

## ÇOCUKLARDA TEKNOLOJİ ODAKLI GÖRSEL İLETİŞİM VE DİNAMİK BİR GÖRSEL İLETİŞİM YOLU OLARAK DİJİTAL ÖYKÜLEME

Suzan Duygu BEDİR ERIŞTİ\*

### Öz

*Araştırma katılımcı gözlem ve katılımcı tasarım yaklaşımına dayalı olarak geliştirilen dijital öyküleme yaklaşımının küçük yaş grubundaki çocukların görsel iletişim tercihlerini belirleme sürecine yansımalarını belirlemeyi amaçlamaktadır. Bu amaç çerçevesinde araştırmada küçük yaş grubundaki çocukların günlük yaşamları, birbirleri ve çevreleri ile sosyal etkileşimlerine dayalı görsel iletişim dilleri ve konuları sorgulanmıştır. Araştırma Eskişehir'deki özel bir anaokulunda öğrenim görmekte olan 5 ve 6 yaş grubu arasındaki çocuklarla gerçekleştirilmiştir. Araştırmada dijital öyküleme yaklaşımına dayalı olarak bir öykü geliştirmeleri istenen çocuklar profesyonel tasarımcılarla birlikte günlük yaşamları, sosyal yaşamları ve etkileşimlerine dayalı bir dijital öykü geliştirmişlerdir. Araştırmanın sonucunda çocukların dijital öyküleme uygulaması çerçevesinde oluşturdukları görsel iletişim diline dayalı tercihlerinin gerçek yaşam ve popüler kültür odaklı imajlar ve temalar üzerinde şekillendiği ortaya konulmuştur. Araştırma bulgularına göre dijital öyküleme görsel iletişim dili yapılandırma sürecine ilişkin küçük yaş grubundaki çocukların aktif katılımını sağlamış ve bu bağlamda görsel iletişim sürecinin etkili bir biçimde yapılandırılmasına olanak tanımıştır. Ayrıca süreç içinde dijital öyküleme yolu ile çocukların teknolojiyi etkin kullandıkları, kendilerini etkili bir biçimde ifade edebildikleri ve eleştirel düşünmeye dayalı dışavurumlar ortaya koymaları gözlemlenmiştir. Araştırma erken çocukluk döneminde görsel iletişim göstergelerini ortaya koyması ve bu çerçevede örnek teşkil etmesi bakımından önemlidir.*

**Anahtar Kelimeler:** Görsel İletişim, Katılımcı Tasarım Yöntemi, Dijital Öyküleme

## TECHNOLOGY-FOCUSED VISUAL COMMUNICATION AND DIGITAL STORYTELLING AS A DYNAMIC VISUAL COMMUNICATION PATH FOR CHILDREN

### Abstract

*This study investigated the influence of participatory observation and a participatory-design-based digital storytelling approach on young children's visual communication preferences. It examined students' visual communication language and subjects affected by their daily life and social interaction with each other based on participatory observation and a participatory-design-based digital storytelling approach. The study used a sampling of 5 to 6-year-old children in a private preschool in Eskişehir, Turkey. Students were asked to create stories based on their favorite items and related to their daily lives, social lives, and social interactions. It was found that the visual language preferences of the majority of the students was constructed by popular culture images and real-life themes. Based on the research findings, it was observed that the active participation of children in the young age group related to digital storytelling structured an effective visual communication language process. In this context, through the process of digital storytelling, it was observed that children use technology with active participation, express themselves effectively and efficiency employ critical thinking abilities. This study is important for establishing indicators of visual communication in early childhood and being an example study of these subjects.*

**Keywords:** Visual Communication, Participatory Design Method, Digital Storytelling

\* Assoc. Prof. Dr., Anadolu University, Department of Fine Arts Education (Eskişehir, Turkey), sdbedir@anadolu.edu.tr

Makale geliş tarihi | Article arrival date: 21.03.2016

Makale kabul tarihi | Article acceptance date: 17.08.2016

## GİRİŞ

Görsel içeriklerin zengin olduğu teknolojik bir dünya içerisinde görsel iletişim yollarının çeşitlendiği kimi etkileşimli platformlar, sosyal ağlar, sanal etkileşimler ve uygulamalar giderek artan bir uygulama alanı ile karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda yenilenen görsel iletişim yaklaşımı çerçevesinde yeni bir görsel okuryazarlık alanı olarak farklı uygulamalardan bahsetmek olanaklıdır. Görsel iletişimin daha dinamik, devingen ve etkileşimli bir süreç ile ortaya konulmasına ilişkin gereksinim görsel okuryazarlığa ilişkin kodların yenilenmesini gerektirmektedir (Hull, 2003: 230). İmajlara ilişkin çeşitlilik üzerine odaklanan görsel iletişim yolları, görseller ile okumaya yönelik eğilimlerin de çeşitlenmesine zemin hazırlamaktadır.

Teknolojik gelişmelerin bir yansıması olarak görsel iletişimin günümüzde giderek büyüyen bir ileti ağına sahip olması kaçınılmazdır. Görsel iletişim dili oluşturmanın etkili yollarından biri görsel iletişim platformları ve ortamlarına yönelik yeterliliklerdir. İletişim süreci bir duygunun, bir fikrin ya da bir uyarının alıcı kitle tarafından etkili ve tamamen algılanır biçimde iletimi ile başarıya ulaşmaktadır. Görsel iletişim sürecinde ise alıcı kitlenin kimi niteliklerini ve duygularını yakalayan görsel içeriklerle bir mesaj içeriği kurgulayarak başarıya ulaşmak olanaklıdır (Lim & Tay, 2003: 428; Kelly, 2003: 3-4). İletişim sürecinin başarısı sürece yönelik amaca ulaşmayı, problemleri çözmeyi ve etkileşimi doğru bir biçimde oluşturmayı sağlar. Bu bağlamda iletişim sürecinin verilerine ilişkin kalıcılık, hatırlanabilirlik, aktarılabilirlik ve gerçek yaşam ile ilişkilendirilebilirlik süreci olumlu bir biçimde yönlendirilir. Anlam yaratma, bilginin ya da bilgi ile ilişkili verilerin gönderen ve hedef kitle arasında etkili bir biçimde aktarımı ile oluşur. Bu çerçevede görsel iletişim anlam yaratma sürecinde daha yoğun ve etki alanı olan içerikler oluşturmayı olanaklı kılar. Görsel iletişim sürecinde mesajın etki alanını artıran kimi yaklaşımlar ise teknoloji olanakları ile kişiselleştirilebilir ifade ortamları olarak kullanılabilir. Bu ifade ortamlarından biri de dijital öykülemeye dayalı görsel iletişim platformlarıdır.

Dijital öykülemeye dayalı görsel iletişim platformları dijital fotoğraflar, çizimler, gerçek video görüntüleri, canlandırmalar, seslendirme, müzik gibi çoklu ortam olanaklarının etkileşimli bir ortamda bir araya getirilmesi ile oluşturulan kısa öykülerdir (Robin, 2008: 222). Bu öykülerin kısa olması, çok yönlü görsel içerikleri bir araya getirmeye ilişkin yeterlikler kazandırması, görsel ileti olanaklarını sunması gibi sıralanabilecek avantajlarından bahsedilebilir. Ayrıca çok zaman almaması, çok fazla maliyet gerektirmemesi ve çok temel teknoloji kullanım yeterlikleri ile oluşturulabiliyor olması da küçük yaş grubu için işe koşulabilecek etkili bir görsel iletişim platformu olmasını olanaklı hale getirir. Dijital bir kamera, mobil telefon kamerası, basit bir ses kaydetme programı ve kullanımı kolay bir kurgulama yazılımı ile dijital öykülemeler oluşturmak olanaklıdır. Bu yolla çocuklar küçük yaşlardan itibaren kendi prodüksiyonlarını yapılandırabilmektedirler (Erişti Bedir, 2014: 121). Dijital öyküleme süreci öyküyü yapılandırma, öykü panosu ile öyküyü kurgulama, öykü ile ilişkili görsel içerikler, ses ve görüntü oluşturma, bütün içerikleri öykü ile ilişkili olarak bir araya getirme ve yayınlama şeklinde sıralanan aşamalardan oluşmaktadır.

Dijital öyküleme odaklı görsel iletişim dili oluşturmak hem mesajı gönderen kitlenin kendi öyküsünden yola çıkmayı sağlar hem de mesajın iletildiği kitle üzerinde derinlemesine bir etki alanı oluşturur. Dijital öykülemeler görsel mesaj iletimini net ve açık hale getirebilir çünkü süreçte görsellere dayalı bir mesaj verme kaygısı oluşmaktadır. Hedef kitlede oluşturduğu anlama dayalı olarak mesajı kalıcı bir biçimde iletir ve hedef kitlenin mesaj kaynağı hakkında daha iyi fikir sahibi olmasını sağlar. Etki alanı yüksek bir görsel ileti süreci oluşturmayı olanaklı hale getirir.

Dijital öyküleme özellikle küçük yaş gruplarına yönelik iletişim sürecini yapılandırmada etkili bir biçimde işe koşulmaktadır. Çocuklar iletişim kurma sürecinde konuşmanın dışında hareketler ve görselleri de çoğunlukla işe koşarlar. Konuşmaları çoğu zaman hareketleri ile tamamlanır ya da yaptıkları bir resim ile konuştuklarından daha etkili bir biçimde iletişim kurma yollarını bulurlar. Görseller çoğu zaman bir çocuğun etkili bir iletişim aracı olabilmektedir (Cobb et al., 2003: 10). Dijital öyküleme ortamları ve uygulamaları ise özellikle küçük yaş gruplarında görsel içerik, yaratıcı drama uygulamaları ve ses ögesinin yoğun biçimde kullanımı ile dikkati çeker. Bu yönüyle küçük yaş grubundaki çocukların görsel iletinin olanaklarına fazlası ile sahip oldukları bir süreçtir. Ayrıca çok yönlü okuryazarlıkları (görsel okuryazarlık, teknoloji okuryazarlığı, medya okuryazarlığı) beslediği için bir takım yeterliliklerini bir ortamdan başka bir ortama aktarabilme, becerilerini keşfedebilme ve yeterlikleri ile erken yaşlarda tanışma olanağını da sunmaktadır. Dijital öyküleme sürecinde kendi öykülerinden ya da etkileşimlerine dayalı olarak oluşturdukları öykülerinden yola çıkan çocuklar aslında etkili bir görsel iletişim süreci de oluşturmaktadırlar. Çünkü dijital öyküler iletmek istedikleri mesaja yönelik görseller, videolar, canlandırmalar ya da seslendirmeler içermektedir. Görsel iletişim sürecinin bileşenleri olan görseller hareket ve algı ise dijital öykülemenin temel öğelerini oluşturmaktadır. Bu bağlamda bu araştırmanın amacı, küçük yaş grubundaki çocukların görsel iletişim dili oluşturma süreçlerini geliştirilecek bir dijital öyküleme uygulamasına dayalı olarak incelemektir.

Bilgi ve iletişim teknolojilerinin çeşitlendiği günümüzde bireylerin bilgiye erişim ve kontrol süreçlerinde bir çeşitlilik söz konusudur. Bu süreçte bireylerin bireysel tercih ve beklentilerini ortaya koyan aktif katılımcı kimliklere sahip olmaları, süreci faydacı hale getirmekte ve küçük yaşlardan itibaren teknolojinin getirisi olan çok yönlü bir görsel bombardıman içerisinde görsel dile ve görsel iletişim sürecine hakim bireyler yetiştirmek önem kazanmaktadır (Fuchs, 2014: 58; Eilam, 2012: 81). Dolayısıyla küçük yaş grubundaki çocukların görsel iletişim süreçlerini teknoloji ile faydacı ve etkileşimli ilişkiler kurarak yapılandırabilecekleri uygulamalara gereksinim duyulmaktadır. Bu araştırma da görsel iletişim sürecine teknoloji entegrasyonunda katılımcıları aktif hale getiren dijital öyküleme uygulamalarının küçük yaş grubundaki çocukların kendilerini ifade etmelerine yönelik etkili bir araç olarak kullanılabilirliğini ortaya koymak çerçevesinde önem taşımaktadır.

## AMAÇ VE YÖNTEM

### Amaç

Bu çalışmanın amacı hedef kitle katılımına dayalı olarak geliştirilecek bir dijital öyküleme uygulamasının küçük yaş grubundaki çocukların görsel iletişim konularını, tercihlerini, yollarını ve mesajlarını ortaya koyuş biçimlerini incelemektir. Bu amaca dayalı olarak aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

1. Küçük yaş grubundaki çocuklar ile katılımcı tasarıma dayalı bir dijital öyküleme uygulaması nasıl geliştirilebilir?
2. Küçük yaş grubundaki çocuklar ile katılımcı tasarıma dayalı olarak geliştirilecek bir dijital öyküleme uygulamasında çocukların ortaya koydukları görsel iletişim diline ilişkin tercihleri ve yöntemleri nelerdir?
3. Küçük yaş grubundaki çocuklar ile katılımcı tasarıma dayalı olarak geliştirilecek bir dijital öyküleme uygulamasında çocukların ortaya koydukları görsel iletişim diline dayalı konular nelerdir?
4. Küçük yaş grubundaki çocuklar ile katılımcı tasarıma dayalı olarak geliştirilecek bir dijital öyküleme uygulamasında çocukların ortaya koydukları görsel iletişim dili ile ortaya koydukları konulara dayalı mesajları nelerdir?

### Yöntem

Bu araştırma tasarım tabanlı araştırmaya dayalı katılımcı tasarım yaklaşımı ile gerçekleştirilmiştir. Katılımcı tasarım yaklaşımında tasarım ortaya koymak amacıyla katılımcıların etkin olduğu analiz, tasarım ve geliştirme süreçlerine ilişkin bir döngüyü içerir (Erişti, 2014: 122; Zaphiris & Constantinou, 2007: 182; Merriam, 1998: 43). Katılımcı tasarım deseninde katılımcılar profesyonel tasarımcılar ile birlikte çalışırlar ve kendi yeterlikleri çerçevesinde sürecin bir parçası olarak rol oynarlar (Skivenes & Strandu, 2006: 16; Wang & Hannafin, 2005: 8). Katılımcı tasarım yöntemi katılımcı odaklı tasarım geliştirme ve geliştirilen tasarım üzerinden hedef kitleye ilişkin verilerin elde edildiği bir araştırma desendir. Katılımcı tasarım, katılımcı öğrencilerin fikirlerinin, tasarım yaklaşımlarının ve yaratıcılıklarının özellikle hedef kitle niteliklerini temsil ettikleri varsayılarak tasarım sürecinde işe koşulmasını sağlamaktır. Katılımcı tasarım tabanlı araştırmaya dayalı olarak geliştirilen araştırmada verilerin elde edilmesi sürecinde ise katılımcı gözlem ve dijital öyküleme uygulaması bileşenleri işe koşulmuştur. Katılımcı gözleme dayalı odaklanmış, seçici ve tanımlayıcı gözlem dokümanları ile dijital öyküleme uygulaması uygulamasına dayalı olarak katılımcı fotoğrafları, çizimleri ve uygulama sürecine ilişkin saha notları veri toplama aracı olarak kullanılmıştır.

### Evren ve Örneklem

Bu araştırma küçük yaş grubundaki çocukları görsel iletişim dili oluşturma sürecinde dijital öyküleme yaklaşımının uygulanabilirliğini sorgulamaktır. Bu çerçevede araştırma 2012-2013 öğretim yılı Özel Fidanlar Anaokulu, Papatya şubesinde yer alan toplam 14

öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Öğrencilerin 10'u kız 4'ü erkektir. Çalışma grubunun belirlenmesinde amaçlı örnekleme yaklaşımı işe koşuldu. Amaçlı örneklemede araştırmacı araştırma konusu ile doğrudan ilintili olan katılımcılara ilişkin kendi yargısını kullanır ve araştırmanın amacına en uygun olanları örnekleme alır (Balcı, 2005: 91). Çocukların yaşları 5 ve 6 olarak değişmektedir. Çocukların 10'u kız öğrenci; 4'ü ise erkek öğrencidir. 5 yaşındaki öğrenci sayısı 8; 6 yaşındaki öğrenci sayısı ise 6'dır.

Kimi özel koşullar dışında küçük yaş gruplarının kendilerini ifade etmelerinde yetişkinlerden farklı yollar kullandıkları bir gerçektir. İletişim sürecinde dikkat, ilgi ve motivasyon oluşturmak çocuklar için oldukça zor olduğu için çoğu zaman yetişkinlerin yardımlarına ihtiyaç duyarlar. Küçük yaş gruplarına yönelik görsel ileti süreci oluşturmak ise onlar için iletişim sürecini etkili ve en önemlisi eğlenceli hale getirmenin yollarından biridir. Bu çerçevede etkili bir görsel iletişim süreci oluşturmanın bir yolu olan dijital öykülemeler, çocukların keyif aldığı ve kendini ifade ettiği tercihler yaparak iletişim kurmalarını sağlar. Dijital öykülemeler, özellikle küçük yaş grupların tanımaya yönelik bir iletişim süreci oluşturmada etkili bir biçimde işe koşulabilir. Çünkü temel olarak dijital öyküleme çocukların kendilerini ifade etmeye yönelik yaşayan bir sorgulama yapmaları için etkili bir ortamdır ve çocuklar kendilerini ifade etmenin dolaysız bir yolunu bulurlar.

## İşlem

Geliştirilecek bir dijital öyküleme uygulaması ile küçük yaş grubundaki çocukların görsel iletişim konularını, tercihlerini, yollarını ve mesajlarını ortaya koymayı amaçlayan bu çalışmada katılımcı tasarımcı yaklaşımına dayalı katılımcı gözlem yaklaşımı uygulanmıştır. Araştırma, belirlenen çalışma grubunun aktif katılımcı olduğu ve profesyonel tasarımcılar ile birlikte çalıştığı bir dijital öyküleme uygulaması geliştirme sürecini içermektedir.

Dijital öyküleme uygulamasının katılımcılarla katılımcı tasarım yaklaşımına dayalı olarak gerçekleştirildiği araştırma üç aşamadan oluşmuştur. Birinci aşama katılımcı gözlem içeren ve dijital öyküleme uygulaması geliştirmeye yönelik içeriklerin belirlendiği aşamadır. İkinci aşama ise katılımcı tasarım yaklaşımı çerçevesinde dijital öyküleme uygulaması geliştirme aşamasını içermektedir. Üçüncü aşama ise katılımcı gözlem yaklaşımına dayalı olarak dijital öyküleme uygulamasının geliştirilmesi sürecinde çocukların tercih ettikleri görsel iletişim diline ilişkin özelliklerin incelendiği aşamadır.

Uygulama geliştirme sürecinde katılımcı gözlemci olarak sürece dâhil olan araştırmacı, uygulamanın görsel iletişim oluşturma bileşenlerine dayalı olarak değerlendirmiştir. Katılımcı gözlem yaklaşımı, bireylere ilişkin araştırma yaparken bireyleri, içinde buldukları kültürü ve kişiler arası etkileşimleri yakından inceleme olanağı veren nitel bir yaklaşımdır. Katılımcı gözlem, araştırma sürecinin bir parçası olan araştırmacının olayları, davranışları, sosyal etkileşimleri ve süreç temelli uygulamaları sistematik olarak tanımladıkları bir yaklaşımdır (Marshall & Rossman, 1989: 79). Katılımcı gözlem sürecinde saha notları, fotoğraflar, odaklanmış, seçici ve tanımlayıcı gözlem dokümanları veri toplama aracı olarak kullanılmaktadır (Dewalt & Dewalt, 2002: 44). Katılımcı gözlem,

araştırma konusu ile ilintili süreci aktif bir şekilde yorumlamayı ve informal görüşmeleri de içermektedir. Katılımcı gözlem sürecinde daha detaylı bir biçimde araştırma sürecini tanımlama, yorumlama ve süreçte ne olduğunu ve nasıl oluştuğunu süreçsel gelişim içerisinde yorumlama olanağı vardır. Katılımcı gözlemlerde araştırmanın yapılacağı topluluğa dâhil olma doğal ortamı içerisinde yapılandırılmalı ve çalışılan topluluk gözlem yapan araştırmacıyı topluluğun bir parçası gibi görmelidir. (Bernard, 1994: 91). Bunun nedeni katılımcıların doğal davranışlar sergilemesi ve sürecin kendi doğası içerisinde gözlemlenebilmesini sağlamaktır.

Araştırmada katılımcı gözlem sürecinin ilk aşaması tanımlayıcı gözlem olarak; ikinci aşaması ise odaklanmış ve seçici gözlem olarak yapılandırılmıştır. Tanımlayıcı gözlemlerde katılımcıların araştırmacının varlığını hissetmeden araştırma sürecine dahil olmaları ve araştırmaya ilişkin bileşenleri araştırmanın doğası içinde tanımladıkları ve araştırmacının de bu tanımlamaları gözlemlediği bir süreçtir. Odaklanmış ve seçici gözlem ise araştırma ile ilintili daha sınırlandırılmış ve araştırma amacı ile doğrudan ilintili odak alanların araştırmacı tarafından gözlemlenmesi ile yapılandırılan bir süreçtir. (Angrosino & dePerez, 2000: 674). Bu çerçevede araştırmacı uygulamanın gerçekleştirildiği anaokulunda konuk yardımcı öğretmen olarak sürece dâhil olmuştur. Çocuklarla uygulama öncesinde etkileşim kuran araştırmacı, uygulamanın gerçekleştirileceği topluluğun bir parçası haline gelmeyi amaçlamıştır. Bu süreçte tanımlayıcı katılımcı gözlemler çerçevesinde doğal sohbetler, çeşitli biçimde görüşmeler, çok dikkat çekmeyecek ve süreci yönetmeyecek biçimde yapılandırılmış etkileşimler kurmuştur. İyi bir dinleyici olmuş, çocukların uygulamaya ilişkin ilgi ve beklentilerini belirlemeye çalışmıştır. Bu çerçevede çocuklar ile gerçekleştirilen tanımlayıcı gözlem sürecinde oluşturmak istedikleri görsel iletişim diline ilişkin bir takım noktaları belirleyerek gerçekleştirilecek olan dijital öyküleme uygulaması için hedef kitle incelemesini de tamamlamıştır. Çocukların ilgi ve isteklerinin yapılandırılacak öykünün bileşeni olmasına karar verilmiştir. Cinsiyetlerine dayalı olarak öyküye yönelik tercihlerin çeşitlenmesine dayalı olarak çocuklarla birlikte bir öykü planlaması yapılandırılmıştır. Süreç katılım, gözlem ve sorgulama ekseninde etkileşimli olarak sürdürülmüş ve çocukların anlatmak istedikleri öykü ile ilintili görsel iletişim bileşenleri olarak bir takım ölçütler belirlenmiştir. Bu ölçütler dijital öyküleme bileşenlerine dayalı olarak belirlenmiştir. Dijital öyküleme bileşenlerinden biri olan öykü türü çerçevesinde görsel iletişim teması olarak kahramanlık öyküsü belirlenmiştir. Yine dijital öyküleme bileşenlerinden biri olan öykü karakterine dayalı olarak çocukların aktif katılımı ve tercihleri doğrultusunda çizgi film kahramanları ve prenseslere dayalı görsel iletişim tercihleri belirlenmiştir. Bir diğer dijital öyküleme bileşeni olan öykü anlatım yöntemi olarak resim yapmak ve kostümle canlandırma odaklı drama uygulaması yapmak yine öğrencilerin tercihleri doğrultusunda belirlenmiştir. Son olarak ise teknik uygulamalar bileşenine dayalı olarak seslendirme yapılmasına, video çekilmesine ve öykülemeye dayalı yaptıkları resimlerin fotoğraflarının çekilerek kullanılmasına karar verilmiştir (Tablo 1: 37).

## BULGULAR

Çocukların görsel iletişim dilini belirlemek amacıyla gerçekleştirecekleri dijital öyküleme uygulamasına ilişkin bulgular sürecin planlanması, uygulama aşaması ve ortaya çıkan ürünlere dayalı olarak elde edilmiştir. Planlama ya da işlem aşamasına ilişkin katılımcı gözlem dayalı olarak elde edilen bulgulara göre çocuklar için görsel iletişim dili olarak en öne çıkan tercihlerden biri resim yaparak iletişim kurmayı istemeleridir. Daha sonra ise drama etkinliğine dayalı kostüm ile canlandırma uygulaması öne çıkmıştır. Bu çerçevede şekillenen öyküde, çizgi film kahramanlarının prensesleri kurtardığı bir öykü kurgulamaya karar vermişlerdir. Çocuklara dijital öykülemenin bileşenleri anlatıldıktan sonra da teknik uygulamalara ilişkin tercih ettikleri görsel iletişim dili araçlarını belirlemişlerdir. Katılımcı gözlem sürecinde çocukların duygularını sözsüz olarak ifade etme ve kim ile ne şekilde iletişim kuracaklarına ilişkin tercihleri, görsel iletişim kurgusunu besleyici niteliktedir.

Süreçte görsel iletişim tercihlerine ilişkin bulgular katılımcı tasarım yaklaşımına dayalı olarak geliştirilen dijital öyküleme uygulamasının odakla ile geliştirilen dijital öyküleme sürecinin araştırmacı tarafından gözlemlenmesi ile elde edilmiş ve dijital öyküleme yolu ile oluşturulan görsel iletişim süreci kimi değişkenler çerçevesinde değerlendirilmiştir. Öğrenciler tasarlama sürecinin analiz, tasarlama ve uygulama aşamalarında tasarım ekibinin bir parçası olarak etkin rol oynamaktadırlar. Katılımcı tasarım yaklaşımı ne tür uygulamalar yapılacağını, ne tür bir tasarım uygulama ortamına ihtiyaç duyulacağını, uygulamalar ve uygulama ortamının ne şekilde ilişkilendirileceğini içerir.

Anaokulu öğrencileri ile gerçekleştirilen dijital öyküleme çalışmasında öğrenciler resimler yapmışlar, öykü oluşturmuşlar, dramaya dayalı performans sergilemişlerdir. Ayrıca profesyoneller yardımı ile yaptıkları resimleri kurgulayıp kolajlar oluşturarak öykülemenin sahnelerini oluşturmuşlar, seslendirme yapmışlar ve sahneler ile uyumlu müzikler seçerek kendilerini ifade etmenin en iyi yolunu sorgulamışlardır. Süreçte öğrencilerin katılımcılıklarının üst düzeyde olması, performanslarını ortaya koymaya yönelik motivasyonlarının yüksek olması araştırma sürecine katılımcı gözlemci olarak dahil olan araştırmacının ve süreçte uygulamanın gerçekleştirilmesine yardımcı olan öğretmen ve sınıf yardımcısının da dikkatini çekmiştir. Süreçte uygulama ortamı olarak kullanılan dijital öykülemenin kurgulanması katılımcı tasarım yaklaşımına dayalı olarak gerçekleştirilmiştir. Bu süreçte araştırmacı tasarımcı kimliği ile çocuklarla çalışmış ve öykülemenin oluşturulmasındaki teknik olanakları çocuklara sağlamıştır. Çocuklara yönelik görsel iletişim sürecinin etkili bir biçimde yapılandırılması çerçevesinde gözlem sürecinde derinlemesine veriler elde edilmesi amacı ile çocukların yaptıkları resimler, drama uygulaması, öykü seslendirmesi ve resimlerin kolaj olarak kurgulanması yolu ile elde edilen çalışmalar veri çeşitliliği olarak ta kullanılmıştır.

Küçük yaş gruplarında özellikle çizimler çocuklar için aslında o an vermek istedikleri mesaja yönelik açıklamalar yapmanın bir yoludur. Çocukları görsel düşünmeye ve görsel olarak kendilerini ifade etmeye yönlendirir. Çizimler, çocukların zihinlerinde görsel olarak yapılandırdıkları süreci yansıtmak konusunda da etkili bir yoldur. Ayrıca çizimler ile kendileri görmeyen ve göstermeyen de ya da bir başka deyişle kendilerine ilişkin mesaj vermenin

de bir yolunu bulurlar. Verilen bu mesaj duygusal bir takım içerikler barındırabilir, zihinsel yansımalar içerebilir ya da fiziksel kimi nitelikleri ifade etmekte bir yol olarak kullanılabilir.

Dijital öyküleme süreci çerçevesindeki görsel iletişim tercihleri ve konularının belirlenmesine ilişkin bulgular da yine katılımcı gözlem ile belirlenmiştir. Bu bağlamda katılımcı gözlem süreci, bir önceki aşama olan dijital öyküleme içerik geliştirme aşaması dışında öykülemenin görsel iletişim bileşenlerine dayalı niteliklerinin değerlendirilmesi aşamasında da etkili bir biçimde işe koşulmuştur. İçerik geliştirme sürecinde tanımlayıcı gözlem olarak yapılandırılan katılımcı gözlem süreci, dijital öyküleme aşamasında ve görsel iletişim tercihlerinin değerlendirilmesi aşamasında odaklanmış ve seçici gözlem süreçleri ile yapılandırılmıştır. Tanımlayıcı gözlem sürecinde çalışılan öğrenci grubunun görsel iletişim tercihlerini tanımlaya yönelik olarak sürdürülen gözlem, dijital öyküleme geliştirme aşamasında görsel iletişim tercihlerinin odak alanlarının belirlenmesi ve bu odak alanları çerçevesindeki seçiciliklerinin ortaya çıkarılması amacıyla kullanılmıştır. Bu çerçevede çocukların görsel iletişim yöntemlerine ilişkin tercihleri, belirli temalar üzerine odaklanmıştır (Tablo 2: 37). Görsel iletişim yöntemlerine dayalı olarak resim yapma, fotoğraf çekme ya da çektirme, video görüntüler ile kendini ifade etme, kolaja dayalı sanatsal etkinlikler ile kendini ifade etme, drama yolu ile vücut dilini kullanma gibi farklı yöntemleri görsel iletişim dili oluşturmak amacı ile kullandıkları dikkati çeker.

Çocukların tercih ettikleri görsel iletişim konularına ilişkin mesajların bir kısmı günlük yaşam içerisinde kendilerini hedef alan yetişkin odaklı (hayvanları sevmek, insanlar ve hayvanların birbirini sevmesi, yemekleri bitirmek, sağlıklı olmak gibi) mesajlar çerçevesinde yapılmış; bir kısmı günlük yaşam aktiviteleri üzerinden şekillenmiş (birlikte şarkı söylemek, oyun oynamak ve hikayeler anlatmak gibi); bir kısmı ise popüler kültür imajları ile ilişkilendirilmiştir. Popüler kültür içerisinde yer etmiş olan fantastik bir dünya, rengarenk şehirler, ay ve yıldızların kaybolmaması, yaşlılara yardım eden iyi kalpli prensesler, deniz kızları, iyi insanları koruyan kahramanlar (Örümcek Adam, Disney Prenses Karakterleri, Ariel Deniz Kızı Çizgi film Karakterleri, Bakugan Çizgi Film Karakterleri vb.) çocuklar için daha zevkli ve oyunlaştırebildikleri bir görsel iletişim süreci yapılandırmalarına olanak tanımıştır (Tablo 3: 37). Farklı konuların popüler kültüre dayalı imajlar ile ilişkilendirilerek ele alınmasında dikkati çeken nokta, özellikle animasyon karakterlerinin günlük yaşamın bir parçası haline gelmesine ilişkin verilen mesajdır. Örneğin insanlar ve hayvanların birlikte yaşaması, insanların deniz kızının sırtına binmesi, çizgi film karakterlerinin insanlara yardım etmesi çocukların popüler kültür imgelerini gerçek yaşamda görmeye ilişkin beklentilerini de ortaya koymaktadır. Bu durum medya kültürünün çocuklarla nasıl konuştuğunun bir göstergesidir. Çoklu medyanın çocuklara yeni okumalar sunması aslında popüler kültürün ciddiyetle ele alınmasının önemini ortaya koyuyor (Cvetkovic & Olson, 2012: 52). Çünkü modern çocukluk döneminin kaçınılmazı olan popüler kültür yolu çocukları anlamak, günümüz çoklu medya ortamında kaçınılmaz hale gelmektedir.

İletişim kurmak günlük yaşamımızın bir parçası olmakla birlikte alıcı ve gönderici arasındaki etkileşim kimi zaman kullanılan iletişim yoluna dayalı olarak şekillenmektedir. Çocuklar ile iletişim kurma sürecinde ise sözlü ya da yazılı iletişim yerine görsel odaklı



iletişim yaklaşımlarını öncelikli olarak tercih etmektedir. Dijital öykülemeye dayalı görsel iletişim dili oluşturan çocuklar da sembolik dili yoğun bir biçimde kullandılar. Çocukların seçtikleri konular, içerikler ve mesajlar incelendiğinde aslında gerçek yaşam ile ilişkili sosyal çevre, aile, öğretmen etkileşimlerine dayalı kimi mesajların öne çıktığı vurgulanabilir. Ancak bu mesajların fantastik bir takım kurgulamalar ile veriliyor olması oldukça ilginçtir. Yani sağlıklı yemek yiyip güçlenen bir çizgi film karakterinin iyi insanlara yardım etmesi, insanlar ve hayvanların iyi anlaşmasına işaret eden insan-hayvan diyalogları, birlikte şarkı söyleyen, oyun oynayan, hikayeler anlatan ve öğlen uykusu uyuyan popüler kültür karakterleri çocukların gerçek yaşam ile ilişkili mesajları popüler kültür imgelerine yükleyerek vermelerine ilişkin örneklerdir (Görsel 1: 38).

## TARTIŞMA VE SONUÇ

Küçük yaş gruplarının görsel iletişim yollarına yönelik eğilimleri söz konusu olduğunda dijital öyküleme gibi öğrencilerin aktif katılımcı olduğu süreci, görsel iletişim dili oluşturma amaçlı işe koşturmak, çocukların hem bireysel hem de grup etkileşimlerine dayalı iletişim yollarına yönelik farkındalıklarını artırmaktadır. Alan yazındaki kimi araştırmalar da dijital öyküleme yaklaşımının aktif katılımı sağladığı; işbirlikçi yaklaşım ve etkili iletişim becerilerini artırıp olumlu yansıdığı yönündedir (Coutinho, 2010: 3798; Gyabak & Godina, 2011: 2240; Robin, 2008: 222). Bu çerçevede araştırma kapsamındaki uygulama sürecinde hem çocuklar hem aileleri hem de öğretmenleri arasındaki iletişim süreci daha dinamik hale gelmiştir. Çünkü dijital öyküleme görsel düşünmeye dayalı iletişim kurmanın, katılım sağlamanın ve kararlar almanın etkili yollarından biridir. Ayrıca resim yapmak, fotoğraf çekmek, çizim yapmak, canlandırma yapmak, video çekmek, ses kaydı ve müzik kullanmak gibi çok yönlü görsel stratejiler içermesi bağlamında çocuklara çok yönlü görsel ifade olanağı sunmaktadır.

Görsel iletişim sürecinde dijital öyküleme gibi aktif katılım içeren bir proje geliştirme etkinliğini işe koşturmak çocukların iletişim sürecinde sözlü iletişimin yeterli olmadığı süreçlerde görsel iletişime yönelmeyi işbirliğine dayalı olarak sağlamaktadır. Bu çerçevede çocukları iletişim kurmaya yönelik teşvik etmek için ortam yaratmakta ayrıca çocukları daha derinlemesine anlamak için de bir yol olarak işe koşulabilmektedir. Özellikle çizimler yapmak ve resimler yapmak çocukların dolaysız olarak kendilerini ifade etmelerini sağlayan bir görsel iletişim tercihidir. Dijital öykülemeye dayalı görsel iletişim sürecinin aktif katılımı ve iletişim sürecine ilişkin anlamlılığı artırdığı söylenebilir (Heo, 2009: 423). Görsel ileti yapılandırmaya yönelik aktif katılım ise, hem iletişim sürecinin niteliğini artırmakta; hem de çocukların görsel ileti tasarımlarına ilişkin bir takım yeterliliklerini işe koşturabilmelerini olanaklı hale getirmektedir.

Ayrıca dijital öyküleme gibi kimi uygulamalar çok çeşitli medyaları barındırdığı için küçük yaşlardan itibaren çok yönlü okuryazarlıkların gelişmesine de katkı sağlamaktadır. Bu çerçevede çocuklar küçük yaşlardan itibaren teknoloji odaklı postmodern okuryazarlıklara ilişkin de farkındalık geliştirebilme şansına sahip olabilmektedirler. Robin (2008: 224)'e göre dijital öyküleme birçok okuryazarlık yeterliğine olumlu yönde yansımaktadır.

Bu okuryazarlık alanları; dijital okuryazarlık, global okuryazarlık, teknoloji okuryazarlığı, görsel okuryazarlık ve bilgi okuryazarlığı olarak sıralanmaktadır. Dijital okuryazarlık bağlamında ve ortamda kendini ifade etme, düşüncelerini tartışma ve bilgi edinme gibi süreçlerden bahsetmek olanaklıdır. Global okuryazarlık ise global bir bakış açısı ve yeterlikler bağlamında bir konuyu ya da içeriği ele alma, anlamlandırma, yorumlama ve paylaşma gibi yeterlikler söz konusudur. Teknoloji okuryazarlığı ise teknolojinin etkin kullanımı, teknoloji kullanım yeterliklerinin geliştirilmesi, üretkenlik ve ortaya konulan performans göstergeleri söz konusudur. Görsel okuryazarlık ise erken çocuklukta öncelikli olarak öne çıkan okuryazarlık alanlarından biridir ve dijital öyküleme görsel imajlar aracılığı ile bir konuyu anlama, içerik üretme ve görsel imajlar yolu ile iletişim kurma gibi yeterlikler işe koymayı gerektiren süreçlerden oluşmaktadır. Bilgi okuryazarlığı dijital öyküleme ile ilişkilendirildiğinde, bilgiyi bulma, değerlendirme, sentezleme ve yorumlama süreçlerini içermektedir. Bu çerçevede erken çocuklukta dijital öykülemeye dayalı proje tabanlı uygulamaların, farklı okuryazarlık alanlarının teknoloji entegrasyonu ile etkin kullanımına olanak tanıdığı söylenebilir (Bratitsis et al., 2012: 240; Graham et al., 2012: 540; Hung et al., 2012: 370). Araştırmada özellikle teknoloji okuryazarlığı ve görsel iletişim sürecini sorgulamak bağlamında görsel okuryazarlığın etkili bir biçimde işe koşulan uygulamalarla olumlu yönde geliştiği söylenebilir.

Araştırmada popüler kültüre ilişkin görsel iletişim tercihleri öne çıkan bir diğer noktadır. Bu bağlamda popüler kültür, özellikle çocukların günlük ilgileri ile kurdukları iletişimdir. Çünkü çocukların etkileşimlerinde popüler kültür, önemli bir etkiye sahiptir. Popüler kültürün çocukların yaşamlarında bu kadar yer sahibi olması ise elektronik, basılı, görsel-işitsel kitle iletişim araçlarının yaygınlığı ile ilişkilidir (Erişti, 2010: 890; Marsh, 2010: 13). Popüler kültürün günümüzde çocuklar üzerindeki etkisi çok büyüktür (McCarthy et al., 2003: 455). Ancak popüler kültürün etkisinin çocukların kendilerini ifade etmelerinin bir yolu olarak kullanılması ise etkili bir görsel iletişim stratejisi geliştirmek bağlamında önem taşımaktadır. Bu çerçevede dijital öyküleme çok yönlü görsel medyayı kullanmaya ilişkin olanaklara sahip olduğu için küçük yaş grubundaki çocukların hem içerik hem teknoloji bağlamında görsel iletişim dili oluşturmalarına etkili bir biçimde hizmet etmekte olduğu da söylenebilir.

Araştırmada öne çıkan bir diğer nokta, dijital öykülemeye dayalı gerçekleştirilen uygulamanın çocukların çoğunlukla tercih ettikleri sembolik iletişim sürecine yönelik olduğudur. Çünkü çocuklara yönelik iletişim süreçleri içerisinde açıklayıcı iletişim olarak nitelenen sözlerin, işaretlerin ve vücut dilinin kullanıldığı bir süreç kimi zaman çocukların ifade etmek istediklerini tam olarak yansıtmamaktadır. Çocuklar alıcı iletişim çerçevesinde gönderileni dinleyerek mesajı algılamak istemez. Sembolik iletişim ise çocukların çoğunlukla tercih ettikleri bir iletişim yoludur. Bu süreçte alıcı ve gönderici arasındaki konuşma, işaret, resim gibi iletişim yollarına dayalı olarak geliştirilen etkileşimleri içerir (Leitch, 2008: 54). Semboller sisteminde her sembolün bir anlamı vardır. Resimler, fotoğraflar, beden dili ve görsel odaklı etkileşimler çoğunlukla kullanılır (Burke, 2008: 28). Bu bağlamda araştırmada dijital öykülemeye dayalı görsel iletişim dili oluşturan çocukların sembolik dili yoğun bir biçimde kullandıkları söylenebilir.

Sonuç olarak görsel ifadeye dayalı dijital öyküleme uygulaması küçük yaş grubundaki çocukların görsel iletişim dilini ortaya koymada, çözümlemede ve vermek istedikleri mesajı tanımlamada önemli bir rol oynamaktadır. Çünkü dijital öyküleme tasarlama öncesi fikir üretilmesi, geliştirilmesi, senaryo oluşturulması, öyküleme sürecinin yapılandırılması, medya içeriğinin tasarlanması ve oluşturulması, içeriğin sunulması, paylaşılması ve değerlendirilmesi olarak sıralanabilecek oldukça etkili bir görsel ileti yapılandırma süreci ortaya koymaktadır (Lambert, 2013: 35). Bu bağlamda bu tür bir uygulama küçük yaş grubundaki çocuklar ile iletişim kurma amaçlı olarak etkili bir biçimde işe koşulabilir.

#### KAYNAKLAR

- Angrosino, M. V. & de Pérez, K. A. M. (2000). Rethinking observation: From method to context. In N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *Handbook of Qualitative Research (Second Edition)* (673-702). USA: Sage Publications.
- Balci, A. (2005). Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntem Teknik ve İlkeler. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Bernard, H. R. (Ed.) (1998). *Handbook of Methods in Cultural Anthropology*. Walnut Creek: AltaMira Press.
- Bratitsis, T., Kotopoulos, T., Mandila, K. (2012). Kindergarten children's motivation and collaboration being triggered via computers while creating digital stories: a case study. *International Journal of Knowledge and Learning*, 8(3-4), 239-258.
- Burke, C. (2008). Play in focus: Children's visual voice in participative. In P. Thomson (Ed.), *Doing Visual Research with Children and Young People* (23-36). London: Routledge.
- Cobb, P., Confrey, J., diSessa, A., Lehrer, R., Schauble, L. (2003). Design experiments in educational research. *Educational Researcher*, 32(1), 9-13.
- Coutinho, C. (2010). Storytelling as a strategy for integrating technologies into the curriculum: An empirical study with post-graduate teachers. In D. Gibson & B. Dodge (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2010* (3795-3802). Chesapeake, VA: AACE.
- Cvetkovic, V. B. & Olson D. C. (2012). *Portrayals of Children in Popular Culture: Fleeting Images*. Lexington Books.
- DeWalt, K. M. & DeWalt, B. R. (2002). *Participant Observation: A Guide for Fieldworkers*. Walnut Creek, CA: AltaMira Press.
- Eilam, B. (2012). *Teaching, Learning, and Visual Literacy: The Dual Role of Visual Representation*. USA: Cambridge University Press.
- Erişti Bedir, S. D. (2014). Digital storytelling and creativity through e-learning, In T. V. Yüzer & G. Eby (Eds.), *Handbook of Research on Emerging Priorities and Trends in Distance Education: Communication, Pedagogy, and Technology* (120-140). USA: IGI Global Publishing. doi: 10.4018/978-1-4666-5162-3.ch009.
- Erişti, S. D. (2010). İlköğretim Öğrencilerinin Resimsel Anlatımlarında Popüler Kültür Algısı (Norveç Çok Kültürlü Fjell İlköğretim Okulu Örneği). *İlköğretim Online*, 9(3), 884-897.

- Fuchs, C. (2014). Social media and the public sphere. *TripleC*, 12(1), 57-101.
- Graham, C. R., Borup, J., Smith, N. B. (2012). Using TPACK as a framework to understand teacher candidates' technology integration decisions. *Journal of Computer Assisted Learning*, 28(6), 530-546.
- Gyabak, K., & Godina, H. (2011). Digital storytelling in Bhutan: A qualitative examination of new media tools used to bridge the digital divide in a rural community school. *Computers & Education*, 57(4), 2236-2243.
- Heo, M. (2009). Digital storytelling: An empirical study of the impact of digital storytelling on pre-service teachers' self-efficacy and dispositions towards educational technology. *Educational Multimedia and Hypermedia*, 18(4), 405-428.
- Hull, G. A. (2003). Youth culture and digital media: New literacies for new times. *Research in the Teaching of English*, 38(2), 229-233.
- Hung, C. M., Hwang, G. J., Huang, I. (2012). A project-based digital storytelling approach for improving students' learning motivation, problem-solving competence and learning achievement. *Educational Technology & Society*, 15(4), 368-379.
- Kelly, A. E. (2003). The role of design in educational research. *Educational Researcher*, 32(1), 3-4.
- Lambert, J. (2013). *Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community*. London: Routledge.
- Leitch, R. (2008). Creatively researching children's narratives through images and drawings. In P. Thomson (Ed.), *Doing Visual Research with Children and Young People* (37-58). London: Routledge.
- Lim, C. P. & Tay, L. Y. (2003). Information and communication technologies (ICT) in an elementary school: Students' engagement in higher order thinking. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 12(4), 425-451.
- Marsh, J. (2010). *Childhood, Culture and Creativity: A Literature Review*. Newcastle: Creativity, Culture and Education.
- Marshall, C. & Rossman, G. B. (1995). *Designing Qualitative Research*. Newbury Park, CA: Sage.
- McCarthy, C., Giardina, M. D., Harewood, S.J., Park, J. K. (2003). Contesting culture: Identity and curriculum dilemmas in the age of globalization, postcolonialism, and multiplicity. *Harvard Educational Review*, 73(3), 449-465.
- Merriam, S. B. (1998). *Qualitative Research and Case Study Applications in Education*. San Francisco: Jossey-Bass Publishers.
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory Into Practice*, 47, 220-228.
- Skivenes, M. & Stranbu, A. (2006). A Child Perspective and Children's Participation. *Children, Youth and Environments*, 16(2), 10-27.
- Wang, F. & Hannafin, M. J. (2005). Design-based research and technology-enhanced learning environments. *Educational Technology Research and Development*, 53(4), 5-23.
- Zaphiris, P. & Constantinou, P. (2007). Using participatory design in the development of a language learning tool. *Interactive Technology and Smart Education*, 4(2), 79-90.

**TABLolar VE GÖRSELLER**

<b>Tablo 1: Görsel İletişim Bileşenlerine Dayalı Ölçütler ve Dijital Öyküleme Bileşenleri İlişkisi</b>	
<b>Ölçütler</b>	Dijital Öyküleme Bileşeni
Kahramanlık öyküsü	Öykü türü
Çizgi film kahramanları	Karakterler
Prensesler	
Resim yapmak	Öykü anlatım yöntemi
Kostümle canlandırma yapmak	
Seslendirme	Teknik uygulamalar
Video çekme	
Resimlerin fotoğraflarını çekme	

<b>Tablo 2: Çocukların Görsel İletişim Yöntemlerine İlişkin Tercihleri</b>
<i>Resim yapmaya dayalı görsel iletişim dili kullanma</i>
<i>Fotoğraf çekme ve çektirmeye dayalı görsel iletişim dili kullanma</i>
<i>Video görüntülere dayalı görsel iletişim dili kullanma</i>
<i>Kolaja dayalı sanatsal etkinlik yolu ile görsel iletişim dili kullanma</i>
<i>Kolaj</i>
<i>Dramaya dayalı vücut dilini kullanarak görsel iletişim dilini kullanma</i>

<b>Tablo 3: Görsel İletişim Konuları</b>	
<b>Gerçek Yaşamla İlişkili Mesajlar</b>	<i>İnsanlar ve hayvanların birlikte yaşaması</i>
	<i>İnsanların ve hayvanların birbirini sevmesi</i>
	<i>Öğlen uyku uyumak</i>
	<i>Yemekleri bitirmek</i>
	<i>Sağlıklı olmak</i>
	<i>Birlikte şarkılar söylemek</i>
	<i>Birlikte oyun oynamak</i>
	<i>Birlikte hikayeler okumak</i>
<b>Popüler Kültürden Beslenen Mesajlar</b>	<i>Fantastik bir dünya hayali</i>
	<i>Rengarenk şehir</i>
	<i>Güneş doğunca kaybolmayan ay ve yıldızlar</i>
	<i>Yaşlılara yardım eden iyi kalpli prensesler</i>
	<i>Denizde insanları sırtına alıp gezdiren denizkızları</i>
	<i>İyi insanları koruyan fantastik kahramanlar</i>

### Görsel 1: Dijital Öyküleme Ekran Görüntüleri

