

Yabancılara Türkçe Öğretiminde Dijital Öyküleme Aracılığıyla Kültürel Öğelerin Aktarımı

Tuncay TÜRKBEN¹

Emre ALPTEKİN²

Öz

Dil, anlaşma ve iletişim aracı olduğu kadar kültür taşıyıcısı ve kültür aktarım aracı olarak da işlev görmektedir. Dil ve kültür birbiriyle yakından ilişkili, birbirini bütünleyen olgulardır. Bu nedenle dil öğretimi aynı zamanda bir kültür öğretimidir. Yabancı dil öğretimi denilince de hiç kuşkusuz bir toplumun maddi ve manevi varlığı ile yazılı ve sözlü değerlerini oluşturan kültür olgusu akla gelmektedir. Bilgi çağını yaşadığımız günümüz dünyasında Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde hedef kültürün öğretilmesinde bilgi ve iletişim teknolojilerinden yararlanılması büyük önem taşımaktadır. Dijital öykülemeye yönelik bazı uygulama ve yazılımlar eğitim ortamlarında dil öğretimi ve kültür aktarımında etkin bir şekilde kullanılabilir. Hedef dile ilişkin karmaşık ve soyut öğrenme içerikleri ile **kültürel öğeler**, bu uygulama ve yazılımlar aracılığıyla etkili bir şekilde sunulabilir. Bu çalışmada da doküman analizi yöntemi kullanılarak Yunus Emre Enstitüsü Yedi İklim Türkçe A2, B1 ve B2 ders kitaplarından seçilen bazı metinler Power Point, Storyjumper, Animoto, Canva, Powtoon uygulamalarıyla dijital öykü metnine dönüştürülmüş ve bu yolla kültür aktarımının nasıl yapılacağı üzerinde durulmuştur.

¹ Doç. Dr., Aksaray Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe Eğitimi Anabilim Dalı, tuncayturkben57@gmail.com, ORCID: 0000-0003-0167-4173

²Aksaray Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Öğrencisi, tekin6894@gmail.com, ORCID: 0000-0001-5671-3702

Geliş tarihi: 20.02.2022 – Kabul tarihi: 16.03.2022

Kaynak gösterme: Türkben, T. ve Alptekin, E. (2022). Yabancılara Türkçe öğretiminde dijital öyküleme aracılığıyla kültürel öğelerin aktarımı. *Aydın TÖMER Dil Dergisi*, 7(1), 23-58

DOI: 10.17932/IAU.TOMER.2016.019/tomer_v07i1002

Anahtar Kelimeler: *Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretimi, Kültür Aktarımı, Dijital Öyküleme*

Transfer of Cultural Elements Through Digital Storytelling in Teaching Turkish to Foreigners

Abstract

Language functions not only as a means of agreement and communication, but also as a cultural carrier and a means of cultural transmission. Language and culture are closely related and complementary phenomena. For this reason, language teaching is also a culture teaching. When foreign language teaching is mentioned, the cultural phenomenon that creates the material and spiritual existence and written and oral values of a society comes to mind. In today's world where we live in the information age, it is of great importance to use information and communication technologies in teaching the target culture in teaching Turkish as a foreign language. Some applications and software for digital storytelling can be used effectively in language teaching and cultural transfer in educational environments. Complex and abstract learning contents and cultural elements related to the target language can be presented effectively through these applications and software. In this study, using the document analysis method, some texts selected from the Yunus Emre Institute Yedi İklim Turkish A2, B1 and B2 textbooks were converted into digital story texts with Power Point, Storyjumper, Animoto, Canva, Powtoon applications, and how to transfer culture in this way was emphasized.

Keywords: *Teaching Turkish as a Foreign Language, Cultural Transfer, Digital Storytelling*

Giriş

Dil, insanlar arasında iletişimi sağlayan en temel ve en kapsamlı unsurdur. Dilin bireyler arasındaki duyguları, düşünceleri ve bilgi birikimlerini aktarma işlevinin yanı sıra konuşurları arasında kültürünü, gelenek ve göreneklerini, millî duyuş ve düşüncelerini taşıma işlevi de vardır (Koparan ve Canbulat, 2020). Bu bağlamda dili sadece bir iletişim aracı olarak görmek onun birçok özelliğini ve işlevini göz ardı etmemiz anlamına gelir. Toklu'ya (2003) göre “dil, o dili konuşan toplumun kültürünü yansıtan bir ayna, o kültürün düşünüş biçimini, dünyayı algılayışını belirleyen belki de en önemli etken, toplum içi ve toplumlar arası ilişkilerin önkoşuludur.” Melanlıođlu'na (2008) göre dilin işlevlerinden biri, kültür aktarımını sağlamasıdır. Nitekim dil ve kültür arasında sıkı bir ilişkinin söz konusu olduđu farklı çalışmalarda da vurgulanmaktadır (Akarsu, 1998; Byram ve Feng, 2004; Sever, 2019; Tosun, 2016). Bu iki kavram birbirlerini bütünleyen kavramlar olduđu için birbirlerinden ayrı değerlendirilmeleri de mümkün değildir. Dil, bir kültür aktarıcısı olduđu gibi kültürün sürekliliğini sağlayan en önemli vasıta olarak tanımlanmaktadır (Akarsu, 1998: 83). Bu doğrultuda bir dilin yabancı dil olarak öğretimi yalnızca o dilin dil bilgisinin öğretimi veya sözcük hazinesi aktarımı olarak görülmemelidir. Aynı zamanda o dile ait kültürel kodların da dil aracılığıyla karşı tarafa aktarılması gerektiđi bilinmelidir.

Yirmi birinci yüzyılda insanlar arası etkileşim giderek artmıştır. Bu etkileşimin doğal sonucu ise yabancı dil öğrenimi ihtiyacını doğurmaktadır. Küreselleşme sürecinin hızlı bir şekilde yaşandıđı, uzak mesafelerin gelişen teknolojiyle birlikte yakınlaştıđı günümüz dünyasında insanlar istedikleri yerden pek çok kültürle etkileşime girebilmektedir. İnsanların gerek turizm, gerek ticaret, gerekse eğitim gibi gerekçelerle başka toplumlarla etkileşim halinde bulunabilmesi yabancı dil önemine de farklı bir boyut kazandırmıştır (Tosun, 2016). Küreselleşen dünyada ortak bir dil olmaması

yabancı dil öğrenimini gerekli hatta bazı durumlarda zorunlu kılmaktadır. Melanlıoğlu'na (2018) göre milletlerin ve bireylerin artık iletişimi sadece kendi dilleriyle sürdürmesi mümkün gözükmemektedir. Çünkü dünyada artan uluslararası ilişkiler, ulusların kendi anadilleriyle iletişim kurmalarında yetersizlikler yaşamalarına sebep olmuş ve bu durum milletlerin birbirlerinin dillerini öğrenme mecburiyetini getirmiştir (Göçer, 2018: 171). Kalenderoğlu'na (2015) göre günümüzde özellikle farklı kültür coğrafyalarından insanlar, ekonomik kaygı, iyi bir eğitim alma, farklı sosyal ve kültürel ortamları yakından görme vb. sebeplerle bir araya gelmekte ve iletişime geçmektedir. Genç nesillerin farklı bir ülke görme, kültürleri tanıma, ülkeler ve coğrafyalar hakkında araştırma yapma, ülke dışında eğitim görme vb. konularda oluşan isteklerinin arttığı günümüz dünyasında, Türkiye'nin bulunduğu jeopolitik konumu, tarihi ve coğrafi güzelliklere sahip olması, endüstri, sanayi, ticaret, uluslararası ilişkiler vb. alanlarında varlığını hissettirmesi Türkçeyi de öğrenilmek istenen bir dil konumuna yükseltmiştir (Göçer, 2018: 171). Buna bağlı olarak da yabancı dil olarak Türkçenin öğretimi ve öğrenimi ön plana çıkmakta ve her geçen gün de önemini arttırmaktadır.

Dil eğitimi; konuşma, yazma, dinleme ve okuma becerilerini dil bilgisi kuralları çerçevesinde ve bir bütün dâhilinde insana kazandırmayı amaçlayan bir süreçtir (Alyılmaz, 2018). Dil öğretiminin aynı zamanda bir kültür öğretimi olduğu düşünüldüğünde yabancı dilin öğretimi her zaman beraberinde yabancı bir kültür aktarımını da getirecektir. Dil ve kültür arasında kuvvetli bir bağ vardır. Dil ile kültür arasındaki bu ilişkiden dolayı toplumsal belleği anlamadan veya bu belleğe hâkim olmadan yabancıların hedef dili öğrenmesi zordur. Bu zorluğu aşmak açısından dil bilgisi kurallarını öğretirken aynı zamanda hedef dile ait kültürel yapıların da öğretilmesi gerekmektedir (Zeyrek, 2020). “Yabancı dil öğretiminde öğretilen dilin kültürel öğelerine yer vermek, dilin gramer kurallarının yanı sıra, temel kültürel özelliklerini de öğrencilere aktarmak hem öğrenilen dili öğrenci-

ler için daha anlamlı hale getirecek hem de yabancı dil öğrenmenin, zor, sıkıcı ve uzun zaman alan bir uğraş yerine daha zevkli ve kısa sürede öğrenilen bir uğraş olarak algılanmasını kolaylaştıracaktır.” (Er, 2006: 11). Bu bağlamda Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde hedef kitlenin durumu, amaçları ve ihtiyaçları da göz önünde bulundurulurken dil becerileri ve kültürel öğeler bütüncül bir anlayışla ele alınmalıdır.

Öğrenme ve öğretme sürecinde yabancılara Türkçenin öğretimi çağdaş yaklaşım, yöntem ve tekniklerin kullanımına dayalı, uygun materyallerle zenginleştirilmiş ve kültürel unsurlarla desteklenmiş çok uyaranlı öğretim ortamlarında gerçekleştirilmelidir (Göçer ve Moğul, 2011: 808). Türkçe derslerinde kullanılacak materyallerin genel amacı, dersi daha etkili ve verimli hale getirmektir (Türkben, 2020). Bu bağlamda yabancı dil olarak Türkçe öğretimi yapan öğretim elemanlarının öğretim teknolojilerinden yararlanmaları büyük önem arz etmektedir (Karakoç Öztürk, 2016). Yabancılara hedef dili öğretirken sunulacak olan materyal kültürel yapıyı etkili bir şekilde ifade edecek nitelikte oluşturulduğunda, hedef dili öğrenen birey dil-kültür ilişkisini daha iyi kavrayacaktır. “Türkçenin yabancı dil olarak öğretilmesinde; Türk dilinin özelliklerini, yapısını gözeterek ve bunlara uygun, Türk kültürünün de sağlıklı aktarımını sağlayacak materyaller hazırlanması gerekmektedir.” (Topçuoğlu, 2018: 388). Geleneksel nitelikteki materyaller öğrencilerin motivasyonunu azaltmakta ve öğrenciler etkin olarak derse katılamadıkları için güdülenme sorunuyla karşılaşmaktadırlar. Bundan dolayı işitsel ve görsel açıdan duylara hitap eden ve öğrencinin etkin katılımını sağlayan materyaller öğrenme ortamlarında kullanılmalıdır (Arslan ve Adem, 2010: 65). Öğretimde kullanılacak olan materyallerin niteliği dersi eğlenceli hale getirme, öğrencileri öğrenmeye motive etme ve yabancı dil öğretiminde etkin, kalıcı öğrenmeler oluşturma bakımından önem kazanmaktadır. Bu bağlamda günümüzde teknolojinin öğretim ortamlarına entegre edilmesi ile öğrenme ortamları zenginleştirilebilir (Ciğerci ve Gültekin, 2019). Karakoç-Öztürk’e (2016)

göre yabancılara Türkçe öğretiminde, öğretim teknolojileri yoluyla dil becerilerinin sesli, görüntülü ve etkileşimli olarak sunulması öğrencilerin daha fazla duyusunun öğrenme ortamına getirilmesini sağlayacak, buna bağlı olarak da hedeflenen amaç ve kazanımlara ulaşılması kolaylaşacaktır. Veyis (2015: 66-67) yabancılara Türkçe öğretiminde çoklu ortam materyallerinin kullanılmasıyla;

- Öğrencinin derse yönelik ilgisini artırabileceğini,
- Öğrencilere etkili geri bildirimler verebilmesini sağlayabileceğini,
- Öğrenciye rahat bir öğrenme ortamı sağlayabileceğini,
- Öğrenme ortamının farklı etkinliklerle zenginleşmesini sağlayabileceğini,
- Öğrenci etkinliklerinin ve performanslarının daha rahat izlenmesini sağlayabileceğini,
- Tüm öğrencilerin aynı bilgiden daha etkili bir şekilde faydalanabileceğini,
- Öğretmen ve öğrenci açısından verimli bir çalışma ortamı sağlayabileceğini,
- İlgi çekici etkinliklerle öğrencilerin motivasyonunu arttırabileceğini,
- Birden fazla duyu organının aynı hedef için etkili şekilde kullanılmasını ve öğrenmenin kalıcılığını artırabileceğini ifade etmektedir.

Yabancılara Türkçe öğretimi derslerinde dijital ve teknolojik araçların daha fazla yer almasıyla birlikte dersler daha verimli hale gelmektedir. Bu bağlamda yabancılara Türkçe öğretiminde kullanılacak temel araçlardan birisi de dijital öykülerdir. Dijital öyküleme, geçmiş yüzyıllara dayanan

öykü anlatımı ile çoklu ortam araçları birleştirilerek ortaya çıkmış bir kavramdır (Yılmaz, Üstündağ, Güneş ve Çalışkan, 2017). Alan yazında dijital öyküleme; öykü metnini, ses, resim, video ve müzik gibi farklı öğeleri kullanarak bireyin hayal gücünün de eklenmesiyle ortaya çıkan bir ürün (Banaszewski, 2002); yazılan bir öykü metninin resim, seslendirme, video ve müzik gibi multimedya araçlarını kullanarak oluşturulan kısa filmler (Doğan ve Robin, 2008): grafik, video animasyon ve ses gibi öğelerin bir araya getirilerek öykü oluşturulması (Dupain ve Maguire, 2005); belirli bir konuya yönelik bilgi vermek amacıyla metin, grafik, ses, video ve müzik gibi çoklu ortam araçlarının birbiri ile ilişkilendirilmesi (Robin, 2008); dijital metin, görsel, video ve sesin bir arada kullanılmasıyla bilgisayar ortamında sunumu gerçekleştirilen çoklu ortam öykü uygulaması (Chung, 2007: 17) şeklinde tanımlanmaktadır.

Web teknolojilerinin hızla geliştiği günümüzde dijital hikâye oluşturmada kullanılabilecek Movie Maker, PhotoStory, Storyjumper, Pixton, Storyboard That, Storybird, Animaker Vyond, PowToon, Joomag, Wattpad gibi birçok farklı Web 2.0 uygulamaları bulunmaktadır (Çelik, 2021). Bu uygulamalarla öykü oluşturma süreci üç aşamadan oluşmaktadır:

1. Hazırlık: a. Nasıl bir öykü oluşturulacağını ve sunulacağını belirlemek; b. Öykü haritası ve zaman çizelgesi oluşturmak; c. Senaryo yazmak; Anlatımı hazırlamak; Süreç değerlendirme rubriği (ölçeği) oluşturmak.
2. Üretim: a. Gerekli olan içerikleri (görsel, ses, metin, müzik) belirlemek, elde etmek; b. Geçişler arasında çeşitli yapay seslendirmeler uygulamak; c. Video biçiminde çalışmayı hazır hale getirmek; d. Akran görüşü almak; e. CD ya da DVD olarak arşivlemek.
3. Sunum: a. Hazırlanan dijital öykünün gösterimini yapmak; b. İnternette dağıtmak (Frazel, 2010; akt. Lüle Mert, 2020: 160).

Dijital öykü, her yaştan ve sınıf seviyesinde olan öğrenciler için güçlü bir eğitim aracıdır. Alan yazında uygulamalı olarak yapılan çalışmalar da dijital öykü anlatım yönteminin öğrenme ortamını etkili ve verimli hale getirerek hem ana dili Türkçe öğretiminde (Baki ve Feyzioğlu, 2017; Ciğerci ve Gültekin, 2019; Dayan ve Girmen, 2018; Demirbaş, 2019; Eroğlu, 2020; Yılmaz vd., 2017) hem de Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde öğrencilerin akademik başarılarını arttırdığını ortaya koymaktadır (Aydın, 2019; Karalök, 2020; Tabak, 2017; Tatlı ve Aksoy, 2017). Küngerü'ye (2016) göre dijital öykü anlatımı eğitim ortamlarında etkili bir araç olarak kullanılmalıdır. Dijital öykü yaratım süreci öğrencilerin yaratıcı yeteneklerini açığa çıkarmaktadır. Bunun nedeni, onların kendi hikâyeleri için araştırma yapmaya başlamaları ve kendi hikâyelerini anlatmalarındır. Öğrenciler kütüphanede ve internette araştırma yapmayı öğrenerek bir taraftan derin bir içerik araştırması yapabilmekte, öbür taraftan da bunları sentezleyerek analiz yapabilmektedirler. İlaveten, dijital öykü yaratımını öğrenen öğrenciler fikirlerini daha iyi organize ederek, sorular sorarak, fikirlerini açıklayarak ve anlatılar oluşturarak daha gelişmiş iletişim becerileri gösterebilmektedirler. Bu süreç, öğrencilerin izleyiciler için hikâyelerini üretmelerine ve fikirlerini daha anlamlı ve bireysel bir şekilde ifade etmelerine olanak tanımaktadır (Robin, 2006; akt. Küngerü, 2016: 40). Dijital öykülerin en önemli faydalarından biri de yeniden ulaşabilir olması ve çocukların dünyayı farklı şekilde görmelerine imkân sağlamasıdır (Toki ve Pange, 2014).

Dijital öykü hazırlayıcısı oluşturduğu öykülerde yaşadığı topluma ait olan duygu ve düşünceleri anlatarak kültürler arası etkileşim oluşmasını da sağlayabilmektedir (Balaman, 2015). Bu bağlamda dijital öyküler her ne kadar teknolojik bir araç olsa da bu yöntemin öncelikli hedefi, hikâyedeki mesajı iletmek olduğu için kültür öğretimi ve aktarımı yapmaktadır. Yabancılara Türkçe öğretimi derslerinde işlenen metinlerin dijital öykü metnine dönüştürülmesiyle birlikte hem öğrencilerin etkin katılım sağlayabileceği

araçlar oluşturulmuş olur hem de Türk kültürüne ait öğelerin görsel ve işitsel olarak aktarımı mümkün kılınmış olur. Alan yazın üzerinden yapılan taramada Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde dijital öyküleme yoluyla kültür aktarımına yönelik kuramsal veya uygulamaya yönelik bir çalışma tespit edilmemiştir. Yabancılara dil öğretiminde kültür aktarımının önemi dikkate alındığında bulunduğumuz yüzyılda teknolojik gelişmelerle birlikte hedef dil öğretiminde kültür aktarımı yapılırken dijital öykülerin kullanımının etkili olacağı düşünülmektedir. Bu bağlamda mevcut çalışmanın da alan yazına katkı sağlayacağı ifade edilebilir.

Bu araştırmanın amacı Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde dijital öykülemeye yönelik uygulama ve yazılımlar aracılığıyla kültür aktarımının nasıl yapılacağını ortaya koymaktır. Bu amaç doğrultusunda “*Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde kültürel öğelerin aktarılmasında dijital öyküleme araçlarından nasıl faydalanılabilir?*” sorusuna cevap aranmıştır.

Yöntem

Araştırmanın Modeli

Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde dijital uygulama ve yazılımlarla kültür aktarımını gerçekleştirmeyi amaçlayan bu çalışmada, doküman analizi yöntemi kullanılmıştır. Doküman incelemesi, araştırılması hedeflenen olgular hakkında bilgi içeren materyallerin analizini kapsayan bir tekniktir (Şimşek ve Yıldırım, 2016). “Doküman analizi, basılı ve elektronik materyaller olmak üzere tüm belgeleri incelemek ve değerlendirmek için kullanılan sistemli bir yöntemdir. Nitel araştırmada kullanılan diğer yöntemler gibi doküman analizi de anlam çıkarmak, ilgili konu hakkında bir anlayış oluşturmak, ampirik bilgi geliştirmek için verilerin incelenmesini ve yorumlanmasını gerektirmektedir.” (Corbin ve Strauss, 2008; akt. Kırıl, 2020: 173).

Araştırma Materyali

Araştırma sürecinde konu belirlendikten sonra öncelikle alan yazın taraması yapılarak kültür aktarımı ile ilgili bilimsel çalışmalar derlenmiştir. Sonra Yunus Emre Enstitüsü tarafından hazırlanan Yedi İklim Türkçe Öğretim Seti (A2, B1 ve B2 seviyeleri) ders kitaplarında yer alan metinlerden on beş tanesi uygulamada kullanılmak üzere seçilmiştir. Ders kitapları, sadece hedef dili değil aynı zamanda o kültürün millî değerlerini de öğrettiği için değerlerin paylaşımı ve aktarımı açısından önemli kaynaklardır (Aydın, 2021). Daha sonra ders kitaplarından seçilen metinler uzman görüşüne sunulmuş ve uzman görüşü sonucu beş metin dijital öyküleme kullanılmak üzere belirlenmiştir. Dijital öykü oluşturmada kullanılabilecek uygulama ve yazılımlar da incelenerek Power Point, Storyjumper, Animoto, Canva, Powtoon uygulamaları kültür aktarım aracı olarak tespit edilmiştir. Bu uygulamalarla yabancılara Türkçe öğretiminde kullanılmak üzere seçilen metinler dijital öykü metnine dönüştürülmüştür.

Bulgular

Bu bölümde Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde dijital öyküleme aracılığıyla kültür aktarımı yapılırken kullanılabilecek bazı araç ve yazılımların özellikleri ve bu araç ve yazılımlarla kültür aktarımının nasıl yapılacağı üzerinde durulacaktır.

Power Point ile Kültür Aktarımı

Power Point, Microsoft firmasına ait sunum ve içerik hazırlama programıdır. Office uygulamaları ile satın alınabileceği gibi web tabanlı olarak da ücretsiz olarak kullanıma sunulmaktadır. Ayrıca tablet ve telefonlarda da kullanılabilir. Uygulama basit bir kullanım ara yüzüne sahip olmakla birlikte, pratik bir şekilde sunum ve içerik hazırlanmasını da sağlamaktadır.

Power Point uygulaması ile Türkçe öğrenen yabancılara Türk kültürüne

ait ögeler taşıyan metinler, dijital öykü haline dönüştürülebilmektedir. Uygulamalar içerisinde her yeni sayfa slayt adı verilerek belirtilmektedir. Bu slaytlara başlık ve alt başlık olarak metinler eklenebileceği gibi ses, video ve görseller de eklenerek dijital öyküler oluşturulabilir. Eklenen görsellere kolay ulaşılabilmesi için uygulama içerisinde resim arama motoru kullanılarak istenilen görseller bulunabilmektedir. Power Point'e 2010 ve 2011 sürümünden sonra video formatına dönüştürebilme özelliği eklendikten sonra bu uygulama dijital öykü hazırlayan kişiler tarafından da kullanılmaya başlanmıştır (Robin ve Mcneil, 2013). Uygulamaların "Tasarım" sekmesinden slaytların arka planına çeşitli temalar eklenebilmektedir. Uygulama içerisinde eklentiler edinilerek karikatür veya karakter oluşturma seçenekleri de mevcuttur. Bu özellikler sayesinde dijital öykü oluşturmada öykü anlatımı daha kapsamlı olarak ifade edilebilmektedir. Power Point uygulaması kullanılarak oluşturulan dijital öyküler yabancılarla Türkçe öğretiminde istenilen öğretim yaklaşımı, yöntem ve teknikler çerçevesinde kullanılabilir (Tabak, 2017).



Resim 1. Power Point uygulamasıyla oluşturulmuş örnek bir etkinlik

Resim 1'de görüldüğü üzere Yunus Emre Enstitüsü'nün hazırlamış olduğu

B1 seviyesi Türkçe öğretimi ders kitabında bulunan “Tahir ile Zühre” adlı metin (Yedi İklim Türkçe B1 Ders Kitabı 2015: 150) dijital öykü metnine dönüştürülmüştür (URL-1). “Tahir ile Zühre”, Türk halk edebiyatının halk hikâyelerinden biridir (Oğuz, 2008). Türk halk hikâyeleri, Türk kültürünü günümüze kadar taşıyarak insanlara anlatan bir odak noktası olmuştur (Tan Metreş ve Can Emir, 2020). Bu dijital öykü aracılığıyla yabancı dil olarak Türkçeyi öğrenenler Türk kültürüne ilişkin inanç, değer ve davranışlarla karşılaşacaklardır. Bu hikâyede birbirine âşık iki gencin aşkı anlatılır. Yabancı dil olarak Türkçe öğrenenler, bu edebî metin aracılığıyla Türk kültüründe aşk temasının nasıl ele alındığını, aşkın önüne çıkan engelleri öğrenme imkânına sahip olacaklardır. Hikâyede Tahir ile Zühre’nin önlerine çıkan engel, Zühre’nin annesinin Tahir’i aileye uygun bir damat olarak görmemesidir. Metin içerisinde genellikle mutsuz sonla biten halk hikâyelerinde bulunan “kara çalı (diken)” motifi de bulunmaktadır (Alptekin, 2007). Ayrıca Türk kültüründe önemli bir yeri olan mani söyleme, mani atışması geleneğine de yer verilmiştir. Manilerde Anadolu insanının düşünce yapısını, beğenisini, dertlerini, kıskançlıklarını, özlemlerini, sevgilerini vb. ortak kültürün sergilenişini görürüz (Artun, 2007). Bu yönüyle birlikte “Tahir ile Zühre” adlı metnin yabancılara Türkçe öğretiminde kültür aktarımı yapılırken kullanılabilmesi düşünülmektedir.

Eski zamanlarda bir padişah vardır ama ne yazık ki çocuğu yoktur. Padişahın vezirinin de çocuğu yoktur. Padişahla vezir bir gün yollara düşüp dertlerine çare ararlar. Bir ağacın altında yaşlı bir dervişle karşılaşırılar.



1

Resim 2. Power Point uygulamasıyla oluşturulmuş örnek bir etkinlik

Resim 1’de görüldüğü üzere ilk olarak dijital öykü için Power Point uygulaması içerisinde kitap görseli kapak sayfasına eklenmiştir. Tahir ile Zühre hikâyesine ait bir illüstrasyon da bulunarak kapak sayfası oluşturulmuştur. Yunus Emre Enstitüsü’ne ait B1 seviyesi ders kitabındaki metin tek parça olmasına rağmen dijital öykü haline dönüştürülerek slaytlar halinde bölünmüştür. Resim 2’de görüldüğü üzere slaytlar halinde oluşturulan dijital öykü, hikâyeyi de destekleyecek şekilde görsellerle desteklenmiştir. “Tahir ile Zühre” metni kullanılarak oluşturulan dijital öyküde yer alan kültürel öğeler görseller ile verilerek öğrencilerin bu öğeleri daha iyi tanıması amaçlanmıştır. “Tahir ile Zühre” adlı metin içerisinde bulunan anlaşılması zor olabilecek kültürel öğeler görseller ile desteklenerek öğrencilerin daha kolay bir şekilde anlayabileceği dijital öykü formuna dönüştürülmüştür. Bu şekilde dijital öykü anlatımının eğitimde kullanılması yararlı ve verimli olacaktır.

Storyjumper ile Kültür Aktarımı

Storyjumper, içerisinde hazır şablon, karakter ve resimler bulunan veya kullanıcının amacına yönelik içeriklerin de eklenebileceği, çevrimiçi kitap oluşturma uygulamasıdır. Storyjumper, ücretsiz olarak içerik hazırlamak için kullanılabilir. Uygulama kullanılarak oluşturulan dijital öyküler diğer okuyuculara satılabileceği gibi, kullanıcılar aynı yöntemle diğer dijital öykülere de erişebilirler. Bu uygulama oluşturulan dijital öyküleri başka dillere çevirme, öykülerin çıktısını alma ve sosyal ağlarda paylaşılabilmesini de sağlayabilmektedir. Öğrenciler, öykülerini yazarken her sayfasını kendileri oluşturarak bir öykü kitabı tasarlama ve bunu dijital ortamda başkalarıyla paylaşma imkânını bulmaktadır (Benzer, 2017: 180-187).



Resim 3. Storyjumper uygulamasına örnek bir etkinlik

Resim 3'te görüldüğü üzere uygulama kullanılarak oluşturulan dijital öykü ile yabancılara Türkçe öğretiminde öğrencilerin, Türk kültürüne ait unsurları görselleştirerek etkili olarak kavraması sağlanabilmektedir. Uygulamada hazırlanan dijital öykülerde ilk olarak kapak sayfası yer almaktadır. Kapak sayfasında hazır resimler kullanılabileceği gibi isteğe bağlı olarak öyküyü destekleyici resimler kullanıcılar tarafından yerleştirilebilir. Storyjumper uygulamasında, kullanıcılara kitap görünümü benzerliğini daha iyi yansıtabilmek için sayfa geçiş animasyonları bulunmaktadır. Uygulamada eş zamanlı olarak iki sayfa görüntülenmektedir. Sayfalara resim veya metin ekleneceği gibi uygulama resim ve metnin aynı sayfada kullanılmasını da sağlamaktadır. Metinde kullanılan yazı tipleri ve metnin yazıldığı eklenti kullanıcı isteğine göre özelleştirilebilmektedir. Uygulamada ayrıca ses ekleme özelliği bulunmaktadır. Bu özellik kullanılarak öyküler seslendirilmektedir.



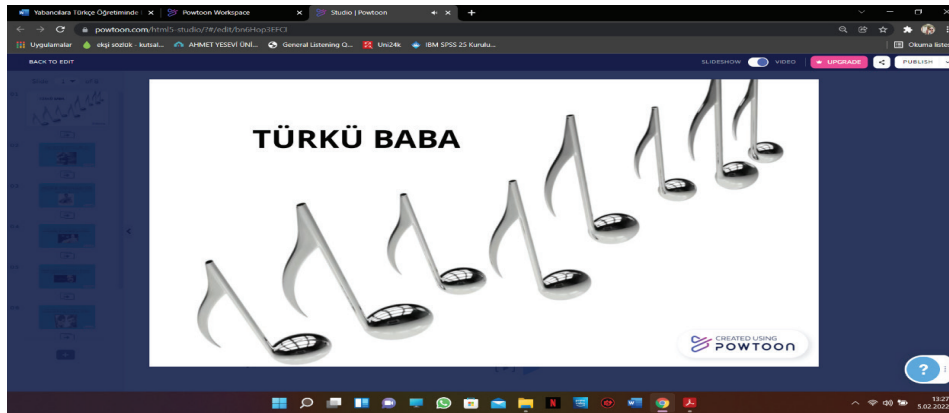
Resim 4. Storyjumper uygulamasına örnek bir etkinlik

Resim 3 ve 4'te görüldüğü üzere Storyjumper uygulaması kullanılarak Yunus Emre Enstitüsü'nün hazırlamış olduğu Türkçe öğretim setinin A2 seviye ders kitabında bulunan "Ağrı Dağı Efsanesi" adlı metin (Yedi İklim Türkçe A2 Ders Kitabı 2015: 19) dijital öyküye dönüştürülmüştür (URL-2). Metinde Küçük Ağrı Dağı ile Büyük Ağrı Dağı'nın oluşumuna yönelik anlatılan bir efsaneden bahsedilmiştir. Wilfried Buch'a göre (2006) efsane, kültürel bir uzlaşma oluşmasını sağlamaktadır. Ayrıca, Ağrı Dağı Efsanesi, kültürün gelişimini etkileyen ulusal değerlerin kimlik taşıyıcısı olan efsanelerinden birisidir (Bulduk, 2016). Yabancı dil olarak Türkçeyi öğrenen öğrenciler yer adlarının oluşumu ile ilgili inanışları bu metin aracılığıyla öğrenmiş olacaklardır. Öğrenme ortamında başka yer adlarıyla ilgili efsanelere de yer verilerek genel anlamda konu ile ilgili kültürel bir aktarım gerçekleştirilebilir. Bu açıdan seçilen metin yabancılara Türkçe öğretiminde, öğrencilere kültür aktarımı yapılırken kullanılmaya uygun metinlerden birisidir. Dijital öyküye dönüştürülen metindeki anlatı unsurları görsellerle desteklenerek öğrenciler için daha etkili bir öğrenme oluşması için kitap sayfasına benzer şekilde hazırlanmıştır. Efsanede anlatılan karakterler dijital öykünün içerisine eklenerek öğrencilerin okuma yaparken anlatıyı daha iyi anlaması amaçlanmıştır. Dijital öykünün avantajlarından birisi de met-

nin bulut platformunda olmasından dolayı eskime ve yıpranma oluşmadığından sürekli olarak öğrencilerin kullanımına açık olmasıdır. Bu şekilde dijital öykü şeklinde oluşturulan metin, yabancılara Türkçe öğretiminde kültür aktarımı yapılırken kullanıldığında öğrencilerin kültürel öğeleri daha etkin olarak edinmeleri sağlanmış olacaktır.

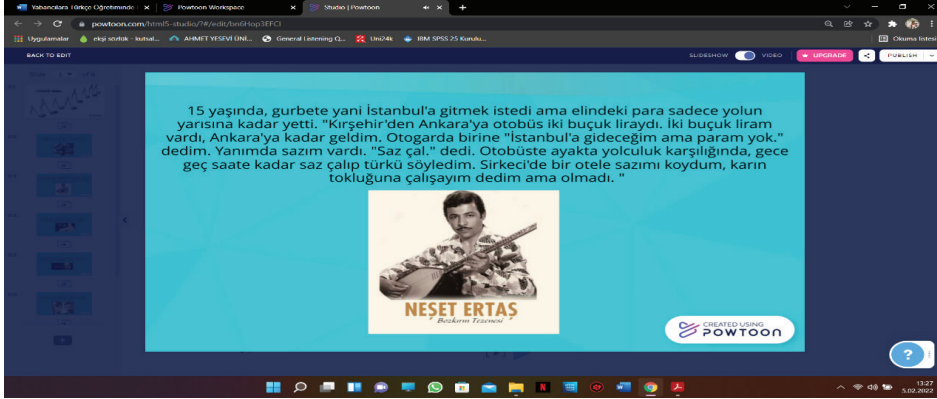
Powtoon ile Kültür Aktarımı

Powtoon, video ve sunum oluşturma amaçlı basit bir ara yüze sahip, animasyon ve dijital öykü hazırlama programıdır. Kullanıcı, yaptığı içeriğe uygun olarak metin, video, müzik ve resim ekleyebileceği gibi hazır karakterler kullanarak dijital öykü anlatımını da zenginleştirebilmektedir (Baran, Canbazoğlu-Bilici ve Mesutoğlu, 2015). Uygulama ücretsiz ve ücretli olarak hizmet vermektedir. Ücretsiz versiyonunda 5 dk. zaman kısıtlaması ile içerik kısıtlaması mevcuttur. Powtoon, Power Point'e benzer olarak slaytlar halinde içerik hazırlanmasını sağlamaktadır. İçerik hazırlamada hazır şablonlar kullanılabilceği gibi kullanıcılar kendi şablonlarını oluşturmada özgürdür. Kullanıcılar içeriklerini ücretsiz olarak web tabanlı olarak paylaşabildikleri gibi ücretli olarak da mp4 ve yüksek kaliteli çıktı alabilmektedir.



Resim 5. Powtoon uygulamasına örnek bir etkinlik

Resim 5'te görüldüğü üzere uygulama kullanılarak oluşturulan dijital öyküde ilk olarak kapak sayfası yer almaktadır. Slaytta bulunan arka plan kullanıcının isteğine göre hazır olarak uygulama içerisinden veya istenildiği takdirde kendileri de arka plan yükleyebilmektedir.



Resim 6. Powtoon uygulamasına örnek bir etkinlik

Resim 5 ve 6'da görülen dijital öykü, Yunus Emre Enstitüsü'nün hazırlamış olduğu Türkçe öğretim setinin B1 seviyesi ders kitabında bulunan "Türkü Baba" adlı metinden (Yedi İklim Türkçe B1 Ders Kitabı, 2015: 28) dönüştürülerek oluşturulmuştur (URL-3). Metin, slaytlar halinde görsellerle desteklenerek dijital öyküye dönüştürülmüştür. Türküler, Türk insanın duygularını, kültürünü ve sosyo-ekonomik durumunu yansıtmaktadır. Türkülerde kullanılan dil, olağanüstü bir ifade gücüne sahip olduğu gibi Türk dilinin binlerce yıllık sadeliğini ve alımlı yönünü yansıtmaktadır (Vural, 2011). Dilin, anlamlı bütün halinde öğretiminin sağlanabilmesi için dile ait kültürel öğeler öğretim sürecine katılmalıdır (Dağdeviren, 2019). Bu iki olgu ele alındığında "Türkü Baba" metninin yabancılara Türkçe öğretiminde kültür aktarımında kullanılması için uygun olduğu düşünülmektedir.

"Türkü Baba" adlı metin Neşet Ertaş'ın hayat hikâyesini anlatmaktadır. Neşet Ertaş'ın, Türk tasavvuf kültürü ve abdallık geleneğinde yer edinmiş

bir kişi olduğu bilinmektedir (Keskin, 2015). Türk saz ve söz ustası olan Neşet Ertaş âşıklık kültürünün en önemli temsilcilerinden birisidir. Metin, dijital öyküye dönüştürülerek Neşet Ertaş'a ait önemli görseller eklenmiştir ve slaytlar halinde oluşturulmuştur. Neşet Ertaş'ın gençliği ve daha sonraki hayatını anlatan görseller bulunarak metnin anlatımını destekleyecek şekilde dijital öyküye yerleştirilmiştir. Video sunumuna Neşet Ertaş'a ait "Yolcu" adlı türkü konulmuştur. Dijital öyküye eklenen bu türküyle öğrencilerin okuma becerisinin yanında dinleme becerisini de kullanarak metni daha iyi anlamaları amaçlanmıştır. Ayrıca öğrenciler Neşet Ertaş'ın hayat öyküsünü dinlerken bir kültürel öge olan türküyü de bu şekilde deneyimleyeceklerdir. "Türkü Baba" adlı metin içerisinde tanıtılmayan ama Neşet Ertaş ile anılabilecek kültürel öğeler de görsel olarak dijital öyküye eklenmiştir. Örnek olarak bir kültür ögesi olan "bağlama" ve Neşet Ertaş'ın babası -abdallık geleneğinin temsilcilerinden biri olan- Muharrem Ertaş da metne görsel olarak eklenmiştir.

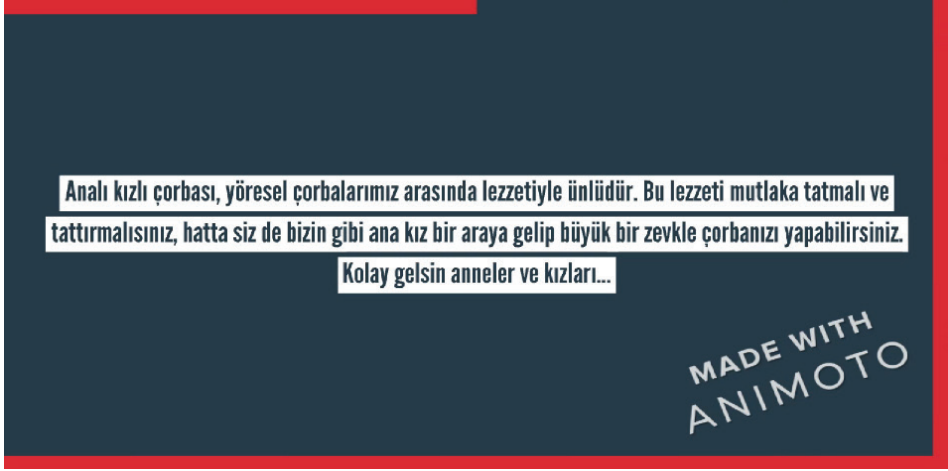
"Türkü Baba" adlı metin dijital öyküye dönüştürülerek metin içerisinde yer alan birçok kültürel öge hem görsel olarak hem de işitsel olarak eklenmiştir. Bu şekilde oluşturulmuş dijital öykü yabancılara Türkçe öğretiminde kültür aktarımı yapılırken daha etkili hale geleceği düşünülmektedir.

Animoto ile Kültür Aktarımı

Animoto, kullanıcıların fotoğraf, müzik ve slayt gösterilerini kullanarak video oluşturmasını sağlayan bulut tabanlı bir video oluşturma uygulamasıdır. Uygulama içerik hazırlarken kategorilere ayrılmış hazır şablonlar sunarak kullanıcılara içerik üretme kolaylığı sağlamaktadır. Kullanıcılar kategorileri seçtikten sonra kullanımı kolaylaştırmak için içerik üretimi hakkında bilgi verilmektedir. Bu aşamadan sonra oluşturulmak istenilen içerikte kullanılacak olan video ve fotoğraflar isteğe bağlı olarak yüklenerek uygulamanın video klip oluşturma aşamasına geçilmektedir. Uygulama içerisinde metin, video klip ve fotoğraflar isteğe bağlı olarak

özelleştirilebilmektedir.

Animoto uygulaması slaytlar halinde kullanıcıların içerik üretmesini sağlamaktadır. Slaytlar, içerik üretimine hazırlandıktan sonra uygulama tarafından video olarak çıktı oluşturulmaktadır. Slaytlar, hazır içerik kullanılarak düzenlenebileceği gibi kullanıcı isteğine bağlı olarak içerik aktarımı da yapılabilir. Animoto'nun avantajlarından birisi de birçok hazır içeriğin kullanımının ücretsiz olmasıdır.



Resim 7. Animoto uygulamasına ait örnek bir etkinlik

Resim 6 ve 7’de görülen dijital öykü, Yunus Emre Enstitüsü’nün hazırlamış olduğu Türkçe öğretim seti B2 seviyesi ders kitabında bulunan “Analı Kızlı Çorba” adlı metninden (Yedi İklim Türkçe B2 Ders Kitabı, 2015: 86) dönüştürülerek oluşturulmuştur (URL-4). Beslenme ihtiyacının karşılanması için yiyecek temin edilmesi, bu yiyeceklerin insanların tüketmesi amacıyla uygun hale getirilmesi ve tüketim davranışlarının değişiklikler göstermesinden dolayı yemek konusu kültürel bir öge olarak değerlendirilmektedir (Beşirli, 2010). Metinde analı kızlı çorbanın yapılışından bahsedilmiştir. Analı kızlı çorba, Adana/Mersin yöresine ait ve Türk mutfak kültürünü temsil eden yiyeceklerden birisidir. (Arlı ve Gümüş, 2008). Bu

olgu ele alındığında “Analı Kızlı Çorba” adlı metnin yabancılara Türkçe öğretiminde kültür aktarımı yapılırken kullanılmasının uygun olduğu düşünülmektedir.



Resim 8. Animoto uygulamasına ait örnek bir etkinlik



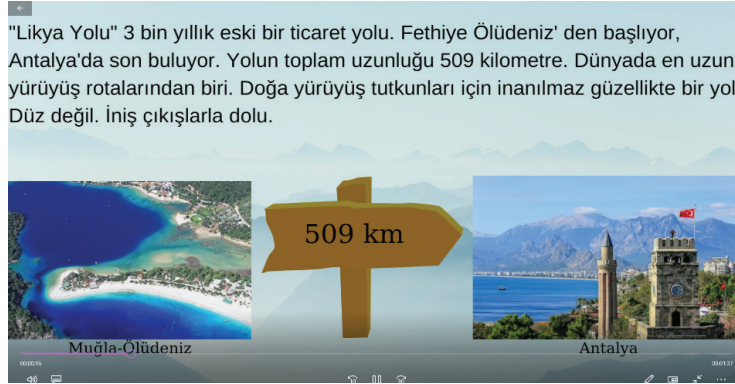
Resim 9. Animoto uygulamasına ait örnek bir etkinlik

Resim 8 ve 9’da görüldüğü üzere metinde analı kızlı çorbanın yemek tarifinden bahsedilmektedir. İlk olarak çorba yapımının anlatımı metne bağlı kalınarak bütünlük içerisinde slaytlar halinde oluşturulmuştur. Her slayt kendi içerisinde görsellerle desteklenerek öğrencilerin metni daha etkili anlaması amaçlanmıştır. Metne, Animoto uygulaması hazır içeriği kulla-

nılarak bir müzik de eklenerek eğlenceli hale getirilmiştir. Türk mutfak kültürünün bir ögesi olan analı kızlı çorba, dijital öykü formuna dönüştürülerek malzemeler, çorbanın tarifi ve hazırlandıktan sonraki hali görsellerle desteklenmiştir. Bu şekilde metnin yabancılara Türkçe öğretiminde kültür aktarımı yapılırken öğrenciler için daha etkili bir anlatım sağlayacağı düşünülmektedir.

Canva ile Kültür Aktarımı

Canva, kullanıcıların ses, resim, metin ve buna benzer diğer eklentileri de kullanarak dijital poster, dijital öykü ve sunum hazırlamasına olanak sağlayan tasarım platformudur. Uygulama birçok kategoride içerik tasarlama imkânı sunmaktadır. Uygulama kullanılarak video, dijital afiş, sunum, logo, dijital tebrik ve hediye kartları ve kartvizit gibi farklı kategorilerde içerik hazırlanabilir. Kullanıcıların isteğine bağlı olarak ücretli ve ücretsiz olarak hizmet vermektedir. Ücretli kullanım seçeneğini daha fazla içeriğe ulaşma imkânı sağlamaktadır. Kullanıcılar oluşturdukları içeriklerin yüksek kaliteli MP4 video, PNG, JPG, PDF ve GIF formatında ücretsiz olarak çıktısını alabilmektedir.



Resim 10. Canva uygulamasına ait örnek bir etkinlik

Canva uygulaması içerik üretimi açısından kullanıcılara çeşitlilik sağlamaktadır. Ayrıca kullanıcılar ücretsiz kullanım planında birçok fotoğraf, video ve bileşene ulaşabilmektedir. Kullanıcılar isteklerine bağlı olarak

uygulamaya kendi içeriklerini aktarabilmektedir. Uygulama, dijital öykü oluştururken slaytlar halinde video oluşturma imkânı sunmaktadır. Her bir slayt istenilen öykü anlatımına göre kullanıcılar tarafından özelleştirilmektedir. Uygulama dijital öykü anlatımını daha canlı kılabilmek için birçok animasyon ve slayt geçişi içeriğini kullanıcıların hizmetine sunmaktadır.



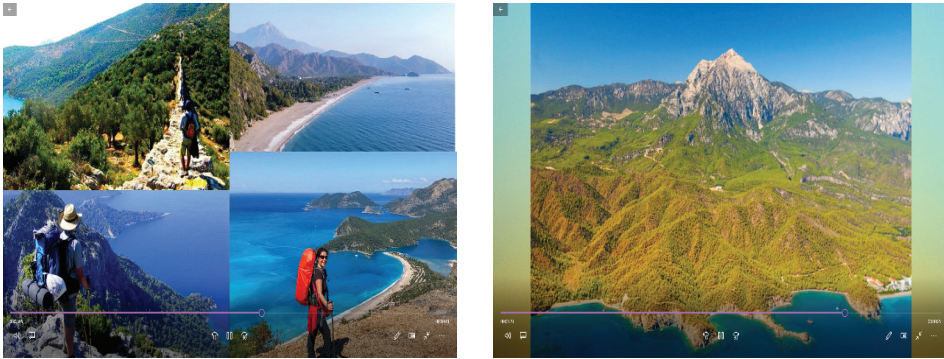
Resim 11. Canva uygulamasına ait örnek bir etkinlik

Resim 10 ve 11’de görülen dijital öykü Yunus Emre Enstitüsü’nün hazırlamış olduğu Türkçe öğretim setinin A2 ders kitabında bulunan “Likya Yolu” adlı metinden (Yedi İklim Türkçe A2 Ders Kitabı, 2015: 77) dönüştürülerek oluşturulmuştur (URL-5). Son yıllarda turistlerin gezi güzergâhlarına ekledikleri yerler arasında kültür rotaları da yer almaktadır. Bu kültürel rotalardan birisi de Türkiye’de bulunan Likya Yolu rotasıdır (Tütüncü, Pamukçu ve Tanrısever, 2020). Metin içerisinde Likya Yolu ile alakalı bir kişinin başından geçen öykü anlatılmaktadır. Öykü içerisinde yola ait bilgiler ve güzergâhlar paylaşılmaktadır. Likya Yolu’nun kültürel rota özelliğine sahip olması bakımından, “Likya Yolu” adlı metnin yabancılara Türkçe öğretiminde kültür aktarımı yapılırken kullanılmasının uygun olduğu düşünülmektedir.



Resim 12. Canva uygulamasına ait örnek bir etkinlik

“Likya Yolu” adlı metin, görsellerle desteklenerek Canva uygulaması ile dijital öyküye dönüştürülmüştür. Metnin anlatımına uygun fotoğraflar yerleştirilerek öğrencilerin konuyu daha etkili anlayacağı düşünülmektedir. Resim 12’de görüldüğü üzere metinde Likya Yolu’nun Göynük-Karaöz kısmı ile ilgili anlatım yapılırken buna ek olarak dijital öyküye Likya Yolu’na ait güzergâh haritası eklenmiştir. Bu şekilde öğrenciler görsel olarak da metinde geçen yerler hakkında bilgi sahibi olmaktadır. Ayrıca dijital öyküye, uygulamaya ait müzik eklenerek anlatımın etkili olması amaçlanmıştır.



Resim 13. Canva uygulamasına ait örnek bir etkinlik

Öğrencilerin kültürel öğeleri daha etkili anlaması ve kültürel öğeleri görsel olarak görmeleri amaçlanmıştır. Resim 13’te görüldüğü üzere metinde anlatılan ve anlatılmadığı halde Likya Yolu üzerinde bulunan yerler görsel olarak metne eklenmiştir. “Likya Yolu” adlı metin ile yabancılara Türkçe öğretiminde kültür aktarımında öğrenciler tarafından kültürel öğelerin daha iyi tanınması için görsel ve işitsel öğeler eklenerek dijital öykü formuna dönüştürülmüştür.

Sonuç

Günümüzde teknolojinin hayatın vazgeçilmez parçalarından birisi olduğu görülmektedir. Çağdaş eğitim anlayışının hâkim olduğu günümüz dünyasında öğrenme öğretme süreçlerinde dijital araçlardan derslerde aktif olarak yararlanılmalıdır. Bu bağlamda dijital öykülemenin pedagojik ve teknik açıdan öğrencilere ve öğretmenlere birçok faydasının olduğu belirtilmektedir. Dil öğretiminde güçlü bir öğrenme-öğretme aracı olan dijital öyküler, Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde, kültürel unsurların aktarımında da etkin bir şekilde kullanılabilir.

Dijital öyküleme, öğretme ve öğrenme açısından çok güçlü bir araçtır. Dijital öyküleme yönteminin çeşitli değişkenler üzerindeki etkisinin incelendiği meta analiz çalışmalarında da bu yöntemin bütün öğrenim düzeylerinde, farklı yaş gruplarında ve farklı disiplinlerde etkili bir yöntem olduğu (Özkaya, 2020), öğrenme başarısı ve düzeyi, kalıcılık, derse katılım, dinleme ve yazma becerileri üzerinde anlamlı bir etkisi olduğu (Talan, 2019) sonucuna ulaşılmıştır. İnal ve Arslanbaş (2021) da *öğrenciler arasında aktif iletişimi sağlayabilecek web 2.0 araçlarıyla* öğrencilerin temel dil ve iletişimsel becerilerinin geliştirilebileceğini ve etkili bir öğrenme ortamının oluşturulabileceğini ifade etmektedirler. Fansa (2020) geçici eğitim merkezinde öğrenim gören A2 düzeyindeki katılımcı grupla Web 2.0 araçlarından Storyjumper adındaki dijital hikâye kitabı oluşturma uygulaması ile yapmış olduğu çalışmasında, Türkçe öğrenme sürecinde

öğrencilerin temel dil becerilerinin yanı sıra teknolojik becerilerini de geliştirdiği, uygulamaların öğrenme isteğini de artırdığı sonucuna ulaşmıştır.

Uygulanan geleneksel yöntemlere göre daha fazla çeşitlilik ve gerçek hayat durumları sunan, aktif öğrenmeyi destekleyen ve öğrenme sürecini daha da kişiselleştiren dijital öyküleme birçok beceriyi içermektedir (Van Gils, 2005; akt. Tabak, 2017). Dijital öyküleme ile eğitim- öğretim materyallerinin hazırlanması öğrenme ortamlarının zenginleştirilmesine katkı sağlayacak, öğrencilerin akademik başarısını artıracak ve motivasyonlarını olumlu yönde etkileyecektir. Sınıf içerisinde kullanılacak ders içerikleri bu bağlamda dijital ortamlara taşınarak öğrenme süreci zevkli hale getirilebilir. Hem hedef dilde amaçlanan becerilerin geliştirilmesi sağlanır hem de kültürel unsurların aktarımı sağlanmış olur. Bu sebeple çalışmada Yunus Emre Enstitüsü Yedi İklim Türkçe öğretim seti ders kitaplarında kültür aktarımı için uygun bulunan bazı metinler dijital öykü formatına dönüştürülmüştür. Metinlerin dijital öykü formatına dönüştürülmesiyle birlikte sesli, görüntülü ve etkileşimli sunulan ders içerikleriyle öğrenme-öğretme ortamı zenginleşecek ve kalıcı öğrenmelerin gerçekleşmesine katkı sağlanmış olacaktır.

Çıkar Çatışması ve Etik Bildirimi

Çalışmada çıkar çatışmasına yol açacak herhangi bir husus bulunmadığını ve araştırmanın tüm süreçlerinde etik kurallara uyulduğunu beyan ederim.

Kaynakça

- [1] Akarsu, B. (1998). *Wilhelm Von Humboldt'da dil-kültür bağlantısı*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- [2] Alyılmaz, S. (2018). Türkçe öğretiminde hedef kitlenin / “öğrenen”in önemi. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 7(4), 2452-2463.

- [3] Arlı, M. ve Gümüş, H. (2008). Türk mutfak kültüründe çorbalar. 38. *ICANAS (Uluslararası Asya ve Kuzey Afrika Çalışmaları Kongresi) 10-15.09. 2007 Ankara/Türkiye Bildiriler Maddi Kültür*, 1, 143-158.
- [4] Artun, E. (2007). Türk halk kültüründe mâni söyleme geleneği, mâni-lerin iletişim boyutu ve işlevselliği. *IV. Uluslararası Türk Medeniyetlerinde Sözlü Kültür Geleneği Sempozyumu Bildirileri*, Muğla: Fethiye Belediyesi Kültür Yayınları.
- [5] Alptekin, A.B. (2007). Türk halk hikâyelerinde ağaç motifi üzerine. *Millî Folklor*, 19(76), 33-39.
- [6] Arslan, M. ve Adem E. (2010). Yabancılara Türkçe öğretiminde görsel ve işitsel araçlardan etkin kullanımı. *Dil Dergisi*, 147, 63-86.
- [7] Aydın, E. (2019). *Yabancılara Türkçe öğretiminde dijital hikâyeye anlatımının yaratıcı yazma becerisine etkisi* (Yayımlanmamış doktora tezi). İnönü Üniversitesi *Eğitim Bilimleri Enstitüsü*, Malatya.
- [8] Aydın, E. (2021). Yedi iklim Türkçe öğretim seti ders kitaplarının kök değerler açısından incelenmesi. *Kuram ve Uygulamada Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(2), 185-195. Doi: 10.48066/kusob.1006260
- [9] Baki, Y. ve Feyzioğlu (2017). The effects of digital stories on the writing skills of 6th grade students. *International Online Journal of Educational Sciences*, 9 (3), 686 – 704.
- [10] Balaman, F. (2015). Dijital öyküleme yönteminin öğrencilerin toplumsal değer yargılarına etkisi. *Elektronik Eğitim Bilimleri Dergisi*, 4(8), 159-168.
- [11] Banaszewski, T. (2002). Digital storytelling finds its place in the classroom. *Multimedia Schools*, 9(1), 32-35.
- [12] Baran, E., Canbazoğlu Binici, S. ve Mesutoğlu, C. (2015). Fen, teknoloji, mühendislik ve matematik (FeTeMM) spotu geliştirme et-

- kinliği. *Araştırma Temelli Etkinlik Dergisi (ATED)*, 5(2), 60-69.
- [13] Benzer A. (2017). *Dijital çağda öğretim teknolojileri ile Türkçe eğitimi*. Ankara: İdeaport Yayınları.
- [14] Beşirli, H. (2010). Yemek, kültür ve kimlik. *Millî Folklor*, 22(87), 159-169.
- [15] Buch, W. (2006). Masal ve efsane üzerine. (Çev. Ali Osman Öztürk). *Halkbiliminde kuramlar ve yaklaşımlar, 1*, Haz. M. Öcal Oğuz, Metin Ekici, Nebi Özdemir, Gülin Öğüt Eker, Selcan Gürçayır, Ankara: Geleneksel Yay.
- [16] Bulduk, B. (2016). Kültür ve semboller bağlamında anadolu söylencelerinin kişiler üzerindeki algı farklılıklarının tasarım açısından değerlendirilmesi ve bir atölye uygulaması. *folklor/edebiyat*, 22 (86), 29-44.
- [17] Byram, M. ve Feng, A. (2004). Culture and language learning: teaching research and scholarship. *Language Teaching*, 37 (3), 149-168.
- [18] Chung, S. K. (2007). Art education technology: Digital storytelling. *Art Education*, 60(2), 17-22. doi: 10.2307/27696201
- [19] Ciğerci, F. M. ve Gültekin, M. (2019). Dijital hikâyelerin dinlemeye yönelik tutuma etkisi. *Harran Maarif Dergisi*, 4 (2), 45-73. <http://dx.doi.org/10.22596/2019.0402.45.73>
- [20] Çelik, T. (2021). Dijital hikâye araçları kullanımı yetkinliği ölçeği (DHAKYÖ): ölçek geliştirme çalışması. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 10(4), 1580-1597.
- [21] Dağdeviren, İ. (2019). *Yabancılara Türkçe öğretiminde efsane türü metinlerden hareketle kültür aktarımının değerlendirilmesi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bursa.

- [22] Dayan, G. ve Girmen, P. (2018). Türkçe eğitimi yazma sürecinde dijital öyküleme. *Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi - Journal of Qualitative Research in Education*, 6(3), 207–228. DOI:10.14689/is-sn.21482624.1.6c3s10m
- [23] Demirbaş, İ. (2019). *Dijital öykülerin ilkökul öğrencilerinin dinlediğini anlama ve yaratıcı yazma becerilerine etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kırşehir.
- [24] Doğan, B. ve Robin, B. (2008). Implementation of digital storytelling in the classroom by teachers trained in a digital storytelling workshop. In K. McFerrin, R. Weber, R. Carlsen & D. Willis (Eds.), *Proceedings of SITE 2008--Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 902-907). Las Vegas, Nevada, USA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). Retrieved February 18, 2022 from <https://www.learntechlib.org/primary/p/27287/>.
- [25] Dupain, M. ve Maguire, L. (2005). Digital storybook projects 101: How to create and implement digital storytelling into your curriculum. *In 21st Annual Conference on Distance Teaching and Learning*, 6, 1-4.
- [26] Er, K. O. (2006). Yabancı dil öğretim programlarında kültürün etkileri. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 39(1), 1-14.
- [27] Eroğlu, A. (2020). *Ortaokul 7. sınıf Türkçe dersinde dijital hikâye anlatımının kullanılması* (Yayımlanmamış doktora tezi). Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.
- [28] Fansa, M. (2020). Geçici eğitim merkezindeki Suriye uyruklu öğrencilerin ve Türkçe öğreticilerin Storyjumper deneyimleri: “Yamen Okulda”. *Türkiye Bilimsel Araştırmalar Dergisi*, 5(2), 259-275.

- [29] Göçer, A. (2018). Türkiye’de yabancılara Türkçe öğretimi. M. Durmuş ve A. Okur (Ed.), *Yabancılara Türkçe öğretimi el kitabı (ss.191-218)*. Ankara: Grafiker Yayınları.
- [30] Göçer, A. ve Moğul, S. (2011). Türkçenin yabancı dil olarak öğretimi ile ilgili çalışmalara genel bir bakış. *Turkish Studies*, 6(3), 797-810. DOI: <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.2470>
- [31] İnal, E. ve Arslanbaş, F. (2021). Türkçenin yabancı dil olarak uzaktan öğretiminde iletişim odaklı web 2.0 araçları ve uygulama örnekleri. *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16(Özel Sayı), 228-249. <https://doi.org/10.35675/befdergi.850781>
- [32] Kalenderoğlu, İ. (2015). Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde kullanılan temel düzey (A1, A2) ders kitaplarında kültür aktarımı. *21. Yüzyılda Eğitim ve Toplum*, 4(12), 73-83.
- [33] Karakoç Öztürk, B. (2016).Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde materyal tasarımı- süreç ve etkinlikler-. F. Yıldırım ve B. Tüfekçioğlu (Ed.), *Yabancı dil olarak Türkçe öğretimi kuramlar-yöntemler-beceriler-uygulamalar (ss.325-352)*. Ankara: Pegem Akademi.
- [34] Karalök, F. S. (2020). *Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde dijital öykü kullanımının okuma motivasyonuna etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Nevşehir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Nevşehir.
- [35] Keskin, A.(2015). Türk tasavvuf kültürü ve devir nazariyesi bağlamında Neşet Ertaş. *Sûfi Araştırmaları-Sûfi Studies*, 12, 131-154.
- [36] Kırıl, B. (2020). Nitel bir veri analizi yöntemi olarak doküman analizi. *Siirt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 8(15), 170-189.
- [37] Koparan, B. ve Canbulat, M. (2020). Yabancı dil olarak Türkçe

- öğretiminde Türk kültür öğelerinin aktarımına yönelik bir durum çalışması. *Araştırma ve Deneyim Dergisi*, 5(2), 40-57.
- [38] Küngerü, A. (2016). Bir ifade aracı olarak dijital öykü anlatımı. *Abant Kültürel Araştırmalar Dergisi*, 1(2), 33-45.
- [39] Lüle Mert, E. (2020). Türkçe öğretiminde dijital öyküleme. C. Aslan ve G. Çalışkan (Ed.), *Uzaktan eğitim sürecinde Türkçe eğitimi* (ss.155-172). Ankara: Pegem Akademi.
- [40] Melanlıoğlu, D. (2008). Kültür aktarımı açısından Türkçe öğretim programları. *Eğitim ve Bilim*, 33(150), 64-73.
- [41] Melanlıoğlu, D. (2018). Kültürlerarası iletişim odaklı yaklaşım. M. Durmuş ve A. Okur (Ed.), *Yabancılara Türkçe öğretimi el kitabı* (ss.131-136). Ankara: Grafiker Yayınları.
- [42] Oğuz, M. Ö. (2008). *Halk Hikâyeleri*. Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.
- [43] Özkaya, P. G. (2020). Dijital öykülerin Türkçe dil becerilerinin gelişimine etkisi: Bir meta analiz çalışması. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 8(4), 1386-1405.
- [44] 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).
- [45] Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: a powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory Into Practice*, 47(3), 220-228. Doi:10.1080/00405840802153916
- [46] Robin, B. ve McNeil, S. G. (2013). The evolution of digital storytelling technologies: From PCs to iPads and e-Books. R. McBride and M. Searson, (Eds.). *Proceedings of Society for Information Technology*

& *Teacher Education International Conference 2013* (s. 1712-1720). Chesapeake, VA: AACE.

- [47] Sever, P. (2019). *Yeni Hitit Dil Öğretim seti ile Yedi İklim Dil Öğretim setinin Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde kültür aktarımı açısından karşılaştırılması* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Nevşehir.
- [48] Tabak, G. (2017). *Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde dijital öykü kullanımı* (Yayımlanmamış doktora tezi). Erciyes Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Kayseri.
- [49] Talan, T. (2019). *Dijital öyküleme yöntemi ile ilgili yapılan çalışmalara sistematik bir bakış*. 7. Uluslararası Öğretim Teknolojileri ve Öğretmen Eğitimi Sempozyumu Erişim Adresi: <https://2019.ittes.org.tr/dosyalar/files/tammetin.pdf>
- [50] Tan Metreş, E. H. ve Can Emir, B. (2020). Rus araştırmacı Tatyana Anikeyeva'nın penceresinden Türk halk hikâyeleri. *Milli Folklor*, 16(128), 76-86.
- [51] Tatlı, Z. ve Aksoy, D. A. (2017). Yabancı dil konuşma eğitiminde dijital öykü kullanımı. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 45, 137-152. DOI: 10.15285/maruaebd.271060
- [52] Topçuoğlu, F. (2018). Türkçenin yabancılara öğretiminde yazılı kaynaklar. M. Durmuş ve A. Okur (Ed.), *Yabancılara Türkçe öğretimi el kitabı* (ss.387-399). Ankara: Grafiker Yayınları.
- [53] Toki, E. I. ve Pange, J. (2014). ICT use in early childhood education: Storytelling. *Tiltai*, 66(1), 183-192.
- [54] Toklu, M. O. (2003). *Dilbilime Giriş*. Ankara: Akçağ Yayınları.

- [55] Tosun, G. (2016). *Yedi İklim Türkçe öğretim seti B1, B2 ve C1 seviyesi ders kitaplarındaki metinlerin yabancılara Türkçe öğretiminde kültür aktarımı açısından incelenmesi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Başkent Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- [56] Türkben, T. (2020). Türkçe öğretiminde kazanım odaklı materyal tasarımının önemi ve örnek materyaller. O. Zahal, Ş. Koca ve K. Baş (Ed.), *Eğitim bilimlerinde teori ve araştırmalar II (Cilt 1)* içinde (ss. 285-302). Ankara: Gece Kitaplığı.
- [57] Tütüncü, B., Pamukçu, H. ve Tanrıseven, C. (2020). Likya yolu yürüyüşçülerinin profilleri ve memnuniyet düzeyleri. *Anatolia: Turizm Araştırmaları Dergisi*, 31(2), 113-124. <https://doi.org/10.17123/atad.641641>
- [58] Veyis, F. (2015). Yabancılara Türkçe öğretiminde etkileşimli çoklu ortam materyal kullanımı. *Dil Dergisi*, 166(2), 59-67.
- [59] Vural, L.F. G. (2011). Türk kültürünün aynası: Türküler. *Fine Arts*, 6(3), 397-411.
- [60] Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin.
- [61] Yılmaz, Y., Üstündağ, M. T., Güneş, E. ve Çalışkan, G. (2017). Dijital hikayeleme yöntemi ile etkili Türkçe öğretimi. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 7(2), 254-275. <https://doi.org/10.17943/etku.322366>
- [62] Zeyrek, S. (2020). Dil-kültür ilişkisi doğrultusunda yabancı dil öğretimi. *International Journal of Teaching as a Foreign Language*, 3(2), 165-186.

URL-1: <https://1drv.ms/p/s!AoC4foZIGGDkoUIAfelptFf6Be-y?e=K3Xh-rl>

URL-2: <https://www.storyjumper.com/book/read/122621702>
URL-3: <https://www.powtoon.com/ws/bn6Hop3EFCI/1/m>
URL-4: <https://animoto.com/play/8RsvJ5iecl9lbQSXcwlkQg>
URL-5: https://www.canva.com/design/DAE1aCjzA7Y/P_Da-wqt-h4F5CCsm9k6osg/view?utm_content=DAE1aCjzA7Y&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton

Extended Abstract

The lack of a common language in the globalizing world makes learning a foreign language necessary, and in some cases even compulsory. According to Melanlıoğlu (2018), it does not seem possible for nations and individuals to maintain communication only in their own language. Because the increasing international relations in the world have caused the nations to experience inadequacies in communicating with their mother tongue, and this has brought the obligation of nations to learn each other's languages (Göçer, 2018: 171). According to Kalenderoğlu (2015), people from different cultural geographies, especially today, suffer from economic anxiety, getting a good education, seeing different social and cultural environments closely, etc. They meet and communicate for reasons. Young generations can see a different country, get to know cultures, do research on countries and geographies, study abroad, etc. In today's world, where the demands on the issues are increasing, Turkey's geopolitical position, historical and geographical beauties, industry, industry, trade, international relations, etc. makes itself felt in the context of (Göçer, 2018: 171). Accordingly, teaching Turkish as a foreign language comes to the fore.

Teaching a language as a foreign language is not only the teaching of the grammar of that language or the transfer of vocabulary. At the same time, the cultural codes of that language should be transferred to the other party through the language. In teaching Turkish as a foreign language, language

skills and cultural elements should be handled with a holistic approach, taking into account the situation, goals and needs of the target group. With the inclusion of digital and technological tools in Turkish language teaching courses to foreigners, the lessons are becoming more efficient. In this context, one of the basic tools to be used in teaching Turkish to foreigners is digital stories. Digital storytelling is a new generation storytelling approach created by combining traditional storytelling technique with digital content such as video, visual, sound and music. Digital storytelling can be applied within the framework of different teaching approaches, methods and techniques. It is in line with the nature of the constructivist approach. It is student centered. It allows students to structure their own learning, to question them in this way and to experience the active learning process. It accelerates students' understanding. Giving homework in accordance with the stages of creating a digital story or applying this process in the lesson creates interest, attention and motivation for the students. In the process, when the students start researching and tell their own stories, they learn to use the library and the internet to research a rich and deep content while analyzing and synthesizing a wide range of content. skills are also developing (Robin, 2006). Students participating in the digital story creation process learn to organize their ideas, ask questions and express their thoughts, thereby forming a comprehensive communication skill.

Digital stories can be easily created using different desktop software (movie maker, microsoft office powerpoint, ms photostory, imovie) or web 2.0 tools (animoto, storyjumper, powtoon).

The aim of this research is to reveal how to transfer culture through applications and software for digital storytelling in teaching Turkish as a foreign language. In line with this purpose, "How can digital storytelling tools be used in the transfer of cultural elements in teaching Turkish as a foreign language?" The answer to the question has been sought.

Document analysis method was used in this study, which aims to transfer culture with digital applications and software in teaching Turkish as a foreign language. Document analysis is a technique that includes the analysis of materials containing information about the cases aimed to be investigated (Şimşek & Yıldırım, 2016). Document analysis is a systematic method used to examine and evaluate all documents, both printed and electronic materials. Like other methods used in qualitative research, document analysis requires the examination and interpretation of data in order to make sense of it, to form an understanding about the subject, and to develop empirical knowledge.

After the subject was determined during the research process, scientific studies on cultural transfer were compiled by first scanning the literature. In order to determine the appropriate texts for the application, Yunus Emre Enstitüsü Yedi İklim Turkish textbooks were examined and selected texts from A2, B1 and B2 level textbooks were submitted to expert opinion and five texts were selected for use in digital storytelling as a result of expert opinion. By examining the applications and software that can be used in creating digital stories, Power Point, Storyjumper, Animoto, Canva, Powtoon applications were determined as culture transfer tools. With these applications, the selected texts to be used in teaching Turkish to foreigners were converted into digital story texts. With the conversion of texts into digital story format, the learning-teaching environment will be enriched with audio, video and interactive course contents and contribute to the realization of permanent learning.