folklor/edebiyat, cilt:21, sayı:83, 2015/3

# Toplumsal İçermeyi Düşünmek: Çocuklardan Çocuklara Dijital Hikâyeler

**Burcu Şimşek**[1]

## Giriş

Toplumsal içerme üstüne düşünme sürecim ve dijital hikâye anlatımı atölye çalışmalarını kadın katılımı için Türkiye'de örgütleme maceram, 2009'da başladı. Kadınların deneyimlerinin, kendi sözleri ve sesleri ile dolaşıma girmesi için düşülen yolda beş yılın sonunda, farklı katılımcı grupları ile farklı toplumsal temalar etrafında şekillenen toplam yirmibeş dijital hikâye anlatımı atölyesine erişildi. Bu süreç içinde atölyelerin toplumsal cinsiyet bileşeni, atölyenin kuruluşunun doktora tez çalışmamla (Şimşek, 2012) gerçekleşmesi ve derdimin kadın katılımı olması bakımından kurduğum ekibin de toplumsal cinsiyet çalışmaları ile ilişkili olması sayesinde genişleyerek ilerlemektedi (Şimşek, 2013). Kadınların katılımını hedefleyen bir yaklaşım ve feminist bir konumlanmayla gerçekleştirilen ve diğer kadınların gündelik yaşam pratiklerinin izlerini sürmeye çalışan dijital hikâye anlatımı atölyelerinde ortaya çıkan hikâyeleri biraraya getirdiğimde göze çarpan özellik, hikayelerdeki ana eksenin kadınların anneleriyle ve çocuklarıyla ilişkilenme şekilleri olduğuydu. Bu atölyelerde hem bir kolaylaştırıcı hem de bir anne olarak konumlanıyor olmam katılımcılarla çocuklarla ilişkilenme noktasında farklı ortaklıklar kurabilmemi sağlayarakfarklı bir duygudaşlığı ve dayanışma hissini yarattı.

Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi bünyesinde çalışmalarına devam eden ve kolaylaştırıcı eğitimlerini İletişim Bilimleri Yükseklisans Programı içindeki Dijital Hikâye Anlatımı dersi ile yürüttüğümüz yapı içinde, atölye sürecinde söylemsel bir pay-

1 Hacettepe Üniversitesi, İletişim Fakültesi Öğretim Üyesi.

laşım içinde ortaya çıkan 2-3 dakikalık dijital hikayelerin oluşturulmasında kolaylıştırıcıların temel prensibi, katılımcıların sözlerine ve seslerine müdahale etmemektedir. Bunun nedeni ise atölye ortamında olabildiğince eşitlikçi bir düzende deneyimlerin paylaşılmasına ve dolaşıma girmesine destek vermek için sahip olduğumuz hassasiyettir. Toplumsal dışlama mekanizmalarının kadınlar, çocuklar, yaşlılar, engelliler ve gençler üstünden işlediğini akılda tutunca böyle bir hassasiyetin atölyenin bel kemiği haline gelmesi de kaçınılmazdı.

Kadınların anlatılarını ve deneyimlerini dolaşıma sokmak için düzenlediğimiz atölyelerimize kadınların katılımının önündeki temel engel, kadınların toplumsal dışlanmasının da temel sebebi olan çocuk bakımıydı. Çocuklarına bakmak durumunda olan kadınların ortak yazgısı, türlü faaliyetlerden çocukları ile katılım sağlayamadıkları için uzak kalmaktır. Atölyemizde bu engeli, 2012 yılında düzenlediğimiz bir Dijital Hikâye Anlatımı Atölye çalışmasında Ankara'da yaşayan Kanada kökenli bir kadına iki yaşındaki kızı ile atölyemize katılabileceğini söyleyerek teoriden pratiğe hızlı bir geçiş yaparak aştık. Teoriden pratiğe geçişin bu kadar hızlı olmasını sağlayan en önemli faktör ise atölye ekibinin toplumun farklı kesimlerinden kişilerin erişiminin ve etkileşiminin arttırılmasına dair sahip olduğu istektir. 2012 yılında Ankara'da yaşayan Kanada kökenli Türk vatandaşı olan bir kadın, Caroline, kızı Jülide ile Kolaylaştırıcı Dijital Hikâye Anlatımı Atölyemize katıldı. Atölye kolaylaştırıcısı olabilmek için gerekli alt yapıya dair seminerleri takip etmenin yanı sıra büyük kızı Menekşe'yi doğumdan sonra ilk gördüğü zaman hissettikleri üstüne bir dijital hikâye yaptı[2]. Caroline hikâyesini anlatırken, iki yaşındaki kızı Jülide, atölyenin ses kaydı dâhil tüm aşamalarında ona eşlik etti. Bu nedenle Caroline'nin dijital hikâyesi, kendi sesinin yanında gündelik yaşamındaki eşlikçisi Jülide'nin sesini de duymamızı sağladı. Bu deneyim tüm atölye ekibinin çocukların varlığıyla zorunlu olarak atölye akışına dahil olan oyunların ve araların, zaten dinamik bir akışı olan dijital hikâye anlatımı atölye çalışmalarına farklı bir hareketlilik sağladığını anlamasına yardımcı oldu. Jülide ile oyunbazlık, atölye ortamında yetişkin katılımcıların ve kolaylaştırıcıların gündelikliğine kahkahalarla giriverdi. Bir nevi neşe oldu. Caroline'nin atölyeye katılım deneyimi aslında on yıldır Türk vatandaşı olarak yaşadığı ülkede kendini burada kurduğu aile dışında bir başka grubun parçası olarak hissetmeye de denk geldi. Ankara'da Türk eşlerle evli olan ve çocuklarını büyüten bir diğer yabancı kadın grubunu bu sefer yardımcı kolaylaştırıcı olarak Caroline bir araya getirdi. Bir katılımcının salonunda gerçekleştirdiğimiz bu atölye çalışmasının hikaye çemberi aşaması, katılımcıların çocuklarının hikâye çemberinin ortasına oyuncakları ile girip çıktıkları bir hal aldı. Teknik aşamaların İletişim Fakültesindeki atölyemizde gerçekleştidiğimiz bu atölye, ev ve okul arasındaki informal bir tamamlandı. Tıpkı bir önceki deneyim gibi bu atölyede de, *Tourist to Turkish Mother- Turistten Türk Anne'ye*[3] adlı dijital hikâyenin ses kaydını yaparken İngrid'a kızı Meryem eşlik etti.

Sesin her zaman görsellerden önde geldiği bir form olması bakımından dijital hikâyeler, deneyim aktarımı için etkin amatör formlardır. Tam da böyle bir noktada toplumsal dışlananlar olarak kadınların diğer dışlanan bir grup olarak çocukları ile atölye-

2 Carolie'nin dijital hikâyesi First Look- İlk Bakış'a erişim için:http://vimeo.com/album/2850930/video/93387209

3 Ingrid'in dijital hikâyesine erişim için: http://vimeo.com/album/2816540/video/91300168

lerimize katılması, gelecekteki atölye çalışmalarımızı yapılandırırken çok belirleyici ve faydalı oldu. Örneğin sağlık iletişimi için Türkiye'de ilk dijital hikâye anlatımı atölyesini üniversitemiz Yenidoğan İşitme Taraması ve Erken Tanı Uygulama ve Araştırma Merkezi ile yapmaya karar verdiğimizde katılımcı grupta teşhis ve tedavinin farklı aşamalarındaki çocukların ve onların ailelerinin yanı sıra iki hekimin de yer alması yönünde bir düzenleme yapmamızı zorunlu olarak çocukların varlığıyla gerçekleştirdiğimiz ama güzel sonuçlar aldığımız bu ilk atölyelere borçluyuz. 2014 Ocak'ta gerçekleştirdiğimiz ve daha sonra katılımcılarla birlikte adını koyduğumuz "Sese İlk Adımlar Dijital Hikâyeleri" atölye çalışmasında bir araya gelen grupta altı ay ve onaltı yaş aralığındaki beş çocuk, iki gün boyunca atölyedeydi. 6 aylık Defne ve üç yaşındaki Tuğra dışında, Buğra (10 yaş)[4], Nisa[5] (10 yaş) ve Zübeyde[6] (16 yaş) kendi sesleri ile sese erişme maceralarını kendi yaşamları içinden anlattılar. Defne bebeğin anne ve babası, yeni konan teşhisi ve yaşadıkları şoku sıcağı sıcağına anlatırken aynı atölye ortamında tedavideyol katetmiş Tuğra'nın anne babası ile etkileşim içindeydi. Hikâyesini işitme kaybı ile bir eksiklik üstünden değil de işitme cihazının varlığını kendisindeki olumlu bir fazlalıkla ilişkilendirerek anlatan on yaşındaki Buğra'dan öğrenilecekleri çok şey olduğu açıktır.



**Görsel 1**. Sese İlk Adımlar Dijital Hikâye Anlatımı Atölyesinde Buğra hikâyesini paylaşırken

4 Buğra'nın dijital hikâyesine erişim için: http://vimeo.com/album/2739818/video/87071732
5 Nisa'nın dijital hikâyesinbe erişim için: http://vimeo.com/87072377
6 Zübeyde'nin dijital hikâyesine erişim için: http://vimeo.com/87071730

**Toplumsal İçerme, Toplumsal Dışlama ve Çocuklar**

Çocuksun sen ve bu dünya sana göre değil.[7]

Telli'nin şiirinden bu dizelerin karşıma bu yazıyı yazarken çıkması hoş bir rastlantıydı. Tam da çocukların toplumsal katılımı için dijital hikâye anlatımı üstüne bu yazıyı yapılandırırken kimin hangi dünyaya ait olduğu ve hangi kurallarla yaşamaya tabi olduğunu düşünmeye olanak veren bu yazının bundan sonraki bölümü çocukların toplumsal yaşamdan dışlanmasına, farklı bir içerme pratiği olarak sınıf dışında gerçekleşen dijital hikâye anlatımı atölyelerine ve sonra yürüttüğümüz "Toplumsal İçerme Zamanı: Çocuklardan Çocuklara Dijital Hikâye Anlatımı Atölyesi"nden çıkan dört kısa dijital hikayeye odaklanarak ilerleyecek.

Labonte, toplumsal dışlananlar listesinin en başında toplumsal içermeye en fazla ihtiyaç duyanların yani kadınların, radikal azınlıkların, yoksul ve hastaların, engellilerin, çocukların ve gençlerin geldiğine (Labonte, 2004, s.117) ve toplumsal dışlama kavramının her zaman ilişkili olduğu toplumsal içerme kavramıyla anılmasının kaçınılmaz olduğuna işaret eder. Ahmed'in *On Being Included* kitabı (2012), akademik kurumlar içinde renkli bir kadın olarak toplumsal dışlanma ve toplumsal içerilmeye dair işleyen mekanizmaları irdelemektedir. Ahmed'in argümanları özellikle ırkçılığın örtük işlediği durumları deşifre etmesi bakımından bu alandaki tartışmalara önemli bir katkıdır. Bu yazı bağlamında dijital hikâye anlatımıyla kendini ve deneyimini ifade etme üstünden çocuk katılımına bakmaya çabalarken, Ahmed'in argümanları feminist eleştiri içinden mevzuyla ilişkilendiğim için yardımcı niteliktedir:

> Toplumsal dünyanın görünüşte açık alanlarında kısıtlamalara katılmak bizi gerçek ve maddi dünyanın daha yakınına getirir. Feminist ve ırkçılık karşıtı eleştiriye ihtiyacımız var. Çünkü, devşirdiğimiz kısıtlamalarla dünyanın nasıl biçimlendiğini anlamaya ihtiyacımız var. Şimdi bunun için tam zamanı. Eğer miras aldıklarımızı nasıl yeniden üretmeyeceğimizi öğrenmek istiyorsak, bu eleştiriye ihtiyacımız var (2012, s. 182).

Bu görüş aslında yurttaşlık meselesi ile de farklı bir ilişkilenmenin kaçınılmaz olduğunu hatırlatır. Rosaldo'nun *Cultural Citizenship, Inequality and Multiculturalism* adlı çalışmasının başında da değindiği üzere, yurttaşlık evrensel bir kavrammış gibi anlaşılmaktadır. (2004, s. 336). Ancak yeni toplumsal hareketler, vurguyu yurttaşların haklarından sınıf, toplumsal cinsiyet, ırk, cinsellik, ekoloji ve yaş meselelerine doğru genişletmiştir. "Aslında, yeni yurttaşlar gerek diğer yurttaşlardan gerekse devletten taleplerde bulunulan bir kategoriye yerleşmeye başladılar. Hall ve Held'e göre, yurttaşların hakları nicel anlamda artmıştır" (Rosaldo, 2004, s. 337). Rosaldo, nitel olarak bir artışa işaret etmek gerektiğini ekler ve bu nitel geçişte değişimin iki boyutu olduğunu ifade eder. Birincisi kaynakların dağılımıdır diğeri de kabul etme (*recognition*) ve karşılayabilirliktir (*responsiveness*). Bu noktada, Rosaldo'nun çalışmasının sonuç bölümünde yeni medya çalışmalarıyla ilişki kurabileceğimiz alet çantasındaki en temel kavramlardan biri ile karşılaşırız. "Gündelik yaşam ve devlet söylemleri arasında köprü kurarken, yurttaşlık ve kültür arasında yani saygı talebinde olmak kültürel yurttaşlık için tanımlayıcı bir taleptir. Bu süregelen, tartışmalı, müdahil olanlar için ivedi bir süreçtir" (2004, s. 341).

7 Ahmet Telli "Çocuksun Sen" şiiri için bkz. http://www.antoloji.com/cocuksun-sen-siiri/.

Çocukların öznelik durumuna dair tartışma ile toplumsal içerme/dışlama meselesi ilişkilidir. Hartley *Digital Futures For Cultural and Media Studies* (2012) adlı kitabının 'Ahmak Yurttaşlık' bölümünde şöyle demektedir:

> 'Yurttaşlık' birbirini tanımayanlar arasında *ortaklık kuran* bir terimdir. Ona erişim, tartışma içindeki kimlikleri ve sembolik anlamları; ayrı iktidar ilişkilerini ve içerme, dışlama ve eylem stratejilerini; manevra için eşitsiz bir mekanı ya da verili herhangi bir grup ya da birey için yurttaşlığın kullanımında üretkenliği içerir (2012, s. 133).

Brezilya'da çocuk hakları ve yurttaşlık üstüne çalışan Veloso'nın argümanına dayanarak Hartley, çocukların hiçbir zaman yurttaş olarak algılanmadığına ancak sistemin yeniden üretimi sağlanacaksa yurttaşlar haline gelmeleri gerektiğine işaret eder (2012, s. 134). Bu noktada dikkatten kaçırılmaması gereken, yurttaşlık tanımının durağan olmadığıdır; yurttaşlık, demokratik yönetim prensipleri içinde çeşitlenir. Hartley de yeni medya teknolojileri ile belirginleşen kültürel yurttaşlık ile çocukların yurttaşlığına dair tartışmayı bağlar:

> Fiili yurttaş oluşturma süreci, bireysel, kollektif ve farklı açılardan eylemleri, birliktelik şekilleri ve o zamandaki kimlikleriyle ürettikleri yurttaşlık ile çocuklar tarafından taşınır. Çocuklar, yurttaş olmayan kaldıkları ve yurttaş oluşum pratiklerinin ister istemez ve sürekli en önemli 'nesneleri' oldukları için kurumsallaşmış yurttaşlığın bu anlamda tek ve aynı zamanda da en az önemli bileşenidirler. Ve bu pratiği (Edward Gibbon (1776-1788) tarafından tercih edilen nesneler ve tarihsel değişim arasındaki düşünülmeyen ilişkiyi vurgulamak için kullanılan bir onsekizinci yüzyıl terimi olan) 'bilinçsizce' üstlendikleri için, yurttaşlığın değişiminde çocuklar, düşüncesizce yapılmış eylemleri ve kendilerini bilmez haldeki birlikteliklerivle yeni yurttaşlık şekilleri yaratma noktasına vardırabilecek en başta gelen faillerdir (2012, s. 134).

Dolayısıyla, çocuklar yurttaş oluşum sürecinin işlerliği içinde politik olanla yakından ilişkilidir. Dolayısıyla katılım[8] meselesi, onların faillik durumunun tamamlayıcısı olarak büyüdükleri geleceğe ertelenemeyecek kadar önemlidir. Çocuk araştırmaları ile meseleyi ilişkilendirme girişiminde küçük bir parantez açmak ve Onur'un Çocuk, Tarih ve Toplum adlı çalışmasını anmak yerinde olur. Onur, kitabın özsözünde 20. yüzyılda çocukluk deneyiminin dönüşümüne dikkat çeker:

> Fass ve Mason (2000), geçmişte çocukluk deneyimi yavaş yavaş değiştiği halde, yirminci yüzyılın sonlarında toplumsal değişimin hızlanmasının, çocukluğa önceki bakışımızın birçok temel öğesinin yeniden değerlendirilmesine yol açtığını belirtmektedir. Böylece, köklü bir biçimde değişen toplumsal yaşamla ve koşullarla baş edebilecek yeni bir çocukluk yaratılması sürecinin ortalarında olabiliriz. Ailedeki değişim bunlardan biridir; ama etkilerini değerlendirmeye yeni yeni başladı-

8 Flew katılım kavramının üç şekilde kullanıldığına değinir. Birincisi, sayısal bölünme bağlamındadır ve yeni medya teknolojilerine erişimde, BİTlerle kullanıcı, çalışan, yurttaş ya da tüketici olarak kullanma olankalarındaki eşitsizlikleri anlatır. İkincisi, yeni medyayı geleneksel medya teknolojilerinden daha açık ve etkileşimli kılan ayrıştırıcı özelliklere işaret eder. İkinciyle ilişki içinde, kavramın üçüncü kullanımı, yeni medya tarafında teşvik edilen katılım kültürünün medyaya erişimin demokratikleşmesiyle bağlanabilir olup olmadığı sorusudur. Hartley 1999'daki çalışmasında kendi-üretim-yurttaşlık demiştir (Flew, 2008, s. 31-32).

> ğımız daha geniş pek çok değişim vardır. Bunlar arasında en dokuzuncu yüzyılda atalarımızın oyun dediği, bugün bizim eğlence diye adlandırdığımız son derece geniş alandır. Yeni ticari oyuncaklar, özellikle televizyon, bilgisayar, video oyunları gibi elektronik araçlar çocukluğun dünyasını derin bir biçimde etkilemiştir. Böylece, uygun bir modern çocukluk isteyen reform tartışmalarının merkezinde bu tür yeni ve değişik sorunlar yer almaktadır. Fass ve Mason, çocukluğun, hem ışığı yansıtan hem de izleyenlerin gözlerinde farklı algılar yaratan çok yüzlü bir prizma gibi olduğu kanısındadır (2007, s. 35-36).

21. yüzyıla gelindiğinde yeni medya teknolojileriyle toplumun belli kesimlerinden çocuklar için kaynaklara erişimde her ne kadar bir uçurum yokmuş gibi görünse de kimileri için diğer kaynaklara erişimdeki sıkıntılar yeni medya teknolojilerine erişim için de geçerlidir. Diğer taraftan da yeni medya teknolojileriyle kurdukları ilişki üstünden Prensky'nin kavramıyla ifade edilecek olursa İnternet dilini ana dil olarak konuşan "dijital yerliler" olabilen çocuklarla ve gençlerle, ne kadar ilerlerse ilerlesinler "aksanlarını koruyan" "dijital göçmenler" arasında ciddi bir dışlama mekanizmasına dönüşebilecek gerilimleri de mutlaka akılda tutmak gerekmektedir. Ancak bu kavramların teknolojiyi kullananlar arasında da yaşa dayalı başka bir uçuruma neden olduğu dolayısıyla bir grubu içerimlerken diğer bir grubu dışarımlıyor olması da dikkat çekicidir. Yeni medya teknolojileri söz konusu olduğunda çocukların ve gençlerin bağımlı, anti-sosyal ve disfonksiyonel hale gelme riski altında olduğuna vurgu yapıldığına değinen Crawford ve Robinson (2013), bir kategori olarak nesillerden söz etmenin belli bir yaş grubu içindeki heterojenliği görünmez kıldığına işaret etmektedir (s.473). "Mannheim'in terimleriyle, nesiller aynı dönemde benzer kültürel ortamdaki insanların paylaştıkları belli deneyim dizgeleri ile oluşurlar. Ancak, küreselleşmiş bir dünyada, kültürel ortam artık coğrafi ya da yaş sınırlarına tabii değildir ve fazlasıyla parçalı ve uluslararası dağılımlıdır" (Crawford ve Robinson, 2013, s. 476). Tam da bu noktada deneyimlerin paylaşımı ve homojen kategorilerin içine bakabilmek daha da anlamlı hale geliyor. Dijital hikâye anlatımı hareketinin deneyimlere kulak vermeye yaptığı vurgu da burada köklenmektedir. Katılımın ses vererek başladığını vurgulamak, dijital hikâye anlatımı hareketinin özünde sesin yerine işaret etmeyi de kaçınılmaz kılmaktadır[9].

**Sınıf Dışında Dijital Hikâye Anlatımı**

Dijital hikâye anlatımının dijital okuryazarlığın geliştirilmesi için eğitim sistemine entegre edilmesine dair alanyazın[10], eğitim bilimleri içinde konumlanmaktadır ve dijital hikâye anlatımının belli becerilerin geliştirilmesi için eğitim bilimleri içinde örgütlen-

9 Dijital hikâye anlatımı ve ses çalışmaları arasındaki ilişki hakkında bkz. Simsek, 2012.

10 Dijital ve medya okuryazarlığına dair araştırmalara bakıldığında gelişmiş ülkelerdeki üniversiteler başta olmak üzere farklı eğitim kurumları çevresinde örgütlenen ve gönüllü organizasyonları da içine alan projelerin sayısı oldukça fazladır. Farklı ülkelerde dijital ve medya okuryazarlığını meyda içerikleri üretim süreçleri ile geliştirmeyi hedefleyen ve özellikle dezavantajlı grupların güçlenmesini sağlamayı amaçlayan başarılı projelerden biri 25 ülkeye yayılan kapsamıyla *Seeds of Empowerment* insiyatifidir. Bkz. http://seedsofempowerment.org/.

mesine odaklanmaktadır[11] Sınıf içi uygulamalara yoğunlaşan bu eğilimlerde, belli multimedya bileşenlerin kullanımına dair bir yaklaşım takip edilmektedir[12]. Ancak bu yazı bağlamında değinilen çalışma, daha ziyade deneyim paylaşımına yönelen sınıf dışı bir etkinlik olarak örgütlenmiş olan bir dijital hikâye anlatımı atölye çalışmasıdır[13]. Dolayısıyla dünyanın pek çok yerinde eğitim alanıyla özellikle yüksek lisans aşamasında dirsek temasında olan ve demokratik katılım için kişilerin birinci şahıs hikâye anlatımını önceleyen bir form olarak, Lambert'in büyük harflerle yazdığı Dijital Hikâye Anlatımı pratiği, 1990'larla ABD'de Berkeley'den Avustralya'ya kadar çeşitli gruplarla yürütülmekte olan sayısız atölyede her gün, her yeni katılımcı grubuyla yeniden keşfedilmektedir.

Dijital hikâye anlatımı hareketi ile ilişkilenen önce kendileri belli bir amaç için kendi dijital hikâyelerini yaparak sürece giren kolaylaştırıcılar, anaakım medyadan alternatif medyaya kayan medya profesyonellerinden sivil toplum örgütlerinden uygulayıcılara, gönüllülerden üniversitede sosyal bilimler alanında teorik çalışmalarla ilişkilenenlere kadar çeşitli ardyörelerden gelirler. Dolayısıyla dünyanın pek çok yerindeki dijital hikâye anlatımı atölye çalışmalarında tema çeşitliliği, kolaylaştırıcıların geldikleri ardyöreler ve amaçları ile ilişkilidir. Center for Digital Storytelling (CDS)'i kurmuş olan Lambert'in topluluk sanatları ve tiyatro geçmişi, CDS'te atölye süreciyle daha tiyatral bir üretim zinciri içinde ilişkilenmesine nesne olmuştur. CDS'te dijital hikâye anlatımı konusunda kolaylaştırıcı eğitimine katılan fotoğraf sanatçısı Meadows ise uygulamayı, Britanya'ya televizyon yayıncılığını daha geniş erişim için kanal olarak kullanmış ve Galler'den sıradan insanların anlatılarını toplamaya yönelen dijital hikâye anlatımı atölyelerini örgütleyerek Atlantik ötesine taşımıştır. Sözlü tarih çalışmalarının önemli duraklarından biri olan Avustralya'ya dijital hikâye anlatımı atölyeleri iki kurumun, QUT-Queensland University of Technology ve ACMI- Australian Center for Moving Image, yürüttüğü atölyeler ile girmiştir. Türkiye'deki çalışmaların 2009 yılı itibarıyla örgütlenmesinde Avustralya'daki yaklaşım, kolaylaştırıcı eğitimimi orda almam ve doktora tez çalışmamı kadın katılımı için dijital hikâye anlatımı atölyelerini Amargi Kadın Akademisi ile işbirliğiyle yürütmemle başladı. Yürütülen özgün çalışmalar sonucunda Türkiye'deki atölye dünyada kabul gören bir merkez haline gelmeye başlamıştır.

Kısaca özetlenen bu uluslararası seyir de ortak özellik, dijital hikâye anlatımı atölye uygulamalarının informel ağlar içinde örgütlenmesidir. Süreci yürüten kolaylaştırıcıların genellikle sivil toplum örgütleri ile organik bağları, sürecin daha eşitlikçi bir atmosferde

11 Türkiye'de eğitim alanında dijital hikâye anlatımı yöntemiyle çeşitli beceriler geliştirilmesine dair bkz. Yüksel (2011). Dijital hikaye anlatımının eğitim amaçlı kullanımı için bkz. Yüksel., Robin ve McNeil (2011).

12 Dijital okuryazarlık ya da medya okuryazarlığı eğitimi bağlamında düşünüldüğünde ise, ABD'de Hobbes'un başını çektiği Media Education Lab v.b. gibi grupların yürüttükleri yaratıcı medya uygulamaları üstünden eleştirel medya okuryazarlığına odaklanan programların sayısının oldukça fazla olduğu görülebilir.

13 Dijital hikaye anlatımının Güney Asya'da kadınların BİT eğitimlerine adaptasyonun öncülü bir etkinlik olarak dijital okuryazarlığı arttırmak üzere kullanıldığını, ayrıca Tacchi'nin öncülüğü yaptığı "Finding a Voice" projesini de bu bağlamda burada anmak yerinde olacaktır. Bkz. http://www.findingavoice.org/files/FAVThemes&Discussions.pdf.

gerçekleştirilmesine olanak sağlamaktadır. Tam da bu noktada dijital hikâye anlatımının tanımını yapmak yaklaşımımı netleştirmek için destekleyici olacaktır. Dijital hikâye anlatımı, her bir katılımcının kendi anlatılarını, kendi ses kayıtları eşliğinde kolaylaştırıcılar tarafından yürütülen bir atölye çalışmasında ki buçuk üç dakikalık birer dijital hikâyeye dönüştürme sürecidir (Şimsek, 2012, s.51). Dijital hikâye anlatımı atölye çalışmaları, belli aşamalar takip edilerek yürütülür ve genellikle üç ya da dört günlük bir akışta tamamlanırlar. Ancak, katılımcıların katılım durumuna ve atölyenin amaçları doğrultusunda atölye çalışmaları bir günlük ya da iki günlük bir seyirde de gerçekleşebilmektedir. Dijital hikâyelerin özünün ses olması, atölyede diyalojik aşamalara daha fazla zaman ayrılmasını kaçınılmaz hale getirir. Dolayısıyla hikâye anlatım bileşeni her zaman dijital bileşenden önde gelmektedir ve hikâyenin ana hatlarını not etme, ses kaydı, görsellerin hazırlanması ve dijital hikâyelerin ses ve görsellerin birleştirilmesi ile ortaya çıkarılması oluşturur. Bu süreç, yüzyüze etkileşimin esas olduğu birlikte yaratım ortamında gerçekleşir. Grup içi gösterim ile dijital hikâyeler, diğer katılımcılarla buluşur ve her katılımcı diğer katılımcıların hikâyesi hakkında ne düşündüğünü öğrenir. Bu aşama her zaman atölyenin düzenlenme amacının genişlemesine neden olan tartışmalara da ev sahipliği yapar.[14]

**"Toplumsal İçerme Zamanı": Çocuklarla Çocuklara Dijital Hikâyeler**

Ekibin yürüttüğü dijital hikâye anlatımı atölyelerinde, kolaylaştırıcıların kişisel olarak ilişkilendikleri alanların etkisine yukarıda değinilmişti. "Toplumsal İçerme Zamanı: Çocuklarla Çocuklara Dijital Hikâyeler" Atölye çalışmasının ortaya çıkışında da benzer kişisel bir ilişki etkili oldu. Dijital hikâye anlatımı kolaylaştırıcı eğitimim sırasında, anlattığım *write…*[15] adlı dijital hikâyemi kızım Yazgı'ya ve yeğenim Ada'ya adamıştım. Dijital hikâye anlatımı kelimesi kızımın kelime hazinesine ilk o hikâye ile girmiş oldu. Beş yıl sonra, kızım kendi akademik hayatında ilk önemli aşamayı tamamlamak üzere bir proje tasarlama noktasına geldiğinde yolu dijital hikâye anlatımı ile farklı bir şekilde kesişmiş oldu. Uluslararası Bakalorya sistemine[16] uygun eğitim veren bir okulda İlk Öğretim Birinci Kademe Programı (PYP- Primary Years Project) bitirme projesinde neye odaklanacağını düşünmek ve karar verebilmek Yazgı için zorlu bir süreçti. Projede, küresel bir sorun ile ilişkilenirken bunu yansıtmak- paylaşmak için bir araç bulması ve bir eylemde bulunması bekleniyordu. Yazgı'nın proje için ne yapacağına karar vermesinde okulunda üst sınıfların gerçekleştirdiği bir proje kapsamında Çocuk Rehabilitasyon Merkezi'nde tedavi gören çocuklarla vakit geçirmek için katıldığı ziyaret belirleyici oldu. Yazgı projesinin ilk kısmında engelli çocukların toplumsal katılımına dikkat çekmeye ve hastanedeki çocuklar için oyun hamurları alabilmek için kendi ürettiği resimleri satarak belli bir fon yaratmaya karar verdi. Projesinin diğer kısmında ise kendisiyle bu ziyarete katılan ve bunu önemseyen üç arkadaşı ile birlikte deneyimlerini anlatmaya ve

14 Dijital hikâye anlatımı atölyelerinde takip edilen aşamalar ve pratikleri hakkında ayrıntı için bkz. Şimsek 2013.

15 http://www.youtube.com/watch?v=hWN2js_nZbo

16 http://tr.wikipedia.org/wiki/Uluslararası_Bakalorya ve http://en.wikipedia.org/wiki/IB_Primary_Years_Programme

kayıt altına alarak diğer öğrencilerle paylaşmayı istedi. Dijital hikâye anlatımı tam da bu deneyim paylaşımı aşamasında devreye girdi. Ekibin gündemine kızımın talebi alındığında, benimle birlikte dört katılımcının[17] varlığıyla, ebeveynlerinden "Katılım Rıza Formu" alınarak, okul çıkışını müteakip iki akşamüstü atölye gerçekleştirildi. Ebeveynlerinin çocuklarının böyle bir atölye çalışmasına katılımlarına rıza göstermelerinin yanı sıra bizim için esas olan, çocukların gönüllü olmalarıydı.

Atölye çalışmasının ilk aşamasında hikâye çemberi aşamasına denk gelen bir uygulama yaptık. Katılımcı çocukların, Çocuk Rehabilitasyon Merkezi'nde geçirdikleri güne dair izlenimlerini paylaşmaları ile sürece başladık. Oynanan oyunlar ilk akla gelenlerdi. Daha sonra da orada ziyaret edilen çocuklarla kurulan arkadaşlıklar dile getirildi. Dijital hikâyelerinde kullanılacak görsellerin hazırlanması, çocukların deneyimlerini kağıda dökme aşamasını takip eden ses kayıt aşaması ile eş zamanlı gerçekleştirildi. Bu atölye çalışmasındaki dijital hikâyeleri çocuklar anadilleri olan Türkçe anlattılar. Daha sonra hikâyelerin atölye kolaylaştırıcılarının yardımıyla İngilizce alt yazıları yapıldı ve PYP sunumuna İngilizce olarak dâhil edildi.



**Görsel 2**. Paylaşılan hikâyeler her bir katılımcı tarafından kolaylaştırıcıların desteğiyle ses kayıt için metne dökülürken.

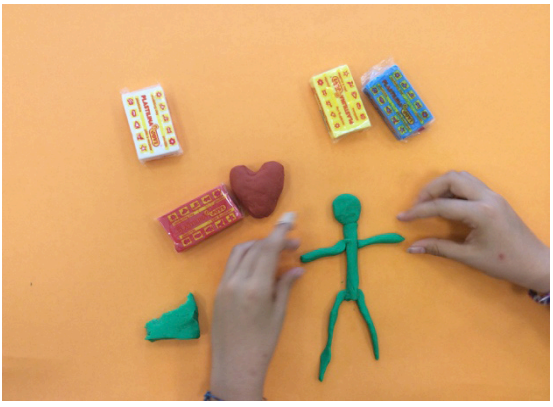
Zamansal kısıtlılık, engelli çocuklarla zaman geçirmenin önemine dikkat çekme noktasında kesişen dijital hikâyelerin ortaya çıkma sürecinde en temel güçlüktü. Yüzyüze iletişimin etkin olduğu bir atölye ortamında üretilen dijital hikâyeler yine yüzyüze iletişimin hakim olduğu iki ortamda paylaşıldı. Yazgı süreci anlatarak başladığı sunumunu ve toplu gösterimi ilk olarak diğer dördüncü sınıflara yaptıktan sonra ikinci sunumunu tüm okula PYP sunumları kapsamında gerçekleştirdi.

17 Bu atölyeye kolaylaştırıcı olarak katılan Dr. Şengül İnce, Arş. Gör. Gökçe Zeybek Kabakçı ve gönüllü üyemiz yüksek lisans öğrencimiz Elif Kara sayesinde süreç gerçek anlamda kolaylaştı.



**Görsel 3**. Yazgı PYP projesi kapsamında dijital hikâyeleri tüm dördüncü sınıflara izlettirirken.

Dijital hikâye anlatımı atölye süreci kadar, ortaya çıkan dijital hikâyelerin içeriğine bakmak, bu yazının yürütmeye çalıştığı tartışma için anahtar bir role sahiptir. Çalışmanın bu kısmında toplam dört dakika dört saniye süren dört dijital hikâyenin dökümünü her hikâyede kullanılan bir görsel ile paylaşacılacaktır.



**Görsel 4**. Yazgı'nın dijital hikâyesindeki görsel

***Yazgı'nın Dijital Hikâyesi: Onların Hikâyesi***

Merhaba benim adım Yazgı. Dört B sınıfındayım. Oraya yani rehabilitasyon merkezine giderken çok heyecanlıydım. Ve oraya gitmeye can atıyordum. Çocuklar bizi görünce çok sevinmişlerdi. Oraya vardığımızda çok şaşırmıştım çünkü merkez düz bir bina gibi görünüyordu. Hiç de hastaneye benzemiyordu. Oradaki arkadaşlarla oynamaya can atıyordum. Playdo oynadık, resim çizdik boyadık. Ve en sonunda bowling oynadık. Oradan ayrılma vakti gelince hiç gitmek istemedim.Onlar ne kadar çok sevindilerse ben de o kadar çok sevinmiştim. Oraya gitmeden önce neden dört ziyaret gününü birden seçtim

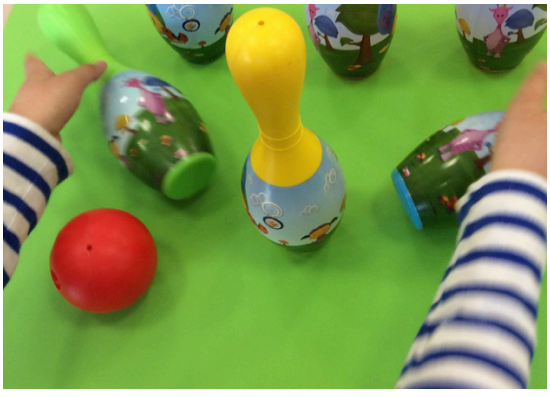
diyordum ama şimdi keşke dört güne birden gitseydim diyorum. Benim ilgilendiğim çocuğun sanki hiçbirşeyi yoktu. Neden oradaydı ki? Dokuz yaşındaydı. Ve sanırım tek büyük olan oydu. Bowling oynadık ve onları alkışladık. Bu ziyaret beni çok mutlu etmişti. Çünkü oradaki arkadaşlar bizimle vakit geçirdikleri için mutlu olmuşlardı.



**Görsel 5**. Nehir'in dijital hikâyesinde kullandığı görsellerden biri

***Nehir'in Dijital Hikâyesi:Rehabilitasyon merkezine gidişim***

Merhaba  benim adım Nehir. Dördüncü sınıfa gidiyorum. Rehabilitasyon merkezine giderken çok meraklı ve heyecanlıydım. Ne oynayacağımı bilmiyordum. Oraya gittiğimizde orada tedavi gören çocuklar bizi gördükleri için çok mutlu oldular. O merkeze oradaki çocukları yanlız bırakmamak için gidiyordum. Onlara bakacak doktorlar haftasonu orada olmuyorlardı. Merkezdeki arkadaşlarımızla boyama ve kuleler yaptık. Onlarla beraber çok eğlendik. Benim ilgilendiğim kız benden ilk çok utandı ama sonra beraber gülmeye ve konuşmaya başladık. Sonra beraber bowling oynadık ve resim çektirdik.



**Görsel 6.** Zeynep'in dijital hikâyesindeki görsellerden biri

***Zeynep'in Dijital Hikâyesi: Ziyaret***

Benim adım Zeynep. Rehabilitasyon merkezine ziyarete gittim. Oraya giderken çok heyecanlıydım. Oraya gitmek için can atıyordum. O rehabilitasyon merkezinde tedavi gören çocukları merak ettiiğim ve onlara önem verdiğim için gittim. O merkezdeki her çocuğu ziyarete bir arkadaşım gelmişti. Yeni arkadaş olduğum bu çocuklara iyi davrandım ve onlara diğer arkadaşlarıma nasıl davranıyorsam öyle davrandım ki kendilerini farklı hissetmesinler. Işıl diye bir çocuk ile oynadım. Işıl ile birlikte Playdo oynadım. Kule yaptım. En son gitmeden önce hep beraber rehabilitasyon merkezindeki çocuklarla birlikte bowling oynadık. Onların her atışında onları alkışladık. Gitme zamanı gelmişti. Ordaki bütün çocuklar bizi gördükleri için mutlu olmuşlardı. Giderken onların nasıl mutlu olduklarını anladım. Kendimle çok gurur duydum.



**Görsel 7.** Sarp dijital hikâyesinde kulelerle oynarken çekilen görselleri kullandı

***Sarp'ın Dijital Hikâyesi: Ne güzel bir gün***

Merhaba Ben Sarp. Dört C'de okuyorum. Rehabilitasyon merkezine oradaki çocuklarla vakit geçirmeye gidiyorduk. Ordaki çocuklar hakkında çok merakım vardı. Oraya gittiğimde bir sürü çocuk gördüm. Yardım amaçlı gidiyordum. Orda Şevket adından bir çocukla tanıştım. Şevket yaklaşık dört yaşındaydı. Onla hamur oynadık, puzzle çözdük ama Şevket için biraz ağır geldi. En sonunda oyuncak bowling oynamıştık. Herkes taker taker atış yaptı. Ve sonra eve dönme vakti gelmişti. Orayı çok sevmiştim. Bird aha gelmek istiyordum. Okula geri geldiğimde herkese ne yaptığımı ve neler olduğunu anlattım.

Yukarıda deşifresi yapılan dijital hikâyelerde görüldüğü üzere, Yazgı, Nehir, Zeynep ve Sarp'ın anlatılarında ortak nokta çocukların hikâyelerine kim olduklarını söyleyerek kendilerini zaman ve mekanla ilişkilendirerek tanıtmalarıdır. Bu atölyenin gerçekleştirilme amacının Çocuk Rehabilitasyon Hastanesi'ne düzenlenen ziyaret deneyimine dair özdüşünümsel bir paylaşımı dolaşıma sokmak ve konuya dikkat çekmek olduğu düşünüldüğünde, çocukların duygularını ifade ediyor olmaları önemliydi. Katılımcılarımızın dijital hikâyelerinde ifade ettikleri diğer bir nokta Çocuk Rehabilitasyon Hastanesi'nde tedavi gören çocuklarla kurdukları iletişimdir. Ziyareti gerçekleştiren çocukların hastanede bulunan çocuklarla oyun üstünden kurduğu ortaklıklar ve bariyerleri hızla kaldırabilme becerileri hikayelerdeki en çarpıcı özelliktir. Zamanla kurulan ilişki ve toplumsal

içerme için zamanın bir kaynak olarak düşünülmesine dair algının çocuklarda mevcut olduğunu görüyor olmak, aslında çocukların toplumsal olarak içerilmesinin öneminin altının çizilmesini sağlamıştır.

Çocuk Rehabilitasyon Merkezi'ne yaptıkları ziyaret hakkında dijital hikayelerini yaratmak için katıldıkları atölyeye dair görüşlerini sorduğumda Nehir, atölye çalışmasını "eğlenceli" bulduğunu ve bu çalışmaya katıldığı için sevindiğine değindi. Hikayesi için uygun fotoğrafları üretmenin ve onları "kolaj" gibi bir araya getirmenin keyifli olduğu belirten Nehir, "Birlikte birşey yapmak hoşumuza gitti" dedi. Nehir için, Çocuk Rehabilitasyon Merkezi'ne gitmiş olmak kadar oradaki deneyimini Yazgı'nın projesi yoluyla diğer arkadaşlarıyla paylaşmış olmak önemlidir: "İyiki oraya gitmişiz, bunu herkes bilmeli. Yazgı'nın sunduğu şey çok iyi oldu. Bilgilendi arakdaşlar da. Çünkü belki başkaları da gitmek ister".

**Sonlandırırken**

Toplumsal içerme/dışlama mekanizmalarının deşifresinde Ahmed'in benimsemeyi yüreklendirdiği feminist eleştirinin temel şiarı: "Kişisel olan politiktir". Dijital hikâyeler kişiseldir ve politiktir. Dolayısıyla çocukların dijital hikâyeleri de kişisel ve politiktir. Anlattıkları bu kısa dijital hikâyelerle Yazgı, Nehir, Zeynep ve Sarp yetişkinler dünyasının nesneleri olmanın ötesinde, özne olduklarını ve yetişkinler dünyasında algıların değişmesi gerektiğini kanıtlamaktadır. Onur'un Çocuk, Tarih ve Toplum çalışmasının sonunda yaptığı Türkiye'de çocukluğun modernleşmesine dair durum değerlendirmesi, Türkiye'de çocukların genellikle ihmal edildiğini, yeterince dikkate alınmadığını ortaya koymaktadır. Onur'a göre "Bunun bir nedeni ekonomik ise aynı ölçüde önemli bir başka nedeni de zihniyetle ilgilidir: Henüz çocuğu- yaygın deyişle- "özne" olarak görme düzeyine gelmemiş olmak" (2007, s. 398). Köker'in 2005'te düzenlenen V. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi'nde yaptığı "Popüler Kültür Bağlamında Günümüz Toplumlarında Çocukluğa Verilen Yeni Biçim ve İşlev" adlı açış konuşmasında değindiği üzere;

> Son on yıldır toplumsal eylemlere baktığımız zaman toplumsal eylemlerin aktörleri çocuklar. Annelerin, babaların ellerinde, sırtlarında… Ama oradalar. Ya da belirli günlerde biz onları sokaklarda yürürken, kendi haklarını savunurken görüyoruz. Yani çocuklar pornografi sektörünün yarattığı gibi pasif, işe yaramaz, kullanılıp atılacak bir kağıt değiller. Onlar yaşayan, karar veren, eğlenen, şarkı söyleyen insanlar ve politika yapıyorlar. Politik eylemlerin içinde bulunuyorlar. Ha, devlet yönetimine katılmıyorlar, ama o ayrı bir mesele.İlle politika devlet yönetimi ile aynı şey değil (2007, s. 17).

Oyun oynamak üstünden engelli çocuklarla toplumsal mesafeyi aza indirmeye gönüllü bu çocukların anlattıkları hikâyeler, bu çocukların sahip olduğu kaynaklar ve olanakları sayesinde varlık bulmuştur. Bu noktada kaynaklara erişebilen ve erişebilecek olan yurttaşların farkındalığı gelecek dünyaları şekillendirecektir. Kız çocukların seslerini ve sözlerini bu atölye özelinde de öncelemenin altında yatan neden de belki de bu umuttur.

Dijital hikâye anlatımı atölyesini çocuklarla yapmanın kendisi, toplumsal dışlanma mekanizmalarının hedeflediği, çocukları toplumsal olarak içermeyi başaran bir etkinliktir. Bu süreç, atölyenin kolaylaştırıcısı olan yetişkinler için çocuklarla yol alırken,

öğrenmeye bizlerin de ne kadar aç olduğunu kanıtladı. Ayrıca bu atölye ayrıca dijital hikâye anlatımı atölye süreçleri ile ilişkilendiğim ilk andan itibaren kelimelerle oynamak noktasında sabitlediğim "oyun" unsuru ile bugüne kadar kurduğum ilişkiden farklı bir ilişki geliştirmem için başlangıç oldu.

***Teşekkür***

*Kızım Yazgı'ya bu makalenin zeminini oluşturan İstanbul'da Ekim ayında düzenlenmiş olan ICRDF 2014 Konferansı'nda bana eşlik ettiği ve sunumumu hazırlarken katıldığı dijital hikâye anlatımı atölyesine dair fikirlerini paylaştığı için teşekkür ederim. Yazgı ve arkadaşlarının Çocuk Rehabilitasyon Merkezi'ndeki çocuklarla oyun oynamak ve onlarla vakit geçirmek için ziyaret etme ve devamında da dijital hikâye anlatımı atölyesine katılıp deneyimlerini paylaşma arzuları olmasa, bir okul dışı deneyim paylaşım etkinliği olarak dijital hikâye anlatımı atölyelerini örgütleme cesareti ortaya çıkmayabilirdi. Bize atölyede oyun oynamayı unutmamamız gerektiğini öğrettikleri için, onlara minnettarım.*

**Kaynaklar**

Crawford, K., Robinson, P. (2013). Beyond Generations and New Media, içinde J. Hartley, J. Burgess ve A. Bruns (Der.). *A Companion to New Media Dynamics*. (ss.272-479). Malden: Wiley-Blackwell.

Flew, T. (2008). *New Media*. Victoria: Oxford University Press.

Hartley, J. (2012). *Digital Futures For Cultural and Media Studies*. United Kingdom: Wiley Blackwell.

Hartley, J., K. McWilliam. (2009). Computational Power Meets Human Contact.içinde J. Hartley ve K. McWilliam (Der.) *Story Circle:Digital Storytelling Around the World,* (ss.3-15). Oxford: Blackwell.

Köker, E. (2005). Popüler Kültür Bağlamında Günümüz Toplumlarında Çocukluğa Verilen Yeni Biçim ve İşlev, içinde N. Ahioğlu ve N. Güney (Haz.). *Popüler Kültür ve Çocuk*. (ss.7-18). Ankara:Dipnot Yayınları.

Labonte, R. (2004). Social inclusion/exclusion: dancing the dialectic. *Health Promotion International* Vol.19. No.1. 115-121.

Lambert, J. (2006). *Digital Storytelling*. California: Digital Diner Press.

Onur, B. (2007). Çocuk, Tarih ve Toplum. Ankara: İmge Kitabevi.

Rosaldo, R. (2004). Cultural Citizenship, Inequality and Multiculturalism. Içinde L. Alcoff ve E. Medieta (Der.) *Identities*, (ss.336-359). Malden: Blackwell.

Şimşek, B. (2013) Hikâye anlattıran, hikâyemi anlatan, kendi hikâyesini yaratan çember: Dijital hikâye anlatımı atölyesinde birbirine karışan sesler/im. içinde H.Ergül (Der.) *Sahadan Sesler: İletişim Araştırmalarında Etnografik Yöntem*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Simsek, B. (2012). *Using Digital Storytelling As a Change Agent for Women's Participa-*

*tion in the Turkish Public Sphere*. Brisbane: QUT. Brisbane. Yayınlanmamış Dr.Tezi. Erişim: http://eprints.qut.edu.au/50894/.

Yüksel, P. (2011) *Using digital storytelling in Early Childhood: A Phenomenological Study of Teachers' Experiences*. Ankara: Orta Doğu Teknik Üniversitesi. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Erişim: http://etd.lib.metu.edu.tr/upload/12613502/index.pdf.

Yüksel, P., Robin, B., McNeil, S. (2011). Educational Uses of Digital Storytelling all around the World. içinde M. Koehler ve P. Mishra (Der.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2011* (ss. 1264-1271). Chesapeake, VA: AACE.

## Özet

### Toplumsal İçermeyi Düşünmek: Çocuklardan Çocuklara Dijital Hikâyeler

Bu çalışma, engelli çocukların toplumsal katılımına dikkat çekmek için, engelleri aşmaya gönüllü çocuklarla gerçekleştirilen bir dijital hikâye anlatımı atölye projesine odaklanarak dijital hikâye anlatımı ve çocuk katılımı konusunu tartışmaktadır. Gerçekleştirilen dijital hikâye anlatımı atölyesinde dört çocuk, okullarında düzenlenen bir sosyal sorumluluk projesi kapsamında, Ankara'da bir çocuk rehabilitasyon hastanesine gerçekleştirdikleri oyun ziyaretine dair deneyimlerini aktarmışlardır. Bu atölye sonunda ortaya çıkan dijital hikâyeler, aynı zamanda atölye katılımcısı olan çocuklardan birinin Primary Years Project'in (PYP) kapsamında bir çıktı olarak sunumuna dahil edilmiş ve okulda bulunan tüm dördüncü sınıfların katıldığı toplu gösterimlerde de paylaşılmıştır. Çalışma boyunca hem okul dışı bir etkinlik olarak örgütlenmiş olan bu dijital hikâye anlatımı atölyesine odaklanırken hem de çocukların engelli yaşıtları ile zaman geçirmeye dair deneyim aktarımları irdelenmeye çalışılmıştır. Çocuklarla gerçekleştirilen bu atölye toplumsal içermenin, özellikle kaynaklara erişimi olabilen bireylerde toplumsal eşitsizliklere dair farkındalık yaratılarak sağlanabileceği önermesini, dijital teknolojilerin ortaya çıkarabileceği erişim olanaklarını ve toplumsal dışlama mekanizmalarını akılda tutarak sorgulamak için bir olanak sunmaktadır.

**Anahtar sözcükler:** Dijital hikâye anlatımı, toplumsal içerme, özdüşünüm, deneyim, farkındalık yaratma

**Abstract**

**Thinking Social Inclusion: Digital Storytelling From Children to Children**

Focusing on a digital storytelling workshop that was run with four ten-year-old fourth graders who were willing to overcome boundaries for disabled children, this article discusses the connection between children's participation and digital storytelling. In their digital stories, these four children reflected their experience of visiting a Children's Rehabilitation Hospital in the scope of another social responsibility project that was held in their school by older grades. The digital stories that were told in that workshop was also included to one of the participant child's Primary Years Project as an outcome and in addition to her PYP presentation, they were screened in a public gathering for fourth graders. While focusing on this digital storytelling workshop with four children that was organized as an out-of-school activity, the reflections of these children of spending time with their disabled peers will be examined. This article raises questions on the use of digital technologies particularly digital storytelling in the attempts of consciousness raising among individuals that have access to resources for understanding social inclusion for disadvantaged groups while being aware of the social exclusion mechanisms in societies.

**Keywords:** Digital storytelling, social inclusion, experience, raising awareness, self-reflection