

T.C.
ERZİNCAN BİNALİ YILDIRIM ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANABİLİM DALI
SINIF EĞİTİMİ BİLİM DALI

İLKOKUL 4.SINIF ÖĞRENCİLERİNİN
YARATICI YAZMA BECERİSİNİ
GELİŞTİRMEDE ARTIRILMIŞ
GERÇEKLİK DESTEKLİ DİJİTAL ÖYKÜ
KULLANIMI

Yüksek Lisans Tezi

Müfide MANDI

Danışman

Doç. Dr. Necdet TOZLU

Erzincan/2021

TEZ BİLDİRİMİ

“İlkokul 4.Sınıf Öğrencilerinin Yaratıcı Yazma Becerisini Geliştirmede Artırılmış Gerçeklik Destekli Dijital Öykü Kullanımı” isimli “**Yüksek Lisans**” tezim tarafımda intihal programıyla incelenmiştir. Buna göre tezimde bilimsel etik ihlali ve intihal olarak nitelendirilebilecek herhangi bir durum olmadığını taahhüt ederim.

Bu çalışmamdaki tüm bilgilerin, akademik ve etik kurallara uygun bir biçimde elde edildiğini; aynı zamanda bu kural ve davranışların gerektirdiği gibi bu çalışmanın özünde olmayan tüm materyal ve sonuçları tam olarak aktardığımı ve referans gösterdiğimi beyan ederim.

Müfide MANDI

İLKOKUL 4.SINIF ÖĞRENCİLERİNİN YARATICI YAZMA BECERİSİNİ GELİŞTİRMEDE ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK DESTEKLİ DİJİTAL ÖYKÜ KULLANIMI

Müfide MANDI

**Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Temel Eğitim
Anabilim Dalı Sınıf Eğitimi Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Aralık 2021**

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Necdet TOZLU

ÖZET

Bu araştırma, ilkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin yaratıcı yazma becerilerini geliştirmede artırılmış gerçeklik destekli dijital öykü kullanımını incelemek amacıyla 2020-2021 eğitim öğretim döneminde yapılmıştır. Çalışma grubunu Sivas Cebecioğlu İlkokulunda öğrenim gören 10 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden “eylem araştırması” kullanılmıştır. Araştırmacı tarafından geliştirilen “Artırılmış Gerçeklik Destekli Dijital Öyküleme ile Yapılan Yaratıcı Yazma Uygulamalarının Öğretmen Görüşlerine Göre Değerlendirilmesine İlişkin Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu”, Kasap (2019) tarafından geliştirilen “Yaratıcı Yazma Ürünlerini Değerlendirme Ölçeği (YARYÜDÖ)” ve araştırmacı günlüğü araştırmanın veri toplama araçlarını oluşturmaktadır. Verilerin analizinde betimsel analiz ve içerik analizi kullanılmıştır.

Araştırmada ilkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin yaratıcı yazma becerilerini geliştirmede artırılmış gerçeklik destekli dijital öykü kullanımı incelenmiştir. Araştırmada eylem öncesi süreçte öğrencilere klasik yöntemlerle öykü yazdırılmış, eylem sürecinde de artırılmış gerçeklik destekli dijital öykü uygulaması eğitimi verilerek, öğrencilerden dijital platformda öyküler oluşturmaları istenmiştir. Oluşturulan öyküler iki öğretmen tarafından değerlendirilmiş, süreç sonunda bu öğretmenlerin görüşleri alınmıştır. Araştırmanın sonucunda, öğrencilerin klasik yöntemlerle yazdıkları öykülerde düşük ve orta düzey performans gösterdikleri, öykü yazmaya isteksiz oldukları görülmüştür. Artırılmış gerçeklik destekli dijital öykü

oluřturmada ise öđrencilerin klasik yöntemlerle yazdıkları öykülere göre daha üst düzey performans gösterdikleri, öykü yazmaya daha istekli hale geldikleri görölmüřtür. Eylem süreci sonunda görüşleri alınan iki öđretmenin sorulan sorulara verdiđi cevaplardan, artırılmıř gerçeklik destekli dijital öykü kullanımı ile öđrencilerin genel anlamda daha yaratıcı öykü oluřturdukları sonucuna varılmıřtır. Ayrıca artırılmıř gerçeklik destekli dijital öykü kullanımının öđrencilerde hayal gücü geliřtirme, farklı bakıř açısı kazanma, anlamlı yazma, yazıda hâkimiyet gibi kazanımlar sağladıđı sonucuna ulařılmıřtır.

Anahtar Kelimeler: artırılmıř gerçeklik, dijital öykü, yaratıcı yazma, ilkokul, metaverse

**USE OF AUGMENTED REALITY SUPPORTED DIGITAL STORY TO
DEVELOP THE CREATIVE WRITING SKILL OF PRIMARY SCHOOL
4TH STUDENTS**

Müfide MANDI

**Erzincan Binali Yıldırım University, Institute of Social Sciences Department of
Classroom Training Master Thesis, December 2021**

Thesis Advisor: Assoc. Prof. Dr. Necdet TOZLU

ABSTRACT

This research was conducted in the 2020-2021 academic year in order to examine the use of augmented reality supported digital stories in improving the creative writing skills of primary school fourth grade students. The study group consists of 10 students studying at Sivas Cebecioğlu Primary School. In the research, "action research", one of the qualitative research methods, was used. "Semi-Structured Interview Form Regarding the Evaluation of Creative Writing Practices Made with Augmented Reality Supported Digital Storytelling According to Teachers' Views" developed by the researcher, the "Creative Writing Products Evaluation Scale (YARYÜDÖ)" developed by Kasap (2019) and the researcher's diary constitute the data collection tools of the research. Descriptive analysis and content analysis were used in the analysis of the data.

In the study, the use of augmented reality supported digital stories in improving the creative writing skills of primary school fourth grade students was examined. In the research, students were asked to write stories with classical methods in the pre-action process, and during the action process, augmented reality supported digital story application training was given and students were asked to create stories on the digital platform. The stories created were evaluated by two teachers, and their opinions were taken at the end of the process. As a result of the research, it was seen that the students showed low and moderate performance in the stories they wrote with classical methods, and they were reluctant to write stories. In creating

augmented reality-supported digital stories, it was observed that the students performed at a higher level than the stories they wrote with classical methods, and they became more willing to write stories. From the answers given by the two teachers, whose opinions were taken at the end of the action process, to the questions asked, it was concluded that the students created more creative stories in general with the use of augmented reality supported digital stories. In addition, it has been concluded that the use of augmented reality supported digital stories provides students with gains such as developing imagination, gaining a different perspective, meaningful writing, and dominance in writing.

Keywords: augmented reality, digital story, creative writing, elementary school, metaverse

ÖN SÖZ

Günümüzde gelişen teknoloji tüm alanlarda etkisini göstermekte ve eğitim alanı da bu etkiden nasibini almaktadır. Hâlihazırda öğrenim gören öğrenci grubunun teknolojiye yatkınlığı göz önünde bulundurulduğunda teknolojinin eğitimle entegrasi zorunlu hale gelmekte ve eğitimde öğrencilerin düzeyine uygun dijital uygulamalar önem kazanmaktadır. Eğitimde dijital uygulamaların kullanımına yönelik yaptığım çalışmada, dijital uygulamalarla öğrencilerin yaratıcı yazma becerisinin gelişim ve değişim süreci eylem planları yapılarak araştırılmıştır. Araştırmanın birinci bölümünde; kuramsal açıklamalar ve ilgili araştırmalar hakkında bilgi verilmiş olup, ikinci bölümünde yöntem, üçüncü bölümünde ise bulgular ve sonuçlar konuları açıklanmıştır.

Tez yazım sürecinde değerli bilgilerini benimle paylaşıp, her konuda beni destekleyen değerli danışmanım Doç. Dr. Necdet TOZLU' ya sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Tez yazım sürecimde bana bilgisiyle ışık tutan, gün ve saat sınırı olmadan değerli vaktini ayırıp bana tezimin her basamağında yardım eden ve dostluğunu paylaşan sevgili hocam Dr. Öğr. Üyesi Esra TELLİ' ye teşekkürü borç bilirim.

Yüksek lisans eğitimim sürecinde derslerini aldığım, Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Temel Eğitim Anabilim Dalı değerli öğretim üyelerine, bilgi ve destekleriyle bana yeni ufuklar açarak özellikle mesleki gelişimime katkılarından dolayı teşekkürlerimi sunarım.

Hayatımın her anında yanımda olup beni her zaman destekleyen, varlıklarına şükrettiğim canım aileme; yüksek lisans eğitimim boyunca derslere katılmamı kolaylaştıran sevgili kardeşim Mustafa MANDI' ya ve de beni her konuda destekleyen sevgili dostlarım Nurdan&Murat YALÇIN ve Nagihan&Özkan ŞENYILDIZ çiftlerine teşekkür ederim.

Müfide MANDI

İÇİNDEKİLER

TEZ BİLDİRİMİ	I
ÖZET	II
ABSTRACT	IV
ÖN SÖZ	VI
İÇİNDEKİLER	VII
KISALTMALAR.....	X
ŞEKİL LİSTESİ.....	XI
TABLO LİSTESİ.....	XII
GİRİŞ	1
A. Problem Durumu.....	2
B. Araştırmanın Amacı	3
C. Araştırmanın Önemi	3
D. Varsayımlar	3
E. Sınırlılıklar.....	4
F. Tanımlar.....	4
BİRİNCİ BÖLÜM	6
KURAMSAL AÇIKLAMALAR VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	6
A. Kuramsal Açıklamalar	6
1. Yazma Eğitimi.....	6
2. Yaratıcı Yazma	9
3. Yaratıcı Yazmada Öykünün Önemi ve Dijital Öykü	12
B. İlgili Araştırmalar	20
1. Yurtdışında Yapılan Çalışmalar	20
2. Yurtiçinde Yapılan Çalışmalar	21

İKİNCİ BÖLÜM	23
YÖNTEM	23
A. Araştırmanın Modeli	23
B. Araştırmanın Çalışma Grubu	27
1. Araştırmacı Rolü	28
2. Çalışma Ortamı	28
3. Araştırma Sürecinde Kullanılan Dijital Uygulama: ‘Metaverse’	30
C. Veri Toplama Araçları	32
D. Verilerin Toplanma Süreci	34
E. Araştırmanın Geçerliği ve Güvenirliği	36
F. Verilerin Analizi	37
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	38
BULGULAR	38
A. Eylem Öncesi Süreç Etkinliklerine Dayalı Bulgular	38
B. Eylem Sürecindeki Etkinliklere Dayalı Bulgular	41
1. Eylem 1: Metaverse Uygulamasının Öğretimi	42
2. Eylem 2: Belirlenen Bir Konuda Dijital Öykü Oluşturma	43
3. Eylem 3: Anahtar Kelimelerle Dijital Öykü Oluşturma	45
4. Eylem 4: Serbest Konu ile Dijital Öykü Oluşturma	48
C. Eylem Öncesi Süreç ve Eylem Süreci Bulgularını Karşılaştırma	51
D. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formuna Dayalı Bulgular	51
1. Birinci Alt Probleme Dayalı Bulgular	51
2. İkinci Alt Probleme Dayalı Bulgular	53
SONUÇ VE ÖNERİLER	55
A. Sonuç ve Tartışma	55
1. Eylem Öncesi Süreç Etkinliklerine Yönelik Sonuçlar	55
2. Eylem Süreci Etkinliklerine Yönelik Sonuçlar	56

3. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formuna Yönelik Sonuçlar	57
B. Öneriler	59
1. Araştırmacılara Yönelik Öneriler.....	59
2. Uygulamaya Yönelik Öneriler	59
KAYNAKLAR	60
EKLER	68



KISALTMALAR

AG	: Artırılmış Gerçeklik
MEB	: Milli Eğitim Bakanlığı
TDK	: Türk Dil Kurumu
YARYÜDÖ	: Yaratıcı Yazma Ürünlerini Değerlendirme Ölçeği



ŞEKİL LİSTESİ

		Sayfa No
Şekil 1	Yaratıcı Yazının Özellikleri	11
Şekil 2	Dijital Öykü Oluşturma Süreci	14
Şekil 3	Artırılmış Gerçeklik Uygulaması ile Hazırlanmış Ders Materyalleri Örnekleri	18
Şekil 4	Eğitimde Artırılmış Gerçeklik Kullanımının Sağladığı Yaratıcı Yollar	19
Şekil 5	Eylem Araştırmasının Aşamaları	24
Şekil 6	Eylem Araştırmasının Döngüsel Yapısı	25
Şekil 7	Çalışma Ortamının Fiziksel Görünümü	29
Şekil 8	Metaverse Uygulaması Giriş Ekranı	30
Şekil 9	Metaverse Uygulaması Sahne Türleri	31
Şekil 10	Metaverse Uygulaması Sahne Bağlantıları	31
Şekil 11	Metaverse Uygulaması Görselleri/Karakterleri	32
Şekil 12	Veri Toplama Araçları	33
Şekil 13	Araştırmanın Eylem Döngüsü	35
Şekil 14	Öğrencilerin Eylem Öncesi Yaratıcı Yazma Düzeyi	39
Şekil 15	Eylem Sürecinde Öğrencilerin Yaratıcı Yazma Düzeyi	42
Şekil 16	Eylem Sürecinden Uygulama Örnekleri	43
Şekil 17	Birinci Alt Problemde Oluşturulan Kodlar	52
Şekil 18	İkinci Alt Problemde Oluşturulan Kodlar	54

TABLO LİSTESİ

		Sayfa No
Tablo 1	Araştırmanın Eylem Planı	26
Tablo 2	Katılımcıların Demografik Bilgileri	27
Tablo 3	Uygulama Sürecindeki Etkinlikler	36



GİRİŞ

Yaratıcılık günümüz eğitim programlarının yetiştirmeyi amaçladığı insan profili adına vazgeçilmez bir öneme sahiptir. Günümüz teknolojisi sayesinde insanlar bilgiye kolaylıkla ulaşabilmektedir. Bunun sonucunda da kişinin bilgi edinmesine duyulan saygı, yerini kişinin var olan bilgiyle yeni ve orijinal bilgi üretebilmesine bırakmıştır. Çağımızın eğitim anlayışı da gelişen teknolojiyle değişerek, kişilerin var olan bilgiyi farklı bakış açılarıyla değerlendirmesi ve onu işlevsel bir şekilde kullanarak yeni bilgiler üretmesini sağlayacak biçimde şekillenmiştir. Eğitim programlarında hemen hemen her disiplin öğrencilerde yaratıcı düşünmeyi geliştirmeyi amaçlamaktadır. Yaratıcı düşünme günümüz için olduğu gibi gelecek için de gerekli olan 21. yüzyıl temel becerilerinden biridir (Dolmaz ve Kaya, 2017).

Yaratıcı düşünmenin öğrencilerde geliştirilmesi için yapılabilecek uygulamalardan biri de yaratıcı yazmadır. Ancak yazma, öğrenciler için genellikle zor ve sevilmeyen bir etkinliktir (Susar Kırmızı, 2015). Çünkü yazma, belirli kurallara uymayı gerektirmekte ve okulun ilk yıllarından itibaren daha çok şekilsel özelliklere dikkat edilerek uygulanmaktadır. İçerikten çok şekilsel özelliklere dikkat eden öğrenciler bir süre sonra yazma çalışmalarını yapmak istememektedir. Bu durumda öğrencilere yazı yazmayı sevdirmek için yaratıcı yazma çalışmalarından da yararlanmak gerekmektedir (Peker, 2015). Öğrencilerin, yazma sürecinde duygu ve düşüncelerini ifade ederken çeşitli olumsuz durumlardan kurtularak kendini keşfetmesinde, kendi sınırlarını aşmasında ve kendine has olanı oluşturmada yaratıcı yazma çalışmaları çok önemli bir yere sahiptir (İpşiroğlu, 2006).

Yaratıcı yazma çalışmaları çok çeşitli etkinliklerle yapılabilir. Sözcük türeterek öykü yazma, diyalog yazma, senaryo yazma, rüyalardan öyküler oluşturma vs. yaratıcı yazma etkinliklerine örnek verilebilir (Oral, 2008). Ancak bu etkinlikler, günümüz teknolojilerinin gelişimi ve şu anda öğrenim gören öğrenci grubunun Z veya alfa kuşağı olacağı göz önünde bulundurularak yapılmalıdır. Bu nedenle yaratıcı yazma çalışmalarında yapılacak etkinliklerde dijital uygulamalara da yer verilmesi, hem yaşadığımız çağa uyum hem de Z veya alfa kuşağı olan öğrencilerin etkinliklere dikkatini çekme açısından uygun olacağı düşünülmektedir.

Eđitim alanında son dönemlerde artırılmış gerçeklik teknolojileri ve dijital öykü kullanımı, dikkat çeken dijital uygulamalar arasındadır. Yaratıcılık, çok yönlü düşünme, problem çözme, grup çalışması gibi 21. yüzyıl becerilerini geliştirmeye yönelik bir potansiyele sahip olan artırılmış gerçeklik teknolojisi, eğitimde birçok yönde fayda sunmaktadır (Ivanova ve Ivanov, 2011; Schrier, 2006). Artırılmış gerçeklik teknolojisi pek çok duyuya hitap ederek, kalıcı öğrenmeyi sağlama, hayal gücünü geliştirme ve özellikle yaratıcılığı harekete geçirme gibi kazanımların elde edilmesini sağlamaktadır (Ivanova ve Ivanov, 2011; Yuen vd., 2011). Öğrencilerin yaratıcı yeteneklerini ortaya çıkaran uygulamalardan biri olan dijital öykü uygulaması da, öğrencilerin fikirlerini organize etmesi ve bu fikirleri açıklayarak anlatılar oluşturmalarını; böylelikle de daha gelişmiş iletişim becerilerine sahip olmalarını sağlamaktadır (Robin, 2006). Ayrıca dijital öyküler, yazma becerisinin gelişiminin yanında özgün, yaratıcı ve dijital çağı ayak uyduran bireylerin yetiştirilmesinde önemli bir yere sahiptir (Lambert, 2013). Tüm bunlara binaen, artırılmış gerçeklik teknolojisi ve dijital öykü uygulamasının birlikte kullanımı ile öğrencilere farklı ve dikkat çekici bir deneyim sunulabileceğı düşünülmektedir.

A. Problem Durumu

Yazma üzerine yapılan araştırmaların birçoğı öğrencilerin yazmayı sevmediğini ortaya koymaktadır (Byrne, 1988; Kasap, 2019; Maltepe, 2006; Susar Kırmızı, 2015). Bu durum ve de çağımızda çok önemli bir yere sahip olan yaratıcılık becerisinin geliştirilmesi, araştırmanın yapılması için çıkış noktası olmuştur. Çağımızın göz ardı edilemez bir gerçeğı olan teknolojinin eğitimde kullanılması gerektiğı de düşünüldüğünde, dijital uygulamaların yaratıcı yazma becerisi üzerinde nasıl bir etkiye sahip olduğunun araştırılması bu çalışmanın problem durumunu oluşturmaktadır.

Bu araştırmanın problem cümlesini “İlkokul 4.sınıf öğrencilerinin yaratıcı yazma becerileri, artırılmış gerçeklik destekli dijital öykü oluşturma uygulamalarıyla değişim veya gelişim gösterir mi?” sorusu oluşturmaktadır. Problem cümlesine bağılı kalarak oluşturulan alt problemler aşağıda gösterilmiş olup bu sorulara cevap aranmıştır.

1. Öğrencilerin yaratıcı yazma düzeyleri nasıldır?
2. Öğrencilerin oluşturdukları dijital öykülerin yaratıcılık düzeyleri nasıldır?

B. Araştırmanın Amacı

Bu çalışmanın amacı, artırılmış gerçeklik destekli dijital öykü oluşturmak için kullanılan uygulamaların, öğrencilerin yaratıcı yazma becerilerinin gelişimi sürecinde ne gibi etkilerinin olduğunun araştırılmasıdır. Eylem araştırması yöntemi ile yürütülen çalışmada farklı veri toplama araçları kullanılarak, geliştirilen etkinliklerin sonuçları ile ilgili bilgi sahibi olmak amaçlanmıştır.

C. Araştırmanın Önemi

Bu araştırma, artırılmış gerçeklik destekli dijital öykü programı olan ‘Metaverse’ ile uygulanan etkinliklerin, öğrencilerin yaratıcı yazma becerisi üzerinde değişim ya da gelişim gösterip göstermediğini ortaya koyacaktır. Alan yazında artırılmış gerçeklik destekli dijital öykü kullanımının yok denecek kadar az olması da araştırmanın önemini artırmaktadır. Yapılacak bu araştırmanın, temel dil becerilerinden biri olan yazma becerisi üzerine çalışma yapacak olan araştırmacılara ve bu alandaki uygulamaları yürüten eğitimcilere, özellikle Türkçe ve Sınıf öğretmenlerine katkı sunacağı düşünülmektedir. Araştırmanın sonunda ulaşılan bilgilerin, öğretmenlere derslerde kullanılabilecek yenilikçi dijital uygulamalarda fikir sunması; araştırmacılara da bu konu ile ilgili yeni araştırma sorularında ışık tutması beklenmektedir.

D. Varsayımlar

1. Araştırmaya katılan katılımcılar ölçekte ve görüşme formunda yer alan sorulara içten ve doğru bir şekilde cevap vermişlerdir.
2. Öğrencilerin bilişsel gelişim açısından yaratıcı yazma ve dijital öyküleme uygulamaları için uygun olduğu kabul edilmiştir.

E. Sınırlılıklar

1. Araştırma, 2020-2021 eğitim öğretim yılında Sivas ili Cebecioğlu İlkokulu 4.sınıfta öğrenim gören 10 öğrenci ile sınırlıdır.
2. Yapılan araştırma, araştırmacı tarafından uzman görüşü alınarak oluşturulan Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu, Kasap (2019) tarafından geliştirilen Yaratıcı Yazma Ürünlerini Değerlendirme Ölçeği, Kişisel Bilgi Formu ve araştırmacı günlüğü ile sınırlıdır.
3. Araştırma 'Metaverse' uygulaması ile sınırlıdır.
4. Araştırma Covid-19 pandemi önlemleri dikkate alınarak yapılmıştır.

F. Tanımlar

1. Artırılmış Gerçeklik: Bilgisayar tarafından üretilmiş dijital nesnelerin gerçek nesnelerle birlikte sunulmasıdır (Uluyol ve Eryılmaz, 2014). Artırılmış gerçeklik, görüntüler, sesler, videolar ya da üç boyutlu nesneler gibi dijital duyuşal verileri gerçek dünya ortamlarına yansıtan bir teknolojidir (Kaenchan, 2018).

2. Dijital Öykü: Grafik, seslendirme, video, metin ve müzik gibi öğelerin bir araya getirilerek tarihi olaylar, kişisel öyküler gibi belli konularda bilginin aktarılmasında ve bu konularda öğretim yapmak amacıyla kullanılan birkaç dakikalık öykülerdir (Robin, 2006).

3. Eylem Araştırması: Eğitim ortamı içerisinde yürütülen etkinliklerin ve bu etkinlikler kapsamında öğrencilerin nasıl bir öğrenme süreci yaşadığının öğretmenler tarafından belirlenmesini ve bu süreci geliştirmeye ve iyileştirmeye yönelik eylemlerin hazırlanmasını kapsayan sistematik ve döngüsel bir süreçtir (Mills, 2011).

4. Yazma: Duygu, düşünce, istek ve olayların belli kurallara göre bir takım sembollerle aktarılmasıdır (Özbay, 2007).

5. Yaratıcı Yazma: Var olan bilgileri, kavramları, olayları, hayalleri, sesleri, görüntüleri yeniden tasarlayıp birbiriyle ilişkilendirerek ortaya yeni bir yazı koyma etkinliği ve kişinin bir konudaki duygu ve düşüncelerini özgürce kâğıda aktarmasıdır (Demir, 2011).

6. Yaratıcı Yazma Düzeyi: Kasap (2019) tarafından geliştirilen 24 maddelik ölçekte (YARYÜDÖ) yaratıcı yazma düzeyleri alınan puanlara göre şu şekilde değerlendirilmiştir:

- 24-48 Puan Aralığı : Düşük düzey
- 49-72 Puan Aralığı : Orta düzey
- 73-96 Puan Aralığı : İyi düzey
- 97-120 Puan Aralığı: İleri düzey



BİRİNCİ BÖLÜM

KURAMSAL AÇIKLAMALAR VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

A. Kuramsal Açıklamalar

1. Yazma Eğitimi

Duygu ve düşüncelerimizi diğer insanlara iletme ya da sunmak amacıyla farklı yol ve yöntemler kullanırız. Müzik, resim, mimari, heykel, anlatma gibi dil etkinlikleri bunlardan bazılarıdır. Bunlar içinde düşünce ve duyguların dille ifadesi olan konuşma ve yazma etkinliği, bilgi aktarımı ve kolay iletişim sağlaması açısından insan zekâsının üretip geliştirdiği kazanımların en önemlileri olarak düşünülmektedir (Gündüz ve Şimşek, 2011).

Herhangi bir dilde yeterli olma durumu; kişinin anlama ve anlatmaya dayalı temel dil becerilerini aktif bir şekilde kullanabilmesi ile değerlendirilir. Anlama dil becerileri okuma ve dinleme; anlatma dil becerileri konuşma ve yazma alanlarından meydana gelir. Yazma temel dil becerisi, temel eğitimin ilk yıllarından başlanarak çocuklara kazandırılmaya çalışılan temel becerilerden biri olmakla beraber öğrenim sürecinin her aşamasında etkin olarak kullanılabilmesi için de sürekli geliştirilmeye çalışılır (Özbay, 2011).

Yazma, tıpkı konuşma gibi başkalarıyla iletişime geçmenin ve kendimizi ifade etmenin bir yoludur. Bir iletişim aracı olarak yazı, asırlardır insanlar tarafından değişik biçimlerde kullanılmış, başka hiçbir buluş ya da yetenek, yazının keşfinden daha çok insanoğlunun uygarlığına katkıda bulunmamıştır. İnsanlar kazandığı tecrübeleri gelecek nesillere yazı sayesinde aktarmış ve bugünkü bilim, kültür ve uygarlık seviyesine ulaşmıştır.

Yazma, bilginin elde edilmesi ve ifade edilmesi ile ilgili süreçlerden meydana gelen bir beceridir (Carter vd., 2002). Özbay (2007)'a göre yazma, duygu, düşünce, istek ve olayların belli kurallara göre bir takım sembollerle aktarılmasıdır. Yazma insanın doğası gereği, kendini dışa vurma biçimlerinden birisidir. İnsanların günlük

yaşamlarında olduğu kadar, bilgilerini aktarma bakımından da yazma bir ihtiyaçtır. Yazma bilgidен çok beceri; bu beceriler de uygulama gerektirmektedir (Calkins, 1986; Graves, 1983; Öz, 2006;).

Yazma becerisi, el göz koordinasyonuna dayanmakla beraber, uzun süreli egzersizler sonucu kazanılan bir etkinliktir. Yazma becerisi, hem bir düşünce aracı; hem de duygu ve düşünceleri, hayalleri ve deneyimleri en iyi şekilde açıklayabilmek için bazı işaret ve sembolleri belli bir kurala göre düzenleme becerisi olarak tanımlanabilir (Gündüz ve Şimşek, 2011).

Yazma becerisi, beyinde yapılandırılmış bilgilerin yazıya dökülmesi şeklinde de ifade edilebilir. Yazma, bir üretim, iletişim ve ifade aracıdır. Okumada olduğu gibi yazma da öncelikle anlamları zihinde oluşturmayı gerektirir. Zihinde oluşturulup düzenlenmiş bilgileri kontrol etme sırasında yazma konusu ve düşünceler belirlenmekte, üzerinde durulacak anahtar sözcükler, kavramlar vb. seçilmektedir.

Yazma eğitimi, konu tercihindен itibaren tüm çalışmaların değerlendirilmesine kadar öğrencilerin aktif olduğu, öğretmenin rehberlik yaptığı aktif bir süreçtir. Başarılı bir yazma ürünü ortaya koymak için yazma etkinliğini planlama, düzenleme, gözden geçirme, değerlendirme, düzeltme ve tekrar yazma gibi bazen ileriye bazen de geriye doğru adımlar atılması gerekir. Bu bağlamda öğretmen, öğrencilerin yazma becerisini geliştirmek, onların yazma evrelerindeki gelişmeyi gözlemlemek ve değerlendirmek görevindedir (Özbay, 2011). Öğrencilerin duygu, düşünce ve bilgilerini yazılı olarak ifade edebilme becerisini geliştirmek, onları yazmaya karşı motive etmek ve yazma alışkanlığını kazandırmak için öğrenim sürecinin her safhasında yazma deneyimlerine, öğrencilere gerektiği kadar geri bildirim veren uygulama etkinliklerine yer verilmelidir. Çünkü öğrenci için yazma becerisi, hem öğretim sürecinde akademik açıdan yazılı sınavlarda başarı kazanmanın hem de günlük yaşamda kendini ifade etmenin en önemli unsurudur. Tompkins (2000), çocukların neden yazmaları gerektiğiyle ilgili yedi madde ileri sürmüştür;

- 1- Okuma yazmayı öğrenmek için,
- 2- Eğlenmek için,
- 3- Sanatsal becerilerini beslemek için,

- 4- Yazmanın önemini ve işlevlerini açıklamak için,
- 5- Hayal gücünü geliştirmek için,
- 6- Düşüncelerini açıklamak için,
- 7- Kendini ifade etmek amacıyla araştırma yapmak için.

Öğrencilerin duygu, düşünce ve hayallerini sözlü ve yazılı olarak etkili ve anlaşılır biçimde ifade etmelerini sağlamak, Türkçe öğretiminin genel amaçları arasındadır (MEB, 2017). Yazma eğitiminde yazma becerisinin kazandırılması çok yönlü bir süreci kapsar. Yazmanın kognitif (bilişsel), duyuşsal ve psikomotor olmak üzere üç boyutu bulunmaktadır (Köksal, 2001) :

Kognitif (Bilişsel) Boyut: Zihindeki bilgilerin, çevreden edinilen duyumların, okunanların belirli bir sırayla zihinsel işlemlerden geçirilmesi ve yorumlanmasıdır.

Duyuşsal Boyut: Anlatımın sadeliğini, akıcılığını ve anlaşılabilirliğini ifade eder.

Devinişsel (Psikomotor) Boyut: Yazmadaki kas hareketlerini ifade eder.

Yazma eğitimi ürün odaklı ve süreç odaklı olmak üzere iki temel yaklaşım olarak ele alınır. Ürün odaklı yazma eğitiminde amaç öğrencinin bir metin oluşturmasıdır. Öğrencilerin yazmaya yönelik kaygıları göz önünde bulundurulmadan, her konuyu her zaman yazabilecekleri düşünülür. Öğrencilerin tamamı aynı seviyede kabul edilir ve hazırlık aşaması bulunmaz. İmla ve kağıt düzeni gibi şekilsel özellikler neredeyse içerikten daha önemlidir. Öğrencilerin yazma etkinlikleri sınıf içinde ve sınavlarla sınırlıdır. Değerlendirme not verme amaçlı yapılır. Süreç odaklı yazma eğitiminde ise amaç öğrencinin bir metin oluşturmak için gereken yetileri kazanmasını sağlamaktır. Öğrenciler arasındaki bireysel farklar göz önünde bulundularak hazırlık aşamasına çok önem verilir. Öğrencilerin yazmaya karşı olumlu tutum geliştirmesine ve yazma kaygılarının azalmasına yönelik etkinlikler yapılarak, yazma alışkanlığını kazanmaları için sınıf çalışmaları ve ödevleri dışında yazmaları sağlanır. Değerlendirmede ise öğrencilerin yanlışlarını düzeltmesi ve süreç boyunca yaşadığı sorunları görmesi amaçlanır (Coşkun, 2007).

Yazma eğitiminde kullanılan yöntem ve teknikler ise kısaca şu şekilde sıralanabilir (MEB, 2015):

- Not alma
- Özet çıkarma
- Boşluk doldurma
- Kelime ve kavram havuzundan seçerek yazma
- Kontrollü yazma
- GÜdümlü yazma
- Metin tamamlama
- Tahminde bulunma
- Bir metni kendi kelimeleriyle yeniden oluşturma
- Bir metinden hareketle yeni bir metin oluşturma
- Duyulardan hareketle yazma
- Grup olarak yazma
- Eleştirel yazma
- Yaratıcı yazma

Burns ve Broman'a (1975) göre, yaratıcı yazma ve işlevsel yazma olmak üzere iki tane yazma türü vardır. İşlevsel yazma, bilgilendirici, objektif olan ve kişinin kendisi dışındakileri ifade ederken; yaratıcı yazma, kişinin kendi iç dünyasını ifade etmesini anlatır (Kasap, 2019). Araştırmamızda yaratıcı yazma becerisi ile ilgili etkinlikler yapılacağından, yaratıcı yazma konusunun ayrı bir başlıkta açıklanması gereği duyulmuştur.

2. Yaratıcı Yazma

Yaratıcılığın insanoğlunun doğasında var olan ve doğuştan gelen bir yetenek olduğu kabul görse de, yaratıcılık sadece doğuştan gelen bir yetenek değildir; öğrenilebilir, çalışılarak geliştirilebilir. Aynı zamanda yaratıcılık, kişinin hem duygularından hem de zekâsından izler taşır (Başkök, 2012). Yaratıcı düşünme bireye, daha önce kimsenin ilişki kurmadığı nesneler ya da olaylar arasında bağlantı kurabilme ve bireye ilk defa karşılaşılan durumlar karşısında pratik çözümler üretme

imkânı tanıyan bir beceridir. 21. yüzyıl becerilerinden biri olan yaratıcı düşünme becerisini öğrencilerde geliştirmek, öğrencilerin çağa uyum sağlaması ve yaşamında daha etkin ve üretken olması açısından önemlidir.

Yaratıcı düşünmenin öğrencilerde geliştirilmesi için yapılabilecek uygulamalardan biri de yaratıcı yazmadır. Bir başka deyişle yaratıcı düşünmenin öğrencideki somut göstergelerinden birisi yaratıcı yazma denilebilir. Yani yaratıcı yazma, yaratıcılığı ve kişiliği geliştiren yöntemlerden bir tanesidir. Duygu ve düşünceleri belli bir kurala göre birleştirip, ifade edilmesini amaçlayan yazma, yaratıcılık gerektiren bir eylemdir (Ataman, 2013). Yaratıcı yazma; dış dünyadan elde edilen izlenimlerin farklı bir sunumla ortaya konmasıdır (Aşılıoğlu, 1993). Yaratıcı yazma, var olan bilgileri, kavramları, olayları, hayalleri, sesleri, görüntüleri yeniden tasarlayıp birbiriyle ilişkilendirerek ortaya yeni bir yazı koyma etkinliği ve kişinin bir konudaki duygu ve düşüncelerini özgürce kâğıda aktarmasıdır (Demir, 2011).

Yaratıcı yazma, problem çözme, yaratıcı beceriler ve sorunlara farklı çözümler üretme gibi becerilerin gelişimine yardımcı olmaktadır (Goma, 2001). Yine yaratıcı yazma kişide eleştirel ve yansıtıcı düşünce becerilerinin gelişimine de katkı sağlamaktadır (McCarthy ve McCarthy, 2006; McWilliams ve Nahavandi, 2006).

Yaratıcı yazma, bireyin yazma ve üretmedeki yeteneklerini ortaya çıkarmayı amaçlayan uygulama temelli bir yazma yöntemidir. Yaratıcı yazma etkinliklerinin en önemli amacı öğrencilerin kendini tekrarlayan, sıkıcı yazılar yazmak yerine, duygu ve düşüncelerini akıcı, özgün, ilgi çekici bir biçimde yazılar yazabilmesini sağlamaktır. Bunun yanı sıra yaratıcı yazma etkinlikleri ile çocukların iç dünyalarına inmek mümkündür. Onların her yerde, her zaman ve herkesle paylaşmadıkları duygu ve düşüncelerini hiçbir baskı unsuru olmadan, yargılama ve eleştirme korkusundan uzak bir ortamda ortaya koymaları, yaratıcı yazma etkinlikleri ile sağlanabilir ve bu sayede öğretmenler öğrencileriyle daha rahat bir şekilde iletişim kurabilir ve onlara daha etkili bir rehberlik yapabilirler (Temizkan, 2010).

İpşiroğlu (2006), yaratıcı yazmanın temel amaçlarını şöyle sıralamaktadır:

- Duyu algılarını geliştirerek hayal gücünü harekete geçirme, duyma, düşünme, gözlemleme gibi becerilerin bütünlüğünü sağlama.
- Düşünce, yaşantı ve gözlemleri kurgusal bir bütünlük içinde dile getirme.
- Düşünme ve algılamanın, akıl ve duyguların karşılıklı bir alışveriş içinde birbirini tamamlamasının yolunu açma.
- Düşünme, sorgulama, gözlemleme, yorumlama ve eleştirme becerilerini geliştirme.
- Ön yargıları, akıldaki kalıpları ve tıkanma noktalarını kırarak kendi dilini bulabilme, özgün olanı dile getirme.

Bu amaçların yanı sıra bir yaratıcı yazıda olması gereken bazı özellikler vardır. Rıza (2001), yaratıcı bir yazıda Şekil 1'deki özelliklerin bulunması gerektiğini belirtmiştir:



Şekil 1: Yaratıcı Yazının Özellikleri (Rıza, 2001)

3. Yaratıcı Yazmada Öykünün Önemi ve Dijital Öykü

a. Yaratıcı Yazmada Öykünün Önemi

Öğrencilerin kendilerini yaratıcı bir biçimde ifade edebilecekleri uygun anlatım türlerinden birisi de öyküdür. Kavcar, Oğuzkan ve Aksoy (2011)'a göre, “Öykü, olmuş veya olma ihtimali olan olayları anlatan kısa eserdir. İnsan hayatından kesitler sunan, bunu yere ve zamana bağlayarak yapan kısa yazı türüdür.” Öykü kelimesi Türk Dil Kurumu sözlüğünde “Ayrıntılarıyla anlatılan olay” olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2020). Öykünün geçmişi mağara duvarlarına çizilen resimlere kadar dayanmaktadır ve öykü, insanların kendini ifade edebildiği çok eski bir yöntemdir. Bunun yanı sıra öyküler eğitimde de kullanılmaktadır (Kutlucan, Çakır ve Ünal, 2018).

Eğitimde çeşitli imkanlar sunan öykü türü, estetik bir metin olmanın yanında simgesel ifadeleriyle ders içerisinde kullanılacak en ideal türlerden biridir (Demir ve Sinan, 2010; Kıbrıs, 2010). Dilin estetik işlevini ortaya çıkararak kendini yazılı olarak anlatabilme, imla kuralları ve öykü yazma gibi becerilerin gelişiminin yanında öğrencinin hayal gücünü aktif bir şekilde kullanması ve kendini tanımasına imkan sağlamaktadır (Miller ve Pennycuff, 2008; Tompkins, 2004). Anlatım üzerine inşa edilmiş olan öykü türünde diğer türlere göre yaratıcı düşünmeye daha çok yer verilmektedir. Bu nedenle yaratıcı yazma becerisinin gelişimi için çoğunlukla öykü türü kullanılmaktadır (Ataman, 2006; Temizkan, 2011, 2014; Uzuner, 2007). Yapılan araştırmalar yaratıcı yazma etkinliklerinin de öykü yazma becerisini geliştirmede etkili olduğunu ortaya koymaktadır (Demir, 2012; Temizkan, 2011). Öyküde yazar serbesttir ve düşüncelerini istediği gibi yazıya dökebilir. Aynı zamanda öykü anlatımı karmaşık deneyimleri anlamlı hale getirir. Karmaşık bir durumu ya da olayı öykülerle anlatmak bilgi aktarımını da basitleştirir. Bu nedenle öykü, yaratıcı yazma çalışmalarında kullanılması gereken bir anlatım türüdür.

b. Dijital Öykü

Öykü tarih boyunca, bilgiyi, hayat tecrübelerini, kültürel mirası, değerleri paylaşmak ve sonraki nesillere aktarmak için kullanılmıştır. Öyküler zaman

içerisinde farklı ortam ve şekillerde ortaya çıkmış, günümüzde de internetin yaygın bir şekilde kullanımı ile dijital ortama aktarılmıştır (Sadık, 2008).

Bilgi teknolojilerindeki değişimle yeni araçlar ortaya çıkmış ve bu araçlar metin algısını değiştirip, hâlihazırdaki metin yapısı yazılı metinlerden dijital ortama aktarılmış ve birçok duyu organını uyaran metinlere doğru kaymıştır (Yee ve Hargis, 2012). Metin yapısındaki bu değişim görsellerle sarılmış günümüz dünyasında sadece yazılı metinlerin yeterli olmadığını doğrulamaktadır.

Günümüzde metindeki anlam kendini sadece harflerle değil görsellerle de ifade etme sürecine geçmiştir. Metin merkezli bir sürecin işletildiği derslerde sadece yazılı metinler yerine öğrencileri çağın okuryazarlık becerilerini kapsayan ve hayata yaklaştıran zenginleştirilmiş metinlere ihtiyaç vardır. Bu metinleri oluşturmayı sağlayan araçlardan biri de dijital öykülerdir.

Dijital öykü; teknoloji ve yaratıcılığı birleştiren, öğrenme öğretme sürecinde teknolojik açıdan zengin ve yenilikçi bir yaklaşım olarak interaktif öğrenme ortamlarının oluşturulmasına imkân sağlamaktadır (Smeda, Dakich ve Sharda, 2010).

Dijital öyküyü Ohler (2008) birçok medya aracını kullanılması ve bunların uyumlu bir şekilde birleştirilmesiyle kişisel video oluşturmak, Robin (2006) ise bir konu ile ilgili bilgi sunmak için video, resim, ses vb. gibi dijital gereçlerin bir araya getirilmesi olarak tanımlamaktadırlar. Öykü ve dijital öykünün benzer ve farklı yönleri vardır (Yamaç, 2015). Geleneksel öykü ile dijital öykü kişilerin yaratıcı düşünme becerileri ve hayal güçlerini geliştirmeleri bakımından ortak özellik olarak görülmekle birlikte, dijital öykü oluşturmak için dijital araçların öğrenilmesi ve kullanılması ikisi arasındaki farklılık olarak gösterilebilir.(Duveskog, Tedre, Sedano ve Sutinen, 2012). Dijital öykü oluşturma süreci;

- ✓ Öykünün yazılması,
- ✓ Senaryonun oluşturulması,
- ✓ Çoklu ortam öğelerinin belirlenmesi
- ✓ Öykünün video haline getirilerek yayınlanmasından oluşur (Jakes ve Brennan, 2005).

Dijital öykü oluşturma süreci Şekil 2’deki gibi de gösterilebilir:



Şekil 2: Dijital Öykü Oluşturma Süreci

Dijital öykü öğrencilerin yaratıcı yeteneklerini ortaya çıkarmaktadır. Onların kendi öyküleri için araştırma yapmaları ve kendi öykülerini anlatmaları onları yaratıcı düşünmeye sevk eder. Dijital öykü oluşturmaya öğrenen öğrenciler sorular sorarak, fikirlerini daha iyi organize ederler ve bu fikirleri açıklayarak anlatılar oluştururlar. Bu da onların daha gelişmiş iletişim becerilerine sahip olduklarını gösterebilmektedir. (Robin, 2006).

Dijital öyküler sayesinde öğrenciler sürece etkin olarak katılıp bilgilerini gerçek ürünler üretmede kullanabilirler. Dijital öyküler, yazma becerisinin ve yaratıcılığın gelişiminin yanında özgün, yaratıcı ve dijital çağa ayak uyduran bireylerin yetiştirilmesinde önemli işlevlere sahiptir. Dolayısıyla dijital öykü uygulamaları sadece akademik başarıyı değil, hayat başarısını da beraberinde getirmektedir (Lambert, 2013). Öğrenme ortamlarında dijital öyküyle ilgili yapılan çeşitli araştırmalarda; dijital öykülerin eğitimde kullanımının öğrencilerin okuma-yazma becerisi, derse olan tutum, isteklendirme ve ders başarısı gibi birçok faktörde olumlu etkiler sağladığı kanaatine varılmıştır (Uslupehlivan ve Kurtoğlu Erden, 2018; Yürük, 2015).

c. Dijital Öykü Oluşturmada Kullanılan Uygulamalar

Dijital öykü oluşturmak için çeşitli yazılımlar ve mobil uygulamalar geliştirilmiştir. Görsel içerikler hazırlamak için Picasa, Gimp ve Adobe Photoshop vb. masaüstü yazılımları, ToonDoo veya Ribbet vb. Web 2.0 araçları veya mobil uygulamalar kullanılır (Çıralı, 2014). Ayrıca bilgisayarlardaki ses kaydedici özelliği ile öyküye uygun sesler eklenebilir, bunun yanında Microsoft Photo Story 3 yazılımı oluşturulan içerikleri birleştirerek dijital öyküyü oluşturmak için kullanılabilir (Sadık, 2008).

Dijital öykü oluşturmak için kullanılan uygulamalardan veya Web 2.0 araçlarından bazıları;

-  Storyjumper
-  Powtoon
-  Vyond
-  Slidely
-  ToonDoo
-  GoAnimate
-  Moovly
-  Movie Maker
-  Storyboardthat
-  Tellagami
-  Audocity
-  Openshot Video Editor
-  Paint.net
-  Microsoft Photo Story 3

Dijital öyküyü oluşturabileceğimiz uygulamaların kullanımı temelde benzer özellikler gösterir. Genellikle bu uygulamalarda senaryo dâhilinde oluşturulan resimler ilk etapta programa belirlenen sırada aktarılır sonra metinler ve seslendirmeler aktarılır, bir sonraki aşamada videoya müzik eklenerek video son haline getirilir.

Dijital öykü oluşturmada kullanılabilecek uygulamalar her geçen gün artmakta ve yenilenerek geliştirilmektedir. Geliştirilen uygulamalarda da tek boyutlu görseller yerini 3D ve artırılmış gerçeklik destekli görsellere bırakmaktadır. Bu uygulamalardan birisi de “**Metaverse**” uygulamasıdır. Metaverse uygulaması ile artırılmış gerçeklik (augmented reality) destekli içeriklerle öyküler oluşturulmakta, bu öykülere metin, ses veya video eklenerek dijital öyküler meydana getirilmektedir. “Metaverse” uygulaması, aslında bir artırılmış gerçeklik platformu olup, artırılmış gerçeklik destekli dijital öyküler oluşturma yanısıra aynı zamanda, farklı türde oyunlar, quizler, artırılmış gerçeklik öz çekimleri gibi farklı materyaller üretilen dijital ortamdır.

Araştırma sürecinde metaverse uygulaması kullanılmış olduğundan ve uygulama artırılmış gerçeklik destekli içeriklere sahip olduğundan, artırılmış gerçeklik kavramı hakkında bilgi verilecektir.

d. Artırılmış Gerçeklik (Augmented Reality) ve Eğitimde Kullanımı

Eğitimde teknoloji entegrasyonu ile birlikte öğrenme ve öğretme süreci de gelişmekte ve değişmektedir. Eğitim ortamları bu değişimden etkilenmekte ve eğitim teknolojisi araçlarını kullanmaya yönelik ilgi her geçen gün artmaktadır. Teknolojinin eğitime entegrasyonu sürecinde yaşanan gelişmelerden biri de artırılmış gerçeklik teknolojisidir (Spector ve Denton, 2016). Artırılmış gerçeklik, sanal nesnelerin, fiziksel öğelere gerçek zamanlı olarak birleştirilmesiyle uygulanan teknolojidir (Cheng ve Tsai, 2014). Cabero ve Barroso’a (2016) göre ise, gerçek ortamları sanal eklentilerle bütünleştirerek kullanıcının gerçek dünyayı görmesini sağlayan teknoloji, artırılmış gerçeklik teknolojisidir. Daha basit bir ifade ile artırılmış gerçeklik (AG), “ mobil cihazlar ya da bilgisayar üzerinden görüntülenen herhangi bir nesnenin görsellere çevrilerek o nesnenin kullanıcıya gerçekmiş gibi gözükmesidir” şeklinde tanımlanabilir (Çakır, Solak ve Tan, 2016).

Artırılmış gerçeklik kavramı genellikle sanal gerçeklik kavramı ile karıştırılmaktadır. Her iki kavramda da sanallık söz konusudur ancak bu ikisinin arasındaki temel fark, artırılmış gerçeklikte nesneler gerçek zaman ve ortamda görüntülenirken, sanal gerçeklikte nesneler sanal ortamda görüntülenir. Artırılmış

gerçeklikte, gerçeklik hissi kendini daha net göstermektedir (Kye ve Kim, 2008). AG gerçek dünyayı sanal nesnelerle güçlendirir ve bir kamera yardımıyla bulunduğunuz ortama başka nesneler ekler. Sanal gerçeklikte ise çoğunlukla bir gözlük yardımıyla gerçek dünyadan bağımsız sanal bir ortama erişilebilmektedir. Sanal gerçeklik ile kişiler gerçek hayattan kopmakta ve kendilerini tamamen başka bir ortamda hissedebilmektedir (Avcı ve Taşdemir, 2019).

Sanal gerçeklik teknolojisinde kullanıcı sanal bir ortama girerek dış dünya ile bağlantısını ayırırken, AG teknolojisini kullanan kişi gerçek dünya ile bağlantısına devam edebilmektedir. Bu açıdan AG uygulamalarının sınıf ortamında kullanımı daha uygundur. Öğrencilerin etkileşim sürecinde aktif olduğu bir öğrenme ortamı sağlayan, öğrencilerin ilgisini çeken ve birden fazla duyuyu harekete geçiren AG uygulamaları istenen davranışların kazandırılmasında önemli bir yere sahiptir (Çetinkaya ve Akçay, 2013).

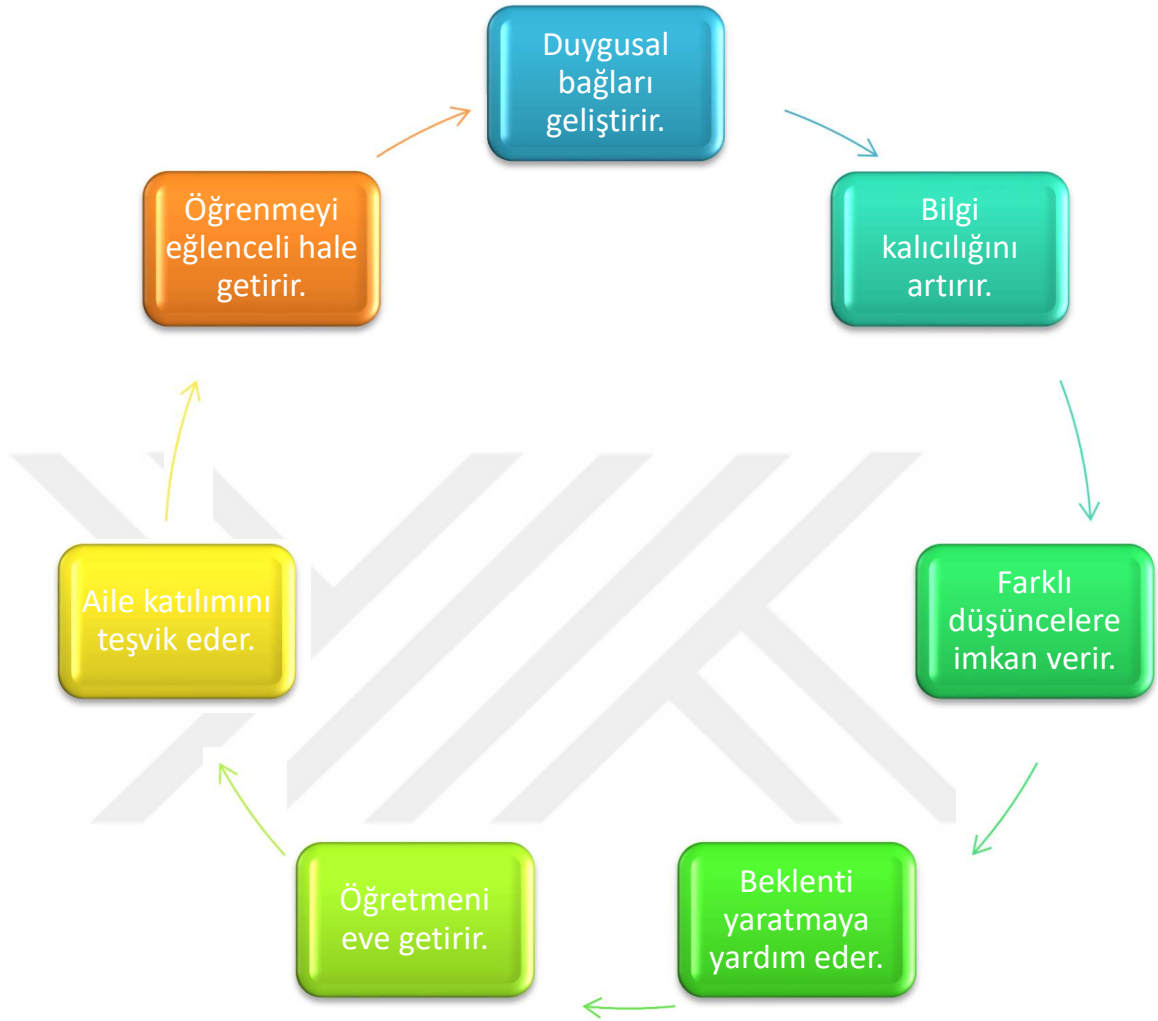
AG uygulamaları, gerçek ortamlarla sanal nesneleri eş zamanlı birleştirerek kullanıcıya sunar (Azuma, 1997). Buna göre AG uygulamaları ile hazırlanan eğitim materyalleri gerçek ve sanal dünyayı bir araya getirerek öğrenmeyi daha kalıcı hale getirir. Özellikle öğrencinin AG uygulamaları ile hazırlanmış eğitim materyaliyle doğrudan etkileşim sağlaması, duyularla birlikte vücut hareketlerini de işe koştugu için kinestetik öğrenmeyi desteklemektedir (Seo, Kim ve Kim, 2006). Aynı zamanda geleneksel sınıfta, dijital yerli olarak da adlandırılan günümüz öğrencilerini derse motive etmek ve ilgili konuya odaklamak zor ve öğrencilerin dersi dikkatli şekilde dinlemeleri de kısa süreli olmaktadır. Ancak AG uygulamaları ile hazırlanmış ders materyallerinin öğretim sırasında kullanılmasıyla, öğrencilerin doğru bilgi ve kazanımları elde edebilmeleri, öğrenilmesi zor olan soyut kavramları anlamaları kolaylaşabilmektedir (Abdüsselam ve Karal, 2012).



Şekil 3: AG Uygulaması ile Hazırlanmış Ders Materyalleri Örnekleri

AG uygulamaları ile öğrenciler yaratıcı düşüncüyü geliştirir, somut öğrenme sağlar. Ayrıca birçok öğrenci için ilgi çekici olmayan konular AG uygulamaları sayesinde ilgi çekici hale gelebilir. AG uygulamaları ile öğrenciler daha güvenli bir ortamda deney yapabilir veya becerilerini geliştirebilirler (Ivanova ve Ivanov, 2011).

Kumar (2018) AG teknolojisinin uygun bir şekilde kullanıldığı zaman eğitim öğretimde etkili bir araç olduğunu belirtmiş, AG uygulamalarının sağladığı yedi yaratıcı yoldan bahsetmiştir. Bu yollar Şekil 4’de görülmektedir.



Şekil 4: Eğitimde Artırılmış Gerçeklik Kullanımının Sağladığı Yaratıcı Yollar

Artırılmış gerçeklik uygulamalarının etkisinin araştırıldığı çalışmalarda ise öğrencilerin başarılarının ve öğrenme motivasyonlarının arttığı görülmüştür (Freitas ve Campos, 2008; Kerawalla, Luckin, Seljeflot ve Woolard, 2006; Yılmaz ve Batdı, 2016). Bu bağlamda artırılmış gerçeklik uygulamaları eğitim öğretim ortamlarında kullanılması gereken bir teknolojidir sonucuna varılabilir.

B. İlgili Araştırmalar

1. Yurtdışında Yapılan Çalışmalar

Schmoelz (2018), araştırmasında sınıf etkinliklerinde dijital öykülemenin kullanılmasının öğrencilerin yaratıcılıklarının gelişimini nasıl etkilediğini sorgulamıştır. 25'er kişiden oluşan 5 farklı grupta çalışan Schmoelz, öğrencilere farklı dijital araçlarla dijital öyküleme uygulamaları yaptırmıştır. Grupların yaptığı çalışmaların sürekli olarak karşılaştırılması sonucunda ulaşılan bulgulara, öğrencilerin dijital öykü üretme aşamasında eğlenerek birbirleriyle paylaşım yaptığı ve yaratıcılıklarının arttığı ortaya konmuştur.

Irawati (2018) 7. sınıf öğrencileri ile yaptığı çalışmada; bilgi ve iletişim teknolojileri ile öğrencilere sunulan dijital içeriklerin öğrencilerin yazma becerisinin gelişimine katkısının bulunup bulunmadığını araştırmıştır. Eylem araştırması yöntemi ile yaptığı çalışmada, yazma becerilerinin gelişimi yönündeki etkinlik döngülerinde ulaşılan değerlerin arttığını ifade eden Irawati, dijital öykü ve dijital içerikler kullanılmasını, yazma becerilerinin gelişimi için şiddetle tavsiye etmiştir.

LoBello (2015) yaptığı çalışmada, dijital öykülemenin 4. sınıf öğrencilerinin yazma motivasyonu üzerindeki etkisini araştırmıştır. Nitel araştırma yöntemiyle yapılan çalışmanın sonucunda ulaşılan bulgulara, dijital öykülemenin öğrencilerin yazmaya yönelik motivasyonlarını arttırdığı, aynı zamanda da öğrencilerin öz algı ve yaratıcılık düzeylerini önemli ölçüde geliştirdiği sonuçlarına varılmıştır.

Xin (2013), ortaokulda öğrenim gören biri otizmli biri öğrenme güçlüğü çeken iki özel öğrenci için yazı öğretiminde dijital öykülemenin etkisini araştırmıştır. Xin yaptığı bu çalışmada, 'PhotoStory' uygulamasını kullanarak oluşturulan dijital öyküler ile öğrencilerin yazılarındaki toplam kelime sayısında, tam cümle sayısında ve doğru kelime sayısında gelişmeler yaşandığını belirlemiştir.

Campbell (2012) 10-12 yaş öğrencileri ile yaptığı araştırmada; dijital öyküleme ile öğrencilerin yaratıcı ürünler oluşturduğunu, zamanla da daha karmaşık ve uzun öyküler meydana getirerek yazma becerilerini geliştirdiklerini ortaya koymuştur.

2. Yurtiçinde Yapılan Çalışmalar

Özkaya (2020) yapmış olduğu çalışmada, dijital öykülerin Türkçe dil becerilerine etkisini araştırmıştır. Meta analiz yöntemiyle yapılmış olan araştırmaya, toplamda 566 öğrencinin katıldığı 11 çalışma dâhil edilmiştir. Araştırma ile dijital öykülerin, Türkçe temel dil becerilerinin (dinleme, konuşma, okuma ve yazma) gelişimi üzerinde yüksek düzeyde etkisi olduğu ortaya konmuştur.

Kırıkçı, Cigerci ve Arıkan (2020) yapmış oldukları çalışmada, 4.sınıf sosyal bilgiler dersinde dijital öykü anlatımının etkinliğini incelemiştir. Karma yöntemin kullanıldığı araştırma 100 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Araştırma sonucunda ulaşılan bulgular; dijital öykülemenin deney gruplarında akademik başarı ve kalıcı öğrenmeye katkı sağlamasının yanı sıra, öğrencilerin iş birliğine dayalı öğrenme, deneyimleyerek öğrenme, etkili iletişim ve yaratıcı düşünme becerilerini geliştirdiğini de ortaya koymuştur.

Karakuş, Türkkan ve Namlı (2020), araştırmalarında dijital öykülemenin kültürel farkındalık ve yaratıcı düşünce üzerindeki etkisini incelemiştir. Nicel yöntemle yapılan araştırmaya 22 ilkokul 2.sınıf öğrencisi katılmıştır. Araştırmada hayat bilgisi dersinde yapılan dijital öyküleme uygulamalarının, öğrencilerin kültürel farkındalık ve yaratıcı düşünme becerilerini olumlu yönde etkilediği sonucuna varılmıştır.

Baki (2019) çalışmasında, dijital öykülerin Türkçe öğretmen adaylarının yaratıcı yazma becerisine etkisini araştırmıştır. Türkçe eğitimi bölümü 2.sınıfta öğrenim gören 43 öğretmen adayının katıldığı çalışma, karma yöntemle gerçekleştirilmiştir. Araştırma ile dijital öykülerin fikirlerin orijinalliği, düşüncelerin akıcılığı ve esnekliği, kelime zenginliği, cümle yapısı, organizasyon, yazı tarzı ve dil bilgisi açısından öğretmen adaylarının yaratıcı yazma becerilerini geliştirdiği tespit edilmiştir.

Demir ve Kılıçkıran (2018) yaptıkları çalışmada, dijital öykü uygulamasının özel yetenekli öğrencilerin yazma becerisine etkisini incelemiştir. Web 2.0 araçlarından ‘Storyboard’ uygulaması kullanılarak yapılan çalışmaya Bilim ve Sanat Merkezinde öğrenim gören 20 öğrenci katılmıştır. Araştırmadan elde edilen

sonuçlara göre dijital öykü uygulamasının özel yetenekli öğrencilerin yazma becerisini olumlu yönde etkilediği sonucuna varılmıştır. Bunun yanı sıra öğrencilerin dijital öykü uygulamasında aktif rol alması, sınıf ortamında hayallerini özgürce ifade etme durumlarının öğrenciler üzerinde olumlu katkılar sağladığı, onların ilgilerini çektiği de tespit edilmiştir.

Dayan ve Girmen (2018) araştırmalarında, Türkçe dersi yazma sürecinde ilkokul 4.sınıf öğrencilerin oluşturduğu dijital öyküleri betimlemeyi amaçlamıştır. Kırsal kesimde yaşayan ailelerin çocuklarının öğrenim gördüğü bir ilkokulda gerçekleştirilen çalışmada, öğrencilerin oluşturduğu dijital öykülerin; kelime, sahne, cümle sayısı gibi ögelerde nitelik ve nicelik bakımından olumlu yönde gelişmeler gösterdiği tespit edilerek, dijital öyküleme uygulamasının yazma eğitiminde kullanılabilecek etkili bir araç olduğu sonucuna varılmıştır.

Yılmaz ve Göktaş (2017) yaptıkları çalışmada, artırılmış gerçeklik teknolojisinin kullanımının, ilkokul öğrencilerinin öykü anlatma ve yaratıcılık becerilerini geliştirmedeki etkisini araştırmışlardır. Nicel yöntemle gerçekleştirdikleri araştırmada artırılmış gerçeklik teknolojisinin, öğrencilerin anlatım becerisi, öykülerdeki uzunluk ve yaratıcılık gibi değişkenlerde, deney ve kontrol grubu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmuş olup; yine bu değişkenler arasında pozitif korelasyon olduğu ortaya konmuştur.

Çıralı (2014) çalışmasında dijital öykü anlatımının öğrencilerin görsel hafıza ve yazma becerisi üzerindeki etkisini araştırmıştır. Katılımcılarını 59 ilkokul 2.sınıf öğrencilerinin oluşturduğu araştırma nicel yöntemin ön test-son test kontrol gruplu seçkisiz deneysel desenle gerçekleştirilmiştir. Araştırma ile, dijital öykü kullanımının öğrencilerin tamamında görsel bellek ve yazma becerisinde gelişme gösterdikleri, deney ve kontrol grupları arasında görsel hafıza açısından anlamlı bir fark bulunmazken, yazma becerisi açısından anlamlı bir fark olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır.

İKİNCİ BÖLÜM

YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, araştırmanın çalışma grubu, araştırmacı rolü, çalışma ortamı, verilerin toplanması, araştırmanın geçerlik ve güvenirliği, verilerin analizi ve araştırma sürecine ilişkin bilgiler yer almaktadır.

A. Araştırmanın Modeli

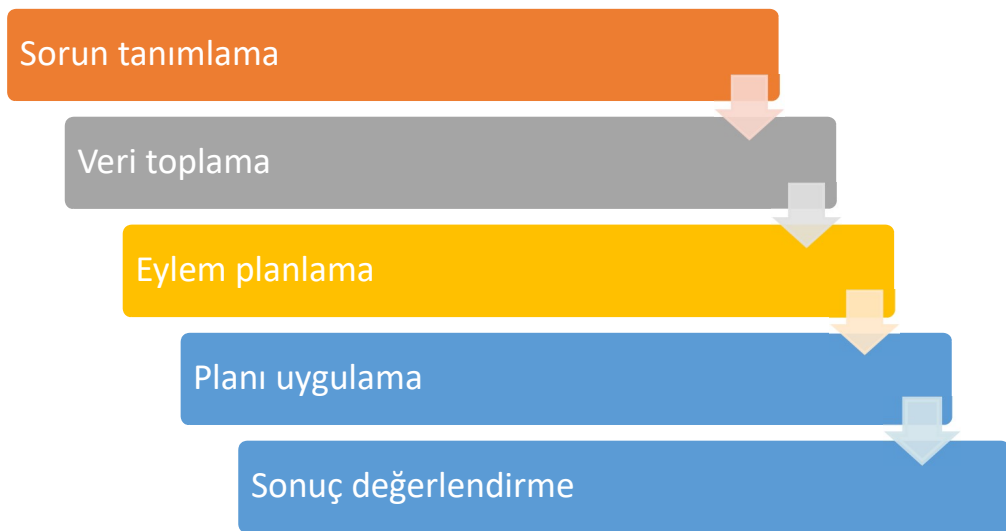
Bu araştırmada artırılmış gerçeklik destekli dijital öykü oluşturma sürecinin 4. Sınıf öğrencilerinin yaratıcı yazma becerilerini nasıl etkilediği hususunda bilgi edinilmeye çalışılmıştır. Araştırma nitel araştırma yöntemlerinden biri olan eylem araştırması ile desenlenmiştir. Johnson (2005) eylem araştırmasını; “Sınıf ortamında, öğretimin kalitesini anlama ve geliştirmeye yönelik sistemli hareketler dizisi olarak tanımlamış, önceden planlanıp düzenlenmiş ve ilgili kişilerle paylaşılabilen bir araştırma” olarak betimlemiştir. Gürgür (2017) ise, eylem araştırmasını; “Gelişim ve değişim sağlamayı amaçlayan, kişilerin kendi uygulamalarını içeren, sistemli bir şekilde veri toplanarak, bunlara yönelik planların hazırlanıp uygulandığı, döngüsel adımlarla gerçekleştirilen bilimsel bir süreç” olarak tanımlamıştır. Eylem araştırması, uygulayıcının bizzat kendisi tarafından da yapılabilir. Katılımcı eylem araştırması olarak ifade edilen bu araştırmada, araştırma yapan kişi süreci başlatan ve etkin olan kişidir (Creswell, 2013). Bu bağlamda araştırmanın amacına ve niteliğine uygunluğu açısından araştırmanın modeli eylem araştırması olarak belirlenmiştir.

Eylem araştırması, günlük hayatta karşılaşılan sorunların çözümüne odaklanma, küçük gruplarda uygulanabilme ve sorunu yaşayanın araştırmacı olabilmesi gibi sebeplerden ötürü başta öğretmenler olmak üzere birçok eğitim çalışanın tercih edebileceği bir araştırma yöntemidir (Beyhan, 2013). Genellikle öğretmenler tarafından kullanılan eylem araştırmalarında, araştırmayı yapan öğretmenler araştırma sürecinde önemli bir role sahiptir. Eylem araştırmaları belirli bir yöntem ile sınırlı değildir. Çoğunlukla nitel araştırma yöntemleri kullanılırken, nicel veriler de kullanılabilir (McMillan ve Schumacher, 2006).

Johnson (2005), eylem arařtırmalarının özelliklerini řu řekilde ifade etmiřtir:

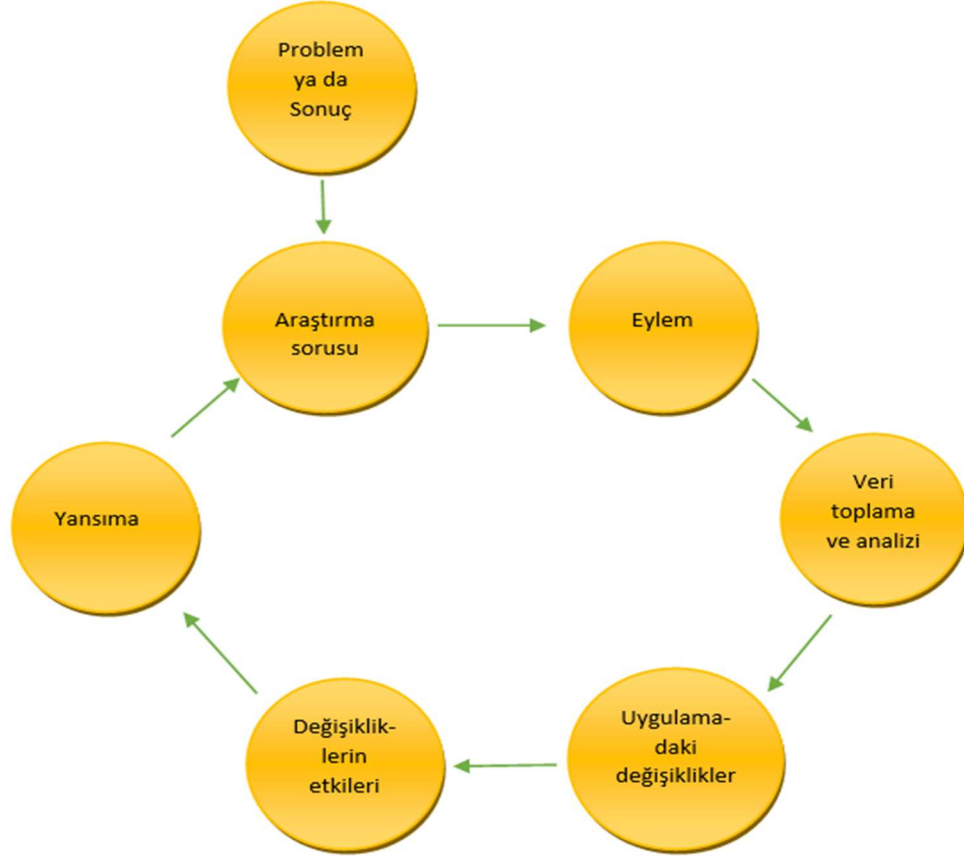
- Eylem arařtırmaları sistematiktir.
- Eylem arařtırmaları yanıtı bilinen bir soru ile bařlamaz.
- Eylem arařtırmalarında bir řeyi ispat etmeye çalıřmak ve bir řeyi bařka bir řeyle karřılařtırmak söz konusu deęildir.
- Eylem arařtırmaları karmařık ve ayrıntılı olmak zorunda deęildir.
- Eylem arařtırmalarının süresi farklılık gösterebilir.
- Eylem arařtırmaları belirli bir kuram çerçevesinde oluřturulabilir.
- Eylem arařtırmaları nicel arařtırma yöntemi deęildir ancak bazı durumlarda nicel arařtırma yöntemlerinden faydalanılabilir. Buradaki amaç veri çeřitmesidir. Nicel yöntem ve tekniklerin kullanıldıęı eylem arařtırmalarında, ulařılan sonuçların genellenmesinden kaçınılmalıdır.

Eylem arařtırmalarında temel amaç var olan bir durumu daha iyi bir seviyeye getirmek olduęundan, sürecin esnek bir döngü řeklinde yürütölmesi söz konusudur. Bu döngüsel yapıdaki adımlar kiřiden kiřiye farklılık göstermekle birlikte en temelde řu ařamalar söz konusudur:



řekil 5: Eylem Arařtırmasının Ařamaları (Pelton, 2010)

McMillan ve Schumacher (2006), eylem araştırmasının döngüsel yapısını Şekil 6'daki gibi ifade etmişlerdir:



Şekil 6: Eylem Araştırmasının Döngüsel Yapısı (Cyclical Nature of Action Research) (McMillan ve Schumacher, 2006)

Tüm bu bilgiler doğrultusunda araştırmanın eylem planı Tablo 1'deki gibi tasarlanmıştır:

ARAŞTIRMANIN EYLEM PLANI	
UYGULAMA ÖNCESİ	❖ Literatür tarama ❖ Uygulamanın gerçekleştirileceği okulu belirleme ❖ Çalışma grubunu belirleme ❖ Veri toplama araçlarını belirleme ve geliştirme ❖ İl Milli Eğitim Müdürlüğünden gerekli izinleri alma (ayse.meb.gov.tr)
UYGULAMA SÜRECİ	❖ Literatür tarama ❖ Uygulama planlarını hazırlama ve uzman görüşüne sunma ❖ 30 ders saati uygulama yapma ❖ Ölçeğe ilişkin veri toplama ❖ Yazma ve dijital uygulamaların dokümanlarını alma ve analiz etme ❖ Öğretmen görüşlerine ilişkin dokümanları alma ❖ Araştırmacı günlüğüne ilişkin dokümanları alma ❖ Yapılan çalışmaları gözden geçirme
UYGULAMA SONRASI	❖ Literatür tarama ❖ Verileri düzenleme ❖ Verileri analiz etme ❖ Bulgular ve yorumlama ❖ Çalışmaları gözden geçirme ve eksikleri giderme ❖ Araştırma raporu hazırlama

Tablo 1: Araştırmanın Eylem Planı

Tablo 1’de görüldüğü gibi uygulama öncesinde gerekli hazırlıklar yapılarak uygulama sürecine geçilmiştir. Uygulama sürecinde öğrencilerle sınıf ortamında okul dışı saatlerde ve online eğitimle evlerinde çalışılmıştır. Bu çalışmalar sürecinde

araştırmacı günlük tutmuş, öğrencilerin davranışlarını not etmiştir. Öğrencilerle çalışılan her hafta farklı bir konu, anahtar kelimelerle çalışma ve kendi istedikleri herhangi bir konu üzerinde çalışılmış, bu çalışmalar iki öğretmen tarafından yaratıcı yazma ürünlerini değerlendirme ölçeği ile değerlendirilmiştir. Tüm etkinlikler tamamlandıktan sonra değerlendirme yapan öğretmenlerin görüşü alınmış, elde edilen veriler raporlaştırma sürecine hazır hale getirilmiştir. Veriler düzenlenerek analiz edilmiş, bulgular yorumlanarak eylem araştırması süreci tamamlanmıştır.

B. Araştırmanın Çalışma Grubu

Nitel araştırma yönteminde örneklemin/çalışma grubunun belirlenmesi araştırmanın niteliği ve araştırmacının sahip olduğu kaynaklarla yakından ilgilidir (Yıldırım ve Şimşek, 2018). Araştırmada örnekleme yöntemlerinden kolay ulaşılabilir durum örnekleme kullanılmıştır. Araştırmanın pandemi sürecinde yapılacak olması ve araştırmaya hız ve pratiklik kazandırması açısından bu yöntem tercih edilmiştir.

Araştırmanın çalışma grubunu 2020-2021 öğretim yılında Sivas Cebecioğlu İlkokulu 4.sınıfta öğrenim gören 10 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmanın çalışma grubuna ait Kişisel Bilgi Formları EK-2’de, Veli Onam/İzin Formları EK-3’de belirtilmiş olup, çalışma grubu öğrencilerine ait demografik bilgiler aşağıdaki tabloda verilmiştir.

Tablo 2: Katılımcıların Demografik Bilgileri

		n	%
Cinsiyet	Kız	5	50.0
	Erkek	5	50.0
İnternet Durumu	Var	9	90.0
	Yok	1	10.0
Bilgisayar Durumu	Var	5	50.0
	Yok	5	50.0
Tablet Durumu	Var	4	40.0
	Yok	6	60.0
Telefon Durumu	Var	0	0.0
	Yok	10	100.0

Tablo 2'ye göre araştırmaya katılan öğrencilerin yarısı kız, yarısı erkektir. Öğrencilerin hepsi 10 yaşında olduğu için tabloda bu kritere yer verilmemiştir. Çalışmaya katılan öğrencilerin %90'ının internete sahip olduğu, %50'sinin bilgisayarının olduğu ve %40'ının da tableti olduğu görülmüştür. Öğrencilerin hiçbirinin kendisine ait akıllı telefonu bulunmamaktadır.

1. Araştırmacı Rolü

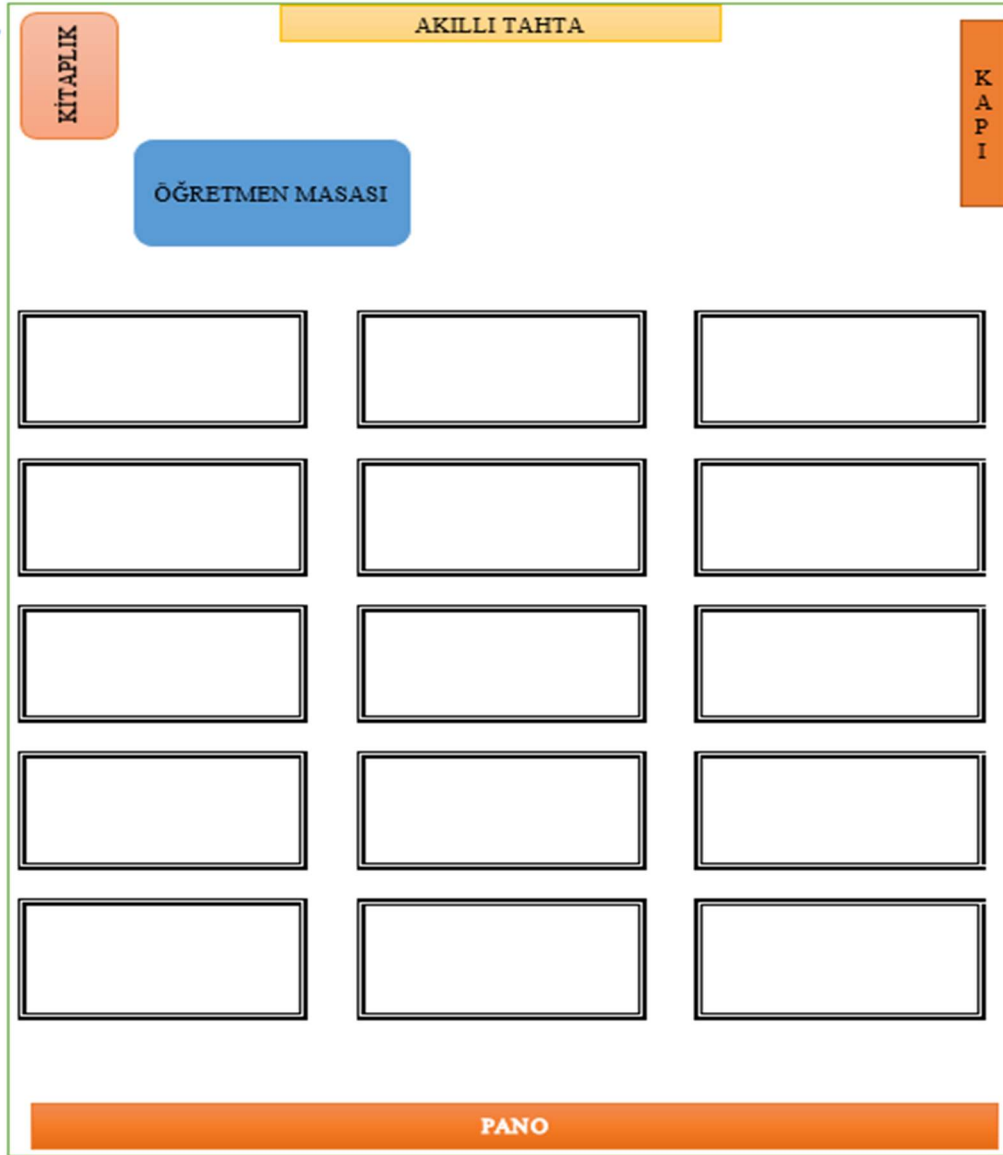
Eylem araştırmalarında araştırmacının süreci yakından tanınması ve veriye yakın olması önemlidir. Nitel araştırma yönteminde belirtilen “araştırmacının katılımcı rolü ile aynı zamanda veri toplama aracı olması” hususu bu yaklaşımda tam manasıyla kendini göstermektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2018). Bu araştırmada uygulayıcının aynı zamanda araştırmacı olduğu eylem araştırması türü benimsenmiştir.

Çalışma sürecinde uygulayıcı aynı zamanda eylem araştırmasını yürütecek kişi olduğundan, araştırmacının görev yaptığı okul seçilmiştir. Uygulayıcının aynı zamanda araştırmacı olduğu bu çalışmada, araştırmacı bir taraftan uygulamayı yönetirken bir taraftan da veri toplamış; aynı zamanda kendisi de veri kaynağı olmuştur. Araştırma süreci araştırmacı tarafından anlaşılır ve açık bir şekilde anlatılmaya çalışılmıştır. Araştırma süresince katılımcıları etkilememek adına çaba gösterilmiş, en ufak bir detayda katılımcıların etkilenebileceği kabul edilmiştir. Araştırmanın raporlaştırma sürecinde uzman görüşüne başvurularak, veriler tarafsız bir şekilde yazılmaya çalışılmış, varsayımların ve önyargıların verilerin yansızlığına gölge düşürmemesine özen gösterilmiştir.

2. Çalışma Ortamı

Çalışma, pandemi kısıtlamaları nedeniyle sadece okulda değil, online eğitim aracılığıyla evlerde de sürdürülmüştür. Çalışma, Sivas Cebecioğlu İlkokulunda, velilerinin izni doğrultusunda haftada iki gün yüz yüze, üç gün de online eğitim olmak kaydıyla birer ders saati yapılmıştır. Online eğitimler, öğrencilerin yaşadıkları süreç gereği canlı derslerde de kullandığı zoom uygulaması üzerinden yapılmıştır. Uygulama yapılan sınıfta, akıllı tahta ve kitaplık bulunmaktadır. İnternet bağlantısı

da var olan sınıfta öğrenciler, maskeli ve gerekli olan mesafeye uygun olarak oturtulmuştur. Öğrenciler kendilerine ait olan tablet ve dizüstü bilgisayarların yanı sıra, sınıfta bulunan akıllı tahta üzerinden istedikleri bilgiye ulaşabilecek seviyededir. Çalışma ortamının fiziksel görünümü Şekil 7’ deki gibidir.

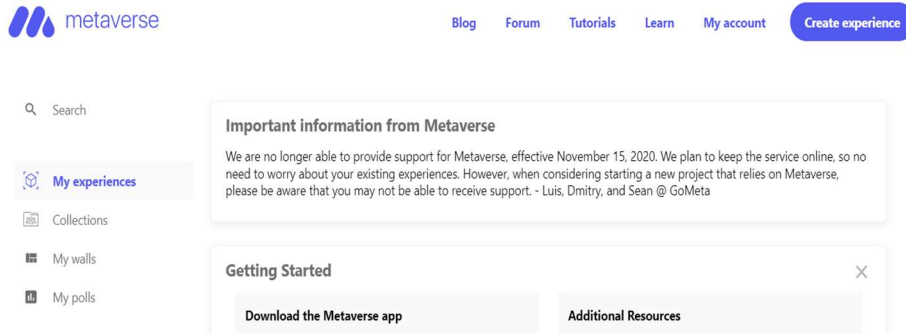


Şekil 7: Çalışma Ortamının Fiziksel Görünümü

3. Araştırma Sürecinde Kullanılan Dijital Uygulama: ‘Metaverse’

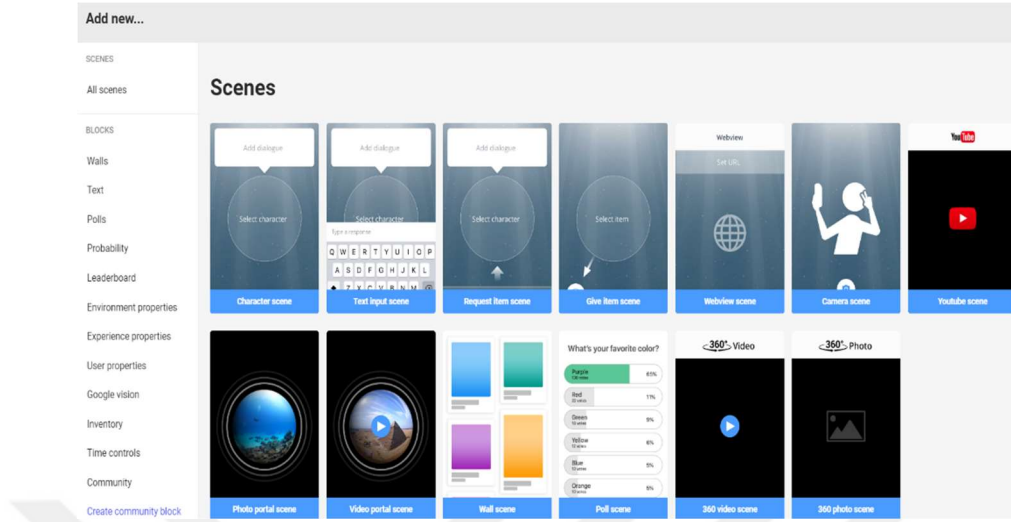
Araştırma sürecinde öğrencilerin eylem sürecinde öğrenip, artırılmış gerçeklik destekli dijital öyküler oluşturduğu uygulama “Metaverse” uygulamasıdır. Araştırmanın uygulaması olması nedeni ile Metaverse uygulamasının tanıtımı ve kullanımı kısaca anlatılacaktır.

“Metaverse” uygulaması ile öğrenciler artırılmış gerçeklik destekli dijital öyküler oluşturmanın yanı sıra, oyunlar, quizler, öz çekimler, videolar gibi farklı materyaller üretilebilme olanağına sahiptir. Öncelikle (<https://studio.gometa.io/>) metaverse studio adresinden ücretsiz üye olunarak çalışmalara başlanır. Uygulama dili İngilizcedir.



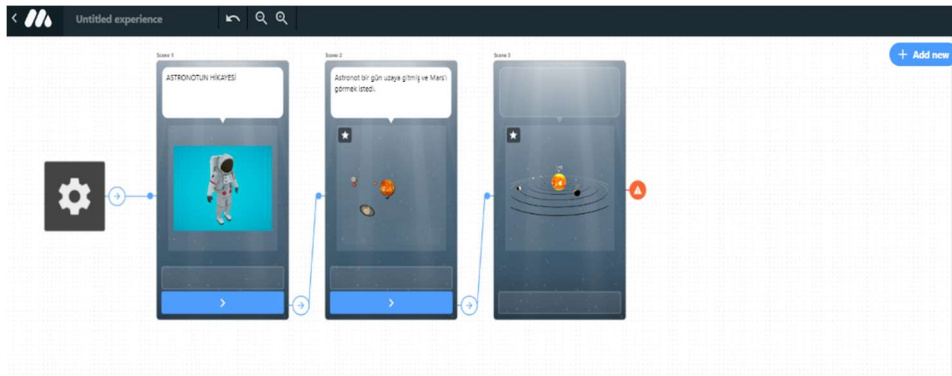
Şekil 8: Metaverse Uygulaması Giriş Ekranı

Üye olunduktan sonra Şekil 8’deki ekranla karşılaşılır ve “Create Experience” butonu ile oluşturulmak istenen artırılmış gerçeklik destekli dijital öykü, oyun, quiz vs. sahnelerine ulaşılır. Metaverse uygulamasında yer alan sahneler Şekil 9’da gösterilmiştir.



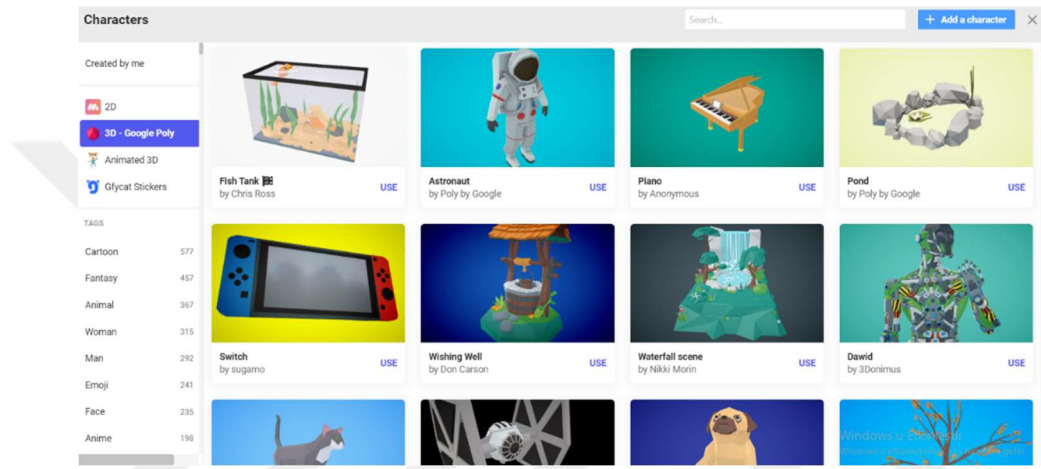
Şekil 9: Metaverse Uygulaması Sahne Türleri

Sahnelerden oluşturulmak istenen materyal türüne göre seçim yapılarak çalışmaya başlanır. Aynı materyal içerisinde farklı türde sahnelerde kullanılabilir. Bu açıdan da Metaverse uygulaması öğrencilere farklı bir deneyim sunmaktadır. Seçilen sahneler arasında bağlantılar kurulur ve oluşturulan materyalin, örneğin artırılmış gerçeklik destekli dijital öykünün akış süreci farklı şekillerde devam ettirilebilir (Şekil 10). Oluşturulan sahneye sesler eklenebilir, sahnenin alt kısmında ileri veya geri butonları oluşturulabilir.



Şekil 10: Metaverse Uygulaması Sahne Bağlantıları

Artırılmış gerçeklik destekli dijital öykü oluşturulurken sahnelerde sadece metin, sadece görsel kullanılabilmekle beraber hem görsel hem metin aynı sahnede kullanılabilir. Sahneler için kullanılacak görseller bakımından zengin olan Metaverse uygulamasında, 2D-3D özelliğinde görseller bulunmaktadır. Bu görsellere uygulamanın “Characters” bölümünden ulaşılabilir (Şekil 11).

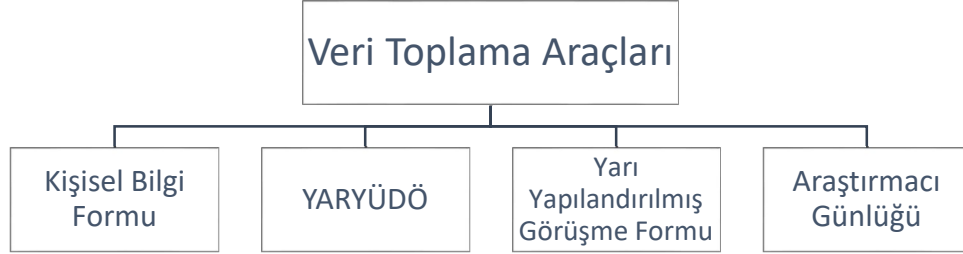


Şekil 11: Metaverse Uygulaması Görselleri/Karakterleri

Uygulamada metinler, görseller, sesler kullanılarak oluşturulan farklı sahneler arasında geçiş bağlantıları kurulup, istenen materyal oluşturulur ve oluşturulan materyal uygulamaya otomatik olarak kaydedilir. Kaydedilen materyal istenirse QR kod ile istenirse de bağlantı linkleri paylaşılabilir.

C. Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama sürecinde öğrencilerin yaratıcı yazma ürünlerini değerlendirmek için Kasap (2019) tarafından geliştirilen “Yaratıcı Yazma Ürünlerini Değerlendirme Ölçeği (YARYÜDÖ)” (EK-4) ve artırılmış gerçeklik destekli dijital öyküleme ile yapılan yaratıcı yazma uygulamalarının öğretmen görüşlerine göre değerlendirilmesine ilişkin yarı yapılandırılmış görüşme formu (EK-5) kullanılmıştır. Bunun yanı sıra araştırmacı günlüğü ve katılımcılar hakkında bilgi almak için kişisel bilgi formu (EK-2) kullanılmıştır.



Şekil 12:Veri Toplama Araçları

Kişisel bilgi formu, öğrencilerin yaşları, cinsiyetleri hakkında bilgi toplama ve uygulama esnasında gerekli olan bilgisayar, tablet gibi cihazların evlerinde bulunup bulunmama durumunu öğrenmek için kullanılmıştır (EK-2). “Araştırmanın Çalışma Grubu” başlığı altında formla ulaşılan veriler sunulmuştur.

Kasap (2019), doktora çalışması için hazırladığı Yaratıcı Yazma Ürünlerini Değerlendirme Ölçeği (YARYÜDÖ)’nin hazırlanmasını şu şekilde anlatmıştır:

YARYÜDÖ’nün hazırlanmasında öncelikli olarak, 4. sınıf Türkçe Dersi Öğretim Programı ve MEB tarafından önerilen 4. sınıf Türkçe ders kitapları incelenmiştir. Araştırma süresince kazandırılacak olan yaratıcı yazma becerisine ilişkin kazanımlar belirlenmiştir.... Ölçeğin geçerlik ve güvenirlik çalışması 2014-2015 eğitim öğretim yılı bahar döneminde gerçekleştirilmiştir.... YARYÜDÖ’nün yapı geçerliliğini belirlemek amacıyla, deneme uygulamasının değerlendirme sonuçlarından elde edilen verilere faktör analizi uygulanmıştır. Faktör analizi uygulamadan önce, KMO (Kaiser-Meyer-Olkin) değerine bakılmıştır. YARYÜDÖ’nün ilk analiz sonuçlarına göre ölçeğin KMO değeri 0,90 bulunmuştur. İşlemler sonucunda tüm maddelerin faktör öz değerinin 0,60’ın üzerinde olduğu görüldüğünden hiçbir madde elenmemiştir.... Yapılan faktör analizi sonrasında ölçeğin güvenirliğini arttırmak için test-tekrar test güvenirliğine de başvurulmuştur....

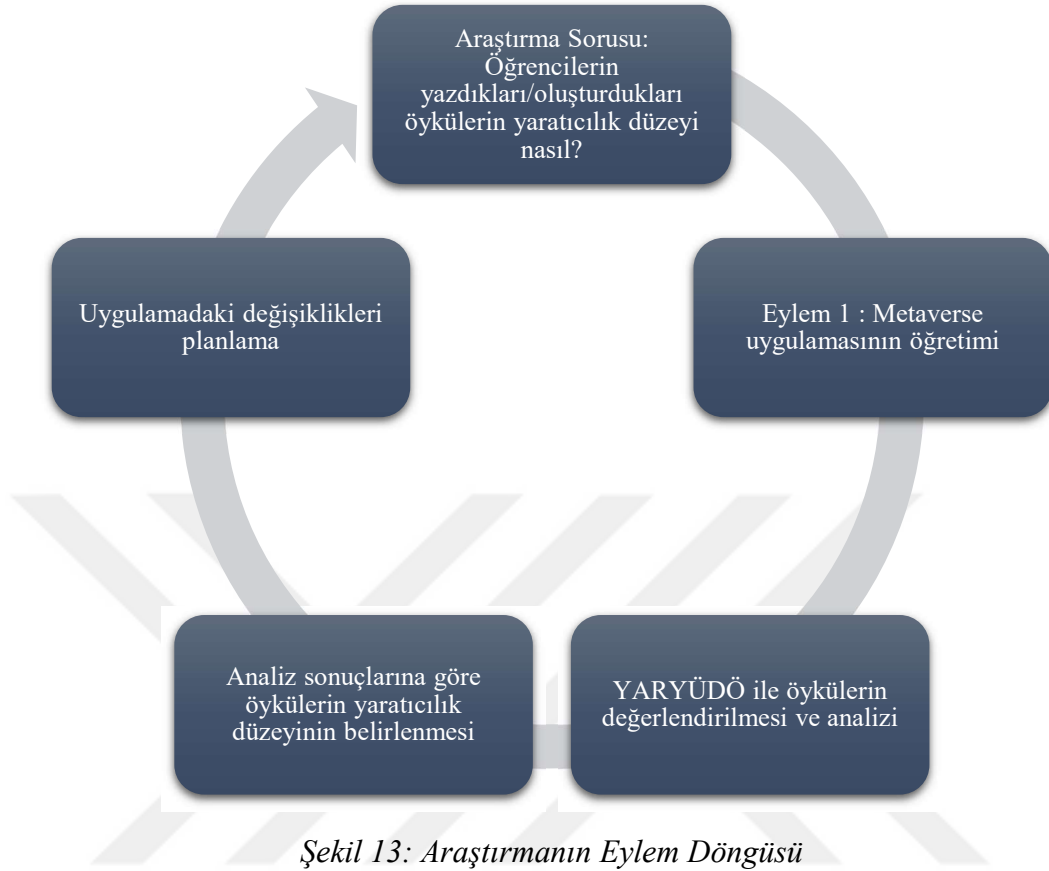
Kasap (2019), hazırladığı YARYÜDÖ'nün geçerlik ve güvenirliği için gerekli çalışmaları yaptığını, ölçeğin tüm değerlendirmeler sonunda 24 ölçüte göre 1 ile 5 aralığında derecelendirildiğini ifade etmiştir.

Verilerin toplanması amacıyla yarı yapılandırılmış öğretmen görüşme formunun hazırlanması sürecinde ilgili literatür taranarak bu alanda yapılmış araştırmalar incelenmiş ve iki adet görüşme sorusu hazırlanmıştır. Hazırlanan görüşme formu için uzman görüşü alınmış, dil ve anlatım yönünden Türkçe öğretmenin incelenmesine sunulmuştur. Yapılan incelemeler sonrasında da gerekli düzeltmeler yapılarak uygulamaya hazır hale getirilmiştir.

Araştırmada kullanılan bir diğer veri toplama aracı, araştırmacı günlüğüdür. Araştırmacı günlüğü, araştırma süreciyle ilgili araştırmacının gözlemlerini, duygu, düşünce ve davranışları kaydetmek için kullanılan bir veri kaynağıdır (Johnson, 2014). Araştırmacı 30 saatlik uygulamanın yüz yüze eğitim yapılan zamanlarında günlük tutmuş, duygu ve düşüncelerini dijital ortamda kayıt altına almıştır.

D. Verilerin Toplanma Süreci

Veri toplama aşaması ile veri analiz süreci sürekli döngü (Şekil 13) biçiminde ilerlemiş olup, 30 saatlik eylem sürecindeki her bir etkinlik sonrası öğrencilerin çalışmaları iki öğretmen tarafından değerlendirilmiş, öğrencilerin yaratıcı yazma sürecindeki gelişimi ile ilgili veriler toplanmıştır. 30 saatlik uygulama sürecinin sonucunda değerlendirme yapan iki öğretmenin yarı yapılandırılmış görüşme formu ile görüşleri alınmıştır.



Araştırmanın eylem döngüsü dört defa tekrar etmiş olup, her bir döngüde uygulanan etkinlikler iki öğretmen tarafından YARYÜDÖ ile değerlendirilmiştir. Değerlendirme sonrasında çıkan sonuçlara göre eylem etkinlikleri yeniden planlanarak değiştirilmiş ve uygulama bu şekilde devam ettirilmiştir. Öğrencilerin uygulamadan sıkılmaması adına eylem döngüsüne dördüncü etkinlikte son verilmiştir. Uygulama sürecindeki etkinlikler Tablo 3'teki gibidir. Metaverse uygulamasının öğreniminden önce yapılan etkinlikler (6 saat), öğrencilerin var olan yaratıcı yazma düzeylerini belirlemek adına olup "Eylem Öncesi" olarak isimlendirilmiş ve eylem döngüsüne dahil edilmemiştir.

ETKİNLİK	SÜRE	MEKAN
EYLEM ÖNCESİ (14-18.12.2020)	1 saat	Sınıf
Belirlenen bir konu ile ilgili öykü yazma	1 saat	Online Eğitim
EYLEM ÖNCESİ (21-25.12.2020)	1 saat	Sınıf
Anahtar kelimelerle öykü yazma	1 saat	Online Eğitim
EYLEM ÖNCESİ (28-31.12.2020)	1 saat	Sınıf
Serbest konu (Kendi istedikleri bir konu) ile ilgili öykü yazma	1 saat	Online Eğitim
EYLEM 1 (04-29.01.2021)	4 saat	Sınıf
Metaverse uygulamasının öğretimi	5 saat	Online Eğitim
EYLEM 2 (08-19.02.2021)	2 saat	Sınıf
Belirlenen bir konu ile ilgili dijital öykü oluşturma	3 saat	Online Eğitim
EYLEM 3 (22.02-05.03.2021)	2 saat	Sınıf
Anahtar kelimelerle dijital öykü oluşturma	3 saat	Online Eğitim
EYLEM 4 (08-19.03.2021)	2 saat	Sınıf
Serbest konu (Kendi istedikleri bir konu) ile ilgili dijital öykü oluşturma	3 saat	Online Eğitim
TOPLAM	30 saat	

Tablo 3: Uygulama Sürecindeki Etkinlikler

E. Araştırmanın Geçerliği ve Güvenirliği

Nitel araştırmalarda geçerlik ve güvenirlik kavramlarının yerine, “inandırıcılık, aktarılabilirlik, tutarlık ve teyit edilebilirlik” kavramları kullanılmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2018). Bu araştırmanın inandırıcılığını sağlamak amacıyla veri toplama araçlarının çeşitliliğine önem verilmiştir. Her bir etkinlik sonrası ulaşılan veriler uzman incelemesine sunulmuştur. Aynı zamanda veriler katılımcılara tekrar okutturularak teyit ettirilmiştir. Aktarılabilirliği sağlamak amacıyla veriler ve verilerin elde edildiği ortam (çalışma ortamı) ayrıntılı betimlenmiş, okuyucunun zihninde canlandırabilmesi ve kendi ortamına ilişkin olası sonuçlara ulaşabilmesi için imkân oluşturulmaya çalışılmıştır. Araştırmanın başından sonuna kadar yapılan tüm etkinliklerde tutarlılığa dikkat edilmiştir. Teyit edilebilirlik

açısından da veriler raporlaştırma sürecinde tarafsız bir şekilde yazılmaya çalışılmış, varsayımların ve önyargıların verilerin yansızlığına gölge düşürmemesine özen gösterilmiştir.

F. Verilerin Analizi

Eylem araştırmalarının doğası gereği ulaşılan verilerin analizi, veri toplama süreciyle eşgüdümlü olarak yürütülmüştür. Her bir etkinlik sonrası öğrencilerin ürünleri iki öğretmen tarafından değerlendirilmiş ve veriler analiz edilerek bir sonraki etkinliğe geçilmiştir. Araştırmada hem nicel hem nitel verilerden yararlanılmış olup, betimsel analiz ve içerik analizi yöntemleri ile farklı veri toplama araçlarından ulaşılan veriler derinleştirilme yapılarak birlikte yorumlanmıştır.

Yapılan etkinliklerde araştırmaya katılan öğrenci ve öğretmenlerin isimleri kullanılmamıştır. Öğrenci katılımcılara Ö1,Ö2,Ö3... Ö10 şeklinde numaralar verilirken, öğretmen katılımcılar K1, K2 şeklinde numaralandırılmıştır. Analiz sürecinde katılımcı öğretmenlerin görüşlerine bire bir örnekler verilmiş, eylem öncesi ve eylem sürecindeki etkinlikler araştırmacı günlüğünden alıntılar yapılarak yorumlanmıştır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR

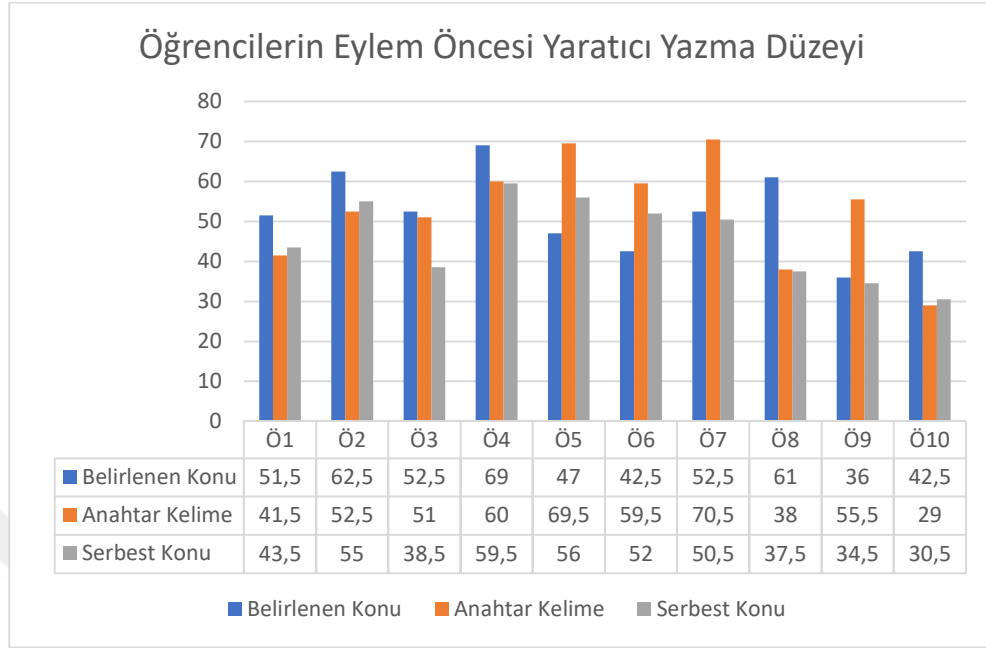
İlkokul 4.sınıf öğrencilerinin yaratıcı yazma becerisini geliştirmede artırılmış gerçeklik destekli dijital öykü kullanımı ile ilgili yapılan eylem araştırmasının bu bölümünde ulaşılan bulgular ve yorumlara yer verilmiştir.

Eylem öncesi ve eylem sürecindeki etkinliklerde ulaşılan bulgular ile yarı yapılandırılmış görüşme formu ile ulaşılan bulgular ayrı başlıklar altında sunulmuş olup, araştırmacı günlüğünden alıntılara bu başlıklar altında yer verilmiştir.

A. Eylem Öncesi Süreç Etkinliklerine Dayalı Bulgular

Eylem öncesinde yapılan etkinliklerin değerlendirilmeleri Yaratıcı Yazma Ürünlerini Değerlendirme Ölçeği (YARYÜDÖ) kullanılarak iki öğretmen tarafından değerlendirilip ortalamaları alınmış ve değerlendirme sonuçları Şekil 14’de gösterilmiştir. Kasap (2019) tarafından geliştirilen 24 maddelik ölçekte (YARYÜDÖ) öğrencilerin yaratıcı yazma düzeyleri alınan puanlara göre şu şekilde değerlendirilmiştir:

- 24-48 Puan Aralığı : Düşük düzey
- 49-72 Puan Aralığı : Orta düzey
- 73-96 Puan Aralığı : İyi düzey
- 97-120 Puan Aralığı: İleri düzey



Şekil 14: Öğrencilerin Eylem Öncesi Yaratıcı Yazma Düzeyi

Eylem öncesinde öğrencilerin yaratıcı yazma düzeylerini belirlemek adına yapılan “Belirlenen bir konuda öykü yazma”, “Anahtar kelime kullanarak öykü oluşturma” ve öğrencilerin kendi istedikleri konuyu seçmeleriyle yapılan “Serbest konu” etkinlikleri 14 Aralık 2020 tarihinde başlamış, 31 Aralık 2020 tarihinde son bulmuştur. Pandemi nedeniyle eylem öncesinde yapılan etkinlikler haftada bir saat yüz yüze bir saat de online eğitim yapılarak sürdürülmüştür. Klasik yöntemlerle yürütülen eylem öncesi etkinliklerde öğrencilere her etkinlikte üzerinde yönergeler olan A4 kağıtları dağıtılmış ve öykülerini bu kağıtlar üzerine yazmaları söylenmiştir. Eylem öncesi süreçte “Belirlenen bir konuda öykü yazma” etkinliğinde öğrenciler **‘İnsan Sevgisi’** konusunda öykü yazmış; “Anahtar kelime kullanarak öykü oluşturma” etkinliğinde ise **‘doğa, akarsu, dağ, orman, güneş’** kelimelerini kullanarak klasik yöntemle öykü oluşturmuştur. “Serbest konu” etkinliğinde ise her öğrenci kendi istediği konuda öykü yazmıştır. Öğrenciler klasik yöntem kullanılarak yürütülen bu süreçte öykü yazmak istememiş ve hatta on iki öğrenciyle başlayan uygulamayı iki öğrenci bırakarak on öğrenciyle uygulama tamamlanabilmiştir.

Öğrencilerin eylem öncesi süreçte oluşturulan öykülerde isteksiz olduklarını belirttikleri cümleler araştırmacı tarafından tutulan günlükte şu şekilde belirtilmiştir:

“Meraklı gözlerle anlattıklarımı dinleyen öğrencilerden bazıları öykü yazacaklarını duyduğunda biraz sıkıldı. Hatta öğrencilerden bir tanesi (Ö1) ”Ben yazmayı sevmiyorum ki” dedi.” (Araştırmacı Günlüğü, 14.12.2020, Sayfa 1, Satır 3-5).

“Etkinlik hoşlarına gittiği için mi hemen tamamladılar, yoksa bir an önce yazıp kurtulmak istediler bilemedim. Böyle düşünmeme sebep de, bazı öğrencilerin (Ö5,Ö7,Ö9) öykülerini bitirdiklerinde “Bu hafta öykü işi bitti, rahatım.” demeleriydi.” (Araştırmacı Günlüğü, 22.12.2020, Sayfa 1, Satır 21-23).

“Kimi öğrenciler (Ö4,Ö6) çok basit bir çalışma olduğunu ifade ederken kimisi de (Ö1,Ö8,Ö9,Ö10) çalışmayı sıkıcı bulduklarını söyledi. Sıkılan öğrencilere sıkılmamaları için neler yapabileceğimizi sorduğumda ise, “yazmazsak sıkılmayız” şeklinde cevaplar aldım.” (Araştırmacı Günlüğü, 25.12.2020, Sayfa 1, Satır 16-19).

“Bugün çalışmaya iki öğrenci eksik başladık. Öğrenci velilerini etkinliğimizin başladığını haber vermek için aradığımda, öğrencilerin artık çalışmaya katılmak istemediklerini söylediler. Artık uygulamamıza on öğrenci ile devam edecektik.” (Araştırmacı Günlüğü, 28.12.2020, Sayfa 2, Satır 2-4).

Öğrencilerin eylem öncesi süreçte yapılan etkinliklerdeki düşünceleri, süreç boyunca araştırmacı tarafından not edilerek araştırmacı günlüğüne yukarıdaki gibi kaydedilmiştir. Kayıtlarda öğrencilerin eylem öncesi süreçte öykü yazmak istemediklerini açıkça ifade ettikleri görülmektedir.

Eylem öncesi süreçte her öğrenci klasik yöntemlerle haftada bir öykü olmak üzere toplamda üç öykü yazmış ve bu öyküler iki öğretmen tarafından okunarak YARYÜDÖ ile değerlendirilmiştir. Şekil 14’de görüldüğü üzere; belirlenen bir konu ile öykü yazma etkinliğinde; Ö1, Ö2, Ö3, Ö4, Ö7 ve Ö8 yaratıcı yazma konusunda **orta düzey** bir performans gösterirken; Ö5, Ö6, Ö9 ve Ö10 **düşük düzey** performans göstermiştir. Anahtar kelimelerle öykü oluşturma etkinliğinde Ö2, Ö3, Ö4, Ö5, Ö6, Ö7 ve Ö9 **orta düzey** performans gösterirken; Ö1, Ö8 ve Ö10 **düşük düzey**

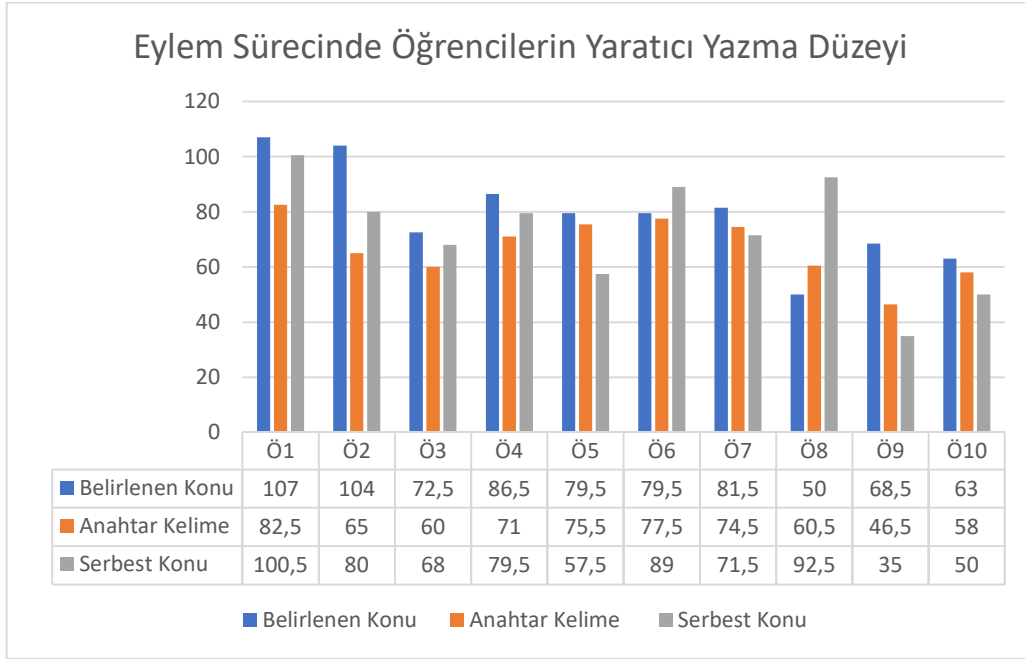
performans göstermiştir. Serbest konu ile öykü oluşturma etkinliğinde ise Ö2, Ö4, Ö5, Ö6 ve Ö7 yaratıcı yazma konusunda **orta düzey** performans gösterirken, Ö1, Ö3, Ö8, Ö9 ve Ö10 **düşük düzey** performans göstermiştir. Görüldüğü üzere ilkokul 4.sınıf öğrencileri eylem öncesi süreçte Yaratıcı Yazma Ürünlerini Değerlendirme Ölçeğine göre genel olarak **düşük** ve **orta** düzey bir performans göstermişlerdir.

B. Eylem Sürecindeki Etkinliklere Dayalı Bulgular

Eylem sürecindeki etkinlikler dört döngüden oluşmaktadır. Metaverse uygulamasının öğretimi ile başlayan eylem sürecinde, uygulama öğretimi haricindeki etkinliklerin değerlendirmeleri eylem öncesi süreçte olduğu gibi iki öğretmen tarafından YARYÜDÖ ile yapılmıştır. Kasap (2019) tarafından geliştirilen 24 maddelik ölçekte öğrencilerin yaratıcı yazma düzeyleri alınan puanlara göre şu şekilde değerlendirilmiştir:

- 24-48 Puan Aralığı : Düşük düzey
- 49-72 Puan Aralığı : Orta düzey
- 73-96 Puan Aralığı : İyi düzey
- 97-120 Puan Aralığı: İleri düzey

Eylem sürecinde metaverse uygulaması öğretimi haricindeki etkinliklerin değerlendirmeleri ayrı ayrı başlıklar halinde açıklanacak olup, ulaşılan veriler Şekil 15’de gösterilmiştir.



Şekil 15: Eylem Sürecinde Yaratıcı Yazma Düzeyi

1. Eylem 1: Metaverse Uygulamasının Öğretimi

Araştırmada kullanılan “Metaverse” uygulaması, aslında bir artırılmış gerçeklik platformu olup, aynı zamanda, farklı türde oyunlar, quizler, artırılmış gerçeklik destekli dijital öyküler, artırılmış gerçeklik öz çekimleri gibi farklı materyaller üretilen dijital ortamdır. Araştırmanın eylem sürecinde Metaverse uygulaması artırılmış gerçeklik destekli dijital öykü oluşturmak için kullanılmıştır. Uygulamanın öğretimi 4 Ocak 2021 tarihinde başlayıp, 29 Ocak 2021 tarihinde sona ermiştir. Haftada bir gün yüz yüze, bir gün de online eğitimle yürütülen uygulama öğretimi boyunca öğrenciler dersleri ilgiyle takip etmiş, farklı içerikler de üretmek istemişlerdir. Eylem süreci boyunca öğrenciler yüz yüze eğitim yapıldığı günlerde tablet, telefon ve dizüstü bilgisayarlarını getirerek derse aktif bir şekilde katılım sağlamışlardır. Sınıfta bulunan akıllı tahtayı da kullanan öğrencilerin hepsi uygulamayı kendi akıllı cihazlarına yüklemiş ve uygulama hesabı açarak Metaverse uygulamasına ücretsiz üye olmuşlardır. Eylem sürecindeki uygulama öğretimi ve öykü oluşturma sürecinden örneklerle Şekil 16’da yer verilmiştir.



Şekil 16: Eylem Sürecinden Uygulama Örnekleri

2. Eylem 2: Belirlenen Bir Konuda Dijital Öykü Oluşturma

Eylem sürecinin ikinci döngüsünde öğrenciler Metaverse uygulamasının bileşenlerini iyi bir şekilde öğrenmiş olup, uygulamayı tek başına kullanacak yeterliliktedirler. 8 Şubat 2021 tarihinde başlayıp, 19 Şubat 2021 tarihinde sona eren etkinlikte öğrencilerden ‘**Hayvan Sevgisi**’ hakkında öykü oluşturmaları istenmiştir. Metaverse uygulaması ile öykü oluşturan öğrencilerle iki gün yüz yüze üç gün de online eğitim yapılmıştır. Yüz yüze eğitim yapılan günlerde öğrenciler, Metaverse uygulamasında kendi hesaplarını kullanarak öyküler oluştururken hem sınıftaki akıllı tahtayı, hem de sınıfa getirdikleri kendilerine ait bilgisayar ve tabletleri kullanmışlardır. Eğitim sırasında yapılan uygulamada çok istekli olduğu görülen öğrenciler dersin bitmesini istememişlerdir. Bu durum araştırmacı günlüğüne de aşağıdaki şekilde yansımıştır:

“Belirlenen bir konuda öykü oluşturma sürecimizin son dersine öğrenciler erkenden gelmiş, oluşturdukları öyküleri bana ve arkadaşlarına bir an önce göstermek için okulun bahçesinde bekliyorlardı. Çalışma sürecimizin başından bu yana ilk defa böyle bir durumla karşılaştım ve onların bu heyecanı bu isteği beni çok

mutlu etti.... Çalışmalarını bu şekilde tamamlayan öğrenciler, dersin bitmesini istemediklerini (Ö1,Ö2,Ö7), devam etmek istediklerini (Ö3,Ö4,Ö8) söylediler. İlk defa bugün bir saatlik dersimizi iki saat yaptık” (Araştırmacı Günlüğü, 19.12.2020, Sayfa 3, Satır 1-4 ve 8-10).

Eylem sürecinin ikinci döngüsünde yapılan etkinlik sonrasında öğrencilerin artırılmış gerçeklik destekli dijital öyküleri YARYÜDÖ ile iki öğretmen tarafından değerlendirilerek (Şekil 15) aşağıdaki bulgulara ulaşılmıştır:

Ö1: Metaverse uygulamasını öğrenmeden önce belirlenen bir konu hakkında klasik yöntemle yazdığı öyküden ortalama **51.5** puan alarak orta düzey bir performans gösteren Öğrenci 1, Metaverse uygulaması ile oluşturduğu öyküden ortalama **107** puan alarak **ileri düzey** bir performans göstermiştir.

Ö2: Metaverse uygulamasını öğrenmeden önce belirlenen konu hakkında klasik yöntemle yazdığı öyküden ortalama **62.5** puan alarak orta düzey bir performans gösteren Öğrenci 2, Metaverse uygulaması ile oluşturduğu öyküden ortalama **104** puan alarak **ileri düzey** bir performans göstermiştir.

Ö3: Metaverse uygulamasını öğrenmeden önce belirlenen konu hakkında klasik yöntemle yazdığı öyküden ortalama **52.5** puan alarak orta düzey bir performans gösteren Öğrenci 3, Metaverse uygulaması ile oluşturduğu öyküden ortalama **72.5** puan alarak **iyi düzey** bir performans göstermiştir.

Ö4: Metaverse uygulamasını öğrenmeden önce belirlenen konu hakkında klasik yöntemle yazdığı öyküden ortalama **69** puan alarak orta düzey bir performans gösteren Öğrenci 4, Metaverse uygulaması ile oluşturduğu öyküden ortalama **86.5** puan alarak **iyi düzey** bir performans göstermiştir.

Ö5: Metaverse uygulamasını öğrenmeden önce belirlenen konu hakkında klasik yöntemle yazdığı öyküden ortalama **47** puan alarak düşük düzey bir performans gösteren Öğrenci 5, Metaverse uygulaması ile oluşturduğu öyküden ortalama **79.5** puan alarak **iyi düzey** bir performans göstermiştir.

Ö6: Metaverse uygulamasını öğrenmeden önce belirlenen konu hakkında klasik yöntemle yazdığı öyküden ortalama **42.5** puan alarak düşük düzey bir performans

gösteren Öğrenci 6, Metaverse uygulaması ile oluşturduğu öyküden ortalama **79.5** puan alarak **iyi düzey** bir performans göstermiştir.

Ö7: Metaverse uygulamasını öğrenmeden önce belirlenen konu hakkında klasik yöntemle yazdığı öyküden ortalama **52.5** puan alarak orta düzey bir performans gösteren Öğrenci 7, Metaverse uygulaması ile oluşturduğu öyküden ortalama **81.5** puan alarak **iyi düzey** bir performans göstermiştir.

Ö8: Metaverse uygulamasını öğrenmeden önce belirlenen konu hakkında klasik yöntemle yazdığı öyküden ortalama **61** puan alarak orta düzey bir performans gösteren Öğrenci 8, Metaverse uygulaması ile oluşturduğu öyküden ortalama **50** puan alarak yine **orta düzey** bir performans göstermiştir.

Ö9: Metaverse uygulamasını öğrenmeden önce belirlenen konu hakkında klasik yöntemle yazdığı öyküden ortalama **36** puan alarak düşük düzey bir performans gösteren Öğrenci 9, Metaverse uygulaması ile oluşturduğu öyküden ortalama **68.5** puan alarak **orta düzey** bir performans göstermiştir.

Ö10: Metaverse uygulamasını öğrenmeden önce belirlenen konu hakkında klasik yöntemle yazdığı öyküden ortalama **42.5** puan alarak düşük düzey bir performans gösteren Öğrenci 10, Metaverse uygulaması ile oluşturduğu öyküden ortalama **63** puan alarak **orta düzey** bir performans göstermiştir.

Eylem sürecinin ikinci döngüsünde yapılan etkinlikte öğrencilerin %90'ı puanlarını arttırarak yaratıcı yazma hususunda kendi performans düzeylerini bir üst seviyeye ulaştırırken, %10'unun puanını düşürerek aynı düzey performansta kaldığı görülmüştür.

3. Eylem 3: Anahtar Kelimelerle Dijital Öykü Oluşturma

Eylem sürecinin üçüncü döngüsünde öğrencilere anahtar kelimeler verilip, Metaverse uygulamasında öykü oluşturmaları istenmiştir. 22 Şubat 2021 tarihinde başlayıp 5 Mart 2021 tarihinde sona eren döngüde, öğrenciler Metaverse uygulamasının farklı bileşenlerini kullanarak artırılmış gerçeklik destekli dijital öyküler oluşturmuşlardır. İki gün yüz yüze, üç gün de online eğitim yapılarak sürdürülen etkinlikte öğrenciler '**sağlık, temizlik, hastalık, doktor, yaşam**' anahtar

kelimelerini kullanarak oluřturdukları öyküleri arkadaşlarıyla da paylaşmış ve eğlenceli vakit geçirdiklerini dile getirmişlerdir. Yüz yüze eğitim yapılan günlerde öğrenciler hem akıllı tahtayı hem de kendilerine ait bilgisayar ve tabletleri kullanmışlardır. Döngünün bu aşamasında öğrencilerin Metaverse uygulaması ile daha istekli bir şekilde öykü yazıp, kendilerini ve arkadaşlarını değerlendirdikleri görölmüřtür. Bu durum arařtırmacı günlüğünde řöyle ifade edilmiřtir:

“Artık öğrenciler belirlediğimiz ders saatinden çok daha önce okula geliyor, ders saatinin sonuna yaklařtığımızda, biraz daha devam edelim diye ısrar ediyorlardı. Ders saatlerimiz ortalama bir buçuk - iki saat sürmeye bařladı. Öğrenciler bu çalışmada hazırladıkları öyküleri sunarken daha profesyonel ve daha öz güvenlilerdi. Ayrıca birbirleri ve kendi öyküleri hakkında olumlu ve olumsuz açıdan değerlendirmeler yapıyorlardı” (Arařtırmacı Günlüğü, 05.03.2021, Sayfa 3, Satır 20-25).

Eylem sürecinin üçüncü döngüsünde yapılan etkinlik sonrasında öğrencilerin artırılmış gerçeklik destekli dijital öyküleri YARYÜDÖ ile iki öğretmen tarafından değerlendirilerek (Şekil 15) ařağıdaki bulgulara ulařılmıştır:

Ö1: Metaverse uygulamasını öğrenmeden önce anahtar kelimeler kullanarak klasik yöntemle yazdığı öyküden ortalama **41.5** puan alarak düşük düzey bir performans gösteren Öğrenci 1, Metaverse uygulamasını kullanarak anahtar kelimelerle oluřturduğı öyküden ortalama **82.5** puan alarak **iyi düzey** bir performans göstermiştir.

Ö2: Metaverse uygulamasını öğrenmeden önce anahtar kelimeler kullanarak klasik yöntemle yazdığı öyküden ortalama **52.5** puan alarak orta düzey bir performans gösteren Öğrenci 2, Metaverse uygulamasını kullanarak anahtar kelimeler ile oluřturduğı öyküden ortalama **65** puan alarak yine **orta düzey** bir performans göstermiştir.

Ö3: Metaverse uygulamasını öğrenmeden önce anahtar kelimeler kullanarak klasik yöntemle yazdığı öyküden ortalama **51** puan alarak orta düzey bir performans gösteren Öğrenci 3, Metaverse uygulamasını kullanarak anahtar kelimelerle

oluşturduğu öyküden ortalama **65** puan alarak yine **orta düzey** bir performans göstermiştir.

Ö4: Metaverse uygulamasını öğrenmeden önce anahtar kelimeler kullanarak klasik yöntemle yazdığı öyküden ortalama **60** puan alarak orta düzey bir performans gösteren Öğrenci 4, Metaverse uygulamasını kullanarak anahtar kelimelerle oluşturduğu öyküden ortalama **71** puan alarak yine **orta düzey** bir performans göstermiştir.

Ö5: Metaverse uygulamasını öğrenmeden önce anahtar kelimeler kullanarak klasik yöntemle yazdığı öyküden ortalama **69.5** puan alarak orta düzey bir performans gösteren Öğrenci 5, Metaverse uygulamasını kullanarak anahtar kelimelerle oluşturduğu öyküden ortalama **75.5** puan alarak **iyi düzey** bir performans göstermiştir.

Ö6: Metaverse uygulamasını öğrenmeden önce anahtar kelimeler kullanarak klasik yöntemle yazdığı öyküden ortalama **59.5** puan alarak orta düzey bir performans gösteren Öğrenci 6, Metaverse uygulamasını kullanarak anahtar kelimelerle oluşturduğu öyküden ortalama **77.5** puan alarak **iyi düzey** bir performans göstermiştir.

Ö7: Metaverse uygulamasını öğrenmeden önce anahtar kelimeler kullanarak klasik yöntemle yazdığı öyküden ortalama **70.5** puan alarak orta düzey bir performans gösteren Öğrenci 7, Metaverse uygulamasını kullanarak anahtar kelimelerle oluşturduğu öyküden ortalama **74.5** puan alarak **iyi düzey** bir performans göstermiştir.

Ö8: Metaverse uygulamasını öğrenmeden önce anahtar kelimeler kullanarak klasik yöntemle yazdığı öyküden ortalama **38** puan alarak düşük düzey bir performans gösteren Öğrenci 8, Metaverse uygulaması ile oluşturduğu öyküden ortalama **60.5** puan alarak **orta düzey** bir performans göstermiştir.

Ö9: Metaverse uygulamasını öğrenmeden önce anahtar kelimeler kullanarak klasik yöntemle yazdığı öyküden ortalama **55.5** puan alarak orta düzey bir performans

gösteren Öğrenci 9, Metaverse uygulaması ile oluşturduğu öyküden ortalama **46.5** puan alarak **düşük düzey** bir performans göstermiştir.

Ö10: Metaverse uygulamasını öğrenmeden önce anahtar kelimeler kullanarak klasik yöntemle yazdığı öyküden ortalama **29** puan alarak düşük düzey bir performans gösteren Öğrenci 10, Metaverse uygulaması ile oluşturduğu öyküden ortalama **58** puan alarak **orta düzey** bir performans göstermiştir.

Eylem sürecinin üçüncü döngüsünde anahtar kelimelerle yapılan etkinlikte öğrencilerin %60'ı Metaverse uygulamasını öğrendikten sonra ölçek puanlarını artırarak kendi performanslarını bir üst düzeye çıkarmışlardır. Öğrencilerin %30'u Metaverse uygulamasını öğrendikten sonra puanını artırmış fakat klasik yöntemle yazdığı öykü ile aynı düzeyde performans göstermiştir. Öğrencilerin %10'u ise Metaverse uygulamasını öğrendikten sonra ölçek puanını düşürerek daha alt düzey bir performans göstermiştir.

4. Eylem 4: Serbest Konu ile Dijital Öykü Oluşturma

Eylem sürecinin son döngüsü olan dördüncü döngü 8 Mart 2021 tarihinde başlamış olup 19 Mart 2021 tarihinde sona ermiştir. Bu döngüde öğrencilerden kendi istedikleri herhangi bir konu hakkında öykü oluşturmaları istenmiş, etkinliğin adı da serbest konu seçimi olarak belirlenmiştir. İki gün yüz yüze üç gün de online eğitim yapılarak sürdürülen serbest konu etkinliğinde öğrenciler Metaverse uygulamasını kullanarak öyküler oluştururken birbirlerinden etkilenmiş ve benzer konularda artırılmış gerçeklik destekli dijital öyküler ortaya koymuşlardır. Öyküleri oluştururken sınıftaki akıllı tahtadan ve kendilerine ait tablet/bilgisayarlardan yararlanmışlardır. Bu aşamada öğrencilerin Metaverse uygulamasını sahiplendikleri ve arkadaşlarıyla fikir alış verişinde bulundukları görülmüştür. Araştırmacı günlüğünde bu durum aşağıdaki gibi ifade edilmiştir:

“Eylem sürecimizin son basamağı olan serbest konu uygulamasında öğrenciler uygulamayı iyice sahiplenmiş, uygulamanın farklı bileşenlerinin ne işe yaradığını araştırıyor, birbirleri ile paylaşıyorlardı. Metaverse ile farklı olarak neler yapabilecekleri ile ilgili birbirleri ile konuşuyor, fikir alış veriş yapıyorlardı. Artık

uygulamanın tam olarak merkezindeydiler. Dijital öykülerine diğer oluşturdıklarından farklı olarak ses, video eklemeye başlayan öğrencilerin her biri farklı farklı öyküler oluşturmaya çalışıyordu. Sadece öykü oluşturmaktan öte daha anlamlı ve daha ilgi çekici öykü oluşturmaya özen gösteriyorlardı. Artık öykü yazmak onlar için daha zevkli hale gelmişti” (Araştırmacı Günlüğü, 08.03.2021, Sayfa 3, Satır 27-34).

Eylem sürecinin dördüncü döngüsünde yapılan etkinlik sonrasında öğrencilerin artırılmış gerçeklik destekli dijital öyküleri YARYÜDÖ ile iki öğretmen tarafından değerlendirilerek (Şekil 15) aşağıdaki bulgulara ulaşılmıştır:

Ö1: Metaverse uygulamasını öğrenmeden önce serbest konu hakkında klasik yöntemle yazdığı öyküden ortalama **43.5** puan alarak düşük düzey bir performans gösteren Öğrenci 1, Metaverse uygulaması ile oluşturduğu öyküden ortalama **100.5** puan alarak **ileri düzey** bir performans göstermiştir.

Ö2: Metaverse uygulamasını öğrenmeden önce serbest konu hakkında klasik yöntemle yazdığı öyküden ortalama **55** puan alarak orta düzey bir performans gösteren Öğrenci 2, Metaverse uygulaması ile oluşturduğu öyküden ortalama **80** puan alarak **iyi düzey** bir performans göstermiştir.

Ö3: Metaverse uygulamasını öğrenmeden önce serbest konu hakkında klasik yöntemle yazdığı öyküden ortalama **38.5** puan alarak düşük düzey bir performans gösteren Öğrenci 3, Metaverse uygulaması ile oluşturduğu öyküden ortalama **68** puan alarak **orta düzey** bir performans göstermiştir.

Ö4: Metaverse uygulamasını öğrenmeden önce serbest konu hakkında klasik yöntemle yazdığı öyküden ortalama **59.5** puan alarak orta düzey bir performans gösteren Öğrenci 4, Metaverse uygulaması ile oluşturduğu öyküden ortalama **79.5** puan alarak **iyi düzey** bir performans göstermiştir.

Ö5: Metaverse uygulamasını öğrenmeden önce serbest konu hakkında klasik yöntemle yazdığı öyküden ortalama **56** puan alarak orta düzey bir performans gösteren Öğrenci 5, Metaverse uygulaması ile oluşturduğu öyküden ortalama **57.5** puan alarak yine **orta düzey** bir performans göstermiştir.

Ö6: Metaverse uygulamasını öğrenmeden önce serbest konu hakkında klasik yöntemle yazdığı öyküden ortalama **52** puan alarak orta düzey bir performans gösteren Öğrenci 6, Metaverse uygulaması ile oluşturduğu öyküden ortalama **89** puan alarak **iyi düzey** bir performans göstermiştir.

Ö7: Metaverse uygulamasını öğrenmeden önce serbest konu hakkında klasik yöntemle yazdığı öyküden ortalama **50.5** puan alarak orta düzey bir performans gösteren Öğrenci 7, Metaverse uygulaması ile oluşturduğu öyküden ortalama **71.5** puan alarak yine **orta düzey** bir performans göstermiştir.

Ö8: Metaverse uygulamasını öğrenmeden önce serbest konu hakkında klasik yöntemle yazdığı öyküden ortalama **37.5** puan alarak düşük düzey bir performans gösteren Öğrenci 8, Metaverse uygulaması ile oluşturduğu öyküden ortalama **92.5** puan alarak **iyi düzey** bir performans göstermiştir.

Ö9: Metaverse uygulamasını öğrenmeden önce serbest konu hakkında klasik yöntemle yazdığı öyküden ortalama **34.5** puan alarak düşük düzey bir performans gösteren Öğrenci 9, Metaverse uygulaması ile oluşturduğu öyküden ortalama **35** puan alarak yine **düşük düzey** bir performans göstermiştir.

Ö10: Metaverse uygulamasını öğrenmeden önce serbest konu hakkında klasik yöntemle yazdığı öyküden ortalama **30.5** puan alarak düşük düzey bir performans gösteren Öğrenci 10, Metaverse uygulaması ile oluşturduğu öyküden ortalama **50** puan alarak **orta düzey** bir performans göstermiştir.

Eylem sürecinin son döngüsünde serbest konu ile yapılan etkinlikte öğrencilerin %70'i Metaverse uygulamasını öğrendikten sonra ölçek puanlarını arttırarak kendi performanslarını bir üst düzeye çıkarmışlardır. Öğrencilerin %30'u da Metaverse uygulamasını öğrendikten sonra puanını arttırmış fakat klasik yöntemle yazdığı öykü ile aynı düzeyde performans göstermiştir.

C. Eylem Öncesi Süreç ve Eylem Süreci Bulgularını Karşılaştırma

Eylem öncesi süreç etkinliklerine bakıldığında öğrencilerin genel olarak düşük ve orta düzey performans gösterdikleri görülmüştür. Şekil 14’de gösterilen eylem öncesi öğrenci performans puanlarının, eylem sürecindeki etkinliklerde genel olarak arttığı görülmüştür (Şekil 15). Bu bulgulardan hareketle eylem sürecindeki etkinliklerde kullanılan artırılmış gerçeklik destekli dijital öykü uygulaması olan Metaverse’nin, Yaratıcı Yazma Ürünlerini Değerlendirme Ölçeği’ ne (YARYÜDÖ) göre öğrencilerin performanslarını genel olarak artırdığı söylenebilir.

D. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formuna Dayalı Bulgular

Eylem döngülerinin sonunda öğrencilerin öykülerini değerlendiren iki öğretmenin görüşleri alınmıştır. Görüşü alınan her iki öğretmen de sınıf öğretmenidir ve biri doktora biri de yüksek lisans öğrencisidir. Her ikisi de il merkezinde görev yapan öğretmenlerin biri mesleğinde altıncı yılını çalışırken, diğeri on beşinci yılını çalışmaktadır.

Yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılarak öğretmenlere iki soru sorulmuş ve verilen cevaplar içerik analizi ile analiz edilmiştir. Görüşme formunda sorulan sorular araştırmanın alt problemlerini oluşturmuştur.

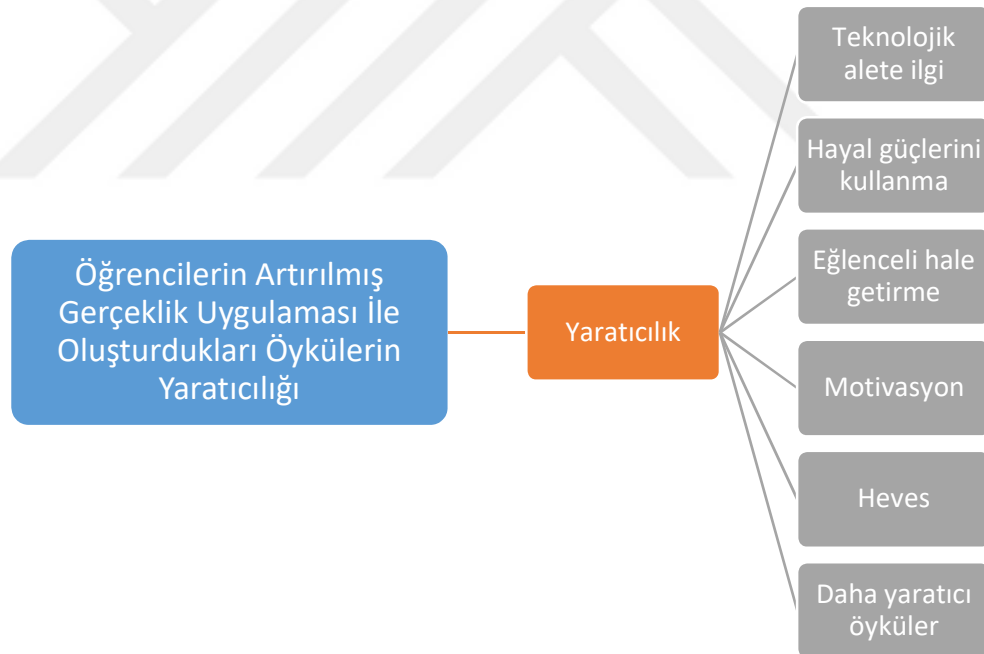
1. Birinci Alt Probleme Dayalı Bulgular

Görüşme formunda yer alan “Öğrencilerin artırılmış gerçeklik ile oluşturdukları öykülerin yaratıcılığını nasıl değerlendirirsiniz?” sorusuna ilişkin öğretmenlerin görüşleri aşağıdaki gibidir:

K1: “Çağımızda bilgisayar, tablet, telefon gibi çeşitli teknolojik aletlere özellikle ilkokul düzeyinde çocukların yoğun ilgisi var. Teknolojik aletlerdeki çeşitli oyun ve uygulamalar çocuklara daha çekici gelebiliyor. Öğrencilerin artırılmış gerçeklik uygulaması ile hayal güçlerini daha fazla kullandığı öyküler oluşturulduğu gözlemlenmiştir. Artırılmış gerçeklik uygulaması ile oluşturulan öykülerin öğrencilerin yaratıcılığını artırdığını düşünüyorum. Ayrıca bu uygulamanın öykü oluşturmayı eğlenceli hale getirdiğini de ifade edebilirim.”

K2: “Öğrencilerin artırılmış gerçeklik uygulaması ile oluşturdukları öykülerin, klasik yöntemlerle oluşturdukları öykülere göre daha yaratıcı olduğunu düşünüyorum. Ayrıca artırılmış gerçeklik uygulaması ile öğrencilerin öykü yazmaya daha hevesli ve motive olduklarını ifade edebilirim.”

Öğretmenlerin “Öğrencilerin artırılmış gerçeklik ile oluşturdukları öykülerin yaratıcılığını nasıl değerlendirirsiniz?” sorusuna ilişkin verdiği cevaplar doğrultusunda birinci alt probleme ait bulgulara göre yapılan içerik analizinde tema “Öğrencilerin Artırılmış Gerçeklik Uygulaması ile Oluşturdukları Öykülerin Yaratıcılığı” olarak belirlenmiştir. Bu temanın kategorisi “Yaratıcılık” olarak belirlenmiş ve kodları “ Teknolojik alete ilgi, Hayal güçlerini kullanma, Eğlenceli hale getirme, Motivasyon, Heves ve Daha yaratıcı öyküler” şeklinde sıralanmıştır. Birinci alt probleme ait bulgular Şekil 17’deki gibi kodlanmıştır.



Şekil 17: Birinci Alt Probleme Oluşturulan Kodlar

Uygulama sonrası görüşleri alınan iki öğretmenin artırılmış gerçeklik uygulaması ile öğrencilerin oluşturduğu öykülerin daha yaratıcı olduğunu ifade ettiği görülmüştür. Ayrıca çağımızda çocukların teknolojik aletlere ve bu aletlerde bulunan

çeşitli uygulamalara yoğun ilgisi olduğu belirtilmiş olup, bu uygulamalardan biri olan artırılmış gerçeklik uygulaması ile öykü oluşturma'nın çocuklar açısından daha eğlenceli hale geldiği ve öğrencilerin motivasyonunu artırdığı söylenmiştir. Öğretmenler, değerlendirmeler sonucunda artırılmış gerçeklik uygulaması olan metaverse ile oluşturulan öykülerin yaratıcılığının artmasını; teknolojik alete ve uygulamalara olan ilgiyle, öğrencilerin hayal güçlerini kullanması ve eğlenceli hale getirmesiyle ilişkilendirmiştir.

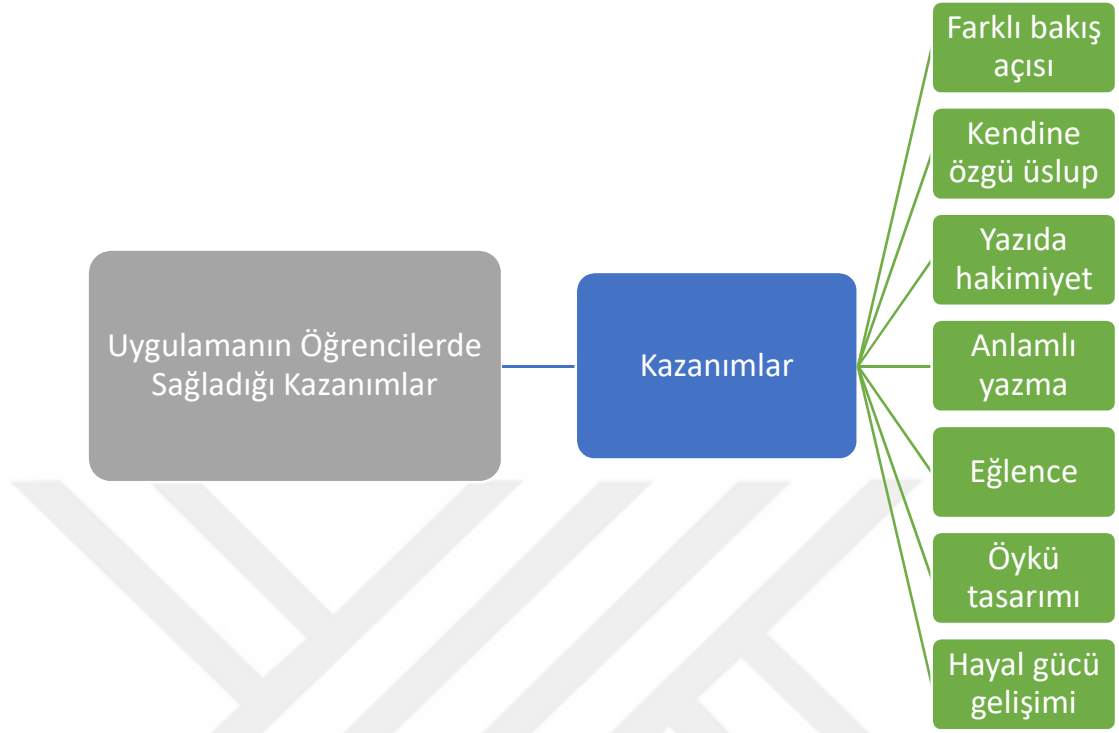
2. İkinci Alt Probleme Dayalı Bulgular

Görüşme formunda yer alan “Sizce bu uygulama öğrencilerde ne gibi kazanımlar sağlamış olabilir?” sorusuna ilişkin öğretmenlerin cevapları aşağıdaki gibidir:

K1: “Öğrencileri öykü yazmaya istekli hale getirdiğini düşünüyorum bu uygulamanın. Onlara farklı bakış açısı, anlamlı yazma, olay örgüsü oluşturma, yazıda hakimiyet, içten bir dil, kendine özgü bir üslup kazandırdığı düşüncesindeyim.”

K2: “Bu uygulamanın öğrencilere öykü yazmayı sevdirdiğini, onların hayal güçlerini geliştirdiğini ve farklı bakış açılarıyla öykü tasarlama becerisini kazandırdığını söyleyebilirim.”

Öğretmenlerin “Sizce bu uygulama öğrencilerde ne gibi kazanımlar sağlamış olabilir?” sorusuna verdiği cevaplar doğrultusunda ikinci alt probleme ait bulgular Şekil 18'deki gibi kodlanmıştır. İkinci alt probleme yönelik yapılan içerik analizinde “Uygulamanın Öğrencilere Sağladığı Kazanımlar” teması oluşturulmuş ve bu temanın kategorisi olarak “Kazanımlar”, kodları da “Farklı bakış açısı, Kendine özgü üslup, Yazıda hâkimiyet, Anlamlı yazma, Eğlence, Öykü tasarımı ve Hayal gücü gelişimi” şeklinde sıralanmıştır.



Şekil 18: İkinci Alt Problemde Oluşturulan Kodlar

Görüşleri alınan öğretmenler, artırılmış gerçeklik uygulamasının öğrencilerde, öykü yazmayı sevdirmeye ve istekli hale getirme, hayal güçlerini geliştirme, farklı bakış açısı kazanma, anlamlı yazma, olay örgüsü oluşturma, öykü tasarlama, yazıda hakimiyet, içten bir dil ile kendine özgü üslup oluşturma gibi kazanımları sağladığını ifade etmişlerdir.

Yarı yapılandırılmış görüşme formu ile ulaşılan bulgulara bakıldığında, eylem süreci etkinliklerinde YARYÜDÖ ile ulaşılan bulguları destekler nitelikte olduğu görülmektedir. Öğrenciler eylem öncesi süreçteki performanslarını, eylem sürecinde artırılmış gerçeklik destekli dijital öykü uygulaması olan Metaverse'yi kullanarak arttırmışlardır (Şekil 14,15). Bu artış, yarı yapılandırılmış görüşme formu ile görüşleri alınan öğretmenler tarafından; artırılmış gerçeklik destekli dijital öykü uygulaması ile öğrencilerin daha yaratıcı öyküler oluşturduğu, öykü yazmaya motive oldukları, öykü tasarlama, farklı bakış açısı kazanma, hayal güçlerini geliştirme ve anlamlı yazma gibi kazanımlar sağladığı ifade edilerek desteklenmiştir.

SONUÇ VE ÖNERİLER

A. Sonuç ve Tartışma

Bu araştırmada ilkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin yaratıcı yazma becerisini geliştirmede artırılmış destekli dijital öykü kullanımının etkisi incelenmiştir. Eylem öncesi ve eylem sürecinde öğrencilere üç farklı öykü yazdırılmış, bu öyküler iki öğretmen tarafından Yaratıcı Yazma Ürünlerini Değerlendirme Ölçeği ile puanlandırılmıştır. Eylem sürecinin sonunda değerlendirme yapan iki öğretmenin görüşleri alınmış ve aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır.

1. Eylem Öncesi Süreç Etkinliklerine Yönelik Sonuçlar

Eylem öncesi süreçte her öğrenci klasik yöntemlerle haftada bir öykü olmak üzere toplamda üç öykü yazmış ve öykülerin değerlendirmeleri Şekil 14’de gösterilmiştir. Buna göre;

- Belirlenen bir konu ile öykü yazma etkinliğinde öğrencilerin %60’ının yaratıcı yazma konusunda orta düzey performans; %40’ının düşük düzey performans;
- Anahtar kelimelerle öykü oluşturma etkinliğinde öğrencilerin %70’inin orta düzey performans; %30’unun düşük düzey performans;
- Serbest konu ile öykü oluşturma etkinliğinde ise öğrencilerin %50’sinin yaratıcı yazma konusunda orta düzey performans; %50’sinin de düşük düzey performans gösterdiği görülmüştür.

İlkokul 4.sınıf öğrencileri eylem öncesi süreçte Yaratıcı Yazma Ürünlerini Değerlendirme Ölçeğine göre genel olarak düşük ve orta düzey bir performans göstermiş, öğrencilerin eylem öncesi süreçte yapılan etkinliklerdeki düşünceleri, süreç boyunca araştırmacı tarafından not edilerek araştırmacı günlüğüne kaydedilmiştir. Kayıtlarda öğrencilerin eylem öncesi süreçte sıkıldıklarını ve yazmak istemediklerini açıkça ifade ettikleri görülmüştür.

Araştırmada klasik yöntemlerle yapılan öykü yazma etkinliklerinde öğrencilerin düşük ve orta düzeyde performans gösterdiği, sıkıldığı ve yazmak

istemediği sonucuna varılmıştır. Alan yazında yapılan taramalarda benzer olarak Maltepe (2006), Kasap (2019) ve Susar Kırmızı'nın (2015) yaptıkları çalışmalarda öğrencilerin yazmayı sevmemesinin vurgulandığı görülmüştür.

2. Eylem Süreci Etkinliklerine Yönelik Sonuçlar

Eylem sürecinde öğrencilere ilk başta artırılmış gerçeklik destekli dijital öyküleme uygulaması olan Metaverse eğitimi verilmiştir. 4 Ocak 2021 - 29 Ocak 2021 tarihleri arasında yapılan eğitim sonunda öğrencilerden bu uygulamayı kullanarak üç farklı artırılmış gerçeklik destekli dijital öykü oluşturmaları istenmiştir. Öğrencilerin oluşturduğu artırılmış gerçeklik destekli dijital öyküler iki öğretmen tarafından Yaratıcı Yazma Ürünlerini Değerlendirme Ölçeği ile puanlanmıştır. Değerlendirmeler Şekil 15'de gösterilmiş olup, aşağıdaki sonuçlara varılmıştır:

- Belirlenen bir konuda öykü oluşturma etkinliğinde YARYÜDÖ'ye göre öğrencilerin %20'si ileri düzey performans, %50'si iyi düzey performans ve %30'u orta düzey performans göstermiştir. Artırılmış gerçeklik destekli dijital öykü oluşturmada ulaşılan puanlara göre, öğrencilerin %90'ının puanlarını arttırarak yaratıcı yazma hususunda kendi performans düzeylerini bir üst seviyeye ulaştırırken, %10'unun aynı düzey performansta kaldığı görülmüştür.
- Anahtar kelimelerle yapılan etkinlikte YARYÜDÖ'ye göre öğrencilerin %40'ı iyi düzey performans, %50'si orta düzey performans, %10'u da düşük düzey performans göstermiştir. Artırılmış gerçeklik destekli dijital öykü oluşturmada ulaşılan puanlara göre öğrencilerin %60'ı ölçek puanlarını arttırarak kendi performanslarını bir üst düzeye çıkarırken; %30'u puanını arttırmış fakat klasik yöntemle yazdığı öykü ile aynı düzeyde performansta kalmış; %10'unun ise Metaverse uygulamasını öğrendikten sonra ölçek puanını düşürerek daha alt düzey bir performans sergilediği görülmüştür.
- Serbest konu ile yapılan etkinlikte YARYÜDÖ'ye göre öğrencilerin %10'u ileri düzey performans, %40'ı iyi düzey performans, %40'ı orta düzey performans ve %10'u düşük düzey performans göstermiştir. Artırılmış gerçeklik destekli dijital öykü oluşturmada ulaşılan puanlara göre

öğrencilerin %70'inin ölçek puanlarını arttırarak kendi performanslarını bir üst düzeye çıkardığı; %30'unun da Metaverse uygulamasını öğrendikten sonra puanını arttırmış olduğu fakat klasik yöntemle yazdığı öykü ile aynı düzeyde performans gösterdiği görülmüştür.

Eylem sürecinde genel anlamda öğrenciler oluşturdukları artırılmış gerçeklik destekli dijital öykülerle, eylem öncesi klasik yöntemle yazdıkları öykülere göre daha üst düzey performans göstermiştir. Eylem sürecinde öğrencilerin artırılmış gerçeklik destekli dijital öyküleri oluştururken, eylem öncesi sürece göre daha istekli olduğu da araştırmacı günlüğünde belirtilmiştir. Buna göre artırılmış gerçeklik destekli dijital öykü oluşturan öğrencilerin yaratıcı yazma becerisi açısından klasik yöntemle yazdıkları öykülere göre genel anlamda daha üst düzey performans gösterdiği ve öykü yazmaya daha istekli olduğu sonucuna varılmıştır.

Araştırmada ulaşılan bulgulara göre artırılmış gerçeklik destekli dijital öykü kullanımının öğrencilerin yaratıcı yazma becerilerini geliştirdiği söylenebilir. Alan yazında yapılan taramalara göre araştırmadan elde edilen sonuca benzer araştırmaların yapıldığı görülmektedir. Baki (2015) çalışmasında dijital öykü kullanımının, mevcut müfredattaki yazma etkinliklerine göre daha ekili olduğunu belirtmiştir. Xin (2013) çalışmasında, dijital öykü uygulaması ile öğrencilerin yazılarındaki kelime ve cümle sayısında gelişmeler olduğunu belirtmiştir. Temizkan (2011) yaptığı çalışmada, öykü yazma becerisini geliştirmede, yaratıcı yazma etkinliklerinin klasik yazma eğitiminden daha etkili olduğunu ortaya çıkarmıştır. Campbell (2012) yaptığı çalışmada, dijital öyküleme ile öğrencilerin yüksek nitelikli ürünler ortaya çıkararak yazma becerilerini geliştirdikleri sonucuna varmıştır. Çıralı da (2014) yaptığı çalışmada dijital öykü kullanımı ile öğrencilerin yazma becerisinde gelişmeler olduğunu ortaya koymuştur.

3. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formuna Yönelik Sonuçlar

Eylem süreci sonrasında öğrencilerin öykülerini değerlendiren iki öğretmenin görüşlerini almak amacıyla iki soru sorulmuştur. Yarı yapılandırılmış görüşme formu ile sorulan sorular araştırmanın alt problemlerini oluşturmuştur.

Görüşleri alınan iki öğretmeninin birinci alt probleme yönelik sorulan soruya verdiği cevaplardan; artırılmış gerçeklik destekli dijital öykü uygulaması ile öğrencilerin oluşturduğu öykülerin klasik yöntemle yazdıkları öykülere göre daha yaratıcı olduğu sonucuna varılmıştır. Ayrıca çağımızda çocukların teknolojik aletlere ve bu aletlerde bulunan çeşitli uygulamalara yoğun ilgisi olduğu, bu uygulamalardan birisi olan artırılmış gerçeklik uygulaması ile dijital öykü oluşturma'nın çocuklar açısından daha eğlenceli hale geldiği ve öğrencileri yazma konusunda daha hevesli hale getirdiği sonuçlarına da varılmıştır. Yapılan değerlendirmeler sonucunda artırılmış gerçeklik uygulaması ile oluşturulan öykülerin yaratıcılığının artması; teknolojik alete ve uygulamalara olan ilgiyle, öğrencilerin hayal güçlerini kullanması ve eğlenceli hale getirmesiyle ilişkilendirilmiştir.

Görüşleri alınan öğretmenlerin ikinci alt probleme yönelik sorulan soruya verdiği cevaplardan; artırılmış gerçeklik destekli dijital öykü uygulamasının öğrencilerde, öykü yazmayı sevdirmeye ve istekli hale getirme, hayal güçlerini geliştirme, farklı bakış açısı kazanma, anlamlı yazma, olay örgüsü oluşturma, öykü tasarlama, yazıda hâkimiyet, içten bir dil ile kendine özgü üslup oluşturma gibi kazanımlar sağladığı sonucuna varılmıştır.

Alan yazında yapılan taramalarda araştırma sonuçlarına benzer çalışmalara da rastlanmaktadır. Sadık (2008) yaptığı çalışmada, dijital öykülemenin sınıf ortamında kullanılmasıyla öğrencilerin yaratıcı düşünme ve yaratıcılık gibi becerilerinin geliştiğini ortaya koymuştur. Duman ve Göçen (2015) çalışmalarında, dijital öykü uygulaması ile öğrencilerin araştırma, karar verme, yaratıcı düşünme gibi birçok beceriyi kullanarak yaratıcı öyküler oluşturduğu sonucuna varmışlardır. Özkaya (2020) araştırmasında, dijital öykü uygulamasının tüm dil becerilerinin gelişimi üzerinde olumlu etkisi olduğunu, dinleme/izleme, konuşma, okuma ve yazma becerilerinin gelişiminde dijital öykülerin bir öğrenme aracı olarak kullanılabileceğini ortaya koymuştur. Bu çalışmalardan farklı olarak, Duru ve İşeri (2015) yaptıkları çalışmada, yaratıcı yazma etkinliklerinin öğrencilerin yazma becerisi üzerinde klasik yöntemlerden daha etkili olduğunu; ancak yazma isteği bakımından olumlu bir etki sağlamadığını dile getirmişlerdir.

B. Öneriler

1. Araştırmacılara Yönelik Öneriler

- Araştırmada yaratıcı yazma becerisinin gelişiminde artırılmış gerçeklik destekli dijital öykü kullanımı incelenmiştir. Farklı çalışmalarda 21.yüzyıl becerilerinden eleştirel düşünme, problem çözme gibi becerilerin geliştirilmesinde artırılmış gerçeklik destekli dijital öykü kullanımının etkileri incelenebilir.
- Artırılmış gerçeklik destekli dijital öyküler farklı disiplinlerde öğretim materyali olarak kullanılabilir.
- Araştırma sınırlı sayıda ilkokul dördüncü sınıf öğrencileriyle yapılmıştır. Sonraki araştırmalarda daha çok sayıda farklı kademelerde, farklı yaş grubundaki öğrencilerle deneysel çalışılarak daha genel bilgilere ulaşılabilir.

2. Uygulamaya Yönelik Öneriler

- Milli Eğitim Bakanlığı, öğrencilerin teknolojiye yatkınlığını göz önünde bulundurarak, temel eğitim müfredatlarında artırılmış gerçeklik, dijital öykü ve farklı teknolojik uygulamalara yer verilebilir.
- Artırılmış gerçeklik ve dijital öykü gibi popüler olan bazı teknolojik uygulamaların faydalı özellikleri pedagojik açıdan dikkate alınarak öğrenme ortamlarının tasarımında ve geliştirilmesinde kullanılabilir.
- Öğretmenlere, artırılmış gerçeklik, dijital öykü gibi farklı teknolojik uygulamalarla ilgili kurs ve seminerler düzenlenerek bu uygulamaların tüm derslerde ve tüm eğitim kademelerinde kullanımı yaygınlaştırılabilir.

KAYNAKLAR

- ABDÜSSELAM, Mustafa Serkan ve KARAL, Hasan; “Fizik Öğretiminde Artırılmış Gerçeklik Ortamlarının Kullanımlarına İlişkin Öğretmen ve Öğrenci Görüşleri: 11. sınıf Magnetizma Konusu Örneği”, *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*, 2014, 59-74.
- AŞILIOĞLU, Bayram Yazar; “Ortaokullarda Türkçe öğretimi”, Yayımlanmamış Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi, 1993.
- ATAMAN, Müjdat; “Yaratıcı Drama Sürecinde Yaratıcı Yazma”, *Yaratıcı Drama Dergisi*, 2006, 1.1: 75-88.
- ATAMAN, Müjdat; *Türkçe Derslerinde Kullanılabilecek Yaratıcı Etkinlikler Ve Yaratıcı Yazma Örnekleri (Yaratıcı Drama Yöntemiyle)* (2. Baskı). Ankara: Kök Yayıncılık, 2010.
- AVCI, Ahmet Fatih ve TAŞDEMİR, Şakir; “Artırılmış ve Sanal Gerçeklik ile Periyodik Cetvel Öğretimi”, *Selçuk-Teknik Dergisi*, 18(2), 2019, 68-83.
- AZUMA, T. Ronald; “A Survey of Augmented Reality”, In *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6,4, 1997, 355-385.
- BAKİ, Yasemin; “Türkçe Öğretmeni Adaylarının Yaratıcı Yazma Becerilerinin Geliştirilmesinde Dijital Öykülerin Etkisi”, *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 7(4) , 964-995, 2019.
- BYRNE, Donn; *Teaching writing skills*. Longman, 1988.
- BEYHAN, Adem; “Action Research in Educational Organizations”, *Journal of Computer and Educational Research*, Cilt 1, Sayı 2, 2013, 65-89.
- BURNS, Paul C.; BROMAN, Betty L.; *The Language Arts In Childhood Education*. 1975.
- BÜYÜKÖZTÜRK, Şener, et al.; *Bilimsel araştırma yöntemleri* (2. Basım). Ankara: Pegem Akademi, 2016.

- CABERO-ALMENARA, Julio; BARROSO-OSUNA, Julio; “The educational possibilities of Augmented Reality”, *Journal of New Approaches in Educational Research*, 2016, 5.1: 44-50
- CALKINS, Lucy McCormick; *The Art Of Teaching Writing*. Portsmouth, NH: Heinemann Educational Books, 1986.
- CAMPBELL, Terry A.; “Digital Storytelling In An Elementary Classroom: Going Beyond Entertainment”, *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 2012, 69: 385-393.
- CHENG, Kun-Hung; TSAI, Chin-Chung; “Children and parents' reading of an augmented reality picture book: Analyses of behavioral patterns and cognitive attainment”, *Computers & Education*, 2014, 72: 302-312.
- COŞKUN, E.; *Geçmişten Günümüze Türkçe Öğretiminin Gelişimi, İlköğretimde Türkçe Öğretimi*, Ankara. Pegem Akademi Yayınları, 2009.
- CRESWELL, Jhon; “*Nitel Araştırma Yöntemleri: Beş Yaklaşım Göre Nitel Araştırma ve Deseni*” (3. Baskıdan Çeviri). (Çeviri Editörleri: M. Bütün & S.B.Demir).Ankara: Siyasal Yayın Dağıtım, 2013.
- ÇAKIR, Recep; SOLAK, Ekrem; TAN, Sabri Serkan; “Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi ile İngilizce Kelime Öğretiminin Öğrenci Performansına Etkisi”, *Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2015, 1.1: 45-58.
- ÇETİNKAYA, H. Hakan, ve AKÇAY, Muammer; “Eğitim Ortamlarında Arttırılmış Gerçeklik Uygulamaları”, Akademik Bilişim 2013-XV. Akademik Bilişim Konferansı Antalya: Akdeniz Üniversitesi, 2013, 1031-1035.
- ÇIRALI, Hatice; “Dijital Hikâye Anlatımının Görsel Bellek Ve Yazma Becerisi Üzerine Etkisi”, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara, 2014.
- DAYAN, Gökhan ve GİRMEN, Pınar; “Türkçe Eğitimi Yazma Sürecinde: Dijital Öyküleme”, *Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi*, 2018, 6.3: 207-228.

- DEMİR, Serkan; KILIÇKIRAN, Hacer; “Dijital Öykü Uygulamasının Özel Yetenekli Öğrencilerin Yazma Becerilerine Etkisi”, *Disiplinlerarası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 2018, 2.4: 12-18.
- DEMİR, Tazegül; “İlköğretim Öğrencilerinin Yaratıcı Yazma Becerileri ile Yazma Özyeterlik Algısı ve Başarı Amaç Yönelimi Türleri İlişkisinin Değerlendirilmesi”, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Ankara: Gazi Üniversitesi, 2011.
- DEMİRER, Veysel; “İlköğretimde E-Öyküleme Kullanımı ve Etkileri”, Unpublished PhD thesis], Necmettin Erbakan Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Konya, 2013.
- DOĞAN, Bülent ve ROBIN, Bernard; “Educational Uses Of Digital Storytelling: Creating Digital Storytelling Contests For K-12 Students And Teachers”, In: Society for Information Technology & Teacher Education International Conference. Association for the Advancement of Computing in Education (AACE), 2009. p. 633-638.
- DUMAN, Bilal ve GÖCEN, Güler; “The Effect Of The Digital Storytelling Method On Pre-Service Teachers’ Creative Writing Skills”, *Anthropologist*, 2015, 20.1-2: 215-222.
- DURU, Aslı ve İŞERİ, Kamil; “Altıncı Sınıf Öğrencilerinin Yaratıcı Yazma Becerilerini Geliştirmeye Yönelik Stratejilerin Etkililiğinin Değerlendirilmesi”, *Başkent University Journal of Education*, 2015, 2.1: 40-51.
- FREITAS, Rubina; CAMPOS, Pedro; “SMART: A System Of Augmented Reality For Teaching 2nd Grade Students”, *People and Computers XXII Culture, Creativity, Interaction*, 2008, 27-30.
- GRAVES, Donald H; *Writing: Teachers and children at work*. Heinemann Educational Books, 4 Front St., Exeter, NH 03833, 1983.
- GÜNDÜZ, Osman ve ŞİMŞEK, Tacettin; *Uygulamalı Yazma Eğitimi*. Ankara, 2011.

- GÜRGÜR, Hasan; Eylem araştırması. İçinde, A. Saban & A. Ersoy (Ed.), *Eğitimde Nitel Araştırma Desenleri* (ss. 31-80). Ankara: Anı Yayıncılık, 2017.
- IRAWATI, Tatik; “Digital Storybook to Improve Writing Narrative: the Ttw Strategy Presented and Tested”, *Jo-ELT (Journal of English Language Teaching) Fakultas Pendidikan Bahasa & Seni Prodi Pendidikan Bahasa Inggris IKIP*, 2018, 5.1: 49-56.
- IVANOVA, Malinka ve IVANOV, Georgi; “Enhancement of Learning and Teaching in Computer Graphics Through Marker Augmented Reality Technology”, *International Journal on New Computer Architectures and Their Applications*, 1(1), 2011, 176-184.
- İPŞİROĞLU, Zehra; *Yaratıcı Yazma Çalışmalarında Yazınsal Metinlerin İşlevi, Yaratıcı Yazma*. Ankara, 2006.
- JAKES, David S. & BRENNAN, Joe; “Capturing Stories, Capturing Lives: An Introduction To Digital Storytelling”, *Retrieved January*, 2005.
- JOHNSON, Andrew P; *A short guide to action research*. Allyn and Bacon, 2005.
- KAENCHAN, Payungsak; *Examining Thai students' experiences of augmented reality technology in a university language education classroom*. PhD Thesis. Boston University, 2018.
- KAHRAMAN, Özkan; “Dijital Hikâyecilik Metoduyla Hazırlanan Öğretim Materyallerinin Öğrenme Döngüsü Giriş Aşamasında Kullanılmasının Fizik Dersi Başarısı Ve Motivasyonu Düzeyine Etkisi”, *Yayınlanmamış Doktora Tezi*, Balıkesir Üniversitesi, 2013.
- KARAKUŞ, Memet; TÜRKKAN, Buket Turhan; NAMLI, Nihan Arslan; “Dijital Öykülemenin Kültürel Farkındalık ve Yaratıcı Düşünme Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi”, *Eğitim ve Bilim*, 2020, 45.203.
- KASAP, Demet; “Yaratıcı Okuma-Yaratıcı Yazma Çalışmalarının Yaratıcı Okuma, Okuduğunu Anlama, Yazma Ve Yaratıcı Yazma Erişisine Etkisi”, *Doktora Tezi*, Denizli: Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, 2019.

- KERAWALLA, Lucinda, et al. “Making It Real: Exploring The Potential Of Augmented Reality For Teaching Primary School Science”, *Virtual reality*, 2006, 10.3: 163-174.
- KIRIKCI, Abdullah Cevdet; CIGERCI, Fatih Mehmet; ARIKAN, Irfan. “Use of Digital Storytelling in the 4th Grade Social Studies Course”, *International Online Journal of Educational Sciences*, 2020, 12.5.
- KÖKSAL, Kemal; “Okuma Yazmanın Öğretimi”, Ankara, 2001.
- KUMAR, Sudhir; “AugRealityPedia (ARP)”, 7 Ways Augmented Reality in Education Boost Student Engagement, 2018.
<https://www.augrealitypedia.com/augmented-reality-in-education-increasestudent-engagement-classroom/>
- KYE, Bokyung; KIM, Youngsoo; “Investigation Of The Relationships Between Media Characteristics, Presence, Flow, And Learning Effects İn Augmented Reality Based Learning”, *International Journal for Educational Media and Technology*, 2008, 2(1), 4-14
- LAMBERT, Joe; *Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community (4th Ed)*. Routledge, 2013.
- LOBELLO, Chelsea; *The Impact Of Digital Storytelling On Fourth Grade Students Motivation To Write*. 2015.
- MALTEPE, Saadet; “Türkçe Öğretiminde Yazılı Anlatım Uygulamaları İçin Bir Seçenek: Yaratıcı Yazma Yaklaşımı”, *Dil Dergisi*, 2006, 132: 56-66.
- MCMILL, James H.; SCHUMACHER, Sally; *Research in education: Evidence-based inquiry*. Pearson/Allyn and Bacon, 2006.
- MEB (2015). *Türkçe dersi öğretim programı (1-8. Sınıflar)*. Ankara.
- MEB (2017). *Türkçe dersi öğretim programı (1-8. Sınıflar)*. Ankara.
- MILLS, Geoffrey E.; “Action research: A guide for the teacher researcher”, Boston: Pearson, 2011.

- OHLER, Jason; *Digital Storytelling In The Classroom: New Media Pathways To Literacy, Learning, And Creativity*, Thousand Oaks, CA: Corwin, 2008.
- OHLER, Jason; *Digital Storytelling In The Classroom: New Media Pathways To Literacy, Learning, and Creativity*, Thousand Oaks, CA: Corwin, 2013.
- ORAL, Günseli; *Yine Yazı Yazıyoruz*, Ankara, 2008.
- ÖZ, M. Feyzi; *Uygulamalı Türkçe Öğretimi*, Ankara, 2006.
- ÖZBAY, Murat; *Yazma Eğitimi*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık, 2011.
- ÖZKAYA, Perihan Gülce; “Dijital Öykülerin Türkçe Dil Becerilerinin Gelişimine Etkisi: Bir Meta Analiz Çalışması”, *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 2020, 8.4: 1386-1405.
- PELTON, Robert P; “Action Research For Teacher Candidates: Using Classroom Data To Enhance Instruction”, *R&L Education*, 2010.
- ROBİN, Bernard; “The Educational Uses Of Digital Storytelling”, In Society for Information Technology & Teacher Education International Conference (pp. 709-716). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE), 2006.
- ROBIN, Bernard; “Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool For The 21st Century Classroom”, *Theory Into Practice*, 2008, 47.3:220-228. doi: <http://dx.doi.org/10.1080/00405840802153916>
- RIZA, Enver Tahir; *Yaratıcılığı Geliştirme Teknikleri*. İzmir: Anadolu Matbaası, 2001.
- SADIK, Alaa; “Digital Storytelling: A Meaningful Technology-Integrated Approach For Engaged Student Learning”, *Educational Technology Research and Development*, 2008, 56(4): 487-506.
- SCHMOELZ, Alexander; “Enabling Co-Creativity Through Digital Storytelling In Education”, *Thinking Skills and Creativity*, 2018, 28: 1-13.

- SCHRIER, Karen; “Using Augmented Reality Games To Teach 21st Century Skills”, In: *ACM SIGGRAPH 2006 Educators program*. 2006. p. 15-es.
- SEO, Jinseok; KIM, Namgyu; KIM, Gerard J; “Designing Interactions For Augmented Reality Based Educational Contents”, In: *International Conference on Technologies for E-Learning and Digital Entertainment*. Springer, Berlin, Heidelberg, 2006. p. 1188-1197.
- SMEDA, Najat; DAKICH, Eva; SHARDA, Nalin; “Developing a Framework For Advancing E-Learning Through Digital Storytelling”, In: *IADIS International Conference e-learning*. 2010. p. 169-176.
- SPECTOR, J. Michael; “Smart Learning Environments: Concepts And Issues. In: Society For Information Technology & Teacher Education International Conference”, Association for the Advancement of Computing in Education (AACE), 2016. p. 2728-2737.
- KIRMIZI, Fatma Susar; “Yaratıcı Drama Ve Yaratıcı Yazma Uygulamalarının Yaratıcı Yazma Başarısına Etkisi”, *Eğitim ve Bilim*, 2015, 40.181.
- TDK:
http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5cbcca03164b52.98561534, 21 Nisan 2020.
- TEMİZKAN, Mehmet; “Türkçe Öğretiminde Yaratıcı Yazma Becerilerinin Geliştirilmesi”, *Türklük Bilimi Araştırmaları*, 2010, 27: 621-643.
- ULUYOL, Çelebi; ERYILMAZ, Selami; “Examining Pre-Service Teachers’ Opinions Regarding To Augmented Reality Learning”, *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2014, 34(3), 403-413.
- XIN, Joy; “Using Digital Stories In Writing Instruction For Secondary Students With Disabilities”, In: *2013 International Conference on Educational Research and Sports Education (ERSE 2013)*. Atlantis Press, 2013.

- YAMAÇ, Ahmet; “İlkokul Üçüncü Sınıf Öğrencilerinin Yazma Becerilerinin Gelişiminde Dijital Hikâyelerin Etkisi”, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Ankara:Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, 2015.
- YILDIRIM, Ali ve ŞİMSEK, Hasan; *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. (11. baskı), Ankara, 2018.
- YILMAZ, Rabia Meryem; GÖKTAS, Yüksel; “Using Augmented Reality Technology In Storytelling Activities: Examining Elementary Students’ Narrative Skill And Creativity”, *Virtual Reality*, 2017, 21.2: 75-89.
- YILMAZ, Zeynel Abidin; BATDI, Veli; “Artırılmış Gerçeklik Uygulamalarının Eğitimle Bütünleştirilmesinin Meta-Analitik Ve Tematik Karşılaştırmalı Analizi”, *Eğitim ve Bilim*, 2016, 41(188).
- YÜKSEL, Pelin; “Using Digital Storytelling In Early Childhood Education”, Unpublished Doctoral Dissertation, Middle East Technical University, Ankara, 2011.

EKLER

EK-1: Araştırma İzni Ve Etik Kurul Onayı



T.C.
SİVAS VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 92255297-605.01-E.17822551
Konu : Araştırma İzni (Müfide MANDİ)

09.12.2020

VALİLİK MAKAMINA

- İlgi : a)Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi Rektörlüğü Öğrenci İşleri Daire Başkanlığının 12/11/2020 tarihli ve E-93368059-044-42581 sayılı yazısı.
b) Milli Eğitim Bakanlığı Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü'nün 21/01/2020 tarihli ve 81576613-10.06.02-E.1563890 sayılı 2020/2 no'lu genelgesi.
c) Valilik Makamının 13/01/2020 tarihli ve 92255297-605.01-E.859466 sayılı onayı.

Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Temel Eğitim Ana Bilim Dalı yüksek lisans öğrencisi Müfide MANDİ, "Artırılmış Gerçeklik Destekli Dijital Öykülerin Öğrencilerin Yaratıcı Yazma Becerilerine Etkisi Üzerine Bir Eylem Araştırması" konulu tez çalışması kapsamında, ilimiz merkezinde bulunan ilkokullarda araştırma çalışması yapmak istemektedir.

İlgi (a) yazı ekindeki çalışma; Valilik Makamının ilgi (c) onayı ile oluşturulan araştırma değerlendirme komisyonu tarafından incelenmiş olup çalışmanın, eğitim öğretimin aksatılmaması ve katılımcıların izni olmadan resim, video ve ses kayıtlarının alınmaması kaydıyla, ilimiz merkezinde bulunan ilkokullarda uygulanmasında bir sakınca görülmemektedir.

Onaylarınıza arz ederim.

Fatih AYDIN
Müdür a.
Şube Müdürü

Ek: Araştırma Değerlendirme
Formu (1 sayfa)

OLUR
09.12.2020

Ebubekir Sıddık SAVAŞCI
Vali a.
Millî Eğitim Müdürü

Adres: Muhsin Yazıcıoğlu Bulvarı No:17 SİVAS
Elektronik Ağ: <http://sivas.meb.gov.tr>
e-posta: arg58@meb.gov.tr; istatistik58@meb.gov.tr

Bilgi için: L.DENİZ / Şef
Tel: 0 (346) 280 58 00
Faks: 0 (346) 280 59 48



Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden f850-4bab-3e83-8bfb-deb3 kodu ile teyit edilebilir.



T.C.
SİVAS VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 92255297-605.01-E.17877232
Konu : Araştırma İzni (Müfide MANDİ)

10.12.2020

DAĞITIM YERLERİNE

- İlgi : a)Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi Rektörlüğü Öğrenci İşleri Daire Başkanlığının 12/11/2020 tarihli ve E-93368059-044-42581 sayılı yazısı.
b)Valilik Makamının 09/12/2020 tarihli ve 92255297-605.01-E.17822551 sayılı onayı.
c)Millî Eğitim Bakanlığı Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğünün 21/01/2020 tarihli ve 81576613-10.06.02-E.1563890 sayılı 2020/2 no'lu genelgesi.

Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Temel Eğitim Ana Bilim Dalı yüksek lisans öğrencisi Müfide MANDİ'nin, "Artırılmış Gerçeklik Destekli Dijital Öykülerin Öğrencilerin Yaratıcı Yazma Becerilerine Etkisi Üzerine Bir Eylem Araştırması" konulu tez çalışması kapsamında, onaylı bir örneği müdürlüğümüzde muhafaza edilen veri toplama araçlarının, gönüllülük esas olmak kaydıyla ilimiz merkezinde bulunan ilkokullarda uygulanması valilik makamının ilgi (b) onayı ile uygun görülmüş olup onay örneği yazımız ekinde gönderilmiştir.

Söz konusu araştırma çalışmasının bitiminde, araştırma yapan kişi tarafından sonuç raporunun bir örneğinin CD ortamında müdürlüğümüze gönderilmesi hususunda

Bilgilerinizi ve gereğini arz ve rica ederim.

Ebubekir Sıddık SAVAŞCI
Millî Eğitim Müdürü

Ek:

- 1-İlgi (b) Onay Örneği (1 Sayfa)
2-Veri Toplama Araçları (18 sayfa)

Dağıtım:

Gereği:

-Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi Rektörlüğü
(Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı)

Bilgi:

-Mrk. İlkokul Müd.

Adres: Muhsin Yazıcıoğlu Bulvarı No:17 SİVAS
Elektronik Ağ: <http://sivas.meb.gov.tr>
e-posta: arce58@meb.gov.tr; istatistik58@meb.gov.tr

Bilgi için: L. DENİZ /Şef
Tel: 0 (346) 280 58 00
Faks: 0 (346) 280 59 48



Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden: b791-983f-35e2-8b43-01ff kodu ile teyit edilebilir.



T.C
ERZİNCAN BİNALİ YILDIRIM ÜNİVERSİTESİ
İNSAN ARAŞTIRMALARI ETİK KURULU KARARI

Etik Kurul Toplantı Tarihi	27/02/2020
Protokol no	02/09
Araştırma Başlığı	Artırılmış gerçeklik destekli dijital öykülerin öğrencilerin yaratıcı yazma becerilerinin etkisi üzerine bir eylem araştırması
Araştırma Türü	Yüksek lisans tez çalışması Nitel, ankete dayalı araştırma
Araştırmacılar	Müfide MANDI Doç. Dr. Necdet TOZLU
Karar	İnsan Araştırmaları Etik Kurulu'nun 27/02/2020 tarih ve 02/09 protokol no'lu kararında belirtilen düzeltmeler yapılması sonucunda başvuru dosyanıza ait araştırmanız etik açıdan uygun bulunmuştur.

17/03/2020

İnsan Araştırmaları Etik Kurul Başkanı
Prof. Dr. Ergün KUTLUSOY

EK-2: Kişisel Bilgi Formu

KİŞİSEL BİLGİ FORMU

ÖĞRENCİNİN		
Sınıfı / Yaşı		
Cinsiyeti	Kız ()	Erkek ()
Evde internet var mı?	Var ()	Yok ()
Evde bilgisayar var mı?	Var ()	Yok ()
Evde tablet var mı?	Var ()	Yok ()
Kendisine ait akıllı telefonu var mı?	Var ()	Yok ()

EK-3: Veli Onam Formu

Sayın Veli;

Çocuğunuzun katılacağı bu çalışma, “Artırılmış Gerçeklik Destekli Dijital Öykülerin Öğrencilerin Yaratıcı Yazma Becerilerine Etkisi Üzerine Bir Eylem Araştırması” adıyla, Aralık 2020 – Haziran 2021 tarihleri arasında yapılacak bir araştırma uygulamasıdır.

Araştırmanın Hedefi: Bu çalışmada artırılmış gerçeklik destekli dijital öykülerin kullanımının ilköğretim 4.sınıf öğrencilerinin yaratıcı yazma becerisinin üzerindeki etkisinin belirlenmesi amaçlanmaktadır.

Araştırma Uygulaması: Görüşme / Ölçek şeklindedir.

Araştırma T.C. Milli Eğitim Bakanlığı’nın ve okul yönetiminin de izni ile gerçekleştirilmektedir. Araştırma uygulamasına katılım tamamıyla gönüllülük esasına dayalı olmaktadır. Çocuğunuz çalışmaya katılıp katılmamakta özgürdür. Araştırma çocuğunuz için herhangi bir istenmeyen etki ya da risk taşımamaktadır. Çocuğunuzun katılımı **tamamen sizin isteğinize bağlıdır**, reddedebilir ya da herhangi bir aşamasında ayrılabilirsiniz. Araştırmaya katılmamama veya araştırmadan ayrılma durumunda öğrencilerin akademik başarıları, okul ve öğretmenleriyle olan ilişkileri etkilemeyecektir.

Çalışmada öğrencilerden kimlik belirleyici hiçbir bilgi istenmemektedir. Cevaplar tamamıyla gizli tutulacak ve sadece araştırmacılar tarafından değerlendirilecektir.

Uygulamalar, genel olarak kişisel rahatsızlık verecek sorular ve durumlar içermemektedir. Ancak, katılım sırasında sorulardan ya da herhangi başka bir nedenden çocuğunuz kendisini rahatsız hissederse cevaplama işini yarıda bırakıp çıkmakta özgürdür. Bu durumda rahatsızlığın giderilmesi için gereken yardım sağlanacaktır. Çocuğunuz çalışmaya katıldıktan sonra istediği an vazgeçebilir. Böyle bir durumda veri toplama aracını uygulayan kişiye, çalışmayı tamamlamayacağını söylemesi yeterli olacaktır. Anket çalışmasına katılmamak ya da katıldıktan sonra vazgeçmek çocuğunuza hiçbir sorumluluk getirmeyecektir.

Onay vermeden önce sormak istediğiniz herhangi bir konu varsa sormaktan çekinmeyiniz. Çalışma bittikten sonra bizlere telefon veya e-posta ile ulaşarak soru sorabilir, sonuçlar hakkında bilgi isteyebilirsiniz. Saygılarımızla

Araştırmacı : Müfide MANDİ

İletişim bilgileri :

***Velisi bulunduğum sınıfı numaralı öğrencisi
.....’in yukarıda açıklanan araştırmaya katılmasına izin veriyorum.***
(Lütfen formu imzaladıktan sonra çocuğunuzla okula geri gönderiniz*).

.../.../...

İsim-Soyisim İmza:

Veli Adı-Soyadı :

Telefon Numarası :

EK-4: YARYÜDÖ

YARATICI YAZMA ÜRÜNLERİNİ DEĞERLENDİRME ÖLÇEĞİ (4. SINIF ÖĞRENCİLERİ İÇİN)

Değerli Öğretmenim;

Bu ölçek öğrencilerin yaratıcı yazma ürünlerini değerlendirmek amacıyla hazırlanmıştır.
Değerlendirenin Adı Soyadı: Değerlendirme tarihi:

Yaratıcı Yazma Konusu:

ÖLÇÜT	PUAN				
	1	2	3	4	5
1.Yazıda günlük yaşamın dışından örneklere yer verme.					
2. Yazıda alışılmışın dışında fikirlere yer verme.					
3. Yazıya ilgi çekici bir başlık verme.					
4. Yazıda yaratıcı fikirler ortaya koyma.					
5. Yazıda hayal gücünü ortaya koyma.					
6. Yazıda gözlem gücünü ortaya koyma.					
7. Yazıda farklı bir bakış açısı ortaya koyma.					
8. Yazıda özgün karakterlere yer verme.					
9. Yazıda içten bir anlatım biçimi kullanma.					
10. Yazıda yalın bir anlatım biçimi kullanma.					
11. Yazıda akıcı bir anlatım biçimi kullanma.					
12. Yazıyı anlaşılır bir anlatımla yazma.					
13. Yazıda duyguları sıra dışı şekilde anlatma.					
14. Yazıda etkileyici bir anlatım biçimi kullanma.					

15. Yazıda eğlendirici bir anlatım biçimi kullanma.					
16. Yazıyı kendine özgü bir üslupla yazma.					
17. Yazıyı yazım kurallarına uygun bir biçimde yazma.					
18. Yazıda sözcük seçimine özen gösterme.					
19. Yazıyı iyi bir şekilde yapılandırma.					
20. Yazıda özgün betimlemelere yer verme.					
21. Yazıda noktalama işaretlerini doğru bir şekilde kullanma.					
22. Yazıda ilginç örneklere yer verme.					
23. Yazıda farklı düşündürmeye yönlendiren ifadelere yer verme.					
24. Yazıda vurgulanmak istenilen noktayı farklı bir şekilde ifade etme.					
TOPLAM					

Ortalama Puan	
24-48 Puan Aralığı:	Öğrenciler yaratıcı yazma ürünleri ile ilgili ölçütler yönünden düşük düzeyde performans göstermiştir.
49-72 Puan Aralığı:	Öğrenciler yaratıcı yazma ürünleri ile ilgili ölçütler yönünden orta düzeyde performans göstermiştir.
73- 96 Puan Aralığı:	Öğrenciler yaratıcı yazma ürünleri ile ilgili ölçütler yönünden iyi düzeyde performans göstermiştir.
97- 120 Puan Aralığı:	Öğrenciler yaratıcı yazma ürünleri ile ilgili ölçütler yönünden ileri düzeyde performans göstermiştir.

EK-5: Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu

ARTIRILMIŞ GERÇEKLIK DESTEKLİ DİJİTAL ÖYKÜLEME İLE YAPILAN YARATICI YAZMA UYGULAMALARININ ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİNE GÖRE DEĞERLENDİRİLMESİNE İLİŞKİN YARI YAPILANDIRILMIŞ GÖRÜŞME FORMU

Değerli Öğretmenim,

Bu sorular artırılmış gerçeklik uygulaması ile öykü oluşturma, öğrencilerin yaratıcı yazma becerilerine etkisiyle ilgili görüşlerinizi almak için hazırlanmıştır. Katılımda gönüllülük esastır.

Görev Süreniz

- a) 1-5
- b) 5-10
- c) 10-20
- d) 20'den fazla

Eğitim Durumunuz

- a) Lisans
- b) Yüksek Lisans
- c) Doktora

Görev Yaptığınız Yer

- a) İl merkezi
- b) İlçe
- c) Köy

SORULAR

1. Öğrencilerin artırılmış gerçeklik uygulaması ile oluşturdukları öykülerin yaratıcılığını nasıl değerlendirirsiniz?
2. Sizce bu uygulama öğrencilerde ne gibi kazanımlar sağlamış olabilir?