

# Dijital Öyküleme'nin Üniversite Öğrencilerinin Demokratik Değer Yargılarına Etkisi: Mustafa Kemal Üniversitesi Örneği\*

**Fatih BALAMAN**

Mustafa Kemal Üniversitesi, Kırıkhan Meslek Yüksekokulu, Hatay, Türkiye

\* Bu çalışmanın özeti 24-26 Nisan 2014 tarihinde İstanbul'da düzenlenen Eurasian Journal of Educational Research (EJER) kongresinde sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

## Öz

Çalışmada Dijital Öyküleme Yöntemi'nin üniversite öğrencilerinin demokratik değer yargıları üzerine etkisi incelenmiştir. Tek gruplu ön-test son-test modeline dayalı çalışma Mustafa Kemal Üniversitesi Kırıkhan Meslek Yüksekokulunda öğrenim gören 50 öğrenci ile yürütülmüştür. Veriler Aktif Vatandaşlık Demokratik Değerler Ölçeği ve yarı yapılandırılmış görüşme ile elde edilmiştir. Nicel verilerin analizinde İlişkili Örneklemeler t Testi, nitel verilerin analizinde Betimsel Analiz yöntemleri kullanılmıştır. Analizlerden elde edilen sonuçlara göre Dijital Öyküleme Yöntemi'nin üniversite öğrencilerinin demokratik değer yargılarını düşük derecede etkilediği tespit edilmiştir. Ayrıca Dijital Öyküleme Yöntemi'nin elde edilen videoların daha fazla duyuya hitap etmesinin, süreç boyunca öğrencilerin dijital öykülemeye aktif rol almasının ve grup çalışmasının öğrenciler üzerinde olumlu katkılar sağladığı ve demokratik değer yargıları konusunun öğrencilerin ilgilerini çektiği sonuçlarına ulaşılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Dijital Öyküleme, Demokratik Değerler, Demokrasi, Eşitlik, Tolerans.

## Makale Bilgileri:

Gönderim / Recieved:  
11.10.2015

Kabul / Accepted:  
25.03.2016

## Sorumlu Yazar:

Mustafa Kemal  
Üniversitesi,  
Kırıkhan Meslek  
Yüksekokulu,  
Hatay, Türkiye

[fatihbalaman2010@gmail.com](mailto:fatihbalaman2010@gmail.com)

## The Effect of Digital Storytelling Method upon the Democratic Value Judgement of University Students: Sample of Mustafa Kemal University

### Abstract

In this study, the effect of Digital Storytelling technique on democratic value judgement of university students was analyzed. One group - pre test and last test model- based study was performed 50 students in Mustafa Kemal University Kırıkhan Vocational School. The data was obtained via citizenship democratic values scale and semi structured interview technique. Quantitative data analysis was designed with related sampling t test and qualitative analysis methods for qualitative data. As to the results, the Digital Storytelling technique increased the democratic value judgement of student in significant sense. Besides, the videos obtained from Digital Storytelling technique affect more physical senses and this result in the active participation

of students in Storytelling process and the positive contribution in group studies of students, plus the democratic value judgement topics attract the students.

**Keywords:** Digital Storytelling, Democratic Values, Democracy, Equality, Tolerance.

## 1. Giriş

Değerler, bireyin çevresindekileri tanımada kullandığı, insana bakış açısı kazandıran ölçütler bütünüdür. Kazanılan bakış açıları bireyin kişiliğinin oluşmasında ve davranışlarını yönlendirmede etkin role sahiptir. İnsan değerlere sahip olan, yeni değerler üreten ve kendi değerlerinden vazgeçme yetisine sahip tek varlıktır. Bir varlığın birey için kıymetli olması bireyin değer yargılarına bağlıdır. Her birey kendine özgü değer yargılarına sahiptir (Yeşil ve Aydın, 2007). Bireylerin bir arada uyumlu bir şekilde yaşaması ancak değer yargılarına güçlü şekilde bağlı olması ile mümkündür (Çengelci, Hancı ve Karaduman, 2013). Değer yargılarındaki zayıflama, çürüme ve değer yargıları ile olan bağların kopması, değerlerin yok olmasına ve problemlerin ortaya çıkmasına neden olabilir. Değerler, bireyde uyandırdığı çağrışımlar ve yükledikleri anlamlar itibarı ile hem ülkemizde hem de dünyada önemi giderek artan bir kavramdır (Cihan, 2014).

Hikaye anlatma geleneğinin, yazılı kaynakların ortaya çıkmasından daha eski zamanlarda da var olduğu bilinmektedir. (Dede, 2005; Akt: İnceelli, 2005). Zamanla farklı şekillerde gerçekleşen hikaye anlatımı günümüzde gelişmiş teknolojinin de etkisi ile kendisine dijital ortamda yer bulmuştur. Hikayenin dijital ortamda anlatılması ile aktarılmak istenen duygu ve düşüncelerin hedef kitlede daha kalıcı etki bırakabileceği düşünülmektedir. Öğretim sürecinde teknoloji kullanımı etkili öğrenme ortamları sağlamakta, anlamayı kolaylaştırmaktadır (Gömleksiz, 2004).

Yaşamımıza anlam katmak ve duygularımızı yansıtmak için iletişim doğal bir yoldur (Corbino, Bramani ve Botturi, 2012). Olaya bağlı bir anlatım şekli olan öyküleme de iletişim yollarından bir tanesidir. Öykülemede kişi veya kişilerin yaptıkları hareket halinde anlatılır. Öyküleyici bir anlatımın söz konusu olması için olayların akışından oluşan bir anlatımın olması ve olayların bir biri ile bağlantılı olması gerekir. Dijital Öyküleme'de de yazılı, görsel ve işitsel iletişim söz konusudur. Böylece hikayenin canlı ve gerçekçi aktarımı söz konusu olabilir ve verilmek istenen mesajın zihinde daha kalıcı olması sağlanabilir.

Dijital öyküleme hikayelerin dijital biçime dönüştürülmesi, dijital ortamda sunulmasıdır. Bu ortamda Dijital Öykülemeyi farklı ve etkili kılan birden fazla medya aracının beraber kullanılmasıdır. İlk olarak radyo ve televizyon ile başlayan Dijital Öyküleme, teknolojik gelişmeler ile daha farklı cihazlar ve yöntemler ile yapılmaya başlanmıştır (İnceelli, 2005). Dijital Öyküleme multimedya unsurlarının kullanımını gerektirmektedir (Michalski, Hodges ve Banister, 2005). Dijital devrimlerin yaşandığı çağımızda dijital teknolojilerin eğitimde uygulanması, bu sayede bilgiyi yapılandıran, sorgulayıcı ve araştırmacı bireylerin yetiştirilmesi önemlidir. Eğitimde yeni yaklaşımlardan olan Dijital Öyküleme, teknolojinin eğitimde kullanılmasına örnek teşkil etmektedir. Çağımız şartlarındaki değişimi eğitim bağlamında düşünmek ve bu değişime eğitimin de ayak uydurmasını sağlamak için modern yaklaşımlar uygulanmalıdır. Eğitimde Dijital Öyküleme yaklaşımının uygulanması da bu değişimlerden bir tanesidir. Dijital Öyküleme ile öğrenen farklı bir eğitim ortamına girmekte, belki de daha önce alışık olmadığı bir öğrenme ortamı ile karşılaşmaktadır (Karadağ ve Ayvaz-Tunç, 2013).

Dijital Öyküleme ile kişisel deneyimlerin paylaşılması ve sosyal davranışların keşfedilmesi için drama, müzik, resim gibi çoklu stratejiler bir arada kullanılmaktadır (Willis and Sawyer, 2011). Farklı kültürlere sahip dünyanın farklı yerlerinde yaşayan insanlar çok kültürlülük sayesinde dijital öyküleri ortak bir araç olarak kullanmışlardır. Farklı coğrafyada yaşayan bireyler tarafından paylaşılan dijital öyküler ile kültürlerarası alış veriş ve iş birliği sağlanabilmektedir (İnceelli, 2005).

Dijital hikaye anlatma, kontrolü kullanıcıya vererek hikayeyi gerçek yaşamda uygulama fırsatı verme, hikayenin tekrarlanmasıyla pekiştirme, konuyu zihninde canlandırarak kendine göre düşünme becerileri

elde edilmesini sağlar. Dijital hikaye anlatımı teknoloji sayesinde hikayeciliğe yeni bir boyut kazandırmıştır (İnceelli, 2005). Dijital Öyküleme'nin önemli bir özelliği de öğrencilerin kendileri tarafından hazırlanması ve kendi senaryolarını, resimlerini kullanarak videolarını oluşturmalarıdır.

Dijital Öykülemede öğrencilerin kendi öykülerini yapma sürecinde, öykü içeriklerinin nasıl oluşturulacağı konusunda onlara düşünme fırsatı verilir. Öğrenciler öykülerini oluşturmada Windows Movie Maker, iMovie, Podium gibi yazılımlardan faydalanabilirler (Wawro, 2012; Wakefield ve France, 2011).

Wawro (2012)'ye göre Dijital Öyküleme aşamaları;

- Öğrencilerin seçtikleri konuya ilişkin öykülerini yazılı hale getirmesi.
- Yazılı hale getirilen öykülerin mikrofon aracılığı ile kaydedilmesi.
- Resimlerin oluşturulması.
- Ses ve resimlerin kullanılacak yazılıma eklenmesi.
- Eklenen resimlerin ses ile ilişkilendirilmesi.
- Yazılım uygunsa filme efektler verilmesi.
- Çalışmanın video formatında export edilmesi.

Dijital Öyküleme birçok meslek dalında kullanılmaktadır (Maguire ve Dupain, 2013). Bu alanlardan biri de eğitim alanıdır. Dijital Öyküleme okullarda kullanılabilme özelliğinden dolayı bir öğrenme aracı olarak da tercih edilebilir. Bireylerde davranış değişikliği meydana getirmede etkili olabilen Dijital Öyküleme yoluyla öğrencilerin demokratik değer yargılarına da etki edilebilir. Günümüzde demokratik sistemin en önemli özellikler arasında yer alan insan hak ve özgürlüklerinin korunması, özgürlükçü ve katılımcı bir düzenin sağlanması, hukuk devleti, iktidarın sınırlandırılması, sivil toplum, yargının bağımsızlığı gibi kavramların (Yazgan, 2013) bireylere kazandırılmasında Dijital Öyküleme etkili bir yol olarak kullanılabilir.

Demokrasi ve demokratik değerler gibi önemli toplumsal konuların, başka bireyler ile bir arada yaşayan, sosyal bir varlık olan insan tarafından benimsenmesi ve bu konuların öğrenilmesi sağlıklı toplumların oluşması için gereklidir. Toplumsal olarak huzurlu ve mutlu bir yaşam sürülmesi, ancak toplumu oluşturan bireylerin demokratik değerleri benimsemesi ve belli kurallara uyması ile mümkün olabilir. Yükseköğretim düzeyindeki bireylerin toplumsal düzen hakkında daha bilinçli ve daha demokratik olmaları beklenmektedir. Nitekim yükseköğretim öğrencileri eğitim düzeyi bakımından toplumda yüksek düzeyde eğitim almış kişileri temsil etmektedir. Toplumsal davranışlarda sınırlarını bilen, empati kurabilen bireyler yetiştirmek toplum sağlığı ile doğrudan ilişkilidir. Bireylerin bir araya gelmesinden oluşan toplumun sağlıklı olabilmesi sosyal, psikolojik ve ruhsal bakımdan sağlıklı bireyler ile mümkündür. Nüfus yoğunluğundaki artış ve hızlı kentleşme yaşanabilir alanlarda azalmaya ve bireylerin bir biri ile daha fazla ilişki içinde yaşamlarını sürdürmeye neden olmaktadır. Bu nedenle demokratik değerlerin bireylere kazandırılması önem kazanmaktadır.

Eğitimin değerlerin bireylere kazandırılmasında, bireylerin kendi değer yargılarını sorgulamalarında veya değiştirmelerinde etkin bir yol olduğu (Cihan, 2014), Dijital Öykülemenin de öğrencilerde istendik davranış değişikliği meydana getirmede etkili olduğu düşünülürse, Dijital Öyküleme ile bireylere toplumsal değerlerden biri olan demokratik değer yargıları kazandırılabilir veya bu düzeyleri artırılabilir.

Araştırmanın amacı Dijital Öyküleme Yöntemi'nin Meslek Yüksekokulu öğrencilerinin toplumsal değer yargılarına etkisi olup olmadığının tespit edilmesidir. Bu amaca yönelik olarak toplumsal değerlere yönelik olarak dijital öyküler hazırlamışlardır.

## **2. Yöntem**

Bu bölüm araştırma modeli, uygulama süreci, çalışma grubu, veri toplama araçları, verilerin analizi bölümlerinden oluşmaktadır.

### **2.1. Araştırmanın Modeli**

Bu araştırma tek grup ön test - son test modelli yarı deneysel olarak desenlenmiştir. Karasar (2007)'a göre deneme modelleri neden-sonuç ilişkilerini ortaya koymak amacıyla kullanılır ve uygulama süreç boyunca araştırmacının kontrolünde gerçekleşir. Verilerin elde edilmesinde nicel ve nitel yöntemler beraber kullanılmıştır. Böylece elde edilen sonuçlar karşılaştırılabilir, benzerlik gösterip göstermediği tespit edilmeye çalışılmıştır. Nicel verilerin elde edilmesinde ölçek, nitel verilerin elde edilmesinde görüşme yöntemi kullanılmıştır. Tavşancıl (2010) tutum ölçeklerini, bireylerin herhangi bir konuda tutum veya değer yargılarını ölçmede kullanılan en yaygın yöntem olarak tanımlamaktadır.

### **2.2. Çalışma Grubu**

Bu araştırmanın çalışma grubu, Mustafa Kemal Üniversitesi Kırıkhan Meslek Yüksekokulunda 2013-2014 bahar yarıyılında öğrenim gören 50 öğrenciden oluşmaktadır. Çalışma, ilgili öğretim yılında Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon programında 2 ayrı şubede öğrenim gören öğrenciler ile Mezuniyet Çalışması 2 dersi kapsamında gerçekleştirilmiştir. Dijital Öykülerin hazırlanması amacıyla demokratik değerler ile konular öykülerin teması olarak belirlenmiştir. Şubelerde öğrenim gören öğrenciler dijital öyküleri bir birinden bağımsız hazırlamışlardır. Dijital Öykülerin hazırlanması amacıyla oluşturulan gruplardan her biri 3-6 kişiden oluşmaktadır.

### **2.3. Uygulama Süreci**

Çalışma grubuna uygulama öncesinde Dijital Öyküleme ile ilgili bilgilendirme amaçlı seminer düzenlenmiştir. Seminerde çalışma takvimi, gerçekleştirilecek uygulama, uygulamada kullanılacak yazılımlar, grupların belirlenmesi ile ilgili bilgiler tartışılmıştır. Alt gruplara ayrılan çalışma grubu ile uygulama süreci seminer haftası dahil 5 hafta sürmüştür. Uygulama süresince gerçekleştirilen işlemler sırası ile şunlardır;

- Seminer düzenlenerek öğrencilerin bilgilendirilmesi,
- Grupların oluşturulması, konu dağılımının yapılması,
- Dijital öyküsü hazırlanacak konuya ilişkin senaryoların ve sahnelerdeki olayların yazılı hale getirilmesi,
- Sahnelerle ait çizimlerin sanal ortamda tamamlanması,
- Resimlerin sıralanarak video haline getirilmesi,
- Ses kaydı yapılarak ses sürelerinin ilgili resimlerle ilişkilendirilmesi,
- Hikaye izlenirken varsa arka plana fon müzik eklenmesi,
- Dijital videoların tamamlanması,
- Gerekli kontroller yapılarak varsa eksik veya yanlışlıkların giderilmesi.

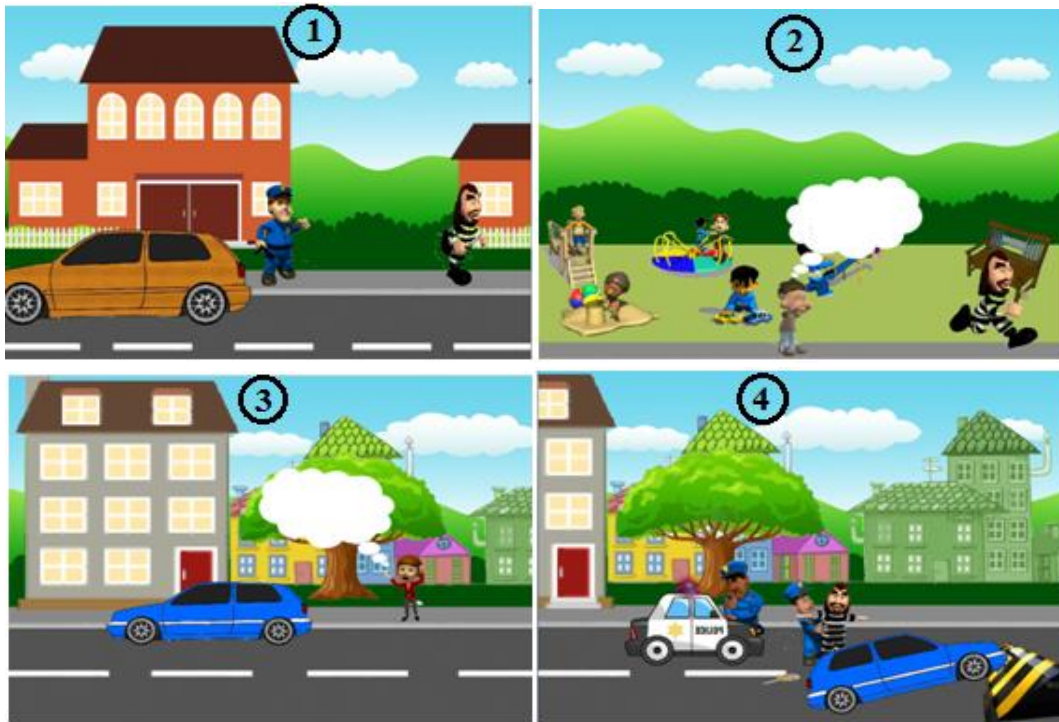
Videolar tamamlandıktan sonra yaklaşık 2 saat süren değerlendirme sürecinde videolar öğrenciler ile beraber izlenerek çalışma grubu ile videodaki olaylar tartışılmıştır. Çalışma bittikten sonra uygulama öncesinde elde edilen veriler, uygulama sonrasında elde edilen nicel veriler ile karşılaştırılmış, ayrıca çalışma sonrasında elde edilen nitel veriler değerlendirilerek yorumlanmıştır.

Demokratik değer yargılarını temsil eden maddeler (aynı zamanda dijital öykülerin konusunu oluşturan maddeler) belirlenirken Yazgan (2013) tarafından geliştirilen Aktif Vatandaşlığa İlişkin Demokratik

Değerler Ölçeği'nin demokrasi alt boyut maddeleri ölçüt alınmıştır. Ayrıca taranan literatürden elde edilen maddeler de ölçeğin alt boyutundaki maddelerle harmanlanarak öykülerin maddeleri oluşturulmuştur. Bu maddeler vatandaşların oy kullanması, vatandaşların kanunlara uyması, vatandaşların kendi başına, özgürce düşünceler ve görüşler geliştirebilmeleri, vatandaşların gönüllü kuruluşlarda ve siyasette etkin rol alması, azınlık haklarını güvenceye alma ve sosyal eşitliği sağlama şeklinde oluşmuştur. Bu maddeler aynı zamanda öğrencilerin dijital öykülerinin konularını oluşturmaktadır.

Uygulama sonunda tüm çalışma grubu öğrencileri ile hazırlanan dijital öyküler izlenmiş ve öğrencilerin bu öyküleri teknik ve içerik bakımından eleştirmeleri sağlanmıştır. Öğrencilerin Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon programında öğrenim görüyor olmaları ve 2. sınıf olmaları dolayısıyla dijital öyküleri hazırlamada özellikle yazılım kullanımı ve bilgisayar kullanımı bakımından teknik altyapıya sahip oldukları kabul edilmiştir.

Dijital öykü hazırlamada birçok farklı metot veya yazılım kullanılabilir. Karakoyun (2014) dijital öykü oluşturmak için Movie Maker, Photostory3, Imovie, Power Point gibi yazılımların kullanılabileceğini önermiştir. Bu yazılımlar dışında sadece dijital öykü hazırlamaya yönelik yazılımlar da vardır. Bunlar arasında Wevideo, StoryBird, Animoto programları sayılabilir. Çalışma grubu öğrencilerinin genellikle Adobe Flash ile .mp4 formatında video export edebilen yazılımlar kullanmışlardır.



Şekil 1. "Vatandaşların Kanunlara Uyması" konulu dijital öykü resimleri

#### 2.4. Veri Toplama Araçları

*Aktif Vatandaşlığa İlişkin Demokratik Değerler Ölçeği:* Yazgan (2013) tarafından geliştirilen Aktif Vatandaşlık Demokratik Değerler Ölçeği çalışma grubuna uygulama öncesinde ön-test olarak çalışma sonrasında da son-test olarak uygulanmıştır. Yazgan (2013) ölçeği geliştirirken Hoskins ve Mascherini (2009) tarafından Aktif Vatandaşlık Ölçeğini temele alarak geliştirmiştir. Yazgan (2013) tarafından geçerlik ve güvenilirlik çalışması yapılan ölçek 4 faktör ve 29 maddeden oluşmaktadır. Ölçeğin faktörleri *Kültürel Çeşitlilik, Tolerans, İfade Özgürlüğü, Demokrasi* olarak belirlenmiştir. Başlangıçta da madde sayısı bakımından 29 maddeden oluşan ölçek 291 kişiye uygulandıktan sonra yapılan güvenilirlik analizi



sonucunda herhangi bir madde ölçekten çıkarılmamış ve Cronbach Alpha güvenilirlik katsayısı değeri 0.829 olarak hesaplanmıştır.

*Görüşme Formu:* Araştırmacı tarafından hazırlanmış, açık uçlu sorulardan oluşan Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu toplam 4 sorudan oluşmaktadır. Görüşme Formu, çalışma sonunda öğrencilerin demokratik değer yargıları ve dijital öykülerin hazırlanma süreci ile ilgili öğrenci görüşlerini almak amacıyla kullanılmıştır. Görüşmelerin çoğu yapılandırılmış ve yapılandırılmamış görüşmeler arasında bir ortam olan yarı yapılandırılmış görüşmeler yoluyla yapılır. Seçilecek veri elde etme yöntemi büyük oranda ortama, katılımcıların tutumuna, imkânlarla bağlıdır (Karasar, 2007). Yarı Yapılandırılmış Görüşme, uygulamanın yapıldığı 50 öğrenci içerisinde gönüllülük esasına ve öğrenci özelliklerine göre araştırmacı tarafından belirlenen 7 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir.

Görüşme sorularının hazırlanması amacıyla ilk olarak alan ile ilgili literatür taraması yapılmış ve örnek sorular yazılmıştır. Örnek sorular geçerlik çalışması öncesinde 6 soru olarak belirlenmiştir. Geçerlik çalışması kapsamında Görüşme Formundaki soruların amaca uygunluğu, açık ve anlaşılır olması, konuya ilişkin düşünceleri ölçüp ölçmemesi gibi kriterler ile değiştirilip düzeltilmesi gereken madde olup olmadığı bakımından incelenmesi amacıyla uzman görüşlerine başvurulmuştur. Uzman görüşlerinin alındığı 4 öğretim elemanı, bilgisayar veya matematik eğitimcileridir. Uzman görüşleri doğrultusunda 2 soru konuya ilişkin düşünceleri ölçmediği ve başka soruda benzer düşünceyi ölçtüğü gerekçesi ile formdan çıkarılmış, diğer 4 madde üzerinden herhangi değişiklik yapılmamıştır. Kalan 4 soru maddesi 3 öğrenci ile beraber değerlendirilmiştir. Öğrenciler 4 soruyu açık ve anlaşılır bulup bulmadıkları, düzeylerine uygun olup olmadığı kriterlerine göre incelemişlerdir. Öğrenciler ile gerçekleştirilen değerlendirme sonrasında 1 soruda düzenleme yapılarak daha anlaşılır hale getirilmeye çalışılmıştır. Form Dijital Öyküleme Yöntemi'nin üniversite öğrencilerinin demokratik değer yargıları üzerindeki etkilerini ortaya çıkarmak amacıyla dijital öyküleme ve demokratik değerlere yönelik sorulardan oluşan Görüşme Formu olarak hazır hale getirilmiştir.

## **2.5. Verilerin Analizi**

Nicel verilerin analizinde uygulamanın yapıldığı gruba çalışma öncesinde ön-test olarak uygulanan ölçekten alınan puanlar ile çalışma sonrasında aynı gruba son-test olarak uygulanan ölçekten alınan puanlar karşılaştırılmış, bu amaçla bir gruba ait tekrarlı iki ölçümün ortalamalarının karşılaştırıldığı İlişkili Örneklemeler t Testi yapılmıştır. Ön test ile son test arasındaki anlamlı farkın büyüklüğünü tespit etmek için etki büyüklüğüne bakılmıştır. İlişkili Örneklemeler t Testi yapılmadan önce verilerin parametrik testlere uygunluğu tespit edilmiştir. Verilerin parametrik testlere uygunluğu, verilerin dağılımının normal olması ve verilerin aralıklı veya oransal olması varsayımlarının karşılanması ile anlaşılmıştır. Verilerin normal dağılımda olup olmadığı ise bazı betimsel istatistik değerlerinden ve çarpıklık - basıklık değerlerinden anlaşılmıştır (Kalaycı, 2010). Betimsel İstatistiklerde Katılımcı Sayısı (N), Ortalama ( $\bar{X}$ ), Ortanca (Ortn.), Tepe Değeri (TD), Standart Sapma (SS) değerlerine yer verilmiştir.

Nitel verilerin analizinde betimsel analiz tekniği kullanılmıştır. Betimsel analiz tekniği ile ham verileri anlamlarını bozulmadan okuyucunun anlayacağı şekilde yansıtmak amaçlanır. Elde edilen veriler belirlenen temalar doğrultusunda değerlendirilerek yorumlanır ve doğrudan alıntılara da yer verilir (Yıldırım ve Şimşek, 2011). Görüşme sonrasında elde edilen veriler doğrultusunda temalar belirlenmiş ve katılımcıların bu temalar çerçevesinde verdiği cevaplardan anahtar ifadeler belirlenmiştir. Katılımcıların ifadeleri anlam bütünlüğü bozulmadan genelleştirilerek temaların maddeleri haline getirilmiş, bu maddelerin frekansları hesaplanmıştır.

### 3. Bulgular

Ön test ve son test verilerinin normal dağılım gösterip göstermediğini tespit etmek için test puanlarının betimsel istatistik sonuçları incelenmiştir.

Tablo 1. *Ön Test - Son Test Puanlarının Betimsel İstatistik Sonuçları*

Test Adı	N	$\bar{X}$	Ortn	TD	SS	ÇK	BK
Ön Test	50	105.84	105.5	106	10.2	0.06	-0.07
Son Test	50	111.50	110	100	11.24	0.17	-0.73

Betimsel istatistik sonuçlarına göre ön test puanlarından elde edilen ortalama, ortanca ve tepe değeri verileri ( $\bar{X}_{\text{ön test}}=105.84$  -  $TD_{\text{ön test}}=106$  -  $Ortn_{\text{ön test}}=105.5$ ) ile son test puanlarından elde edilen ortalama, ortanca ve tepe değeri verileri ( $\bar{X}_{\text{son test}}=111.50$  -  $TD_{\text{son test}}=100$  -  $Ortn_{\text{son test}}=110$ ) kendi içerisinde bir birine yakındır. Ayrıca çarpıklık ve basıklık katsayısı değerlerinin de ( $\text{ÇK}_{\text{ön test}}=0.06$  -  $\text{BK}_{\text{ön test}}=-0.07$ ), ( $\text{ÇK}_{\text{son test}}=0.17$  -  $\text{BK}_{\text{son test}}=-0.73$ )  $\pm 1$  aralığında olduğu görülmektedir. Buna göre verilerin dağılımının homojen olduğu kabul edilebilir. Verilerin dağılımının homojen olması dolayısıyla ön test - son test verileri arasında parametrik testlerden İlişkili Örneklem t Testi yapılmıştır.

Ön-test ve son-test ortalamaları arasında yapılan İlişkili Örneklem t Testi sonuçlarına göre;

Tablo 2. *İlişkili Örneklem t Testi Sonuçları*

Grup	N	X	S.S.	Sd	t	p
Son Test-Ön Test	50	5,66	16.08	49	2.48	0.01*

\* $p < 0.05$

Çalışma grubunun Aktif Vatandaşlığa İlişkin Demokratik Değerler Ölçeğinin ön test sonuçları ile son test ortalamaları arasındaki fark olduğu ( $X=5,66$ ), bu farkın son test lehine ( $X_{\text{son test}}=111.50 > X_{\text{ön test}}=105.84$ ) ve anlamlı olduğu ( $p=0.01 < 0.05$ ) görülmektedir. Buna göre Dijital Öyküleme Yöntemi'nin öğrencilerin demokratik değer yargıları üzerinde etkili olduğu söylenebilir.

Yapılan İlişkili Örneklem t Testi ön test ile son test arasında anlamlı fark olup olmadığı sonucunu verirken bu sonucun büyüklüğü hakkında, Dijital Öyküleme Yöntemi'nin demokratik değer yargıları üzerinde ne derece etkili olduğu hakkında bilgi vermez. Bunun için etki büyüklüğü hesaplaması yapılmıştır. Test ortalamaları arasındaki farkın standart sapmaya oranı ile elde edilen (Can, 2013) etki büyüklüğü oranı 0.35 olarak bulunmuştur. Buna göre Dijital Öyküleme Yöntemi, katılımcıların demokratik değer yargılarını az derecede etkilemiştir denilebilir. Genel olarak etki büyüklüğünün 1 ve üzeri olması çok büyük derecede etkiye, 1 - 0.8 aralığında olması büyük derecede etkiye, 0.8 - 0.5 aralığında olması orta derecede etkiye, 0.5 - 0.2 aralığında olması ise küçük derecede etkiye neden olmaktadır (Green ve Salkind, 2005, Morgan vd. 2004; Akt: Can, 2013).

Görüşmeden elde edilen veriler betimsel analiz yöntemi ile analiz edilmiştir. Analiz sonucunda görüşme verilerinden *Öğrenmede Kolaylık*, *Grup Çalışması*, *Karşılaşılan Zorluklar*, *Demokratik Değerlerin Önemi* temaları elde edilmiştir. Buna göre;

Tablo 3. *Öğrenmede Kolaylık Temalı Görüşme Sonuçları*

Öğrenmede Kolaylık	f
Daha fazla duyuya hitap etmesinden dolayı etkilidir	7
Dijital Öyküleme'de öğrenci aktiftir	5
Video hazırlama sürecinde internette konu ile ilgili araştırmalar yaptık	3
Kendi fikirlerimizi uyguladık	2

Dijital öykülerin birden fazla duyuya hitap etmesi özelliğinden dolayı bu öyküler öğrenme materyali olarak kullanılabilir. Nitekim görüşme yapılan 7 öğrencinin tamamı bu yönde görüş bildirmişlerdir. Öğr.2'nin "*Dijital videolarda hem izleme hem de dinleme imkanı vardır.*" yorumu da bu bulguyu destekler niteliktedir. Öğr.3'ün "*Dijital Öyküleme ile öğrenme daha kısa sürede gerçekleşebilir*" şeklindeki yorumu da Dijital Öyküleme'nin öğrenme süresi bakımından avantaj sağlayabileceğini göstermektedir.

Görüşme yapılan 5 öğrencinin ifadelerinden dijital öykülerin hazırlanmasının tüm aşamalarında öğrencilerin aktif olarak rol aldıkları anlaşılmaktadır. Yapılan görüşmeden grup üyelerinin kendi aralarında ve diğer grup üyeleri ile işbirliği yaptıkları anlaşılmaktadır. Süreç boyunca hikaye oluşturma, çizim yapma, yazılım kullanma, seslendirme ve nihayetinde video oluşturma aşamaları dikkate alındığında işbirliğinin gerekli ve önemli olduğu düşünülebilir.

Videoların konusu Demokratik Değerler hakkında olduğundan, öğrencilerin videolarını hazırlayabilmeleri için konularına hakim olmaları gerekmektedir. Nitekim video hazırlamadan önce konuları hakkında yazılı senaryo hazırlamışlardır. 3 öğrenci kendi konuları ile ilgili bilgiyi internette araştırarak edindiğini belirtmiştir. Öğr.3'ün "*Videoları hazırlarken kendimizi karakterin yerine koyarak hareket ettik.*" şeklindeki ifadesi yönetime ilişkin öğrencilerin ilgi ve motivasyonlarının yüksek olduğunu göstermektedir.

Görüşme yapılan öğrencilerden 2'si kendi fikirlerini uygulayarak öyküleri hazırladıklarını ifade etmiştir. Bu yöntem öğrencilerin özgür düşünce geliştirebilmelerine ve bu düşüncelerini dijital ortamda uygulayabilmelerine imkan sağlamaktadır. Böylece öğrenciler bireysel veya grup performanslarını ortaya koyarak kendilerini ifade edebilmektedirler. Ayrıca sadece sınıf içerisinde pasif dinleyici konumundan çıkıp kendi videolarını diledikleri şekilde oluşturmaları özgüvenlerinin artmasını sağlayabilir.

Tablo 4. *Grup Çalışması Temalı Görüşme Sonuçları*

Grup Çalışması	f
Ekip olmamız video hazırlama sürecine katkı sağladı	5
Grupta görev paylaşımı yaptık. İşlerimiz kolaylaştı	3

Bireysel öğrenme yerine grup çalışması ile materyal geliştirmeyi öğrenciler daha fazla benimsemişlerdir. Bunun nedeni, Dijital Öyküleme'yi gerçekleştirirken birçok aşamanın olması ve görev paylaşımları sayesinde daha kolay şekilde karmaşık süreçlerin üstesinden gelmiş olmaları olabilir. Çünkü Dijital Öyküleme'nin aşamalarında öğrenciler kendi aralarında görev dağılımı yaptıklarını belirtmişlerdir. Grup çalışması sayesinde grup üyeleri çalışmanın tamamı yerine daha küçük parçalarına yoğunlaşırlar. Böylece görevleri azalır ve daha nitelikli çalışmaların ortaya çıkması sağlanabilir. Öğr.4'ün "*Grup çalışması ile iş yükümüz azaldı. Buna rağmen bana düşen görev ile ilgili başka arkadaşarımdan yardım aldım.*" ifadesi belli konuda bilgisi veya yeteneği olan öğrencilerin kendi görevleri olmasa dahi grubun diğer üyeleri ile paylaşımında buldukları anlaşılmaktadır.

Tablo 5. *Karşılaşılan Zorluklar Temalı Görüşme Sonuçları*

Karşılaşılan Zorluklar	f
Yazılım bilgisi eksikliğinden dolayı problem yaşadım	2
Senaryoyu videolaştırmada zorlandım	2

Dijital Öyküleme'nin gerçekleştirilmesi belli düzeyde bilgi ve beceriye sahip olmayı gerektirmektedir. Özellikle senaryo yazma ve bilgisayar yazılımları konularında bilgi ve becerilerinin yetersiz olduğunu düşünen öğrenciler çalışmayı gerçekleştirirken problemlerle karşılaştıklarını ifade etmişlerdir. Bu süreçte 2 öğrenci hazırladıkları senaryoya ait resimleri video haline getirmede, 2 öğrenci de yazılımların kullanımı



konusunda zorlandıklarını ifade etmişlerdir. Ayrıca Öğr.1'in "*Kalem kullanarak resim çizimi konusunda sorunlar yaşadım.*" şeklindeki yorumu, Dijital Öyküleme'de çizim yeteneğinin gerekliliğini göstermektedir.

Tablo 6. *Demokratik Değerlerin Önemi Temalı Görüşme Sonuçları*

Demokratik Değerlerin Önemi	f
Toplumda kurallar çerçevesinde hareket etmeliyiz	5
Kendimizi başkasının yerine koymalıyız	4
Özgürlüğümüzün bir sınırı vardır	3
Düzen içerisinde yaşamak için demokratik değerler önemlidir	3

Kullanılan yöntem ile birlikte işlenen konunun da öğrencilerin ilgisini çektiği görülmektedir. Bunun nedeni demokratik değer yargıları ile ilgili konuların öğrencilerin yaş ve gelişim düzeylerine uygun olmasından kaynaklanabilir. Öğrencilerin, demokratik değerlere ilişkin olarak belli kurallar çerçevesinde hareket edilmesi gerektiği, özgürlüğün sınırsız olmadığı, toplum içerisinde etkileşimde empati kurulması gerektiği, gibi demokratik değerleri özümstedikleri anlaşılmaktadır. Nitekim bu ifadeler aynı zamanda öğrencilerin Dijital Öyküleri'nin konuları ile ilgili ifadelerdir. Buna bağlı olarak öğrencilerin konularını araştırdıkları, bilgi sahibi oldukları ve bu değerleri benimsedikleri söylenebilir.

#### 4. Tartışma ve Sonuç

Çalışma grubu öğrencilerinin uygulama sonrasındaki demokratik değer yargı düzeyleri, çalışma öncesindeki demokratik değer yargı düzeylerinden anlamlı derecede yüksek çıkmıştır. Buna göre Dijital Öyküleme yöntemi öğrencilerin Demokratik Değer Yargı düzeylerini artırmada etkili olduğu söylenebilir. Ayrıca öğrenciler görüşme esnasında da benzer şekilde görüşler bildirmişlerdir.

Öğr.6 "*Bu videoları başkasının izlemesi de etkili olur.*" şeklinde görüş bildirmiştir. Buna göre dijital öyküleri kendileri oluşturmayan bireyler, sadece izleyerek de dijital öykülerden istifade edebilirler. Buna karşın Öğr.3'ün "*Dijital Öyküleme Yöntemi demokratik değer yargılarımı değiştirmedir. Çünkü konu zaten benim bildiğim konuydu.*" şeklindeki ifadesi diğer sonuçlar ile farklılık göstermektedir.

Dijital Öykülerin hazırlanması sürecinde öğrencilerin senaryo yazmaları, ilgili konu hakkında araştırma yapmaları, uygulama sonunda tüm öykülerin öğrenciler ile izlenerek analiz edilmesi vb. aşamaların öğrencilerin demokratik değer yargılarındaki değişimde etkisi olduğu söylenebilir. Özellikle senaryo yazma sürecinde öğrencilerin konuları ile ilgili internetten veya başka kaynaklardan bilgi edinme çabaları demokratik değer yargılarını benimsemelerinde etkili olabilir.

Dijital Öyküleme ile öğrenciler aktif olarak öğrenme sürecine dahil olmuşlar ve bu yöntemin öğrenme sürecinde de kullanılabileceğini ifade etmişlerdir. Bu sonuca benzer olarak Karadağ ve Ayvaz-Tunç (2013)'a göre de Dijital Öyküleme ile öğrencilerin sürece aktif katılımları öğrenmelerinde kendilerine yeni bir bakış açısı kazandırmış, bilginin kalıcılığı sağlanmıştır. Bu yöntem öğrencileri konuları ile ilgili araştırma yapmaya sevk etmiştir. Konusu hakkında bilgi sahibi olmak, senaryo yazmak, yazılım kullanmak gibi konularda öğrenciler çeşitli kaynaklardan veya grubundaki diğer üyelerden yardım alabilmektedirler. Birbirlerinden yardım alan öğrenciler grup çalışması yapmışlar, ekip olarak hareket etmişler ve görev paylaşımında bulunmuşlardır. Bu durum öğrencinin öğrenme, sosyalleşme, grup olarak hareket etme gibi özelliklerinin gelişmesinde etkili olabilir. Karakoyun (2014)'un da belirttiği gibi günümüzde öğrenciler ve öğretmenler web teknolojilerinin gelişmesi ile etkileşimli ortamlara büyük ilgi göstermektedir. Dijital Öyküleme de etkileşimli materyallerin kullanılıyor olması bu yönüne olan ilginin artmasını sağlamıştır. Görüşme sonuçları da öğrencilerin uygulamaya olan ilgili olduğunu destekler niteliktedir. Torres, Ponca ve

Pastor (2012)'da Dijital Öyküleme'yi öğrencilerin ilgi ve dikkat düzeylerini artıran, öğretmenler için de eğitsel olarak kullanabilecekleri bir araç olarak nitelmiştir.

Öğrenciler bu yöntemde kendi duygu ve düşüncelerini yansıttıklarını ifade etmişlerdir. Böylece bireysel farklılıkların ortaya çıkmasında yöntemin etkili olabileceği söylenebilir. Karakoyun (2014)'da Dijital Öyküleme'de öğrencilerin belli becerilerini kullandıklarını ve böylece kullandıkları bu becerileri geliştirme imkanı bulduklarını ifade etmiştir. Aynı zamanda dijital videolar öğrencilerin kendi sosyal, duygusal ve psikolojik özelliklerini yansıtmaktadır. Bu videolarda katılımcılar kendi lehçeleri, konuşma tarzları ve kişilikleri hakkındaki nitelikleri ortaya koyabilmektedir (Wake, 2012).

Uygulama sürecinde öğrencilerin konuları ile ilgili belli kazanımlara da ulaştıkları görülmektedir. Öğrencilerin ifadeleri kendi konuları olan toplumsal kurallar hakkında olumlu görüşler geliştirebildiklerini göstermektedir.

Dijital Öyküleme ile elde edilen videolarda ses, görüntü, metin gibi çoklu ortam unsurlarının olması ve videoların öğrenciler tarafından oluşturulması yöntemin etkililiğini artırmaktadır. Bu nedenle öğretimin birçok alanında, öğrencilerin kendi ders konularını öğrenmede bir yöntem olarak kullanılabilir. Nitekim Demirer (2013)'de Dijital Öyküleme'nin öğrencilerin akademik başarılarında etkili olduğunu ortaya koymuştur.

Dijital Öyküleme etkinliği yükseköğretim dışında ortaokul, lise gibi farklı düzeydeki eğitim kurumlarında ve farklı yazılımlar kullanılarak da uygulanabilir. Sadece Dijital Öyküleme'ye yönelik yazılımlar mevcut olduğu gibi kullanımları da oldukça basit düzeydedir. Bu yazılımları temel düzeyde bilgisayar kullanımında sahip bireylerin çözümlenerek kullanabilecekleri düşünülmektedir.

## **Kaynakça**

- Can, A. (2013). *SPSS ile bilimsel araştırma sürecinde nicel veri analizi*. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Cihan, N. (2014). Okullarda değerler eğitimi ve Türkiye'deki uygulamaya bir bakış. *International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 9(2), 429-436.
- Corbino, S., Bramani, C., & Botturi, L. (2012). Finding your voice through digital storytelling. *ICT International*, 50(3), 10-11.
- Çengelci, T., Hancı, B. ve Karaduman, H. (2013). Okul ortamında değerler eğitimi konusunda öğretmen ve öğrenci görüşleri. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 11(25), 33-56.
- Demirer, V. (2013). *İlköğretimde e-öyküleme kullanımı ve etkileri*. Doktora Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi, Konya.
- Gömlüksiz, M. N. (2004). Use of education technology in English classes. *The Turkish Online Journal of Educational Technology – TOJET*, 3(2), 71-77.
- Hoskins, B., & Mascherini, M. (2009). Measuring active citizenship through the development of a composite indicator. *Social Indicators Research*, 90(3), 459-488.
- İnceelli, A. (2005). Dijital hikaye anlatımının bileşenleri. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 4(3), 132-142.
- Kalaycı, Ş. (2010). *SPSS uygulamalı çok değişkenli istatistik teknikleri*. Ankara: Asil Yayın Dağıtım.
- Karadağ, E. ve Ayvaz-Tunç, Ö. (2013). Postmodern oluşturmaçılığa dijital öyküleme. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 2(4), 310-315.
- Karakoyun, F. (2014). *Çevrimiçi ortamda oluşturulan dijital öyküleme etkinliklerine ilişkin öğretmen adayları ve ilköğretim öğrencilerinin görüşlerinin incelenmesi*. Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Karasar, N. (2007). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Maguire, L., & Dupain, M. (2013). Health digital storytelling projects. *American Journal of Health Education*, 38(1), 41-43.
- Michalski, P., Hodges, D., & Banister, S. (2005). Digital storytelling in the middle childhood special education classroom: A teacher's story of adaptations. *Teaching Exceptional Children Plus*, 1(4), 1-13.

- Tavşancıl, E. (2010). *Tutumların ölçülmesi ve SPSS ile veri analizi*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Torres, A., Ponce, E., & Pastor, D. (2012). Digital storytelling as a pedagogical tool within a didactic sequence in foreign language teaching. *Digital Education Review*, (22), 1-18.
- Wake, D. (2012). Exploring rural contexts with digital storytelling. *Rural Educator*, 33(3). 23-37.
- Wakefield, K., & France, D. (2011). How to produce a digital story. *Journal of Geography in Higher Education* .
- Wawro, L. (2012). Digital storytelling. *Children & Libraries*, 10(1), 50-52.
- Willis, J., & Sawyer, C. (2011). Introducing digital storytelling to influence the behavior of children and adolescents. *Journal of Creativity in Mental Health* .
- Yazgan, A. D. (2013). *Öğretmen adaylarının medya okuryazarlık düzeyleri ile aktif vatandaşlığa ilişkin demokratik değer düzeyleri arasındaki ilişki*. Doktora Tezi, Onsekiz Mart Üniversitesi, Çanakkale.
- Yeşil, R. ve Aydın, D. (2007). Demokratik değerlerin eğitiminde yöntem ve zamanlama. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2011). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. İstanbul: Seçkin Yayıncılık.