



Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi

The Journal of International Social Research

Cilt: 9 Sayı: 42 Volume: 9 Issue: 42

Şubat 2016 February 2016

www.sosyalarastirmalar.com Issn: 1307-9581

## SESLENDİRME DESTEKLİ ANİMASYONLAŞTIRMA PROGRAMININ GELİŞTİRİLMESİ VE HİKÂYE UYGULAMASI

### DEVELOPMENT OF AUDIO SUPPORTED ANIMATING PROGRAM AND THE STORY APPLICATION

Mustafa Ali AKCA\*

Necmi AYTAN\*\*

Süleyman ÜNLÜ\*\*\*

#### Öz

Bu çalışmanın amacı, ortaokul öğrencilerine yönelik seslendirme destekli animasyonlaştırma programı geliştirmek ve bu programı (SDAP) kullanarak seslendirme desteği ile öğrencilerin hikâyeleri animasyonlaştırmasını sağlamaktır. Bu program, tüm öğrencilerin kolay erişebilmesi için web tabanlı olarak geliştirilmiştir. Öğrenciler, bu programı bilgisayara başka bir program kurulumu yapmadan internet üzerinden kullanabilir. Öğrenciler program kapsamında oluşturdukları animasyonları email yoluyla diğer arkadaşlarıyla paylaşabilirler. Bu çalışma, 37 ortaokul 8. öğrencisine uygulanmıştır. Uygulama sürecinde öğrenciler programla öğretmen tarafından verilen konuya uygun resim ve arka planları kullanarak hikâyelerini animasyonlaştırmış ve seslendirme yapmışlardır. Uygulama sonunda SDAP'a yönelik hazırlanmış olan 13 maddelik bir anket öğrencilere uygulanmıştır. Anket soruları analiz edildiğinde, katılımcıların genellikle SDAP programının kullanımını benimsedikleri, akademik başarılarını artırdığı ve bu yazılımı kullanmaya devam edeceklerini ifade etmişlerdir.

**Anahtar Kelimeler :** Program Geliştirme, Dijital Hikaye, Animasyonlaştırma.

#### Abstract

The purpose of this study is to develop audio supported animating program for secondary school student and to animate students' stories by using this audio supported program (ASAP). This program was developed as web-based for students to access easily. Students can utilize from this program without having to set up another program. They can share the animations which they prepared using this program via e-mail. This study was conducted with 8th grade 37 secondary school students. During the application procedure, students using this program animated the stories by using proper and subject specific picture and background images and they audio recorded themselves. At the end of the application, a questionnaire prepared for ASAP and consisting of 13 items were administered to students. When the questionnaire responses were analyzed, participants generally expressed that they adopted the use of ASAP program and it increased their academic achievement, and they would continue to use this software in the future.

**Keywords :** Program Development, Digital Story, Animating.

### 1. GİRİŞ

20. yüzyıl, bilgi ve bilgiyi kazanmanın mücadelesiyle geçen bir yüzyıl olarak anılabilir. 21. Yüzyıl ise teknolojinin gelişmesiyle iletişim ve bilgiye erişim yöntemlerinin değiştiği bir dönem olmuştur (Aslan, Maden ve Durukan, 2010). Özellikle bu dönemde bilginin sunumu, aktarılması ve insanlara ulaşma yöntemi de teknolojik olanaklara göre değişmiştir. Bilginin ulaşması sanal kanallar üzerinden ve bireysel olarak da gerçekleşmektedir. Baudrillard'a (2012) göre, bilginin üretilmesi ve belli kanallardan aktarılması alıcıyı bilgiyi seçme ve bireyi seçici olmaya yöneltmektedir. Bilgiyi tüketen birey kendisine uygun olan medya araçlarını kullanmaktadır. 21. Yüzyılda Vural ve Bat'a (2010) göre, gittikçe yaygınlaşan sosyal ağlar son 5 yılda milyonlarca kullanıcıya ulaşmıştır. Bu medya kanalları hem yetişkin hem de gençlerde olumlu, olumsuz birçok etki bırakmıştır. Sosyal ağlarla ilgili verilere bakıldığında üniversite öğrencilerinin % 82'si; 19 yaş altı grubunun % 55'i; 13-19 yaş grubunun ise % 28'inin kendisinin ifade edebileceği bloğu bulunmaktadır. Bireyler bu sosyal ve madde kanallarında daha çok fotoğraf, mektup ve hikâyeler paylaşmışlardır. Mesela, facebook üzerinden paylaşılan videoların sayısı 500.000 üzerinde olduğu yapılan çalışmalar sonucu anlaşılmıştır (Vural ve Bat, 2010).

Binark ve Tanıttıran'a (2007) göre, bütün bu sosyal paylaşım ortamları içerik olarak eğitimden eğlenceye; bireysel yaşantıdan farklı sosyal ortamlara kadar örgütlenmeyi ve hareketlenmeyi beraberinde getirmektedir.

Teknolojinin, sosyal ağların ve medya araçlarının her gün değiştiği günümüzde eğitimle ilgili birçok paylaşımın ve internet üzerinden yapılabilen uygulamaların bireylerin (öğrencilerin) bilgisayarına, ipad'ına, cep telefonuna ve değişik medya araçlarına kadar her yerde bulunması özellikle öğrenmeyi hayatın her alanına taşımıştır.

Hayatın her alanına taşınan ve gelişen teknolojinin eğitimdeki bazı alışkanlıkları değiştirdiği de görülmüştür. Bunlardan biri de okuma becerisidir. Okuma becerisiyle ilgili basılı kitaplar artık yerini dijital

kitaplara bırakmıştır. Kitap, gazete, dergi ve birçok basılı materyaller dijital ortamda yayımlanmakta ve okuyuculara ulaşmaktadır.

Geçmişten günümüze hayatın her alanına taşınan bilgi materyalleri özellikle de kültürle ilgili alanlar değişik yazılımlarla öğrencilerin kullanımına sunulmaktadır. Her öğrencinin her çocuğun küçük yaşlardan itibaren muhatap olduğu türlerden biri olan hikâye türü de gelişen teknolojinin içerisinde farklı uygulamalarla bireylere sunulmuştur.

Hikâyeler, çocuğun hayal dünyasını zenginleştiren ve onu gerçek yaşama bağlayan önemli bir köprü vazifesi görmektedir. Özellikle çocuğun somut işlem döneminde bilgiyi basitleştirerek algılamasında hikâye türünün önemli bir yeri vardır ( Turgut ve Kışla, 2015). Demircioğlu ve Ayas'a (2006) göre, çocuğun somut algı döneminin öğrenirken zevk alacağı olumlu tutum geliştireceği şekilde yönlendirilmesi gerekmektedir. Bu yönlendirmelerde hikâye türünün kullanılması önemli bir yer tutmaktadır. Zembat ve Zülfikar (2006), eğitimde hikâye etkinliklerinin önemli bir yer tuttuğunu ifade etmektedirler. Çocuğun kendini ifade etmesi, sosyal ortama alışması, dil gelişimi ve kelime dağarcığını artırmasında; problem çözümünde; hayal gücünün ortaya konmasında; yaratıcılığının gelişmesinde ve özellikle de kendini ifade edebilmesinde hikâye ve hikâye etkinliklerinin önemli bir yeri vardır.

Robin'e (2006) göre, öğretimde etkili bir tür olan hikâye, teknolojinin gelişmesiyle dijital ortamlara aktarılmıştır. Dijital hikâye muhatabının ilgisini çekme, ona yeni fikirler sunma ve düzeyine göre belli kazanımları elde etmede önemli bir yer tutmaktadır. Dijital hikâyeye bazı yazılımlar eklenerek hareketli resimler ve seslendirme destekleriyle animasyon özellikleriyle birlikte geliştirilebilmekte aktarılması hedeflenen bilginin sunulmasında etkili olmaktadır.

Sunulan hikâye içeriklerinin seslendirme destekli animasyonlaştırma programıyla (SDAP) zenginleştirilmesi alanyazında dijital hikâye diye bilinen türün geliştirilmesini sağlayacaktır. Birçok dijital hikâye uygulaması yedi aşamadan gerçekleştirilmektedir (Bull, Bull & Kajder, 2004). Fakat seslendirme destekli animasyonlaştırma programı (SDAP) mevcut programların kullanımından farklı olarak, oluşturulan animasyonu metinden sese veri çevirme yöntemiyle seslendirme olanığı tanımıştır. Ayrıca kullanıcı arayüzü tasarlanırken karışık menü ve ayarlamalar basitleştirilip ortaokul seviyesindeki kullanıcılara uygun hale getirilmiştir. Bu sayede kullanıcılar destek almadan programı bireysel olarak da kullanabilirler.

Dijital hikâye, Bull, Bull & Kajder'e (2004) göre, ortaya konan yedi aşamanın içeriğine bakıldığında hikâyenin bakış açısı, hikâyede sorulan dramatik soru kısmı, hikâyenin içeriğini sunan duygusal içerik, içeriğinin anlaşılmasına yardımcı olan sesin kullanımı ve hikâyenin ana temasını destekleyen müzik (müziğin gücü), hikâyeyi anlaşılır kılma ve etkili sunmadaki ekonomik düşünme (ekonomi), bir de hikâyenin yavaş ve hızlı temposuna bağlı ritim gibi adımlardan oluşmaktadır.

SDAP'nın bünyesinde özellikle dijital hikâyeden farklı olarak kullanıcılar hikâyeye belirledikleri konuşma diyaloglarına ait metinleri yazıp, seslendirmek istedikleri karakterin sesini ekleyebilirler. Aynı zamanda bu programda karakterlerin karşılıklı konuşabilme özelliği ve bunu kullanıcının istediği şekilde yapabilmesi ve farklı animasyon içeriklerini ekleyebilmesi SDAP'yi diğer dijital anlatımlardan ve sunumlardan farklı kılmaktadır.

Bu tarz çoklu ortam programları özellikle metin, grafik, animasyon ses ve videonun bütünleşmesiyle farklı ara yüzleriyle kullanıcının birçok becerisine (öğrenciye) hitap etmektedir. Ses altyapısıyla desteklenen bu program, öğrencinin (kullanıcının) öğrenme alışkanlığı ve motivasyonuna olumlu katkı yapmaktadır. Sesin, müziğin ve animasyonun bünyesinde bulunduğu online programlar çoklu ortama sahip öğretim süreci için önemli materyallerdendir (Aslan, Maden ve Durukan, 2010). Öğrenciler bu çoklu ortamlarla hem teknolojiyi iyi yönde kullanmış olacaklar hem de bilgi edinme, üretme, yeniden oluşturma ve yaratıcılık gibi becerileri geliştirmiş olacaklardır.

Çoklu ortam uygulamaları bireyin birden fazla duyusuna hitap etmekte ve öğreneni (ses, görsellik, hissettirme, özdeşleştirme vb...) açısından uyarmakta ve öğrenmeyi kalıcı hale getirmektedir. Ayçiçeği (1996) 5-13 yaş grubundaki 545 çocuk üzerinde yaptığı araştırmada birden fazla duyu organına hitap eden öğretim yönteminin çocukların öğrenmelerini olumlu yönde etkilediği ve başarılarını artırdığını ifade etmiştir (Turgut ve Kışla, 2015).

## 2. YÖNTEM

Geliştirilen yazılımı değerlendirilebilmek amacıyla ortaokul 8. sınıf öğrencilerinden 37 kişilik bir öğrenci grubu seçilmiştir. Seçilen bu öğrencilere geliştirilen yazılım, Türkçe dersinde öğrencilerin kendi belirledikleri bir hikâyeyi animasyonlaştırması istenmiştir. Daha sonra bu yazılımın öğrencilere olan katkısını tespit edebilmek için hikâye animasyonlaştırma uygulaması sonunda "SDAP Anketi" yapılarak veriler toplanmıştır.

\*Öğr. Gör. Süleyman Demirel Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi, mustafaakca@sdu.edu.tr

\*Öğr. Gör. Dr. Süleyman Demirel Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe Eğitimi Bölümü, necmiaytan@sdu.edu.tr

\* Arş. Gör. Süleyman Demirel Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe Eğitimi Bölümü, suleymanunlu@sdu.edu.tr

### 3. SESLENDİRME DESTEKLİ ANİMASYONLAŞTIRMA PROGRAMININ GELİŞTİRİLMESİ

Öğrencilerin, öğretmen tarafından belirlenen hikâyeleri seslendirme destekli hanimasyonlaştırabilmesi için ASP.NET tabanlı bir web uygulaması geliştirilmiştir. Uygulama geliştirilerken literatürdeki diğer animasyonlaştırma programları detaylı olarak incelenmiş, eksiklikleri ve uygulama zorlukları göz önünde bulundurulularak yeni programda bunlar giderilmeye çalışılmıştır. Literatüre bakıldığında öğrencilerin animasyonlaştırma için kullanabileceği birçok yazılım bulunmaktadır. Ancak bu uygulamaların birçoğu ortaokul seviyesindeki bir çocuk için kullanımı oldukça zor ve İngilizce arayüze sahip uygulamalardır. Bu programlardaki karışık kullanım geliştirilen yazılımda sadeleştirilmiş ve ortaokul öğrencilerinin hiç bir yardım almadan bir hikâyeyi animasyonlaştırabileceği bir yapı oluşturulmuştur. Literatürde kullanılan animasyonlaştırma programlarında kullanıcılar hikâyeye bilgisayarlarından ses ve müzik dosyaları yükleyebilmekte ve kendi seslerini kaydedebilmektedir. Bu çalışmada ise geliştirilen yazılımda öğrencilerin hikâye içindeki karakterleri karşılıklı seslendirebilecekleri bir özellik geliştirilmiştir. Bu sayede hikâyenin diyalog kısımlarında öğrenciler sadece konuşturulacak kişiyi seçerek klavyeden konuşma metnini girmekte ve o karakterin konuşmasını sağlayabilmektedir. Yazılımda 4 erkek ve 4 kadın sesi tanımlıdır. Bunun sonucunda öğrenciler hikâyede geçen 8 farklı kişiyi sesler karışmadan konuşturabilmektedir. Klasik animasyonlaştırma programlarında bu özellik bulunmamakta ve bu tür diyalogları canlandırmak ancak öğrencinin kendi sesini kaydetmesi veya bilgisayarından ses dosyası yüklemesi ile yapılabilmektedir. Çalışmada, ayrıca genişletilebilir bir grafik kütüphanesi yer almaktadır. Yazılıma Türkçe ders kitaplarında geçen hikâyelerde kullanılacak 1000'in üzerinde grafik eklenmiştir. Ayrıca bu grafik kütüphanesi öğretmenin kontrolünde de genişletilebilmektedir. Örneğin bir orman içinde doğadaki birkaç hayvan ile geçen bir hikâye animasyonlaştırma çalışması yapılmadan önce öğretmen isterse yazılıma bu konuyla ilgili resimler de ekleyip öğrencilerin kullanımına açabilmektedir.

#### 3.1. Web Tabanlı Uygulamanın Teknik Altyapısı

Geliştirilen uygulama tüm öğrencilerin kolayca erişebilmesi ve animasyonlarını paylaşabilmesi için web tabanlı olarak geliştirilmiştir. Yazılımda verilerin saklanması için MS SQL veri tabanı, veri tabanını kontrol edebilmek için ASP.NET tabanlı web uygulaması, animasyonların akışını sağlamak ve öğrencilerin resimlerde sürükle-bırak işlemleri yapabilmeleri için HTML5, AJAX ve JAVASCRIPT teknolojileri kullanılmıştır.

#### 3.2. Öğrenci Ekranı ve Kullanımı

Öğrenciler, kendilerine verilen kullanıcı adı ve şifre ile siteye ilk giriş yaptıklarında Şekil 1'de görülen sayfadan, animasyonlaştırmak istedikleri hikâyeye ait bazı ayarlamalar yapmaktadır.

Şekil 1. Öğrenci animasyon oluşturma ilk ekranı



Hikaye Başlığı  
Göle maya çalmak

Hikayede Kaç Kişi Oynayacak ?  
2

1. Oyuncu İsmi  
Nasreddin Hoca

2. Oyuncu İsmi  
Çoban

Devam

Öğrenci hikâyenin başlığını, hikâyede seslendirilecek kaç karakter olduğunu ve bu karakterlerin isimlerin girerek devam et butonuna tıklayıp hikâye animasyonlaştırma ekranına geçiş yapar.

Şekil 2'de görülen animasyonlaştırma ekranında öğrenci ilk olarak mekân kütüphanesinden arka plan seçer. Hikâyesine uygun arka planı seçtikten sonra karakter kütüphanesinden hikâyede seslendireceği karakterlere uygun resimler seçer ve çalışmaya ekler. Hikâyeye ait resimler eklendikten sonra öğrenci karakter arasında yapılacak konuşmaları sırasıyla eklemeye başlar. Karakter seslendirmelerinde öğrencinin kullanabileceği birbirinden farklı 4 bayan ve 4 erkek sesi yer almaktadır. Bu sayede 8 farklı kişiyi konuşturma imkânına sahiptir. Şekil 2'deki ara yüzde öğrenci ilk olarak "Kime" bölümünden ses ekleyeceği karakteri seçer ve daha sonra "Konuşma" bölümünden bu karakterin seslendireceği yazıyı girer, erkek ya da bayan ses seçimi yaparak konuşmayı kaydeder.

Şekil 2. Öğrenci animasyonlaştırma ekranı



### 3.3. Öğretmen Ekranı ve Kullanımı

Öğretmenler, sistemin yönetimini kendilerine ait bir kontrol paneli üzerinden yapabilmektedirler. Öğretmenler, öğrencilerin animasyonlaştırma işlemlerinde kullanabilecekleri arka plan ve karakter resimlerini bu panel üzerinden ekleyerek öğrencilerin kullanımına açabilmektedirler. Şekil 3'te görülen ekranda, öğretmen hikâyede kullanılacak sahne arka plan resmini bilgisayarından seçip isimlendirerek kütüphaneye kaydedebilmektedir. Öğretmen arka planı eklediği andan itibaren öğrenciler arka planı yeni animasyonlarında kullanabilmektedir. Bu dinamik arka plan ekleme özelliği sayesinde öğretmen, öğrencilerine vereceği hikâye animasyonlaştırma etkinliği öncesinde ilgili resimleri buradan dinamik olarak ekleyebilmektedir. Klasik animasyonlaştırma programlarının hepsinde bu kütüphanelerde daha önceden tanımlanmış resimler bulunmakta ve yenisi eklenememektedir. Ancak öğrenci kendisi internet üzerinden resim bulup ekleyebilmektedir. Bu da öğrencinin animasyonlaştırma işlemini zorlaştırmaktadır.

Şekil 3. Öğretmen arka plan ekleme ekranı



Şekil 4'te görülen ekran, öğretmen kontrol panelinde yer alan karakter ekleme ekranıdır. Öğretmenler, animasyonlaştırma işleminden önce öğrencilerin hikâyede kullanabilecekleri resimleri karakterler kütüphanesine ekleyerek öğrencilerin kullanımına açabilirler. Bu ekranda aynı karakterden birden fazla



da eklenebilmektedir. Bu sayede aynı animasyonun farklı görüntülerde yapılabilmesine olanak sağlanmaktadır. Aynı hikâyeyi animasyonlaştıran 2 farklı öğrenci, arka plan ve aynı karakterin farklı resimlerini kullanarak hikâyelerin görsel olarak çeşitliliğini zenginleştirebilmektedirler.

Şekil 4. Öğretmen karakter ekleme ekranı

**Yeni Karakter Resmi Ekle**

Karakter İsmi :

Resim Seç : **Bilgisayardan Resim Seç**

**Karakteri Kütüphaneye Kaydet**

**Kütüphanede Eklil Olan Karakterler**



Çoban



Nasreddin Hoca



Keloğlan

1 - 2 - 3 - 4 - 5 >>

### 3.4. Animasyonun Paylaşılması

Öğrenciler animasyonları oluşturup kaydettiklerinde, Şekil 5'te görülen animasyonları başkalarıyla paylaşabileceği bir sayfa gelmektedir. Öğrenciler isterlerse bu linkleri doğrudan kendi e-mailleri üzerinden paylaşabilecekleri gibi, paylaşmak istedikleri arkadaşlarının e-mail adreslerini kutucuklara aralara “,” virgül işaretleri ekleyerek yazıp “Email Gönder” butonuyla paylaşabilmektedirler.

Şekil 5. Öğrenci animasyonlaştırma paylaşımı

**Kaydettiğiniz Animasyonu Paylaşın**

Animasyonun İsmi : Göle maya çalmak

Animasyon Linki : <http://sitesitesite.com/animasyon/43>

Paylaşmak İsteddiğiniz Email Adresleri

email1@site1.com, email2@site2.com,  
email3@site3.com

**Email Gönder**

## 4. BULGULAR

Seslendirme destekli animasyonlaştırma programı geliştirildikten sonra, programın uygulanması 37 katılımcıyla yapılmıştır. Programın ilk aşamasında öğretmenler, animasyonlaştırılacak hikâyeye ilgili görselleri yazılıma yüklemişler ve öğrencilerin kullanımına açmışlardır. Öğrencilere verilen kullanıcı adı ve şifre ile öğrenciler animasyon oluşturma ekranını açmışlardır. Daha sonra öğrenciler bu ekranda animasyonlaştıracakları hikâyeye ait konuşma diyaloglarını yazmışlar, seslendirecek olan karakterleri seçmişler, arka plan resmi belirleyip animasyonlaştırma işlemi bitirmişlerdir. Animasyonlaştırma işlemi bittikten sonra isteğe bağlı olarak bu animasyonu paylaşımına açmışlardır.

Seslendirme destekli animasyonlaştırma programının uygulama aşamasından sonra öğrencilerin geliştirilen bu programa yönelik görüşlerini almak için, iki uzman görüşü alınarak araştırmacılar tarafından oluşturulan 13 maddelik bir anket uygulanmıştır. Öğrencilerin ankete verdikleri cevaplar Tablo 1'de gösterilmiştir

Tablo 1: Öğrencilerin yazılım hakkındaki görüşleri

	Kesinlikle Evet	Evete	Kararsızım	Hayır	Kesinlikle Hayır
Geliştirilen yazılım hikâyeyi görselleştirmemde etkili oldu	33	4	-	-	-
Bu yazılım hikâyeyi daha iyi anlamamda etkili oldu	30	6	1	-	-
Bu tür yazılımları tekrar kullanmak istiyorum	37	-	-	-	-
Akademik başarımlarım bu program kullandıktan sonra arttı	34	1	2	-	-
Bu yazılım bana göre kolay kullanılabilir bir uygulama	29	3	5	-	-
Bu yazılımın bana hiçbir katkısı olmadı	-	-	-	2	35
Yazılımı diğer dersler içinde kullanmak istiyorum	33	4	-	-	-
Yazılımın ara yüzü ve içeriği seviyeme uygun	33	4	-	-	-
Bu yazılım sayesinde internet kullanım alışkanlığımı değiştirdi	27	10	-	-	-
Bu yazılım öğrendiklerimi daha kalıcı hale getirdi	34	3	-	-	-
Bu yazılım soyut kavramları somutlaştırmama yardımcı oldu	30	7	-	-	-
Bu yazılım okuma isteğimi artırdı	25	6	1	5	-
Bu yazılım özgüvenimi artırdı	29	1	7	-	-

Anketteki sorular analiz edildiğinde katılımcıların genellikle SDAP programının kullanımını benimsedikleri, katılımcıların akademik başarısını artırdığı ve bu yazılımı kullanmaya devam edeceklerini ifade etmişlerdir.

##### 5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu çalışmada ortaokul öğrencilerinin, öğretmenleri tarafından verilen hikâyeleri seslendirme destekli animasyonlaştırabileceği web tabanlı bir yazılım geliştirilmiştir. Geliştirilen yazılımın içeriğinde, öğretmenlerin hikâyenin konusuna uygun resim ve arka planları önceden ekleyip öğrenciler ile paylaşabilecekleri bir arayüz ile öğrencilerin bu materyalleri kullanarak animasyon oluşturup seslendirebileceği bir ekran yer almaktadır. Öğrenciler animasyonlaştırma işlemi bittikten sonra isteğe bağlı olarak animasyonlarını diğer öğrencilerle internet üzerinden de paylaşabilirler.

Geliştirilmiş olan seslendirme destekli animasyonlaştırma programının eğitimde önemli bir boşluğu doldurması düşünülmektedir. İnternet alışkanlıklarının değişmesi, öğrencilerin kurgu becerilerinin gelişmesi, sınıf ortamındaki eğitimin bu tarz programlarla online ortama taşınarak öğrencilerin motivasyonlarının ve ders konularına olan ilgilerinin artırılması amaçlanmaktadır. Bu program sayesinde öğretmen ve öğrenci, kitabın dışına çıkarak kurgu dünyalarını (hikâyeyi animasyonlaştırma) farklı bir alana taşıyabileceklerdir. Ayrıca öğrencilerin özyeterlilik ve özgüvenlerinde gelişmesi sağlanacak ve günümüzde anne babaların karşısına bir sorun olarak çıkan internet alışkanlıklarını bu sayede olumlu yönde kullanılabilecektir. Çalışma kapsamında elde edilen sonuçlara bakıldığında bu program öğrencilerin başarısını etkilemiş, anlamalarını kolaylaştırmış, internet alışkanlıklarını değiştirerek özgüven ve okuma isteklerini artırmıştır. Geliştirilen bu programla ortaokullara yönelik farklı içerik ve temalandırmalar yapılarak değişik metinler yüklenerek farklı sınıflarda ve derslerde kullanılabilir.

##### KAYNAKÇA

- ASLAN, Aslı., MADEN, Sedat., DURUKAN, Erhan. (2010). Çoklu Ortam Aktiviteleriyle Metin Öğretimine Bir Model. *The Journal of International Social Research* Volume 3 / 10
- AYÇİÇEĞİ, Ayşe. (1996). Uyarının Hafızaya Kodlanmasında İşitsel, Görsel ve Anlamsal Özelliklerin Etkisi. *İstanbul: MÜ. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Doktora Tezi.*
- BAUDRILLARD, Jean. (2012). "Tüketim Toplumu". Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- BERNARD R. Robin. (2006). The Educational Uses of Digital Storytelling. *Society for Information Technology and Teacher Education International [Uluslararası Bilim Teknolojileri ve Öğretmen Eğitimi Derneği]* bildiri kitabı içinde (ss. 709-716). Chesapeake: VA: AACE.
- BİNARK, Mutlu, GENÇEL BEK, Mine ve TANITTIRAN Hakan. (2007). *Eleştirel Medya Okuryazarlığı. Kuramsal Yaklaşımlar ve Uygulamalar*. Kalkedon Yayınları.
- BULL, Glen; BULL, Gina; KAJDER, Sara. (2004). Tapped In The New Incarnation Of This Valuable Resource Is Now Available. *Mining the Internet. Learning & Leading with Technology*, 31(5), 34-37.
- DEMİRCİOĞLU, Hülya., DEMİRCİOĞLU, Gökhan. ve AYAS, Alipaşa. (2006). Hikâyeler ve Kimya Öğretimi. *Hacettepe Eğitim Fakültesi Dergisi*, 30, 110-119.
- TURGUT, Gökben. & KIŞLA, Tarık. (2015). Bilgisayar Destekli Hikaye Anlatımı Yöntemi: Alanyazın Araştırması. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 6(2), 97-121.
- VURAL, Z., AKINCI, Beril ve BAT, Mikail. (2010). "Yeni Bir İletişim Ortamı Olarak Sosyal Medya: Ege Üniversitesi İletişim Fakültesine Yönelik Bir Araştırma" *Journal of Yasar University* 20.5: 3348-3382.
- ZEMBAT, Rengin ve ZÜLFİKAR, S. Tuba. (2006). Okul Öncesi Öğretmenlerinin Sohbet ve Hikâye Etkinliklerinde Kullandıkları Öğretim Yöntemlerinin İncelenmesi. *Educational Sciences: Theory & Practice*, 6(2), 587-608.

Ek-1. Öğrencilerin yazılım hakkındaki görüşleri

	Kesinlikle Evet	Evett	Kararsızım	Hayır	Kesinlikle Hayır
Geliştirilen yazılım hikâyeyi görselleştirmemde etkili oldu					
Bu yazılım hikâyeyi daha iyi anlamamda etkili oldu					
Bu tür yazılımları tekrar kullanmak istiyorum					
Akademik başarıml bu program kullandıktan sonra arttı					
Bu yazılım bana göre kolay kullanılabilir bir uygulama					
Bu yazılımın bana hiçbir katkısı olmadı					
Yazılımı diğer dersler içinde kullanmak istiyorum					
Yazılımın ara yüzü ve içeriği seviyeme uygun					
Bu yazılım sayesinde internet kullanım alışkanlığım değişti					
Bu yazılım öğrendiklerimi daha kalıcı hale getirdi					
Bu yazılım soyut kavramları somutlaştırmama yardımcı oldu					
Bu yazılım okuma isteğimi artırdı					
Bu yazılım özgüvenimi artırdı					