⌈Araştırma Makalesi / Research Article⌋

Kastamonu Eğitim Dergisi
Kastamonu Education Journal
Eylül 2019 Cilt:27 Sayı:5
kefdergi.kastamonu.edu.tr

Başvuru Tarihi/Received: 12.10.2018
Kabul Tarihi/Accepted: 20.12.2018
DOI: 10.24106/kefdergi.3388

Dijital Öykü Anlatımı ile Verilen Değerler Eğitimine Yönelik Bir Eylem Araştırması[1]

An Action Research for the Value Education Provided With Digital Storytelling

Erhan KUTLUCAN[2], Recep ÇAKIR[3], Yavuz ÜNAL[4]

Öz

Bu çalışmanın amacı öğrencilerin değerler eğitimi konusundaki eksiklerini ortaya koyarak dijital öykü anlatımının değerler eğitimi için kullanımını incelemektir. Çalışma eylem araştırması ile desenlenmiştir. Hazırlanan eylem planına göre uygulamalar yapılmıştır. Hoşgörü, dürüstlük ve sorumluluk değerleri çalışmada ele alınmış, öğrencilerin değerlerle ilgili dijital öyküler hazırlamaları sağlanmıştır. Çalışma örneklemi Sivas ilinde bir ortaokulda öğrenim gören 6. Sınıfa devam eden 14 öğrencidir. Çalışmada gözlem, görüşme, araştırmacı notları ve ölçek ile veriler toplanmıştır. Uygulama öncesi, uygulama süreci ve uygulama sonrası toplanan nitel veriler için içerik analizi uygulanmıştır. Bulgulara göre öğrencilerin dijital öyküler hazırlamaları, değerleri öğrenmelerinde ve davranışları üzerinde olumlu etkileri olduğu ortaya çıkmıştır.

Anahtar Kelimeler: Değerler eğitimi, dijital öykü anlatımı, eylem araştırması

Abstract

The aim of the study is to determine the students' deficiencies in the values education and to determine whether digital storytelling is effective for values education. The study was designed with action research. An action plan was prepared for this study and applications were made according to this prepared action plan. Tolerance, honesty and responsibility values were investigated in the study. It is provided that students prepare digital stories about values. The sample of the study is 14 students attending 6th grade in a secondary school in Sivas. Data were collected by observation, interview, researcher notes, and a questionnaire. Content analysis was performed for the qualitative data collected before, during and after the application. According to the findings, it was revealed that the students had a positive effect on the values and behaviors due to the preparation of digital stories.

Keywords: Action research, digital storytelling, value education

1. Bu çalışma birinci yazarın yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

2. Sivas MEM, Bilişim Tek. Öğretmeni, Sivas, Türkiye; https://orcid.org/0000-0002-4193-9941,
3. Amasya Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü, Amasya, Türkiye; https://orcid.org/0000-0002-2641-5007
4. Amasya Üniversitesi, Teknoloji Fakültesi, Bilgisayar Mühendisliği Bölümü, Amasya, Türkiye; https://orcid.org/0000-0002-3007-679X

Atıf / Citation: Kutlucan, E., Çakır, R. & Ünal, Y. (2019). Dijital Öykü Anlatımı ile Verilen Değerler Eğitimine Yönelik Bir Eylem Araştırması. Kastamonu *Education Journal, 27*(5), 2187-2202. doi:10.24106/kefdergi.3388

Extended Abstract

Introduction: Students learn the basic values that affect the personality development besides the lessons in school. It is important for the students to learn the values for their social and cultural development or to discover the values that exist in themselves. While the values included in the aims of the education system are taught in schools, many methods are used. When the studies are examined, it has been tried to teach the values through children's games, drama, teaching programs, gamification and reading stories. Students acquire many skills because they are active in the process through digital storytelling. While the rapid development of technology, it is seen that people have incorporated these new technologies in their lives at the same speed. In addition to the use of technology in the fields of science, industry and trade, its use in education is increasing day by day and gaining importance. The use of technology in education is interesting for students who are growing up with new technologies and new methods of education are developed by developing traditional methods. Therefore, it is useful for students to use digital storytelling while learning the values because they are related to technology. The aim of the study is to determine the students' deficiencies in the values education and to determine whether digital storytelling is effective for values education.

Method: The study was conducted with action research. In the framework of the action plan prepared, the values of tolerance, honesty and responsibility were discussed. It is provided that students prepare digital stories about values. Students were informed about digital storytelling process. The software they used was taught to the students. Sample story writing was provided. Toondoo, Windows Photostory 3 software is taught to students. The study was carried out with 7 girls and 7 boys attending 6th grade in a secondary school in Sivas. Permission was obtained from the institution and student families for the study. Data were collected through observation, interview, researcher notes and questionnaire. Data collected before, during and after the application were analyzed using content analysis.

Results and Discussions: When analyzing the data collected, the coding was done. Themes were obtained from these codes. All data collected and analyzed for the purpose of the study were interpreted according to the literature, suggestions were made for the development of applications and for later research. According to the findings, the students prepared digital stories, so they learned the values better and their behavior changed positively. In this study, digital stories about tolerance value were prepared. At the same time, it was aimed that students learn the value of tolerance. Students' knowledge of digital storytelling and values, writing stories about values, gave better value to tolerance. Students writing stories about specific behaviors and experiencing the process of digital storytelling were effective in learning about values education. It can be concluded that it is appropriate to use digital storytelling with positive behaviors and to adopt concepts such as self-confidence, cooperation and solidarity. The use of technology in education and the use of digital storytelling in education were well received by the students. The use of innovations in education can be concluded that it is an important factor in raising the quality of education as well as arousing curiosity in students. Yüksel (2011) conducted a study on how digital storytelling can be used as an effective learning method in preschool educational institutions. In this study, students who learned digital storytelling used digital stories in their lessons. It was concluded that the use of this method in lessons could be beneficial for students. Kaya (2014) in the study conducted by the German chapter of the high school chapter in some of the digital story telling method is presented to students. At the end of the study, it was stated that students could learn German better with digital stories and their interest in the course increased. It is concluded that language can be used in teaching. Yürük (2015) wanted to investigate the effect of digital stories on values education in Grade 5 students. In the study, experimental and control groups were formed and digital stories about values education were shown to the experimental group. Significant differences were found in the levels of values education of the students taking digital stories and values education. Moreover, in this study at the end of the process and according to the interviews, both students and teachers gave positive responses to the use of digital stories in values education. When the studies are examined; tolerance, respect, love, responsibility etc. values education issues were addressed and students were asked to provide behavioral changes. In the studies examined, digital storytelling had a positive effect on students' gaining values.

This study is limited to participating students. Similar studies can be conducted with more students and the result of the suitability of using digital storytelling for values education can be supported. As the study is related to the use of technology in education, it is thought that it will be the source of future studies.

1. Giriş

Kişinin eğitiminde ilk ve en önemli basamak ailedir, bunun yanında okul yaşantısı ve çevrenin etkisiyle de kişiler eğitimlerine devam ederler. Aile, okul, sosyal ve sanal ortamlarda kişiler değerlerle karşılaşarak öğrenmelerine devam eder ve insanların bulunduğu bu ortamlar değerleri öğrenmede önemli bir rol oynamaktadır (Coombs-Richardson ve Tolson, 2005). Bireylerin değerleri doğru öğrenmesi için okulların önemli bir etkisi bulunmaktadır (Akbaş, 2008). Öğrencilerin okullarda akademik başarı elde etmenin yanı sıra; dürüstlük, saygı, ahlaki değerlere uyma, insan ilişkileri, nezaket kurallarına uyma gibi değerleri öğrenip bunu davranışlarına yansıtmaları da önemlidir. Çocukların okulda öğrendiği değerleri davranışlarına yansıtması çevrelerini de olumlu yönde etkilemektedir (Aydın ve Akyol Gürler, 2012). Okul ortamında öğrenciler, derslerin yanında gözlemleri ile öğrenmeye devam ederler. Öğrencilerin okul ortamını ve öğretmenlerini gözlemleyerek iyi, kötü, doğru ve yanlış gibi kavramları ve değerleri öğrenebilirler (Halstead ve Bacon, 2006). Kişinin değerleri benimseyerek davranışlarında değişiklikler olması sürecine değerler eğitimi denilmektedir (Yeşil ve Aydın, 2007: 65). Değerler eğitimi insanların ortak değerleri benimsemesini, iyi karakterli ve ahlak sahibi bireyler olmasını amaçlar (Altan, 2011). Değerlerin yok olmasını önlemek ve onları korumak çocuklarımıza daha iyi bir dünya bırakmamızın zeminini hazırlar. Gelişen teknolojiler her geçen gün hayatımızda daha da etkili olmaktadır. Bilim, sanayi, ulaşım, haberleşme, eğitim vb. birçok alanda teknolojinin etkilerinden bahsedilebilir. Bu gelişim içinde doğan ve büyüyen kişilerin hayatlarında teknolojiyi çok fazla kullanacakları da kaçınılmazdır. Akıllı telefonlar, tabletler, akıllı ev aletleri, otomobiller, akıllı ev sistemleri, insanların yeni tercihleri haline gelmiştir. Hayatımızı kolaylaştıran teknolojik cihazların her alanda olduğu gibi eğitimde de etkisi görülmektedir. Öğrencilerin teknolojik cihazları okullarında görmesi ve kullanması onların ilgisini çeken bir durum olarak karşımıza çıkmaktadır (Çakır ve Yıldırım, 2015). Bu bağlamda bakıldığında; öğrencilerin bireysel ve sosyal gelişimini sağlayan değerlerin kazanılması, öğretim programlarında ve ders kitaplarında yer alarak öğrencilerin gelişimi desteklenmesi açısından gelişen teknolojilerden faydalanılması önemli görülmektedir (Akbaş, 2008).

Eğitim ve Değerler

Türk Dil Kurumu değer kavramını "*Bir şeyin önemini belirlemeye yarayan soyut ölçü, bir şeyin değdiği karşılık, kıymet*" olarak tanımlamıştır (TDK, 2018a). Değer kavramı Rokeach (1979) tarafından eylemlerimizde etkisi olan ve hayatı şekillendiren, kültürel etkilerdeki inançlar olarak tanımlamıştır. Dilmaç (1999), belli bir şart veya duruma bağlı kalmadan, yararlı görülen ve beğenilen şeyleri belirlemesi olarak, Aladağ (2009), insanların yaşamları boyunca davranışlarını yönlendirerek hayatlarını şekillendiren öğeler olarak tanımlamıştır. Değerler bireylerin ahlaki ve sosyal yönde gelişimlerine yönelirken, eğitim bu değerlerin aktarılması için gereklidir, bu durum değer ve eğitim arasındaki ilişkiyi sağlar (Senek, 2018). Doğrudan ve dolaylı yollarla kişinin değerleri geliştirmesine yardım ederek toplumun bir parçası olmasını sağlayan faaliyetler değerler eğitimi olarak ifade edilmektedir (Şahin, 2013).

Eğitim sistemimizde değer kavramı 2004 yılında öğretim programlarında yer almaya başlamış ve her geçen yıl değer kavramına öğretim programlarında yer verilmeye devam edilmiştir. İlerleyen dönemlerde de konuyla ilgili gelişmeler olmaya devam etmiştir ve 2010 yılında yayınlanan genelge ile okul öncesi, ilköğretim ve ortaöğretimde ders içi ve ders dışında değerler eğitimine yönelik aktivitelerin yapılması belirtilmiştir (Cihan, 2014). Bu gelişmeler okulda kazandırılması hedeflenen değerleri açıkça ifade etmiş ve değerler eğitimi ile gerçekleştirilmesi gereken etkinlikler daha planlı ve programlı bir şekilde yapılmaya çalışılmıştır. Okulların değerler eğitimine yönelik geliştirdiği projeler ve öğretim programları da değerler eğitimine verilen önem artmıştır (Uygun, 2013). Her geçen yıl öğretim programlarında değerler eğitimine daha çok yer verilerek, ders kazanımları altında verilmeye devam etmiştir (Bıçak vd., 2016). Son değişiklik olarak 2018 yılında Milli Eğitim Bakanlığı (MEB) öğretim programlarını yenilemiş ve içerik konusunda birçok değişikliğe gitmiştir. Bu yeniliklerin biri de öğrencilere milli ve manevi değerleri kazandırmanın önemi üzerinde durmaktır. Bu öğretim programları ile adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik ve yardımseverlik gibi değerler tüm derslerin kazanımlarında yer alarak öğrencilere verilmek istenmiştir (MEB, 2017). İlköğretim (İlkokul-ortaokul) Yeni Müfredat Programının önemli bir özelliği de eski programlarda Sosyal Bilgiler, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi gibi belli derslerde temalar ve kazanımlar altında ifade edilen değerlerin tüm derslerin öğretim programlarında yer almasıdır. Bu çalışmada ise belirtilen değerlerden "hoşgörü, dürüstlük ve sorumluluk değeri ele alınmış ve aşağıda bu değerlerin açıklamasına yer verilmiştir.

Hoşgörü kavramı Türk Dil Kurumu tarafından "*Her şeyi anlayışla karşılayarak olabildiği kadar hoş görme durumu, müsamaha, tolerans*" olarak tanımlanmıştır (TDK, 2018b). Diğer bir tanımda bireyin kendi fikirlerine uymasa bile düşünce ve değerlere saygılı olması hoşgörü olarak ifade edilmiştir (Keleş, 1995). Toplumların sosyal ve kültürel farklılıkları hoşgörü kavramını da farklı tanımlamalarına sebep olmuştur fakat bu tanımlamalarda insanların birbirine saygılı ve anlayışlı olmaları ortak noktadır (Önlen, 2017).

Dürüstlük kelimesi Türkçe sözlüklerde doğruluk olarak tanımlanır. Doğruluk kelimesi ise "*Doğru ve dürüst olma durumu, doğru olana yakışır davranış, dürüstlük, adalet*" olarak ifade edilir (TDK, 2018c). Çocukların gelişimleri düşünüldüğünde dürüstlük değeri küçük yaşlarda verilmeye başlanmalı ve değer öğretilirken çocuğun hayal dünyası ve yaşadığı zihinsel süreçlere göre hareket edilmelidir.

Sorumluluk, bireyin ve toplumun sahip olduğu değerlerle belirlenen görevler olarak ifade edilir (Girgin, 2012). Kişinin sorumluluk sahibi olması insanlara ve kendisine karşı saygılı olmasını barındırır (Aladağ, 2009). Kişilerin ahlak ve karakter eğitiminde, saygı, sorumluluk, güvenilirlik, adil olma gibi değerler önemli bir yere sahiptir (Akbaş, 2008). Öğrencilere okullarda sorumluluk değerini vermek, tutum ve davranışlarında değişikliğe yol açar, ayrıca akademik başarılarını arttırmada da etkili olur (Bozkurt ve Canlı, 2017).

Literatürde değerler eğitimi ve eğitimde kullanımı konularını ele alan çalışmalar bulunmaktadır. Örneğin, Kalın (2013) tarafından Erzurum ilinde öğrenim gören ortaokul beşinci sınıf öğrencileriyle tarama modelinde "Ortaokul 5. sınıf öğrencilerinin hoşgörü eğilimlerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi" adında bir araştırma yapılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre hoşgörü eğilimleri daha yüksek çıkmıştır. Bunun yanında kitap okuma oranı yüksek olan bireylerin hoşgörü eğiliminin olumlu yönde geliştiği sonucuna da ulaşılmıştır. Xu vd., (2013) tarafından yürütülen bir çalışmada çocuklara kazandırılması gereken dürüstlük, yardımseverlik ve güvenilirlik değerleri arasındaki ilişki incelenmiştir. 7-11 yaş arası çocuklarla yapılan araştırmada çocuklara öyküler okutulmuş ve öyküdeki karakterleri değerlendirmeleri istenmiştir. Araştırma sonuçlarına göre çocukların güven kavramını dürüstlük ve yardımseverlik değeriyle bağdaştırdıkları görülmüştür. Bunun yanında yalan söyleyen insanlara büyük çocuklar küçük çocuklara göre daha çok güvendiği de sonuçlar arasındadır. Lee vd.,(2014), tarafından "Klasik ahlaki hikâyeler çocuklarda dürüstlüğü teşvik edebilir mi?" isimli çalışmada ahlaki mesaj içeren öykülerin öğrencilerin dürüstlük davranışlarına etkisi araştırılmıştır. Araştırmada öğrencilere bir oyuncağa bakmadan sesine göre ne olduğunu tahmin etmeleri istenmiş ve öğrenciler yalnız bırakılmıştır, fakat öğrencilerin büyük çoğunluğunun oyuncağa baktığı görülmüştür. Ardından dürüstlüğün olumlu yanları ve dürüst olmamanın olumsuz sonuçlarını içeren öyküler öğrencilere okutulmuştur. Araştırma sonucunda dürüstlüğün olumlu sonuçlarını konu alan öykülerin, öğrenciler üzerinde olumlu etki yaptığı sonucuna varılmıştır. Boyacı (2015) tarafından yapılan "Hoşgörü eğilimi geliştirme programının etkililiği: hoşgörü eğiliminin geliştirilmesi ve zorbalığın önlenmesi" isimli çalışmada öğrencilerin hoşgörü eğilimi ile zorbalık düzeylerini azaltma amaçlanmıştır. Beşinci sınıf öğrencilerinin hoşgörü eğilimlerini arttırmak ve zorbalık düzeylerini azaltmak için araştırma kapsamında geliştiren Hoşgörü Eğilimi Geliştirme Programı ile öğrencilere eğitim verilmiştir. Deneysel desenle yürütülen araştırmada deney grubuna eğitim verilmiştir. Verilen eğitim sonucunda elde edilen verilerin analiz sonuçlarına göre eğitim uygulanan deney grubunda anlamlı farklılıklar ortaya çıkmıştır. Bozkurt (2017) tarafından yapılan "Çocuk oyunları ile değerler eğitimi" isimli araştırmada oyun ve fiziki etkinlikler dersinde çocuk oyunları ile değerlerin verilerek, çocuk oyunlarının değerlere etkisini belirlemek amaçlanmıştır. Çalışmaya üçüncü sınıfa giden deney ve kontrol grubu 20'şer kişilik toplam 40 öğrenci katılmıştır. Çalışma verilerine göre deney grubunda ön test son test değerlerinde anlamlı farklar gözlemlenirken kontrol grubunda anlamlı farklılık belirlenmemiştir. Yapılan gözlemlerde deney grubunun değerleri daha fazla uyguladıkları belirlenmiştir. Çalışmadan değerlerin oyunlar ile beraber verildiğinde, hem değerleri daha iyi öğrendikleri hem de daha kalıcı etkilerin olabileceği sonucuna varılmıştır.

Değerler ile ilgili yapılan ve araştırma kapsamında incelenen çalışmalara bakıldığında değerler ile öğrencilerde davranış değişikleri kazandırılmak istenmiştir. Yapılan çalışmalarda hoşgörü, saygı, sevgi, sorumluluk vb. birçok değerler ele alınmıştır. Değerler eğitiminde farklı yaklaşımların kullanıldığı görülmekle birlikte öğrencilerin ilgisini çeken dijital teknolojilerin değerler eğitiminde kullanılmaya başladığı da dikkat çekmektedir (Yürük, 2015).

Dijital Öykü Anlatımı

Öykü ve hikâye kelimeleri Türk Dil Kurumu sözlüğünde birbirine karşılık gelen ve "*Ayrıntılarıyla anlatılan olay"* olarak tanımlanan kavramlardır (TDK, 2018a). Öykünün geçmişi mağara duvarlarına çizilen resimlere kadar dayanır ve insanların kendini ifade ettiği çok eski yöntemdir. Aynı zamanda öykülerin eğitimde de kullanılan bir yönü vardır. Mağara duvarlarına çizilen resimler, yazılan yazılar, televizyon veya sinema gibi çağın imkânları, insanların kendi öykülerini anlatma yöntemi olmuştur. Öykü anlatım yöntemlerine dijital öykülerde eklenmiştir. Dijital öykü Ohler (2008)'e göre birçok medya aracını kullanılarak ve bunların uyumlu şekilde birleştirilmesiyle kişisel bir video oluşturmaktır. Hathorn (2005)'a göre dijital öykü teknolojik imkânları kullanarak okuryazarlık, dil ve iletişim becerisi ile videolar oluşturmak, Robin (2006) ise bir konu ile ilgili bilgi sunmak için ses, video, resim vb. gibi dijital materyallerin bir araya getirilmesini dijital öykü olarak ifade etmektedir. Öykü ve dijital öykünün benzer ve farklı yönleri vardır (Yamaç, 2015). Geleneksel öykü ile dijital öyküde kişilerin yaratıcı düşünme becerileri ve hayal güçlerini geliştirmeleri bakımından ortak özellik olarak görülmekle birlikte, dijital öykü oluşturmak için dijital araçların öğrenilmesi ve kullanılması bu ikisi arasındaki

farklılık olarak dikkati çekmektedir.(Duveskog, Tedre, Sedano ve Sutinen, 2012). Dijital öykü oluşturma süreci kısaca öykünün yazılması, belli bir senaryonun oluşturulması, uygun çoklu ortam öğelerinin belirlenmesinin ardından öyküye video haline getirilerek yayınlanmasından oluşur (Jakes ve Brennan, 2005).

Dijital öykülere görsel içerikler hazırlamak için Adobe Photoshop, Gimp ve Picasa 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 oluşturulan materyalleri birleştirerek dijital öyküyü oluşturmak için Microsoft Photo Story 3 yazılımı kullanılabilir (Sadık, 2008). Dijital öyküyü oluşturabileceğimiz Microsoft Photo Story 3 programı ile senaryo dâhilinde oluşturulan resimler ilk etapta programa belirlenen sırada aktarılır sonra seslendirmeler ve metinler aktarılır, bir sonraki aşamada videoya fon müziği eklenerek video son haline getirilir. Bu program ile videoya geçiş animasyonları verilebilir (Karakoyun, 2014).

Dijital öykü anlatımı ile ilgili araştırmalarda dijital öykülerin eğitimde kullanımının öğrencilerin okuma yazma becerisi, ders başarısı, derse olan tutum ve motivasyon gibi birçok değişkende olumlu etkiler olduğu sonucuna varılmıştır (Yürük, 2015, Uslupehlivan, ve Kurtoğlu Erden, 2018).Dijital öykü anlatımının değerler eğitiminde kullanılması son yıllarda yapılan bazı araştırmalara konu olmuştur. Örneğin, Gülden (2016) tarafından yürütülen "Değerler eğitiminde çizgi filmlerin işlevi" isimli araştırma, beş animasyon filminin değerler eğitimi açısından incelenmesini konu almış ve dayanışma, yardımlaşma, mücadele, hoşgörü, iyilik gibi değerler animasyon filmlerine konu olduğu görülmüştür. Benzer şekilde, "Türk ninnilerinin çocukların değer eğitimine ve kelime hazinelerine katkısının incelenmesi" isimli araştırmada bebeklik döneminde söylenen ve bir kitapta toplanan 22 ninni değerler eğitimi kapsamında incelenmiştir. Araştırma sonuçlarında sevgi, sorumluluk ve vatanseverlik değerlerinin ninnilerde çok fazla yer aldığı; saygı, doğruluk-dürüstlük, sabır, temizlik ve özgürlük değerlerinin ise ninnilerde daha az yer aldığı belirlenmiştir (Duran ve Yalçıntaş, 2016). Dijital öykü anlatımı öğrenci katılımı sağlama, derin öğrenme, eğitimde teknoloji kullanımı ve proje tabanlı öğrenme gibi birçok özelliği barındırmaktadır (Barrett, 2006). Bunun yanında Robin (2008)'e göre öğrencilerin kendi bilgilerini yapılandırabilmesi ve okuryazarlık becerilerini geliştirmelerinde dijital öyküler kullanılabilir. Ayrıca, teknolojiye meraklı öğrencilere değerleri öğretirken teknolojinin aktif kullanıldığı dijital öyküleri kullanmanın yararlı olacağı düşünülmektedir.

Dijital öyküler ve değerler eğitimini konu alan Yürük (2015) tarafından hazırlanan "Dijital öykülemeye dayalı değerler eğitiminin öğrencilerin değer kazanımı ve tutumlarına etkisi" isimli araştırmada öğretmen tarafından hazırlanan dijital öyküler ile değerler eğitimi verilmeye çalışılmış ve dijital öykülerin öğrenciler üzerinde olumlu etkiler yarattığı sonucuna varılmıştır (Yürük, 2015). Yapılan bu çalışmada ise öğrencilerin değerler eğitimi ile ilgili kendi dijital öykülerini oluşturmaları sağlanmıştır. Dijital öykülerin öğrenciler tarafından hazırlanması, aktif katılımının sağlaması yanında, değeri daha iyi öğrenmelerini de sağlayacaktır. Bunun yanında değerler eğitiminde dijital öykü anlatımı kullanımının uygun olup olmadığı da araştırma kapsamındadır. Bu ve benzer çalışmaların eğitimde teknoloji kullanımına katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Çalışmanın Amacı

Teknolojik yenilikleri takip eden ve bu yenilikleri hızlı öğrenen günümüz öğrencilerine eğitim ortamında geleneksel yöntemlere alternatif olacak şekilde yeni yaklaşımlar sunmak onların ilgisini çekebilmektedir. Değerler öğrenilirken öğrencilerin süreçte aktif olabilecekleri, işbirliği içinde arkadaşları ile çalışmalar yürütebilecekleri imkânları sunmak gerekir. Öğrencilerin teknolojiye olan ilgisine kayıtsız kalmadan değerler eğitimini afiş, pano, okul etkinlikleri gibi uygulamalardan bir adım öteye götürerek teknolojinin bu konuda kullanımı sağlanmalıdır. Bu bağlamda değerler öğretilirken dijital öykü anlatımını kullanmak, bu ihtiyacı karşılayan bir yol olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bu araştırmanın amacı, öğrencilerin değerler eğitimi konularıyla ilgili dijital öyküler oluşturmalarını sağlayarak hem değerleri öğrenmeleri hem de öğrencilerde gözlemlenen olumsuz davranışlarda olumlu değişimlere yardımcı olmaktır.

Araştırmanın problem cümlesi "Dijital öyküler değerler eğitiminde etkili midir?" olarak belirlenmiştir ve bu doğrultuda öğrencilerin değerler eğitimi konusunda sorunları ve değerlerin öğretilmesi için kullanılan dijital öykü anlatımı öğrencilerde değer kavramlarına nasıl katkı sağladığı da araştırılmıştır.

Araştırmanın amacı doğrultusunda aşağıdaki iki soruya cevap aranmaya çalışılmıştır.

- Araştırmaya katılan öğrencilerin değerler ile ilgili kavramlar hakkında bilgileri, kavramları öğrenmedeki sorunları ve yaşadıkları problemler nelerdir?
- Değerlerin öğretilerek davranışa yansıtması için kullanılan dijital öykü anlatımı öğrencilerde hoşgörü, dürüstlük ve sorumluluk kavramlarına nasıl katkı sağlamaktadır?

2. Yöntem

Araştırmanın Modeli

Bu çalışmada nitel araştırma desenlerinden eylem araştırması kullanılmıştır. Araştırmacı tarafından problemin belirlemesinin ardından sorunu çözme adına öğrenci, öğretmen ve araştırmacının birlikte hareket edebilmesini eylem araştırması mümkün kılar. Eylem araştırması planlı bir yapıdadır bunun yanında her aşamada alınan dönütlerin uygulama sürecini ve sorunu düzeltmeye yönelik durumları ortaya koyması eylem araştırmasının önemli bir özelliğidir (Büyüköztürk, Kılıç Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2016: 271). Yıldırım ve Şimşek (2016) eylem araştırmasının uygulamadaki avantajını tanımlarken bir okulda çalışan öğretmen, yönetici, eğitim uzmanı gibi kişilerin kendilerinin uygulayıcı oldukları veya bir araştırmacı ile birlikte uygulamayı gerçekleştirebilecekleri bir yöntem olarak tanımlamıştır. Ayrıca uygulama sürecine ilişkin sorunların ortaya çıkarılması, var olan bir sorunu anlama ve çözmeye yönelik sistematik veri toplamayı, toplanan verileri de analiz etmeyi içeren bir yaklaşım olarak ifade etmişlerdir. Eylem araştırması sonuçları mesleki gelişimi ve öğretimde kullanılabilecek programların oluşturulmasına katkı sağlamaktadır (Kuzu, 2009).

Çalışma Grubu

Çalışma, Sivas ilinde bir ortaokulda 2017-2018 yılı içinde eğitim gören 7 kız 7 erkek toplam 14 öğrenci ile yürütülmüştür. Okulda her şubeden bir sınıf olduğu için çalışma grubundaki kişi sayısı kısıtlıdır. Altıncı sınıfa devam eden öğrencilerin bilgisayar kullanım becerileri ile ilgili durumları belirlenerek araştırmanın kapsamı ve uygulama süreci konusunda bilgilendirmeler yapılmıştır. Öğrencilerin araştırmaya gönüllü katılımları sağlanarak araştırma için okul ve öğrenci ailelerinden yazılı izin alınmıştır.

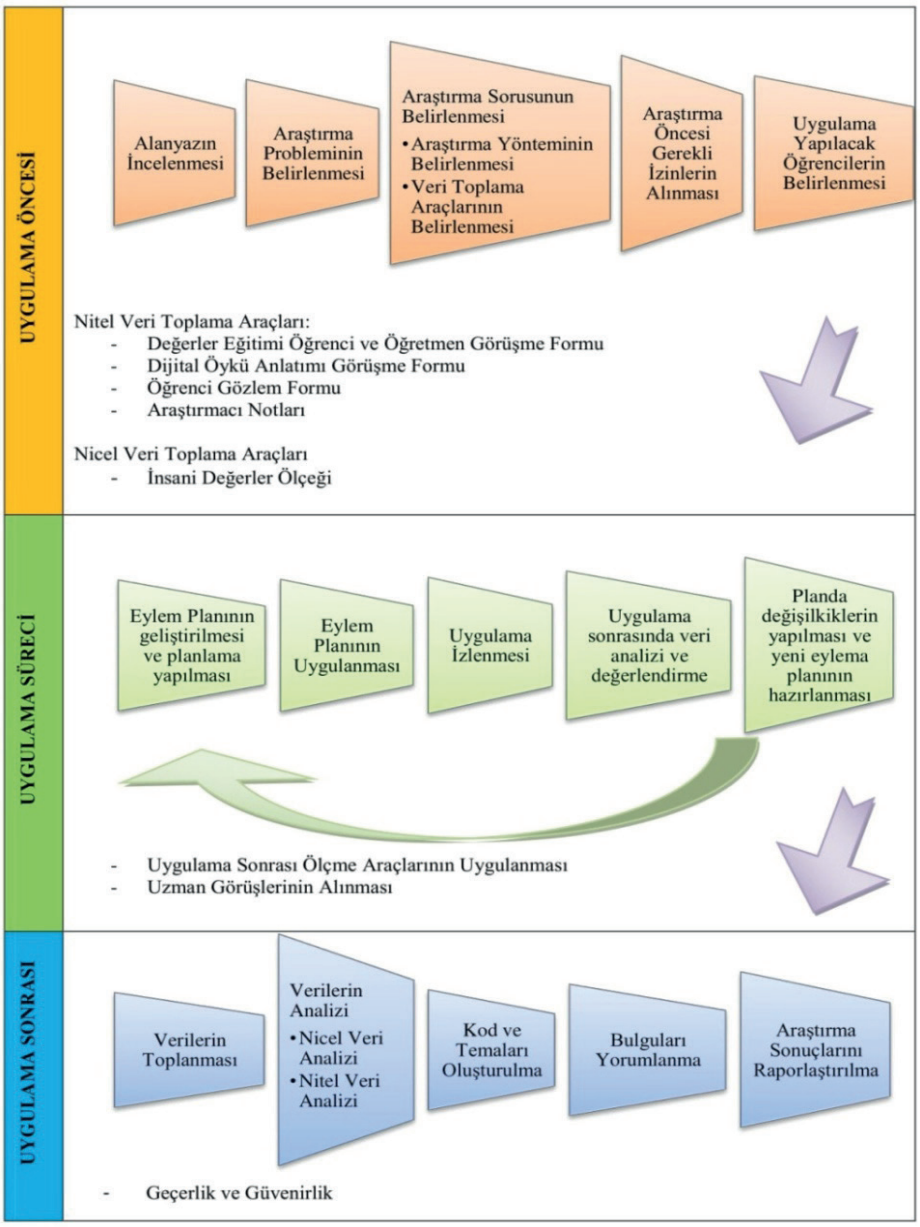
Veri Toplama Araçları

Bu çalışmada veriler eylem araştırması doğrultusunda; uygulama öncesi, uygulama süreci ve uygulama sonrasında elde edilmiştir. Veriler gözlem, görüşme ve araştırma günlüğü ile toplanmıştır. Bunun yanında araştırma öncesi Dilmaç (2007) tarafından geliştirilen, "İnsani Değerler Ölçeği (İDO)" ile nicel veriler toplanmıştır. Ölçek ile toplanan veriler araştırma öncesi mevcut durumu belirleme adına kullanılmıştır. Ölçekte Sorumluluk, Dostluk/Arkadaşlık, Barışçı Olma, Saygı, Hoşgörü ve Dürüstlük değerleri ile ilgili sorular yer almaktadır. Toplam 42 madde ve beş basamaklı Likert tipi bir ölçektir. Öğrencilerin kendilerini doğru yansıtabilmeleri için ölçek ile cevaplar alınmaya çalışılmıştır. Araştırmacılar tarafından kişisel bilgi formu hazırlanmış ve öğrencilerden demografik bilgileri (cinsiyet, kardeş sayısı, evinde bilgisayar ve internet erişimi) elde edilmiştir. Eylem planı öncesinde, uygulama süresince ve sonrasında sınıfın dersine giren öğretmenlerle ve öğrencilerle araştırmacılar tarafından hazırlanan ve uzman görüşlerinin alındığı görüşme formu ile görüşmeler yapılmıştır. Görüşme formu öğrencilerin hoşgörü, sorumluluk ve dürüstlük gibi değerler konusunda tutumlarını ortaya koymaya yönelik 25 sorudan oluşmaktadır. Bu üç değerin ele alınması öğretmenlerle yapılan görüşmeler ve öğrenci gözlemlerinin bir sonucudur. Görüşme formu ele alınan üç değeri içeren sorulardan oluşmaktadır. "Değerler eğitimi konularından bildiklerini sayabilir misiniz?", "Hoşgörü kavramı sizin için ne ifade ediyor?", "İnsanları olduğu gibi kabul etmek sizce ne demektir, nasıl açıklayabilirsiniz?" gibi sorular görüşme kapsamında öğrencilere yöneltilmiştir. Bunun yanında öğrencilerin dijital öykü anlatımı süreci ile ilgili deneyimlerini belirleme adına da görüşmeler yapılmıştır. Bu görüşmede kullanılan form araştırmacılar tarafından uzman görüşlerine başvurularak uygulamaya hazır hale getirilmiştir ve 7 sorudan oluşmaktadır. Yine araştırmacılar tarafından uzman görüşü alınarak hazırlanan gözlem formu ile öğrenciler araştırmacının kendi dersinde, teneffüslerde, öğle aralarında, yemekhanede, beden eğitimi derslerinde uygun anlarda gözlemlenmiştir. Gözlem formu öğrencilerin okul ve sınıf ortamındaki davranışları, arkadaşlarına, akranlarına, büyük ve küçük öğrencilere karşı davranışlarını gözlemlemeyi amaçlamıştır ve belirli davranışları hangi sıklıkla yaptıklarını gözlem formunda belirtecek şekilde 25 maddeden oluşmaktadır. Gözlem formunda "Arkadaşlarıyla yaşadığı sorunu çözmek yerine şikâyet etti.", "Sıra arkadaşının rahatsız olduğu davranışlar sergiledi." gibi maddelerin yer aldığı formda cevaplar Hiç, Ara Sıra, Sık sık ve Ölçülemedi şeklindedir. Görüşme ve gözlem formlarının hazırlanmasında 2 farklı üniversiteden alan uzmanı öğretim elemanlarının görüşleri alınmıştır. Bununla birlikte, araştırmacının not defterine de gözlemle ilgili notlar yazılmıştır. Gözlem formunda öğrencilerin hoşgörü, dürüstlük ve sorumluluk değeri ile ilgili 25 maddeden oluşan ve okul ortamında karşılaşılabilecek olaylara tepkileri listelenmiştir. Maddelerdeki olayları öğrencilerin Hiç, Ara Sıra, Sık sık ve Ölçülemedi şekilde ne sıklıkla yaptıkları gözlemler yapılarak forma işlenmiştir. Aynı zamanda eylem araştırması süresince yapılan uygulamaların değerlendirilmesi ve sürecin geliştirilmesi için notlar tutulmuştur.

Uygulama Süreci

Çalışma planlanırken eylem araştırması doğrultusunda, uygulama öncesi, uygulama süreci ve uygulama sonrası aşamaları dikkate alınmıştır. Çalışmanın ne durumda olduğu ve nasıl devam edilmesi gerektiği konusunda her aşamada veri toplanarak analiz yapılmıştır. Eylem araştırmasının genel planı ve uygulama basamakları Avcı (2013) ve Papatğa (2016)

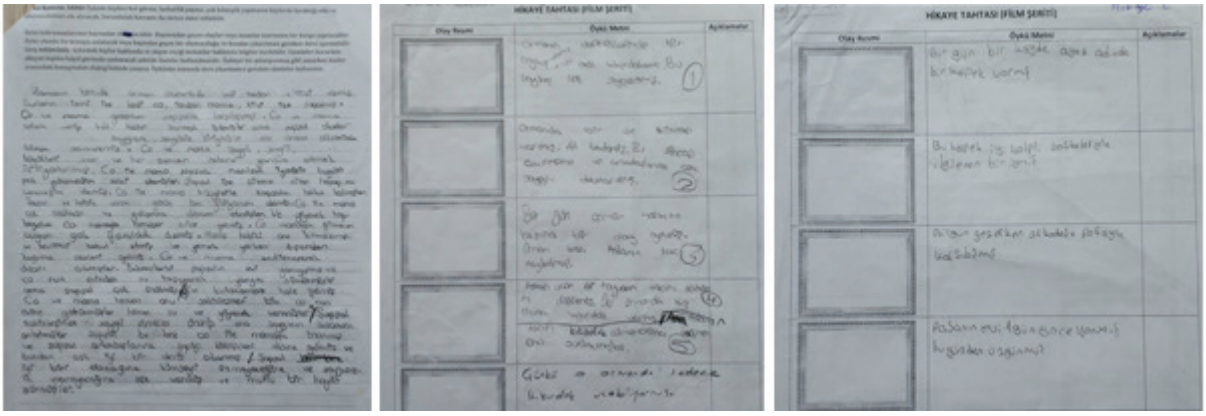
tarafından hazırlanan şemalar kaynak alınarak bu araştırmanın eylem planı hazırlanmıştır. Eylem planı şeması Şekil 1'de verilmiştir.



Şekil 1. Uygulanan eylem araştırması basamakları

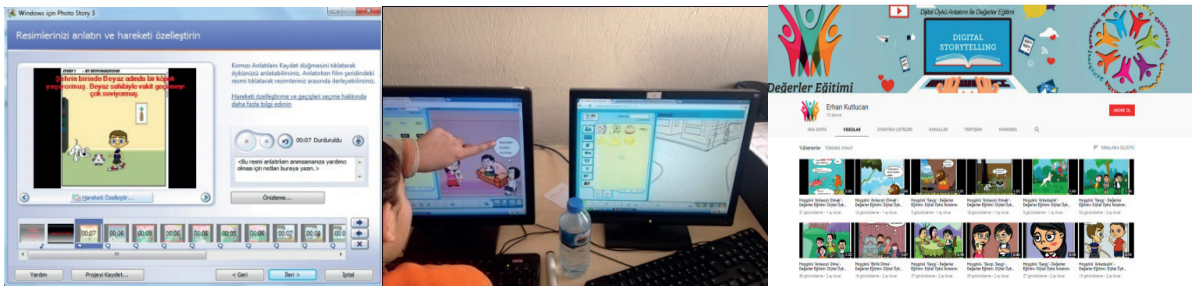
Çalışmaya başlamadan önce literatür incelemesi, araştırma probleminin belirlenmesi, araştırma için gerekli izinlerin alınması ve uygulama ortamının hazırlanması aşamaları gerçekleştirilmiştir. Bunun yanında uygulama öncesinde, öğrenci ve öğretmen görüşmeleri, gözlemler, araştırma notları ve İnsani Değerler Ölçeği ile veriler toplanmıştır. Araştırmada ilk aşamada sınıfın dersine giren Türkçe, Sosyal Bilgiler, Matematik, Fen ve Teknoloji, Yabancı Dil, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi ve Beden Eğitimi öğretmenleriyle görüşmeler yapılarak öğrencilerin değerler eğitimi ve ders – ders dışı davranışlarını öğretmenlerin nasıl gördüğüne dair veriler toplanmıştır. Toplanan veriler ile çalışmanın hangi değer üstünde yoğunlaşacağını, öğrencilerin hangi değerlerde eksikliklerinin olduğunu, okulda değerler eğitiminin nasıl yürütüldüğü ve nasıl iyileştirmeler yapılabileceği konularında bilgiler toplanmıştır. Bu aşamada öğrencilerin değerler eğitimi konuları ile ilgili dijital öyküler hazırlayabilmeleri için gerekli yazılımlar hakkında bilgilendirmeler yapılmıştır. Ayrıca, dijital öykülerde kullanılacak görsellerin hazırlanacağı web 2.0 aracı (Toondoo), görsellerin birleştirileceği masaüstü yazılımının (Windows Photostory 3) bunun yanında dijital öykülerde kullanılacak fon müziklerinin kullanılmasında dikkat edilecek olan telif hakkı ile ilgili bilgilendirmeler yapılmıştır. Uygulama öncesi elde edilen sonuçlar ve öğrencilerin süreç hakkında bilgilendirilmelerinin yapılmasından sonra öğrencilerin hoşgörü değeri ile ilgili dijital öyküler hazırlanması için uygulamalar başlatılmıştır. Türkçe dersinde "Biz ve Değerlerimiz" temasında öğrencilerin belli değerler ile ilgili şiir, öykü,

kompozisyon vb. yazmaları yer almaktadır. Çalışma yürütülürken Türkçe dersinde bu temanın işlenmesinin ardından öğrenciler bu konu hakkında bilgi sahibi oldukları Türkçe öğretmeni tarafından ifade edilmiştir ve çalışma kapsamında değerlerle ilgili öyküler yazmaları sağlanmıştır. Öğrencilerin yazdıkları öyküler incelenip gerekli düzeltmeler yaptırıldıktan sonra dijital öykü anlatımının aşamalarına göre öykü tahtası oluşturulmuştur (Şekil2).



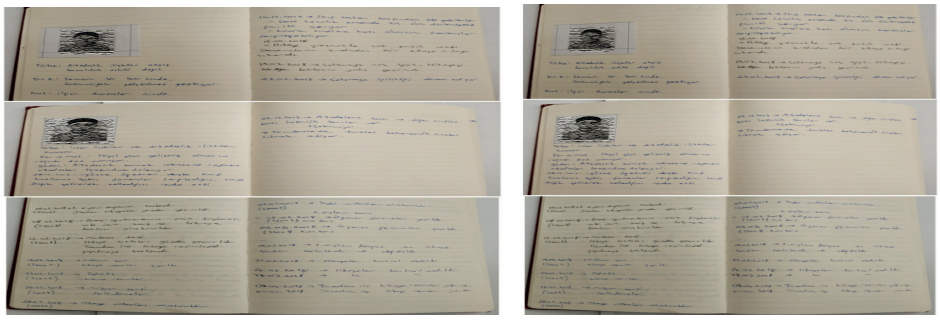
Şekil 2. Öğrencilerin yazdığı öykü ve hazırladığı öykü tahtası

Öykü tahtasında öğrenciler öykülerinde hangi bölümleri nasıl resmedeceklerini görmüşlerdir. Sonraki aşamada öykü tahtasına göre web 2.0 aracı Toondoo sitesi ile öykü için gerekli resimler öğrenciler tarafından hazırlanmıştır. Sonra öyküyü oluşturacak olan dokümanlar masaüstü uygulaması Windows Photo Story 3 ile birleştirilmiştir (Şekil3). Dijital öyküde yer alan resim, altyazı, fon müziği, seslendirme ve geçiş animasyonlarını senaryoya uygun birleştirerek dijital öyküleri oluşturarak yayına hazır hale getirmişlerdir. Araştırmacı tarafından çalışma kapsamında açılan youtube kanalına videolar yüklenerek yayınlanması sağlanmıştır. Videoların oluşturulması sürecinde ve sonrasında gözlem, görüşme ve notlar ile veriler toplanarak eylem döngüsü tamamlanmıştır.



Şekil 3. Dijital öykü anlatımında kullanılan Windows Phostory 3, Toondoo ve videoların yayınlandığı youtube kanalı

Birinci eylem döngüsü sonrası toplanan veriler analiz edildiğinde öğrencilerin değerleri daha iyi öğrendikleri kendileri tarafından ifade edilmiştir. Yapılan gözlem ve görüşmelerde de öykülere konu olan olumsuz davranışların öğrencilerde azaldığı gözlem formuna göre belirlenmiştir. Uygulamanın etkilerinin öğrencilerde görülmesinin uzun sürmesi ve ele alınan hoşgörü değerinin birçok değeri de kendisinde barındırması gibi sebeplerle, hoşgörü değerinin tekrar işlenmesi gerektiği sınıfın dersine giren öğretmenler tarafından ifade edilmiştir. Bu konuda öğrencilerin değerleri daha iyi öğrenebilmeleri, dijital öykü anlatımının değerler eğitiminde kullanılabilirliğinde yeniden sınanması adına bu uygulamanın tekrarlanması sonucu ortaya çıkmıştır. Bu sonuç gerek öğrencilerden elde edilen veriler gerekse öğretmenlerden elde edilen verilerle desteklenmektedir. Bu sonuç ışığında eylem araştırması planında gerekli düzenlemeler yapılarak eylem planı yeniden uygulanmıştır. Öğrencilerin değerlerle ilgili tekrar öykü yazmaları sağlanarak dijital öykü anlatımı aşamalarını yapmaları sağlanmıştır. İlk eylem döngüsünde öyküler insanların başından geçen veya geçebilecek konulardan oluşturulurken ikinci döngüde farklı olarak hayvanların kahraman oldukları fabl olarak yazılmıştır. Bunun yanında öykülere altyazı eklenmiştir. Dijital öykü anlatımı aşamalarını uygulayarak ikinci dijital öyküleri oluşturan öğrenciler süreç boyunca tekrar gözlemlenmiş ve notlar tutulmuştur (Şekil4).



Şekil 4. Çalışma süresince tutulan araştırmacı notları

İkinci eylem döngüsü tamamlandıktan sonra gözlem, görüşme ve araştırma notları ile veriler tekrar toplanarak analiz yapılmıştır. Öğrencilerin uzun süren bu aşamalardan sıkılmaması ve okulda dönemin sonunun gelinmesinden dolayı öğretmen görüşleri de alınarak çalışma ikinci eylem döngüsü ile sonlandırılmıştır. Toplanan veriler analiz edildiğinde öğrencilerin bu çalışmayı yaptıkları için mutlu oldukları, sürecin ilgilerini çektiğini, değerleri daha iyi öğrendikleri, davranışlarında değişiklikler olduğu ve benzer çalışmaların farklı derslerde de yapılması gerektiği öğrenciler tarafından ifade edilmiştir.

Verilerin Analizi

Çalışmada nitel ve nicel veriler toplanmıştır. Nicel veriler İnsani Değerler Ölçeği ile elde edilmiştir ve veri analizi için betimsel istatistikler kullanılarak öğrencilerin değerlerle ilgili düzeyleri belirlenmiş bu sayede de hangi değere odaklanılacağı belirlenmeye çalışılmıştır. Araştırmadaki nitel veriler görüşmeler, gözlem ve araştırma notlarından elde edilmiştir. Bu verilerin analizinde içerik analizi kullanılmıştır. İçerik analizi ile birbirine benzeyen verileri belirlenen kavram ve temalarla bir araya getirerek okuyucuların anlayabileceği şekilde düzenledikten sonra yorumlamaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Toplanan veriler analiz edilirken kodlamalar yapılmıştır ve bu kodlardan da temalar elde edilmiştir. Toplanan verilere göre değerlerin öğrencilerdeki etkisi, değerlerin öğrencilere sağladığı yararlar, duygular, değerleri tanımlamaları ve yöntemin öğrencilere sağladığı yararlar adında temalar belirlenmiştir.

Araştırmada geçerliliği sağlama adına birden fazla veri toplama yoluna gidilmiştir. Kullanılan veri toplama araçlarının hazırlanmasında iki farklı uzman akademisyenin görüşleri alınarak uygulanmaya hazır hale getirilmiştir.

- Araştırma yapılan görüşmeler veri kaybını engelleme adına kayıt cihazıyla kayıt altına alınmıştır.
- Verilerin analizinde ve yorumlanmasında nesnel olmaya dikkat edilerek uzman görüşmelerine başvurulmuştur.
- Görüşme verileriyle içerik analizi yapılarak tema ve kodlar oluşturulmuştur. Tema ve kodlar öğrenci ve öğretmenlerin görüşleriyle oluşmuş ve tablolaştırılmıştır. Tüm süreç boyunca toplanan verilerin güvenilirliğini sağlama adına analiz sonuçlarındaki kodlamalar üniversitede görev yapan akademisyen ve doktora eğitimine devam eden bir öğretmenin uzman görüşlerine başvurulmuştur.

Ayrıca, araştırma verileri analiz aşamasında başka bir araştırmacıya da inceletilmiş, kod ve temaların kendisi tarafından tekrar yapılması sağlanmıştır. Bu sayede kod ve temalar karşılaştırılarak görüş ayrılığı ve görüş birliği belirlenmeye çalışılmıştır. Kodlama güvenirliliğini hesaplamak için Milles ve Huberman (1994) tarafından geliştirilen formül kullanılmıştır (Güvenilirlik= Görüş Birliği /(Görüş Birliği+ Görüş Ayrılığı)). Hesaplama sonucunda araştırma güvenirliği %81 olarak hesaplanmıştır. Güvenirlik hesaplama sonucunun %70'in üzerinde çıkması, araştırma için güvenilir kabul edilmektedir (Miles ve Huberman, 1994).

3. Bulgular

Birinci Alt Problem: Araştırmaya katılan öğrencilerin değerler eğitimi ile ilgili kavramlar hakkında bilgileri, kavramları öğrenmedeki sorunları ve yaşadıkları problemler nelerdir?

Öğrencilerin İnsani Değerler Ölçeği' ne verdiği cevaplar incelendiğinde Dürüstlük değeri en düşük (X=3.09), Dostluk/ Arkadaşlık değeri ise en yüksek (X= 4.17) çıkmıştır. Değerlerin düzeyleri büyükten küçüğe doğru Dostluk/ Arkadaşlık (X=4.17), Saygı (X=3,72), Sorumluluk (X=3.69), Barışçı Olma (X= 3.57), Hoşgörü (X= 3.44) ve Dürüstlük (X= 3.09) şeklinde sıralanmıştır.

Araştırmanın yürütüldüğü okulda değerler bilgilendirici bir pano ile verilmektedir. İl Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından belirlenmiş her ay işlenmesi gereken bir değer görevlendirilen öğretmen tarafından hazırlanan dokümanlarla bu panoda öğrencilere sunmaktadır. Bu şekilde yürütülen bir etkinlik panoyu aktif kullanmayan öğrenciler için bir anlam ifade etmemektedir. Öğrencilerin çoğu okul panosunda bu etkinliğin yürütüldüğünden habersizdir veya öğrencilerin

dikkatini çekmemiştir. Öğrencilerle yapılan görüşmelerde değerler kavramının ne olduğunu ve değerler eğitimi denildiğinde akıllarına ne geldiği sorulmuştur. Öğrencilerin verdikleri cevaplar Tablo1'de şu şekilde belirtilmiştir.

Tablo 1. Eylem döngüsü öncesinde öğrencilerin değer eğitimini tanımları

	Değerler Eğitimi (Değerleri Tanımlama Teması)	f
Kodlar	Saygı	3
	Sevgi	1
	İyilik	2
	Hoşgörü	1
	Aklıma bir şey gelmiyor/ Bilmiyorum	9
	Toplam	16

Tablo1.'de öğrencilerin verdikleri cevaplar kod ve temalar altında listelenmiştir. Yapılan görüşmede öğrencilerin değerler eğitimi denildiğinde akıllarına ne geldiği sorulmuş ve cevaplar değerleri tanımlama teması altında toplanmıştır. Verilen cevaplara göre 9 öğrenci bu kavramı daha önce duymadıklarını, akıllarına bir şey gelmediğini ifade etmiştir. Görüşmenin devamında öğrencilere hoşgörü kavramın ne olduğu ve ne ifade ettiği sorulmuştur. Değerleri tanımlanma teması altında sevgi ve saygılı olmak (f:5), iyi ve güzel davranışlar (f:4), dürüst olmak (f:2), anlayışlı olmak (f:1), insanları birbirine yaklaştıran ve akrabalık ilişkilerini güçlendiren bir kavram (f:1) ve bir şey ifade etmiyor (f:1) gibi cevaplar vererek hoşgörü değerini tanımlamışlardır. Yapılan gözlemlerde de öğrencilerin okul ortamında ve arkadaşlarına karşı kaba sözler, kaba davranışlar, birbirini şikâyet etme, küçüklerin ve akranlarının haklarına saygı duymama ve üstünlük kurma çabası gibi olumsuz davranışlar sergilemeleri de değerleri tam olarak bilmedikleri durumunu desteklemektedir. Araştırmacı notlarında öğrencilerin boş derslerde, serbest zamanlarda ve teneffüslerde öğretmenlerine ve diğer öğrencilere karşı bazı davranışlarını düzeltmeleri gerektiği belirlenmiştir. Araştırmacı her öğrencinin yazacağı öyküde, mevcut yaptığı olumsuz davranışın yanlış olduğunu görmesini ve davranışında değişikliklere yol açmayı hedeflemiştir.

Sınıfın dersine giren öğretmenlerle yapılan görüşmelerde öğrencilerin değerleri öğrenerek olumlu tutum ve davranış geliştirmelerinin önemli olduğu vurgulanmıştır. Sınıfta genel olarak düzeltilebilecek sorunlar olduğu ama değerler ile bu davranış değişikliklerinin sağlanmasının öğrencilerin gelişiminde daha etkili olacağı Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Öğretmeni tarafından ifade edilmiştir. Öncelikli olarak hoşgörü değerinin verilmesiyle öğrencilerin birçok değeri hoşgörü altında öğrenmesi sağlanarak, öğrencilerin dijital öyküler yazarak süreçte aktif rol oynamaları onların birçok beceriyi de kazanmalarında etkili olacağı İngilizce Öğretmeni tarafından ifade edilmiştir. Yapılan görüşmeler, gözlemler ve notlardan elde edilen verilere göre araştırmada öğrencilere öncelikli olarak Hoşgörü değerinin verilmesi sonucu ortaya çıkmıştır. Hoşgörü değeri sayesinde öğrencilerin birçok değeri de keşfedebildikleri görülmüştür. Araştırmanın yapıldığı okulda panoya asılan dokümanlar ile işlenen değerlerin öğrencilerin ilgisini çekmemesinden dolayı değerler öğrenciler tarafından doğru öğrenilememiştir. Öğrencilerin dijital öykü anlatımı ile hoşgörü değerini konu alan öyküler oluşturması hem aktif katılımlarını sağlayacak hem de öykülerde bazı davranışların yanlış olduğunu görmelerini sağlayacaktır.

İkinci Alt Problem: Değerlerin öğretilerek davranışa yansıtması için kullanılan dijital öykü anlatımı öğrencilerde hoşgörü kavramlarına nasıl katkı sağlamaktadır?

Araştırma öncesinde toplanan veriler ışığında eylem döngüsü planlanmış ve öğrencilerin hoşgörü değeri ile ilgili dijital öyküler hazırlamaları sağlanmıştır. Dijital öykülerin içeriği, öğrencilerde gözlemlenen olumsuz davranışları içerecek şekilde hazırlanması sağlanarak, öğrencilerin bu davranışların yanlış olduğunu görmeleri sağlanacak ve hoşgörü değerlerini öğrenmeleri sağlanacaktır.

İkinci alt problem başlığı altında öğrencilerin eylem döngüsü sonunda ele alınan hoşgörü değerini öğrenip öğrenmedikleri incelenerek dijital öykü anlatımının değerler eğitimine katkısı incelenmiştir. Eylem döngüsü süresince araştırmacı tarafından gözlem ve araştırmacı notları ile veriler toplanmıştır bunun yanında eylem döngüsü sonunda öğrencilerle değerler eğitimi ve dijital öykü anlatımı süreci ile ilgili görüşmeler yapılmıştır. Araştırma öncesi değerleri tanımlama teması altında değerler eğitimi kavramını bilmeyen öğrencilerin sayısı 9 iken eylem döngüsü sonunda sadece bir öğrenci bu kavramı bilmediğini ifade etmiştir. Öğrencilerin araştırma öncesi ve eylem döngüsü sonunda yapılan görüşmede değerler eğitimi kavramını tanımlamaya verdikleri cevapları içeren kelime bulutu Şekil5'de yer almaktadır.



Şekil 5. Eylem araştırması öncesi ve ilk eylem döngüsü sonrası değerler eğitimi kavramını tanımlamadaki cevapları içeren kelime bulutları

Şekil 5 incelendiğinde eylem döngüsü sonunda öğrencilerin Hoşgörü, Saygı ve Sevgi başta olmak üzere değerler eğitimi kavramını ifade ederken birçok değeri söyledikleri görülmektedir. Öğrencilerden toplanan veriler incelendiğinde değerleri tanımlama teması altında hoşgörü değerini ilk görüşmede olduğu gibi sevgi ve saygılı olmak, iyi ve güzel davranışlar sergilemek, anlayışlı olmak ve yardımseverlik ifadeleriyle tanımlanmıştır. İlk yapılan görüşmede hoşgörü değerinin anlamını bilmediğini ifade eden bir öğrenci bu görüşmede "İnsanlarla kavga etmemek ve karşındaki insana saygılı davranmak hoşgörüdür." şeklinde cevap vermiştir. Bunun yanında öğrenciler "Anlayışlı olma, yardımsever olma anlamına geliyor.", " İnsanlara karşı güzel davranmak ve güzel sözler söylemek anlamına gelir.", "Anlayışlı olmak ve karşındakini daha iyi anlamak anlamına gelir." gibi cevaplarla hoşgörü değerini tanımlamışlardır. Öğrencilerin dijital öykülerde hoşgörü değerini işlemeleri bu değeri öğrenmelerine katkı sağladığı söylenebilir.

Öğrencilerin dijital öyküleri oluşturma süreciyle ilgili yapılan görüşmedeki veriler duygular teması altında incelenmiş ve öğrencilerin hepsi yapılan etkinliği beğendiğini dile getirmiştir. Dijital öykü anlatımı süreci öğrencilerin ilgisini çekmenin yanında yapılan her aşamayı öğrenciler eğlenceli bulmuştur. Öykü yazmaları, yazılan öyküyü resimleştirdikten sonra seslendirme yaparak video haline getirmeleri öğrenciler tarafından ilgi çekici bulunmuştur. Öğrencilerin olumsuz davranışlarını görmelerini sağlayan ve öykü sonunda o davranışın yanlış olduğunu anlatan öyküler yazması davranışlarında olumlu değişikliklere yol açtığı söylenebilir. Fakat çalışma kısıtlı zamanda yapıldığı için gözlemlere az zaman ayrılmıştır. İnsanların davranışlarını değiştirmesi uzun zaman alabileceği için bu araştırma tespitlerinin de daha net ortaya konulması gerekir. Öğretmenlerle yapılan görüşmeler yanında toplanan verilerde incelendiğinde birinci eylem döngüsü sonunda hoşgörü değerinin öğrencilere tam olarak aktarılmadığı ve eylem planında değişikliklerle çalışmanın yine hoşgörü değeri ile yapılması öne çıkmıştır.

İlk eylem döngüsünde öğrenciler insanların başından geçmiş veya geçebilecek konuları ele alırken ikinci eylem döngüsünde yine öğrencilerle yapılan görüşmelerden gelen cevaplara göre öykü konusu, hayvanlar ve cansız varlıkların konu olarak alındığı fabl olarak hazırlanmıştır. Bunun yanında öğrencilerin ikişer kişilik gruplarında değişiklikler yapılarak ikinci eylem döngüsü planlanmıştır.

İkinci eylem döngüsünde öğrenciler yeniden dijital öykü anlatımı süreci ile hoşgörü değeri ile ilgili dijital öyküler hazırlamışlardır. Eylem döngüsü süresince veri toplanmaya devam edilmiştir. Eylem döngüsü sonunda öğrencilerle değerler ile ilgili tekrar görüşme yapılmıştır. Değerleri tanımlama teması altında değerler eğitimi kavramının ne anlam ifade ettiği sorulmuştur ve cevap veremeyen öğrenci olmamıştır.

Tablo 2. Öğrencilerin ikinci eylem döngüsü sonunda değer eğitimini tanımlamaları

	Değerler Eğitimi (Değerleri Tanımlama Teması)	f	f_1	f_2
Kodlar	Saygı	3	10	14
	Sevgi	1	7	6
	İyilik	2		
	Hoşgörü	1	13	10
	Anlayışlı Olma		3	8
	Dürüstlük		2	
	Arkadaşlık/Kardeşlik			7
	Paylaşmak			1
	Birlik Olmak			1
	Aklıma bir şey gelmiyor/ Bilmiyorum	9	1	
	Toplam	16	36	47

Tablo 2'de f; Araştırma öncesi yapılan görüşme, f_1; 1.eylem döngüsü sonrası yapılan görüşme, f_2; 2. Eylem döngüsü sonrası yapılan görüşmeyi ifade etmektedir. Tablo 2. incelendiğinde öğrencilerle yapılan ilk iki görüşmede soruya cevap veremeyenler vardır ama son görüşmede tüm öğrenciler soruya birden çok cevap verdiği görülmektedir. Öğrencilerin hepsi değerler eğitimini denildiğinde akıllarına gelen cevaplarda saygı değerini saymışlardır. Bunun yanında 10 öğrencide hoşgörü değerini cevapları arasında ifade etmiştir. Verilen cevaplarda 8 kez anlayışlı olmak, 6 kez sevgi, 8 kez arkadaşlık, birer kez de paylaşmak ve birlik olmayı değerler eğitimi kavramını tanımlarken kullanmıştır, verilen cevaplar analiz edilirken değerleri tanımlama teması altında kodlamışlardır. Öğrencilerin süreçte aktif görev alarak değerlerle ilgili öyküler okumaları, öyküler yazmaları ve dijital öykü süreçlerini aşamaları yapmaları değerleri öğrenmelerinde etkili oldu denebilir. Bunun yanında değerler eğitimi için dijital öykü anlatımı kullanılmasının öğrenciler tarafından ilgi çekici ve değerleri daha iyi öğrenmede etkili olabileceği de ifade edilmiştir.

Araştırma sonunda öğretmenlerle tekrar görüşmeler yapılmış ve süreci genel olarak değerlendirmeleri istenmiştir. Öğrencilerin dersine giren 6 öğretmenle yapılan görüşmelerde üç öğretmen öğrencilerde bazı olumsuz davranışların azaldığını belirtilmiştir. Üç öğretmen ise hissedilir bir değişimi gözlemlemediklerini ifade etmiştir. Bu konuda Matematik Öğretmeni "*Sınıfla ilgili çok fazla hissedilir davranış değişikliği gözlemleyemiyorum ama çocuklardan küfür ve kötü söz duymuyorum birbirlerine karşı sataşma ve kavga da gözlemlemedim" şeklinde cevap vermiştir. Bunun yanında Türkçe Öğretmeni "Öğrencilerde kısa zamanda çok belirgin bir değişiklik gözlemlemesem de etkileri var ve zaman içinde daha da ortaya çıkacaktır. Değerlerimiz ne kadar farklı uygulamalarla verilirse o kadar çok dikkat çekecek ve öğrencilerde pozitif yönde değişimlerin olacağını düşünüyorum."* şeklinde cevap vermiştir. Görüşme yapılan tüm öğretmenler yapılan çalışmanın değerler eğitimi açısından faydalı olacağını fakat somut değişiklikler gözlemlemek için çalışmanın aynı öğrenciler üzerinde tekrarlanması veya ilerleyen yıllarda gözlemlerin devam etmesi gerektiği dile getirilmiştir.

4. Sonuç ve Tartışma

Eylem araştırması öncesi uygulanan İnsani Değerler Ölçeği verileri incelendiğinde, dürüstlük ve hoşgörü değerleri en düşük düzeyde çıktığı görülmektedir. Bu sonuç, araştırmanın hangi değer üzerine yoğunlaşacağı konusunda bilgi sağlamıştır. Nicel ve nitel veriler sonucunda araştırma kapsamında hoşgörü değeri ile ilgili dijital öyküler hazırlanmış ve aynı zamanda bu değeri öğrencilerin öğrenmelerine yardımcı olmak amaçlanmıştır. Yapılan benzer araştırmalarda hoşgörü değerinin öncelikli öğretilmesi gereken bir değer olduğu dile getirilmiştir (Aral, 2008; Çalışkan ve Sağlam, 2012; Büyükkaragöz ve Kesici, 1996; Kalın, 2013). Bunun yanında Ünal, Er ve Gürel (2016) tarafından yapılan "Hoşgörü değerine yönelik etkinliğin geliştirilmesi ve değerlendirilmesi" isimli araştırmada drama yöntemi kullanılarak hoşgörü değerinin etkileri incelenmiştir. Araştırmada öğrencilere ön test uygulanarak hoşgörü değeri ile ilgili bilgileri ölçülmüştür. Hoşgörü değeri sevgi, saygı güven, anlayış gibi birçok kavramı barındırdığı için çalışma bu değer üzerinden yürütülmüştür. Araştırmada Mevlana, Hacı Bektaşi Veli ve Yunus Emre'nin biyografilerinin yer aldığı drama etkinlikleriyle hoşgörü değeri anlatılmıştır. Etkinlik sonunda yapılan son test lehine anlamlı bir fark çıktığı görülmektedir. Öğrencilerin yaptıkları etkinlik hoşgörü değerini ve kapsadığı birçok kavramı öğrenmelerine yardımcı olmuştur. Yapılan bu çalışmada da hoşgörü

değerinin öncelikli olarak ele alınması ile öğrencilerin hoşgörü, sevgi, saygı ve yardımlaşma gibi değerleri öğrenmelerine yardımcı olduğu düşünülmektedir.

Araştırma öncesi yapılan öğretmen görüşmelerinden elde edilen veriler incelendiğinde öğrencilerin birbirleriyle kavga etme ve birbirlerine kötü sözler söyleme gibi davranışlar azda olsa sergiledikleri ifade edilmiştir. Öğrencilerde gözlemlenen sorunların yaşları ve sosyal çevrelerinden kaynaklı olabileceği üzerinde durulmuştur. Belirli olumsuzluklarla ilgili çalışmaların yapılması öğrencilerde olumlu davranış değişikliğine yol açabileceği öğretmenler tarafından dile getirilmiştir. Araştırma süresince öğrenciler dijital öyküler hazırlamak için öyküler okumuş, araştırmalar yapmış ve öyküler yazarak değerleri öğrenmeye çalışmışlardır, yapılan bu çalışmanın öğrencilerin davranışlarında olumlu değişiklere yardımcı olduğu gözlemlenmiştir. Bunun yanında öğrencilerde davranış değişikliklerinin olumlu yönde olduğu öğretmenler tarafından ifade edilmiştir. Erdem Zengin (2014) yaptıkları çalışmada sosyal bilgiler dersinde yer alan hoşgörü ve saygı değerlerinin öğretilmesinde yaratıcı drama yöntemini kullanmış ve süreç sonunda bu yöntem sayesinde öğrencilerde sevgi ve hoşgörü düzeylerinde artış olduğu ifade edilmiştir. Değerler öğretilirken öğrencilerin aktif katılım sağlayabileceği etkinliklerin yapılması hem öğrenmelerin daha verimli olmasına hem de öğrencilerde olumlu davranış değişikliklerine yol açması araştırma sonucunu destekleyici niteliktedir.

Eylem araştırması süresince öğrencilerle yapılan görüşme verilerine göre hoşgörü kavramı hakkında daha doğru bilgi sahibi oldukları görülmüştür. Öğrencilerin dijital öykü hazırlarken hoşgörü değeri ile ilgili araştırmalar yapmaları ve örnek öyküler okuması doğru bilgiler öğrenmelerine yardımcı olmuştur bunun yanında öyküler yazmaları ve dijital öyküler hazırlamaları değerler eğitimi konularını öğrenmelerinde etkili olmuştur. Öğrencilerin yazdığı öykülerde hoşgörüsüz kişilerin yanlışlarını anlaması ve öykü sonunda pişman olmaları gibi sonuçların olması da, öğrencilerin değeri daha iyi öğrenmelerine yardımcı olduğu söylenebilir. Dijital öykü anlatımı ile olumlu davranışların öğretilebileceği, öğrencilerde özgüven, işbirliği, dayanışma gibi kavramları da benimsemeleri kullanılmasının uygun olduğu sonucu çıkarılabilir. Yarar Kaptan (2015) tarafından hazırlanan "İlkokul 4. sınıf sosyal bilgiler dersinde hoşgörü değerinin karma yaklaşıma dayalı bilgisayar destekli etkinliklerle öğretimi" isimli çalışmada hoşgörü değerini bilgisayar destekli etkinliklerle öğretmeyi amaçlamıştır. Yaptığı çalışmada değer somutlaştırmış, öğrencilere eğlenceli ve kalıcı bir öğretim süreci sağlanması araştırma sonucunu da desteklemektedir.

Öğrencilerin dijital öykü anlatımı süreçleriyle ile ilgili yapılan görüşmede, öğrenciler yapılan etkinlikle daha iyi öykü yazabildiklerini, kendilerini daha iyi ifade ettiklerini, araştırma yapma konusunda daha bilgili olduklarını, seslendirme yaparak kendilerine olan güvenlerinin arttığını ifade etmişlerdir. Balaman (2016) üniversite öğrencileri ile yaptığı araştırmada öğrencilere toplumsal konularla ilgili dijital öyküler hazırlatmış ve çalışma sonunda öğrenciler bilişim teknolojilerini daha iyi kullandıklarını ve dijital öyküde ele aldıkları konulara ilgilerinin arttığını belirtmişlerdir be sonuçlarda araştırma sonuçlarıyla benzerlik göstermektedir. Değerlerin dijital öykü anlatımı ile verilmesinin öğrencilerin ilgi çekici bulmasının nedeni olarak, öğrencilerin teknolojinin gelişimine hızlı ayak uydurabildikleri ve yeni teknolojilerle desteklenen eğitim ortamlarında öğrencilerin daha iyi öğrenmeler sağlayabilecekleri söylenebilir. Eğitimde teknoloji kullanımı kapsamında dijital öykü anlatımının eğitimde kullanılması, öğrenciler tarafından kabul görmektedir. Eğitimde yeniliklerin kullanılması öğrencilerde merak uyandırmasının yanında eğitimin kalitesini artırmada da önemli bir etken olduğu sonucuna varılabilir. Öğrencilerin iletişim, yaratıcılık, araştırma gibi becerilerine ve görsel-işitsel duyularına hitap eden dijital öykü anlatımı değerler eğitimi için kullanılabilir ve öğretmenlerin bu konuda beklentilerini de karşılar özellikte olması çalışma sonucunun doğruluğunu desteklemektedir (Uslupehlivan, Kurtoğlu Erden, 2018).

Yapılan bu çalışmada öğrenciler iki kişilik yedi grup halinde çalışmalar yapmıştır. Öğrencilerin arkadaşları ile çalışma yapması işbirliği kavramını daha iyi öğrenmelerini sağlamıştır. Dijital öykü anlatımının öğrencilere işbirliği becerisi kazandırmasında etkili olacağı sonucu çıkarılabilir. Balaman (2016) tarafından dijital öykülemenin öğrencilerin demografik değer yargıları üzerine etkisini incelediği çalışmada süreç boyunca öğrencilerin dijital öykülemede aktif rol alması ve grup çalışmasının öğrenciler üzerinde olumlu katkılar sağladığı ve demografik değer yargıları konusunun öğrencilerin ilgilerini çektiği sonuçlarına ulaşılmış ve bu araştırmada elde edilen sonuç desteklenmiştir.

Yüksel (2011) tarafından "Okul öncesi eğitiminde dijital öykü anlatımının kullanılması: bir olgu bilim çalışması" isimli çalışmada, okul öncesi eğitim kurumlarında dijital öykü anlatımının etkili bir öğrenme yöntemi olarak nasıl kullanılabileceğine yönelik araştırma yapılmıştır. Dijital öykü anlatımı ile ilgili eğitim alan öğretmenler derslerinde dijital öyküleri kullanmış ve bu yöntemin derslerde kullanılmasının öğrenciler açısından yararlı olabileceği sonucuna varılmışlardır. Kaya (2014) tarafından yapılan "Yabancı dil öğretiminde dijital hikaye anlatımı yönteminin araştırılması: lise öğrencileriyle eylem araştırması" isimli çalışmada lise düzeyinde Almanca kitabında yer alan bazı bölümler dijital öykülere dönüştürülmüş ve derslerde kullanılmıştır. Yapılan çalışma sonunda öğrencilerin dijital öyküler ile Almancayı daha iyi öğrendikleri ve derse olan ilgilerinin arttığı ifade edilmiştir ve dijital hikaye anlatımının dil öğretiminde kullanılabileceği

sonucuna varılmıştır. Yürük (2015) tarafından yapılan "Öykülemeye dayalı değerler eğitiminin öğrencilerin değer kazanımı ve tutumlarına etkisi" isimli çalışmada 5. Sınıf öğrencilerinde dijital öykülerin değerler eğitimine etkisini araştırılmak istenmiştir. Çalışmada deney ve kontrol grubu oluşturularak deney grubuna değerler eğitimi ile ilgili dijital öyküler izletilmiştir. Dijital öyküler ile değerler eğitimi alan öğrencilerin diğer gruba göre değerler eğitimi düzeylerinde anlamlı farklılıklar çıkmıştır. Süreç sonunda ve yapılan görüşmelere göre hem öğrenciler hem de öğretmenler dijital öykülerin değerler eğitiminde kullanımına yönelik olumlu yanıtlar vermiştir. Yapılan çalışmalara bakıldığında da hoşgörü, saygı, sevgi, sorumluluk gibi değerler ele alınarak öğrencilerde değerleri öğretmek ve davranış değişikleri sağlamak istenmiştir. İncelenen çalışmalarda dijital öykü anlatımı öğrencilerin değer kazanımlarında olumlu etkisi olduğu sonucu ortaya çıkmıştır. Yapılan bu çalışmada da dijital öykü anlatımının öğrencilere değerleri öğretmede kullanılmasının olumlu gelişmelere yol açtığı sonuçlarına varılmıştır.

Dijital öyküler öğretmen veya öğrenciler tarafından hazırlanabilecek nitelikte olduğundan, dijital öykülerin eğitimde teknoloji kullanımını için de önemli olduğu sonucuna varılabilir. Öğrencilerin dijital öyküleri kendilerinin hazırlaması okullarda belli düzeyde teknik altyapının olması sorununu ortaya çıkarabilir. Okulların teknolojik gereksinimlerinin sağlanması ile bu tarz çalışmaların uygulanabilirliği daha rahat olacak ve gerek derslerde gerekse değeri öğretmede dijital öyküler daha da ilgi çekici hale gelebileceği düşünülmektedir.

Araştırma sonuçlarını özetlemek gerekirse dijital öykülerin değerler eğitimde kullanılması değerleri somutlaştırarak öğretmek adına yararlı olacağını söylemek mümkündür. Öğrencilerin dijital öyküleri kendilerinin hazırlaması süreçte aktif oldukları için değerleri öğrenmede daha etkili olacaktır. Benzer konularda yapılan araştırmaların sonuçları incelendiğinde de öğrencilerin değerleri daha iyi öğrenebilmeleri için dijital öykülerin kullanılabilir olduğu görülmektedir.

5. Öneriler

Araştırmada elde edilen sonuçlar ışığında

- Yapılan araştırma evreni ve örneklemi kısıtlı olacak şekilde çalışmaya katılan 6. Sınıf öğrencileriyle sınırlıdır. Değerler eğitiminde dijital öykü anlatımının kullanımının sonuçlarını daha net gözlemleme adına benzer çalışmaların daha fazla ve farklı kademedeki öğrencilerle yapılabilir.
- Çalışma eğitim öğretim takvimine göre planlanarak kısıtlı süre içinde yapılmıştır. Öğretmenlerin kendi öğrencilerine bu konuyu rahat uygulayabilmeleri için eylem araştırması olarak planlanarak ve daha uzun süre yapılması uygun olabilir.
- Çalışmada hoşgörü, dürüstlük ve sorumluluk değerleri ele alınmıştır. Öğrencilerin kişisel gelişimlerini etkileyen birçok değer olduğu düşünülürse çalışmanın farklı değerlerle tekrarlanması ve sonuçlarının karşılaştırılması yararlı olacaktır.

6. Kaynakça

Akbaş, O. (2008). Değer eğitimi akımlarına genel bir bakış. *Değerler Eğitimi Dergisi*, *6*(16), 9-27.

Aladağ, S. (2009). *İlköğretim sosyal bilgiler öğretiminde değer eğitimi yaklaşımlarının öğrencilerin sorumluluk değerini kazanma düzeyine etkisi*, Yayınlanmamış Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Altan, M. Z. (2011). Çoklu zekâ kuramı ve değerler eğitimi. *Pegem* Eğitim ve Öğretim Dergisi, 1(4), 53-57

Aral, D. (2008). *Milli Eğitim Bakanlığının hazırladığı 6. sınıf Türkçe ders kitabında yer alan değerler üzerine bir araştırma,* Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bolu.

Avcı, E. (2013). *Dijital sanat bağlamında dijital teknolojilerin güzel sanatlar eğitimine entegrasyonu: bir eylem araştırması*, Yayımlanmamış doktora tezi, Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.

Aydın, M. Z. & Akyol Gürler, Ş. (2012). *Okulda değerler eğitimi.* Ankara: Nobel Yayın Dağıtım, 18, 16-19.

Balaman, F. (2016). Dijital öykülemenin üniversite öğrencilerinin demokratik değer yargılarına etkisi: Mustafa Kemal Üniversitesi örneği. *Current Research in Education*, *2*(1), 42-52.

Barrett, H. (2006). Researching and evaluating digital storytelling as a deep learning tool. In *Society for information technology & teacher education international conference* (pp. 647-654). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).

Bıçak, B., Karataş, S., Sünter, E., Ünver, A., Korkut, G., Gökalp, H. & Akunova, Z. (2016). Ortaöğretim öğrencilerinin okullarda yürütülen değerler eğitimi uygulamalarına ilişkin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi, 5*(4), 401-422.

Boyacı, M. (2015). *Hoşgörü eğilimi geliştirme programının etkililiği: hoşgörü eğiliminin geliştirilmesi ve zorbalığın önlenmesi*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Bozkurt, B. Ü. & Canlı, S. (2017). İlköğretim Türkçe 6. Sınıf Ders Kitabı. Başak Matbaacılık.

Bozkurt, E. (2017). Çocuk *oyunları ile değerler eğitimi*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Büyükkaragöz, S. & Kesici, Ş. (1996). Öğretmenlerin hoşgörü ve demokratik tutumları. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi Dergisi*, *2*(3), 353-365.

Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş. & Demirel, F. (2016). *Bilimsel araştırma y*öntemleri (20.Baskı). Ankara: Pegem Yayınevi, 250.

Cihan, N. (2014). Okullarda değerler eğitimi ve Türkiye'deki uygulamaya bir bakış. *Electronic Turkish Studies*, 9(2).

Coombs-Richardson, R. & Tolson H. (2005). A comparison of values rankings for selected American and Australian teachers. *Journal of Research in International Education*, 4(3), 263-277.

Çalışkan, H. & Sağlam, H. İ. (2012). A study on the development of the tendency to tolerance scale and an analysis of the tendencies of primary school students to tolerance through certain variables*. Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 12(3), 1440 – 1446.

Çakır, R., & Yıldırım, S. (2015). Who are they really? A review of the characteristics of pre-service ICT teachers in Turkey. *The Asia-Pacific Education Researcher, 24*(1), 67–80.

Çıralı, H. (2014). *Dijital hikâye anlatımının görsel bellek ve yazma becerisi üzerine etkisi*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Dilmaç, B. (1999). *İlköğretim öğrencilerine insani değerler eğitimi verilmesi ve ahlaki olgunluk ölçeği ile eğitimin sınanması,* YayınlanmamışYüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Dilmaç, B. (2007). *Bir grup fen lisesi öğrencisine verilen insani değerler eğitiminin insani değerler ölçeği ile sınanması*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.

Duran, E. & Yalçıntaş, E. (2016), Türk Ninnilerinin Çocukların Değer Eğitimine ve Kelime Hazinelerine Katkısının İncelenmesi, *Eğitimde Gelecek Arayışları: Dünden Bugüne Türkiye'de Beceri, Ahlâk ve Değerler Eğitimi Uluslararası Sempozyumu*, Atam Yay., Ankara 2016, c. I, s. 371-381.

Duveskog, M., Tedre, M., Sedano, C. I. & Sutinen, E. (2012). Life planning by digital storytelling in a primary school in rural Tanzania. *Journal of Educational Technology & Society*, 15(4), 225.

Erdem Zengin, E. (2014). *Yöntem olarak yaratıcı drama kullanımının ilkokul 4. sınıf sosyal bilgiler öğretim programındaki değerlere etkisi*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Niğde Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Niğde.

Girgin. M. (2012). *Pedagojik değerler.* Ankara: Vize Yayınları.

Gülden, B. (2016), Değerler Eğitiminde Çizgi Filmlerin İşlevi, *Eğitimde Gelecek Arayışları: Dünden Bugüne Türkiye'de Beceri, Ahlâk ve Değerler Eğitimi Uluslararası Sempozyumu*, Atam Yay., Ankara 2016, c. I, s. 735-767.

Halstead, M. & Bacon, M. (2006). *Citizenship and moral education: Values in action*. Routledge.

Hathorn, P. P. (2005). Using digital storytelling as a literacy tool for the inner city middle school youth. *The Charter Schools Resource Journal*, *1*(1), 32-38.

Jakes, D. S. & Brennan, J. (2005). Capturing stories, capturing lives: An introduction to digital storytelling.http://www.jakesonline.org/dstory_ice.pdf adresinden edinilmiştir

Kalın, Z. T. (2013). *Ortaokul 5. sınıf öğrencilerinin hoşgörü eğilimlerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi,* Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.

Karakoyun, F. (2014). Çevrimiçi *ortamda oluşturulan dijital öyküleme etkinliklerine ilişkin öğretmen adayları ve ilköğretim öğrencilerinin görüşlerinin incelenmesi*, Yayımlanmamış Doktora tezi, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.

Kaya, O. (2014) *Yabancı Dil öğretiminde dijital hikaye anlatımı yönteminin araştırılması: lise öğrencileriyle eylem araştırması,* Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul

Keleş, B. (1995). Siyasette Hoşgörü. *Uluslararası Hoşgörü Kongresi.* Antalya.

Kuzu, A. (2009). Öğretmen yetiştirme ve mesleki gelişiminde eylem araştırması, *Journal of International Social Research*, 1(6).

Lee, K., Talwar, V., McCarthy, A., Ross, I., Evans, A., & Arruda, C. (2014). Can classic moral stories promote honesty in children?. *Psychological science*, 25(8), 1630-1636.

Milli Eğitim Bakanlığı, (2017). *Müfredatta Yenileme ve Değişiklik Çalışmalarımız Üzerine... Ankara, 18 Temmuz 2017* URL: https://ttkb.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2017_07/18160003_basin_aciklamasi-program.pdf Son Erişim Tarihi: 23.06.2018.

Ohler, J. (2008). *Digital storytelling in the classroom: New media pathways to literacy, learning, and creativity.* Thousand Oaks, CA: Corwin.

Önlen, M. (2017). *Sosyal bilgiler öğretim programında yer alan sevgi-saygı ve hoşgörü değerlerinin ulusal gazete haberlerine yansımaları*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat.

Papatğa, E. (2016). *Okuduğunu anlama becerilerinin scratch programı aracılığıyla geliştirilmesi*, Yayımlanmamış Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir

Robin, B. (2006). 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).

Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory Into Practice*, 47, 220-228.

Rokeach, M. (1979). Some unresolved issues in theories of beliefs, attitudes, and values. *In Nebraska symposium on motivation*. University of Nebraska Press.

Sadık, A. (2008). Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Educational Technology Research and Development*, 56(4), 487-506.

Senek, S. (2018). *Aytül Akal'ın masallarının değerler eğitimi açısından incelenmesi,*Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Akdeniz Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Antalya

Şahin, T. (2013). *Sosyal bilgiler öğretmen adaylarının değerler eğitimi öz yeterliliklerinin incelenmesi*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Türk Dil Kurumu (TDK), (2018a). Büyük Türkçe Sözlük. http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&arama=kelime&guid=TDK.GTS.5badef4838f895.41160499 adresinden 26 Eylül 2018 tarihinde alınmıştır.

Türk Dil Kurumu (TDK), (2018b). Büyük Türkçe Sözlük.

http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&arama=kelime&guid=TDK.GTS.5badef4dc5f150.44283265 adresinden 26 Eylül 2018 tarihinde alınmıştır.

Türk Dil Kurumu (TDK), (2018c). Büyük Türkçe Sözlük.

http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&arama=kelime&guid=TDK.GTS.5badef9641c574.74890126 adresinden 26 Eylül 2018 tarihinde alınmıştır.

Uslupehlivan, E. & Kurtoğlu Erden, M. (2018). Değerler Eğitiminde Dijital Öykülerin Kullanımı. *I. Uluslararası Sosyal Bilimler Kongresi*, USBİK 2018, Kayseri.

Uygun, S. (2013). Değerler eğitimi program tasarılarının değerlendirilmesi (Antalya örneği). *Mediterranean Journal of Humanities*, 3(2), 263-277.

Ünal, F., Er, H. ve Gürel D. (2016), Hoşgörü Değerine Yönelik Etkinliğin Geliştirilmesi ve Değerlendirilmesi, *Eğitimde Gelecek Arayışları: Dünden Bugüne Türkiye'de Beceri, Ahlâk ve Değerler Eğitimi Uluslararası Sempozyumu*, Atam Yay., Ankara 2016, c. I, s. 303-313.

Xu, F., Evans, A. D., Li, C., Li, Q., Heyman, G. & Lee, K. (2013). The role of honesty and benevolence in children's judgments of trustworthiness. *International Journal of Behavioral Development*, 37(3), 257-265.

Yarar Kaptan, S. (2015*). İlkokul 4. sınıf sosyal bilgiler dersinde hoşgörü değerinin karma yaklaşıma dayalı bilgisayar destekli etkinliklerle öğretimi*, Yayınlanmamış Doktora tezi Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Yamaç, A. (2015). İlkokul Üçüncü sınıf öğrencilerinin yazma becerilerinin gelişiminde dijital hikayelerin *etkisi*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Yeşil, R. & Aydın, D. (2007). Demokratik değerlerin eğitiminde yöntem ve zamanlama. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 11(2), 65-84.

Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2016). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. (10. Baskı). Ankara: Seçkin Yayınları, 74, 242, 307, 312.

Yüksel, P. (2011). *Okul* öncesi eğitiminde dijital öykü anlatımının kullanılması: bir olgu bilim çalışması*,* Yayınlanmamış Doktora Tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara

Yürük, S. E. (2015). *Dijital* ö*ykülemeye dayalı değerler e*ğitiminin öğrencilerin *değer kazanımı ve tutumlarına etkisi,* Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Elazığ.