

Eğitim Seviyesi İlkokul, Ortaokul | Yaş: 6 - 19

Yazar: Hermann Morgenbesser, Future Learning Lab Vienna, Avusturya



### ÖĞRENME HEDEFLERİ / AMAÇLAR

Öyküleri paylaşmak etkili olabilir ve olumlu bir değişim getirebilir. Dijital Hikaye Anlatımı, dijital yeterliliklerin ve birtakım becerilerin gelişimini destekleyebilen anlam oluşturmaya yönelik çok modlu bir yaklaşımdır.

Dijital hikaye anlatımının odak noktası, farklı öğrencilerin bireysel bakış açılarını ve yaratıcılıklarını bir araya getirmektir. Öğrencilerin bir konuya ilgisini çekmek için güçlü bir araç olabilir. Dijital hikaye, öğrencileri içerik üreticileri olmaya teşvik eder. 21. yüzyılın yaratıcılık, iletişim ve iş birliği becerilerini geliştirirken, tüm içerik alanlarında ve tüm eğitim seviyelerinde oluşturulabilirler.

Mevcut öğrenme senaryosu "Hayaletle Diyalog", öğrencilerin müfredat materyalleriyle eğlenceli ve anlamlı bir şekilde ilgisini çekmek üzere modern bir dil projesi için geliştirilmiştir.



### GENEL BAKIŞ

Hikaye anlatmak her şey gibi bir beceridir. Hikaye anlatımı, dil dersleri için mükemmel bir tekniktir, ancak aynı zamanda bir STEM deneyini veya Matematiği sürece dahil etmek ve disiplinler arası uygulamaları mümkün kılmak için de kullanılabilir. Dijital hikaye anlatımı, içerik yoluyla öğrencilerin derse ilgisini çekmeyi amaçlar.

Örneğin, araştırma etiği, sıkıcı olabilecek bir konudur, ancak etik ikilemler hakkında bir hikaye anlatmak, konuyu gerçek hayatta ilişkilendirir ve kararların gerçek yaşamdaki uzun vadeli sonuçlarını gösterir. Hikaye anlatımı ile ilgili bir videonun ilk kelimeleri "Kötü bir gündü" olabilir.

Ayrıca, öğrencilerin belli bir politika izleyerek karar vermesini gerektiren bir senaryo da oluşturulabilir. Belirli bir sürecin ilgili kurallarına uymaları için, onları motive etmek üzere hikayeler kullanılabilir. Aslında, hikaye anlatımı için bir dizi seçenek mevcuttur: Bunlar kişisel hikayeler yaratmak, bilgi veren hikayeler ve tarihi olayları yeniden anlatan öyküler olabilir.

Öykü anlatmak farkındalık yarattığından, sosyal sorunları keşfetmek ve öğrencileri eğitilmiş, sağlıklı seçimler yapma konusunda güçlendirmek için de Dijital Hikaye Anlatımı pedagojisi kullanılabilir. Öğrenciler dijital hikayeler oluşturarak planlamayı ve organize etmeyi öğrenir. Gerçekten de organizasyon çok önemlidir. Zihin haritalama bir başlangıç noktası olarak yardımcı olabilir. Ardından, medyaya karar vermek için hangi adımların işe yarayacağını netleştirmek ve bir storyboard geliştirmek gerekir. Videolar dijital hikaye anlatımı için daha şeffaf araçlar olsa da podcast'ler, ters yüz edilmiş öğrenme çıktılarını desteklemek ya da aktarmak için çok yardımcı olabilir.

İlk karar, öğrencilerin hangi teknolojiyi kullanacağı değil, öğrencilerin hikaye anlatma yolculuğuna başlamadan önce tartışıp karar vermelerini sağlamaktır. e-Öğrenmede hikaye anlatımının gücünden yararlanmak, öğrencilerin ilgisini çekmek ve kavrama düzeyini yükseltmek için oldukça etkili bir yöntemdir. Bir hikaye aracılığıyla bağlantı kurabilmek öğrencilerin hatırlamalarına yardımcı olur. Dijital hikaye anlatımının odak noktası, farklı öğrencilerin bireysel bakış açılarını ve yaratıcılıklarını bir araya getirmektir. Öğrencilerin bir konuya ilgisini çekmek için güçlü bir araç olabilir. Dijital hikayeler, öğrencileri içerik geliştirici olmaya teşvik eder.



### ÖĞRENME YAKLAŞIMLARI

Proje temelli öğrenme  
İşbirlikçi öğrenme

#### DEĞERLENDİRME:

Değerlendirme için dereceli puanlama anahtarları kullanılabilir.

Belirli eserlerin değerlendirilmesi, öğrencilerin düzenli bir anlatı sunma becerisi, planlama sürecini değerlendirme, sunum içeriğini inceleme gibi etkinlikler yapılabilir.

Akran geri bildirim ve öz değerlendirme kullanılabilir.



### ROLLER

**ÖĞRETMENLER:** Hazırlanan çözümlerin ev ödevi sürecinde kontrol edilmesi. İçeriğin düzeltilmesi, uzman görüşü belirtilmesi ya da storyboard'ların yeniden tasarlanması aşamalarında destek olma. Çözümleri yeniden düşünmek veya yeniden oluşturmak için koçluk stratejileri.

**ÖĞRENCİLER:** Öğrenciler hazırlanmış storyboard şablonları üzerinde çalışırlar. Araştırma, geliştirme ve üretim süreçlerinin tüm döngülerinde öğrenciler aktif öğrenen rolündedir.

**DİĞER:** Mümkünse dışarıdan bir uzman, yazılım ve teknoloji konusunda öğrencilere rehberlik edebilir.



## ÖĞRENME ORTAMI

Öğrenciler hazırlık sürecine aktif olarak katılır. Tam donanımlı stüdyo ve yeşil perde kullanılabilir, yoksa Tabletlerde, Akıllı Telefonlarda ya da masaüstü bilgisayarlarda bulunan 'Yeşil Perde' uygulamaları; varsa, dijital kameralar ve stüdyo ekipmanı, üretim alanının bir parçası olabilir. Öğrenciler genellikle çalışmalarını 3-6 kişilik gruplar halinde geliştirirler. Öğretmen, storyboard hazırlamaları sırasında gerekli adımlar hakkında bilgi vererek ve rehberlik ederek öğrencilerle etkileşime girer. Öğrencilerin bireysel olarak hikayeleri için materyallerle çalışarak hazırlanmaları gerekir. Sonunda öğrenciler öykülerini sunarlar.



## OLASI ZORLUKLAR

Etik hususlara ve malzemelerin adaletli kullanılmasına dikkat edilmesi gerekmektedir. Ayrıca, birlikte çalışmak için geliştirmeye uygun yazılım ve materyalleri seçmek önemlidir. Öğretmenlerin rolü, dijital hikaye geliştirmenin tüm aşamalarında esastır.



## KAYNAKLAR

- Kaynaklara eşit erişim için öğrencilere bireysel dizüstü bilgisayarlar/tabletler; Wi-fi erişimi.
- Not alma ve zihin haritalama uygulamaları;
- Dijital kamera, film stüdyosu ya da mobil kamera.
- Prototipler için öğrenme yönetim sistemi ve Bulut alanı.
- Fotostudio ya da yeşil perde uygulamaları
- Storyboard yazılımı



## ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ

Aktiviteler, konuların doğasına, eğitim amaçlarına ve öğrencilerin bilişsel gelişim düzeylerine göre değişiklik gösterir. Planlamaya titiz bir yaklaşım ve ulaşılabilecek hedeflere ilişkin net bir bakış açısı gerekir. Mevcut senaryoda, öğrenciler, seçtikleri bir tema hakkında bir öykü anlatmak için önerilen şablonu kullanabilirler. Animasyonlu video hazırlanır. **Öğrencilere hikayenin bağlamı sunulur:** Bir İskoç kalesinde kalıyorsunuz ve gece yarısı kalenin hayaleti tarafından ziyaret ediliyorsunuz. Öğrencilerden, çalışılan konu kapsamında seçtikleri bir tema üzerine "storyboard şablonunda" diyalogu yazmaları istenir. **Öğrenciler, 3-4 kişilik gruplar halinde şablonu kullanarak kendi storyboard'larını geliştirirler.** Öğrenciler bir çizgi film tasarlarlar. Uygun bir ortam (arka plan ve gökyüzü) ve iki karakter seçerler. Diyaloglar için metin pasajlarını verilen kutulara kopyalayıp yapıştırır ve bir fon müziği seçerler (örneğin uzay sesleri). Filmlerine bir isim verirler ve film yönetmeninin adını doğru kutuya yazırlar. Filmlerini sunarlar: Filmin ön izlemesinden (ve olası değişikliklerden) sonra, akranlarına / öğretmenlerine bir e-posta gönderirler. Öğrenci grupları, videoları için geri bildirim alır ve oy verir..



## DESTEKLEYİCİ LİTERATÜR

- [StoryCenter](#) – Dijital hikaye anlatımı ile ilgili pek çok örnek ve çalışma
- Dijital hikaye geliştirme adımları – [8 Steps To Great Digital Storytelling – Transform Learning - written by Samantha Morra](#)
- Değerlendirme çizelgeleri: <https://samanthamorra.files.wordpress.com/2014/04/digital-storytelling--rubric.pdf>
- Etik hususlar: [Charts and Tools - Stanford Copyright and Fair Use Center](#)



## ÖĞRENME SENARYOSU VİDEOSU

[https://www.youtube.com/watch?v=\\_PtHrehLems](https://www.youtube.com/watch?v=_PtHrehLems)

