E-Stories

Göçmen Üniversite Öğrencilerinin Dil ve Teknoloji Kullanım Becerilerinin Desteklenmesinde Dijital Öyküleme

Yükseköğretim
ERASMUS+

KA220-HED -
Yükseköğretimde işbirliği ortaklıkları

Referans Numarası:
2023-1-TR01-KA220-HED-000167303
Süre:
31.12.2023 - 30.12.2026 (36 ay)

WP3

Dijital Öykülemeye Giriş

Öğrenciler için

Paderborn Üniversitesi

Prof. Dr. Marc Beutner

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

CC BY SA

Dijital Öykülemeye Giriş

İçerik Tablosu

1. Giriş
2. Dijital Öyküleme
3. Dijital Öyküleme Teknikleri
4. Yabancı Dil Öğreniminde Önemi
5. Özet

Dijital Öykülemeye Giriş

1. Giriş

İnsanlık tarihinin başlangıcından bu yana insanlar, bilgiyi aktarmak için öykü anlatımına başvurmuşlardır. Öyküler, toplumların biçimlenmesinde ve kültürel ya da somut olmayan mirasların korunmasında önemli bir rol oynamıştır. Günümüzde bile geleneksel öykü anlatımı, sinema, televizyon ve oyun gibi alanlarda yaygın biçimde kullanılmaktadır. Ayrıca, öyküleme stratejileri; pazarlama, iletişim ve siyasal mesajlarda, izleyicilerde duygusal bir etki yaratmak amacıyla sıklıkla başvurulan bir yöntemdir.



“Genellikle dijital öyküleme olarak adlandırılan bu kavram, bir kişinin kendi öyküsünü ya da kişisel olmayan olayları, mesajı güçlendirmek amacıyla çeşitli biçimlerde (ses, video, görsel, metin ya da bu unsurların birkaçı bir arada kullanılarak) aktarma sürecini ifade eder.” (Nami, 2020, s. 65)

Dijital Öykülemeye Giriş

2. Dijital Öyküleme

- Belirli içerik ve mesajları iletmek amacıyla öykülerle çalışmayı temel alır (Schach, 2017).
- Hikâyeler ve imgeler duygular uyandırır; duygular ise değişimi tetikler (Etzold, 2017).
- Öğrenme süreçlerinde etkilidir, çünkü kişisel deneyimleri çeşitli becerilerle birleştirir.
- Yaratıcılık, yansıtma, sosyal, dil, kültürel ve dijital becerilerin geliştirilmesine katkı sağlar.
- Bu yöntem, farklı eğitim alanlarında yaygın biçimde kullanılmaktadır.

Dijital Öykülemeye Giriş

3. Dijital Öyküleme Teknikleri

Dijital Öykülemenin farklı teknikleri vardır:

- Joe Lambert'in Dijital Hikaye Anlatımının Yedi Adımı,
- Joseph Campbell'ın Kahramanın Sonsuz Yolculuğu,
- Pixar Öyküleme,

Dijital Öykülemeye Giriş

3. Dijital Öyküleme Teknikleri

Joe Lambert'in Dijital Hikâye Anlatımının Yedi Adımı (2013)

- **Odak noktası:** Dijital öyküleme sürecine yöneliktir.
- **İlgili kişinin rolü:** Katılımcı, bir karakter yaratabilir veya bazen öyküye kendisini dâhil eder.
- **Geri bildirim mekanizmaları:** Süreçte geri bildirim önemli bir yer tutar.
- **Eğitim odağı:** Özellikle edebiyat çalışmaları bağlamında güçlü bir öğrenme odağına sahiptir.
- **Uluslararası kullanım:** Dijital öyküleme, genellikle uluslararası düzeyde ve kültürler arası bağlamlarda uygulanmaktadır.
- **Gerçek yaşamla entegrasyon:** Kitaplar, senaryolar ve benzeri gerçek yaşam bağlamlarına kolaylıkla entegre edilebilir.

Dijital Öykülemeye Giriş

3. Dijital Öyküleme Teknikleri

Joseph Campbell'ın 'Kahramanın Sonsuz Yolculuğu' Modeli

- **Odak noktası:** Hikâyenin merkezinde kahraman yer alır.
- **İlgili kişinin rolü:** Öykü anlatıcısı genellikle, hatta çoğu zaman kahramanın kendisidir.
- **Geri bildirim mekanizmaları:** Sürece zaman zaman geri bildirim unsurları dâhil edilir.
- **Eğitim odağı:** Eğitim alanında uygulanması mümkündür.
- **Uluslararası kullanım:** Model, uluslararası düzeyde yaygın olarak kullanılmaktadır.
- **Gerçek yaşamla entegrasyon:** Filmler, psikoloji çalışmaları, edebiyat eserleri ve benzeri gerçek yaşam bağlamlarında sıklıkla uygulanır. (Williams, 2019)

Dijital Öykülemeye Giriş

3. Dijital Öyküleme Teknikleri

Pixar Öyküleme Yaklaşımı (Koo & Hellerman, 2023)

- Odak noktası: Hikâyenin merkezinde ana karakter yer alır.
- İlgili kişinin rolü: Katılımcı, bir karakter oluşturabilir veya öykü anlatıcısı olarak kendisini hikâyeye dâhil edebilir.
- Geri bildirim mekanizmaları: Süreçte aktif geri bildirim mekanizmaları bulunmaktadır.
- **Eğitim odağı:** Eğitim bağlamlarında etkili bir şekilde uygulanabilir.
- **Uluslararası kullanım:** Genellikle uluslararası düzeyde ve kültürler arası ortamlarda kullanılmaktadır.
- **Gerçek yaşamla entegrasyon:** Filmler, kişisel gelişim süreçleri ve yaşam öyküleri gibi gerçek yaşam bağlamlarına entegre edilebilir.

Dijital Öykülemeye Giriş

4. Yabancı Dil Öğreniminde Önemi

Nair & Yunus (2021)'a göre **dijital hikâye anlatımı;**

- öğrencilerin daha özgüvenli bir biçimde konuşmalarını sağlar,
- düşünce ve fikirlerin yaratıcı bir şekilde ifade edilmesi yoluyla sözel yeterliliklerini geliştirir,
- dikkat ve motivasyonu artırarak öğrenme sürecini daha anlamlı hâle getirir,
- öğrencilerin öğrenme sürecinde aktif bir rol üstlenmelerini teşvik eder,
- etkili konuşma için gerekli olan iletişim becerilerini destekler,
- öğrencilerin duygularını ve kişisel deneyimlerini paylaşmalarına olanak tanıyarak daha akıcı ve etkileyici konuşmalar yapmalarına katkı sağlar.

Dijital Öykülemeye Giriş

5. Özet

- Özetle, dijital öyküleme; geleneksel öğretim yöntemlerine kıyasla, öğrencilerin konuşma becerilerini geliştirmeye yönelik daha dinamik, ilgi çekici ve anlamlı bir yaklaşım sunmaktadır.
- Yaratıcılığı, iş birliğini ve duygusal ifadeyi teşvik ederek, öğrencilerin etkili konuşma pratiği kazanmalarına katkıda bulunur.
- Bu yönüyle dijital öyküleme, farklı eğitim düzeylerindeki öğrenciler arasında konuşma becerilerinin gelişimini destekleyen değerli bir öğretim aracıdır.
- Ayrıca, öğrencilerin hem iletişim yetkinliklerini artırmalarını hem de daha etkileşimli ve motive edici bir öğrenme deneyimi yaşamalarını sağlar.



Kaynakça

Etzold, V. (2017). Wenn Sie nicht anders sind, dann seien Sie besser billig – Wie sich Unternehmen mit einer guten Story in einer überkommunizierten Welt differenzieren. In A. Schach (Ed.) *Geschichten in Text, Bild und Film*. Springer Gabler.

Koo, R. ve Hellerman, J. (2023). *What is Pixar's Story Structure Formula?* No Film School. https://nofilmschool.com/pixar-story-structure

Lambert, J. (2013). *Digital storytelling. Capturing lives, creating community* (4th ed.). Routledge.

Nair, V. ve Yunus, M.M. (2021). A systematic review of digital storytelling in improving speaking skills. *Sustainability, 13* (17), 9829. https://doi.org/10.3390/su13179829

Nami, F. (2020). Selecting 21st-century digital storytelling tools for language learning/teaching: A practical checklist. In F. Nami (Ed.) *Digital storytelling in second and foreign language teaching*. Peter Lang Publishing.

Schach, A. (Ed.).(2017). *Storytelling: Geschichten in Text, Bild und Film*. Springer Gabler.

Williams, C. (2019). The hero´s journey: A mudmap for change. *Journal of Humanistic Psychology*, *59* (4), pp. 522-539. https://doi.org/10.1177/0022167817737425

İletişim

Paderborn Üniversitesi

http://www.upb.de/wipaed

Prof. Dr. Marc Beutner
Tel: +49 (0) 52 51 / 60 - 23 67
Faks: +49 (0) 52 51 / 60 - 35 63
E-Posta: marc.beutner@uni-paderborn.de

Co-funded by the European Union

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Bununla birlikte, ifade edilen görüş ve düşünceler yalnızca yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Türkiye Ulusal Ajansı'nın görüşlerini yansıtması gerekmez. Bu görüş ve düşüncelerden Avrupa Birliği ya da Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz.

CC BY SA