



The perspective of history pre-service teachers' towards the use of digital storytelling in educational environments

Tarih öğretmeni adaylarının öğretim ortamlarında dijital hikâye anlatımı etkinliğinin kullanımına yönelik görüşleri

Serçin Karataş¹
Şeyma Büşra Bozkurt²
Kevser Hava³

Abstract

Digital storytelling, telling a story with words, images and sounds to create a digital project, is a popular method among educators and researchers. Use of digital storytelling method in classrooms provides many advantages such as supporting 21st century skills for teachers. The purpose of this study is to investigate the history pre-service teachers' perspective about using of digital storytelling in educational environments. The study was designed qualitative method. Data are collected with semi-structured interview form. The eight pre-service teachers participated in the study that enrolled in History Education at Gazi University. Two coders construct two schemas from data, and then schemas were revised and determined three themes. These themes are (1) the definition of digital storytelling, (2) the benefits of digital storytelling, and (3) the difficulties in the process of creating digital stories. In conclusion, the participants state that digital storytelling has positive effects/contributions on enhancing students' motivation and creative thinking skills. In addition, all of the participants state that they

Özet

Teknolojinin ucuzlaması ve yaygınlaşmasıyla, dijital hikâye anlatımı her bireyin fırsat bulabileceği kolay bir etkinlik olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu durum, dijital hikâye anlatımı etkinliğinin eğitimciler ve araştırmacılar arasında popüler hale gelmesine olanak sağlamaktadır. Bu araştırmanın amacı, tarih öğretmeni adaylarının öğretim ortamlarında dijital hikâye anlatımı etkinliğinin kullanılmasına yönelik görüşlerinin araştırılmasıdır. Araştırmaya, Gazi Eğitim Fakültesi Tarih Eğitimi Anabilim Dalı 2.sınıfta okuyan 8 öğretmen adayı katılmıştır. Verilerin toplanmasında yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Verilerin analizi aşamasında iki kodlayıcı, verilerden iki ayrı şema oluşturmuş ve bu şemalar yeniden gözden geçirilerek üç ortak tema belirlenmiştir. Bu temalar (1) dijital hikâye anlatımının tanımı, (2) dijital hikâye anlatımının faydaları, (3) dijital hikâye oluşturma sürecinde yaşanan zorluklar şeklindedir. Araştırma sonunda öğretmen adayları, dijital hikâye anlatım etkinliğinin öğretim sürecinde kullanılmasının öğrenci katılımı, motivasyon ve yaratıcı düşünme becerisi açısından pek çok eğitsel avantajının olduğunu belirtmişlerdir.

¹ Assoc. Prof. Dr., Gazi University, Gazi Faculty of Education, Computer and Instructional Technologies Education, sercin@gazi.edu.tr

² Research Assistant, Gazi University, Gazi Faculty of Education, Computer and Instructional Technologies Education, busragulen@gazi.edu.tr

³ Research Assistant, Gazi University, Gazi Faculty of Education, Computer and Instructional Technologies Education, kevserhava@gmail.com

will use digital storytelling activities in educational environments when they are in-service.

Buna ek olarak bütün katılımcılar, bu etkinliği görev yapacakları sınıf ortamlarında kullanacaklarını ifade etmişlerdir.

Keywords: Digitalstorytelling, technology integration, history education, pre-service teachers.

Anahtar kelimeler: Dijital hikâye anlatımı etkinliği, teknoloji entegrasyonu, tarih eğitimi, öğretmen adayları.

[\(Extended English abstract is at the end of this document\)](#)

1. Giriş

Günümüzde teknolojik araçların yaşamın her alanında kullanılması, eğitim ortamlarında teknoloji kullanımını kaçınılmaz hale getirmiştir. Özellikle değişen toplumsal ihtiyaçların karşılanmasında bireylerden eleştirel düşünme, problem çözme, inisiyatif alma gibi üst düzey düşünme becerilerinin yanında dijital okur-yazarlık, iletişim ve işbirliği gibi becerilere de sahip olmaları beklenmektedir (Finegold ve Notabartolo, 2010; Ahonen ve Kinnunen, 2014). Dolayısıyla bireylerin bu becerileri kazanmasına yönelik karmaşık, gerçekçi ve işbirliği içinde çalışmalarına imkân sağlayan öğretim yöntemlerinin kullanılması önem teşkil etmektedir. Ancak bu yöntemlerin kalabalık sınıflarda uygulanması zor ve maliyetli bir durumdur. Bu kapsamda, sosyal alanlarda sıklıkla kullanılan dijital hikâye anlatımı etkinliği, etkili öğrenme ortamlarında işbirliğini ve üretimi destekleyici, düşük maliyetli, bilgi teknolojileriyle bütünleşmiş bir öğretim yöntemi olarak karşımıza çıkmaktadır (Sadik, 2008).

Teknolojik gelişmelerin yaşanmasıyla birlikte ortaya çıkan dijital hikâye anlatımı, geliştirilen bir senaryo metnine ses, görsel, müzik gibi çoklu ortam öğelerinin eklenerek görsel bir hikâye oluşturma sürecidir (Banaszewski, 2005). Dijital hikâye anlatımının özünde, kullanıcılar ilgilendikleri bir konu belirleme, belirledikleri konu hakkında araştırma yapma, senaryo yazma ve sonuçta bir hikâye oluşturma gibi yaratıcı bir süreçten geçerler (Robin, 2008). Geliştirilen hikâyeler, sonrasında ses, video, müzik gibi çoklu ortam unsurlarıyla birleştirilip, dijital bir formata dönüştürülmektedir. Dijital hikâye anlatımının esneklik, etkileşim ve evrensellik olmak üzere üç temel karakteristik özelliği vardır (Xu, Park ve Baek, 2011). Esneklik, dijital hikâyelerin geleneksel hikâyeler gibi doğrusal bir yapıda olmak zorunda olmadığını ifade eder. Etkileşim, kullanıcıların çoklu ortam unsurlarını kullanarak kendi hikâyelerini oluşturabilmesidir. Evrensellik ise, herkesin basit arayüzlü programlar kullanarak çok kolay bir şekilde kendi hikâyelerinin geliştiricisi konumunda olabilmesidir.

Dijital hikâye anlatımı; öğrencilerin öğrenme sürecinde öğretmenlere göre daha fazla aktif rol almasını sağlayarak öğrenci merkezli öğretimi desteklemektedir (Xu, Park ve Baek, 2011). Bu kapsamda dijital hikâye anlatımı teknik ve pedagojik amaçların gerçekleştirilmesini kolaylaştırmaktadır. Pedagojik amaçlar arasında; bilgi okuryazarlığı, eleştirel düşünme, problem çözme becerilerinin kazandırılması, öğretmen ve öğrenci katılımı yer alırken; teknik amaçlar arasında bilgisayar, kamera, ses kayıt araçları ve dijital video yazılımlarının kullanılması yer almaktadır (Robin, 2008). Dolayısıyla dijital hikâye anlatımı, bu amaçların gerçekleştirilmesinde kullanılabilir.

Dijital hikâye anlatımı; öğrencilere yaratıcı düşünme ve dijital okur-yazarlık becerisi kazandırma, öğrencilerin motivasyonlarını ve akademik başarılarını arttırma açısından önemli fırsatlar sunmaktadır. Dijital hikâye anlatımının eğitsel çıktılara etkisini inceleyen araştırmalar, bu etkinliğin öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerini, hayal gücünü ve motivasyonlarını arttırdığını göstermektedir (Duveskog, Tedre, Sedano ve Sutinen, 2012; Wang, He ve Dou, 2013). Dijital hikâye anlatımı, sınıf ortamındaki uygulamalarda çeşitlilik sağlaması, öğrenme deneyimini

kişiselleştirmesi, karmaşık konuların açıklanmasına yardımcı olması, kolay ve masrafsız öğrenme ortamlarının oluşturulmasına imkân sağlaması gibi avantajlar sunmaktadır (Yang ve Wu, 2012; Suwardy, Pan ve Seow, 2013). Ayrıca dijital hikâye anlatımı; öğrencilerin öğrenme sürecinde öğretmenlere göre daha fazla aktif rol almasını sağlayarak öğrenci merkezli öğretimi desteklemektedir (Xu, Park ve Baek, 2011). Bu nedenle dijital hikâye anlatımı etkinliğinin sınıf içi uygulamalarda daha geniş kullanım alanı bulması önem taşımaktadır.

Dijital hikâye anlatımıyla ilgili yapılan çalışmaların birçoğunda, bu yaklaşımın eğitim ortamlarında kullanılabilecek güçlü ve etkili bir araç olduğu belirtilmektedir. Öğretim ortamlarında teknoloji entegrasyonunu sağlamak amacıyla Doering, Beach ve O'Brien (2007) tarafından yapılan çalışmada, öğretmen adaylarının final projelerinde dijital hikâyeler geliştirmeleri istenmiştir. Etkinlik sonunda uygulanan ankette yer alan açık uçlu sorulara verilen cevaplar, öğretmen adaylarının sınıf ortamında dijital hikâye anlatımından hoşlandıklarını göstermiştir. Gyabak ve Godina (2011) tarafından Bhutan'da yapılan çalışmada ise, dijital uçurumu ortadan kaldırmak için dijital hikâye anlatımı etkinliğini kullanılmıştır. Çalışma sonuçları, dijital hikâye anlatımı etkinliğinin teknoloji entegrasyonu açısından etkili bir araç olabileceği göstermiştir. Öğrencilerin bilişim becerileri kazanmalarını sağlamak amacıyla yapılan bir başka çalışmada ise ortaokul öğrencileri tarafından geliştirilen dijital hikâyeler pedagojik ve teknik açıdan başarılı bulunmuştur (Sadık, 2008). Buna ek olarak Condy, Chigona, Gachago ve Ivala (2012) yaptıkları çalışma sonucunda dijital hikâye anlatımı sayesinde öğretmen adaylarının yeni bilişim becerileri kazandıklarını belirtmiştir.

2. Amaç

Tarih öğretiminde, öğrencilerin kendi öğrenmelerinden sorumlu olmalarını ve öğrenme sürecinde aktif olarak yer almalarını sağlayan yöntemler sınıf ortamında önem teşkil etmektedir (Güven, 2014). Çünkü öğretim ortamlarında kullanılan yöntemler, öğrencilerin derse karşı olumlu tutum geliştirmeleri açısından önemlidir (Ulusoy, 2009). Ancak Şengül ve Akça (2009) tarafından yapılan çalışmada, tarih dersinde öğrencilere yaratıcı düşünme, empati kurma gibi becerileri kazandıracak öğretim yöntemleri ve bu yöntemlerin uygulanabileceği ortamların yetersiz olduğu belirtilmiştir. Bu kapsamda; dijital hikâye anlatımı etkinliği özellikle teknoloji entegrasyonu açısından öğretim ortamlarında etkili bir öğrenme aracı olarak kullanılabilir. Bu araştırmanın amacı tarih öğretmen adaylarının öğretim ortamlarında dijital hikâye anlatımı etkinliğinin kullanılmasına yönelik görüşlerinin araştırılmasıdır.

3. Yöntem

Araştırma nitel yöntemlerden temel nitel araştırma yöntemi ile desenlenmiştir. Temel nitel araştırmalar, insanların yaşamlarını nasıl yorumladığı, kendi algı dünyalarını nasıl yapılandırdıkları ve deneyimlerini nasıl anlamlandırdığını inceler (Merriam, 2013). Bu araştırma yönteminin öncelikli amacı bu anlamların açığa çıkarılarak yorumlanmasıdır.

3.1. Çalışma Grubu

Nitel araştırmalarda örneklem sayısının seçiminde ölçüt olarak doygunluk ve aşırılık seviyesi esas alınmaktadır (Merriam, 2013). Dolayısıyla yapılan araştırma sürecinde yeni bir bilgi elde edilmediğinde araştırma son bulur. Ayrıca nitel araştırmalarda istatistiksel olarak genelleme yapılması söz konusu değildir (Glesne, 2013). Buna ek olarak, nitel araştırmalarda araştırılan konuyla ilgili derinlemesine bilgi edinilmesi asıl amaçtır. Araştırmanın örnekleme, amaçlı örnekleme yöntemlerinden kolay ulaşılabılır örnekleme kullanılarak yapılmıştır. Kolay ulaşılabılır durum örnekleme, araştırmacılara yakın ve erişilmesi kolay olan bir durumu belirleme şansı verdiği için seçilmiştir. Çalışmaya, Gazi Eğitim Fakültesi Tarih Eğitimi Anabilim Dalı2.sınıfta okuyan sekiz öğretmen adayı katılmıştır. Katılımcılar araştırma öncesinde dijital hikâye anlatım etkinliği hakkında bilgilendirilmiş ve gönüllülük esasına göre belirlenmiştir.

3.2. Veri Toplama Aracı

Araştırma verilerinin toplanmasında yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. İlgili alanyazın taranarak oluşturulan görüşme formu, öğretim teknolojileri alanında öğretim üyesi olarak çalışan iki konu alanı uzmanının görüşüne sunulmuştur. Görüşme formu demografik bilgiler ve dijital hikâye anlatımı etkinliğinin öğretim ortamlarında kullanılabilirliği olmak üzere iki temel bölümden oluşmaktadır. İkinci bölümde yer alan görüşme soruları şu şekildedir:

1. Dijital hikâye anlatımı etkinliğini nasıl tanımlıyorsunuz?
2. Dijital hikâye oluşturma sürecinde herhangi bir zorlukla karşılaştınız mı?
3. Dijital hikâye anlatımının öğretim sürecinde kullanılmasını nasıl değerlendirirsiniz?
4. Dijital hikâye anlatımını, öğretmen olarak görev yapacağınız sınıflarda kullanmayı düşünür müsünüz? Neden?
5. Dijital hikâye anlatımını eğitsel çıktılar yönünden ne şekilde değerlendiriyorsunuz?

Görüşmeler, araştırmacılardan ikisinin gözetiminde gerçekleştirilmiştir. Görüşme yapılmadan önce katılımcılardan görüşme sürecinde ses kayıt cihazının kullanımı için izin alınmıştır. Görüşmeler ses kayıt cihazı ile kayıt altına alınarak veri kaybının olmamasına dikkat edilmiştir.

3.3. Uygulama Süreci

Dijital hikâye anlatımı etkinliğinin gerçekleştirilmesi için Movie Maker, iMovie, Photostory gibi yazılımların yanında StoryboardThat, Animoto, Creaza gibi web tabanlı uygulamalar da kullanılmaktadır. Bu çalışmada diğer dijital hikâye geliştirme araçlarına göre StoryBoardThat aracı basit bir arayüze sahip olması ve hazır karakterler içermesi nedeniyle seçilmiştir. Bu araç, kullanıcılara 15 günlük deneme sürümü ve Türkçe arayüz sunmaktadır. StoryboardThat aracıyla oluşturulan dijital hikâyeler, Powerpoint dosya uzantısı ile kaydedilebilmektedir. Çalışmanın uygulama süreci iki hafta süresince toplamda 6 saat sürmüştür. Uygulamaya başlamadan önce katılımcılara 1 saat süre içerisinde dijital hikâye anlatımı etkinliğiyle ilgili bilgi verilmiş ve StoryboardThat web uygulaması tanıtılmıştır. Örnek uygulama konusunun belirlenmesinde, tarih eğitimi konu alanı uzman görüşüne başvurulmuş ve bu görüş doğrultusunda Büyük Akad Kralı Sargon'un hayatı kurgulanmıştır. Katılımcılara ortaöğretim Tarih dersi içeriğinde yer alan konu listesi ile StoryboardThat aracı kullanım kılavuzu dağıtılmıştır. Dağıtılan kullanım kılavuzunda katılımcıların resim, ses dosyası gibi içeriklere ücretsiz erişebilecekleri web sitesi adresleri de yer almıştır. İkinci uygulama saatinde katılımcılardan konu listesinden bir konu seçmeleri ve o konu çerçevesinde senaryo oluşturmaları istenmiştir. Araştırma sürecinin geri kalan dört saatinde ise katılımcılar, araştırmacılardan ikisinin gözetiminde dijital hikâyelerini oluşturmuşlardır. Bu süreçte katılımcıların karşılaştıkları teknik sorunlar, araştırmacılar tarafından giderilmiştir. Uygulama sonunda katılımcılar, geliştirdikleri dijital hikâyelerini araştırmacılarla paylaşmışlardır. Katılımcıların oluşturdukları dijital hikâyelere ait örnek ekran görüntüleri Şekil 1 ve Şekil 2'de verilmiştir.



Şekil 1. Harf İnkılâbını Anlatan Dijital Hikâye Ait Ekran Görüntüsü



Şekil 2. Roma Uygarlığını Anlatan Dijital Hikâye Ait Ekran Görüntüsü

3.4. Verilerin Analizi

Araştırmada elde edilen verilerin analizinde sürekli karşılaştırmalı analiz yöntemi kullanılmıştır. Nitel araştırmalarda güvenilirlik verilerin birden fazla araştırmacı tarafından oluşturulan kodların arasındaki kararlılık olarak belirtilmektedir (Creswell, 2013). Ses dosyası olarak kaydedilen görüşmeler yazılı metin haline getirilmiş, iki kodlayıcı tarafından ayrı olarak kodlar ve kategoriler oluşturulmuştur. Analiz sürecinde oluşturulan kodlar karşılaştırılmış; eşleşmeyen kodlar uygun kategoriler altına yerleştirilmiş veya elenmiştir. Bu doğrultuda ortak tema oluşturmada kodlayıcı güvenilirliği konusunda görüş birliğine varılmıştır. Kodlayıcılar arası güvenilirlik puanı görüş birliğine varılan kodlamaların, görüş birliğine varılan ve varılmayan kodlamaların toplamına oranı şeklinde hesaplanmıştır (Miles ve Huberman 1994). İki araştırmacı tarafından oluşturulan kategori ve kodlar yapılan eşleştirme sonunda karşılaştırılmış ve kodlayıcılar arası güvenilirlik puanı %75 olarak bulunmuştur. Araştırmacılar tarafından oluşturulan kodlar ve kategorilerin farklı zamanlarda tekrar gözden geçirilmesiyle iki araştırmacı arasındaki kodlayıcılar arası güvenilirlik puanı %86 olarak hesaplanmıştır. Görüşmelerden elde edilen veriler doğrultusunda her bir temanın içeriği özetlenmiştir. Görüşmelerden elde edilen ses dosyaları yazılı metin haline getirilirken, katılımcıların isimleri gizli tutulmuştur. Katılımcılar görüşme sırasına uygun olarak K1, K2, K3, K4, K5, K6, K7 ve K8 olarak belirlenmiştir.

4. Bulgular

Veri analizi sonunda, (1) dijital hikâye anlatımının tanımı, (2) dijital hikâye anlatımının faydaları ve (3) dijital hikâye oluşturma sürecinde yaşanan zorluklar olmak üzere üç tema belirlenmiştir.

İlk tema, katılımcıların dijital hikâye anlatım etkinliğini nasıl tanımladıkları ile ilgilidir. Katılımcıların büyük bir çoğunluğu dijital hikâye anlatımını hikâyenin görselleştirilerek sunulması şeklinde tanımlamışlardır. Bu konuda K1 *“Dijital hikâye anlatımını, bilgisayar üzerinde çeşitli görsel ve işitsel kaynaklar kullanarak, hikâyeyi sesli bir şekle getirmek ya da görsele dökmek olarak tanımlayabilirim.”* şeklinde görüş bildirmiştir. Ayrıca bazı katılımcılar dijital hikâye anlatımını karakterler belirleyerek senaryo yazımı ve tasarım yapma süreci olarak da tanımlamışlardır. K8 *“Dijital şekilde kendi hikâyeyi oluşturabiliyorsun. Ayrıca fotoğrafları sen buluyorsun. Diyaloglar yazıyorsun. Tasarımlar yapıyorsun, karakterleri belirliyorsun yöntem olarak işe yarar bir yöntem olduğunu düşünüyorum.”* şeklinde dijital hikâye anlatım etkinliğinin senaryo yazma aşamasıyla video ve sunulardan ayrıldığını belirtmiştir. Bunun yanı sıra K3 dijital hikâye anlatım etkinliğini *“Bazı sahnelerle, bazı karakterleri oluşturup onları bir ortamda eritiş herhangi tarihsel bir süreçle ilgili bilgi vermek.”* şeklinde tanımlayarak konuya farklı bir bakış açısı getirmiştir.

İkinci tema olan dijital hikâye anlatımının eğitim ortamlarına kullanılmasının faydaları; ilgi çekici olması, öğrenmeyi kolaylaştırması ve eğitsel çıktılar açısından ele alınmıştır. Dijital hikâye anlatımının faydaları ile ilgili olarak; öğretim sürecinde öğrencilerin konuya dikkatlerini çekebilecek bir etkinlik olması en fazla verilen cevaptır. Bu konuda K5 *“Hikâyelerin hem ses hem görsel içermesiyle, birçok yönden öğrencilerin dikkatini konuya çekebilir.”* şeklinde görüş belirtirken K4 *“Özellikle biz ilköğretim ve lise öğrencilerine ders vereceğimiz için daha çok bu seviyedeki öğrencilerin dikkatini çekeceğini düşünüyorum.”* şeklinde görüş belirtmiştir. Buna ek olarak K1 bu etkinliğin konu anlatımında öğretmene kolaylık sağlayacağını düşünmektedir. Ancak K6 bu etkinliğin öğretim sürecinde sıklıkla kullanılmasının dikkat dağıtıcı olabileceğini ifade etmiştir. Eğitsel çıktılar açısından ise katılımcılar dijital hikâye anlatım etkinliğinin öğretim ortamlarında kullanılmasının, konuların özet şeklinde verilmesi ve öğrenilen konuların kalıcı olması açısından faydalı olabileceğini düşünmektedirler. K5 bu konuda *“Öğrenciler senaryoyu kendileri yazdıkları ve kendileri yaptığı için konuyu unutmazlar. Kalıcılık sağlar.”* şeklinde görüş bildirmiştir. Buna ek olarak katılımcıların büyük bir çoğunluğu öğrencilere yaratıcı düşünme becerisi kazandırması açısından dijital hikâye anlatım etkinliğinin önemini vurgulamıştır. Çalışmada yer alan bütün katılımcılar dijital hikâye oluşturma etkinliğinden memnun kaldıklarını ve öğretmen olarak görev yapacakları okullarda kullanacaklarını belirtmişlerdir. K7 *“İleride bu yöntemi kullanacağımı düşünüyorum. Hatta şuanda derslerimde bile kullanabileceğimi düşünüyorum. Mesela üniversitede ders anlattığımızda bu programı kullanabiliriz. Daha aktif ve etkili olabileceğini düşünüyorum. Ben programı çok beğendim. Staja gittiğimde de öğretmen dersi bana bırakırsa kullanabilirim.”* şeklinde öğrenim sürecinde de bu yöntemi kullanabileceğini ifade etmiştir. Dijital hikâye oluşturma aracıyla (StoryboardThat) ilgili ise katılımcılar sistemde yer alan hazır ve farklı kültürlere ait karakterleri çok etkileyici bulduklarını ifade etmişlerdir. Bu konuda K4 *“Farklı kültürlerle hitap eden karakterin olması dikkatimi çekti.”* şeklinde görüş belirtmiştir. Dijital hikâye anlatım aracıyla, hikâyelere konuşma diyalogları eklenebilmesi katılımcıların bu etkinliğe ilgilerini çeken başka bir yön olmuştur. Ayrıca K7 *“Bu program daha çok sosyal alanlarda kullanılabilir. Tarih, edebiyat derslerinde kullanılabilir.”* şeklindeki görüşü ile dijital hikâye anlatım etkinliğinin sosyal alanlarda etkili olarak kullanılabileceğini ifade etmiştir.

Son tema olarak belirlenen dijital hikâye oluşturma sürecinde yaşanan zorluklar; senaryo yazımı ve dijital hikâye oluşturma aracı olmak üzere iki başlık altında toplanmaktadır. Katılımcıların bir kısmı senaryo yazımında zorlandıklarını ifade etmişlerdir. K8 bu konuda *“Öncelikle vereceğim bilgilerde biraz zorlandım yani senaryoyu oluştururken.”* şeklinde görüş belirtmiştir. Katılımcıların büyük bir çoğunluğu ise dijital hikâye oluşturma aracıyla ilgili zorluk yaşadıklarını belirtmişlerdir. Sistemle ilgili yaşanan sıkıntıların büyük bir çoğunluğu sistemde “kare sayısının az olması” ve “Türk kültürü ile karakterlerin olmaması” üzerinde yoğunlaşmaktadır. Bu konuda K5 *“Kare sayısı ile ilgili problemler yaşadım. Kare sayısı ekleme limiti çok az.”* şeklinde görüş belirtirken K2 *“Sistem yabancı bir program olduğu*

için kendi kültürümüzle karakterleri bulamadım. Osmanlı tarihi veya Cumhuriyetle ilgili karakterleri bulmakta zorluk yaşadım. Sistemde yer alan karakterler daha çok Batı kültürüyle ilgili.” şeklinde görüş bildirmiştir. Buna ek olarak K1 ve K5 karakterleri sesli olarak konuşturamadıkları ve bu durumu eksiklik olarak gördüklerini ifade etmişlerdir. Ayrıca StoryboardThat aracının ücretsiz sürümünün yalnızca on beş gün olması nedeniyle K3 ve K6 zorluk yaşadıklarını ve sisteme tekrar üye olmak zorunda kaldıklarını ifade etmişlerdir.

5. Tartışma ve Sonuç

Araştırmadan elde edilen veriler sonunda, sınıf ortamında dijital hikâye anlatımı etkinliğinin kullanılmasının olumlu yönleri ve bu süreçte yaşanabilecek zorluklar ortaya konulmuştur. Araştırmada yer alan öğretmen adayları bu etkinlikten memnun kaldıklarını ve bu etkinliği görev yapacaklarını okullarda kullanacaklarını belirtmişlerdir. Doering, Beach ve O'Brien (2007) yaptıkları araştırma sonunda öğretmen adaylarının sınıf ortamında kendi öğrencilerinin de dijital hikâye anlatımı etkinliğini kullanmaları konusunda istekli olduklarını belirtmişlerdir. Benzer şekilde Sadık (2008) tarafından teknoloji entegrasyonu kapsamında dijital hikâye anlatımı etkinliğinin kullanılması ile ilgili yapılan çalışmada, öğretmenlerin dijital hikâye anlatımını sınıf ortamında sıklıkla kullanmak istedikleri belirtilmiştir.

Öğretmen adaylarının büyük bir çoğunluğu bu etkinliğin sınıf ortamında öğrencilerin motivasyonunu ve yaratıcı düşünme becerisini arttıracaklarını düşünmektedir. Dijital hikâye anlatımı etkinliğinin eğitsel çıktılar üzerindeki etkisini araştıran çalışmalarda; öğrenci motivasyonu ve akademik başarı üzerinde olumlu etkileri olduğu görülmektedir (Hung, Hwang ve Huang, 2012; Yang ve Wu, 2012). Doğan ve Robin (2008) yaptıkları çalışmada, dijital hikâye anlatımı etkinliğinin öğrenciler üzerindeki etkileri ve öğretmenlerin uygulama sürecinde karşılaştıkları sorunları araştırmışlardır. Araştırma sonucunda öğrencilerin katılımlarının ve motivasyonlarının arttığı belirtilmiştir. Buna ek olarak Duveskog, Tedre ve Sedano ve Sutinen (2012) çalışmalarında dijital hikâye anlatımının öğrencilerin motivasyonlarını, yaratıcılığını ve hayal gücünü artırması açısından geleneksel yöntemlere kıyasla birçok avantaj sunduğunu belirtmişlerdir.

Çalışmada öğretmen adayları, dijital hikâye anlatım etkinliğinin öğretim ortamlarında kullanılmasının konuların özet şeklinde verilmesi ve öğrenilen konuların kalıcı olması açısından faydalı olabileceğini düşünmektedirler. Yüksel, Robin ve McNeil (2011) çalışmalarında dijital hikâye anlatımı etkinliğinin yazma, sunum ve araştırma becerileri ve teknik beceriler ile akademik performansı artırarak konunun daha kolay anlaşılmasını ve kalıcı öğrenmeyi desteklediğini belirtmişlerdir. Ancak dijital hikâye anlatımının eğitsel açıdan faydaları yanında bu etkinliğin sürekli olarak öğretim ortamlarında kullanılmasının dikkat dağıtıcı olabileceği de belirtilmiştir. Bu duruma çözüm olarak öğretmenin süreci etkili olarak planlamasını ifade etmişlerdir.

Araştırma kapsamında, dijital hikâye oluşturma sürecinde yaşanan zorluklar araştırılmış ve bu zorlukların çoğunlukla sistemle ilgili olduğu görülmüştür. Öğretmen adaylarının süreçte teknik sorunlarla karşılaşmaları dijital hikâye anlatımı için uygun araç seçimini öne çıkarmıştır. Bu durum, kullanılması planlanan dijital hikâye oluşturma aracının gelişmiş arayüz, ses ekleme, kare sayısı, ücretsiz olması ve ayrıca öğrenci düzeyi, konu alanı gibi özellikler açısından araç seçimini önemli kılmaktadır. Yapılan araştırmalar öğretmenlerin dijital hikâye anlatımı etkinliğini öğretim sürecinde kullanırken teknik desteğe ihtiyaç duyduklarını göstermiştir (Doğan, 2010). Ayrıca tarih gibi kültür kavramının ön plana çıktığı bir derste dijital hikâye oluşturma aracında bütün kültürlerle ait karakterlerinin bulunmaması önemli bir sorundur. Bu nedenle bu etkinliği sınıflarında kullanacak öğretmenler, dijital hikâye oluşturma aracı seçerken bu özelliklere dikkat etmelidir. Ayrıca bazı katılımcılar senaryo oluşturulması sürecinde sorunlar yaşamışlardır. Benzer şekilde Yüksel, Robin ve McNeil (2011) yaptıkları çalışmada, bazı öğretmenlerin teknik destekten ziyade dijital hikâyenin oluşturulması ve süreçte kullanımı ile ilgili eğitime ihtiyaç duyduklarını belirtmişlerdir.

Öğretmenlerin teknolojik araçları öğretim sürecinde kullanmaları, sürecin etkililiği ve verimliliği açısından önem teşkil etmektedir. Bu kapsamda dijital hikâye anlatımı etkinliği etkili bir

araç olarak kullanılmaktadır (Gyabak ve Godina, 2011; Reyes, Ponce ve Pastor, 2012). Dolayısıyla öğretmen adaylarında bu etkinlik ile ilgili farkındalık oluşturulması ve görüşlerinin araştırılması önemlidir. Dijital hikâye anlatımı ile ilgili ileride yapılacak çalışmalarda, öğretmen adaylarının dijital hikâye anlatımının öğretim sürecinde etkili kullanımı ile ilgili daha fazla katılımcının yer aldığı ve farklı konu alanları ile ilgili araştırmalar yapılabilir. Ayrıca bu süreçte öğretmen adaylarının karşılaştıkları sorunlara çözüm bulma yöntemleri araştırılabilir.

6. Kaynakça

- Ahonen, A. K., & Kinnunen, P. (2014). How do students value the importance of twenty-first century skills?. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 1-18. doi:10.1080/00313831.2014.904423
- Banaszewski, T. M. (2005). *Digitalstorytelling: Supporting digital literacy in grades 4–12*. Master of Science, Georgia Institute of Technology.
- Condy, J., Chigona, A., Gachago, D., & Ivala, E. (2012). Pre-service students' perceptions and experiences of digital storytelling in diverse classrooms. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 11(3), 278-285.
- Creswell, J. W. (2013). *Nitel araştırma yöntemleri: Beş yaklaşıma göre nitel araştırma ve araştırma deseni*. Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Doering, A., Beach, R., & O'Brien, D. (2007). Infusing multi modal tools and digital literacies into an English education program. *English Education*, 40(1), 41-60.
- Dogan, B. (2010). Educational use of digital storytelling: Research results of an online digital storytelling contest. In *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (Vol. 2010, No. 1, pp. 1061-1066).
- Dogan, B., & Robin, B. (2008). Implementation of digital storytelling in the classroom by teachers trained in a digital storytelling workshop. *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference*, (pp. 902-907).
- Duveskog, M., Tedre, M., Sedano, C. I., & Sutinen, E. (2012). Life planning by digital storytelling in a primary school in rural Tanzania. *Educational Technology & Society*, 15(4), 225-237.
- Erdem, D. (2011). Türkiye'de 2005-2006 yılları arasında yayımlanan eğitim bilimleri dergilerindeki makalelerin bazı özellikler açısından incelenmesi: Betimsel bir analiz. *Eğitimde ve Psikolojide Ölçme ve Değerlendirme Dergisi*, 2(1), 140-147.
- Finegold, D. & Notabartolo, A. S. (2010). 21st-century competencies and their impact: an interdisciplinary literature review. In Finegold D, Gatta M, Salzman H & Schurman SJ (Eds.), *Transforming the US workforce development system* (pp. 19-56). Champaign, IL: Labor and Employment Relations Association.
- Glesne, C. (2012). *Nitel araştırmaya giriş*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Güven, İ. (Ed.). (2014). *Tarih öğretimi: kuram ve uygulama*. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Gyabak, K., & Godina, H. (2011). Digital storytelling in Bhutan: A qualitative examination of new media tools used to bridge the digital divide in a rural community school. *Computers & Education*, 57(4), 2236-2243.
- 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.
- Merriam, S. B. (2013). *Nitel araştırma: Desen ve uygulama için bir rehber*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *An expanded sourcebook: Qualitative data analysis*. 2nd ed. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Reyes, A., Ponce, E. P., & Pastor, M. G. (2012). Digital storytelling as a pedagogical tool within a didactic sequence in foreign language teaching. *Digital Education Review*, 22, 1-18.
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into Practice*, 47(3), 220-228.

- Sadık, A. (2008). Digitalstorytelling: a meaningfultechnology-integratedapproachforengagedstudentlearning. *Educational Technology Research and Development*, 56(4), 487-506.
- Suwardy, T., Pan, G., & Seow, P. S. (2013). Using digitalstorytelling to engage student learning. *Accounting Education*, 22(2), 109-124.
- Şengül, T. ve Akça, N. (2009, Mayıs). *Tarih Öğretimi için Yaratıcı Ortamlar, Uluslararası Eğitim Araştırmaları Sempozyumu*, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Çanakkale.
- Ulusoy, K. (2009). Lise öğrencilerinin Tarih dersinin işlenişi ile ilgili düşünceleri Ankara örneği. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 18(1), 417-434.
- 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.
- Yuksel, P., Robin, B., & McNeil, S. (2011). Educational uses of digitalstorytelling all around the world. In *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (Vol. 2011, No. 1, pp. 1264-1271)
- Wang, D., He, L., & Dou, K. (2013). StoryCube: supporting children's storytelling with a tangible tool. *The Journal of Supercomputing*, 1-15.
- Xu, Y., Park, H., & Baek, Y. (2011). A New approach toward digitalstorytelling: An activity focused on writing self-efficacy in a virtual learning environment. *Educational Technology & Society*, 14(4), 181-191.

[Extended English Abstract](#)

Literature suggests that using technology in schools improves effectiveness and quality of instructional process. However technology integration is more than getting computers in schools. Today's students use technological tools regularly in their personal life both gathering and creating information (Robin, 2008). Technological tools support students' collaborative writing, content sharing and social networking (Malita & Martin, 2010). Digital storytelling is a method that creating story with multimedia elements such as text, images and sounds (Robin, 2008). Combining story with digital content such as image, audio, and video supports motivation of students to engage in deep learning (Suwardy, Pan, & Seow, 2013). The process of creating digital storytelling basically consists of five stages; writing a short story about a topic, collecting images, importing images to the program, recording a sound and aligning images with the script (Banaszewski, 2005).

Use of digital storytelling in learning environments has many advantages. Digital storytelling has become a valuable and powerful learning tool because of the basic and clear production process and low-cost or free media materials (Yang & Wu, 2012; Suwardy, Pan & Seow, 2013). Furthermore this method empowers students to improve educational outcomes. Digital storytelling offers enriched technological classrooms for students to acquire 21st century skills. Also, digital storytelling enhances teachers to build effective learning activities by using technology. This method is not only supporting use of technological tools in learning environments but also providing to improve communication skills, dreaming and effective integration process (Malita & Martin, 2010).

Teaching history with using only books or other similar materials cause important problems in education. Thus, it has some difficulties for students to understand and interest in history lesson (Demircioğlu, 2007). Use of teaching and learning strategies in instructional process is important to provide variety of learning needs for students that have different learning styles. In this context, digital storytelling has many advantages in educational environments such as student's participation, project-based learning, deeply learning and technology integration (Barrett, 2006). The purpose of

this study is to investigate pre-service teachers' perspective about use of digital storytelling. It is important to introduce digital storytelling method to pre-service teachers so they can use this method in daily classroom activities.

The study was designed with qualitative methods. The eight participants of the study consist of 2nd grade students enrolled in the Department of History Education during the training period 2013-2014 at Gazi University. They were selected on a voluntary basis. Data was collected by semi-structured interviews. The interview data was analyzed with constant comparative analysis approach to describe and understand ways to utilize digital storytelling and its effect on pre-service teachers' pedagogy practices. A %86 inter-rater agreement was achieved after two rounds of discussions.

Within the study, the online StoryboardThat application was used for participants to create their stories. The implementation period of the study is two week and total of 6 hours. Before implementation phase of the study, a workshop was conducted for participants about "StoryboardThat Application" and digital storytelling. In the first hour of implementation phase, participants selected a topic in the History lesson curriculum. In the remaining hours of implementation period, participants created their digital stories about selected topic.

Two coders construct two schemas from data then schemas were revised and determined three themes. These themes are (1) the definition of storytelling, (2) the benefits of digital storytelling, and (3) the difficulties in the process of creating digital stories.

For the first theme, most of the participants describe digital storytelling activity as visualization of the story. In addition, a few participants describe this activity as script writing and design process. For the second theme, participants state that digital storytelling activity is attractive in terms of taking student's attention on the topic and it facilitates learning. The participants state that the available characters are very impressive which are placed in creation tool of digital story (StoryboardThat). In addition, speech bubbles are different aspect that interests them to digital storytelling activity. For the third theme, the process of creating digital stories; the participants have some difficulties such as unable to adding more frames and characters that belongs Ottoman Empire and Turkish culture in the system. The interview data indicate that these difficulties are related to StoryboardThat application.

In conclusion, the participants state that digital storytelling has many advantages such as enhancing students' motivation and creative thinking skills. In addition, all of the participants state that they will use digital storytelling activities in educational environments when they are in-service teachers. It is important to improve effectiveness and efficiency of the instructional process by using technological tools. The difficulties of using digital storytelling during learning process could be investigated for future researches.