

Eđitim Teknolojisi

kuram ve uygulama

Yaz 2016

Cilt 6

Sayı 2

Summer 2016

Volume 6

Issue 2

Educational Technology

theory and practice

ISSN: 2147-1908

Cilt 6, Sayı 2, Yaz 2016
Volume 6, Number 2, Summer 2016

Genel Yayın Editörü / Editor-in-Chief: **Dr. Halil İbrahim YALIN**
Yardımcı Editör / Co-Editor: **Dr. Tolga GÜYER**

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü / Publisher Editor: **Dr. Sami ŞAHİN**
Redaksiyon / Redaction: **Dr. Tolga GÜYER**
Dizgi / Typographic: **Dr. Tolga GÜYER**
Sayfa Tasarımı / Page Design: **Dr. Tolga GÜYER**
Kapak Tasarımı / Cover Design: **Dr. Bilal ATASOY**
İletişim / Contact Person: **Dr. Aslıhan KOCAMAN KAROĞLU**

Taranmaktadır / Indexed in: **ULAKBİM Sosyal ve Beşeri Bilimler Veritabanı, Türk Eğitim İndeksi, ASOS Sosyal Bilimler İndeksi**

Editör Kurulu / Editorial Board*

Dr. Abdullah Kuzu
Dr. Akif Ergin
Dr. Ana Paula Correia
Dr. Aytekin İşman
Dr. Buket Akkoyunlu
Dr. Cem Çuhadar
Dr. Deniz Deryakulu
Dr. Deepak Subramony

Dr. Eralp H. Altun
Dr. Feza Orhan
Dr. H. Ferhan Odabaşı
Dr. Hafize Keser
Dr. Halil İbrahim Yalın
Dr. Hyo-Jeong So
Dr. İbrahim Gökdaş
Dr. Kyong Jee(Kj) Kim

Dr. M. Oğuz Kutlu
Dr. M. Yaşar Özden
Dr. Mehmet Gürol
Dr. Michael Evans
Dr. Michael Thomas
Dr. Özcan Erkan Akgün
Dr. Özgen Korkmaz
Dr. S. Sadi Seferoğlu

Dr. Sandie Waters
Dr. Scott Warren
Dr. Servet Bayram
Dr. Şirin Karadeniz
Dr. Tolga Güyer
Dr. Trena Paulus
Dr. Yasemin Gülbahar Güven
Dr. Yavuz Akpınar
Dr. Yun-Jo An

* Liste isme göre alfabetik olarak oluşturulmuştur. / List is created in alphabetical order

Hakem Kurulu / Reviewers*

Dr. Adile Aşkın Kurt
Dr. Agah Tuğrul Korucu
Dr. Arif Altun
Dr. Aslıhan Kocaman Karoğlu
Dr. Ayça Çebi
Dr. Ayfer Alper
Dr. Aynur Kolburan Geçer
Dr. Ayşegül Bakar Çörez
Dr. Aytekin İşman
Dr. Bahar Baran
Dr. Berrin Doğusoy
Dr. Bilal Atasoy
Dr. Deniz Atal Köysüren
Dr. Ebru Kılıç Çakmak
Dr. Ebru Solmaz
Dr. Emin İbili
Dr. Emine Şendurur
Dr. Erinç Karataş
Dr. Erhan Güneş
Dr. Erkan Çalışkan
Dr. Erkan Tekinarslan
Dr. Ertuğrul Usta
Dr. Fatma Keskinkılıç

Dr. Fezile Özdamlı
Dr. Fikret Gelibolu
Dr. Filiz Kalelioğlu
Dr. Gizem Karaoğlan
Dr. Gökçe Becit İşçitürk
Dr. Gökhan Dağhan
Dr. Gülfidan Can
Dr. Halil Ersoy
Dr. Halil İbrahim Yalın
Dr. Halil Yurdugül
Dr. Hasan Çakır
Dr. Hasan Karal
Dr. Hatice Durak
Dr. Hüseyin Bicen
Dr. Hüseyin Özçınar
Dr. Işıl Kabakçı Yurdakul
Dr. İbrahim Gökdaş
Dr. İlknur Resioğlu
Dr. Kevser Hava
Dr. Mehmet Akif Ocak
Dr. Mehmet Barış Horzum
Dr. Mehmet Kokoç
Dr. Melih Engin

Dr. Meltem Kurtoğlu
Dr. Muharrem Aktümen
Dr. Mukaddes Erdem
Dr. Mustafa Serkan Günbatır
Dr. Mutlu Tahsin Üstündağ
Dr. Nadire Çavuş
Dr. Necmettin Teker
Dr. Necmi Eşgi
Dr. Nezhil Önal
Dr. Nuray Gedik
Dr. Nurettin Şimşek
Dr. Onur Dönmez
Dr. Ömer Faruk Ursavaş
Dr. Ömür Akdemir
Dr. Özcan Erkan Akgün
Dr. Özden Şahin İzmirli
Dr. Özgen Korkmaz
Dr. Özlem Çakır
Dr. Ramazan Yılmaz
Dr. Recep Çakır
Dr. Sami Şahin
Dr. Selay Arkün Kocadere
Dr. Selçuk Özdemir

Dr. Serap Yetik
Dr. Serdar Çiftçi
Dr. Serçin Karataş
Dr. Serpil Yalçınalp
Dr. Sibel Somyürek
Dr. Şafak Bayır
Dr. Şeyhmus Aydoğdu
Dr. Şirin Karadeniz
Dr. Tayfun Tanyeri
Dr. Tolga Güyer
Dr. Tolga Kabaca
Dr. Türkan Karakuş
Dr. Uğur Başarmak
Dr. Ümmühan Avcı Yücel
Dr. Ünal Çakıroğlu
Dr. Veysel Demirel
Dr. Yalın Kılıç Türel
Dr. Yasemin Deminarslan Çevik
Dr. Yasemin Gülbahar Güven
Dr. Yasemin Koçak Usluel
Dr. Yavuz Akbulut
Dr. Yusuf Ziya Olpak
Dr. Yüksel Göktaş

* Liste isme göre alfabetik olarak oluşturulmuştur. / List is created in alphabetical order.

İletişim Bilgileri / Contact Information

İnternet Adresi / Web: <http://dergipark.ulakbim.gov.tr/etku/>

E-Posta / E-Mail: tguyer@gmail.com

Telefon / Phone: +90 (312) 202 17 38

Belgegeçer / Fax: +90 (312) 202 83 87

Adres / Address: Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü,
06500 Teknikokullar - Ankara / Türkiye

Makale Geçmişi / Article History

Alındı/Received: 26.02.2016

Düzeltilme Alındı/Received in revised form: 16.05.2016

Kabul edildi/Accepted: 20.05.2016

EĞİTSEL BAĞLAMDA DİJİTAL HİKÂYE ANLATIMI: BİR RUBRİK GELİŞTİRME ÇALIŞMASI*

Hatice ÇIRALI SARICA¹, Yasemin KOÇAK USLUEL²

Öz

Bu çalışmanın amacı, eğitsel bağlamda dijital hikâye anlatımı (DHA) süreci ile ilgili bir rubrik geliştirmektir. Rubrik, alan yazından hareketle üç bölüm ve 30 ölçütten oluşmuştur. Bölümler, “hikâye”, “hikâye tahtası” ve “dijital hikâye” olarak belirlenmiştir. “Hikâye” bölümü sekiz ölçütten (amaç, açıklık, dil ve dilbilgisi kullanımı, özgünlük, duygu, içtenlik, özlü olma ve akıcılık); “hikâye tahtası” bölümü dört ölçütten (organizasyon, içerik, bütünlük ve akıcılık) ve “dijital hikâye” bölümü 18 ölçütten (amaç, dil ve dilbilgisi kullanımı, açıklık, uzunluk, özgünlük, duygu, özlü olma, görsellerin uygunluğu, görsellerin etkililiği, sesin uygunluğu, ses hızı, ses kalitesi, müziğin uygunluğu, müzik hızı, müzik-ses yüksekliği uygunluğu, bütünlük, akıcılık, telif hakkı) oluşmaktadır. Rubrikle ilgili geçerlik çalışması için uzman görüşlerine başvurulmuş, güvenilirlik için kodlayıcılar arası ağırlıklı kappa katsayısı hesaplanmıştır. Analiz sonuçlarına göre kodlayıcılar arasında tüm ölçütlerde iyi ve çok iyi uyuşma olduğu belirlenmiştir. Böylece “Eğitsel Bağlamda Dijital Hikâye Anlatımı Rubriği (EDHAR)”nin DHA sürecinin sağlıklı olarak gerçekleştirilmesine katkı sağlayabileceği ifade edilebilir.

Anahtar Kelimeler: dijital hikâye anlatımı; rubrik; geçerlik; güvenilirlik

DIGITAL STORYTELLING IN THE EDUCATIONAL CONTEXT: A RUBRIC DEVELOPMENT STUDY

Abstract

This study aims to develop a rubric to evaluate the digital storytelling process used in the educational context. The rubric consists of the following three sections including 30 criteria in total: “Story”, “Storyboard”, and “Digital Story”. The criteria for each section is as follows: 8 criteria for “Story” section (purpose, clarity, language and grammar usage, originality, emotion, sincerity, economy, fluency), 4 criteria for “Storyboard” section (organization, content, integrity, fluency), and 18 criteria for “Digital Story” section (purpose, language and

* Bu çalışmanın bir bölümü 5. Uluslararası Dijital Hikâye Anlatımı Konferansı’nda (5th International Digital Storytelling Conference) sunulmuştur.

¹Araştırma Görevlisi, Hacettepe Üniversitesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü, haticecirali@hacettepe.edu.tr

² Profesör, Hacettepe Üniversitesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü, kocak@hacettepe.edu.tr

grammar usage, clarity, duration, originality, emotion, economy, image/video relevancy, image/video effectiveness, voice relevancy, voice pacing, voice quality, music relevancy, music pacing, music-voice volume relevancy, integrity, fluency, copyright). Feedback from the experts was gathered to ensure validity while weighted Kappa Coefficient was analyzed for the reliability of the rubric. The results showed that the interrater agreement were good and very good in all criteria. Therefore, it can be stated that "Digital Storytelling Rubric in the Educational Context (DSTREC)" could provide insights into the feedback process.

Keywords: digital storytelling; rubric; validity; reliability

Summary

Digital storytelling (DST) is accepted as a powerful learning tool for students as well as it is an effective teaching tool for teachers in the educational context (Robin 2006). As a powerful communication and teaching tool, it is stated that DST is a method which supports teaching process and within this method, effective strategies can be developed for the teaching and learning process (Alexander, 2011; Chung, 2006; Miller, 2010; Ohler, 2013; Robin, 2008). In the literature, digital stories (DSs) are evaluated by means of rubrics in order to create more effective and qualified products, to check suitability and effectiveness of used contents, to evaluate performance of students, to give feedback and to make suggestions to individuals who create the story in question (Barrett, 2006; Behmer, 2005; Bellah, 2010a; Bellah, 2010b; Campbell, 2012; DISTCO, 2015; Frazel, 2010; Liu et al., 2011; Patton, 2007; Sadik, 2008; Schrock, 2015; Teehan, 2006; Via, 2002). Based upon the reviews of rubrics available in the literature it can be said that each rubric has different aspects from each other and "purpose, storyboard, voice, image, content, economy, language, grammar, rhythm, originality" are the mostly preferred criteria in the rubrics. However, the validity and reliability issues of these rubrics are not mentioned in the literature, as well as some criteria used in this study. Besides, story, storyboard and DS sections are found to be not evaluated separately in any rubric. Therefore, the aim of the study is to develop a rubric to evaluate DST process used for educational purposes, which have three sections to evaluate the process, namely; "story", "storyboard" and "digital story", upon which the reliability and validity analyses are conducted. Andrade's (1997) process steps and Moskal's (2003) suggestions were taken into account while creating the rubric. In the beginning of the process, rubrics existing in the literature were analyzed, DS elements were determined, steps in creating educational DST process were revealed and sample storytelling activities were investigated. Following these investigations, sections and criteria of rubrics were determined. A draft rubric consisting of three sections (story, storyboard and DS) and 29 criteria in total was developed. The draft rubric was used to evaluate stories, storyboards and DSs, which had been developed by 62 students taking a course in a state university. These students, as well as two researchers assisting the class and the lecturer of the class, were invited to provide feedback on the rubric.

Based on the feedbacks, some of the criteria were removed while new criteria were added and the names of some criteria were changed. After that, validity and reliability analyses for the rubric were conducted. 7 experts were asked for their opinions on validity and weighted Kappa Coefficient was analyzed for the reliability of the rubric. According to the results, it was found out that interrater agreement was good and very good in all criteria.

The rubric, which has been proved to be valid and reliable, consists of the following sections and criteria. "Story" section with 8 criteria (purpose, clarity, language and grammar usage, originality, emotion, sincerity, economy and fluency), "Storyboard" section with 4 criteria (organization, content, integrity, fluency), and "Digital Story" section with 18 criteria (purpose, language and grammar usage, clarity, duration, originality, emotion, economy, image/video relevancy, image/video effectiveness, voice relevancy, voice pacing, voice quality, music relevancy, music pacing, music-voice volume relevancy, integrity, fluency, copyright). As a result, it can be stated that "Digital Storytelling Rubric in the Educational Context (DSTREC)" can be used effectively to gain feedback on digital storytelling process.

Giriş

Dijital hikâye anlatımı (DHA), eğitsel bağlamda öğretmenler için etkili bir öğretim aracı iken, öğrenciler için güçlü bir öğrenme aracı olarak kabul edilmektedir (Robin 2006). Güçlü bir iletişim ve öğretim aracı olarak DHA'nın, öğretme ve öğrenme süreci için etkili stratejiler geliştirilebileceği ifade edilmektedir (Alexander, 2011; Chung, 2006; Miller, 2010; Ohler, 2013; Robin, 2008). DHA'nın öğrenciler tarafından bireysel veya grupça gerçekleştirilmesiyle, bireylerin bilgi toplama, bilgileri organize etme, yeni fikirler oluşturma, kendilerini ifade etme, yazma, problem çözme, eleştirel düşünme, işbirlikli olarak grupça çalışma, okuryazarlık (dijital, küresel, teknoloji, görsel, bilgi) becerilerini geliştirmeleri için olanak sağladığı belirtilmektedir (Belet ve Dal, 2010; Frazel, 2010; Hung, Hwang ve Huang, 2012; Malita ve Martin, 2010; Ohler, 2013; Robin, 2008; Sarıca ve Usluel, 2016; Skinner ve Hagoood, 2008; Yang ve Wu, 2012). Ayrıca, DHA uygulamaları, öğrencilerin teknolojiyi sınıf içi ve dışında verimli bir şekilde kullanmalarına fırsat sunmaktadır (Kocaman-Karoğlu, 2015). Öğretmenlerin de özellikle soyut ve kavramsal içeriğe sahip konuları daha anlaşılır hale getirmek, konular üzerindeki tartışmayı kolaylaştırmak, mevcut dersleri geliştirmek ve derslerdeki motivasyonu arttırmak için sınıflarında kendi oluşturdukları hikâyeleri kullanarak veya öğrencilerden dijital hikâye oluşturmalarını isteyerek öğretim sürecini gerçekleştirebileceği öne sürülmektedir (Ohler, 2013; Robin, 2008).

DHA sürecinin ilk aşamasını hikâye yazımı oluşturmaktadır. Dijital hikâye (DH) oluşturmadaki diğer aşamalar ise yazılan hikâye doğrultusunda şekil almaktadır. Bu nedenle yazma, DH oluşturma sürecinin önemli bir parçasıdır (Lambert, 2013; Miller, 2010; Ohler, 2013). Hikâye yazma sürecinde akranlarla fikir alış veriş yapılabilmekte, yazılan hikâyeler gözden geçirilerek gerekli düzenlemelere gidilebilmektedir. Sonrasında hikâyeyi dijitalleştirmeden önce ne tür içeriklere (ses, müzik, görsel, video, v.b.) nerede ihtiyaç olduğunu görmek, işleri planlı bir şekilde yürütmek ve hikâyenin akışını göstermek adına hikâye tahtası (storyboard) hazırlanmaktadır (Lambert, 2013; Ohler, 2013). Hikâye tahtasında hikâye metinleri sahneler bölünmekte ve o sahnelerin ne tür içeriklerle destekleneceği belirtilmektedir (örnek hikâye tahtası şablonu ek 1'de verilmiştir). Hikâye tahtası özellikle DHA'na yeni başlayanlar için büyük kolaylık sağlamaktadır. Daha sonrasında belirlenen içerikler çeşitli yazılımlar, web tabanlı ortamlar veya mobil uygulamalar aracılığı ile elde edilebilmekte, gerekli düzenlemeler yapılmakta ve son olarak da tüm içerikler yine araçlar yardımı ile birleştirilerek DH oluşturulmaktadır. Zaman içinde DHA'nın daha etkili olabilmesi ya da nasıl olması gerektiği konusunda farklı kişilerce farklı bileşenler tanımlanmıştır. Lambert (2003), DHA'nda bakış açısı, dramatik/çarpıcı bir soru, duygusal içerik, ekonomiklik, ses, müzik ve hız denetimi/ ritim olmak üzere yedi bileşenin olması gerektiğini belirtmektedir. Bu bileşenlerden ilk dördü hikâyenin yazımı ve içeriği ile ilgiliyken, diğer bileşenler DHA'nın dijital özellikleri ve oluşturulması ile ilgilidir (Bull ve Kajder, 2004). Robin ve Pierson (2005) tarafından bu bileşenler değiştirilerek ve genişletilerek 10 bileşen altında ele alınmaktadır. Bunlar; hikâye amacı, bakış açısı, dramatik bir soru, duygusal içerik, ses, müzik, görüntü kalitesi, ekonomiklik, hız denetimi/ ritim, iyi dilbilgisi ve dil kullanımı olarak ifade edilmiştir.

Alan yazında daha etkili ürünler ortaya koymak; kullanılan içeriklerin uygunluğunu, etkililiğini kontrol etmek; öğrencilerin performanslarını değerlendirmek; dijital hikâye oluşturan birey/lere dönütler sağlamak ve önerilerde bulunmak için DH'lerin oluşturulma sürecinin veya geliştirilen DH'lerin rubrikler aracılığı ile değerlendirildiği görülmektedir

(Barrett, 2006; Behmer, 2005; Bellah, 2010a; Bellah, 2010b; Campbell, 2012; DISTCO, 2015; Frazel, 2010; Liu vd., 2011; Patton, 2007; Sadik, 2008; Schrock, 2015; Teehan, 2006; Via, 2002). Rubrik, çalışma için değerlendirilecek bir takım ölçütlerin listelendiği ve bu ölçütlere göre farklı düzeylerin tanımlandığı bir puanlama aracıdır (Andrate, 1997; Popham, 1997). Temel amacı, performansları değerlendirmektir. Bu performanslar beceri, alışkanlıklar gibi sürece ilişkin değişkenler ve rapor, dönem ödevi gibi bir göreve ilişkin ürünler/çıktılar olabilmektedir (Brookhart, 2013). Rubriklerde; değerlendirme/performans ölçütleri, ölçütlerin düzeylerine ilişkin tanımlar ve bir puanlama stratejisi olmak üzere üç temel özellik bulunmaktadır (Popham, 1997). DHA rubrikleri incelendiğinde ölçütlerinin oluşturulmasında DHA bileşenlerinin ve DHA oluşturma aşamalarının dikkate alındığı; puanlamanın üç veya dört düzeyde olduğu; tüm rubriklerin analitik türde olduğu yani sürecin ayrıntılarına odaklandığı ve araştırmacılara göre çeşitli ölçütlerin kullanıldığı görülmektedir.

Alan yazın taraması sonucunda araştırmacılar tarafından ele alınan ölçütler ve tanımları aşağıda düzenlenmiştir:

- Başlık (Behmer, 2005; Campbell, 2012; Sadik, 2008): Başlığın yaratıcı, etkili, kolay okunabilir olması ve hikâyenin duygu durumunu yansıtması.
- Geçişler (Campbell, 2012; Sadik, 2008; Via, 2002): Sahneler arası geçişlerin etkili, tutarlı, akıcı, zamanlamasının doğru olması ve dikkat dağıtıcı olmaması.
- Konu (Schrock, 2015; Via, 2002): Verilmek istenen mesajın, konunun açık olması.
- Bakış açısı/ Amaç (Barrett, 2006; Behmer, 2005; Bellah, 2010b; DISTCO, 2015; Sadik, 2008; Schrock, 2015): DHA'nın bir amaç doğrultusunda oluşturulmuş olması, izleme süresince bu odağı sürdürmesi ve izlendikten sonra niçin oluşturulduğunun anlaşılması.
- Dramatik soru (Barrett, 2006; DISTCO, 2015; Patton, 2007): Hikâyenin başında (ideal olarak ilk 15 sn.) izleyicinin ilgisini çeken bir açılış konuşmasının ve/ya sorusunun olması veya DHA bağlamında dramatik bir sorunun sorulması ve yanıtlanması.
- İzleyici/Hedef kitle (Schrock, 2015): Hedeflenen kitlenin açık ve net olması.
- Hikâye/Anlatım (DISTCO, 2015; Schrock, 2015): Hikâyenin özgün, açık, kolay anlaşılabilir ve katkı sağlayıcı olması.
- Duygusal içerik/ Duygu durumu (Barrett, 2006; Behmer, 2005): Hikâyenin duygu durumunun belirgin olması, içeriklerle (görseller, ses, müzik) desteklenmesi.
- Ses (Barrett, 2006; Campbell, 2012; Patton, 2007; Sadik, 2008; Via, 2002): Hikâyenin seslendirilmesinin uygun ses düzeyinde, tonunda, hikâyenin akışı ve görseller ile tutarlı, uygun hızda ve kolay anlaşılır olması.
- Ses hızı (Bellah, 2010b; DISTCO, 2015): Ses hızının hikâye akışı ile uyumlu olması.
- Ses tutarlılığı (DISTCO, 2015): Sesin kalitesinin açık, net ve hikâye akışı ile tutarlı olması.

- Müzik (Patton, 2007): Müziğin görsellerle uyumlu, tutarlı olması, anlam katması ve izleyici tarafından kolay anlaşılır olması.
- Müziğin duygusallığı (Barrett, 2006; DISTCO, 2015): Müziğin hikâyenin akışıyla eşleşen duygusal bir durumunun olması.
- Müziğin özgünlüğü (Barrett, 2006; DISTCO, 2015): DH'nin tümünde kullanılan müziğin PhotoStory 3 gibi yazılımlar aracılığı ile oluşturulmuş özgün müzik olması.
- Görseller/Görsellerin uygunluğu (Bellah, 2010b; Campbell, 2012; DISTCO, 2015; Sadik, 2008): Görsellerin hikâyeyi yansıtmaması, desteklemesi, hikâyenin akışı ile uyumlu olması, eşleşmesi, farklı bir atmosfer yaratması.
- Görsellerin kalitesi (DISTCO, 2015): Görsellerin çözünürlüğünün iyi olması.
- Kamera tekniği (Via, 2002): Kaydırma, odaklama, yakınlaştırmaların ve/ya görüntülerin düzgün, uygun hızda, dikkat dağıtıcı olmaması.
- Aydınlatma (Via, 2002): Nesnelerin aydınlatmasının temiz, net, iyi olması.
- Çerçeve (Via, 2002): Kamera açılarının, yerleşiminin, çerçevenin nesneye uygun olması.
- Ekonomiklik/Zaman (Barrett, 2006; Behmer, 2005; Bellah, 2010b; DISTCO, 2015; Patton, 2007): Doğru miktarda detayın, içeriğin kullanılması ve DH'nin çok kısa veya çok uzun algılanmaması.
- Hız/ritim (Barrett, 2006; Patton, 2007; Sadik, 2008): DHA ilerleme hızının hikâyenin akışı ile uyumlu, ilgi çekici bir ritminin olması, noktalama işaretlerine dikkat edilmesi ve izleyiciye hikâyede olduğunu hissettirmesi.
- Özgünlük (Patton, 2007; Schrock, 2015; Via, 2002): DHA' fikrinin özgün, yaratıcı olması.
- Yaratıcılık (Bellah, 2010a; DISTCO, 2015): DHA'nın kullanılan özgün içeriklerle birlikte yaratıcı olması ve eleştirel düşünme becerisi gerektirmesi.
- Dil (DISTCO, 2015; Patton, 2007; Sadik, 2008): Dil kullanımının doğru, açık ve net olması.
- Dil bilgisi (Bellah, 2010b; DISTCO, 2015; Patton, 2007; Schrock, 2015): Dil bilgisi kullanımının doğru, açık ve net olması.
- İçerik/Çoklu ortam (Bellah, 2010a; Sadik, 2008; Schrock, 2015; Via, 2002): DH'nin müzik, video, görseller gibi bileşenleri içermesi, bunların konu ile ilgili olması ve hikâyeye anlam katması.

- İçeriklerin/Bilginin doğruluğu (Behmer, 2005; Via, 2002): Verilen bilgilerin, içeriklerin doğru, mantıklı ve birbirleriyle uyumlu olması.
- Videografi (Bellah, 2010a): Kamera tekniğinin, aydınlatmanın, çerçevenin kullanıldığı kaliteli bir videografinin kullanılması.
- Sıralama (Behmer, 2005): İçeriklerin, detayların mantıklı bir sırada olması, iyi organize edilmiş bir şekilde sunulması.
- Zamanlama (Bellah, 2010a): DH'nin zamanında tamamlanması.
- Uzunluk (DISTCO, 2015): DH'nin süre açısından 3-5 dk. uzunluğunda olması ve kişiye doğru zaman olduğunu hissettirmesi.
- Senaryolaştırma/Hikâye tahtası (Behmer, 2005; Bellah, 2010a; Campbell, 2012; Via, 2002): Hikâyenin planlı ve iyi organize edilmiş biçimde sahnelere bölünmesi, sahnelerdeki içeriklerin birbirleri ile ve sahneler arası geçişlerin tutarlı olması.
- Görünüm (Behmer, 2005): İçeriklerin konuyla ilişkili olması, duyguyu yansıtması, geçişlerin etkili ve uygun olması.
- Kaynaklar/Jenerik/Dokümantasyon/Telif hakkı (Behmer, 2005; Bellah, 2010a; DISTCO, 2015; Sadik, 2008; Schrock, 2015; Via, 2002): Kullanılan içeriklerin özgün olması veya başka yerden alınarak kullanılan içeriklere ilişkin izinlerin alınması ve doğru bir biçimde referans verilmesi.
- Eğitsel değer (Schrock, 2015): DH'nin hedef kitle için anlamlı bir eğitsel değerinin olması.
- Düzenleme/Organizasyon (Bellah, 2010a; Sadik, 2008; Schrock, 2015): DH'nin mantıksal bir biçimde, iyi organize edilerek hazırlanması, dikkat dağıtmaması ve izleyicinin DH'yi kolayca takip edebilmesi.
- Eylem ve diyalog (Via, 2002): Eylemlerin gösterişli ve düzgün, diyalogların açık, kolay ve anlaşılır olması.
- Grup içi iş tanımlama (Bellah, 2010a): Grup üyeleri arasında eşit olarak iş dağılımının yapılması.
- Grup içi öğrenci iş birliği ve katkı (Bellah, 2010a; Sadik, 2008): Her bir grup üyesinin fikir vermesi ve birbirleriyle işbirliği yapması.
- Grup içi uyum (Bellah, 2010a): Her bir grup üyesinin diğerlerinin fikirlerine saygı göstermesi.

Ölçütler ve tanımları incelendiğinde aynı görevi gören bazı ölçütlerin farklı isimlendirildiği görülmektedir. Örneğin, Behmer (2005) "kaynaklar veya jenerik" olarak isimlendirme yaparken, Sadik (2008) ve Schrock (2015) "kaynaklar", Via (2002) ve Bellah (2010a) "dokümantasyon", DISTCO (2015) ise "telif hakkı" olarak isimlendirmektedir.

Bellah (2010a) ve Frazel (2010) ele aldıkları değerlendirme ölçütlerini gruplayarak farklı bölümleri/aşamaları içeren bir rubrik geliştirmişlerdir. Bu bağlamda Bellah (2010a)'ın oluşturduğu rubrik dört bölümden oluşmaktadır:

- 1- Planlama: İyi bir hikâye yazma üzerine odaklanılmıştır. Yaratıcılık, hikâye tahtası, içerik ve tema ölçütlerinden oluşmaktadır.
- 2- Teknolojinin kullanımı: Videografi ve düzenleme ölçütlerinden oluşmaktadır.
- 3- Teknik: Zamanlama ve dokümantasyon ölçütlerinden oluşmaktadır.
- 4- Grup dinamiği: İş tanımlama, uyum, iş birliği ve katkı ölçütlerinden oluşmaktadır.

Frazel (2010, s.99-106) ise üç aşamadan oluşan bir rubrik ortaya koymuştur:

- 1- Hazırlık: Bu aşamada iyi bir hikâye yazımına ve bu sürecin değerlendirilmesine odaklanılmıştır. Bu aşamadaki ölçütler: görevi anlama, tartışmaya katkı, hikâye fikri, hikâye geliştirme, ilk taslak, hikâyeyi düzenleme, ikinci taslak, iyi yazma ilkeleri ve son taslak.
- 2- Üretim: Yazılan hikâyenin dijitalleştirilmesi sürecine odaklanılmaktadır. Çoklu ortam bileşenlerinin seçimi, değerlendirme ve bileşenlere referans verme, dijital vatandaşlık, yazılım bilgisi, yazılım ve donanım sorunlarını giderme, aşama 1 (birleştirme), aşama 2 (düzenleme), aşama 3 (tamamlama) ve vaktinde teslim etme) ölçütlerinden oluşmaktadır.
- 3- Sunum: Hazırlanan dijital hikâyenin izleyicilere sunumu, öğretmenden ve diğerlerinden dönütlerin alınması sürecine odaklanılmaktadır. Bu bölüm: sunum üzerine tartışma (yüz yüze), hikâyeye giriş (yazılı veya PowerPoint girişi), güven düzeyi, yorumlara yönelik olumlu eleştiri ve sunum üzerine tartışma (çevrimiçi) ölçütlerinden oluşmaktadır.

Diğer bir yandan Ohler (2013, s.90) DH'ler ile ilgili rubriklerin hazırlanmasına yönelik çeşitli ölçütler sunmaktadır. Ohler (2013) hazırlanan proje bağlamında bu değerlendirme ölçütlerinden istenilenlerin seçilerek ele alınıp kullanılabileceğini belirtmektedir. Bu ölçütlerden bazıları yukarıda dile getirilen alan yazındaki rubriklerde yer alan ölçütlerle aynıdır. Bunlar; hikâye, hız, organizasyon, ses, yaratıcılık, ekonomiklik, özgünlük, dil bilgisi ve telif hakkı olarak belirtilmiştir. Bunların dışında rubriklerdeki ölçütlerden farklı olanlar ise şöyledir: Projeyi planlama, medya geliştirme süreci, araştırma, içeriği anlama, değerlendirme ölçütü, yazma, sunum ve performans, seyircinin duygusu, medyanın uygulanması.

Rubrikler incelendiğinde her bir rubriğin birbirinden farklı yönlerinin olduğu ve en fazla ele alınan ölçütlerin "amaç, hikâye tahtası, ses, görseller, içerik, ekonomiklik, düzenleme, dil, dil bilgisi, hız/ritim, özgünlük" olduğu görülmektedir. Ölçütler arasında "hikâye" ve "hikâye tahtası"nın tek bir ölçüt olarak ele alınmasının yanlış veya yetersiz olabileceği araştırmacıların DHA deneyimlerinden hareketle söylenebilir. Örneğin, DISTCO (2015) "senaryo/hikâye" ölçütünü sadece özgünlük veya katkı sağlayıcı olup olmaması açısından ele almıştır. Oysaki yazılan bir hikâyenin başta dil ve dilbilgisi kurallarına uygunluğu, bir amaç doğrultusunda yazılıp yazılmadığı önemlidir. Verilen örnekte bir diğer kritik nokta ise

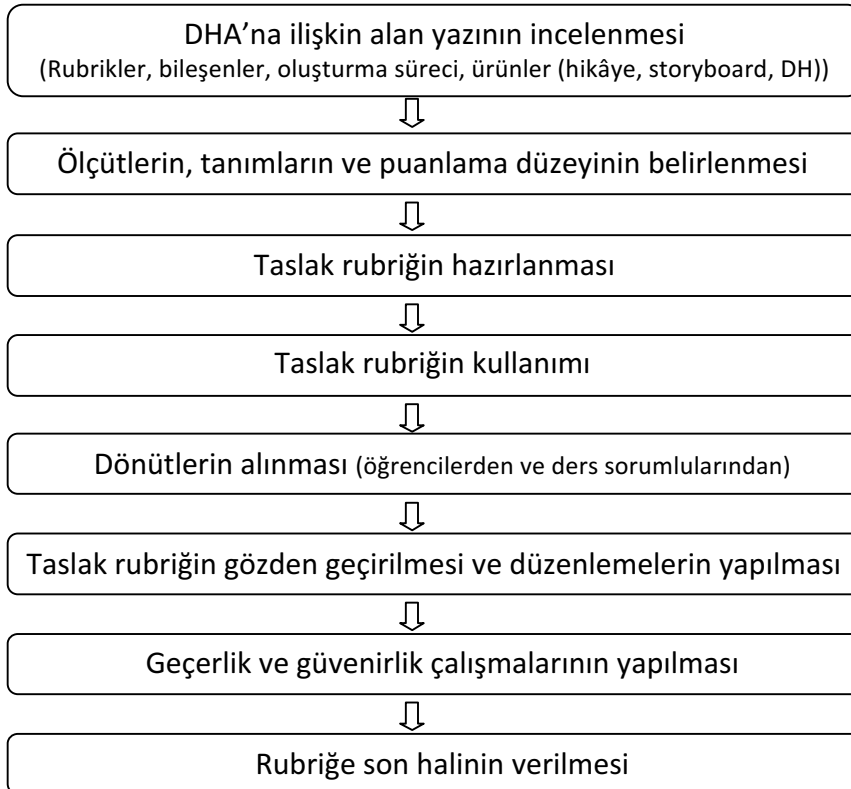
“senaryo/hikâye” olarak isimlendirilen ölçütün Patton (2007) tarafından “özgünlük” ölçütü olarak tanımlanmasıdır. DHA sürecinde ilk olarak hikâyeler yazılmakta, bu hikâyelere sözel olarak da bireyler tarafından farkında olunarak ya da olunmayarak birden fazla ölçüt göz önünde bulundurularak dönütler verilmekte, dönütler doğrultusunda düzenlemeler yapılmakta, sonra hikâye tahtaları oluşturulmakta ve yine dönütler doğrultusunda düzenlemelere gidilerek son olarak DH’ler geliştirilmektedir.

Bu bağlamda hikâye, hikâye tahtası ve DH’nin ayrı ayrı bölümlerde birden fazla ölçütü kapsayacak şekilde bir rubrik oluşturulmasına gereksinim olduğu ileri sürülebilir. Ayrıca alan yazında var olan rubriklerle ilgili geçerlik ve güvenilirlik çalışmalarının nasıl yapıldığına ilişkin bilgiye rastlanmamıştır. Buna ek olarak, alan yazındaki rubriklerin tümünün uluslararası bağlamda geliştirildiği ve Türkiye’de bu bağlamda yapılmış bir çalışmanın bulunmadığı görülmektedir. Buradan hareketle çalışmanın amacı eğitsel bağlamda DHA sürecinde ortaya konan hikâye, hikâye tahtası ve DH’yle ilgili olarak üç bölümden oluşan geçerlik ve güvenilirlik çalışması yapılmış bir rubrik geliştirmektir.

Yöntem

Rubriğin Oluşturulması

Rubrik oluşturulurken Andrade (1997)’nin ortaya koymuş olduğu işlem basamakları dikkate alınmıştır. Süreçte, Şekil 1’deki adımlar izlenmiştir.



Şekil 1: DHA ile ilgili rubrik oluşturma süreci

Rubriğin oluşturulma sürecinde ilk olarak alan yazındaki rubrikler analiz edilmiş, DHA bileşenleri belirlenmiş, eğitsel bir DHA oluşturma sürecindeki aşamalar ortaya konmuş ve

oluşturulan örnekler incelenmiştir. İncelemelerin ardından rubrikle ilgili ölçütler belirlenmiştir. Ölçütler belirlendikten sonra araştırmacılar tarafından eğitsel DHA uygulama süreci göz önüne alınarak rubriğin üç bölümden oluşmasına karar verilmiştir. DHA uygulama sürecinde çıktı olarak DH'ler geliştirilse de bu noktaya gelene kadar hikâye ve hikâye tahtasının da sürecin önemli bir parçası olması nedeniyle, rubrikte yer almasının sürecin bütününe görmek açısından yarar sağlayacağı düşünülmüştür. Bu ürünlerin süreçte aşamalı olarak geliştirildiği, her birinin belirli bir süreç sonunda değerlendirilmesi gerektiği ve böylece etkililiklerini kontrol etmek, bireylere dönüt vermek ve bir sonraki adıma daha sağlıklı adımlarla geçmeyi sağlamak için taslak rubrik hazırlanmıştır. Taslak rubriğin ilk bölümü olan hikâye'lerle ilgili olarak şu ölçütler belirlenmiştir: "amaca/kazanımlara uygunluk", "hedef kitleye uygunluk", "dil ve dilbilgisi kullanımı", "uzunluk", "özgünlük", "duygusallık", "ekonomiklik" ve "telif hakkı". Hikâye tahtası bölümündeki ölçütler: "Anlatım ve görsel uygunluğu", "anlatım, görseller ve anlatıcı sesi uygunluğu", "anlatım, görseller ve müzik uygunluğu", "akıcılık" ve "telif hakkı" olarak belirlenmiştir. Son olarak DH bölümü ile ilgili ölçütler: "amaca/kazanımlara uygunluk", "hedef kitleye uygunluk", "görsellerin/videoların uygunluğu", "görsellerin kalitesi", "anlatıcı sesinin uygunluğu", "ses hızı", "ses kalitesi", "müzik uygunluğu", "müzik hızı", "müzik kalitesi", "dil ve dilbilgisi kullanımı", "uzunluk", "özgünlük", "duygusallık", "ekonomiklik" ve "telif hakkı" olarak belirlenmiştir. Puanlama, 1 ile 4 arası olacak biçimde oluşturulmuştur. Moskal (2003)'in belirtmiş olduğu gibi rubrik geliştirilirken ölçütlerin belirlenen hedeflere uygun ve tutarlı olması; puanlama düzeyinin anlamlı ve anlaşılır olması; ölçütlerin ifadesinin ve puanlama düzeylerine göre tanımının açık ve anlaşılır bir dille yazılmış olmasına dikkat edilmiştir.

Rubrik geliştirme sürecinin ilk aşamasında oluşturulan taslak rubrik, bir devlet üniversitesinin Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü'nün üçüncü sınıfında öğrenim gören, 62 öğrencinin ders kapsamında geliştirmiş oldukları hikâye, hikâye tahtası ve DH'lerle ilgili dönüt verilmesi amacıyla kullanılmıştır. Rubrik, öğrencilerin, iki ders asistanının ve ders sorumlusunun görüşüne sunulmuştur. Dönütler doğrultusunda şu düzenlemelere gidilmiştir: hikâye bölümündeki "hedef kitleye uygunluk", "uzunluk" ölçütleri çıkarılmış ve "duygusallık" ölçütü ismi "duygu/his" olarak değiştirilmiştir. Hikâye tahtasındaki "anlatım ve görsel uygunluğu", "anlatım, görseller ve anlatıcı sesi uygunluğu", "anlatım, görseller ve müzik uygunluğu" ölçütleri çıkartılarak bunların yerine isimde ve tanımlarda biraz değişikliklere gidilerek "organizasyon" ve "bütünlük" ölçütleri getirilmiştir. Son olarak dijital hikâye bölümündeki "hedef kitleye uygunluk", "görsellerin kalitesi", "müzik kalitesi", ölçütleri çıkarılmış, "müzik-ses yüksekliği uygunluğu" ölçütü eklenmiş ve "duygusallık" ölçütü ismi "duygu/his" olarak değiştirilmiştir.

Düzenlemelerin ardından rubriğin geçerlik ve güvenilirlik çalışmaları yapılmıştır. Bulgular kısmında bu çalışmalar ayrıntılı olarak açıklanmıştır.

Bulgular

Geçerlik ile İlgili Bulgular

Rubriklerin geçerliği, "içerik, yapı ve ölçüt" boyutları açısından ele alınarak değerlendirilmektedir (Moskal ve Leyden, 2000). İçerik, değerlendirme ölçütlerinin ele alınan konu bağlamında ilgili, yeterli bilgiyi vermesi; yapı, değerlendirme ölçütlerinin ilgili konuyla ilişkili olup olmaması; ölçüt ise puanlama ölçütünün ilgili konu bağlamında çeşitli

uygulamalarda ele alındığında doğru bir şekilde yansıtması ile ilgilidir (Moskal ve Leydens, 2000). Taslak rubriğin dönütler doğrultusunda düzenlenmesinin ardından oluşturulan rubrik, bu boyutlar açısından eğitsel bağlamda DHA konusunda çalışan beş uzmanın ve ayrıca ölçme-değerlendirme alanında uzman iki kişinin görüşüne sunulmuştur.

Uzmanlarla görüşmelerden sonra en az iki uzmanın ölçütlere ilişkin ortak olarak belirtmiş oldukları dönütler doğrultusunda, rubriğin hikâye bölümündeki “telif hakkı” ölçütü çıkarılmış; “açıklık”, “içtenlik/doğallık”, “akıcılık” ölçütleri eklenmiş ve “ekonomiklik” ölçütünün ismi “duruluk/özlülük” olarak değiştirilmiştir. Hikâye tahtası bölümündeki “telif hakkı” ölçütü çıkarılmış ve “içerik” ölçütü eklenmiştir. Dijital hikâye bölümünde “amaca/kazanımlara uygunluk” ölçütünün ismi “amaç”, “ekonomiklik” ölçütünün ismi “duruluk/özlülük” olarak değiştirilmiş ve “açıklık”, “görsellerin/videoların etkililiği”, “bütünlük” ve “akıcılık” ölçütleri eklenmiştir. Son olarak rubriğin puanlama düzeyinin, 1 ile 3 arasında puanlanabilecek biçimde değiştirilmesinin uygun olacağı yönünde görüş bildirmişlerdir. Gerekli düzenlemelerin ardından düzeltme isteyen uzmanlara rubrik tekrar gösterilmiş ve rubriğe son hali verilmiştir. Böylece rubriğin geçerlik çalışması tamamlanmıştır.

Güvenirlik ile İlgili Bulgular

Rubriklerin güvenilirliği, iki bağımsız değerlendirici/puanlayıcı tarafından verilen puanların tutarlılığını veya uyuşmasını ifade etmektedir (Moskal ve Leydens, 2000). Çok dereceli değerlendirmelerde iki değerlendirici arasındaki uyuşmayı hesaplamada kullanılan yöntemlerden biri kappa istatistiğinin bir türü olan “ağırlıklandırılmış kappa” yöntemidir (Şencan, 2005, s.488-490). Kappa katsayısından elde edilen değerler “zayıf uyuşma =< .20; kabul edilebilir uyuşma= .20-.40; orta derecede uyuşma= .40-.60; iyi uyuşma= .60-.80; çok iyi uyuşma= .80-1.00” olarak yorumlanmaktadır (Şencan, 2005, s. 485). Bu amaçla öğrencilerin ders kapsamında gruplar halinde geliştirmiş oldukları 19 adet hikâye, hikâye tahtası ve DH iki bağımsız değerlendirici tarafından puanlanarak ağırlıklı kappa katsayıları hesaplanmış ve rubriğe ilişkin güvenilirlik sonuçları elde edilmiştir.

Rubriğin geliştirilmesi amacıyla yapılan güvenilirlik analizlerinin sonuçları Tablo 1, 2, 3 ve 4 'te verilmiştir.

Tablo 1: Rubriğin “Hikâye” Bölümündeki Ölçütlere Göre Puanlayıcılar Arası Uyuma İlişkin Ağırlıklı Kappa Katsayısı Sonuçları

	Amaç	Açıklık	Dil ve Dilbilgisi Kullanımı	Özgünlük	Duygu/ His	İçtenlik/ Doğallık	Duruluk/ Özlülük	Akıcılık
K	.70*	.64*	.70*	.66*	.64*	.71*	.72*	.66*
N	19	19	19	19	19	19	19	19

K: Ağırlıklı Kappa Değeri N: Hikâye Sayısı **.01 düzeyinde anlamlıdır.

Tablo 1 incelendiğinde rubriğin hikâye bölümüne ait tüm ölçütlerin anlamlı olduğu ve iyi uyuşma (Şencan, 2005) gösterdiği görülmektedir ($p<.01$).

Tablo 2. Rubriğin “Hikâye Tahtası” Bölümündeki Ölçütlere Göre Puanlayıcılar Arası Uyuma İlişkin Ağırlıklı Kappa Katsayısı Sonuçları

	Organizasyon	İçerik	Bütünlük	Akıcılık
κ	.85*	1.00*	1.00*	1.00*
N	19	19	19	19

κ: Ağırlıklı Kappa Değeri N: Hikâye Tahtası Sayısı *.01 düzeyinde anlamlıdır.

Tablo 2 incelendiğinde rubriğin hikâye tahtası bölümüne ait tüm ölçütlerin anlamlı olduğu ve çok iyi uyuma (Şencan, 2005) gösterdiği görülmektedir ($p < .01$).

Tablo 3. Rubriğin “Dijital Hikâye” Bölümündeki Ölçütlere Göre Puanlayıcılar Arası Uyuma İlişkin Ağırlıklı Kappa Katsayısı Sonuçları

	Amaç	Dil ve Dilbilgisi Kullanımı	Açıklık	Uzunluk	Özgünlük	Duygu/ His	Duruluk/ Özlülük	Görsellerin /videoların uygunluğu	Görsellerin /videoların etkililiği
κ	0.83*	0.60*	1.00*	0.76*	0.67*	0.64*	0.60*	0.63*	0.63*
N	19	19	19	19	19	19	19	19	19

κ: Ağırlıklı Kappa Değeri N: Dijital Hikâye Sayısı *.01 düzeyinde anlamlıdır.

Tablo 4. Rubriğin “Dijital Hikâye” Bölümündeki Ölçütlere Göre Puanlayıcılar Arası Uyuma İlişkin Ağırlıklı Kappa Katsayısı Sonuçları

	Sesin uygunluğu	Ses hızı	Ses kalitesi	Müziğin uygunluğu	Müzik hızı	Müzik-Ses Yüksekliği Uygunluğu	Bütünlük	Akıcılık	Telif hakkı
κ	0.69*	0.75*	0.66*	0.67*	0.66*	0.83*	0.88*	0.75*	0.81*
N	19	19	19	19	19	19	19	19	19

κ: Ağırlıklı Kappa Değeri N: Dijital Hikâye Sayısı *.01 düzeyinde anlamlıdır.

Tablo 3 ve 4 incelendiğinde rubriğin dijital hikâye bölümüne ait tüm ölçütler anlamlıdır ($p < .01$). İki puanlayıcı arasındaki ağırlıklı kappa katsayıları incelendiğinde “amaç, açıklık, müzik-ses yüksekliği uygunluğu, bütünlük, telif hakkı” ölçütlerinde çok iyi uyuma; “dil ve dilbilgisi kullanımı, uzunluk, özgünlük, duygu/his, duruluk/özlülük, görsellerin/videoların uygunluğu, görsellerin/videoların etkililiği, sesin uygunluğu, ses hızı, ses kalitesi, müziğin uygunluğu, müzik hızı, akıcılık” ölçütlerinde ise iyi uyuma olduğu görülmektedir.

Sonuçlar

Eğitsel bağlamda rubrik, otantik veya karmaşık öğrenci çalışmaları için kullanılan bir puanlama aracı olarak tanımlanmaktadır (Jonsson ve Svingby, 2007). Rubrikler, öğrencilere çalışma öncesi basit bir planlama yapmalarında rehberlik edebilmektedir (Frazel, 2010). Ayrıca Wolf ve Steven (2007) rubriklerin öğrenme hedeflerini daha net kıldığı, öğretim tasarımına rehberlik ettiği, değerlendirme sürecini daha doğru ve adil kıldığı, öğrencilere öz değerlendirme ve akran geri bildirim fırsatı sunduğu gibi çeşitli yararlarından bahsetmektedir.

Bu çalışmada eğitsel bağlamda DHA süreci ile ilgili olarak üç bölüm ve 30 ölçütten oluşan bir rubrik geliştirilmiştir. Geliştirilen rubriğin geçerlik çalışması, “içerik, yapı ve ölçüt” boyutları açısından uzmanlar tarafından incelenerek yapılmıştır. Rubriğin güvenilirliğine yönelik olarak da her bir ölçüte ilişkin iki puanlayıcı arası ağırlıklı kappa katsayısı hesaplanmıştır. Güvenirlik için en az .60 değerinin aranması gerektiği ifade edilmektedir (Şencan, 2005, s. 485). Bu bağlamda ölçütlere ilişkin ağırlıklı kappa katsayıları incelendiğinde kodlayıcılar arasında tüm ölçütlerin iyi ve çok iyi uyuşma gösterdiği belirlenmiştir. Bu sonuçlar doğrultusunda geliştirilen rubriğin geçerli ve güvenilir olduğu söylenebilir.

Eğitsel bağlamda ele alınan bir ders, proje veya bağlam kapsamına göre bu çalışmadaki geçerliği ve güvenilirliği sağlanan rubriğin yukarıda bahsedilen özellikler açısından öğrencilere fırsat sunacağı söylenebilir. Böylece öğrencilerin DHA sürecinin başında rubrikte bulunan ölçütleri göz önünde bulundurması onların süreçte kendilerinden ne beklediği, DHA sürecinde hangi öğeleri göz önünde bulundurmalarının uygun olacağı konusunda bir yol haritası sunabilir. Ayrıca, DHA sürecinin sistematik bir şekilde yürütülmesi ile her bir aşamadan sonra oluşturulan bu rubrik bölümlerinin kullanılması öğrencilere ortaya koydukları ürün hakkında dönüt sağlamış olacaktır. Sonuç olarak oluşturulan her dijital hikâye anlamlıdır sayılısını kabul ederek, “Eğitsel Bağlamda Dijital Hikâye Anlatımı Rubriği (EDHAR)”nin, öğrenme-öğretme süreçlerinde bir araç olarak kullanılabileceği ifade edilebilir.

Öneriler

EDHAR, öğrencilerin ve öğretmenlerin DHA'nı eğitsel bir araç olarak kullanmaları durumunda onlara bir yol haritası sunmak ve dönüt sağlamak üzere geliştirilmiştir. Dolayısıyla rubrikten alınan puanların başarı ya da başarısızlık ölçütü olarak kullanımının uygun olmayacağı düşünülmektedir. Buna ek olarak bu rubriğin geliştirilmesinde öğretmen adayları çalışma grubunu oluşturmuştur. Farklı eğitim kademeleri için rubriğin nasıl kullanılabileceği test edilmemiştir. Bu nedenle EDHAR'da yer alan ölçütler ve tanımlamaların farklı yaş gruplarınca nasıl algılandığı üzerine çalışmalar yapılması önerilebilir.

Kaynakça

- Alexander, B. (2011). *The New Digital Storytelling: Creating Narratives with New Media*. England: Praeger.
- Andrade, H. G. 1997. Understanding rubrics. *Educational Leadership*, 54(4), 14-17.
- Barrett, H. (2006). Researching and evaluating digital storytelling as a deep learning tool. Editörler C. Crawford, R. Carlsen, K. McFerrin, J. Price, R. Weber, ve D. Willis, *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 647-654). Chesapeake, VA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Belet, Ş. D., ve Dal, S. (2010). The use of storytelling to develop the primary school students' critical reading skill: the primary education pre-service teachers' opinions. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 9, 1830–1834.
- Bellah, M. (2010a). *Digital storytelling rubric with self and peer evaluation portion*. <http://21stcenturyteaching.pbworks.com/w/page/833431/Digital%20Storytelling> adresinden 19 Şubat 2013 tarihinde alınmıştır.
- Bellah, M. (2010b). *Rubric for digital story*. <http://21stcenturyteaching.pbworks.com/w/page/833431/Digital%20Storytelling> adresinden 19 Şubat 2013 tarihinde alınmıştır.
- Behmer, S. (2005). *Digital storytelling rubric*. <https://ar515.wikispaces.com/> adresinden 19 Şubat 2013 tarihinde alınmıştır.
- Brookhart, S. M. (2013). *How to create and use rubrics for formative assessment and grading*. USA: ASCD.
- Bull, G., ve Kajder, S. (2004). Digital storytelling in the language arts classroom. *Learning & Leading with Technology*, 32(4), 46-49.
- Campbell, T. A. (2012). Digital storytelling in an elementary classroom: Going beyond entertainment. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 69, 385 – 393.
- Chung, S. K. (2006). Digital storytelling in integrated arts education. *The International Journal of Arts Education*, 4(1), 33–50.
- DISTCO, (2015). *Digital storytelling evaluation rubric for official judging*. <http://www.distco.org/wp-content/uploads/2015/10/Digital-Storytelling-Rubric-DISTCO.pdf> adresinden 19 Şubat 2013 tarihinde alınmıştır.
- Frazel, M. (2010). *Digital storytelling guide for educators*. Washington, DC. International Society for Technology in Education (ISTE).
- Jonsson, A., ve Svingby, G. (2007). The use of scoring rubrics: Reliability, validity and educational consequences. *Educational research review*, 2(2), 130-144. doi:10.1016/j.edurev.2007.05.002
- Kocaman-Karoğlu, A. (2015). Öğretim sürecinde hikâye anlatmanın teknolojiyle değişen doğası: Dijital hikâye anlatımı. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 5(2), 89-106.
- Lambert, J. (2003). *Digital storytelling cookbook and traveling companion*. Berkeley, CA: Digital Diner.
- Lambert, J. (2013). *Digital Storytelling: Capturing lives, creating community* (4th ed.). New York: Routledge.
- Malita, L., & Martin, C. (2010). Digital storytelling as web passport to success in the 21st Century. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 2, 3060–3064.
- Miller, L. C. (2010). *Make me a story: Teaching writing through digital storytelling*. USA: Stenhouse Publishers.

- Moskal, Barbara M. (2003). Recommendations for developing classroom performance assessments and scoring rubrics. *Practical Assessment, Research & Evaluation*, 8(14). <http://PAREonline.net/getvn.asp?v=8&n=14> adresinden 19 Şubat 2013 tarihinde alınmıştır.
- Moskal, B. M., ve Leydens, J. A. (2000). Scoring rubric development: Validity and reliability. *Practical Assessment, Research & Evaluation*, 7(10), 71-81.
- Liu, C. C., Chen, H. S., Shih, J. L., Huang, G. T., ve Liu, B. J. (2011). An enhanced concept map approach to improving children's storytelling ability. *Computers & Education*, 56(3), 873-884. [doi:10.1016/j.compedu.2010.10.029](https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.10.029)
- Ohler, J. (2005). The world of digital storytelling. *Educational Leadership*, 63(4), 44-47.
- Ohler, J. (2013). *Digital storytelling in the classroom. New media pathways to literacy, learning, and creativity*. (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Patton, D. (2007). *Rubric for a digital storytelling project*. <http://www.jasonohler.com/pdfs/DanPattonDST-Rubric-2007.pdf> adresinden 19 Şubat 2013 tarihinde alınmıştır.
- Popham, J. W. (1997). What's wrong and what's right with rubric. *Educational Leadership*, 55 (2), 12.
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into Practice*, 47(3), 220-228.
- Robin, B. ve Pierson, M. (2005). A multilevel approach to using digital storytelling in the classroom. Editörler C. Crawford, R. Carlsen, I. Gibson, K. McFerrin, J. Price, R. Weber & D. Willis, *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 708-716). Chesapeake, VA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Sadik, A. (2008). Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Educational technology research and development*, 56(4), 487-506. doi: 10.1007/s11423-008-9091-8
- Sarıca, H. Ç. ve Usluel, Y. K. (2016). The effect of digital storytelling on visual memory and writing skills. *Computers & Education*, 94, 298-309. doi: [10.1016/j.compedu.2015.11.016](https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.016)
- Schrock, K. (2015). *Digital storytelling rubric (K-12)*. http://www.schrockguide.net/uploads/3/9/2/2/392267/schrock_rubric_for_dst.pdf adresinden 19 Şubat 2013 tarihinde alınmıştır.
- Skinner, E. M., ve Hagood, M. C. (2008). Developing literate identities with English language learners through digital storytelling. *The Reading Matrix*, 8(2), 12-38.
- Şencan, H. (2005). *Sosyal ve davranışsal ölçmelerde güvenilirlik ve geçerlilik*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Teehan, K. (2006). *Digital storytelling: In and out of the classroom*. New York: Lulu Press.
- Wolf, K., ve Stevens, E. (2007). The role of rubrics in advancing and assessing student learning. *The Journal of Effective Teaching*, 7(1), 3-14.
- Via (2002). *Digital storytelling evaluation rubric*. <http://its.ksbe.edu/dst/PDFs/Rubrics/rubric.pdf>. adresinden 19 Şubat 2013 tarihinde alınmıştır.
- Yang, Y-T. C., ve Wu, W-C. U. (2012). Digital storytelling for enhancing student academic achievement, critical thinking, and learning motivation: A year-long experimental study. *Computers & Education*, 59, 339-352.

EKLER**EK 1: Hikâye Tahtası Őablonu**

Sahne No:
KULLANILACAK GÖRSEL/VİDEO
Anlatım/ Diyalog: (Hikâye deki hangi bölüm? Bu bölümdeki hikâye cümleleri yukarıdaki görselle eşleşmelidir.)
Medya(Ses-müzik...): Seslendiren/ler: Arka fon müziđi:
Ek Açıklama (varsa):

EK 2: Eğitsel Bağlamda Dijital Hikâye Anlatımı Sürecini Değerlendirme Rubriği**1. Hikâye**

KATEGORİLER	1 Puan	2 Puan	3 Puan
Amaç (Purpose)	Hikâye bir amaç doğrultusunda yazılmamıştır. Hikâyenin amacı net bir şekilde ifade edilmemiştir. Hikâyenin amacı anlaşılammaktadır.	Hikâyenin amacı net bir şekilde ifade edilmiştir fakat hikâye tamamen amaç doğrultusunda yazılmamıştır. Hikâyenin amacı kısmen anlaşılammaktadır.	Hikâye bir amaç doğrultusunda yazılmıştır. Hikâyenin amacı net bir şekilde ifade edilmiştir. Hikâyenin amacı kolayca anlaşılabilir.
Açıklık (Clarity)	Hikâyede kullanılan sözcükler iyi seçilmemiş, anlamı bilinmeyen sözcükler kullanılmıştır. Hikâyenin anlaşılması oldukça zordur.	Hikâyede kullanılan sözcüklerin seçimine çok dikkat edilmemiş, bazı yerlerde anlamı bilinmeyen sözcükler kullanılmıştır. Fakat genel olarak hikâyede anlatılmak istenen anlaşılabilir.	Hikâyede kullanılan sözcükler iyi seçilmiş, anlamı bilinmeyen bir sözcük kullanılmamıştır. Hikâyede anlatılmak istenen kolayca anlaşılabilir.
Dil ve Dilbilgisi Kullanımı (Language and Grammar Usage)	Hikâyede dil ve dilbilgisi kuralları konusunda özensiz davranılmış ve pek çok hata bulunmaktadır. Bu hatalar hikâyenin anlatımını bozmaktadır.	Hikâyede dil ve dilbilgisi kurallarıyla ilgili bazı temel hatalar yapılmış ve bu hatalar anlatımı zorlaştırmıştır. Ancak bu hatalar sürekli olarak tekrarlanmamıştır.	Hikâyede dil ve dilbilgisi kurallarına tamamen uyulmuştur ve anlatımı zenginleştirmektedir.
Özgünlük (Originality)	Hikâye, var olan hikâyelerle benzerlik göstermektedir, sıradandır, farklı bir biçimde ele alınmamıştır, yaratıcı değildir ve geliştirilen konu bağlamında alana katkı sağlamamaktadır.	Hikâye okunduğunda daha önce duyulmuş ya da okunmuş olan hikâyelerden kısmen farklı bir biçimde ele alınmıştır, yaratıcı ve geliştirilen konu bağlamında alana kısmen katkı sağlamaktadır.	Hikâye okunduğunda daha önce duyulmuş ya da okunmuş olan hikâyelerden farklı bir biçimde ele alınmıştır, alışılmadık dışındadır, farklıdır, yaratıcıdır, yenidir ve geliştirilen konu bağlamında alana katkı sağlamaktadır.
Duygu/His (Emotion)	Hikâyedeki duygu ve düşünceler etkili, gerçekçi biçimde yansıtılmamıştır. Hikâye, dinleyenin iç dünyasında hiçbir izlenim uyandırmamakta, yoğun duygular hissettirmemekte ve duygusal anlamda hiç bir etki bırakmamaktadır.	Hikâyedeki duygu ve düşünceler etkili, gerçekçi biçimde yansıtılmıştır. Fakat hikâye, dinleyen üzerinde duygusal anlamda kısmen etkiler bırakmaktadır.	Hikâyedeki duygu ve düşünceler etkili, gerçekçi biçimde yansıtılmıştır. Hikâye, dinleyenin iç dünyasında yoğun bir izlenim uyandırmakta, yoğun duygular hissettirmekte ve duygusal anlamda etki bırakmaktadır.
İçtenlik/Doğallık (Sincerity)	Hikâye, yürekte, samimi bir şekilde yazılmamıştır. İnanırcılığı çok zayıftır.	Hikâyenin bazı bölümleri yürekte ve samimi bir şekilde yazılmışken bazı bölümlerinin inanırcılığı yoktur.	Hikâye, yürekte, samimi bir şekilde yazılmıştır, inandırıcıdır.
Duruluk/Özlülük (Economy)	Hikâye ya gereksiz yere çok uzundur ve çok fazla detay içermektedir ya da çok kısadır ve çok az detay içermektedir.	Hikâyenin bazı bölümleri fazla detay içerirken bazı bölümlerinde hiç detay yoktur.	Hikâyede doğru miktarda detay vardır ve ideal uzunluktadır. Hikâye ne çok uzun ne de çok kısa görünmektedir.
Akıcılık (Fluency)	Hikâye doğru sırada, tutarlı, sürükleyici, anlaşılabilir biçimde yazılmamış; hikâyedeki ifadeler arası geçişlerde ahenk ve uyum sağlanmamış; güçlü ve çeşitli ifadeler yer verilmemiştir. Yapılan hatalar anlatımı bozmuştur.	Hikâye kısmen doğru sırada, tutarlı bir biçimde, ahenk ve uyum içinde yazılsa da daha güçlü ve çeşitli ifadeler kullanılabilir, daha sürükleyici yazılabilirdi.	Hikâye, güçlü ve çeşitli ifadelerle bir ahenk ve uyum içinde, doğru sırada, etkileyici, tutarlı, sürükleyici ve kolay anlaşılabilir biçimde yazılmıştır.

2. Hikâye Tahtası

KATEGORİLER	1 Puan	2 Puan	3 Puan
Organizasyon (Organization)	Hikâyenin senaryolaştırılmasında hikâye tahtasında bulunması gereken öğeler (sahne numarası, başlık, hikâye metni, görsel, ses, müzik, video bilgileri...) amaca uygun olarak birbirlerini destekleyecek şekilde ve bağlantılı olarak düzenlenmemiştir.	Hikâyenin senaryolaştırılmasında hikâye tahtasında bulunması gereken öğeler (sahne numarası, başlık, hikâye metni, görsel, ses, müzik, video bilgileri...) bazı bölümlerde amaca uygun olarak birbirlerini destekleyecek şekilde ve bağlantılı olarak düzenlenirken, bazı bölümlerde düzenleme göz ardı edilmiştir.	Hikâyenin senaryolaştırılmasında hikâye tahtasında bulunması gereken öğeler (sahne numarası, başlık, hikâye metni, görsel, ses, müzik, video bilgileri...) amaca uygun olarak birbirlerini destekleyecek şekilde ve bağlantılı olarak düzenlenmiştir.
İçerik (Content)	DH'de kullanılacak tüm içeriklerle (hikâye metni, görsel, ses, müzik, video) ilgili bilgilere her bir sahnede yer verme ile ilgili özensiz davranılmış ve pek çok eksik bulunmaktadır.	DH'de kullanılacak tüm içeriklerle (hikâye metni, görsel, ses, müzik, video) ilgili bilgiler bazı sahnelerde eksiktir.	DH'de kullanılacak tüm içeriklerle (hikâye metni, görsel, ses, müzik, video) ilgili bilgilere her bir sahnede yer verilmiştir.
Bütünlük (Integrity)	DH'de kullanılacak tüm içerikler (hikâye metni, görsel, ses, müzik, video) her bir sahnede ve sahneler arasında birbirleriyle uyumlu, tutarlı ve birbirlerini tamamlar nitelikte değildir.	DH'de kullanılacak tüm içerikler (hikâye metni, görsel, ses, müzik, video) her bir sahnede uyum içinde ve tutarlıdır fakat sahneler arasında uyum ve tutarlılık yoktur. Ya da bazı sahnelerde de içerikler birbirleri ile uyumlu ve tutarlı değildir. Birbirini tamamlamayan, eksik içerikler bulunmaktadır.	DH'de kullanılacak tüm içerikler (hikâye metni, görsel, ses, müzik, video) her bir sahnede ve sahneler arasında birbirleriyle uyum içinde, tutarlı ve birbirlerini tamamlar niteliktedir.
Akıcılık (Fluency)	Hikâye tahtasındaki sahneler arası geçişler doğru sırada ve sürükleyici değildir.	Hikâye tahtasındaki sahneler arası geçişler kısmen doğru sırada ve sürükleyicidir.	Hikâye tahtasındaki sahneler arası geçişler doğru sırada ve sürükleyicidir.

3. Dijital Hikâye

KATEGORİLER	1 Puan	2 Puan	3 Puan
Amaç (Purpose)	DH'nin amacı net bir şekilde ifade edilmemiştir ve DH bir amaç doğrultusunda kurgulanmamıştır. İzleyici, DH'nin amacını anlayamamaktadır.	DH'nin amacı net bir şekilde ifade edilmiştir fakat DH amaç doğrultusunda kurgulanmamıştır. İzleyici, DH'nin amacını kısmen anlayabilmektedir.	DH'nin amacı net bir şekilde ifade edilmiştir ve DH amaç doğrultusunda kurgulanmıştır. İzleyici, DH'nin amacını kolayca anlayabilmektedir.
Dil ve Dilbilgisi kullanımı (Language and Grammar Usage)	Hikâyede dil ve dilbilgisi kuralları konusunda özensiz davranılmış ve pek çok hata bulunmaktadır.	Hikâyede dil ve dilbilgisi kurallarıyla ilgili bazı temel hatalar yapılmış fakat bu hatalar sürekli olarak tekrarlanmamıştır.	DH'de dil ve dilbilgisi kurallarına uyulmuştur.
Açıklık (Clarity)	DH'de kullanılan içerikler (hikâye, görsel, ses, müzik, video, vb.) iyi seçilmemiş, içeriklerin çoğu anlaşılmamaktadır. İzleyici, DH'yi anlamakta zorlanmaktadır.	İzleyici, genel olarak DH'de anlatılmak isteneni anlayabilse de DH'de kullanılan içeriklerin (hikâye, görsel, ses, müzik, video, vb.) seçimine bazı bölümlerde dikkat edilmemiş, bazı bölümlerde içerikler anlaşılmamaktadır.	DH'de kullanılan içerikler (hikâye, görsel, ses, müzik, video, vb.) iyi seçilmiş, anlaşılması güç herhangi bir içerik kullanılmamıştır. İzleyici, DH'de anlatılmak isteneni kolayca anlayabilmektedir.
Uzunluk (Duration)	DH'nin süresi/ uzunluğu/ zamanlaması ideal değildir, ya çok kısadır ya da çok uzundur ve izleyiciyi sıkılmaktadır.	DH'nin süresi/ uzunluğu/ zamanlaması kısmen idealdir ve izleyiciyi bazı bölümlerde sıkılmaktadır.	DH'nin süresi/ uzunluğu/ zamanlaması idealdir, ne çok uzun ne de çok kısadır ve izleyiciyi sıkılmamaktadır. DH, izleyiciye zamanlamanın doğru olduğunu hissettirmektedir.
Özgünlük (Originality)	DH, kullanılan içeriklerle birlikte var olan dijital hikâyelerle benzerlik göstermektedir, sıradandır, farklı bir biçimde ele alınmamıştır, yaratıcı değildir ve geliştirilen konu bağlamında alana katkı sağlamamaktadır.	DH, kullanılan içeriklerle birlikte kısmen farklı bir biçimde ele alınmıştır, kısmen yeni, yaratıcı ve geliştirilen konu bağlamında alana kısmen katkı sağlamaktadır.	DH, kullanılan içeriklerle birlikte var olan dijital hikâyelerden farklı bir biçimde ele alınmıştır, alışılmışın dışındadır, farklıdır, yaratıcıdır, yenidir ve geliştirilen konu bağlamında alana katkı sağlamaktadır.
Duygu/His (Emotion)	Kullanılan içeriklerle birlikte DH'deki duygu ve düşünceler etkili, gerçekçi biçimde yansıtılmamıştır. DH, izleyicinin iç dünyasında hiçbir bir izlenim uyandırmamakta, yoğun duygular hissettirmemekte ve duygusal anlamda hiç bir etki bırakmamaktadır.	Kullanılan içeriklerle birlikte DH'deki duygu ve düşünceler etkili, gerçekçi biçimde yansıtılmıştır. Fakat DH, izleyici üzerinde duygusal anlamda ya çok yoğun ya da kısmen etkiler bırakmaktadır.	Kullanılan içeriklerle birlikte DH'deki duygu ve düşünceler etkili, gerçekçi biçimde yansıtılmıştır. DH, izleyicinin iç dünyasında yoğun bir izlenim uyandırmakta, yoğun duygular hissettirmekte ve duygusal anlamda etki bırakmaktadır.
Duruluk/ Özlülük (Economy)	DH, kullanılan içeriklerle birlikte ya gereksiz yere çok uzundur ve çok fazla detay içermektedir ya da çok kısadır ve çok az detay içermektedir.	Kullanılan içeriklerle birlikte DH'nin bazı bölümleri fazla detay içerirken bazı bölümlerinde hiç detay yoktur.	DH, kullanılan içeriklerle birlikte doğru miktarda detay vardır ve ideal uzunluktadır. Hikâye ne çok uzun ne de çok kısa görünmektedir.
Görsellerin/ Videoların Uygunluğu (Image/Video Relevancy)	Görseller ve/ya videolar, hikâye metniyle eşleşmemektedir ve hedef kitleye uygun olarak kullanılmamıştır.	Görseller ve/ya videolar, hedef kitleye uygun olarak hazırlansa da DH'nin bazı bölümlerinde hikâye metniyle eşleşmemektedir.	Görseller ve/ya videolar, hikâye metniyle eşleşmektedir ve hedef kitleye uygun olarak kullanılmıştır.
Görsellerin/ Videoların Etkililiği (Image/Video Effectiveness)	Görseller ve/ya videolar kalite, ilgi çekici değildir, izleyicide duygusal bir etki bırakmamaktadır ve DH'de farklı bir atmosfer yaratmamaktadır.	Görseller ve/ya videolar kısmen kaliteli, ilgi çekicidir, izleyicide bazı bölümlerde duygusal bir etki bırakmaktadır ve DH'de kısmen farklı bir atmosfer yaratmaktadır.	Görseller ve/ya videolar kalitelidir, ilgi çekicidir, özgündür, izleyicide duygusal bir etki bırakmaktadır ve DH'de farklı bir atmosfer yaratmaktadır.

3. Dijital Hikâye

KATEGORİLER	1 Puan	2 Puan	3 Puan
Sesin uygunluğu (Voice Relevancy)	Hikâyenin seslendirilmesinde tonlama, yaş düzeyi, cinsiyet gibi özelliklere dikkat edilmemiştir. Karakterler ve olayların özellikleri açısından DH'nin senaryosuyla ve içeriklerle eşleşmemektedir.	Hikâyenin seslendirilmesinde tonlama, yaş düzeyi, cinsiyet gibi özelliklere kısmen dikkat edilmiştir. Karakterler ve olayların özellikleri açısından DH'nin senaryosuyla ve içeriklerle bazı bölümlerde eşleşmemektedir.	Hikâyenin seslendirilmesinde tonlama, yaş düzeyi, cinsiyet gibi özelliklere dikkat edilmiştir. Karakterler ve olayların özellikleri açısından DH'nin senaryosuyla ve içeriklerle eşleşmektedir.
Ses hızı (Voice Pacing)	Seslendirme yoktur veya seslendirme var ise hızı, ya çok yavaştır ya da çok hızlıdır. DH'nin akışıyla uyumlu değildir.	Ses hızı, DH'nin akışıyla kısmen uyumludur.	Ses hızı, ne çok hızlı ne çok yavaştır. DH'nin akışıyla uyumludur.
Ses kalitesi (Voice Quality)	Seslendirme yoktur veya seslendirme var ise DH boyunca ses net ve tutarlı değildir.	DH boyunca ses çok net değildir ve aralarda tutarsızlıklar vardır.	DH boyunca ses nettir ve tutarlıdır.
Müziğin uygunluğu (Music Relevancy)	Müzik seçiminde tempo, ritm, doku, tını, v.b özelliklere dikkat edilmemiştir. Seçilen müzik DH'nin diğer içerikleriyle (hikâye, görsel, video, ses) eşleşmemekte ve bir bütünlük sağlamamaktadır.	Tempo, ritm, doku, tını, v.b özellikleriyle müzik DH'nin diğer içerikleriyle (hikâye, görsel, video, ses) bazı bölümlerinde eşleşmemektedir.	Tempo, ritm, doku, tını, v.b özellikleriyle müzik DH'nin diğer içerikleriyle (hikâye, görsel, video, ses) eşleşmekte ve bir bütünlük sağlamaktadır.
Müzik hızı (Music Pacing)	Müzik yoktur veya müzik kullanıldıysa hızı, DH'nin akışıyla uyumlu değildir. Seslendirme, sahneler arası geçişler ve içeriklerle bütünlük sağlamamaktadır.	Müzik hızına DH'nin bazı bölümlerinde dikkat edilmemiştir.	Müzik hızı, DH'nin akışıyla uyumludur. Seslendirme, sahneler arası geçişler ve içeriklerle bütünlük sağlamaktadır.
Müzik-Ses Yüksekliği Uygunluğu (Music-Voice Volume Relevancy)	Müzik, seslendirenin ses yüksekliğini gölgelemektedir, DH'de müziğin ses yüksekliği daha baskındır. Veya DH'de seslendirenin ses yüksekliği o kadar baskındır ki arka fondaki müzik duyulamamaktadır. DH'deki müzik ve ses yüksekliği izleyiciyi rahatsız etmektedir.	Müziğin ve seslendirenin ses yüksekliği aynı düzeydedir.	Müzik, seslendirenin ses yüksekliğini gölgelemektedir, DH'de seslendirenin ses yüksekliği daha baskın olmakla birlikte arka fondaki müzik duyulabilecek düzeydedir. DH'deki müzik ve ses yüksekliği izleyiciyi rahatsız etmemektedir.
Bütünlük (Integrity)	DH'nin tüm içerikleri (hikâye metni, görsel, ses, müzik, video, v.b.) birbirleriyle uyumlu, tutarlı ve birbirlerini tamamlar nitelikte değildir.	DH'nin tüm içerikleri (hikâye metni, görsel, ses, müzik, video, v.b.) bazı bölümlerde birbirleriyle uyumlu, tutarlı ve birbirlerini tamamlar nitelikte değildir.	DH'nin tüm içerikleri (hikâye metni, görsel, ses, müzik, video, v.b.) birbirleriyle uyum içinde, tutarlı ve birbirlerini tamamlar niteliktedir.
Akıcılık (Fluency)	DH, kullanılan içeriklerle birlikte bir ahenk ve uyum içinde, doğru sırada, etkileyici, sürükleyici bir biçimde ilerlememektedir.	DH, kısmen bir ahenk ve uyum içinde, doğru sırada, etkileyici, sürükleyici bir biçimde ilerlemektedir. Bazı bölümlerde durağandır.	DH, kullanılan içeriklerle birlikte bir ahenk ve uyum içinde, doğru sırada, etkileyici, sürükleyici bir biçimde ilerlemektedir.
Telif hakkı (Copyright)	DH'de kullanılan içerikler (hikâye, görsel, ses, müzik, video) özgün değildir ve başka bir yerden elde edilmişse gerekli tüm izinleri alınmamıştır ve DH'nin sonunda, kullanılan içerikler ile ilgili bilgilere yer verilmemiştir.	DH'de kullanılan içeriklerin (hikâye, görsel, ses, müzik, video) bir kısmı özgündür veya başka bir yerden elde edilmişse gerekli tüm izinleri kısmen alınmıştır ve DH'nin sonunda, kullanılan içerikler ile ilgili bilgilere kısmen yer verilmiştir.	DH'de kullanılan içerikler (hikâye, görsel, ses, müzik, video) özgündür, kişinin kendisi tarafından oluşturulmuştur veya başka bir yerden elde edilmişse gerekli tüm izinleri alınmıştır ve DH'nin sonunda, kullanılan içerikler ile ilgili bilgilere yer verilmiştir.