.

DEĞERLENDİRME:

Dijital öykünüzü hazırladığınıza göre artık değerlendirmesini yapabiliriz.

(Deney 1 Grubu) e-Öyküleme web sitesinde e-öykülerinizi değerlendirmede kullanabileceğiniz bir dereceli puanlama anahtarı (rubrik) verilmiştir. İlk olarak bu rubrikte yer alan 10 adet kritere göre

öykünüzü değerlendirebilirsiniz. Yaptığımız değerlendirme sonucunda eğer öykünüzü yeterli bulmadıysanız bu kriterleri dikkate alarak öykünüzü tekrar düzenleyebilirsiniz. Eğer öykünüzü yayınlamak için yeterli gördüyseniz öykünüzü yayınlayınız. Artık arkadaşlarınızın öykünüzü izlemesini, öykünüze puan vermesini ve yorum yazmasını bekleyebilirsiniz. Arkadaşlarınızın puanlarına göre sizin öykünüz haftanın en iyi öyküsü seçilebilir. Ya da en çok sizin öykünüz izlenebilir. Bu arada sizde arkadaşlarınızın öykülerini izleyerek puan verip yorumlarınızı yazabilirsiniz. Etkinliğimizin son haftasında bir araya geldiğimiz ders saatinde de başarılı e-öykülerden seçtiklerimizi izleyip üzerinde tartışacağız. Bu öykü sizin öykünüzde olabilir☺

(Deney 2 Grubu) Sizlere seminer sonunda verilen kitapçıkta dijital öykülerinizi değerlendirmede kullanabileceğiniz bir dereceli puanlama anahtarı (rubrik) verilmiştir. İlk olarak bu rubrikte yer alan 10 adet kritere göre öykünüzü değerlendirebilirsiniz. Yaptığımız değerlendirme sonucunda eğer öykünüzü yeterli bulmadıysanız bu kriterleri dikkate alarak öykünüzü tekrar düzenleyebilirsiniz. Ayrıca arkadaşlarınıza izleterek onlardan öykünüzle ilgili yorumlarını alabilirsiniz. Etkinliğimizin son haftasında bir araya geldiğimiz ders saatinde sizin ve arkadaşlarımızın dijital öyküleri izleyip üzerinde tartışacağız ve haftanın en iyi öyküsünü seçeceğiz. Bu öykü sizin öykünüzde olabilir☺

SONUÇ:

Sevgili Arkadaşlar, Bu Web Macerasını tamamlayarak ülkemizin doğal kaynaklarını (toprak, maden, su, orman) öğrenerek bunların ülke ekonomisine katkılarını öğrendiniz. Sizleri tebrik ederim. Başka maceralarda görüşmek üzere...

Ek 16.2. Etkinlik 2: Dünya Alarm Veriyor!

GİRİŞ:

Sevgili arkadaşlar;

Aşağıda sizlere yapmanız gereken yeni etkinlik ile ilgili bilgiler verilmiştir. Etkinlik bilgilerini dikkatlice okuduktan sonra, etkinliği hazırlamaya başlayabilirsiniz. Çalışmalarınızda başarılar diliyorum.



Etkinlik Adı: Dünya Alarm Veriyor!

Sınıf: 6

Öğrenme Alanı: Üretim, Dağıtım ve Tüketim

Ünite: Ülkemizin Kaynakları

Dersin Konusu: Dünya Alarm Veriyor!

Yöntem ve Teknikler: Proje Temelli Öğrenme, Araştırma-İnceleme Yoluyla Öğrenme, Dijital Öyküleme

Araç ve gereçler: BT araçları, Basılı Kaynaklar, İnternet Kaynakları

Kazanımlar:

1. Doğal kaynakların bilinçsizce tüketilmesinin insan yaşamına etkilerini tartışır.

Süre: 2 Hafta

Giriş: Macera Başlasın

Toprak, su, orman, madenler ve enerji kaynakları ilk akla gelen doğal kaynaklardır. İnsanların, hatta bütün canlıların yaşamı doğal kaynakların varlığına bağlıdır. Tarih boyunca insanlar, ihtiyaçlarını karşılamak için çeşitli doğal kaynakları kullandılar. Bu doğal kaynakları kullanırken de yaşadıkları çevreyi çeşitli şekillerde değiştirdiler. Peki, dünyadaki doğal kaynaklar sınırsız mıdır?





Dünya'daki tüm kaynaklar sınırlı ve biz bu kaynakları hızlı bir şekilde bilinçsizce tüketiyoruz. 200 yıldan daha kısa bir sürede nüfusu 1,5 milyardan 6,5 milyara ulaşan bir gezegende yaşıyoruz. Günümüzden yaklaşık 40 yıl sonra dünya üzerinde 9 milyar kişi olacağız. Gelecekte yaşayacağımız tek sıkıntının petrol olmayacağını artık fark etmemiz gerekiyor. Tüm kaynaklar konusunda sıkıntı çekeceğimiz günler gelecek. Böyle devam etmesi halinde insanlığı açlık ve susuzluk tehlikeleri bekliyor.

İŞLEM:

Sizin göreviniz doğal kaynakların bilinçsizce tüketilmesine karşı toplumun bilinçlenmesine katkı sağlayacak bir dijital öykü hazırlamaktır.



Hazırlayacağımız bu öykü aşağıdaki sorulara cevap verir nitelikte olmalıdır.

- Dünyada ve ülkemizde bilinçsizce tüketilen doğal kaynaklar nelerdir?
- Doğal kaynakların bilinçsizce tüketilmesinin sonuçları nelerdir?
- Doğal kaynakların bilinçsizce tüketilmesinin ülke ekonomisine etkileri neler olabilir?
- Doğal kaynakların bilinçli tüketimi için neler yapabiliriz?

KAYNAKLAR:

Öncelikle sizden istenen kitap, dergi, gazete vb. yayınlarla birlikte internet kaynaklarını da kullanarak bu konudaki bilgilerinizi arttırmanızdır. Bu amaçla aşağıdaki bilgi kaynaklarını ya da bireysel olarak bulduğunuz başka kaynakları kullanarak araştırmaya ve öğrenmeye başlayınız.



Haydi, şimdi öğrenmeye başlayalım. Kolay gelsin.

Genel kaynaklar:

Arama motorları: [Google](#)

Video: [Youtube](#), [Google video](#)

Resim: [Google Görseller](#)

Aşağıdaki linklerde, doğal kaynaklar, çevre kirliliği (hava, toprak, su kirliliği), küresel ısınma, doğal kaynakların bilinçli tüketilmesi, yenilenebilir enerji kaynakları gibi konularda ihtiyacınız olan bilgilere ulaşabilirsiniz.

- <http://www.vitaminegitim.com/ilkogretim/dunyamizi-nasil-daha-yasanabilir-hale-getirebiliriz?i=300708OE02>
- <http://www.vitaminegitim.com/ilkogretim/dogal-dengenin-bozulmasi?i=S6020501A>
- <http://www.cevreonline.com/cevre%20kirliligi.htm>
- http://tr.wikipedia.org/wiki/%C3%87evre_kirlili%C4%9Fi
- <http://galen.metapath.org/popclk.html>
- http://www.astroset.com/bireysel_gelisim/kuresel/gezegen.htm
- <http://www.kureselisinmaveetkileri.com/>
- <http://www.kuresel-isinma.org/>
- http://tr.wikipedia.org/wiki/K%C3%BCresel_%C4%B1s%C4%B1nma
- <http://www.kureselisinma.org>
- <http://www.cevrekirliligi.biz/>
- [Doğal kaynakların bilinçli tüketilmesi](#)
- <http://www.bilgiustam.com/yenilenebilir-enerji-ve-kaynaklari-nelerdir/>
- <http://www.fenokulu.net/portal/Sayfa.php?Git=KonuKategorileri&Sayfa=KonuBaslikListesi&baslikid=162&KonuID=956>
- <http://www.eie.gov.tr/YEK.html>
- http://tr.wikipedia.org/wiki/Yenilenebilir_enerji
- <http://www.limitsizenerji.com/temel-bilgiler/yenilenebilir-enerji-kaynaklari>
- [Doğal Kaynaklar \(Google Görseller\)](#)
- [Küresel Isınma \(Google Görseller\)](#)
- [Çevre kirliliği \(Google Görseller\)](#)
- [Yenilenebilir enerji kaynakları \(Google Görseller\)](#)

SÜREÇ:



Bir önceki aşamada, bilgi kaynaklarını kullanarak doğal kaynakların bilinçsizce tüketilmesi ve sonuçları konusunda bilgi edinerek bilinçli bir tüketici olarak neler yapmanız gerektiğini öğrendiniz.

Şimdi sıra doğal kaynakların bilinçsizce tüketilmesine karşı toplumun bilinçlenmesine katkı sağlayacak bir dijital öykü hazırlamaya geldi. Öykünüzü hazırlamanız için 2 hafta süreniz var. Aşağıdaki adımları takip ederek dijital öykünüzü oluşturabilirsiniz.

Slogan belirleyin: Öncelikle, öykünüzde insanların dikkatini çekecek ve onlara mesaj verecek bir slogan oluşturunuz.

Öykünüzü yazın ve son şeklini verin: Artık sıra sizde, öğrendiğiniz bilgileri kullanarak kendi bakış açınıza göre bir öykü yazınız. Yazacağınız öykü en az 500 kelime olmalıdır. Unutmayın her öykünün giriş, gelişme ve sonuç bölümü vardır. Öykünüzü, arkadaşlarınıza ya da ailenize sesli olarak okuyabilir ve onların önerilerine göre öykü metninizi düzenleyebilirsiniz.

Öykünüzü siteye ekleyin: (Deney 1 Grubu) Yazdığınız öyküyü web sitesinde Web Maceralarında “Dünya Alarm Veriyor!” isimli macerada e-Öykü Metinleri bölümüne ekleyiniz. Arkadaşlarınızın eklediği öykü metinlerini okuyarak yorum ve önerilerinizi ekleyiniz.

Öykünüz ile ilgili resim, video vb. görselleri araştırın: Öykünüzü yazdıysanız artık, öykünüze uygun resim, video, şekil, animasyon vb. görselleri araştırıp bilgisayarınıza kaydedebilirsiniz. Bu araştırmayı yaparken internetten arama yapabileceğiniz gibi fotoğraf makinanızdan, tarayıcınızdan görseller oluşturup bilgisayarınıza yükleyebilirsiniz.

Öykü akış şeması oluşturarak öykünüzü planlayın: Öykünüzü istediğiniz gibi anlatmak sizin elinizde, bunun için bir **akış şeması** hazırlayıp farklı planlamalarla öykünüzü tasarlayıp video dijital öykü haline getirebilirsiniz. Bu sayede öykü metninde hangi cümlenin ya da paragrafın hangi resim ya da videolarla eşleşeceğini önceden belirleyebilirsiniz. Bu size dijital öykünüzü oluştururken kolaylık sağlayacaktır.

Öykünüzün çıktısını alın: (Deney 2 Grubu) Yazdığınız öyküyü Word dosyası halinde Flash belleğinize kaydediniz ve derse çıktısını alarak geliniz.

Öykünüzü oluşturmaya başlayın: (Deney 1 Grubu) Öykünüzü yazdınız ve öykünüze uygun görselleri topladınız, artık web sayfamızdaki çevrimiçi video editörlerini kullanarak e-Öykünüzü oluşturmaya başlayabilirsiniz. Macerayı e-

Öyküle linkine tıklayarak basit veya gelişmiş editörlerden birini seçerek çalıştırınız. Görsellerinizi editöre yükledikten sonra öykünüzün akışına göre sıralayınız.

(Deney 2 Grubu) Öykünüzü yazdınız ve öykünüze uygun görselleri topladınız, artık dijital öyküleme programlarını (PhotoSory, Movie Maker vb.) kullanarak dijital öykünüzü oluşturmaya başlayabilirsiniz. Görsellerinizi seçtiğiniz programa yükledikten sonra öykünüzün akışına göre sıralayınız.

Seslendirme, yazı ve geçiş efektleri ekleyin: Öykünüzün tamamını ya da her görseli ayrı ayrı seslendirebilirsiniz. Görsellerinize öykünüze uygun olarak yazı ve ya başlıklar ekleyebilirsiniz. Ayrıca görseller arasına geçiş efektleri ekleyerek öykünüzü daha hareketli ve ilgi çekici hale getirebilirsiniz.

Arka plan müziği ekleyin: Öykünüzdeki duyguya uygun olarak arka plan müziği ekleyebilirsiniz. Ancak burada dikkat etmeniz gereken arka plan müziğinin seslendirmelerinizi bastırmamasıdır.

Öykünüzü oluşturun/yayınlayın: Tebrikler, tüm işlemleri başarıyla yaptınız artık videonuzu yayınlatabilirsiniz.

DEĞERLENDİRME:



Dijital öykünüzü hazırladığınıza göre artık değerlendirmesini yapabiliriz.

(Deney 1 Grubu) e-Öyküleme web sitesinde e-öykülerinizi değerlendirmede kullanabileceğiniz bir dereceli puanlama anahtarı (rubrik) verilmiştir. İlk olarak bu rubrikte yer alan 10 adet kritere göre

öykünüzü değerlendirebilirsiniz. Yaptığımız değerlendirme sonucunda eğer öykünüzü yeterli bulmadıysanız bu kriterleri dikkate alarak öykünüzü tekrar düzenleyebilirsiniz. Eğer öykünüzü yayınlamak için yeterli gördüyseniz öykünüzü yayınlayınız. Artık arkadaşlarınızın öykünüzü izlemesini, öykünüze puan vermesini ve yorum yazmasını bekleyebilirsiniz. Arkadaşlarınızın puanlarına göre sizin öykünüz haftanın en iyi öyküsü seçilebilir. Ya da en çok sizin öykünüz izlenebilir. Bu arada sizde arkadaşlarınızın öykülerini izleyerek puan verip yorumlarınızı yazabilirsiniz. Etkinliğimizin son haftasında bir araya geldiğimiz ders saatinde de

başarılı e-öykülerden seçtiklerimizi izleyip üzerinde tartışacağız. Bu öykü sizin öykünüzde olabilir☺

(Deney 2 Grubu) Sizlere seminer sonunda verilen kitapçıkta dijital öykülerinizi değerlendirmede kullanabileceğiniz bir dereceli puanlama anahtarı (rubrik) verilmiştir. İlk olarak bu rubrikte yer alan 10 adet kritere göre öykünüzü değerlendirebilirsiniz. Yaptığımız değerlendirme sonucunda eğer öykünüzü yeterli bulmadıysanız bu kriterleri dikkate alarak öykünüzü tekrar düzenleyebilirsiniz. Ayrıca arkadaşlarınıza izleterek onlardan öykünüzle ilgili yorumlarını alabilirsiniz. Etkinliğimizin son haftasında bir araya geldiğimiz ders saatinde sizin ve arkadaşlarımızın dijital öyküleri izleyip üzerinde tartışacağız ve haftanın en iyi öyküsünü seçeceğiz. Bu öykü sizin öykünüzde olabilir☺

SONUÇ:

Sevgili Arkadaşlar, bu etkinliği tamamlayarak doğal kaynakların bilinçsizce tüketilmesinin insan yaşamına etkilerini öğrendiniz. Sizleri tebrik ederim. Başka etkinliklerde görüşmek üzere...

Ek 16.3. Etkinlik 3: Dünyada Türkiye...

GİRİŞ:

Sevgili arkadaşlar;

Aşağıda sizlere yapmanız gereken yeni etkinlik ile ilgili bilgiler verilmiştir. Bilgileri dikkatlice okuduktan sonra, etkinliği hazırlamaya başlayabilirsiniz. Çalışmalarınızda başarılar diliyorum.

Etkinlik Adı: Dünyada Türkiye...

Sınıf: 6

Öğrenme Alanı: Küresel Bağlantılar

Ünite: Ülkemiz ve Dünya

Dersin Konusu: Dünyada Nüfus ve Ekonomik Faaliyetler, Kaynaklar ve İhtiyaçlar, Uluslararası ilişkilerimiz, Yardımlaşma ve İşbirliği, Toplumlar arası etkileşim

Yöntem ve Teknikler: Proje Temelli Öğrenme, Araştırma-İnceleme Yoluyla Öğrenme, Dijital Öyküleme

Araç ve gereçler: BT araçları, Basılı Kaynaklar, İnternet Kaynakları

Kazanımlar:

1. Görsel materyalleri ve verileri kullanarak dünyada nüfus ve ekonomik faaliyetlerin dağılışının nedenleri hakkında çıkarımlarda bulunur.
2. Ülkemizin diğer ülkelerle olan ekonomik ilişkilerini, kaynaklar ve ihtiyaçlar açısından değerlendirir.
3. Türk cumhuriyetleri, komşu ve diğer ülkelerle olan, kültürel, sosyal, siyasi ve ekonomik ilişkilerimizi Atatürk'ün milli dış politika anlayışı açısından değerlendirir.

Süre: 3 Hafta

Macera Başlasın:

Türkiye; Avrupa, Asya ve Afrika kıtalarının birleştiği noktada bir köprü durumunda, dünya güç dengesini etkileyebilecek sürekli ve çok yönlü çıkar ve güç çatışmalarına sahne olan, Orta Doğudaki petrol kaynaklarına yakınlığı ve Orta



Asya'daki Türk devletleri ile entegre olabilme avantajı nedeniyle önemli bir jeopolitik ve jeostratejik konuma sahiptir. Akdeniz'in egemenlik kapılarından biri olan Marmara Denizi ve Boğazlar bölgesini elinde bulundurması, Orta Doğu, Basra Körfezi'nden Ege'ye kadar Doğu Akdeniz'i kontrol edebilecek coğrafi konumu ile bölgedeki bütün ülkelerin güvenlik ve her türlü ulaşım faaliyetlerini çok yakından ilgilendirmektedir. Bölgede cumhuriyet ve demokrasi ile idare edilen, tek müslüman ve laik bir ülke olan Türkiye, yetmiş beş milyonluk nüfus potansiyeli, zengin yeraltı



ve yerüstü kaynakları, ayrıca her geçen gün gelişmekte olan ekonomik ve teknolojik gücü ile bölgede mevcut politik, askeri ve ekonomik dengeyi etkileyebilecek milli güce ve coğrafyaya sahip bir bölge devletidir. Dünyada besin ihtiyaçlarını kendi kaynaklarından karşılayabilen ve ihtiyaç fazlası ürün sağlayabilen nadir ülkelerden biridir.

Genç ve dinamik nüfusumuz ve gelişen sanayimiz ile ülkemizin Dünya devletleri arasında gücü ve itibarı giderek artmaktadır. Diğer dünya ülkeleri ile sosyal, kültürel ve ekonomik ilişkilerimiz çok hızlı gelişmektedir.

İŞLEM:

Sizin göreviniz ülkemizin dünya üzerindeki yeri ve önemini diğer ülkelerle olan sosyal, kültürel ve ekonomik ilişkilerimizi dikkate alarak ortaya koyan bir dijital öykü hazırlamaktır. Hazırlayacağınız dijital öykü aşağıdaki sorulara cevap verir nitelikte olmalıdır.



- Ülkemizin dünya üzerindeki özel konumu, yeri ve önemini açıklanmalıdır.
- Dünya üzerindeki nüfus ve ekonomik faaliyetlerin nasıl dağıldığını açıklanmalıdır.

- Ülkemizin diğer ülkeler ile olan ekonomik ilişkileri, ihracat ve ithalat ürünleri kaynaklar ve ihtiyaçlar açısından belirtilmelidir.
- Ülkemizin diğer ülkelerle olan sosyal ve kültürel ilişkilerine örnekler verilmelidir.

KAYNAKLAR:

Öncelikle sizden istenen kitap, dergi, gazete vb. yayınlarla birlikte internet kaynaklarını da kullanarak bu konudaki bilgilerinizi arttırmanızdır. Bu amaçla aşağıdaki bilgi kaynaklarını ya da bireysel olarak bulduğunuz başka kaynakları kullanarak araştırmaya ve öğrenmeye başlayınız.



Haydi, şimdi öğrenmeye başlayalım. Kolay gelsin.

Genel kaynaklar:

Arama motorları: [Google](#)

Video: [Youtube](#), [Google video](#)

Resim: [Google Görseller](#)

Aşağıdaki linklerde, ülkemizin dünya üzerindeki yeri ve önemi, dünyada nüfus ve ekonomik faaliyetlerin dağılımı, diğer ülkelerle olan sosyal, kültürel ve ekonomik ilişkilerimize yönelik bilgilere ulaşabilirsiniz.

<http://www.mfa.gov.tr/sub.tr.mfa?03af1e06-bd93-40cb-ae4f-2c4ac27672e7>

<http://www.vitaminegitim.com/ilkogretim/dunya-uzerinde-nufus-ve-ekonomi-dagilimi?i=300604DE01>

<http://www.vitaminegitim.com/ilkogretim/ozel-konum?i=S6020405A>

<http://www.vitaminegitim.com/ilkogretim/nufus-yogunlugunu-etkileyen-faktorler?i=300604OE01>

<http://www.frntr.com/lise-bilgi-istekleri/947281-turkiyenin-dunya-uzerindeki-yeri-ve-onemi-cografi-konum-bakimindan.html>

<http://www.egelisesi.k12.tr/basariharimiz/Projeler/proje2001/proje46.pdf>

<http://www.geldik.com/turk-dunyasi/71964-turkiyenin-dunya-uzerindeki-yeri-ve-onemi-turkiyenin-dunyadaki-yeri.html>

<http://www.ie.metu.edu.tr/~tayyar/TurkiyeninYeriOnemi.htm>

<http://www.bilgicik.com/yazi/turkiyenin-jeopolitik-onemi-performans-proje-odevleri/>

<http://dersbasi.wordpress.com/tag/ulkemizin-diger-ulkelerle-olan-ekonomik-iliskileri/>

<http://www.vitaminegitim.com/ilkogretim/ulkeler-arasi-ekonomik-iliskiler?i=300604DE02>

http://www.vitaminegitim.com/ilkogretim/dis-ticaret?i=S6050401_02A

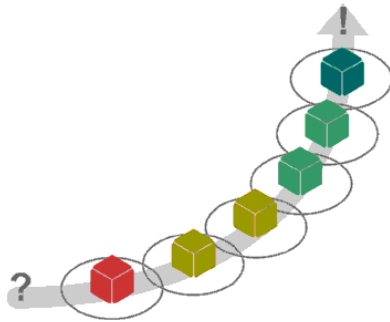
<http://www.vitaminegitim.com/ilkogretim/dis-ticaret?i=300604OE02>

http://www.ekodialog.com/Makaleler/komsu_ulkelerle_ticaret.html

[Türkiye'nin dünya üzerindeki yeri ve önemi \(Google görseller\)](#)

[Türk Cumhuriyetleri İle İlişkilerimize Ekonomik Açından Bir Yaklaşım](#)

SÜREÇ:



Bir önceki aşamada, ülkemizin dünya üzerindeki yeri ve önemi ile diğer ülkelerle olan sosyal, kültürel ve ekonomik ilişkilerini öğrendiniz. Şimdi sıra ülkemizin dünya üzerindeki yeri ve önemini diğer ülkelerle olan sosyal, kültürel ve ekonomik ilişkilerimizi dikkate alarak ortaya koyan bir dijital öykü hazırlamaya geldi. Öykünüzü hazırlamanız için 3 hafta süreniz var. Aşağıdaki adımları takip ederek dijital öykünüzü oluşturabilirsiniz.

Öykünüzü yazın ve son şeklini verin: Artık sıra sizde, öğrendiğiniz bilgileri kullanarak kendi bakış açınıza göre bir öykü yazınız. Yazacağınız öykü en az 500 kelime olmalıdır. Unutmayın her öykünün giriş, gelişme ve sonuç bölümü vardır. Öykünüzü, arkadaşlarınıza ya da ailenize sesli olarak okuyabilir ve onların önerilerine göre öykü metninizi düzenleyebilirsiniz.

Öykünüzü siteye ekleyin: (Deney 1 Grubu) Yazdığınız öyküyü web sitesinde Web Maceralarında “Dünya’da Türkiye” isimli macerada e-Öykü Metinleri bölümüne ekleyiniz. Arkadaşlarınızın eklediği öykü metinlerini okuyarak yorum ve önerilerinizi ekleyiniz.

Öykünüz ile ilgili resim, video vb. görselleri araştırın: Öykünüzü yazdıysanız artık, öykünüze uygun resim, video, şekil, animasyon vb. görselleri araştırıp bilgisayarınıza kaydedebilirsiniz. Bu araştırmayı yaparken internetten arama yapabileceğiniz gibi fotoğraf makinanızdan, tarayıcınızdan görseller oluşturup bilgisayarınıza yükleyebilirsiniz.

Öykü akış şeması oluşturarak öykünüzü planlayın: Öykünüzü istediğiniz gibi anlatmak sizin elinizde, bunun için bir **akış şeması** hazırlayıp farklı planlamalarla öykünüzü tasarlayıp video dijital öykü haline getirebilirsiniz. Bu sayede öykü metninde hangi cümlenin ya da paragrafın hangi resim ya da videolarla eşleşeceğini önceden belirleyebilirsiniz. Bu size dijital öykünüzü oluştururken kolaylık sağlayacaktır.

Öykünüzün çıktısını alın: (Deney 2 Grubu) Yazdığınız öyküyü Word dosyası halinde Flash belleğinize kaydediniz ve derse çıktısını alarak geliniz.

Öykünüzü oluşturmaya başlayın: (Deney 1 Grubu) Öykünüzü yazdınız ve öykünüze uygun görselleri topladınız, artık web sayfamızdaki çevrimiçi video editörlerini kullanarak e-Öykünüzü oluşturmaya başlayabilirsiniz. Macerayı e-Öyküle linkine tıklayarak basit veya gelişmiş editörlerden birini seçerek çalıştırınız. Görsellerinizi editöre yükledikten sonra öykünüzün akışına göre sıralayınız.

(Deney 2 Grubu) Öykünüzü yazdınız ve öykünüze uygun görselleri topladınız, artık dijital öyküleme programlarını (PhotoSory, Movie Maker vb.) kullanarak dijital öykünüzü oluşturmaya başlayabilirsiniz. Görsellerinizi seçtiğiniz programa yükledikten sonra öykünüzün akışına göre sıralayınız.

Seslendirme, yazı ve geçiş efektleri ekleyin: Öykünüzün tamamını ya da her görseli ayrı ayrı seslendirebilirsiniz. Görsellerinize öykünüze uygun olarak yazı ve ya başlıklar ekleyebilirsiniz. Ayrıca görseller arasına geçiş efektleri ekleyerek öykünüzü daha hareketli ve ilgi çekici hale getirebilirsiniz.

Arka plan müziği ekleyin: Öykünüzdeki duyguya uygun olarak arka plan müziği ekleyebilirsiniz. Ancak burada dikkat etmeniz gereken arka plan müziğinin seslendirmelerinizi bastırmamasıdır.

Öykünüzü oluşturun/yayınlayın: Tebrikler, tüm işlemleri başarıyla yaptınız artık videonuzu oluşturabilirsiniz/yayınlayabilirsiniz.

DEĞERLENDİRME:

Dijital öykünüzü hazırladığınıza göre artık değerlendirmesini yapabiliriz.

(Deney 1 Grubu) e-Öyküleme web sitesinde e-öykülerinizi değerlendirmede kullanabileceğiniz bir dereceli puanlama anahtarı (rubrik) verilmiştir. İlk olarak bu rubrikte yer alan 10 adet kritere göre

öykünüzü değerlendirebilirsiniz. Yaptığımız değerlendirme sonucunda eğer öykünüzü yeterli bulmadıysanız bu kriterleri dikkate alarak öykünüzü tekrar düzenleyebilirsiniz. Eğer öykünüzü yayınlamak için yeterli gördüyseniz öykünüzü yayınlayınız. Artık arkadaşlarınızın öykünüzü izlemesini, öykünüze puan vermesini ve yorum yazmasını bekleyebilirsiniz. Arkadaşlarınızın puanlarına göre sizin öykünüz haftanın en iyi öyküsü seçilebilir. Ya da en çok sizin öykünüz izlenebilir. Bu arada sizde arkadaşlarınızın öykülerini izleyerek puan verip yorumlarınızı yazabilirsiniz. Etkinliğimizin son haftasında bir araya geldiğimiz ders saatinde de başarılı e-öykülerden seçtiklerimizi izleyip üzerinde tartışacağız. Bu öykü sizin öykünüzde olabilir☺

(Deney 2 Grubu) Sizlere seminer sonunda verilen kitapçıkta dijital öykülerinizi değerlendirmede kullanabileceğiniz bir dereceli puanlama anahtarı (rubrik) verilmiştir. İlk olarak bu rubrikte yer alan 10 adet kritere göre öykünüzü değerlendirebilirsiniz. Yaptığımız değerlendirme sonucunda eğer öykünüzü yeterli bulmadıysanız bu kriterleri dikkate alarak öykünüzü tekrar düzenleyebilirsiniz. Ayrıca arkadaşlarınıza izleterek onlardan öykünüzle ilgili yorumlarını alabilirsiniz. Etkinliğimizin son haftasında bir araya geldiğimiz ders saatinde sizin ve arkadaşlarımızın dijital öyküleri izleyip üzerinde tartışacağız ve haftanın en iyi öyküsünü seçeceğiz. Bu öykü sizin öykünüzde olabilir☺

SONUÇ:

Sevgili Arkadaşlar, bu etkinliği tamamlayarak ülkemizin dünya üzerindeki yeri ve önemini öğrenerek diğer ülkelerle olan sosyal, kültürel ve ekonomik ilişkilerimizi incelediniz. Sizleri tebrik ederim. Başka etkinliklerde görüşmek üzere...

Ek 16.4. Etkinlik 4: Demokrasinin Serüveni

GİRİŞ:

Sevgili arkadaşlar;

Aşağıda sizlere yapmanız gereken yeni etkinlik ile ilgili bilgiler verilmiştir. Bilgileri dikkatlice okuduktan sonra, etkinliği hazırlamaya başlayabilirsiniz. Çalışmalarınızda başarılar diliyorum.

Etkinlik Adı: Demokrasinin Serüveni

Sınıf: 6

Öğrenme Alanı: Güç, Yönetim ve Toplum

Ünite: Demokrasinin Serüveni

Dersin Konusu: Farklı yönetim biçimleri ve demokrasinin tarihsel gelişimi, Temel hak ve özgürlükler

Yöntem ve Teknikler: Proje Temelli Öğrenme, Araştırma-İnceleme Yoluyla Öğrenme, Dijital Öyküleme

Araç ve gereçler: BT araçları, Basılı Kaynaklar, İnternet Kaynakları

Kazanımlar:

1. Demokrasinin temel ilkeleri açısından farklı yönetim biçimlerini karşılaştırır.
2. Değişik dönem ve kültürlerde demokratik yönetim anlayışının tarihsel gelişimini tartışır.
3. Demokratik yönetimlerde yaşama hakkı, kişi dokunulmazlığı hakkı, din ve vicdan özgürlüğü ile düşünce özgürlüğüne sahip olunması gerektiğini savunur.
4. Tarihsel belgelerden yola çıkarak insan haklarının gelişim sürecini analiz eder.

Süre: 2 Hafta

Macera Başlasın:

İnsanlar, çeşitli ihtiyaçlarını karşılamak için toplu olarak yaşamak zorundadır. İnsanların toplu halde yaşarken başkalarına zarar vermemeleri için bir düzen içinde yaşamlarını sürdürmeleri gerekir. Bu da birtakım kurallara uymalarını gerektirir. Bu düzenin



oluşması ve kuralların konulup işlenmesi ancak bir otoriteyle mümkün olur. Konulan bu kurallar insanların birbirleriyle ve devletle olan ilişkilerini düzenler. O halde fertlerin ilişkilerinde bir düzen oluşturan uymaları gereken kuralları koyan ve uygulayan, fertlerin ihtiyaçlarını karşılayan ve onları tehlikelerden koruyan otoriteye devlet adı verilir.

Toplumların yönetilmesinde geçmişten bugüne birçok yönetim biçimi ortaya çıkmıştır. Ancak bu yönetim biçimleri arasında insana en çok değer veren demokrasidir. Demokrasi, halkın kendi kendini yönetmesi esasına dayanan bir yönetim şeklidir.



Demokrasilerde halk, yöneticilerini kendisi seçer. Bir ülkede demokrasinin var olabilmesi için insan hak ve özgürlüklerin güvence altına alınması gerekir. Hak ve özgürlüklerin güvence altında olması demokrasiyi günümüzde en ileri yönetim biçimi konumuna getirmiştir.

İŞLEM:

Öğretmeniniz sizlerden demokrasinin serüvenini anlatan bir dijital öykü hazırlamanızı istiyor. Bu dijital öyküyü hazırlayabilmek için size ait bir zaman makinenizin olduğunu hayal edin.



Şimdi, zaman makinenize atlayın ve zaman tüneline farklı ülke ve zamanlarda insanların hangi hak ve özgürlükler altında nasıl yönetildiği konusunda incelemelerde bulunun. Zaman tüneline yapacağınız

incelemelerle Dünya’da ve Türkiye’de geçmişten günümüze farklı yönetim biçimlerini (monarşi, oligarşi, teokrasi ve cumhuriyet) inceleyerek demokrasinin ve insanların sahip oldukları temel hak ve özgürlüklerin tarihsel gelişimini anlatan öykünüzü hazırlayın.

KAYNAKLAR:

Öncelikle sizden istenen kitap, dergi, gazete vb. yayınlarla birlikte internet kaynaklarını da kullanarak bu konudaki bilgilerinizi arttırmanızdır. Bu amaçla aşağıdaki bilgi kaynaklarını ya da bireysel olarak bulduğunuz başka kaynakları kullanarak araştırmaya ve öğrenmeye başlayınız.

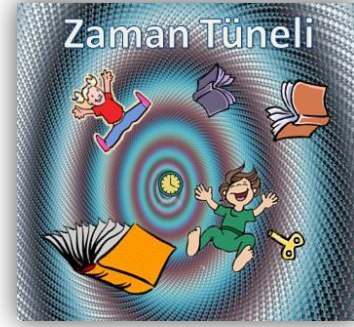
Haydi, şimdi öğrenmeye başlayalım. Kolay gelsin.

Genel kaynaklar:

Arama motorları: [Google](#)

Video: [Youtube](#), [Google video](#)

Resim: [Google Görseller](#)



Aşağıdaki linklerde, farklı yönetim biçimleri, demokrasinin temel ilkeleri, demokratik yönetimlerdeki bazı haklar ve insan hak ve özgürlükleri ile bunların tarihsel gelişimine yönelik bilgiler ulaşabilirsiniz.

<http://sosyalbilgilerim.wordpress.com/2011/03/14/tarihten-gunumuze-demokrasinin-yolculugu/>

<http://www.vitaminegitim.com/ilkogretim/demokrasi-nedir?i=S6010201A>

<http://www.sbsvideo.com/6-sinif-sosyal-bilgiler-demokrasinin-seruveni-konu-anlatim-7fc902c3d.html>

<http://www.dersteknik.com/2012/03/demokrasinin-seruveni-6-snf-sosyal.html>

<http://tr.wikipedia.org/wiki/Demokrasi>

http://tr.wikipedia.org/wiki/Y%C3%B6netim_bi%C3%A7imleri

<http://www.yonetimsekilleri.com/kategori.asp?id=3>

<http://www.forumdaz.net/turk-ve-dunya-tarihi/cumhuriyet-osmanli-devletinin-yonetim-biciminin-farki-122314/>

<http://www.vitaminegitim.com/ilkogretim/hangi-yonetim-daha-demokratik?i=300606OE01>

<http://tr.wikipedia.org/wiki/Monar%C5%9Fi>

<http://tr.wikipedia.org/wiki/Oligar%C5%9Fi>

<http://tr.wikipedia.org/wiki/Teokrasi>

http://www.ebilge.com/9634/Yonetim_sekilleri_monarsi,oligarsi,teoroksi,cumhu.html

<http://tr.wikipedia.org/wiki/Cumhuriyet>

<http://www.bilgispot.com/7266/temel-hak-ve-ozgurlukler/>

http://tr.wikipedia.org/wiki/%C4%B0nsan_haklar%C4%B1

http://tr.wikipedia.org/wiki/Avrupa_Birli%C4%9Fi_Temel_Haklar_Bildirgesi

http://www.ihd.org.tr/index.php?option=com_content&view=article&id=156:insan-haklari-evrensel-beyannames&catid=37

<http://www.turkhukuksitesi.com/showthread.php?t=15426>



SÜREÇ:

Bir önceki aşamada, farklı yönetim biçimleri, demokrasinin temel ilkeleri, demokratik yönetimlerdeki bazı haklar ve insan hak ve özgürlükleri ile bunların tarihsel gelişimine yönelik bilgileri öğrendiniz. Şimdi sıra bu konuda öykünüzü hazırlamaya geldi. Öykünüzü hazırlamanız için 2 hafta süreniz var. Aşağıdaki adımları takip ederek dijital öykünüzü oluşturabilirsiniz.



Öykünüzü yazın ve son şeklini verin: Artık sıra sizde, öğrendiğiniz bilgileri kullanarak kendi bakış açınıza göre bir öykü yazınız. Yazacağınız öykü en az 500 kelime olmalıdır. Unutmayın her öykünün giriş, gelişme ve sonuç bölümü vardır. Öykünüzü, arkadaşlarınıza ya da ailenize sesli olarak okuyabilir ve onların önerilerine göre öykü metnini düzenleyebilirsiniz.

Öykünüzü siteye ekleyin: (Deney 1 Grubu) Yazdığınız öyküyü web sitesinde Web Maceralarında “Demokrasinin Serüveni” isimli macerada e-Öykü Metinleri bölümüne ekleyiniz. Arkadaşlarınızın eklediği öykü metinlerini okuyarak yorum ve önerilerinizi ekleyiniz.

Öykünüz ile ilgili resim, video vb. görselleri araştırın: Öykünüzü yazdıysanız artık, öykünüze uygun resim, video, şekil, animasyon vb. görselleri araştırıp bilgisayarınıza kaydedebilirsiniz. Bu araştırmayı yaparken internetten arama yapabileceğiniz gibi fotoğraf makinanızdan, tarayıcınızdan görseller oluşturup bilgisayarınıza yükleyebilirsiniz.

Öykü akış şeması oluşturarak öykünüzü planlayın: Öykünüzü istediğiniz gibi anlatmak sizin elinizde, bunun için bir **akış şeması** hazırlayıp farklı planlamalarla öykünüzü tasarlayıp video dijital öykü haline getirebilirsiniz. Bu sayede öykü metninde hangi cümlenin ya da paragrafın hangi resim ya da videolarla eşleşeceğini önceden belirleyebilirsiniz. Bu size dijital öykünüzü oluştururken kolaylık sağlayacaktır.

Öykünüzün çıktısını alın: (Deney 2 Grubu) Yazdığınız öyküyü Word dosyası halinde Flash belleğinize kaydediniz ve derse çıktısını alarak geliniz.

Öykünüzü oluşturmaya başlayın: (Deney 1 Grubu) Öykünüzü yazdınız ve öykünüze uygun görselleri topladınız, artık web sayfamızdaki çevrimiçi video editörlerini kullanarak e-Öykünüzü oluşturmaya başlayabilirsiniz. Macerayı e-Öyküle linkine tıklayarak basit veya gelişmiş editörlerden birini seçerek çalıştırınız. Görsellerinizi editöre yükledikten sonra öykünüzün akışına göre sıralayınız.

(Deney 2 Grubu) Öykünüzü yazdınız ve öykünüze uygun görselleri topladınız, artık dijital öyküleme programlarını (PhotoSory, Movie Maker vb.) kullanarak dijital öykünüzü oluşturmaya başlayabilirsiniz. Görsellerinizi seçtiğiniz programa yükledikten sonra öykünüzün akışına göre sıralayınız.

Seslendirme, yazı ve geçiş efektleri ekleyin: Öykünüzün tamamını ya da her görseli ayrı ayrı seslendirebilirsiniz. Görsellerinize öykünüze uygun olarak yazı ve ya başlıklar ekleyebilirsiniz. Ayrıca görseller arasına geçiş efektleri ekleyerek öykünüzü daha hareketli ve ilgi çekici hale getirebilirsiniz.

Arka plan müziği ekleyin: Öykünüzdeki duyguya uygun olarak arka plan müziği ekleyebilirsiniz. Ancak burada dikkat etmeniz gereken arka plan müziğinin seslendirmelerinizi bastırmamasıdır.

Öykünüzü oluşturun/yayınlayın: Tebrikler, tüm işlemleri başarıyla yaptınız artık videonuzu oluşturabilirsiniz/yayınlayabilirsiniz.

DEĞERLENDİRME:



Dijital öykünüzü hazırladığınıza göre artık değerlendirmesini yapabiliriz.

(Deney 1 Grubu) e-Öyküleme web sitesinde e-öykülerinizi değerlendirmede kullanabileceğiniz bir dereceli puanlama anahtarı (rubrik) verilmiştir. İlk olarak bu rubrikte yer alan 10 adet kritere göre

öykünüzü değerlendirebilirsiniz. Yaptığımız değerlendirme sonucunda eğer öykünüzü yeterli bulmadıysanız bu kriterleri dikkate alarak öykünüzü tekrar düzenleyebilirsiniz. Eğer öykünüzü yayınlamak için yeterli gördüyseniz öykünüzü yayınlayınız. Artık arkadaşlarınızın öykünüzü izlemesini, öykünüze puan vermesini ve yorum yazmasını bekleyebilirsiniz. Arkadaşlarınızın puanlarına göre sizin öykünüz haftanın en iyi öyküsü seçilebilir. Ya da en çok sizin öykünüz izlenebilir. Bu arada sizde arkadaşlarınızın öykülerini izleyerek puan verip yorumlarınızı yazabilirsiniz. Etkinliğimizin son haftasında bir araya geldiğimiz ders saatinde de başarılı e-öykülerden seçtiklerimizi izleyip üzerinde tartışacağız. Bu öykü sizin öykünüzde olabilir☺

(Deney 2 Grubu) Sizlere seminer sonunda verilen kitapçıkta dijital öykülerinizi değerlendirmede kullanabileceğiniz bir dereceli puanlama anahtarı (rubrik) verilmiştir. İlk olarak bu rubrikte yer alan 10 adet kritere göre öykünüzü değerlendirebilirsiniz. Yaptığımız değerlendirme sonucunda eğer öykünüzü yeterli bulmadıysanız bu kriterleri dikkate alarak öykünüzü tekrar düzenleyebilirsiniz. Ayrıca arkadaşlarınıza izleterek onlardan öykünüzle ilgili yorumlarını alabilirsiniz. Etkinliğimizin son haftasında bir araya geldiğimiz ders saatinde sizin ve arkadaşlarımızın dijital öyküleri izleyip üzerinde tartışacağız ve haftanın en iyi öyküsünü seçeceğiz. Bu öykü sizin öykünüzde olabilir☺

SONUÇ:

Sevgili Arkadaşlar, bu etkinliği tamamlayarak farklı yönetim biçimlerini inceleyerek demokrasinin, temel hak ve özgürlüklerin tarihsel gelişimini öğrendiniz. Sizleri tebrik ederim. Başka etkinliklerde görüşmek üzere...

Ek 16.5. Etkinlik 5: Gelecekteki Yaşam...

GİRİŞ:

Sevgili arkadaşlar;

Aşağıda sizlere yapmanız gereken son etkinlik ile ilgili bilgiler verilmiştir. Bilgileri dikkatlice okuduktan sonra, etkinliği hazırlamaya başlayabilirsiniz. Çalışmalarınızda başarılar diliyorum.

Etkinlik Adı: Gelecekteki Yaşam...

Sınıf: 6

Öğrenme Alanı: Bilim, Teknoloji, Toplum

Ünite: Elektronik Yüzyıl

Dersin Konusu: Bilimsel ve teknolojik gelişmelerin gelecekteki yaşam üzerine etkilerini, tıp alanındaki buluş ve gelişmelerle insan hayatı ve toplumsal dayanışma arasındaki ilişki



Yöntem ve Teknikler: Proje Temelli Öğrenme, Araştırma-İnceleme Yoluyla Öğrenme, Dijital Öyküleme

Araç ve gereçler: BT araçları, Basılı Kaynaklar, İnternet Kaynakları

Kazanımlar:

1. Sosyal bilimlerdeki çalışma ve bulgulardan hareketle sosyal bilimlerin toplum hayatına etkisine örnek verir.
2. Bilimsel ve teknolojik gelişmelerin gelecekteki yaşam üzerine etkilerine ilişkin yaratıcı fikirler ileri sürer.
3. Tıp alanındaki buluş ve gelişmelerle insan hayatı ve toplumsal dayanışma arasındaki ilişkiyi fark eder.

Süre: 2 Hafta

Macera Başlasın:

Günümüzde her gün yeni bir teknolojik ürün hayatımıza girmektedir. Teknolojik gelişmelerin en çok yaşandığı alanlardan biride iletişimdir. İletişimde en fazla kullanılan teknolojik ürün ise cep telefonudur. Cep telefonlarını artık hayatımızın her alanında kullanmaktayız.

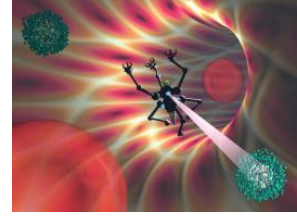


Peki, gelecekte cep telefonları nasıl olacak, hayatımızda neler değiştirecek?



Teknolojik gelişmeler yalnızca iletişim alanında mı gerçekleşiyor? Tabiki hayır. Yoğun teknolojik gelişmelerin yaşandığı alanlardan biride robot teknolojisidir. İnsanlar saatlerce çalışabilirler. Peki, bir gün boyunca hiç durmadan yorulmadan çalışabilirler mi? Bunu ancak robotlar yapabilir. Yalnızca bunu mu? Koşmadan dans etmeye, patenle kaymaktan bisiklete binmeye kadar birçok şey yapabilirler. Peki, robotların günlük yaşamda yer almaları hayatımızı nasıl etkileyecek?

Bir diğer teknolojik gelişmede nano teknolojidir. “Nano” herhangi bir ölçü biriminin milyarda birini ifade eden bir sözcüktür. Başta savunma sanayi, enerji, iletişim, bilgi sistemleri, tekstil, tıp olmak üzere birçok alanda nano teknoloji kullanılmaktadır.



Tıp alanındaki gelişmelere de her gün bir yenisi eklenmektedir. Doktorlar her gün farklı bir hastalığa çare bulmaktalar. Ayrıca organ nakilleri konusun da teknolojinin ilerlemesi bu nakilleri kolaylaştırmakta ve insan yaşamını uzatmaktadır.

Yukarıda saydığımız teknolojilere ek olarak daha birçok teknolojik gelişme sıralanabilir. Önümüzdeki elektronik yüzyılda gelişen teknolojilerin yaşamımızı nasıl etkileyeceğini ve neleri değiştireceğini hiç düşündünüz mü?

İŞLEM:

Sizin göreviniz gelecekte hayatımıza girecek olan yeni teknolojileri araştırarak, bunlar hakkında bilgi verip, bu teknolojilerin hayatımızda ne gibi değişiklikler yapacağı üzerine bir dijital öykü hazırlamaktır. Bu teknolojik gelişmeler şu konular altında araştırılabilir: şehirleşme, ulaşım, haberleşme, iletişim, nükleer enerji, gen teknolojisi, nano teknoloji ve uzay teknolojileri vb.

Teknolojik gelişmeler her ne kadar hayatımızı kolaylaştırırsa da bazı teknolojik gelişmeler sağlığımızı olumsuz etkileyebilmektedir. Örneğin, sanayileşmenin ve egzoz gazlarının neden olduğu hava kirliliği solunum sistemi hastalıklarına sebep olmaktadır. Teknolojik gelişmelerin bu tür olumsuz etkilerine karşı ne tür önlemler alınmalıdır? Tıp alanındaki ortaya çıkan buluş ve gelişmeler bulaşıcı ve salgın hastalıkların tedavisinde, doku ve organ naklinde ne gibi değişikliklere sebep olabilir? Bu konulara da öykünüzde yer vermelisiniz.

KAYNAKLAR:

Öncelikle sizden istenen kitap, dergi, gazete vb. yayınlarla birlikte internet kaynaklarını da kullanarak bu konudaki bilgilerinizi arttırmanızdır. Bu amaçla aşağıdaki bilgi kaynaklarını ya da bireysel olarak bulduğunuz başka kaynakları kullanarak araştırmaya ve öğrenmeye başlayınız.



Haydi, şimdi öğrenmeye başlayalım. Kolay gelsin.

Genel kaynaklar:

Arama motorları: [Google](#)

Video: [Youtube](#), [Google video](#)

Resim: [Google Görseller](#)

Aşağıdaki linklerde, teknolojik gelişmelerle bilgilere ulaşabilirsiniz.

<http://www.okutkan.com/tag/tip/>

<http://www.okutkan.com/2011/07/gps-nasil-calisir/>

<http://www.okutkan.com/2011/04/cerrahi-robotlar/>

<http://www.teknoalem.org/nano-teknolojinin-tip-alaninda-yararlari-ve-insan-sagligina-etkileri.html>

http://www.bbc.co.uk/turkce/multimedya/2011/05/110519_vid_bionic_reconstruction.shtml

http://www.bbc.co.uk/turkce/haberler/2012/05/120507_magnetic_bacteria.shtml

http://www.bbc.co.uk/turkce/haberler/2012/04/120424_asteroid_mining.shtml

http://www.bbc.co.uk/turkce/haberler/2012/04/120419_blind_mice.shtml

http://www.bbc.co.uk/turkce/multimedya/2012/04/120409_flying_car.shtml

http://www.bbc.co.uk/turkce/haberler/2012/04/120405_printedrobots.shtml

<http://www.slideshare.net/HabipTaylan/nano-teknoloji-ve-tip-uygulamalar>

<http://www.slideshare.net/HabipTaylan/kanser-tedavisinde-nano-10683103>

<http://www.slideshare.net/HabipTaylan/savunma-sanayisinde-nano-teknoloji>

<http://www.slideshare.net/HabipTaylan/otomotiv-sektrnde-nanoteknolojihseyin-onur>

<http://www.slideshare.net/muratsena/hibrid-otobus>
<http://www.gnoxis.com/robot-bir-bedende-yasam-mumkun-mu-47669.html>
http://www.Youtube.com/watch?v=Qw7_UTk0d6Y&feature=player_embedded#!
<http://www.Youtube.com/watch?v=oWIFbQK9kd0>
http://www.Youtube.com/watch?v=oMREA_XLQ1A
<http://www.Youtube.com/watch?v=zul8ACjZl18&feature=related>
<http://www.Youtube.com/watch?v=f7Vuz05KjHw>
<http://www.Youtube.com/watch?v=sLDJ0Iq3ApM>
<http://www.Youtube.com/watch?v=uN71LmTIZCc>
<http://www.Youtube.com/watch?v=8y9D88dcOGw>
<http://www.Youtube.com/watch?v=gOpqiMyFXXE>

SÜREÇ:

Bir önceki aşamada, gelecek hayatımızda sıkça yer edinecek bazı teknolojileri öğrendiniz. Şimdi sıra gelecekte hayatımıza girecek olan yeni teknolojileri araştırarak, bunlar hakkında bilgi verip, bu teknolojilerin hayatımızda ne gibi



değişiklikler yapacağı üzerine bir dijital öykü hazırlamaya geldi. Öykünüzü hazırlamanız için 2 hafta süreniz var. Aşağıdaki adımları takip ederek dijital öykünüzü oluşturabilirsiniz.

Öykünüzü yazın ve son şeklini verin: Artık sıra sizde, öğrendiğiniz bilgileri kullanarak kendi bakış açınıza göre bir öykü yazınız. Yazacağınız öykü en az 500 kelime olmalıdır. Unutmayın her öykünün giriş, gelişme ve sonuç bölümü vardır. Öykünüzü, arkadaşlarınıza ya da ailenize sesli olarak okuyabilir ve onların önerilerine göre öykü metninizi düzenleyebilirsiniz.

Öykünüzü siteye ekleyin: (Deney 1 Grubu) Yazdığınız öyküyü web sitesinde Web Maceralarında “Gelecekteki Yaşam...” isimli macerada e-Öykü Metinleri bölümüne ekleyiniz. Arkadaşlarınızın eklediği öykü metinlerini okuyarak yorum ve önerilerinizi ekleyiniz.

Öykünüz ile ilgili resim, video vb. görselleri araştırın: Öykünüzü yazdıysanız artık, öykünüze uygun resim, video, şekil, animasyon vb. görselleri araştırıp bilgisayarınıza kaydedebilirsiniz. Bu araştırmayı yaparken internetten arama

yapabileceğiniz gibi fotoğraf makinanızdan, tarayıcınızdan görseller oluşturup bilgisayarınıza yükleyebilirsiniz.

Öykü akış şeması oluşturarak öykünüzü planlayın: Öykünüzü istediğiniz gibi anlatmak sizin elinizde, bunun için bir **akış şeması** hazırlayıp farklı planlamalarla öykünüzü tasarlayıp video dijital öykü haline getirebilirsiniz. Bu sayede öykü metninde hangi cümlenin ya da paragrafın hangi resim ya da videolarla eşleşeceğini önceden belirleyebilirsiniz. Bu size dijital öykünüzü oluştururken kolaylık sağlayacaktır.

Öykünüzün çıktısını alın: (Deney 2 Grubu) Yazdığımız öyküyü Word dosyası halinde Flash belleğinize kaydediniz ve derse çıktısını alarak geliniz.

Öykünüzü oluşturmaya başlayın: (Deney 1 Grubu) Öykünüzü yazdınız ve öykünüze uygun görselleri topladınız, artık web sayfamızdaki çevrimiçi video editörlerini kullanarak e-Öykünüzü oluşturmaya başlayabilirsiniz. Macerayı e-Öyküle linkine tıklayarak basit veya gelişmiş editörlerden birini seçerek çalıştırınız. Görsellerinizi editöre yükledikten sonra öykünüzün akışına göre sıralayınız.

(Deney 2 Grubu) Öykünüzü yazdınız ve öykünüze uygun görselleri topladınız, artık dijital öyküleme programlarını (PhotoSory, Movie Maker vb.) kullanarak dijital öykünüzü oluşturmaya başlayabilirsiniz. Görsellerinizi seçtiğiniz programa yükledikten sonra öykünüzün akışına göre sıralayınız.

Seslendirme, yazı ve geçiş efektleri ekleyin: Öykünüzün tamamını ya da her görseli ayrı ayrı seslendirebilirsiniz. Görsellerinize öykünüze uygun olarak yazı ve ya başlıklar ekleyebilirsiniz. Ayrıca görseller arasına geçiş efektleri ekleyerek öykünüzü daha hareketli ve ilgi çekici hale getirebilirsiniz.

Arka plan müziği ekleyin: Öykünüzdeki duyguya uygun olarak arka plan müziği ekleyebilirsiniz. Ancak burada dikkat etmeniz gereken arka plan müziğinin seslendirmelerinizi bastırmamasıdır.

Öykünüzü oluşturun/yayınlayın: Tebrikler, tüm işlemleri başarıyla yaptınız artık videonuzu oluşturabilirsiniz/yayınlayabilirsiniz.

DEĞERLENDİRME:

Dijital öykünüzü hazırladığınıza göre artık değerlendirmesini yapabiliriz.

(Deney 1 Grubu) e-Öyküleme web sitesinde e-öykülerinizi değerlendirmede kullanabileceğiniz bir dereceli puanlama anahtarı (rubrik) verilmiştir. İlk olarak bu rubrikte yer alan 10 adet kritere göre

öykünüzü değerlendirebilirsiniz. Yaptığımız değerlendirme sonucunda eğer öykünüzü yeterli bulmadıysanız bu kriterleri dikkate alarak öykünüzü tekrar düzenleyebilirsiniz. Eğer öykünüzü yayınlamak için yeterli gördüyseniz öykünüzü yayınlayınız. Artık arkadaşlarınızın öykünüzü izlemesini, öykünüze puan vermesini ve yorum yazmasını bekleyebilirsiniz. Arkadaşlarınızın puanlarına göre sizin öykünüz haftanın en iyi öyküsü seçilebilir. Ya da en çok sizin öykünüz izlenebilir. Bu arada sizde arkadaşlarınızın öykülerini izleyerek puan verip yorumlarınızı yazabilirsiniz. Etkinliğimizin son haftasında bir araya geldiğimiz ders saatinde de başarılı e-öykülerden seçtiklerimizi izleyip üzerinde tartışacağız. Bu öykü sizin öykünüzde olabilir☺

(Deney 2 Grubu) Sizlere seminer sonunda verilen kitapçıkta dijital öykülerinizi değerlendirmede kullanabileceğiniz bir dereceli puanlama anahtarı (rubrik) verilmiştir. İlk olarak bu rubrikte yer alan 10 adet kritere göre öykünüzü değerlendirebilirsiniz. Yaptığımız değerlendirme sonucunda eğer öykünüzü yeterli bulmadıysanız bu kriterleri dikkate alarak öykünüzü tekrar düzenleyebilirsiniz. Ayrıca arkadaşlarınıza izleterek onlardan öykünüzle ilgili yorumlarını alabilirsiniz. Etkinliğimizin son haftasında bir araya geldiğimiz ders saatinde sizin ve arkadaşlarımızın dijital öyküleri izleyip üzerinde tartışacağız ve haftanın en iyi öyküsünü seçeceğiz. Bu öykü sizin öykünüzde olabilir☺

SONUÇ:

Sevgili Arkadaşlar, bu etkinliği tamamlayarak gelecekte yeni teknolojilerin hayatımızda yapacağı değişiklikleri öğrendiniz. Sizleri tebrik ederim. Son etkinliğimizi de tamamladık, çok güzel dijital öyküler hazırladınız sizleri tebrik ederim. Altıncı sınıf öğrencisi olarak hepiniz isterseniz iyi şeyler yapılabileceğinizi gösterdiniz.



EK 17. Dijital Öyküleme Etkinlikleri Uygulama Takvimi







Uygulama Çarşamba günü öğleden sonra Deney 1 grubunda 7. saat, Deney 2 grubunda ise 8. saatte gerçekleştirilmiştir. Pazartesi ve Çarşamba günleri öğle arasında bilgisayar laboratuvarı öğrencilerin kullanımına açılmıştır.

ÖT: Ön-testler, **S:** Seminer, **E:** Etkinlik, **ST:** Son-testler, **G:** Görüşme





Şubat 2012

Pzt	Sal	Çar	Per	Cum	Cmt	Paz	Notlar:
		1	2	3	4	5	Ara Tatil
6	7 ÖT	8 ÖT	9	10	11	12	Akademik Başarı testi Salı günü, diğer ölçekler ise Çarşamba günü aynı anda ön-test olarak uygulanmıştır.
13 S	14 S	15 S	16 S	17 E	18	19	Deney 1 ve Deney 2 gruplarına dijital öyküleme semineri verildi. Seminer sonunda "Benim Dünyam" isimli alıştırma etkinliği verildi.
20	21	22 	23	24	25	26	Öğrenciler "Benim Dünyam" isimli etkinlik için öykü metni hazırladılar. Hazırlanan öyküler sınıfta incelendi ve düzeltildi.
27	28	29 					"Benim Dünyam" isimli etkinlik için hazırlanan öyküler izlendi ve üzerinde tartışıldı.





Mart 2012

Pzt	Sal	Çar	Per	Cum	Cmt	Paz	Notlar:
			1 E ₁	2	3	4	"Benim Ülkem: Türkiye" isimli ilk uygulama etkinliği verildi.
5	6	7 	8	9	10	11	Öğrenciler "Benim Ülkem: Türkiye" isimli etkinlik için öykü metni hazırladılar. Hazırlanan öyküler sınıfta incelendi ve düzeltildi.
12	13	14 	15	16	17	18	Yapılan öyküler izlendi ve üzerinde tartışıldı.
19	20	21 	22 E ₂	23	24	25	Dijital öyküleme etkinliği tamamlandı. "Dünya Alarm Veriyor!" isimli ikinci etkinlik verildi.
26	27	28 	29	30	31	1	Öğrenciler "Dünya Alarm Veriyor!" isimli etkinlik için öykü metni hazırladılar. Hazırlanan öyküler sınıfta incelendi ve düzeltildi.

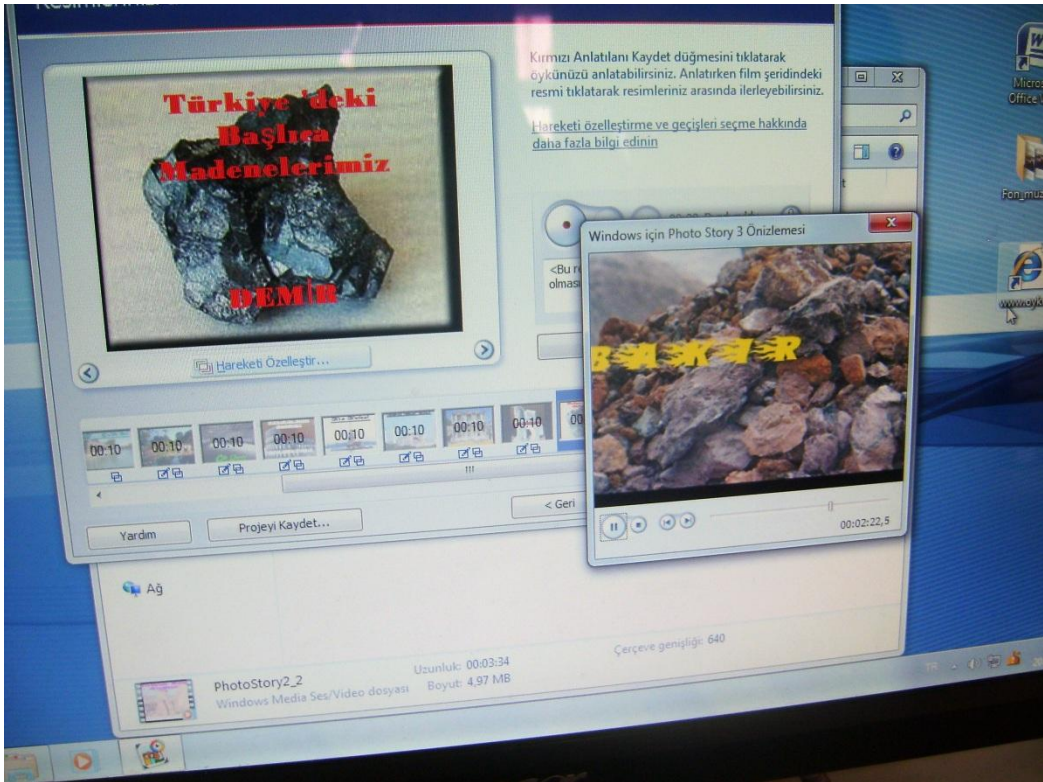
Nisan 2012

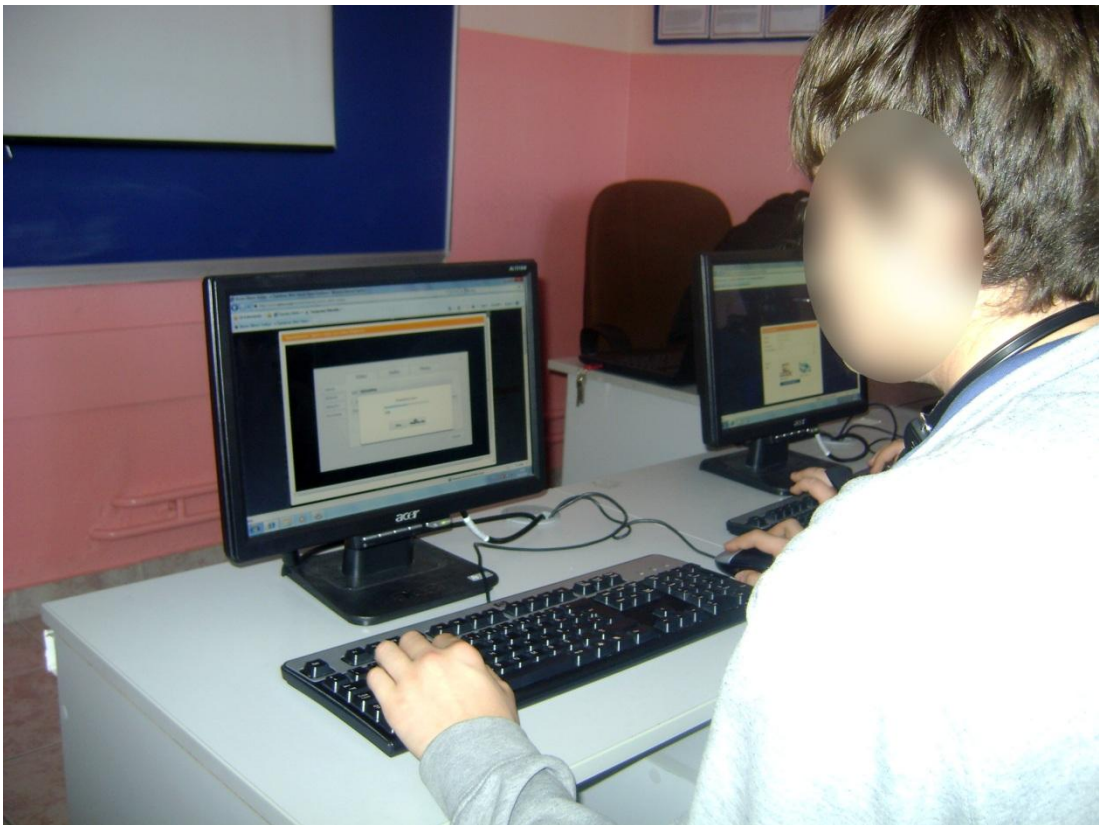
Pzt	Sal	Çar	Per	Cum	Cmt	Paz	Notlar:
2	3	4 	5 E ₃	6	7	8	Yapılan öyküler izlendi ve üzerinde tartışıldı. “Dünyada Türkiye...” isimli üçüncü etkinlik verildi.
9	10	11 	12	13	14	15	Öğrenciler “Dünyada Türkiye...” isimli etkinlik için öykü metni hazırladılar. Hazırlanan öyküler sınıfta incelendi ve düzeltildi.
16	17	18 	19	20	21	22	Yapılan öyküler izlendi ve üzerinde tartışıldı.
23	24	25 	26 E ₄	27	28	29	Dijital öyküleme etkinliği tamamlandı. “Demokrasinin serüveni” isimli dördüncü etkinlik verildi.
30							

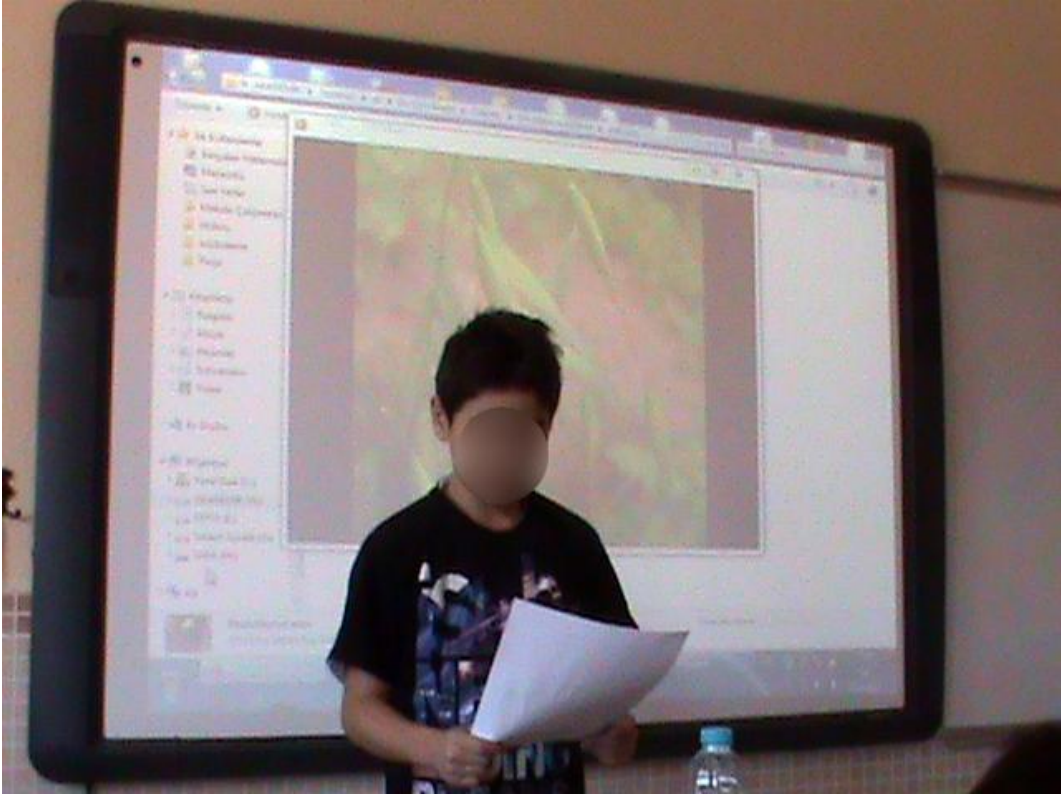
Mayıs 2012

Pzt	Sal	Çar	Per	Cum	Cm	Paz	Notlar:
30	1	2 	3	4	5	6	Öğrenciler “Demokrasinin serüveni” isimli etkinlik için öykü metni hazırladılar. Hazırlanan öyküler sınıfta incelendi ve düzeltildi.
7	8	9 	10 E ₅	11	12	13	Yapılan öyküler izlendi ve üzerinde tartışıldı. “Gelecekteki Yaşam...” isimli beşinci etkinlik verildi.
14	15	16 	17	18	19	20	Öğrenciler “Gelecekteki Yaşam...” isimli etkinlik için öykü metni hazırladılar. Hazırlanan öyküler sınıfta incelendi ve düzeltildi.
21	22	23 	24	25	26	27	Yapılan öyküler izlendi ve üzerinde tartışıldı.
28 ST	29 ST	30 G	31 G	1 G	2	3	28 Mayıs Pazartesi günü tüm gruplara akademik başarı testi uygulandı. 29 Mayıs Salı günü tüm gruplara ölçekler uygulandı. 30 Mayıs – 6 Haziran tarihleri arasında görüşmeler gerçekleştirildi.
4 G	5 G	6 G	7	8			Uygulama süreci sona erdi.

EK 18. Öğrencilere Verilen Seminerden Görüntüler

EK 19. Pazartesi-Çarşamba BT Sınıfı Serbest Çalışma Örnek Görüntüleri



EK 20. Sınıfta Öykü Okuyan Bir Öğrenci

EK 21. Dijital Öykü Akış Şeması

Her kutu dijital öykünüzün her bir slaytının nasıl olması gerektiğini gösterir. Her slaytın neler içereceğini mümkün olduğu kadar belirlemeye çalışınız. Planlamanızı iyi yaparsanız dijital öykünüzü kolayca oluşturabilirsiniz. Aşağıdaki kutuları öykünüzdeki slayt sayısını göz önünde bulundurarak çoğaltabilirsiniz. İyi Çalışmalar.

Slayt 1	Seslendireceğiniz öykü bölümü:	Görseller:
	Müzik (fon müziği, ses efektleri):	
	Tasarım:	

Geçiş Efekt:

Slayt 2	Seslendireceğiniz öykü bölümü:	Görseller:
	Müzik (fon müziği, ses efektleri):	
	Tasarım:	

Geçiş Efekt:

Slayt 3	Seslendireceğiniz öykü bölümü:	Görseller:
	Müzik (fon müziği, ses efektleri):	
	Tasarım:	

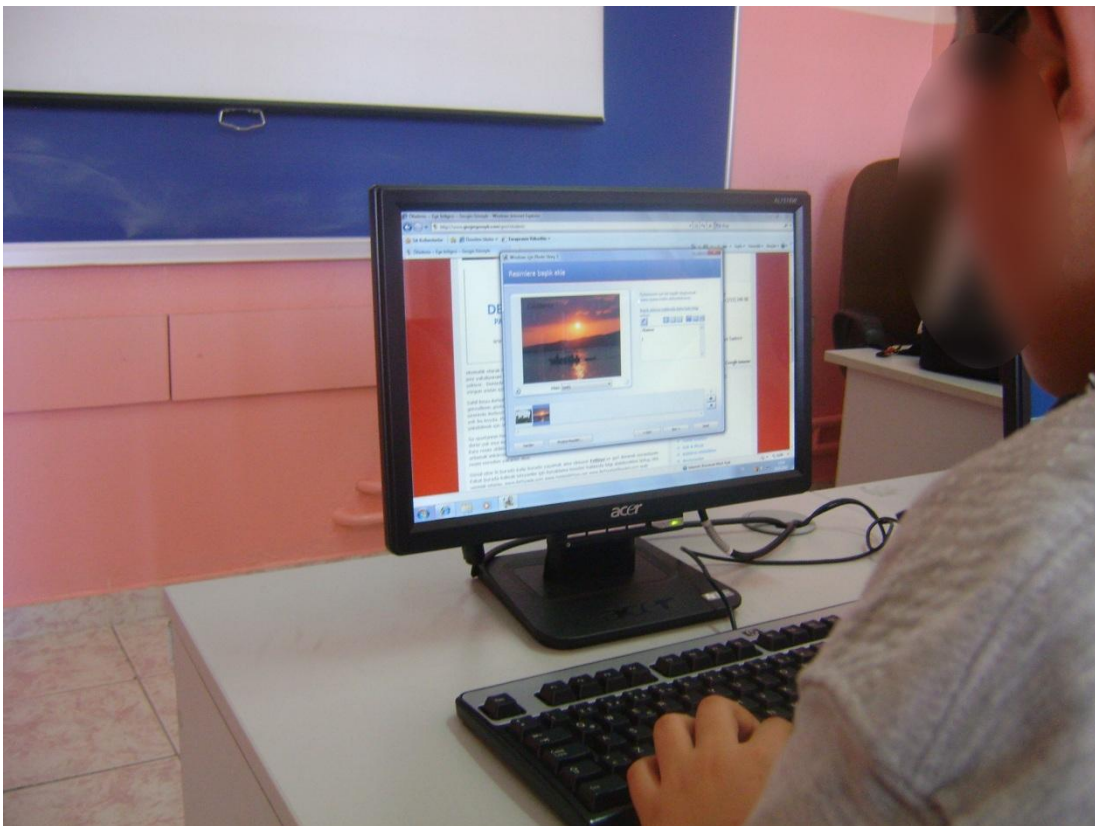
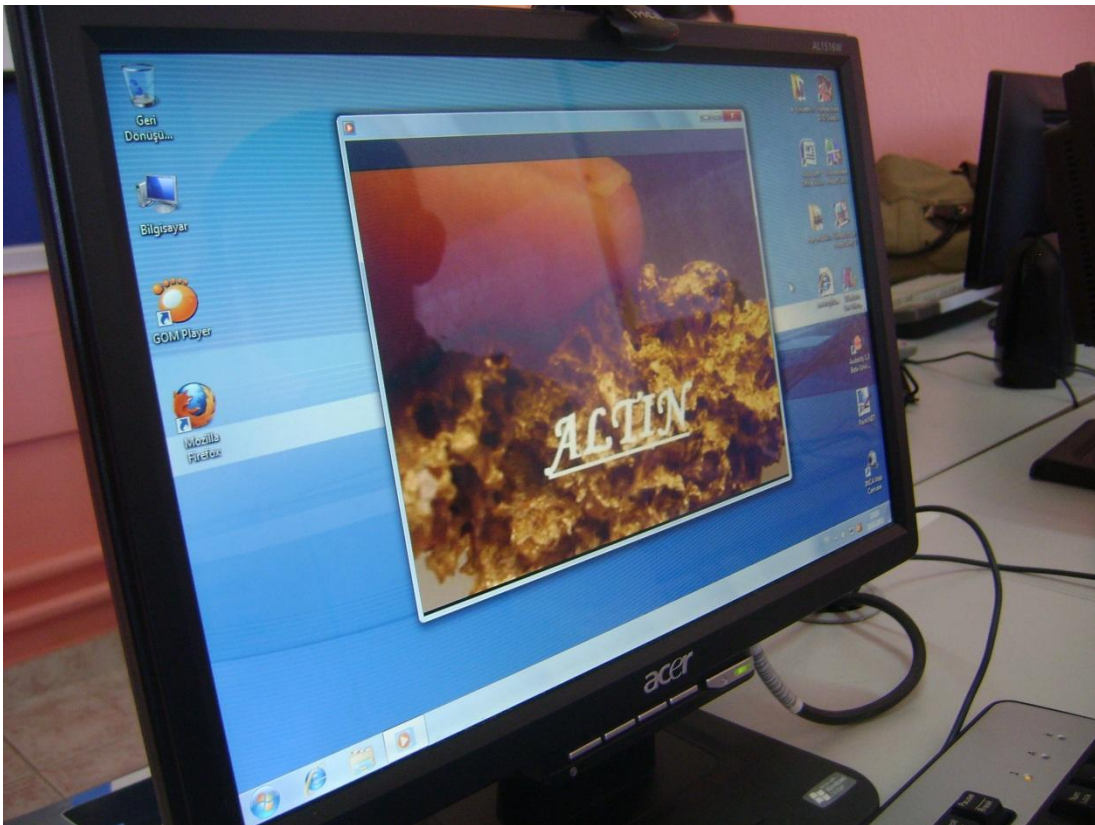
Geçiş Efekt:

EK 22. Deney1 Grubu Uygulama Dersi Görüntüleri






EK 23. Deney2 Grubu Uygulama Dersi Görüntüleri







T. C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü
Özgeçmiş

Adı Soyadı:	Veysel DEMİRER	İmza:	
Doğum Yeri:	Dursunbey / Balıkesir		
Doğum Tarihi:	25.06.1985		
Medeni Durumu:	Evli ve 1 kız çocuğu babası		
Öğrenim Durumu			
Derece	Okulun Adı / Program	Yer	Yıl
İlköğretim	Ali Hikmet Paşa İlkokulu	Balıkesir	1996
Ortaöğretim	M. Kemal Atatürk İlköğretim Okulu	Balıkesir	1999
Lise	Fatma-Emin Kutvar Anadolu Lisesi	Balıkesir	2003
Lisans	Selçuk Üniversitesi Eğitim Fakültesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi	Konya	2007
Yüksek Lisans	Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Eğitim Programı ve Öğretimi	Konya	2009
Becerileri:	Bilgisayar programcılığı ve Web Programcılığı konularında uzmanlık sahibidir. Ayrıca iyi derecede Flash ve Photoshop programlarını kullanabilmektedir.		
İlgi Alanları:	Eğitim Bilimleri, Eğitim Teknolojileri, Çokluortam Öğrenme, Karma Öğrenme, Web 2.0 ve Sosyal Ağlar, Eğitsel Web Uygulamaları, Dijital Öyküleme, İnternet Bağımlılığı		
İş Deneyimi:	Eylül 2007-Şubat 2008 tarihleri arasında MEB’da kadrolu olarak Bilgisayar Formatör Öğretmeni olarak görev yapmıştır. Şubat 2008 tarihinden itibaren ise Selçuk Üniversitesi’nde Araştırma görevlisi olarak görev yapmaktadır.		
Aldığı Ödüller:	Teşekkür Belgesi. Konya Valisi Sayın Aydın Nezih DOĞAN tarafından gerçekleştirdiğimiz “Konya’daki ilk ve ortaöğretim okullarının kütüphanelerini destekleme projesi” ve “Konya İli İlköğretim ve Lise Öğrencilerinin Kitap Okuma Alışkanlıkları Raporu” dolayısıyla teşekkür belgesi, 2010		

Hakkımda bilgi almak için önerebileceğim şahıslar:	Doç. Dr. İsmail ŞAHİN Prof. Dr. Ali Murat SÜN BÜL Prof. Dr. Ahmet SABAN
Tel:	+90(332) 323-8220 / 5626
E-posta:	veyseldemirer@gmail.com
Adres:	N.E. Üniversitesi, Ahmet Keleşođlu Eğitim Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü, Meram / KONYA