

MEF ÜNİVERSİTESİ

**TEKNOLOJİK UYGULAMALARIN YAZMA
BECERİSİ İLE YAZMA TUTUMU ARASINDAKİ
İLİŞKİSİNİN VE ÖĞRENCİ DENEYİMLERİNİN
İNCELEMESİ**

Bitirme Projesi

Pınar Güzel Özcan

İSTANBUL, 2021

MEF ÜNİVERSİTESİ

**TEKNOLOJİK UYGULAMALARIN YAZMA
BECERİSİ İLE YAZMA TUTUMU ARASINDAKİ
İLİŞKİSİNİN VE ÖĞRENCİ DENEYİMLERİNİN
İNCELEMESİ**

Pınar Güzel Özcan

Proje Danışmanı: Dr. Duygu Umutlu

İSTANBUL, 2021

MEF UNİVERSİTESİ

Projenin Adı: Teknolojik Uygulamaların Yazma Becerisi ile Yazma Tutumu Arasındaki İlişkinin ve Öğrenci Deneyimlerinin İncelemesi

Öğrencinin İsmi ve Soyadı: Pınar Güzel Özcan

Pınar Güzel Özcan tarafından hazırlanan mezuniyet projesinin benim denetimim altında tamamlandığını beyan ederim. Yapılan bu projeyi “Mezuniyet Projesi” olarak kabul ediyorum.

18/01/2021
Bitirme Projesi Danışmanı
Dr. Duygu Umutlu

Akademik Dürüstlük Sözü

Bu bitirme projesi kapsamında kimseyle işbirliği yapmamaya, dış yardım aramamaya veya kabul etmemeye ve başkalarına yardım etmemeye söz veriyorum.

Basılı veya web'deki tüm kaynakların açıkça belirtilmesi ve referans verilmesi gerektiğini biliyorum.

MEF Üniversitesi'nin ideallerine uygun olarak, bu çalışmanın benim olduğunu ve hazırlanmasında uygunsuz bir yardım almadığımı konusunda söz veriyorum.

İsim	Tarih	İmza
Pınar Güzel Özcan	18.01.2021	

ÖZET

TEKNOLOJİK UYGULAMALARIN YAZMA BECERİSİ İLE YAZMA TUTUMU ARASINDAKİ İLİŞKİSİNİN VE ÖĞRENCİ DENEYİMLERİNİN İNCELEMESİ

PINAR GÜZEL ÖZCAN

Proje Danışmanı: Dr. Duygu Umutlu

OCAK, 2021, 32 Sayfa

Çalışmanın amacı teknolojik uygulamaların yazma becerisi ile yazma tutumu arasındaki ilişkisini görmek ve öğrenci deneyimlerini incelemektir. Araştırmanın katılımcılarını kolay erişilebilirliği nedeniyle İstanbul ili Eyüpsultan ilçesi sınırlarında bulunan bir özel okuldaki 'Digital Storytelling' kulübünü tercih eden ortaokul öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırma 2020-2021 eğitim öğretim yılının güz döneminde 'Digital Storytelling' kulübünün 8 hafta süren ders kulüp saatlerinde uygulanmıştır. Araştırma verileri; kulüp saatlerinde gözlemci tarafından alınan gözlem notları, katılımcıların dijital ve yazılı halde bulunan ürünleri, kulüp dersi bitiminde uygulanan değerlendirme anketi ve katılımcı görüşlerinin incelenmesinden elde edilmiştir. Bu veriler, tematik içerik analizi yöntemiyle analiz edilmiş ve ana temalar oluşturulmuştur. Araştırmada kulüp vaka olarak ele alınmış ve elde edilen veriler nitel yöntemle betimlenerek bulgular elde edilmiştir. Teknolojik uygulamaların kullanımı ile yazmada yaratıcılık arasında olumlu anlamda bir ilişki olduğu, teknolojik uygulamaların kullanımının yazma motivasyonunu ve yazma becerisini desteklediği bulgularına ulaşılmıştır. Teknolojik uygulamaların kullanımı ile yazma becerisi ve yazma tutumu arasındaki ilişkiyi incelemek amacıyla yapılacak benzer araştırmaların daha geniş bir zaman aralığında ve Türkçe ders saatleri içinde yapılması araştırmanın veri setinin daha kuvvetli olmasını sağlayacaktır. Aynı zamanda araştırmanın yüz yüze eğitim dahilinde yapılması teknolojik uygulamaların kullanımı ile yazma becerisi ve yazma tutumu arasındaki ilişkinin belirlenmesinde daha anlamlı bir katkı sağlayacaktır.

Anahtar Kelimeler: teknoloji, yazma becerisi, dijital storytelling, yazma tutumu

EXECUTIVE SUMMARY

AN EXAMINATION OF THE INTERPLAY BETWEEN TECHNOLOGICAL APPLICATIONS AND WRITING SKILLS/ATTITUDES, AND STUDENT EXPERIENCE

PINAR GÜZEL ÖZCAN

Advisor: Dr. Duygu Umutlu

JANUARY, 2021, 32 Pages

The aim of this study is to observe the relationship between technological applications and writing skills/attitudes, as well as to examine the student experience in this area. Participants in the study consist of middle school students who attended the *Digital Storytelling Club* at a private school in the Eyüpsultan district of Istanbul. This group was selected for reasons of accessibility. The study was carried out over eight weeks in the fall semester of the 2020-2021 academic year, during the *Digital Storytelling Club* hours. The research data were collected via observation notes taken by the researcher during the club hours, works produced by the participants in digital and written format, an evaluation survey conducted at the end of the study period, and an analysis of the participants' remarks. The data were analysed using the thematic content analysis method, via which the main themes were identified. The club was treated as a case study and findings were reached through the description of data using the qualitative method. These findings reveal that there is an interplay between the use of technological applications and creativity in writing, and that the use of technological applications support the students' writing motivation and writing skills. Carrying out similar studies investigating the relationship between technological applications and writing skills/attitudes in compulsory Turkish classes and over a longer period would ensure a stronger data set. Furthermore, conducting the research during face-to-face classes may make a more significant contribution to determining the relationship between the use of technological applications and writing skills/attitudes.

Keywords: technology, writing skill, digital storytelling, writing attitude

İÇİNDEKİLER

Akademik Dürüstlük Sözü	v
ÖZET.....	vi
EXECUTIVE SUMMARY	vii
İÇİNDEKİLER.....	viii
ŞEKİL LİSTESİ	ix
TABLO LİSTESİ	x
1. GİRİŞ	1
2. LİTERATÜR.....	3
3. METOT	7
3.1. Araştırma Modeli	7
3.2. Araştırma Bağlamı ve Katılımcılar	7
3.3. Verilerin Toplanması.....	8
3.4. Verilerin Analizi.....	9
4. BULGULAR	11
4.1. Teknoloji kullanımı ile yazmada yaratıcılık arasındaki ilişki	11
4.2. Teknoloji kullanımı ile yazma motivasyonu arasındaki ilişki	15
4.3. Teknoloji kullanımı ve yazma becerisi arasındaki ilişki	18
5. TARTIŞMA	21
5.1. Sonuç ve Öneriler.....	25
KAYNAKÇA	27
EK A: Kulüpte Teknoloji Kullanımı Anketi	31
EK B: Teknoloji Kullanımına Yönelik Uygulama Anketi.....	32

ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 1: 1. Katılımcının dijital hikayesi.....	12
Şekil 2: 2. Katılımcının dijital hikayesi.....	13

TABLO LİSTESİ

Tablo 1: Araştırma Grubunda Yer Alan Katılımcılar ve Özellikleri.....	8
Tablo 2: Çalışmanın Uygulama Aşamaları.....	8
Tablo 3: Katılımcıların Anketteki Yaratıcılık Sorusuna Verdiği Yanıtlar.....	15
Tablo 4: Katılımcıların Anketteki Teknoloji Kullanımı ile İlişkili Soruya Yanıtları.....	17
Tablo 5: Katılımcıların Anketteki Teknolojik Uygulamalarla İlişkili Soruya Yanıtları.....	17
Tablo 6: Katılımcıların Anketteki Teknoloji ve Eğitim İlişkisi İle İlgili Soruya Yanıtları.....	17
Tablo 7: Yazma Becerisinin Kriterlere Göre Değerlendirilmesi.....	18
Tablo 8: Katılımcıların Anketteki Yazma Becerisi İle İlişkili Soruya Verdikleri Yanıtlar.....	19

1. GİRİŞ

İletişim, insan ilişkilerinin temelini oluşturur ve insanlar birbirleriyle iletişim kurarak anlaşır. İletişimin en önemli unsurlarından biri de yazmadır. Yazma kişinin duygu, düşünce, hayal, tasarı gibi zihinsel etkinliklerinin harf denilen sembollerle sınırlandırılarak görünür şekle dönüştürmesi ve somutlaştırılmasıdır (Göçer, 2016). Yazmak; duyduklarımızı, düşündüklerimizi, tasarladıklarımız, görüp yaşadıklarımızı yazı ile anlatmaktır (Sever, 2000, s. 21). Yazma, yaratıcılık ve düşünmeye ilişkin çoklu becerilerden oluşan karmaşık yetiler bütünüdür (Ataman, 2009). Bu nedenle yazma sadece bir iletişim şekli olmanın ötesinde duygu ve düşüncelerin dışı vurumunu sağlayan en önemli yollardandır. İlk okuma yazma öğreniminde elde edilen bu beceri daha sonrasında da gelişimi devam etmektedir. Yazma becerisi de diğer beceri türlerinde olduğu gibi kendiliğinden gelişen bir beceri değildir. Bu nedenle yazma becerisinin gelişimine yönelik çalışmaların yapılması büyük önem taşımaktadır. Gelişim sürecinde yazma becerisinin desteklenmesi aynı zamanda iletişimi de olumlu anlamda etkilemektedir. Sözcük kapasitesinin artması yazma becerisini olumlu anlamda desteklemekte fakat yazmaya karşı olumlu bir tutum geliştirmesi anlamında yetersiz kalmaktadır. Bireylerin çoğu yazı yazarken nasıl bir yol izlenmesi gerektiği konusunda da sıkıntı yaşamaktadır. Buna karşın artan sözcük kapasitesi bireyin hayal gücü ve yaratıcılığıyla desteklendiğinde yazma beceri olumlu anlamda etkilenmekte ve dolayısıyla yazmaya karşı da olumlu bir tutumun gelişmesine destek olmaktadır. Bu nedenle ilk yazma becerisinin ardından bu becerinin gelişimini desteklemek için farklı yöntemler kullanmakta ve öğrencileri bu anlamda teşvik etmekte fayda vardır.

Gelişen teknoloji ve kuşağın yeni ihtiyaçları doğrultusunda eğitimde yeni yöntemler ve uygulamalara ihtiyaç duyulmuştur. Ana dili öğretiminin bireylere; doğru, açık ve etkili bir iletişimi gerçekleştirebilecek dilsel becerileri kazandırma, düşünme güçlerini gerçekleştirerek onları yetkinleştirme ve toplumsallaşma süreçlerine katkıda bulunma gibi temel amaçları vardır (Sever, 2004). Bu nedenle Türkçe dersi için farklı teknik ve yöntemleri kullanmak bir ihtiyaç oluşturmaktadır. Türkçe derslerinin daha aktif ve ilgi çekici olabilmesi için ders içinde kullanılacak farklı uygulamalara ihtiyaç duyulmaktadır. Farklı sınıf düzeylerindeki kazanımlarda yer alan, “çoklu medya kaynaklarından görüşlerini destekleyecek gerekçeler ve kanıtlar toplama”, “konuşmasını uygun durumlarda görseller, grafikler vb. çoklu medya araçları ile destekleme” ve “anlatımı zenginleştirmek için çizim, grafik, görseller ve diğer çoklu

medya ögelerini kullanma” gibi ifadeler, teknoloji ve medya araçlarının kullanımına yönelik dijital yetkinlik becerilerinin ön planda olduğunu göstermektedir (MEB, 2015). Bu ifaden de anlaşılacağı üzere Türkçe derslerinde çoklu medya kullanımını öğrencilerin ana dil becerilerini geliştirmelerine olanak tanınması açısından oldukça önemlidir. Ana dil becerilerinden olan yazma becerisinin gelişimini destekleyecek, yazmaya karşı olumlu bir tutum geliştirmelerine olanak tanıyacak teknolojik uygulamaların seçilmesi ve etkin bir şekilde kullanılması bu amaca ulaşmada kolaylık sağlayacaktır.

2. LİTERATÜR

Türkçe dersi öğrencinin ana dil becerisini kazandığı ve bu becerilerin desteklendiği derstir. Temel amaçları içinde öğrencilerin yazılı anlatım becerilerini geliştirmek de bulunmaktadır. Yazılı anlatım becerilerini geliştirmede amaç sadece duygu düşüncelerini aktarmalarını sağlamak değil bunları belirli bir planda, yaratıcı düşünceyle, hayal gücüyle desteklemek ve öğrencinin ortaya çıkardığı ürünlerinden haz duymasını sağlamaktır. Nitekim Özbay (2002)'a göre yazma eğitiminde amaç; bilineni tekrar etmek değil, yeni duygu, düşünce ve hayalleri dile getirmektir. Yazma eyleminde hayalleri dile getirmek önemlidir fakat hayalleri dile getirirken yaratıcılık kullanmak da çok etkilidir. Bu nedenle yaratıcı yazmaya yönelik yapılan çalışmalar aynı zamanda hayal gücünün de kuvvetli olmasıyla ilgilidir. Nitekim yaratıcı yazmanın başat özellikleri “özgünlük” ve “hayal gücünün” keşfi olarak tanımlamaktadır (Rubin, 2000).

Günümüzde eğitimin farklılaştırması oldukça tartışılan ve üzerinde durulan bir konudur. Farklı öğrenme stillerine sahip öğrencilerin anlayarak öğrenebilmesi için sınıfların farklılaşması bir gerekliliktir. Bu gereklilik de sınıfta uygulanacak farklı stratejilere daha büyük bir ihtiyaç oluşturmaktadır. Özellikle yazma eylemine karşı olumsuz tutumları ortadan kaldırmak için yaratıcı yazma çalışmaları, farklı tekniklerle zenginleştirilmiş uygulamalar kullanılmaktadır. Yazma eylemi öğrenciler için zor bir beceri olarak görülmektedir. Bu zorluğun nedenleri pek çok çalışmada dile getirilmiş ve bu sorunlar için öğrencilerin yazma tutumlarının olumsuz olması, yazma kaygılarının yüksek olması, yazma alışkanlıklarının olmaması, öğrencilerin yazma etkinliklerine daha az yoğunlaşması, öğrencilerin dil bilgisi ve imla konusunda yeterli bilgiye sahip olmamaları gibi nedenler öne sürülmüştür (Caroll, 1990; Nacira, 2010; Huy, 2015). Öğrencilerin yeterli dil bilgisine ve imla konusunda yeterli bilgiye sahip olmamalarına edindikleri kelime sayısının da azlığı eklenince yazma eylemine karşı isteksizlik ortaya çıkmaktadır. Yazma eylemine karşı duyulan bu isteksizliğin nedenlerinin belirlenmesi ve belirlenen bu nedenleri en aza indirecek, bireysel farklılıklara hitap edecek çalışma, etkinliklerin yazma ortamında kullanılmasıyla yazma eylemi öğrenciler için daha anlamlı hale gelecektir. Dil becerisine yönelik yapılacak çalışmalarda farklılaştırmaya gidilmesi ve bu farklılaştırma çalışmalarının sürekli hale getirilmesi dil becerisinin gelişimini olumlu anlamda destekleyecektir.

Teknoloji, günlük yaşam içinde fazlasıyla yer almaya başladıkça eğitimde de bir gereklilik haline gelmiştir. İnternetle geç tanışmak ya da zaten teknolojinin içine doğmak onu uygulama şeklinde de farklılıklar yaratmaktadır. Dijital yerliler olarak isimlendirilen günümüz öğrencileri teknolojiye yatkın, teknolojiye kolaylıkla adapte olabilen bireylerdir (Prensky, 2001). Bu nedenle de özellikle internet ve teknolojinin içine doğmuş 21. yüzyıl öğrencilerinin teknolojiye kolaylıkla adapte olabilmeleri sayesinde öğrenme ve tutumları olumlu anlamda değişiklik göstermektedir. Yeni nesil öğrencilerin teknolojinin içinde olmaları ve oldukça ilgilerini çekmesi eğitime teknolojinin de entegre edilmesinin ihtiyacını ortaya çıkarmıştır. Web 2.0 uygulamaları ile web okurluğundan web okur yazarlığına terfi etmiş olan internet kullanıcıları diğer kullanıcılarla işbirliği içerisinde web ortamında ansiklopedi, günlük, sözlük, grup ve hatta kendilerine özel sosyal ağlar oluşturabilmektedirler (Filiz, 2018). Web 2.0. eğitsel uygulamaları ile öğrenciler sadece teknolojiyi kullanan değil öğrendiklerini teknolojik uygulamalar yardımıyla farklılaştıran ve değişik ürünleri ortaya koyabilen kişiler olmuşlardır. Gelişen dünya ile birlikte artık bir ihtiyaç haline gelen yaratıcı ve dönüşümlü düşünebilme becerileri teknolojinin bu şekilde kullanılmasıyla aktif hale getirebilmektedir. Ayrıca yaratıcı yazma sürecinde iyi bir birikimle donatılmış olmak etkili bir faktördür. Bununla birlikte duygu, tecrübe, yöntem ve teknik zenginliğinin yanı sıra bilgi teknolojilerinin kullanımı da yaratıcı yazma sürecinde motivasyonu arttırmaktadır (Küçük, 2007). Yaratıcı yazmaya yönelik planlanan etkinliklerin yazmaya karşı olumlu bir tutum geliştireceği de aşikardır. Yazma tutumunu önemli kılan ise öğrencilerin yazma başarısı üzerinde doğrudan etkisi bulunan önemli bir yordayıcı olmasıdır (Graham, Berninger ve Fan, 2007). Bu nedenle teknolojinin sağladığı zenginlik yaratıcı ve dönüşümlü düşünmeyi desteklemekte ve dolayısıyla yazma tutumu üzerinde de etkili olmaktadır.

Hikaye anlatımı yazının icadından öncesinde sözlü olarak kulaktan kulağa aktarılarak varlığını sürdürürken yazının icadının ardından yazılı hale geçmiştir. Hikayenin temelinde insan vardır. Dolayısıyla insanı ilgilendiren olaylar gerçek yaşamda karşılaşılabilecek olaylardan oluşmaktadır. Aynı zamanda hayal ürünü detaylara yer verilerek de oluşturulan ürünlere rastlamak mümkündür. Hikayeler anlatımına göre farklılık gösterebilmektedir. Hikayeler olay ve durum anlatımlarına göre iki gruba ayrılmaktadır (Macit, 2005). Bu farklılık incelenen konunun da yansıtılma biçimini etkilemektedir. Anlama ve anlatma sürecinde ne kadar çok duyu harekete geçirilirse, o kadar başarılı olunacağı bilinmektedir. Duyulara hitap etme açısından dijital hikaye anlatımları, yazılı bir metinle görsellerin bir araya getirilmesi, bütünleştirilmesi, analiz edilmesi yönüyle faydalıdır (Robin,2008). Farklı duyulara hitap edilmesi yoluyla oluşturulan dijital hikayeler kalem ve kağıt kullanarak oluşturulan hikayelerin

duyulara hitap etmesi bakımından daha kuvvetlidir. Dijital hikayelerin sunduğu görsel öğeleri seçme özgürlüğü ve ses zenginliği bu duyuların daha çok hissedilmesinde, anlaşılmasında olumlu anlamda farklılık yaratmaktadır. Gelişen teknolojiyle kağıt ve kaleme duyulan ihtiyaç azalmaya başlamaktadır. Bu nedenle yazı becerisi ve dil eğitiminin geleneksel yöntemlerle sürdürülmeye çalışılması oldukça zordur. Gelişen teknolojiyle birlikte kağıt kalem kullanmaya olan ihtiyacın azaldığı günümüzde geleneksel yöntemlerle yazma eylemini devam ettirmeye çalışmak oldukça zordur. Bu konuyla ilgili Thomas (2009), okuryazarlık kavramının, teknolojik araçlar ve medya ile başka bir şekle girdiğini, 21. yüzyılda dil eğitiminin de bu değişimden ayrı düşünülmemeyeceğini ifade etmiştir (akt. iç. Green, 2013). Dijital hikaye anlatımı, geleneksel hikaye anlatımının çoklu ortam teknolojileriyle bütünleştirilmesiyle ortaya çıkmış bir yaklaşım olarak eğitim ortamlarında son dönemde sıklıkla kullanılmaktadır. Türkçe dersi gibi sözel bir derste teknoloji entegrasyonu yapmak dijital hikaye yazımı ve anlatımını daha da ön plana çıkarmıştır. Dijital hikayeler “medya kullanımı açısından zengin hikayeler anlatmak, paylaşmak ve korumak için dijital medyayla beraber hikaye anlatmanın antik sanat anlayışının birleştirilmesi” olarak tanımlanmaktadır (Digital Storytelling Association, 2015). Hikaye yazımında zengin hayal dünyasının yansıması olan sözcüklerin soyut dünyasından gerçeğe örtüşebilecek somut örneklerin kullanılabilmesi dijital hikayeler oluşturmak teknolojik kullanımının yazı için sağladığı kolaylıklardandır. Daha çok kalem kağıt kullanarak yazmaya alışmış bir neslin hikayesinde kullanacağı dijital anlatım tarzıyla zengin bir alan oluşturması deneyimlemediği bir durum olduğundan zorlanmasına neden olabilecektir. Bu nedenle dijital hikayelerin oluşturulmasında nelere dikkat edilmesi gerektiğiyle ilgili bilgilendirme çalışma sürecinin daha yumuşak olmasını sağlayacaktır.

Dijital hikayelerin oluşturulma sürecinde takip edilmesi gerekenler Jakes ve Brannon (2005) tarafından altı adımda ele alınmıştır. Bunlar (1) yazım süreci, (2) senaryo oluşturma süreci, (3) hikaye panosu oluşturma süreci, (4) çoklu ortam öğelerini araştırma süreci, (5) dijital hikayenin oluşturulması ve (6) dijital hikayenin paylaşılmasıdır. Bu adımlar geleneksel yöntemle oluşturulan hikayeleri yaratıcı ve dönüşümlü düşünülerek bir üst basamağa taşıyacak ve sürecin tüm adımlarında öğrencinin aktif olmasına olanak tanıyacaktır. Bu çalışmada amaç teknolojik uygulamaların yazma becerisi ile yazma tutumu arasındaki ilişkiyi görmek ve öğrenci deneyimlerini incelemektir. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranacaktır:

1. Teknolojik uygulamaların kullanımının yazma tutumu ile ilişki nasıldır?
2. Teknolojik uygulamaların kullanımının yazma becerisine yansıması nasıldır?

3. Teknolojik uygulamaların yazmada kullanımına yönelik katılımcı deneyimleri (görüşleri) nelerdir?

3. METOT

3.1. Arařtırma Modeli

Bu arařtırmada, kullanılan teknolojik uygulamaların yazma becerisi ile yazma tutumu arasındaki iliřkisini grmek ve đrenci deneyimleriyle ilgili bilgi elde etmek amacıyla ‘Dijital storytelling’ kulb vaka olarak ele alınmıř ve nitel arařtırma yntemi kullanılarak betimleme yapılmıřtır. Vaka alıřması zellikli sorulardan cevaplara giden, duruma/olaya gre elde edilen farklı bulguları ve ıkarımları dzenleyip inceleyen, arařtırma sorularına mmkn olan en iyi cevabı veren ve bunları zetleyip harmanlayan inceleme biimidir (Gillham, 2000, s:2). Bu nedenle bu arařtırmada bir vaka incelemesidir. Arařtırma sresince katılımcıların davranıřları, tutumları, oluřturdukları rnler arařtırmacı tarafından geniř bir bakıř aısıyla ve kendi dřncelerinden arınmıř bir řekilde objektif olarak deđerlendirilmıř, elde edilen veriler nitel arařtırma yntemi dođrultusunda incelenmiřtir.

3.2. Arařtırma Bađlamı ve Katılımcılar

Arařtırma grubu kolay eriřilebilirliđi nedeniyle İstanbul ili Eypsultan ilesi sınırlarında bulunan bir zel okuldan seilmiřtir. Arařtırma grubunda yer alan 4 katılımcının 3’ kız, 1’i erkektir. 3 kız katılımcının iki tanesi 5. sınıf, diđeri ise 6. sınıfta; erkek katılımcı ise 6. sınıfta đrenim grmektedir. Kulp dersi olmasından dolayı bu kulb tercih eden gnll katılımcılar arařtırma grubunu oluřturmaktadır. Okulun genel zelliklerine bakıldıđında teknik alt yapı bakımından kuvvetli olduđu ve katılımcıların ders ii etkinliklerde tablet kullanabilme olanaklarının olduđu tespit edilmiřtir. Bu nedenle katılımcıların teknolojik yatkınlıklarının olduđu dřnlmektedir. Katılımcıların daha nceki sınıf mfredatlarından yola ıkararak yazma becesine sahip oldukları, hikaye tr ve zellikleri ile ilgili bilgi sahibi oldukları var sayılmıřtır. Bu nedenle konuyla ilgili hazırbulunuřluklarının yeterli olduđu sonucuna varılmıřtır. Arařtırma grubunda yer alan katılımcılara ait zellikler ařađıda gsterilmiřtir.

Tablo 1: Araştırma Grubunda Yer Alan Katılımcılar ve Özellikleri

Katılımcılar	Özellikleri
1. Katılımcı	5. sınıf öğrencisi, kız
2. Katılımcı	5.sınıf öğrencisi, kız
3. Katılımcı	6.sınıf öğrencisi, erkek
4. Katılımcı	6.sınıf öğrencisi, kız

3.3. Verilerin Toplanması

Araştırmada veri toplama aracı olarak kulüp saatlerinde gözlemci tarafından alınan gözlem notları, katılımcıların dijital ve word halinde bulunan ürünleri, kulüp dersi bitiminde katılımcılara uygulanan değerlendirme anketinin sonuçları ve katılımcı görüşleri kullanılmıştır. Araştırma 2020-2021 eğitim öğretim yılının güz döneminde ‘Digital Storytelling’ kulübünün 8 hafta süren ders saatlerinden elde edilmiştir. Araştırmacı, araştırma süresince kulüp saatlerine gözlemci olarak dahil olunmuş ve katılımcıların ders içerisindeki ilgi, tutum, davranışları ve sordukları soruları detaylı bir şekilde not almıştır. Kulüp ders saati içinde ve ders saati dışında oluşturdukları ve oluşturulan kulüp sayfalarındaki ödev alanına yükledikleri ürünler veri setlerine dahil edilmiştir. Teknoloji kullanımına ilişkin anket uygulanmış, öğrencileri görüşleri ve deneyimleri ayrıca ele alınmıştır (bknz. Ek A ve Ek B). Araştırmanın uygulama aşaması 8 hafta sürmüştür. 8 haftalık süreç içinde her hafta kulüp ders saatlerinde yapılan çalışmalar haftalık olarak özetlenerek Tablo 2’de gösterilmiştir:

Tablo 2: Çalışmanın Uygulama Aşamaları

	Uygulama Aşaması
1. Hafta	Öğretmenlerin kendini tanıtmalarının ardından katılımcılar kendini tanıttı, kaçınıcı sınıfta okudukları vs gibi özellikleri belirttiler. Öğretmenler katılımcılardan bu kulübü neden seçtikleri ve kulüpten beklentilerinin neler olduğunu sordu. Ardından öğretmenler Digital Storytelling hakkında bilgi paylaşımını Google Slide yardımıyla ekran yansıtarak yaptılar ve detaylı bir şekilde açıkladılar.
2.Hafta	Katılımcılardan hikaye ve hikaye türünün özelliklerini aynı zamanda dijital hikaye oluşturmanın ne olduğunu, nasıl yapıldığını araştırıp konuyla ilgili buldukları bilgileri Google Slide sunumu oluşturarak sunmaları istendi. Bu çalışmayı yükleyebilmeleri için kulübe ait Classroom sayfasında ödev alanı açıldı ve sunumu hazırladıktan sonra bu alana yüklemeleri gerektiği söylendi. Sunumu hazırlayanlar ekran yansıtarak sunumlarını paylaştılar.

3.Hafta	Katılımcılara ‘Pimpirik Amca’ öyküsü hafta içinden Classroom sayfalarından paylaşıldı ve inceleyip gelmeleri gerektiği bilgisi Classroom sayfalarından duyuru olarak yayınlandı. Hikaye kulüpte sesli okundu. Öğretmenler tarafından hikaye çözümlemesi (kahramanlar, yer, zaman, olay, konu, çatışma, ana düşünce vs.) öğrencilerle soru cevap yöntemi kullanılarak yapıldı. Ardından Storyboard uygulaması hakkında ekran yansıtılarak katılımcılara bilgi verildi. Katılımcılara sisteme nasıl üye olacakları anlatıldı ve giriş işlemlerinde destek olundu. Giriş yapabilenlerden Pimpirik Amca hikayesini dijital hale getirmeye başlamaları istendi. Dijital hale getirirken neler dikkat etmeleri gerektiği (senaryolaştırma, hikaye karelerini oluşturma, sıraya koyma, diyalog oluşturma vs.) yine ekran yansıtılarak anlatıldı.
4.Hafta	Dersin başında Storyboard uygulaması ile ilgili ekran yansıtılarak tekrar detaylı bilgi verildi. Storyboard uygulamasında Pimpirik Amca hikayesini dijital hale getiremeyenler için kulüpte ek süre tanındı. Bitirenlerin ekran yansıtılarak sunmaları istendi.
5.Hafta	Öğretmenler tarafından hikaye ve hikaye özelliklerinin türleri detaylı bir şekilde jamboard uygulaması yardımıyla anlatıldı. Hikaye çözümleme nelere dikkat etmeleri gerektiği sunum üzerinden öğrencilerle paylaşıldı. Katılımcılarla birlikte özgün bir hikaye etkileşimli olarak oluşturuldu. Genel hatları verilen hikayeyi kendi düşünceleri, yaratıcılıkları ile özgün hale getirmeleri istendi. Ardından öğrenciler serbest bırakılarak hikayelerini tamamlamaları beklendi. Classroom sayfasında ödev alanı açılacağını ve bitirenlerin yükleyebileceği bilgisi paylaşıldı.
6.Hafta	Dersin başında Pixton uygulaması hakkında ekran yansıtılarak detaylı bilgi verildi. Nasıl giriş yapabilecekleri, uygulamadaki araçların kullanımı anlatıldı. Ardından geçen hafta yazmaya başladıkları hikayeleri Pixton uygulaması üzerinde dijital hale getirmeye başlayabilecekleri bilgisi verildi. Katılımcıların çalışması için zaman tanındı.
7.Hafta	Önceki haftalarda derse katılmayan katılımcılar olduğu için Pixton uygulaması hakkında tekrar ekran yansıtılarak detaylı bilgi verildi. Oluşturulan hikayelerin pixon programı üzerinde dijitalleştirmeleri istendi. Yeni başlayanlara ekran yansıtılmaları sağlanarak destek olundu.
8. Hafta	Kendi oluşturdukları hikayeleri yine kendi oluşturdukları dijital haliyle sunmaları istendi. Her iki aşamada da yaşadıklarını, deneyimlerini paylaşmaları beklendi. Kulüp çalışmasının onların beklentisine yanıt verip vermediği soruldu ve genel olarak da düşünceleri alındı. Öğretmenler kulüp çalışmasının amacını tekrar hatırlatıp katılımcıların çalışmalarıyla ilgili geri bildirimler verdiler.

3.4. Verilerin Analizi

Bu araştırmada yer alan verilerin analizinde tematik içerik analizi kullanıldı. Tematik içerik analizi, bir alanda yapılan çalışmaların eğilimleri ile sonuçlarının temalar ve şablonlar oluşturularak eleştirel bir bakış açısıyla sentezlenmesine dayanır (Au, 2007; Çalık ve Sözbilir, 2014; Çalık, Ünal, Coştu ve Karataş, 2008). Bu çalışmada elde edilen verilerdeki eğilimler ve sonuçların temalar oluşturularak sentezlenmesi amaçlandığı için tematik içerik analizi tercih edilmiştir. Tüm veriler elde edildikten sonra detaylı olarak incelenmiş ve belirli kodlar

oluřturulmuřtur. Bu kodlardan yola ıkararak ana temalar belirlenmiřtir. Ana temalar ise bulgular kısmında arařtırma soruları dođrultusunda detaylı bir řekilde aıklanmıřtır.

Teknoloji kullanımı ile yazmada yaratıcılık, yazma motivasyonu ve yazma becerisi arasındaki iliřkiyi belirlemek amacıyla katılımcıların alıřma suresi ierisinde oluřturdukları dijital hikayeler, kulp đretmenleri ile birlikte yapılan hikaye özmlene ve oluřturulan hikayelerdeki konuya ve ana dřnceye hakimiyet, konuyu geliřtirebilme, farklılařtırma, hayal gcn yansıtma gibi kriterler zerinden deđerlendirilmiř kodlama yntemiyle rnler arasındaki iliřkiler tespit edilmiřtir. Aynı zamanda kulp saatleri arařtırmacı tarafından vaka incelemesi olarak ele alınmıř, elde edilen gzlemci notları aynı kriterler dođrultusunda incelenmiřtir. alıřma sreci sonunda yapılan anket ve kullanıcı yorumları arařtırma soruları paralelinde incelenerek ilgili grř ve yorumlar birleřtirilmiř teknoloji kullanımının yazmada yaratıcılık, yazma motivasyonu ve yazma becerisi arasındaki iliřkiye ait bulgular elde edilmiřtir.

4. BULGULAR

Bu bölümde araştırma süresince elde edilen veriler, temalar ve kodlar yardımıyla açıklanacaktır. Teknolojik uygulamaların yazma becerisi ile yazma tutumu arasındaki ilişkisini görmek ve öğrenci deneyimleri incelemek amacıyla gerçekleştirilen bu araştırmada ‘Dijital Storytelling’ kulüp dersi saatinde elde edilen veriler tematik içerik analiziyle incelenmiştir. Kodlama yöntemiyle ve üç ayrı tema oluşturulmuştur. Çalışmadan elde edilen verilerin incelenmesiyle oluşturulan temalara ait bulgular her bir başlığın altında ayrı ayrı açıklanarak ifade edilmiştir.

Teknolojik uygulamaların yazma becerisi ile yazma tutumu arasındaki ilişkisini görmek ve öğrenci deneyimleri incelemek amacıyla gerçekleştirilen bu araştırmada çalışmada yer verilen teknolojik uygulamaların, katılımcıların ürünlerini farklılaştırmasına, görselleştirerek zengin bir anlatım oluşturmalarına ve teknolojinin sunduğu imkanlarla hikayelerine bireysel farklılık katmalarına olanak tanıdığı için yaratıcılıklarını desteklediği; teknoloji kullanımına olan yatkınlığın motivasyona yansması ve dolayısıyla oluşan bu motivasyonun da yazmaya karşı olumlu bir bakış açısı geliştirdiği; teknoloji kullanımı ile yazma becerisi arasındaki ilişki incelendiğinde teknoloji kullanımının konuya uygun ve etkileyici başlık kullanma, konuya uygun ana düşünce belirleme, gözlem ve deneyimlerle yazıyı zenginleştirme, konuya hakim olma açısından yazma becerisine olumlu anlamda yansmasını sağladığı bulgularına ulaşılmıştır. Araştırma sonucu elde edilen bulgular temalar şeklinde yer alan başlıklar altında detaylı olarak açıklanmıştır.

4.1. Teknoloji kullanımı ile yazmada yaratıcılık arasındaki ilişki

Teknoloji kullanımı ile yazmada yaratıcılık arasındaki ilişkiyi açıklarken ‘Pimpirik Amca’ hikayesinin dijitalleştirilmesi, katılımcıların kendi yazdıkları hikayelerin dijitalleştirilmesi ve katılımcıların anket ve görüşlerinin değerlendirilmesi sonucu elde edilen bulgular ayrı ayrı ele alınacaktır.

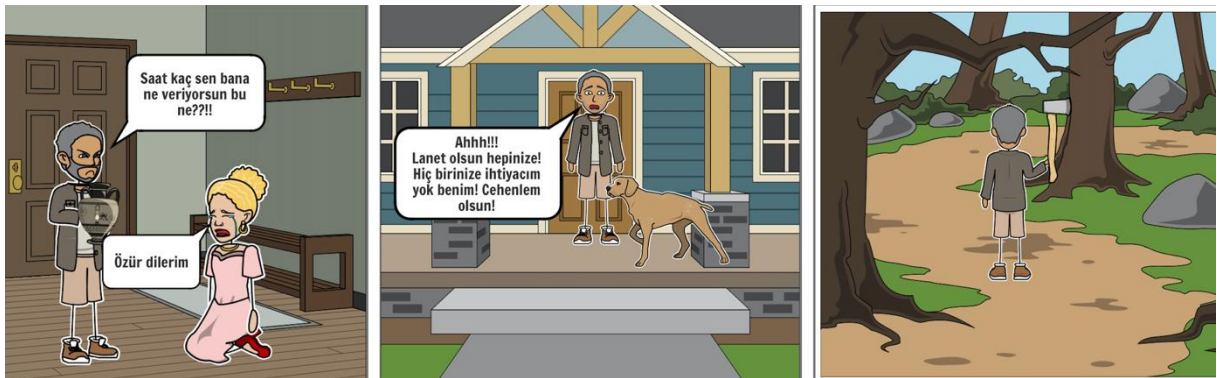
Öfkesi sonucu yanlış hareketlerde bulunan ve bu davranışları sonucunda da pişmanlık yaşayan, hatasını anlayan bir insanın başından geçenlerin anlatıldığı ‘Pimpirik Amca’ hikayesinin kulüp saatinde hikayeye ait yer, zaman, kahraman, olay, çatışma, konusunu, ana düşüncesi gibi unsurların katılımcılarla birlikte analiz edilmesinde katılımcıların hikaye unsurlarını belirlerken katılımcı oldukları bilgisi araştırmacının gözlem notlarından tespit edilmiştir. Aynı zamanda hikayenin katılımcılar tarafından analiz edilme sürecinde hikayenin

unsurlarını kendi cümleleriyle ifade edebilmelerinden konuya hakim oldukları sonucu elde edilmiştir.

Ortak hikaye üzerinde analiz yapılmasına ve ele alınan hikayenin tüm katılımcılar için aynı olmasına rağmen hikayenin Storyboard uygulaması üzerinde dijital haline getirirken konunun ele alınış biçiminde, arka plan seçiminde, hikayedeki detaylardan hangilerinin kullanılacağına, seçtikleri diyaloglara bakıldığında farklı detaylar kullanmaları sonucu yaratıcılıklarını ortaya koydukları ürünlerin ortaya çıkarılmasını sağlamıştır. Uygulamanın farklılaştırmaya olanak tanınması katılımcılara ortak bir hikayenin sunulmasına rağmen uygulamanın sağladığı özgürlük ortamı katılımcıların üretirken daha yaratıcı olabilmelerine olanak tanıdığı 1. katılımcıdan gelen “Teknoloji görselleştirmeme imkan tanıdığı için yaratıcılığımı da geliştirmiştir.” yorumundan da anlaşılmaktadır.

Hikayedeki ana karakter Pimpirik Amca'nın sert, sinirli bir karakter olması ve öfkeli davranışları sonucu hatalar yapıp bu davranışının farkına varması katılımcılar tarafından ortak ele alınmış fakat bu özelliklere uygun nesnelere, arka planlar seçerken zorlanan 1. ve 3. katılımcıların “Uygulama içinde hikayedeki nesnelere bulamayınca hikayedeki farklı detayları ön plana çıkardım.” diyerek hikayeye farklı detaylar ekleyebildikleri ve bu şekilde de bir bütünlük sağladıkları görülmüştür. Hikayeyi dijitalleştirirken konuya sadık kalıp detayları değiştirebilmesi katılımcıların hikayeyi farklılaştırmalarına olanak tanımıştır.

Pimpirik Amca hikayesinin Storyboard uygulaması ile dijital anlatımını yaparken aynı hikayenin katılımcıların yaratıcılıklarıyla farklı ifade edilmesiyle ilgili örnekler Şekil 1 ve 2’de gösterilmiştir:



Şekil 1: 1. Katılımcının dijital hikayesi



Şekil 2: 2. Katılımcının dijital hikayesi

Katılımcıların Pimpirik Amca hikayesini Storyboard uygulaması üzerindeki dijitalleştirdikleri ürünler incelendiğinde konunun aynı olmasına rağmen şu farklılıklar olduğu görülmektedir: Ana karakter olan Pimpirik Amca'nın fiziki görünümüne ait detaylar yaş ve kıyafet bakımından iki katılımcıda da farklılık göstermektedir. Hikayenin ana olayından yola çıkılarak oluşturulan diyaloglar yine katılımcılarda farklılık göstermektedir. Aynı zamanda seçilen yardımcı karakter ve arka plan seçiminin de katılımcıların ürünlerinde farklılık olduğu görülmektedir. Yukarıdaki bilgilerde de açıklandığı gibi tüm katılımcılarda ortak olarak ele alınan 'Pimpirik Amca' adlı hikaye dijital hikayeye dönüştürülürken Storyboard uygulamasının dolayısıyla teknoloji kullanımının görselleştirmeye imkan sağlamasıyla katılımcıların kendilerinde var olan yaratma yeteneğini desteklediği sonucunu ortaya çıkarmıştır.

Teknoloji kullanımı ile yazmada yaratıcılık arasındaki ilişkiyi belirlemek amacıyla katılımcıların kendi özgün hikayelerini oluşturdukları ikinci çalışmada kulüp öğretmenleriyle katılımcılar hikaye oluşturma aşamasını birlikte yürütmüşlerdir. Oluşturulan bu özgün hikayede konuyu belirlerken daha önceki çalışmada katılımcılarla hazır olarak paylaşılan 'Pimpirik Amca' hikayesindeki öfkeli olmasından dolayı sorunlar yaşayan ana karakter örnek alınmıştır.

Oluşturulan özgün hikayede ana karakterin bir sahil kasabasında yaşaması ve hikayedeki zamanın yaz mevsimi olması, anlatıcı dilinin de üçüncü kişi olarak belirlenmesinde katılımcılar aktif rol oynamış ve hikayeyi geliştirirken; sürekli abartan bir karakter olduğu için başına farklı olaylar gelebilir, abartan bir karakter olduğu için hayaller görebilir ve abartan bir kişi olduğu için ona inanmayan insanlar vardır çevresinde, ana karakter uzun boylu ve zayıf bir çocuk olsun, sürekli abarttığı için çok fazla arkadaşı olmasın gibi geri bildirimler hikaye oluşturma sürecinde farklı detayları yaratmaya olan yatkınlıklarını ortaya çıkarmıştır. Kulüp saatinde ve soru cevaplarla ilerletilen hikaye yazma çalışmasında her bir katılımcı kendilerinde var olan yaratma yeteneği ile ve daha önceki hikaye çözümlemesinde elde ettikleri deneyimle;

ana karakter abartan biri olsun ve sürekli abarttığı için tıpkı Pimpirik Amca hikayesinde olduğu gibi hatalar yapsın, olay bir yaz tatilinde yaşansın, bu olay sahil kasabasında geçsin, anlatıcı dili üçüncü tekil kişi olsun gibi eklemelerle hikayeyi geliştirmiş ve kendi deneyimleriyle zenginleştirmişlerdir.

Araştırmanın uygulama aşamasının 5. haftasında yürütülen hikaye yazma çalışmasında katılımcıların eklemeleriyle hikayenin ana hatları ortaya çıkarılmıştır. Ana hatlarının birlikte yapılmasının ardından her katılımcı kendi özgün düşünceleriyle hikaye farklı bir yön vermiş ve oluşan bu farklılık ürünlerine de yansımıştır. Ana karakter, 1. katılımcının hikayesinde Ali adında bir karakterin sabah kalktığında her şeyin farklı olduğunu ve abartılı şeylerle karşılaştığı için ilginç olaylar yaşan bir karaktere dönüşürken; 2. katılımcının hikayesinde Sean adında hayal gücü oldukça yüksek olan ve merakı dolayısıyla yeni şeyler araştıran bu nedenle de Abartistan kasabasındaki ormana gidip farklı olaylar yaşayan bir karaktere; 3.katılımcının hikayesinde ise Amalililoka adında diğer insanlardan farklı olan ve birçok bilgiyi diğer insanlardan daha iyi bilen bir karaktere dönüşerek sahil kasabasında kendi halinde yaşayan biriyken o gün farklı bir güne uyanıp yaşadığı garip olaylardan çıkardığı sonuçlarla kendi için anlamlı kazanımlara ulaşan bir karaktere dönüştüğü, ürünlerinden elde edilen bulgular arasındadır.

Hikaye taslağını kulüp saatinde etkileşimli olarak oluşturmalarına ve hikayenin hepsi için aynı genel özelliklere sahip olmasına rağmen hikayeyi kendi hayal dünyalarında zenginleştirdikleri ve farklı detaylar ekleyerek konuya yeni boyutlar kazandırdıkları oluşturdukları özgün hikayeler incelendiğinde tespit edilmiştir. Her katılımcı tarafından ayrı ayrı oluşturulan hikayeler, Pixton uygulaması üzerinde dijital hale getirilirken katılımcıların kendi hikayelerini hayal dünyalarındaki detayları kullanarak zenginleştirme ve görselleştirme imkanı bulmalarına olanak tanımıştır.

Dijital hikaye oluşturma aşamasında yazılı olarak hazırladıkları hikayeleri kısa senaryolar halinde kısaltmış oldukları araştırmacının gözlem notlarından elde edilmiştir. Bu senaryoları uygun arka plan, karakter ve karakterin fiziki görünümü, karakterin kişilik özelliğine uygun yüz seçimi, hikayedeki zaman ve yer seçimine uygun görsellerin seçimine imkan tanınması 1. ve 4. katılımcının “Uygulama ile hikaye yazmak yaratıcılığımı destekledi.” yorumlarını ortaya çıkarmıştır. Çalışma sonrasında oluşturdukları özgün hikayelerin yazılı hali ve bu özgün hikayelerin Pixton uygulaması yardımıyla dijitalleştirilmiş hali birbiriyle ve bir önceki aşama ile karşılaştırıldığında hem birinci hem de ikinci aşamada teknolojik uygulamaların kullanımının yazmada yaratıcılığı desteklediği sonucunu ortaya koymuştur.

Teknolojik uygulamaların yazma becerisi ile yazma tutumu üzerindeki etkisini görmek ve öğrenci deneyimleriyle ilgili bilgi elde etmek amacıyla gerçekleştirilen üçüncü aşamada katılımcılara teknoloji kullanımına yönelik uygulanan anket sonuçları ve öğrenci görüşlerinde yaratıcılıkla ilgili sorular incelenmiş ve aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır. Teknoloji kullanımına yönelik yapılan anket sorularına öğrencilerin yaratıcılık ile ilgili verdiği yanıtlar Tablo 3'te gösterilmiştir.

Tablo 3: Katılımcıların Anketteki Yaratıcılık Sorusuna Verdiği Yanıtlar

Soru: Teknolojiyi kullanmak yaratıcılığımı destekler mi? Desteklerse, nasıl?	
1. Katılımcı	Bence destekler çünkü kullanabileceğimiz birçok yaratıcı uygulama var.
2. Katılımcı	Evet, destekler. Çünkü teknoloji çok gelişmiştir ve teknolojiyi kullanarak resim çizebilir ve farklı eklemeler yapabilirim.
3. Katılımcı	Evet, araştırma yapmamı sağlar ve yaratıcılığımı destekler.
4. Katılımcı	Evet, farklı seçenekler sunmasından dolayı yaratıcılığı destekler.

Katılımcıların görüşlerindeki yaratıcılıkla ilgili ifadeler incelendiğinde teknolojik uygulamaların yaratıcılıklarını desteklediğini, üretirken farklı olanaklar sunmasından dolayı daha rahat yazdıklarını belirttikleri tespit edilmiştir. Yukarıda detaylı bir şekilde açıklandığı gibi çalışmada yer verilen teknolojik uygulamaların katılımcıların ürünlerini farklılaştırmasına, görselleştirerek zengin bir anlatım oluşturmalarına ve teknolojinin sunduğu imkanlarla hikayelerine bireysel farklılık katmalarına olanak tanıdığı için yaratıcılıklarını desteklediği bulgusuna ulaşılmıştır.

4.2. Teknoloji kullanımı ile yazma motivasyonu arasındaki ilişki

Teknoloji kullanımını ile yazma motivasyonu arasındaki ilişki değerlendirilirken katılımcıların araştırma saatlerindeki tutumları, konuya dahil olmaları, ilgilerini gösterecek sorular sormaları, yazma eylemini ne kadar sürede tamamladıkları, yazma eylemi üzerinde olumlu bir farklılık yaratıp yaratmadığı gibi noktalara dikkat edilmiş ve bu doğrultuda gözlem notları ile oluşturulan ürünler ve uygulanan anket sonuçları incelenmiştir. Bu incelemede katılımcıların teknolojik aletleri derslerde kullanma olanağı olan bir okulda buldukları da dikkate alınmıştır.

Teknolojik yatkınlıkları olan katılımcıların çalışmanın ilk haftalarında bu yatkınlığın verdiği özgüvenle daha motive oldukları derse aktif katılımlarından da gözlemlenmiştir. Pimpirik Amca hikayesinin dijital anlatımı için seçilen Storyboard uygulamasının katılımcılara

tanıtılmasında teknolojik yatkınlıklarının olmasına rağmen “Hangi mail adresimle girmeliyim?” ”Okul mailimin şifresini unuttum ne yapmalıyım?” sorularını kulüp öğretmenine sordukları gözlemlenmiştir. İlk defa deneyimledikleri bu uygulamaları kullanırken karşılaştıkları bu sıkıntılar tamamen sorunsuz ilerlemelerine yarar sağlamasa da süreç içerisinde çalışmaya karşı motivasyonlarında olumsuz bir durum oluşturmamıştır. Bir uygulamayı ilk defa kullanmanın verdiği güvensizlik hissi her aşamada uygulamayla alakalı sorular sorulmasına neden olmuş fakat bir yandan da hissettikleri merak duygusu bir sonraki aşamaya geçiş için destekleyici olmuştur. Uygulamanın ara yüzünü kavradıkça rahatladıkları hikayelerini dijitalleştirirken neler yapabilecekleri ile ilgili “Hikakeyi kaç karede anlatmalıyım?” “Hikayedeki geçen lanet olsun kelimesini argo olduğu halde kullanmalı mıyım yoksa yerine başka bir sözcük mü seçmeliyim?” “Hikayede geçen baltayı storyboardta bulamadım başka bir nesne kullanabilir miyim?” şeklinde sorular yönelttikleri ve gelen bu sorulardan çalışma esnasındaki motivasyon ve ilgilerinin yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Teknolojik uygulamaların yazma motivasyonu ile ilişkisi değerlendirilirken ikinci aşama olarak katılımcıları kendi oluşturdukları özgün hikayelerini Pixton uygulaması üzerinde dijitalleştirmeleri ele alınmıştır. İlk uygulama olan Storyboard uygulamasında hikaye dijitalleştirme ile tanışan ve bunu deneyen katılımcıların ikinci uygulamada daha rahat oldukları Pixton uygulamasının nasıl bir uygulama olduğuyla ilgili soru sormamalarından da anlaşılmıştır. Pixton uygulaması ile ilgili kulüp öğretmeni tarafından bilgi verilirken “Bu uygulama daha kolay gibi görünüyor.” “Bu uygulama farklı nesne seçimine imkan tanıyor.” yorumlarından da ilk uygulamayla edinilen deneyimin bu uygulamaya ait özelliklerin kavranmasını kolaylaştırdığını ortaya çıkarmıştır. Bu durum da katılımcıların sunulan yeni uygulamayla ilgili olumlu bir bakış açısı geliştirmesine ve dolayısıyla motivasyonu olumlu anlamda etkilemesine olanak sağlamıştır. Araştırmacının gözlem notlarındaki ‘Bu aşamada katılımcıların daha istekli ve güdülenmiş oldukları da gözlemlenmiştir.’ ifadesi de motivasyonu olumlu etkilediğini göstermektedir. Çalışmanın ikinci aşamasında motivasyonlarının olumlu olduğu tespit edilmiştir. Pimpirik Amca hikayesinin Storyboard uygulamasıyla dijitalleştirilmesinde daha fazla vakit harcayan katılımcılar bu çalışmada daha az süre harcamıştır. Hatta araştırmacının gözlemci notlarında ‘3. katılımcı kulüp saati içinde hikayesinin dijitalleştirilmesini tamamlamış ve sınıfa sunmak istemiştir.’ ifadesi yer almaktadır. Uygulamayı ilk defa kullanmaktan kaynaklı sorular bu aşamada gelmemiştir. Bu da uygulama ile ilgili oluşan deneyimin sonraki uygulama sürecindeki motivasyon arasında olumlu bir ilişki ortaya çıkarmıştır. Bu durum da teknolojik deneyimin ve yatkınlığın yazma motivasyonu arasındaki ilişkinin olumlu yönde olduğu sonucunu ortaya çıkarmıştır. Teknoloji

kullanımına yönelik uygulanan ankette katılımcıların ‘teknoloji kullanımı, teknolojik uygulamalar, teknoloji ve eğitim’ ile ilgili sorulara verdikleri yanıtlar sırasıyla Tablo 4, 5 ve 6’da gösterilmiştir.

Tablo 4: Katılımcıların Anketteki Teknoloji Kullanımı ile İlişkili Soruya Yanıtları

Soru: Teknoloji kullanımı ile aran iyi midir?	
1. Katılımcı	Teknoloji kullanımı ile aram iyidir.
2. Katılımcı	Evet.
3. Katılımcı	Evet.
4. Katılımcı	Harika değil ama iyi.

Tablo 5: Katılımcıların Anketteki Teknolojik Uygulamalarla İlişkili Soruya Yanıtları

Soru: Pixton, Storyboard vb. teknolojik uygulamaların becereri ve yetenek anlamında sana katkı sağladığını düşünüyor musun?	
1.Katılımcı	Evet düşünüyorum.
2.Katılımcı	Evet.
3.Katılımcı	Evet.
4.Katılımcı	Hikayenin daha net olmasında ve görselleştirme anlamında katkısı var.

Tablo 6: Katılımcıların Anketteki Teknoloji ve Eğitim İlişkisi ile İlgili Soruya Yanıtları

Soru: Eğitimde teknolojiye yer verilmeli mi?	
1.Katılımcı	Evet, bence verilmeli çünkü teknolojiyle kendinle ilgili farklı şeyler öğrenebilirsin. Mesela bir yeteneğini keşfedebilirsin.
2.Katılımcı	Evet, verilmeli.
3.Katılımcı	Evet.
4.Katılımcı	Kesinlikle çünkü gelecek yıllarda teknoloji kullanımı çok yaygınlaşır diye düşünüyorum.

Tablo 4, Tablo 5 ve Tablo 6’da teknoloji kullanımı ile ilişkili katılımcı yanıtları incelendiğinde teknoloji kullanımını gerekli gördükleri sonucu ortaya çıkmaktadır. Teknoloji kullanımına olan bu bakış açısı çalışma sürecinde de araştırmacının gözlem notlarında da “Teknolojik uygulamaların kullanıldığı derslerde katılımcıların daha konsantre ve ilgili

oldukları gözlemlendi.” ifadelerinden de tespit edilmiştir. Yukarıda detaylı bir şekilde belirtildiği üzere çalışmada yer verilen teknolojik uygulamaların kullanımının çalışma motivasyona olumlu anlamda yansıdığı ve dolayısıyla oluşan bu motivasyonun da yazmaya karşı olumlu bir bakış açısı geliştirdiği bulgusuna ulaşılmıştır.

4.3. Teknoloji kullanımı ve yazma becerisi arasındaki ilişki

Teknoloji kullanımı ile yazma becerisi arasındaki ilişkiyi incelemek için öğrencilerin kendi yazdıkları özgün hikayeler yazma becerisi kriterlerine göre değerlendirilmiş ve aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır (bknz. Tablo 7).

Tablo 7: Yazma Becerisinin Kriterlere Göre Değerlendirilmesi

Kriterler	1. Katılımcı	2. Katılımcı	3. Katılımcı
Konuya uygun, etkileyici bir başlık kullanmıştır.	Yetkin	Yetkin	Yetkin
Konuyu doğru anlamış ve yazıyı bir ana düşünce çerçevesinde geliştirmiştir.	Yetkin	Yetkin	Yetkin
Kendi gözlem ve deneyimlerinden yararlanarak verdiği örneklerle geliştirmiştir.	Yetkin	Yetkin	Yetkin
Mantıksal akış ve tutarlılık içinde özgün olarak yazılmıştır.	Yetkin	Yeterli	Geliştirmeli
Cümle kuruluşları dil bilgisi kurallarına tamamen uygundur. Tekrara düşülmemiştir.	Yeterli	Yeterli	Yeterli
Yazı bir plan (giriş-gelişme-sonuç) çerçevesinde yazılmış, düşünce geçişleri paragraf bütünlüğüne uygundur.	Yetkin	Yeterli	Yeterli
Beklenen nitelikte ve sayıda cümle ile oluşturulmuştur.	Yetkin	Yetkin	Yetkin
Yazım kurallarına her zaman dikkat edilmiştir.	Geliştirmeli	Geliştirmeli	Geliştirmeli
Gerekli olan her yerde noktalama imlerini kullanmıştır.	Yeterli	Geliştirmeli	Geliştirmeli

Not: Öğrencilerin Word olarak oluşturdukları özgün hikayelerindeki yazma becerileri belirlenen başlıktaki kriterler doğrultusunda yetkin (3), yeterli (2), geliştirmeli (1) ölçütlerine göre değerlendirilmiştir.

Tablo 7 incelendiğinde; 1. katılımcı'nın yazma becerisinin 'Yazım kurallarına her zaman dikkat edilmiştir.' kriterinin geliştirmeli (1) olması dışında genel olarak yeterli olduğu, 2. katılımcı'nın yazma becerisinin 'Yazım kurallarına her zaman dikkat edilmiştir. Gerekli olan her yerde noktalama imlerini kullanmıştır' kriterlerinin geliştirmeli (1) olması dışında genel olarak yeterli olduğu, 3. katılımcı'nın yazma becerisinin 'Mantıksal akış ve tutarlılık içinde özgün olarak yazılmıştır, Yazım kurallarına her zaman dikkat edilmiştir, Gerekli olan her yerde noktalama imlerini kullanmıştır.' kriterlerinin geliştirmeli (1) olması dışında genel olarak yeterli olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Oluşturulan özgün hikayelerde konuya uygun başlık kullanma, konuyu doğru anlama ve yazıyı bir ana düşünce çerçevesinde geliştirme, kendi gözlem ve deneyimlerinden yararlanarak verdiği örneklerle geliştirme, mantıksal akış ve tutarlılık içinde özgün olarak yazma, cümle kuruluşlarının dil bilgisi kurallarına tamamen uygun olması, tekrara düşülmemesi, yazıyı bir plan (giriş-gelişme-sonuç) çerçevesinde yazma, düşünce geçişlerinin paragraf bütünlüğüne uygun olması, beklenen nitelikte ve sayıda cümle ile oluşturulma kriterleri yazma becerisinin gelişimi ile doğrudan ilişkilidir. Araştırmadaki çalışmanın ilk aşamasında verilen hazır hikayenin analizi ve bu hikayenin dijital hale dönüştürülmesinin ikinci aşamada yürütülen özgün hikaye yazımında yazma becerisine de olumlu anlamda yansıdığı oluşturulan özgün hikayelerin yazma becerisi kriterlerine göre değerlendirilmesinden anlaşılmaktadır. Teknoloji kullanımına yönelik yapılan anket sorularına katılımcıların 'yazma becerisi' ile ilgili verdiği yanıtlar Tablo 8'de gösterilmiştir.

Tablo 8: Katılımcıların Anketteki Yazma Becerisi ile İlişkili Soruya Verdikleri Yanıtlar

Soru: Teknolojiyi eğitimde kullanmak yazma becerini olumlu anlamda etkiler mi?	
Nasıl?	
1.Katılımcı:	Evet, olumlu etkiledi. Mesela kağıdım yokken teknoloji ile yazmakta çok geliştim.
2.Katılımcı:	Olumlu anlamda etkiler insanlar teknoloji kullanarak daha yaratıcı olurlar.
3.Katılımcı:	Evet olumlu etkiler.
4.Katılımcı:	Evet, her şeyi i-padimin klavyesinden yazdığım için daha rahat yazdım. Çünkü kalemle yazdığımda yazım kötü oluyor.

Tablo 8'de yer alan katılımcı geri bildirimleri incelendiğinde teknoloji kullanımının yazma becerisine yansımalarının olumlu olduğu sonucuna ulaşılmaktadır. Yukarıda detaylı bir

şekilde belirtildiği üzere teknoloji kullanımının özgün yazı oluştururken konuya uygun ve etkileyici başlık kullanma, konuya uygun ana düşünce belirleme, gözlem ve deneyimlerle yazıyı zenginleştirme, konuya hakim olma; ayrıca teknoloji kullanımına olan ilgili ve motivasyon açısından yazma becerisini olumlu anlamda desteklediği bulgusunu ortaya çıkarmıştır.

5. TARTIŞMA

Bu bölümde, araştırmadan elde edilen sonuçlar veri analizlerinde ortaya çıkan ana temalar doğrultusunda tartışılmıştır. Araştırma sorularının yanıtı aranırken öne çıkan bulgular teknoloji kullanımının yaratıcılık ve motivasyonu desteklediği ve teknolojinin derslere adapte edilmesinin gerekli olduğu yönünde olmuştur. Gelişen teknolojinin içinde olan ve teknolojiyi aktif kullanmaktan keyif alan katılımcıların teknoloji kullanımının eğitimde gerekli olduğu yönündeki ortak bakış açısında birleşmeleri şaşırtıcı bir sonuç olmamıştır. Teknolojinin içine doğan ve teknolojiye yatkın bireyler olan günümüz kuşağı gençlerini kendilerini teknoloji kullanarak daha rahat ifade ettiklerini, teknoloji kullanımıyla yaratıcılıklarını desteklediklerini sıklıkla vurgulamışlardır. Özellikle araştırma sürecinde seçilen dijital öykü oluşturma uygulamaları olan Storyboard ve Pixton uygulamalarını daha önce deneyimlememiş olmalarına rağmen uygulamaya ait bilgi paylaşımında ilgili oldukları gözlemlenmiştir. Hikaye yazma süreci genel olarak sıkıntı verici bir durumken uygulanan adımların katılımcıların motivasyon ve yaratıcılığa olumlu anlamda yansıdığı ve yazma becerisini de aynı oranda desteklediği dolayısıyla katılımcıların keyif alarak kullandıkları teknolojik uygulamaların yazma becerisini de keyifle hale getirdiğini göstermiştir. Nitekim Küçük (2007)'e göre de duygu, tecrübe, yöntem ve teknik zenginliğinin yanı sıra bilgi teknolojilerinin kullanımı da yaratıcı yazma sürecinde motivasyonu arttırmaktadır. Özellikle teknoloji kullanımı ile ilgili anket sorularına verilen yanıtlardan araştırma süreci boyunca kullanılan teknolojik uygulamalardan keyif aldıkları anlaşılmaktadır. Bu da teknolojik uygulamaların ana dil dersi olan Türkçe dersinde kullanımının yazmaya karşı olan isteksizliği olumluya çevirebileceği fikrini ortaya çıkarmaktadır.

İnsanı dünyadaki diğer türlerden farklı kılan en temel özellik bir şeyi akli kullanma yoluyla farklılaştırma ve alet kullanarak geliştirme yeteneğidir. Bu farklılık insanın yaratma ve kendinden bir şeyler katabilme becerisinden de kaynaklanmaktadır. Yaratıcılık; yaratıcı olma durumu, yaratma yeteneği, her bireyde var olduğu kabul edilen bir şeyi yaratmaya iten fantezi yatkınlık (Erişti, 2016) olarak tanımlanmaktadır. Her bireyde var olduğu kabul edilen bir yaratma yeteneği vardır. Yaratıcılık yatkınlığını ortaya çıkaracak farklı uygulamalarla karşılaşmak kişinin gördüğünü farklılaştırmasına imkan tanır ve bunun sonucu olarak üretim yeteneğini arttırmaya yardım eder. Bu durumda hayal gücü ve yaratıcılığın gelişiminde önemli katkılar sağlayan bir dil aracı olan dijital öyküler, yaratıcı yazma fırsatı sunarken dijital araçların sunduğu olanaklarla yaratıcılık sürecini pekiştirir (Erişti, 2016; Gakhar ve Thompson, 2007; Pérez Escoda, Aguaded Gómez ve Rodríguez Conde, 2016).

Araştırma süresince kullanılan teknolojik uygulamaların katılımcılara sunduğu çeşitlilik ve kendi hayal dünyasındaki detayları seçebilme özgürlüğü tanınması, bu özgürlükle hikayeyi farklılaştırma imkanı sunmasından dolayı teknolojik uygulamaların yaratıcılıklarını desteklediği gözlemlenmiştir. Kendilerinde var olan yaratma yeteneğinin destekleyecek görsel, işitsel unsurları içermesi açısından kullandıkları uygulamalarla yaratıcılıklarını ortaya çıkarmışlardır. Dijital hikayeler sunduğu bu kolaylıkla katılımcılarda var olan yeteneklerini fark etmesine de olanak tanımaktadır. Bu amaçla yapılan benzer araştırmalar da göstermektedir ki dijital hikâye anlatımı etkinliklerinin öğrencilerin yaratıcı yazma ve yaratıcı düşünme becerilerini de geliştirmektedir (Gyabak ve Godina, 2011; Foley, 2013; Ohler, 2006). Yazma becerisinin gelişiminde oldukça büyük önem taşıyan yaratıcı yazma bu araştırmada olduğu gibi çeşitlilik sunan çoklu medya kullanımıyla daha da gelişmek de ve teknolojik uygulamaların derslerde daha sıklıkla kullanılmasıyla kalıcılık gösterecektir. 8 hafta boyunca süren bu araştırmada özellikle yaratıcı yazma anlamında olumlu bir yol kat edildiği görülmektedir.

Bireyin hareket ve davranışlarını başlatabilmesi için motivasyona ihtiyacı vardır. İçsel enerjiyi dışarı çıkarmak ve yaratıcılığı alevlendirmek için bireyin güdülenmiş olması çok önemlidir. Bir işi ya da uygulamayı yapmayı çok istemek veya yapacağına gerçekten inanmak o işi yapmak için temel şarttır. Yazmaya karşı ilginin ve motivasyonun düşük olması genel olarak gözlemlenen bir durumdur. Graham vd. (2007) yazma tutumunu, yazarın, yazma etkinliği sırasında kendisini mutlu veya mutsuz hissetmesine neden olan etkili bir eğilim olarak tanımlamıştır. Çünkü öğrencinin mutlu olması motivasyonuna da olumlu yansıtacaktır. Mutlu olan öğrenci yazma etkinliğine karşı olumlu tutum geliştirecek ve yazma etkinliğinden kaçmayacaktır. Aksi takdirde olumsuz yazma tutumu gelişecek ve öğrenci yazma etkinliğinden uzak duracaktır (Yıldız ve Kaman, 2016). Araştırma süresince katılımcıların aktif olması, sık sık sorular sorması, uygulamayı kullanırken hikayesine uygun detaylar seçmeye çalışması ve bunları konsantre bir şekilde yapmaya çalışmalarından kullanılan teknolojik uygulamaların motive olmalarını desteklediği ve dolayısıyla uygulamayı kullanırken mutlu olmalarını sağladığı anlaşılmaktadır. Yazma eyleminin başlayabilmesi için kişinin motive olması oldukça önemlidir. Çalışmanın istekli katılımcılardan oluşan kulüp saatinde yapılması araştırmanın başından itibaren katılımcıların motive olmalarını sağlamıştır. Yazma sürecinin başındaki motivasyon kadar sonrasındaki devam ettirebilme motivasyonu da oldukça önemlidir. Çalışmaya istekli olarak başlayan katılımcıların süreç içinde motivasyonlarını olumlu anlamda destekleyecek uygulamaların seçimi bu nedenle büyük önem taşımaktadır.

Burada teknolojiye yatkın olmak da motivasyon anlamında önemli bir etkidir. Teknoloji kullanımına olan yatkınlık öğrencinin karşılaştığı yeni uygulamalara daha kolay

adapte olmasını sağlayacak ve bu adaptasyon da öğrencinin çalışma boyunca ilgisini, motivasyonunu yüksek tutmasını sağlayacaktır. Teknolojiye yatkın olmanın ya da uygulamalarla ilgili deneyim elde etmenin motive olmayı kolaylaştırdığı ilk uygulamada yaşadıkları sıkıntıları ikinci uygulamada yaşamamalarından dolayı daha motive çalışmalarını ve hikayeyi dijitalleştirme sürelerinin daha kısa sürede tamamlanmasından da anlaşılmaktadır. Bu nedenle teknolojik yatkınlığın bireylerde o uygulamaya karşı olumlu bir bakış açısı geliştirdiği sonucuna da varılmaktadır. Dijital öykü oluşturma aşamasında kaleme kağıt ihtiyacının olmaması ve bu nedenle daha rahat yazdıklarını ifade eden katılımcılardan geleneksel yöntemle hikaye oluşturmaktansa dijital hikaye oluşturmayı daha çok tercih ettikleri anlaşılmaktadır. Günümüzde teknolojik uygulamaların eğitimde kullanımı zorunlu hale gelmektedir. Bu zorunluluk kendini yazma alanında göstermektedir. Geleneksel yöntemle yazmaktan keyif almayan öğrencilerin yaratıcılıktan yoksun yazı ürünlerinin ortaya çıkması yazma süresinde motive olamadıklarının da kanıtıdır.

Araştırmada hikaye yazımından başlayarak dijitalleştirmeye kadar ipleri ellerinde tutan katılımcılar sürece hakim olmanın verdiği özgüven ve rahatlıkla bireysel çalışmalarına ağırlık vermiş ve çalışmalarına konsantre olmuşlardır. Bu konsantre olma durumu katılımcıların daha yaratıcı ürünler ortaya çıkarmasını da desteklemiştir. Yazarken geleneksel yöntemden uzaklaşarak klavye kullanmanın yazma motivasyonu ve yazmaya karşı ilgili uyandırması açısından olumlu bir etken olduğu katılımcıların ifadelerinde de tespit edilmiştir. Geleneksel yöntemle gerçekleştirilen yazma eyleminde kalem kullanırken yazısının yazma kriterlerine göre değerlendirilmesi ve yazmayla ilişkin alacağı puanın genel notunu etkilemesi öğrencide kaygı oluşturmakta ve dolayısıyla yazmaya karşı isteksizlik oluşmasına neden olmaktadır. Bu durum da öğrencinin daha yazmaya başlamadan motivasyonunu düşürmektedir. Teknoloji kullanımının eğitim içerisinde sıklıkla kullanılması uygulamaya ait deneyim oluşmasını sağlayacağı için öğrencilerin motivasyonlarını da destekleyecektir. Teknoloji kullanımının ve dijital hikaye oluşturmanın motivasyon üzerindeki olumlu yansıması kendini kazanımlar üzerinde de göstereceği bu alanda yapılan araştırma sonuçlarından da görülmektedir. Dijital hikâye oluşturma sürecinde edinilen kazanımlar yoluyla öğrencilerin konu ile ilgili olarak bilgilerinin arttığı ve hatta akademik başarılarına katkısı olduğundan bahsedilmektedir (Foley, 2013; Kocaman-Karoglu, 2014; Robin, 2006; Sadık, 2008; Yang ve Wu, 2012). Çalışmalar göstermektedir ki, dijital hikâye oluşturma sürecinde öğrenenlerin teknolojiyi etkin bir şekilde kullanması, öğretim ortamlarında teknolojiden faydalanmaya yönelik olumlu algılar geliştirmelerini de sağlamıştır (Heo, 2009; Kocaman-Karoglu, 2014; Sadık, 2008).

Yazma, duygu ve düşüncelerin sözcüklerle ifade edilmesi, deneyimlerden ve hayal dünyasının zenginliğiyle şekillenen anlatım şeklidir. Her insan birbirinden farklıdır ve dolayısıyla dünyayı algılayışı, ifade edişi, kendi deneyimleri doğrultusunda konuyu zenginleştirilmesi, hayali detaylar kullanarak bakış açısındaki farklılığı yansıtabilmesi ve bu doğrultuda düşüncesini geliştirebilmesi o kişiye özgüdür. Yazma becerisinde beklenen genel kurallara uymanın dışında bu özgünlüğü yakalayabilmektir. Bu nedenle dil öğretiminde güçlü bir öğrenme-öğretme aracı olan dijital öyküler temel dil becerilerinden biri olan yazma becerisine yeni bir soluk getirerek öğrencilere yazı kalitesini arttırma ve yaratıcı yazma becerilerini geliştirilme açısından çeşitli fırsatlar sunmaktadır (Doğan ve Robin, 2008; Seifeddin, Ahmed, ve Ebrahim, 2015; Kearney, 2011; Lambert, 2002; Ware, 2008). Araştırma süresinde katılımcıların yazma anlamında istekli oldukları gözlem notları ve anket sonuçlarından elde edilmiş verileridir. Yazma becerisini başlatan ve devam ettiren önemli bir unsur olan yazmaya karşı istekli olmak bu anlamda motivasyona yansımakta ve oluşturulan yazınsal ürünün içeriğinin zenginleştirilmesine de yansımaktadır.

Pimpirik Amca hikayesinde yazma becerisine ait detayları hikaye unsurlarını çözümlerken hatırlayan ve ifade eden katılımcılar hikayeyi dijitalleştirme sürecinde hikayeyi ana karelere bölme, bunları uygun diyaloglarla ifade etme, hikayenin konusuna uygun bir dijital ürün oluşturma ve hikayenin dijitalleştirilmesinde ana düşünceye odaklanma bakımından dikkatli ve özenli oldukları yine gözlem notları ve oluşturdukları dijital ürünleri incelendiğinde ulaşılan sonuçlar arasındadır. Bu aşamada kısa ve az da olsa yazma becerisini kullanan ve bu anlamda olumlu bir motivasyon ortamı oluşmasını sağlayan bu dijitalleştirme sürecinde yazma eyleminde özgün oldukları gözlemlenmiştir. Hikayenin dijitalleştirilme sürecinde çoklu medya kullanımının sağladığı görsel, işitsel ve somutlaştırma anlamında sunduğu imkanla teknoloji kullanımıyla kendilerini, düşüncelerini daha rahat ifade ettikleri uygulanan anket sonuçlarındaki verilerden de elde edilmiştir. İlk uygulamada oluşan bu olumlu havanın motivasyonlarına yansımalarıyla ikinci uygulama öncesinde özgün hikayeler oluştururken daha rahat oldukları, yazmaya karşı istekli oldukları, hikayedeki konuyu zenginleştirirken ve konuya ait detayları eklerken özgün ve yaratıcı oldukları gözlemlenmiştir. Bu konuda yapılan araştırmada Xu ve Ahn (2011), dijital öykülerin öğrencilerin yazma becerilerini geliştirerek yazıda akıcılığı sağladığını belirtmiştir.

Yazma becerisi anlamında beklenen ve öğrencilerin ulaşmakta zorluk çektikleri özgünlük, yaratıcılık, konuya hakim olma ve mantıksal bir tutarlılıkla düşüncelerini ifade etme kriterleri açısından araştırmada kullanılan teknolojik uygulamaların yazma becerisi ile arasında olumlu bir ilişki oluşturduğunu göstermektedir. Öğrencilerin hikaye yazarken olayı belirleme

ve olayı gerçekleştiren kahramanları seçme, hikayedeki olayı geliştirmede bir yere kadar gelip belli bir yerde tıkanmaları genel olarak rastlanan bir durumdur. Bu nedenle yazma eylemi öğrenciler açısından özellikle de belirli bir zamanın verildiği zaman dilimlerinde gerçekleştirilmesi zor bir beceridir. Okuma yazmayı daha ilk okuldan öğrenmelerine rağmen bu beceriyi geliştirecek farklı uygulamalarla karşılaşmalarını yazma eylemine karşı olumsuz bir bakış açısı geliştirilmesine ve dolayısıyla nitelikli yazınsal ürünlerin oluşturulamamasını sağlamaktadır. Araştırma süreci ve kullanılan teknolojik uygulamaların yazma becerisine yansımalarına bakıldığında yazım noktalama hataları yapmalarına rağmen yazmaya karşı istekli oldukları, deneyimlerinden yola çıkarak konuyu geliştirme, hayal gücünün yansımalarıyla yaratıcı ve özgün yazınsal ürünler oluşturulduğu gözlemlenmiştir. Bu doğrultuda yapılan araştırmalarda dijital hikâye anlatımının yazma becerilerini geliştirdiği ve bellek üzerinde etkili olduğu alanyazında görülmektedir (Abdollahpour ve Maleki, 2012; Campbell, 2012; Chuang, Kuo, Chiang, Su, ve Chang, 2013; Miller, 2010; Ricci ve Beal, 2002). Bu nedenle teknolojik uygulamaların sunduğu çoklu imkanla yazma becerisi arasında olumlu bir ilişkinin söz konusu oldu ve bu olumlu ilişkinin yazma becerisini desteklediği oldukça açıktır.

5.1. Sonuç ve Öneriler

Teknolojik uygulamaların yazma becerisi ile yazma tutumu arasındaki ilişkisini görmek ve öğrenci deneyimleri incelemek amacıyla gerçekleştirilen bu araştırmada ‘Dijital Storytelling’ kulüp dersinden elde edilen veriler incelenmiş kodlama yöntemiyle üç ayrı tema oluşturulmuştur. Bu temalar teknolojik uygulamaların yazmada yaratıcılık ile ilişkisi, teknolojik uygulamaların yazma motivasyonu ile ilişkisi ve teknolojik uygulamaların yazma becerisi ile ilişkisidir.

Teknolojik uygulamaların yazma becerisi ile yazma tutumu arasındaki ilişkiyi görmek ve öğrenci deneyimleri incelemek amacıyla gerçekleştirilen bu araştırmadaki çalışmada yer verilen teknolojik uygulamaların; katılımcıların uygulamaların sağladığı dijital imkanlarla hem yazılarını oluştururken hem de yazdıkları hikayeleri dijitalleştirirken özgün oldukları, kendilerinden bir şeyler katabildikleri, hayal dünyalarına ait detayları daha rahat yansıtabildikleri görülmüştür. Aynı zamanda araştırma sürecinde aktif katılımcı olmaları, merak duygusuyla hareket etmeleri motivasyonlarının yaptıkları ürünlere olumlu anlamda yansımalarını sağlamıştır. Teknolojik uygulama kullanımının yazma becerisi ile olan ilişkisine bakıldığında süreç içinde aktif olan, özgün fikirlerini sunabilen katılımcıların yazmaya karşı da daha istekli oldukları gözlemlenmiş ve bu istekli olma durumunun yazılarında konuya hakim olma, konuyu geliştirebilme ve deneyimlerini etkin şekilde kullanabilmelerine olanak tanıdığı

tespit edilmiştir. Bu nedenle kullanılan teknolojik uygulamalar ile yaratıcılık, motivasyon ve yazma becerisi arasında olumlu bir ilişki olduğu bulguları elde edilmiştir.

Araştırma sonuçları göz önünde bulundurulduğunda teknolojik uygulamaların kullanımının ana dil dersi olan Türkçe dersinde de etkin bir şekilde kullanılması gerektiği sonucu ortaya çıkmaktadır. Türkçe dersinde öğrencilerin ifade becerilerinin gelişimi büyük önem taşımaktadır. Bu nedenle öğrencilerin yaratıcılıklarını, motivasyonlarını ve yazma becerilerini olumlu anlamda destekleyecek uygulamalar seçilmeli ve teknolojik yatkınlığı pekiştirmek adına derslerde sıklıkla yer verilmelidir. Böylelikle yazmaya yönelik tutumlarında da olumlu anlamda bir değişiklik orta çıkacaktır. Gelişen teknolojiyle birlikte eğitimde ve özelden Türkçe derslerindeki müfredat uygulamalarında değişikliğe gidilmesi ve teknolojinin ders içeriğine entegre edilmesi bir zorunluluktur.

Bu araştırmanın uygulama aşaması pandemi (COVID-19 salgını) nedeniyle online olarak yapılmıştır. Planda olmayan bu salgın dolayısıyla araştırma sürecine katılımcıların kulüp saatlerine online katılım göstermek durumunda kalmaları araştırmanın sınırlılıklarını oluşturmuştur. Bu sınırlılıklar neticesinde veri setlerinin elde edilmesinde sıkıntılar oluşmuş ve dolayısıyla veri setleri sınırlılık göstermiştir. Teknolojik uygulamaların kullanımı ile yazma becerisi ve yazma tutumu arasındaki ilişkisini incelemek amacıyla yapılacak benzer araştırmaların daha geniş bir zaman aralığında ve Türkçe ders saatleri içinde yapılması araştırmanın veri setinin daha kuvvetli olmasını sağlayacaktır. Aynı zamanda araştırmanın yüz yüze eğitim dahilinde yapılması teknolojik uygulamaların kullanımı ile yazma becerisi ve yazma tutumu arasındaki ilişkinin belirlenmesinde daha anlamlı bir katkı sağlayacaktır.

KAYNAKÇA

- Abdollahpour, Z., & Maleki, N. A. (2012). The impact of exposure to digital flashstories on Iranian EFL learners' written reproduction of shortstories. *Canadian Journal of Scientific and Industrial Research*, 3(2), 40-53.
- Ataman, M. (2009). *Türkçe derslerinde kullanılabilir yazma etkinlikleri ve yazma örnekleri*. Ankara: Kök Yayıncılık.
- Au, W. (2007). High-stakes testing and curricular control: A qualitative metasynthesis. *Educational Researcher*, 36(5), 258-267. doi:10.3102/0013189X07306523
- Baki, Y. (2019). Türkçe öğretmeni adaylarının yaratıcı yazma becerilerinin geliştirilmesinde dijital öykülerin etkisi. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 7(4), 964-995. <https://doi.org/10.16916/aded.597269>
- Bedir Erişti, S. D. (2016). Katılımcı tasarım temelli dijital öyküleme sürecinde ilköğretim öğrencilerinin yaratıcılık göstergeleri. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 7(4), 462-492.
- Campbell, T. A. (2012). Digitalstorytelling in an elementaryClassroom: Goingbeyond entertainment. *Procedia- Social and Behavioral Sciences*, 69, 385-393.
- Chuang, W. T., Kuo, F. L., Chiang, H. K., Su, H. Y., ve Chang, Y. H. (2013). Enhancing reading comprehension and writing skills among Taiwanese young EFL learners using digital story telling technique. *21st International Conference on Computers in Education*. Denpasar Bali, Indonesia.
- Çalık, M., ve Sözbilir, M. (2014). İçerik analizinin parametreleri. *Eğitim ve Bilim*, 39(174), 33-38.
- Çalık, M., Ünal, S., Coştu, B., ve Karataş, F. Ö. (2008). Trends in Turkish science education. *Essays in Education, Special Edition*, 23-45.
- Can, E., ve Topçuoğlu Ünal, F. (2017). Ortaokul öğrencilerine yönelik yazma tutum ölçeği: geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *International Journal of Languages' Education and Teaching*, 5(3), 203-212. <https://doi.org/10.18298/ijlet.2026>
- Carroll, R. T. (1990). Students success guide—writing skills. Erişim adresi: <http://www.skepdc.com/refuge/writingskills.pdf>

- Duru, A., ve İşeri, K. (2015). Altıncı sınıf öğrencilerinin yaratıcı yazma becerilerini geliştirmeye yönelik stratejilerin etkililiğinin değerlendirilmesi. *Başkent University Journal of Education*, 2(1), 40-51
- Doğan, B., ve Robin, B. (2008). Implementation of Digital Storytelling in the Classroom by Teachers Trained in a Digital Storytelling Workshop. In *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference*, 1, 902-907.
- Filiz, O. (2018). *Eğitimde Web 2.0 Araçları*. Adile Aşkı Kurt (Ed.), *Öğretim Teknolojilerinin Temelleri* (s. 115-147). Ankara: Nobel Akademi.
- Foley, L. M. (2013). *Digital storytelling in primary-grade Classrooms* (Yayımlanmamış Doktora Tezi) Arizona State Üniversitesi, AZ, ABD.
- Gakhar, S., ve 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.
- Giacomini, L. (2015). Using “Storybird” in young learners’ creative writing Class. *English Teaching Forum*, 53(4), 35-37.
- Gillham, B. (2000). *Case Study Research Methods*, Londra: Continuum.
- Göçer, A. (2016). *Yazma Eğitimi*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Graham, S., Berninger, V., ve Fan, W. (2007). The structural relationship between writing attitude and writing achievement in first and third grade students. *Contemporary Educational Psychology*, 32(3), 516-536. doi: <http://dx.doi.org/10.1016/j.cedpsych.2007.01.002>
- Green, L. S. (2013). Language learning through a lens: The case for digital storytelling in the second language Classroom. *School Libraries Worldwide*, 19(2), 23-36. Retrieved from <http://search.proquest.com/docview/1444602151?accountid=15572>
- Gyabak, K., ve 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.
- Hassan Seifeddin, A., Zakareya Ahmed, S., ve Yahia Mohammed Ebrahim, E. (2015). A program based on english digital stories to develop the writin performance and reflective thinking of preparatory school pupils. *Faculty of Education Magazine*, 8(2). Erişim adresi: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED560675.pdf>

- Heo, M. (2009). Digital storytelling: An empirical study of the impact of digital storytelling on preservice teachers' self efficacy and dispositions towards educational technology. *Educational Multimedia and Hypermedia*, 18(4), 405-428.
- Huy, N. T. (2015). Problems affecting learning writing skill of grade 11 at thong linh high school. *Asian Journal of Educational Research*, 3(2), 1-17.
- Jakes, D. S., ve Brennan, J. (2005). Capturing stories, capturing lives: An introduction to digital storytelling. Eriřim adresi: http://www.jakesonline.org/dstory_ice.pdf
- Kearney, M. (2011). A learning design for student-generated digital storytelling. *Learning, Media and Technology*, 36(2), 169-188.
- Küçük, S. (2007). *Yazılı anlatım ve yaratıcılık*. Samsun: On Dokuz Mayıs Üniversitesi Yayınları.
- Kocaman-Karaođlu, A. (2015). Öğretim sürecinde hikâye anlatmanın teknolojiyle deđişen doğası: Dijital hikâye anlatımı . *Eđitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 5(2), 89-106. DOI: 10.17943/etku.2927
- Lambert, J. (2002). *Digital storytelling: Capturing lives, creating community*. Berkeley, CA: Center for Digital Storytelling. <https://doi.org/10.4324/9780203102329>
- Macit, M. (2005). *Edebiyat Bilgi ve Teorileri El kitabı*. Ankara: Grafiker Yayınları.
- Milli Eđitim Bakanlığı [MEB]. (2015). *İlköđretim Türkçe dersi öğretim programı ve kılavuzu (1-8. Sınıflar)*. Ankara: Millî Eđitim Bakanlığı Yayınları.
- Miller, L. C. (2010). *Make me a story: Teaching writing through digital story telling*. USA: Stenhouse Publishers.
- Nacira, G. (2010). *Identification and analysis of some factors behind students' poor writing productions* (Yayınlanmamış Arařtırma Raporu). Ferhat Abbas Üniversitesi, Cezayir.
- Ohler, J. 2006. The world of digital storytelling. *Educational Leadership*, 63(4), 44-47.
- Özbay, M, (2002). *Yazılı anlatım becerisinin geliştirilmesi: Türkçe öğretimi yazıları*, 251-267, Ankara: Öncü Kitap.
- Pérez Escoda, A., Aguaded Gómez, J. I., ve Rodríguez Conde, M. J. (2016). Generación digital vs escuela analógica: Competencias digitales en el currículum de la educación obligatoria. ERIC document.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Ricci, C. M., ve Beal, C. R. The effect of interactive media on children's story memory. *Journal of Educational Psychology*, 94(1), 138-144. <https://doi.org/10.1037/00220663.94.1.138>

- Rubin, D. (2000). *Teaching elementary language arts, "A balanced approach"*. Boston: A Pearson Education Company Palgrave Macmillan.
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century Classroom. *Theory into Practice*, 47(3), 220-228. doi:10.1080/00405840802153916
- Sadık, A. (2008). Digital storytelling: a meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Educational Technology Research and Development*, 56 (4), 487-506. <https://doi.org/10.1007/s11423-008-9091-8>
- Sever, S. (2004). *Türkçe öğretimi ve tam öğrenme*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Yıldız M ve Kaman, Ş. (2016). İlköğretim (2-6. Sınıf) öğrencilerinin okuma ve yazma tutumlarının incelenmesi. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 20(2), 507-522
- Xu, Y., and Ahn, J. (2011). Effects of writing for digital storytelling on writing self efficacy and flow in virtual worlds. *Journal of Educational Technology & Society*, 14(4), 181-191.
- Ware, P. (2008). Language learners and multimedia literacy in and after school. *Pedagogies: An International Journal*, 3, 37-51. <https://doi.org/10.1080/15544800701771598>

EK A

Kulüpte Teknoloji Kullanımı Anketi

Digital storytelling kulübünde;

① Hiç Katılmıyorum ② Katılmıyorum ③ Kararsızım	5	4	3	2	1
④ Katılıyorum ⑤ Tamamen Katılıyorum anlamına gelmektedir.					
1.Uygulama sürecinde kendimi iyi hissettim.					
2.Teknoloji ile kendimi daha iyi ifade ettim.					
3.Teknoloji yaratıcılığımı destekledi.					
4.Uygulamayla yazı yazmak bana keyif verdi.					
5.Bu çalışmayı tekrar uygulamak isterim.					

Kulüpte kullanılan uygulamalarla ilgili deneyimini ve düşünceni benimle paylaşır mısın?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

EK B

Teknoloji Kullanımına Yönelik Uygulama Anketi

1. Teknoloji kullanımı ile aran iyi midir?
2. Teknolojiyi kullanmak yaratıcılığını destekler mi?
3. Teknolojiyi eğitimde kullanmak okuma-yazma becerini olumlu anlamda etkiler mi?
4. Teknolojik bir uygulama kullanarak düşüncelerini daha rahat mı ifade edersin?
5. <i>Pixton, Storyjum, Storyboard, Storyboard That, Webguest</i> Edublog vb. uygulamalarının nasıl uygulamalar olduğunu biliyor musun?
6. <i>Pixton, Storyjum, Storyboard, Storyboard That, Webguest, Edublog</i> vb. uygulamaları ya da herhangi birini daha önce deneyimledin mi?
7. <i>Pixton, Storyjum, Storyboard, Storyboard That, Webguest, Edublog</i> vb. teknolojik uygulamaların beceri ve yetenek anlamında sana katkı sağlayacağını düşünüyor musun?
8. Eğitimde teknolojiye yer verilmeli mi?