
Original Title of Article:

Web based interactive online creating your story portal

Turkish Title of Article:

Web tabanlı interaktif çevrimiçi öykünü yarat portalı

Author(s):

Devkan KALECİ, Özge KORKMAZ

For Cite in:

Kaleci, D. & Korkmaz, Ö. (2016). Web based interactive online creating your story portal. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*, 6(2), 169-186, <http://dx.doi.org/10.14527/pegegog.2016.010>.

Orijinal Makale Başlığı:

Web based interactive online creating your story portal

Makalenin Türkçe Başlığı:

Web tabanlı interaktif çevrimiçi öykünü yarat portalı

Yazar(lar):

Devkan KALECİ, Özge KORKMAZ

Kaynak Gösterimi İçin:

Kaleci, D. & Korkmaz, Ö. (2016). Web based interactive online creating your story portal. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*, 6(2), 169-186, <http://dx.doi.org/10.14527/pegegog.2016.010>.

Web Based Interactive Online Creating Your Story Portal*

Devkan KALECİ^{†a}, Özge KORKMAZ^b

^aİnönü University, Faculty of Education, Malatya/Turkey

^bMinistry of National Education, Kahramanmaraş/Turkey



Article Info

DOI: 10.14527/pegegog.2016.010

Article history:

Received 13 September 2014
Revised 24 November 2015
Accepted 26 February 2016
Online 29 March 2016

Keywords:

Story,
Creative thinking,
Creative writing,
Web based learning.

Abstract

The development in technology affects every area of our lives as well as learning-teaching process. This situation makes it essential to give place to information technologies in educational applications. The purpose of this study is to create a web-based story writing portal which makes thinking enjoyable and increase creativity and creative writing. Based on a predetermined plan in this way, enhancing students' writing and thinking skills attainment has been intended. The study's being grounded on web-based and interactive is to provide students an environment far from fears, since mental and emotional comfort allow freedom in writing. Therefore, this study contributes to raise individuals who are creative, curious, able to think deeply and able to think freely in judgment and ideas. Thus, the study will be an important step to apply such a beneficial educational approach which intends to bring up creative individuals to meet the needs of present day.

Web Tabanlı İnteraktif Çevrimiçi Öykünü Yarat Portalı

Makale Bilgisi

DOI: 10.14527/pegegog.2016.010

Makale Geçmişi:

Geliş 13 Eylül 2014
Düzeltilme 24 Kasım 2015
Kabul 26 Şubat 2016
Çevrimiçi 29 Mart 2016

Anahtar Kelimeler:

Öykü,
Yaratıcı düşünme,
Yaratıcı yazma,
Web tabanlı öğrenme.

Öz

Teknolojideki gelişmeler hayatın her alanını olduğu gibi, öğrenme-öğretme süreçlerini de etkilemektedir. Bu durum eğitsel uygulamalarda bilişim teknolojilerine yer verilmesi gerekliliğini ortaya çıkarmaktadır. Bu çalışmanın amacı düşünmeyi eğlenceli hale getirecek, yaratıcılığı ve yaratıcı yazmayı arttırmayı hedefleyen web tabanlı bir öykü yazma portalı ortaya koymaktır. Geliştirilen bu uygulama ile önceden belirlenen bir plana uygun şekilde öğrencilere yazma ve düşünme becerilerin kazandırılması ve mevcut becerilerinin artırılması hedeflenmektedir. Çalışmanın web tabanlı ve interaktif olması öğrencilerin öykü yazma sürecinde yargılanma korkusundan uzak, zihinsel ve duygusal rahatlığın olduğu, özgürce yazabilecekleri bir ortam imkânı sunabilmektedir. Bu nedenle bu çalışma, yaratıcı, meraklı, derin düşünebilen, yargı ve fikirlerinde özgür olabilen gibi birçok özelliğe sahip bireylerin yetiştirilmesinde önemli katkılar sağlayabilecektir. Böylelikle yaratıcı bireyler yetiştirmeyi amaçlayan bir eğitim anlayışının uygulanması günümüzün gereksinimlerini karşılama adına önemli bir adım olacaktır.

* This paper was published as abstract at EJER Congress 2014 Abstract Book / Bu makale EJER Congress 2014 bildiri özeti olarak kitabında özet olarak yayınlanmıştır.

† Author/Yazar: devkankaleci@gmail.com

Introduction

The purpose of education systems is to bring up people who can improve their mentality, use their mind in various aspects and produce innovations. For this purpose, creativity should be included in education systems (Öztürk, 2004). According to Runco (2004), creativity is useful for people. Creativity enables problem solving, improves orientating and expressing oneself. In a study of Burnard and White (2008), the researchers state that creativity will be an important factor in future learning and teaching and emphasize that school communities, schoolmasters and teachers should be promoted in order to improve creativity. Promoting creativity efforts should start in pre-school education or even before. Parents and teachers ought to be a guide and encourage the thoughts of children to promote creativity (Kim, 2011).

Education applications and students' desire of spending time on computer hinders their thinking and prevents the rise of creative thinking (Aksaçoğlu & Yılmaz, 2007). Instead of student groups who enjoy thinking and writing about thoughts, individuals, who think that writing and thinking is a tiring and difficult activity, come into light (Temizkan, 2011). Due to the mentioned reasons, students should be convinced that creative thinking and writing are skills that can be performed by anyone (Temizkan & Yalçinkaya, 2013). For example, Susar, Kırmızı and Beydemir (2012) found out in their studies that entertaining and revealing imagination in writing activities give better results in bringing students' desire to write.

People live together with technology and web based applications are becoming widespread day by day in today's technology. Technological advances affect all areas of our lives as well as learning and teaching processes. The effect of technological advances in all areas of our lives as well as in learning and teaching process is inevitable. This situation makes it necessary to give place to information technologies in educational applications. Incredible development of science and technology since ancient times spring from stretching the imagination considerably. So writing creatively is very important in education and creativity in education has an important place in creating information society (Hoşgörür & Bilasa, 2009).

Çankaya, Şanlı, Yeşilyurt and Yörük (2012) state that being open to changes and imagination are important elements for creative thinking. The basis of creativity is imagining, from details to whole, perceive and think about details from whole. Thus, it is important to provide an appropriate environment for students in schools to find out and improve these skills. Because it is of the opinion that teacher behaviors and attitudes are effective on students' creative thinking. Although some students have senior creative thinking abilities, they are not discovered in traditional classrooms (Dawson & Westby, 1995). Individuals' creativity show different progress depending on their environment (Karakuş Aktan, 2013). The characteristics of environments which improve creativity can be arranged as; having flexible rules, not categorizing learners, being not judgmental and accusing in evaluative procedures and provoking students' interest in school programs (Karakuş-Aktan, 2013). Creative writing is one the activity that improves creative thinking. Öztürk (2007) states that creative writing is a skill that children need to be gained at all levels of education and it is a necessity to teach creative writing. Since creative writing is seen as an activity that is performed only during the lessons, students cannot motivate and do not show any extra effort to improve it. The subjects, which are about children's life and meaningful for them, catch their interest and motivate them to think creative and write (Demir, 2012).

It has been revealed that children present eclectics, not close to changes and inflexible mentality in their writings because of being faithful to authority, adoption, diesinking, fear and future anxiety. On the other hand, students who are open to changes cannot identify and are not qualified in distinction (Maltepe, 2006). It has been found out that students who are not open to changes compose their writing not in narration but in general expression forms; because of that they fall short in descriptions, metaphor, using senses and observations (Maltepe, 2006).

As thinking activity is made of words and sentences that are used instead of notions and facts, thinking that is not based on language is not possible. So there is a strong connection between language and thinking; writing, speaking, listening activities improves this connection. Thinking skill brings in people self-control and courage to direct their lives. People who gain the control over their lives have sense of their aims and dominate their lives (Sevinç & Tok, 2010). Öztürk (2007) state that fifth grade students improved fluent thinking and create meaningful sentences and creative writing activities that establish a meaningful difference in arranging the thoughts (introduction, body, conclusion) of students.

In this study, web-based story writing portal is developed to improve creativity, help to the development of creative writing and make thinking enjoyable. The aim of the developed application is to make students gain thinking and writing skills and improve current skills properly to a predetermined plan. On the ground that the portal is web-based makes it possible to reach it all around. So the students have the possibility to write their thoughts and feeling. This circumstance will clear the way of creative writing adaptation.

Method

User Interface

In this study, web-based story writing portal is presented. The portal consists of four basic interfaces; Information panel, Principal panel, Jury panel and Student panel. As shown in Figure 1; Information panel consists of five menus such as Home Page, About Us, My Story Guide and so on.

Shown in Figure 1.a Home Page; top of the screen slider takes places prepared with jQuery, at the left bottom is Subject of Month where the title of the writing is required, at the right bottom user entrance menu and registry to system menu take place. In Figure 1.b is the about us menu in which purpose and content information take place. In Figure 1.c is the “My Story” menu in which lists of completed and expected of completing stories presented. This page helps users to reach completed and expected of completing stories. The steps of writing a story are presented in Figure 1.d “Guide Menu”. Detailed plan of each stage in story, which will be completed on six phases are presented in this page. Since the most descriptions and actions in study of Vladimir Propp (1973) are appropriate to this study and as it moves logical and continues according to a systematic scheme, it is properly prepared based on Propp’s study, “Morphology of Story”, and supported with story samples. Therefore, stories are expected to be written in a specific order. In Figure 1.e “Communication Menu”, a forum takes place where students can send their questions and suggestions.

As shown in Figure 2, “Principle Menu” consists of three menus; Access Operation, Settings and Communication. “Access Operation” consists of two submenus; User Operation and Completed Stories. User Operation in Figure 2.a is the area where users take action. As shown in Figure 2.b, “Completed Stories Menu” is the area in which the evaluation of the completed stories is sent to administrators’ check. “Settings Menu” consists of two submenus such as “Profile Settings” and “Working Plan”. Updating of personal information and key word operations can be done in “Profile Settings” as shown in Figure 2.c. As shown in Figure 2.d, “Working Plan Menu” is the section where the subject of month and the entrance of working plan take place. The subject of the month is simultaneously published in “Main Menu” and “My Story Menu”. Evaluation and writing dates of student and jury stories are entered to system in working plan. The dates are sent to students and “Communication Menu” immediately. These dates take place in student and jury panel “Create a Story” and “New Story”. While the evaluation process of the jury, story writing of students are hindered for a while. After the evaluation process of the jury, administer allows students to pass to the next section. This process makes it possible for students and the jury to complete their stories step by step, and ordinate and plans the following steps. “The Communication Menu” in Figure 2.e is used for individual and mass messaging to users and they can view the messages, which are sent to administers.

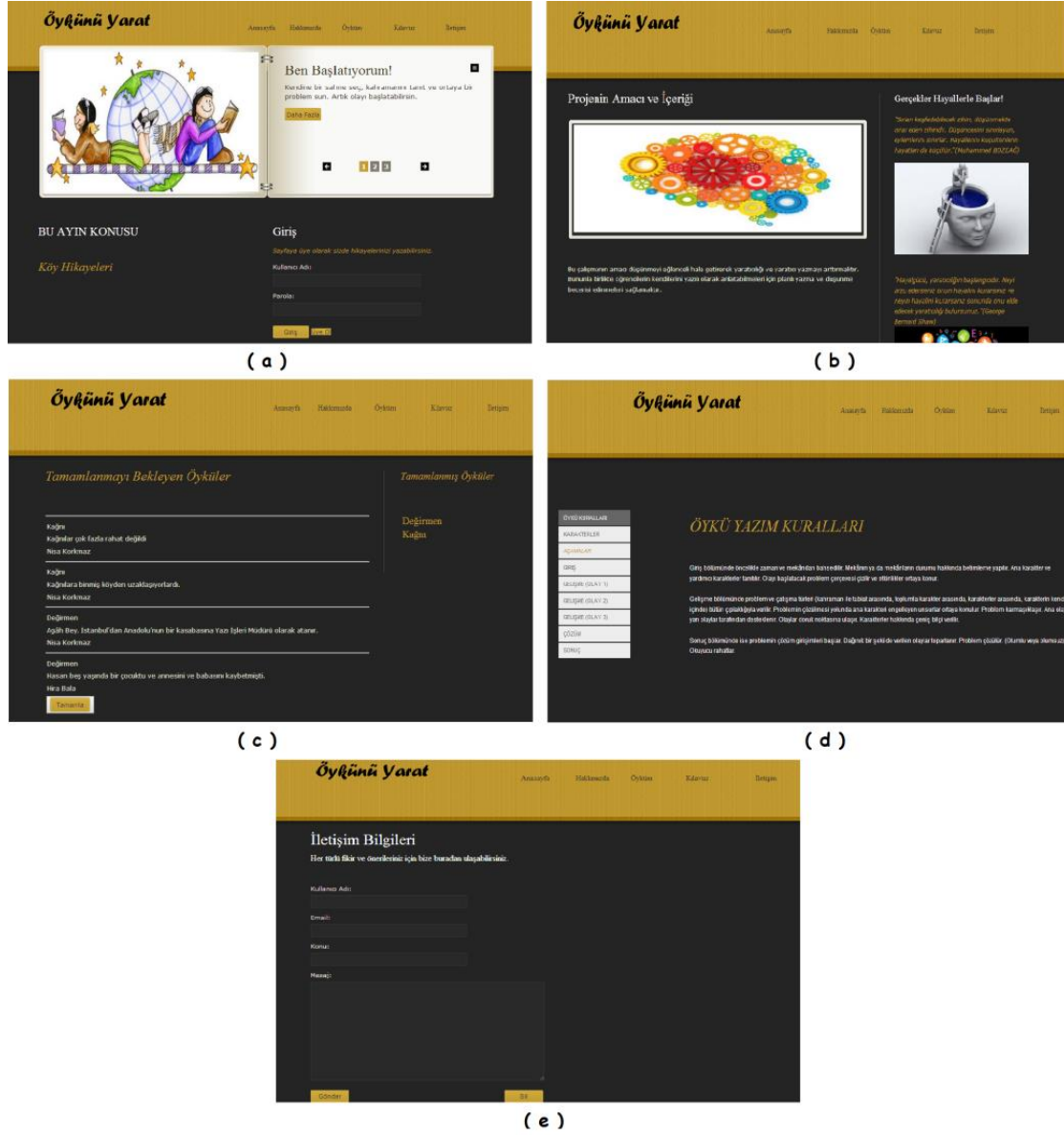


Figure 1. Information panel interfaces.

As shown in Figure 3, Jury Panel consists of two menus; “New Story” and “Settings”. In Figure 3.a, “New Story Menu” consists of two submenus; “Analyses Menu” in which stories of users are evaluated and “Delete Menu” in which inappropriate stories are taken out of the system. Figure 3.b illustrates “Analyses Menu” in which complete and incomplete story steps can be seen. There is another menu called “Evaluate Menu”, displayed in Figure 3.c, for not evaluated stories, but for showing the scoring process of the story. In Figure 3.d is “Settings Menu” in which individual information of the jury members can be updated.



Figure 2. Administer panel interfaces.

As shown in Figure 4, “Student Panel” consists of two menus; “Create Your Story” and “Settings”. In Figure 4.a is “Create Your Story Menu” in which students have a look for uncompleted stories and write the title according to the story of the month. The page shown in Figure 4.b enables students to continue the story they want to complete by following the plan. More than one user is expected to complete the story. The page shown in Figure 4.c after intended step of story is completed, it is sent to juries check. “Settings Menu” shown in Figure 4.d enables users to update individual information.

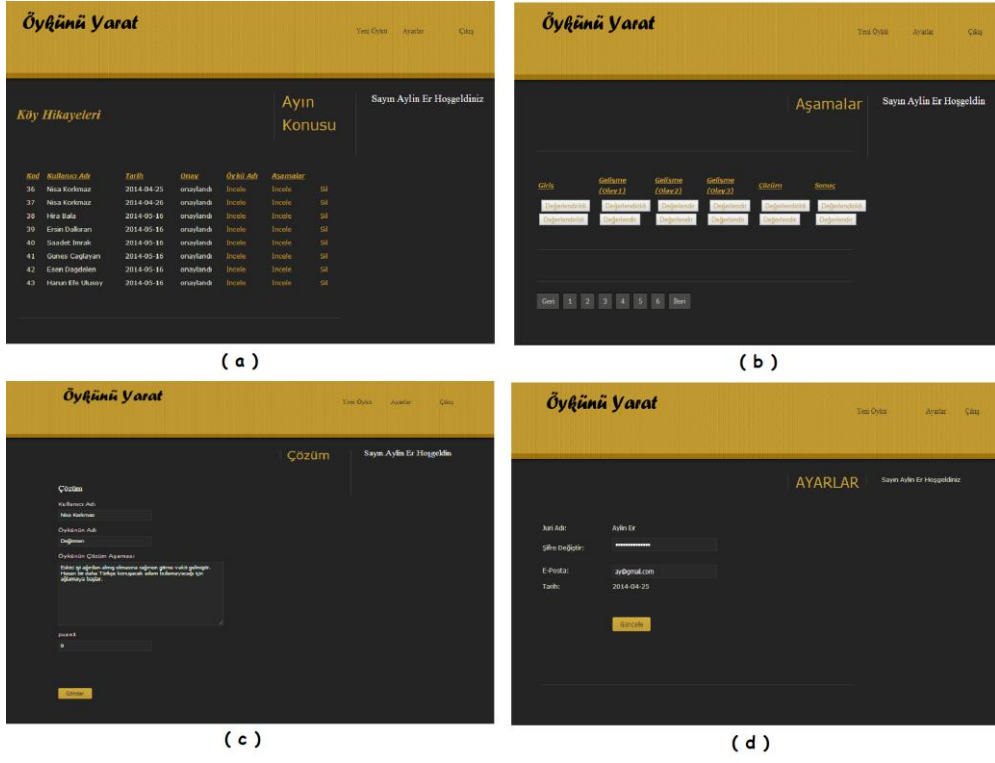


Figure 3. Jury panel interfaces.

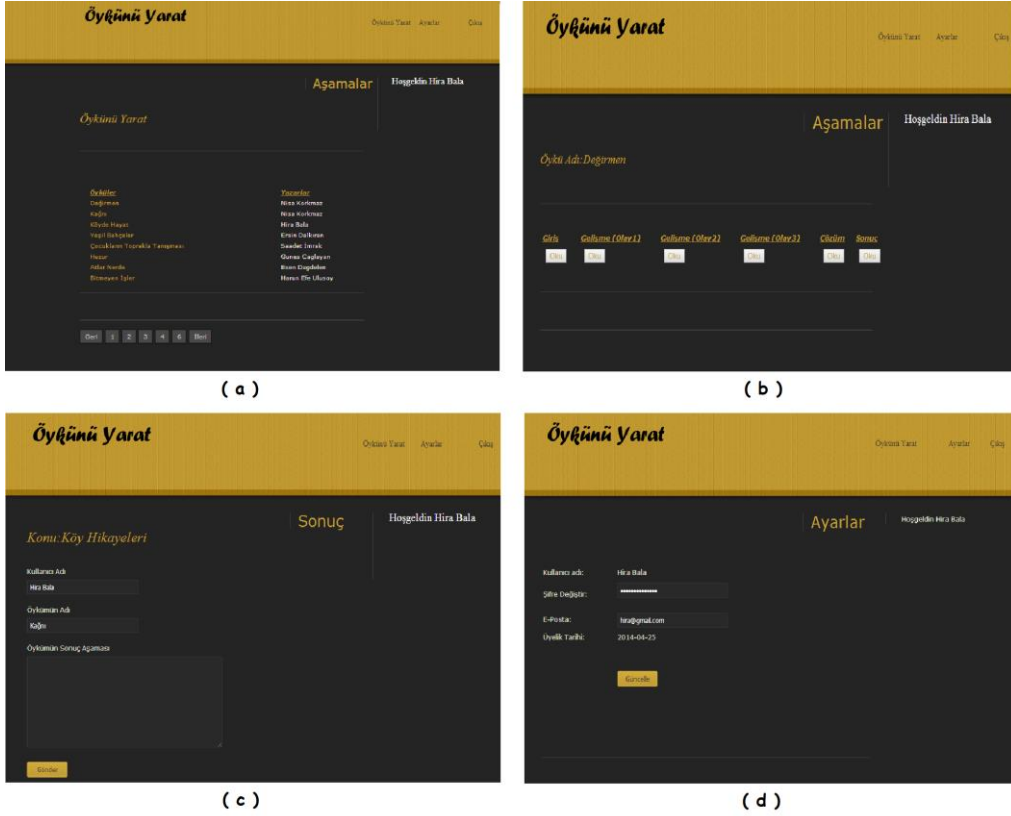


Figure 4. Student panel interfaces.

Working Processes of the Portal

The Portal consists of four main interfaces; "Information Panel", "Administer Panel", "Jury Panel" and "Student Panel". In "Information Panel, there are five menus; Main Menu, About Us, My Story, Guide and Communication. On the left bottom of Main Menu screen is the subject of the Month which is intended to be written located and on the right bottom are Entrance Menu and System Log Menu. The purpose and content of the story is available at "About Us Menu". In "My Story Menu" is the entrance section of completed and uncompleted stories in a list. With the help of this page, users can reach to the details of the published and uncompleted stories. If the users want to create a new story or complete their existing stories, they can log in to the system in "Main Menu". They can enter to system after their registrations are approved. Users can write their stories following the steps in "Guide Menu". All users can send questions and suggestions from Communication Menu. Students will come across with a page created on its behalf when they log in to the system. They can update their information form on this page. In "Create Your Menu", students can write stories depending on Subject of Month or they can complete an uncompleted story. A story consists of six steps; Entrance, Body (Event1, Event 2, Event 3), solution and conclusion. Students are expected to write their stories step by step at the dates determined by administer. Passing to the next step without a phase of evaluation by the Jury is not allowed by the Jury. This rule is only violated in the process phase and at least one body step is expected to be written. Users have the right to write what they want from this stage. After the completion of each stage, it is presented to the Jury approval. In "Jury Panel", stories sent by users are published. Three juries are assigned for each story in the system. It is expected that each step is evaluated at the determined date by administer. After each step is evaluated by the jury members, scores are entered by the Jury member. In each step, the average of the three scores given by the jury members is collected. The step of the story which has the highest average is published in "Student Panel". It is expected that users continue their story according to the rules in guide and published step. This phase is repeated for each step. After all steps are completed in the story, it is located in the submenu of "Approval Operation" in "Completed Stories". With the approval of every steps of story by administer, stories are located in the submenu of "Information Panel" in "Mt Story".

Discussion, Conclusion and Suggestions

In today's society, the most basic feature of scientific thinking production among the people is creative thinking. Baker, Pomeroy and Rudd (2001) point out that unique approaches can be improved in description of creative thinking problems and solutions. To attain a creative thinking society, it is necessary to teach creative thinking in an adequate level (Koray, Köksal, Özdemir & Presley, 2007).

Children express and share their thoughts, feelings, ideas and fancy with their unique language in creative writings. The most appropriate writing type is story in which children can express themselves (Temizkan, 2011). By creating story activities, creativity and imagination of children take in action. At the same time, those types of activities improve children's collective comprehension and cause effect relationships. In this regard, stories can be used in creative writing studies (Kaya, 2013). Live events in stories represent dreams, hopes, and wishes of people. Based on this point of view, farsighted students' thoughts and feelings can be revealed.

Temizkan (2011) used creative writing activities which are entertaining as well as educational in the mean time for developing the ability of writing texts in the type of story in his study. Temizkan (2011) implies that creative writing activities are more effective than traditional education activities in developing the story writing ability. In his research, Temizkan (2011) also indicates that providing children time for developing thoughts, strategies for expanding these thoughts, providing opportunities for talking and sharing and encouraging students for working with their peer groups in order to produce ideas affect their creative writing skills in a positive way.

The brand new technology of today provides limitless products and materials for creativity. Yet, it's important to use these products in a way to support the development of effective and creative thinking. Thus, technology is used as a tool for students to present their ideas, communicate with others and produce (Dikici & Tezci, 2003; Dinçer, 2014).

It's been considered that this study will turn to be more amusing and entertaining for students through integrating the use of story writing process into the computer platform. According to Loveless (2002), information technologies provide students the opportunity of reaching the information and changing it and giving instant feedback of what they have done. Taking information technologies promotion into consideration, none of the products created in the computer platform is the ultimate one. This is because another student can develop the current product by making changes on it and even he or she can create another product. Students' innovative and creative thinking are encouraged via this way. It's necessary to build creative learning environments to train successful, flexible and freethinking students (Collier et al., 2013). The image and the power of imagination of children that comes naturally shouldn't be suppressed, judged and the power of creating shouldn't be faded away. This natural gift can be developed with a conscious, disciplined and patient struggle within the educational process of the individual. Savings that are gained throughout a lifetime can be given a new and original shape with creative imagination (Işıldak, 2008).

Cline and others (2012) consider that creative discovery provides opportunities to children for developing empathy, interaction and personal development. Connery and John-Steiner (2012) state that the creativity of students develops aspects like using imagination, being innovator, problem solving and cooperative solving. Furthermore, Connery and John-Steiner propose that students should have the curriculum that encourages creativity. According to Jindal-Snape (2012), creative approach provides children the opportunity of choosing related to what they can do. They believe that the elements of creativity form self-respect in children. Majid, Kay and Soh (Cited in: Temizkan, 2011) carried out a "Creative Writing Program" in order to develop the creative writing skills of primary school students in Singapore.

The study's being web-based and interactive provides an environment which is independent of time and place where students are far from the fear of judgment with the mental and sensual comfort to write freely. Thus, this research will make significant contributions for training individuals who will have many aspects like being creative, original, detail caring, curious, poring, genuine in thinking, reliable and questioning. The implementation of an education perception aiming to train creative individuals will mean a big step in meeting our modern-day needs.

Türkçe Sürüm

Giriş

Eğitim sisteminin amacı, bireylerin düşünce yapılarını geliştiren, aklını çeşitli biçimlerde kullanabilen ve yenilikler üretebilen insanlar yetiştirmektir. Bu amaç için eğitim sisteminde yaratıcılığı etkin kılmak gereklidir (Öztürk, 2004). Runco'ya (2004) göre yaratıcılık insanlar için yararlıdır. Yaratıcılık problem çözmeyi kolaylaştırır, uyum sağlamayı ve kendini ifade etmeyi geliştirir. Burnard ve White (2008) yaptıkları çalışmada gelecekteki öğrenme ve öğretme de yaratıcılığın önemli bir unsur olacağından söz etmekte ve yaratıcılığın geliştirilmesi için okul topluluklarının, okul müdürlerinin ve öğretmenlerin teşvik edilmesi üzerinde durmaktadırlar. Yaratıcılığı teşvik etmek için çabaların anaokulunda hatta daha öncesinde başlanması gerekmektedir. Ebeveynlerin ve öğretmenlerin bizzat yaratıcılığı teşvik etmek için rehber olmaları ve çocukların düşüncelerini desteklemeleri istenmektedir (Kim, 2011).

Eğitimde yürütülen uygulamalar ve öğrencilerin vakitlerini daha çok bilgisayar başında geçirmek istemeleri onları düşünmekten uzaklaştırmakta ve yaratıcı düşüncelerinin ortaya çıkmasını engellemektedir (Aksaçlıoğlu & Yılmaz, 2007). Düşünmekten, düşündüklerini yazıya dökmekten zevk alan öğrenci grubu yerine, düşünmeyi ve yazmayı yorucu bir iş olarak gören ve yazmanın zor bir uğraş olduğuna inanan bireyler ortaya çıkmaktadır (Temizkan, 2011). Bu nedendir ki, öğrencilerin yaratıcı düşünme ve yaratıcı yazmanın herkes tarafından yerine getirilebilecek bir beceri olduğuna inandırılması gerekmektedir (Temizkan & Yalçınkaya, 2013). Susar Kırmızı ve Beydemir (2012) öğrencilere yazmaya yönelik istekliliğin kazandırılmasında eğlenceli ve hayal gücünü ortaya çıkarıcı özellikler taşıyan yaratıcı yazma sürecinin daha başarılı sonuçlar verdiğini araştırmalarında saptamışlardır.

Günümüz teknolojisi içerisinde web tabanlı uygulamaların gittikçe yaygınlaştığı ve insanların teknoloji ile iç içe yaşadığı görülmektedir. Teknolojideki gelişmelerin hayatın her alanını olduğu gibi öğrenme-öğretme süreçlerini de etkilemesi kaçınılmazdır. Bu durum eğitsel uygulamalarda bilişim teknolojilerine yer verilmesi gerekliliğini ortaya çıkarmıştır. Eski çağlardan beri bilimsel ve teknolojik alanda inanılmaz gelişmelerin yaşanması önemli ölçüde hayal gücünün kullanılmasından kaynaklanmaktadır. Bu nedenle eğitimde hayal gücüne bağlı olarak yaratıcı yazmanın önemi büyüktür ve eğitimde yaratıcılık bilgi toplumunun oluşturulmasında önemli bir yere sahiptir (Hoşgörür & Bilasa, 2009).

Çankaya, Şanlı, Yeşilyurt ve Yörük (2012) araştırmalarında yaratıcı düşünmenin en önemli yordayıcıları arasında değişime açık olmak ve hayal gücünün yer aldığını tespit etmektedir. Yaratıcılığın temeli güçlü hayal kurabilme, ayrıntılardan bütünü, bütünde ayrıntıları görüp düşünebilme yeteneğidir. Bu sebeple okulda öğrencilerin bu yeteneklerini ortaya çıkartıp geliştirmek için uygun ortamların sağlanması önemlidir. Çünkü öğretmenlerin davranışlarının ve tutumlarının öğrencilerin yaratıcı düşünceleri üzerinde etkili olduğu kanısına varılmaktadır. Geleneksel bir sınıfta bazı öğrenciler üst düzey yaratıcı düşünme yeteneğine sahip olmasına rağmen keşfedilememektedirler (Dawson & Westby, 1995). Bireylerin yaratıcılıkları buldukları ortamlara göre farklı şekilde gelişme gösterir (Karakuş Aktan, 2013). Yaratıcılığı geliştiren ortamların özellikleri, kurallar açısından esnek olan ve öğrenenleri sınırlandırmayan, değerlendirme yaklaşımlarında yargılayıcı ve suçlayıcı olmayan, programda yer verilen konular bakımından öğrencilerin merak duygusunu harekete geçiren ortamlar şeklinde sıralanabilir (Karakuş-Aktan, 2013). Yaratıcı düşünmeyi geliştiren etkinliklerden birisi ise yaratıcı yazmadır. Öztürk (2007) çalışmasında yaratıcı yazmanın, eğitimin bütün kademelerinde çocuklara kazandırılması gereken bir beceri olup yaratıcı yazmanın öğretilmesinin bir gereklilik olduğunu belirtmektedir. Yaratıcı yazma becerisi sadece ders esnasında gerçekleştirilen bir etkinlik olarak görüldüğünden bu beceri için öğrenci motive olmamakta ve onu geliştirmek için özel bir çaba sarf etmeye ihtiyaç hissetmemektedir. Çocukların kendi yaşamlarıyla ilgili ve kendileri için anlam ifade eden bir konu verildiği zaman ilgileri artar ve ilginç bir konu çocuğu yaratıcı düşünmeye ve yazı yazmaya motive eder (Demir, 2012).

Öğrencilerin yazılarında düşünsel yaratıcılık açısından otoriteye bağlılığın, kabullenmenin, kalıpcılığın, korkunun ve gelecek kaygısının etkisiyle genellikle değişime kapalı, aktarmacı ve esnek olmayan bir düşünce yapısı sergiledikleri ortaya çıkmaktadır. Yazılarında değişime açık oldukları görülen öğrencilerin ise, genellikle özdeşim kurma ve farklılık açısından yeterli düzeyde olmadıkları sonucuna ulaşılmaktadır (Maltepe, 2006). Düşünsel yaratıcılık açısından yazılarında değişime kapalı olduklarını yansıtan öğrencilerin, yazılarını öyküsel bir anlatım diliyle değil de genel bir anlatım diliyle oluşturdukları; bu yüzden de dilsel yaratıcılık göstergeleri olarak betimlemeleri, benzetmeleri, duyuları ve gözlemleri kullanma açısından yetersiz kaldıkları sonucuna ulaşılmıştır (Maltepe, 2006).

Düşünme becerilerinin kazandırılması kişilerin kendi kendilerini kontrol etme ve hayatlarını yönlendirme cesaretini kazandırır. Hayatının kontrolünü ele alan kişi yaşamına hâkim ve amaçları doğrultusunda yaşayan sağlıklı bir birey olma yolunda ilerleyecektir (Sevinç & Tok, 2010). Öztürk (2007) yaratıcı yazma etkinliklerinin 5. Sınıf öğrencilerinin orijinal, akıcı düşünceleri ile anlamlı cümleler oluşturma becerilerini geliştirdiğini belirtmekte ve yaratıcı yazı yazma etkinliklerinin öğrencilerin düşüncelerini düzenleme (giriş, gelişme, sonuç) becerileri üzerinde anlamlı bir fark oluşturduğunu saptamıştır.

Bu çalışmada, düşünmeyi eğlenceli hale getirerek yaratıcılığı ve yaratıcı yazmanın gelişmesine yardımcı olmak için web tabanlı interaktif öykü yazma portalı geliştirilmiştir. Geliştirilen bu uygulama ile önceden belirlenen bir plana uygun şekilde öğrencilere yazma ve düşünme becerilerin kazandırılması ve mevcut becerilerinin artırılması hedeflenmektedir. Portalın web tabanlı olması internet erişiminin olduğu her yerden ulaşılabilmesini mümkün kılmaktadır. Böylece öğrenciler duygularını ve düşüncelerini istedikleri zaman yazabilme imkânına sahip olabileceklerdir. Bu durum yaratıcı yazmanın öğrencilere benimsetilmesinin önünü açacaktır.

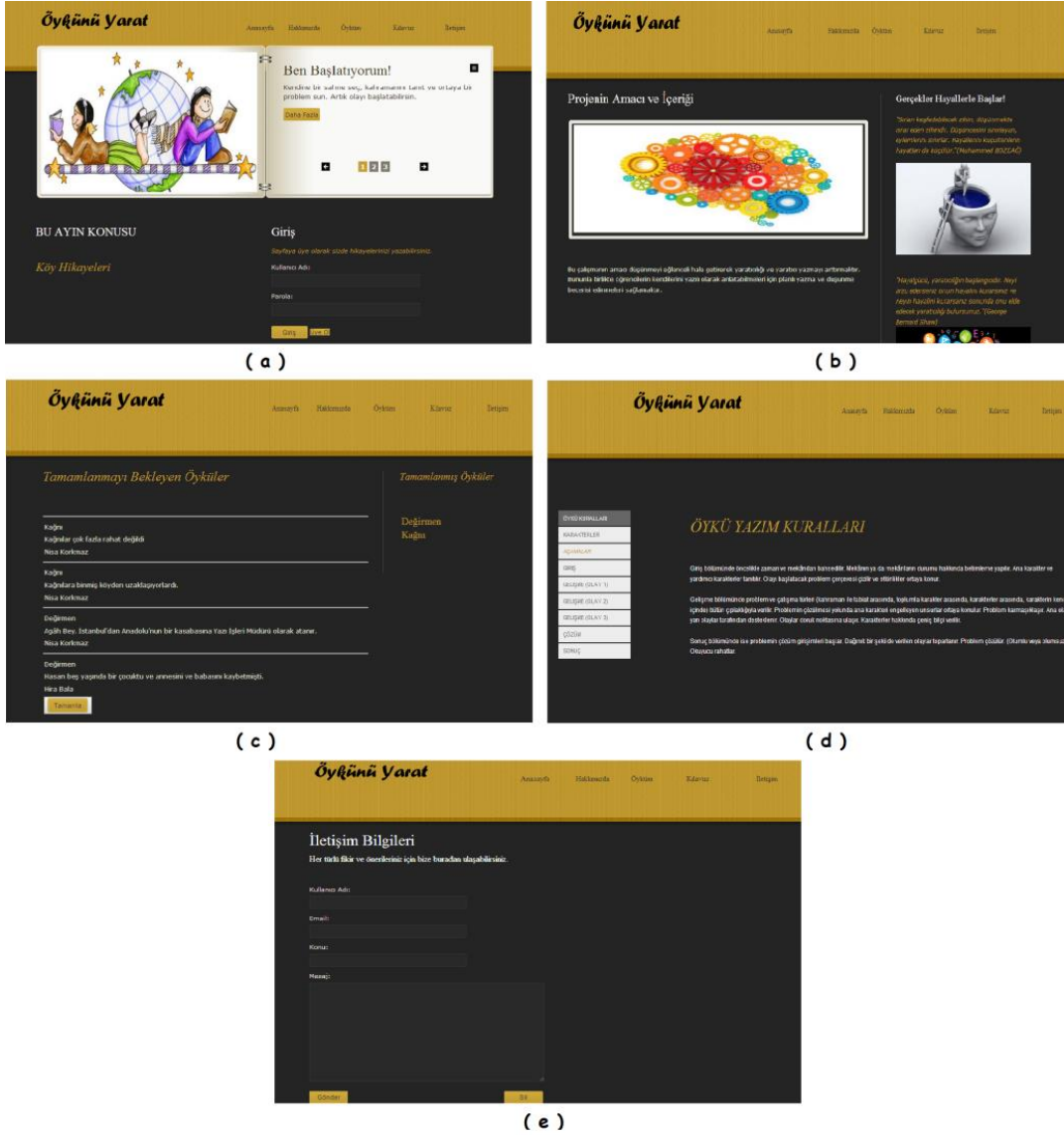
Yöntem

Arayüz

Bu çalışmada web tabanlı öykü yazma portalı sunulmuştur. Portal “Bilgi Paneli”, “Yönetici Paneli”, “Juri Paneli” ve “Öğrenci Paneli” olmak üzere dört temel arayüzden oluşmaktadır.

Şekil 1’de gösterildiği gibi “Bilgi Paneli”, Ana Sayfa, Hakkımızda, Öyküm, Kılavuz ve İletişim olmak üzere beş menüden oluşmaktadır. Şekil 1.a’da görülen Ana Sayfa ekranının üst kısmında jQuery ile hazırlanmış slayt, sol alt kısmında “Aydın Konusu” başlığı altında yazılması istenen öykünün konusu ve sağ alt kısımda kullanıcı giriş menüsü ve sisteme kayıt menüsü yer almaktadır. Şekil 1.b’de verilen “Hakkımızda” menüsünde çalışmanın amacına ve içeriğine yönelik bilgilendirmeler yer almaktadır. Şekil 1.c’de görülen Öyküm menüsü, tamamlanan ve tamamlanması beklenen öykülerin giriş bölümlerinin liste halinde sunulduğu sayfadır. Bu sayfa yardımı ile kullanıcı daha önceden yayınlanmış öykülerin ayrıntılarına ve tamamlanması beklenen öykülere ulaşabilmektedir. Şekil 1.d’de gösterilen Kılavuz menüsü, kullanıcıya öykü yazma adımlarının sunulduğu sayfadır. Bu sayfada altı aşamada tamamlanacak olan öykülerin her aşamasının ayrıntılı planı sunulmuştur. Ayrıntılı plan, Propp’un (1973) “Masalın Biçim Bilimi” adlı çalışmasında yer alan işlevler temel alınarak hazırlanmış ve örnek öykülerle desteklenmiştir. Böylece yazılması beklenen öykülerin belli bir düzene uygun şekilde devam etmesi hedeflenmektedir. Şekil 1.e’de verilen İletişim menüsünde ise, öğrencilerin soru ve önerilerini gönderebilecekleri bir form sayfası yer almaktadır.

Şekil 2 ‘de gösterildiği gibi “Yönetici Paneli”, Onay İşlemleri, Ayarlar ve İletişim olmak üzere üç menüden oluşmaktadır. Onay İşlemleri menüsü Kullanıcı İşlemleri ve Tamamlanmış Öyküler olmak üzere iki alt menüye ayrılmaktadır. Şekil 2.a’da verilen Kullanıcı İşlemleri menüsü, kullanıcı işlemlerinin yapıldığı kısımdır. Şekil 2.b’de gösterilen Tamamlanmış Öyküler menüsü ise değerlendirilmesi tamamlanmış öykülerin Öyküm sayfasında yayınlanabilmesi için yönetici onayına sunulduğu bölümdür. Ayarlar menüsü Profil Ayarları ve Çalışma Planı olmak üzere iki alt menüden oluşmaktadır.



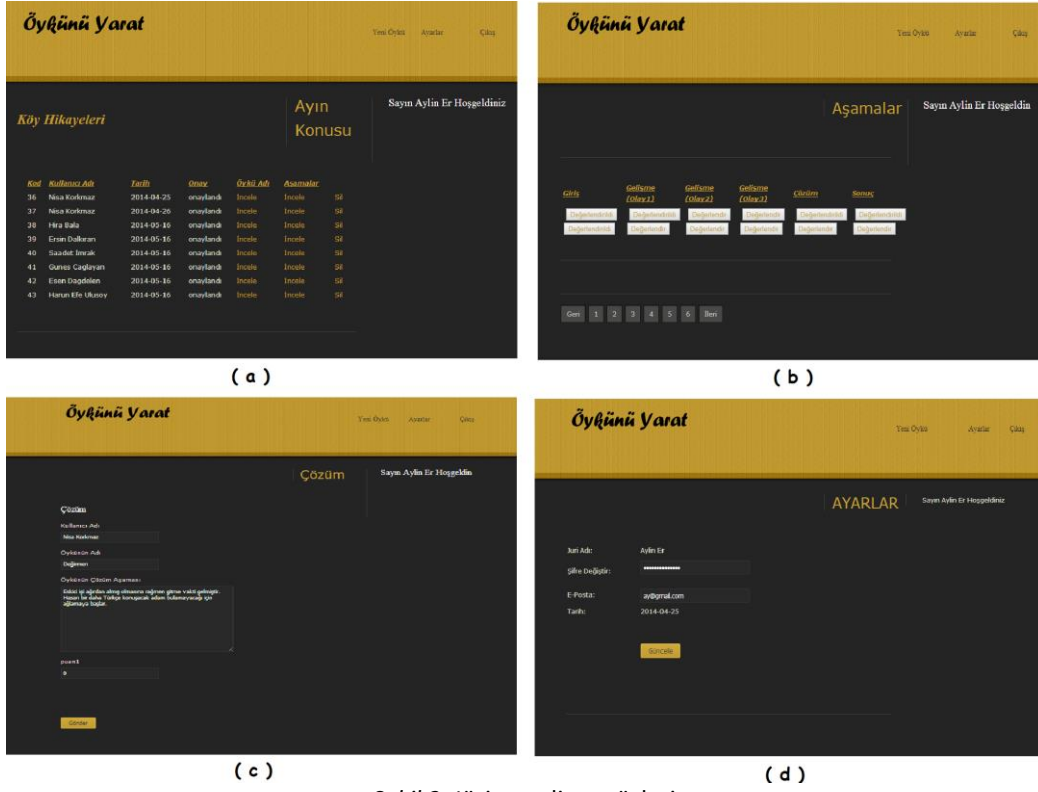
Şekil 1. Bilgi paneli arayüzleri.

Şekil 2.c'de verilen Profil Ayarları menüsünde yöneticiye ait kişisel bilgilerin güncellenmesi ve sistem parolasının değiştirilmesi işlemleri yapılabilmektedir. Şekil 2.d'de verilen Çalışma Planı menüsü, yönetici tarafından oluşturulması istenilen ayın konusunun ve çalışma planının giriş yapıldığı bölümdür. Giriş yapılan ayın konusu Ana Sayfa ve Öyküm sayfasında eş zamanlı olarak yayınlanmaktadır. Girilen çalışma planında ise yönetici tarafından öğrencilerin ve jürilerin öykülerin her bir aşamasını hangi tarihler arasında yazabilecekleri ve değerlendirebilecekleri sisteme girilmektedir. Giriş yapılan tarihler İletişim menüsü aracılığı ile jüriyle ve öğrencilere gönderilmektedir. Bu tarihler "Öğrenci Paneli", Öykünü Yarat menüsü ve "Jüri Paneli", Yeni Öykü menüsünde yer almaktadır. Jürilerin değerlendirme yaptığı tarihler arasında yönetici tarafından öğrencilerin değerlendirme yapılan bölüme ve bir sonraki bölüme öykülerini yazmaları engellenmektedir. Değerlendirme tamamlandıktan sonra yönetici, öğrencilerin bir sonraki bölüme geçmelerine izin vermektedir. Böylelikle jürilerin ve öğrencilerin aşama aşama, düzenli ve planlı bir şekilde öyküleri tamamlaması sağlanmaktadır. Şekil 2.e'de verilen İletişim menüsü, sistemdeki kullanıcılara bireysel ya da toplu duyuru mesajlarının gönderilmesi ve yöneticiye gönderilen mesajların görüntülenmesi amacıyla kullanılmaktadır.

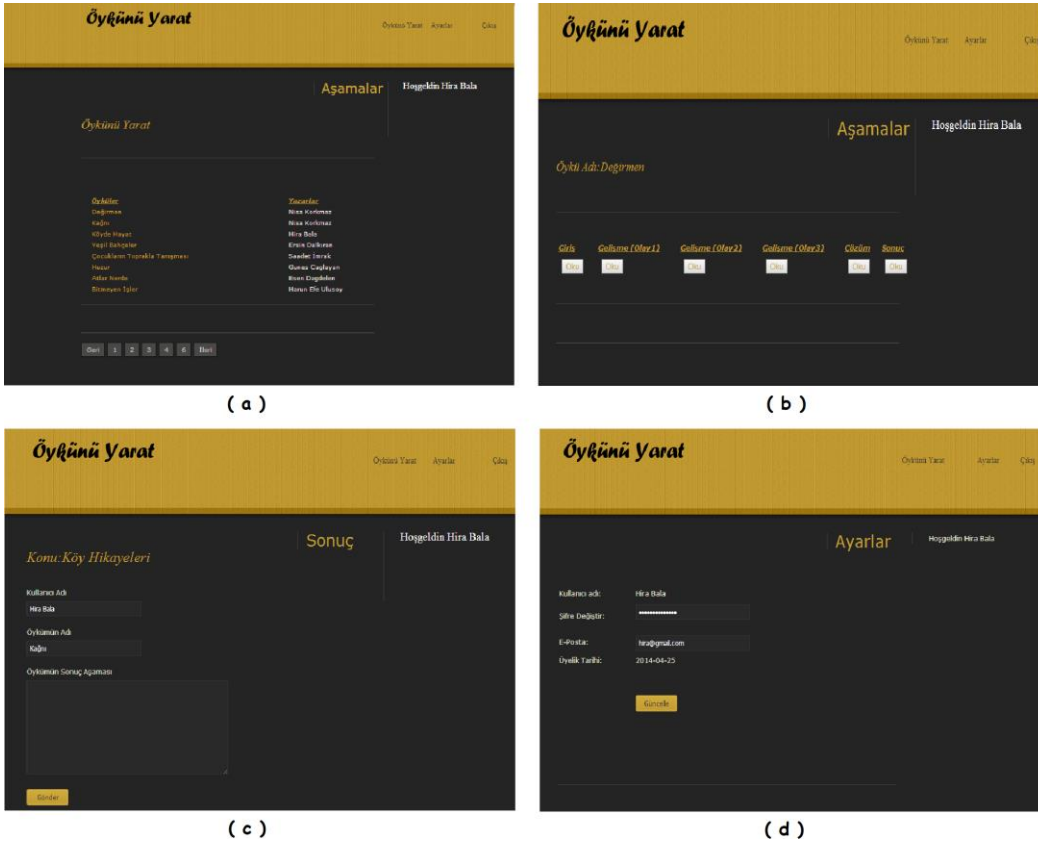


Şekil 2. Yönetici paneli arayüzleri.

Şekil 3'te gösterildiği gibi "Jüri paneli", Yeni Öykü ve Ayarlar olmak üzere iki menüden oluşmaktadır. Şekil 3.a'da gösterilen Yeni Öykü menüsünde kullanıcıdan gelen öykülerin değerlendirilmeye sunulduğu İncele menüsü, uygun olmayan öykülerin ise sistemden kaldırıldığı Sil menüsü yer almaktadır. Şekil 3.b'de verilen İncele menüsünde jüri tarafından değerlendirilmesi tamamlanan ve tamamlanmayan öykü aşamaları gösterilmektedir. Değerlendirilmeyen öykü aşamaları için Değerlendir menüsü yer almaktadır. Şekil 3.c'de Değerlendir menüsünde değerlendirilmeye alınan bir öykünün bir bölümünün puanlama aşaması gösterilmektedir. Şekil 3.d'de gösterilen Ayarlar menüsünde, jüriye ait kişisel bilgilerin güncellenmesi işlemleri yapılabilmektedir.



Şekil 3. Jüri paneli arayüzleri.



Şekil 4. Öğrenci paneli arayüzleri.

Şekil 4’de gösterildiği gibi “Öğrenci Paneli”, Öykünü Yarat ve Ayarlar olmak üzere iki menüden oluşmaktadır. Şekil 4.a’da gösterilen Öykünü Yarat menüsü, kullanıcının ayın konusuna göre yazacağı öykünün başlığını yazması amacıyla ve daha önceden oluşturulan tamamlanmayı bekleyen öykülerin görüntülenmesinde kullanılmaktadır. Şekil 4.b’de verilen sayfada ise kullanıcının tamamlamak istediği bir öyküyü plana uygun olarak belirtilen aşamadan devam etmesine olanak vermektedir. Öyküleri birden fazla kullanıcının tamamlaması beklenmektedir. Şekil 4.c’de öykünün istenilen aşaması tamamlandıktan sonra jüri onayına gönderilmektedir. Şekil 4.d’de gösterilen Ayarlar menüsünde kullanıcıya ait kişisel bilgilerin güncellenmesi işlemleri yapılabilmektedir.

Portalın Çalışma Akışı

Portal “Bilgi Paneli”, “Yönetici Paneli”, “Jüri Paneli” ve “Öğrenci Paneli” olmak üzere dört temel arayüzden oluşmaktadır. Bilgi Panelinde, Ana Sayfa, Hakkımızda, Öyküm, Kılavuz ve İletişim olmak üzere beş menü yer almaktadır. Bilgi paneli bütün kullanıcıların kullanımına açıktır. Ana Sayfa ekranının sol alt kısmında “Aydın Konusu” başlığı altında yazılması istenen öykünün konusu ve sağ alt kısımda kullanıcı (yönetici, jüri ve öğrenci) giriş menüsü ve sisteme kayıt menüsü yer almaktadır. Çalışmanın amacına ve içeriğine yönelik bilgiler Hakkımızda menüsünden ulaşılabilir. Öyküm menüsünde, tamamlanan ve tamamlanması beklenen öykülerin giriş bölümleri liste halinde sunulmaktadır. Bu sayfa yardımı ile kullanıcı daha önceden yayınlanmış öykülerin ayrıntılarına ve tamamlanması beklenen öyküleri ulaşabilmektedir. Eğer kullanıcılar yeni bir öykü oluşturmak veya var olan öyküleri tamamlamak isterlerse Ana Sayfa menüsünden sisteme kayıt olmaktadır. Yönetici tarafından kayıtlar onaylandıktan sonra kullanıcılar sisteme giriş yapmaktadır. Kullanıcılar Kılavuz menüsündeki öykü yazma adımlarına göre öykülerini yazabilmektedir. İletişim menüsünden bütün kullanıcılar soru ve önerilerini gönderebilmektedir. Öğrenciler sisteme giriş yaptıklarında kendi adlarına açılmış bir sayfa ile karşılaşmaktadır. Bu sayfadan bilgilerini güncelleyebilmektedirler. Öykünü Yarat menüsünde ise ayın konusuna bağlı olarak yeni öyküler oluşturabilir veya önceden oluşturulmuş öyküleri tamamlanabilir. Bir öykü; Giriş, Gelişme (Olay 1), Gelişme (Olay 2), Gelişme (Olay 3), Çözüm ve Sonuç olmak üzere altı aşamadan oluşmaktadır. Planlı öykülerin ortaya çıkabilmesi için kullanıcılardan aşamaları yönetici tarafından belirlenen tarihler arasında adım adım tamamlamaları beklenmektedir. Bir aşama tüm jüriler tarafından değerlendirilmeden bir sonraki aşamaya geçme hakkı yönetici tarafından engellenmektedir. Sadece Gelişme aşamalarında bu kural esnetilerek en az bir Gelişme aşamasının yazılması istenmektedir. Kullanıcılar bu aşamalardan istediklerini yazabilme hakkına sahiptir. Yazılan her bir aşama tamamlandıktan sonra jüri onayına sunulmaktadır.

Jüri panelinde Yeni Öykü menüsünde kullanıcılardan gelen öyküler yayınlanmaktadır. Sistemde üç jüri bulunmaktadır. Jüriler her bir aşamayı yönetici tarafından belirlenen tarihler arasında değerlendirmektedir. Jüriler bir öykünün her bir aşamasını değerlendirdikten sonra sistemde bulunan puanlama alanına verdikleri puanı girmektedirler. Öykünün her bir aşamasında üç jürinin verdiği puanlar toplanarak ortalaması alınmaktadır. Ortalaması en yüksek olan öykünün aşaması Öğrenci Panelinde yayınlanmaktadır. Yayınlanan aşamaya ve kılavuzda yer alan kurallara göre kullanıcılardan devamının getirilmesi istenmektedir. Her bir aşama için bu döngü tekrarlanmaktadır. Öykünün bütün aşamaları tamamlandıktan sonra Yönetici Panelinde Onay İşlemleri menüsü Tamamlanmış Öyküler alt menüsünde yerini almaktadır. Yöneticinin bütün aşamaları tamamlanan öyküleri onaylaması ile birlikte öyküler Bilgi Panelinde, Öyküm menüsünde yayınlanmaktadır.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Günümüz toplumunda, üretici ve bilimsel düşünen insanın en temel özellikleri arasında yaratıcı düşünme yetisi gelmektedir. Baker, Pomeroy ve Rudd (2001) çalışmalarında yaratıcı düşüncenin, sorunları tanımlama ve çözüme özgün yaklaşımlar geliştirebileceğinden bahsedilmektedir. Yaratıcı düşünen bir toplum oluşturmak için ise bireylere yönelik yaratıcı düşünme eğitiminin yeterli seviyede verilmesi gerekmektedir (Koray, Köksal, Özdemir & Presley, 2007).

Yaratıcı yazılarda çocuklar düşüncelerini, duygularını, ideallerini ve fantezilerini kendi eşsiz dilleriyle ifade etmekte ve paylaşmaktadırlar. Öğrencilerin kendilerini istedikleri gibi anlatabilecekleri ve yazıya dökebilecekleri en uygun anlatım türlerinden birisi öyküdür (Temizkan, 2011). Öykü kurma alıştırmaları ile çocukların sözel becerilerindeki yaratıcılık ve hayal gücü harekete geçmektedir. Aynı zamanda bu tür alıştırmalar çocuğun anlatılan olayları belli bir bütünlük içinde kavramasını ve neden sonuç ilişkisi gibi zihinsel becerilerinin gelişmesini sağlamaktadır. Bu açıdan öykü, yaratıcı yazma çalışmalarında kullanılabilir bir alandır (Kaya, 2013). Öyküde yaşanan olaylar ve durumlar gerçekte insanın hayallerini, umutlarını, dileklerini temsil eder. Buradan yola çıkılarak öğrencilerin düşünceleri, duyguları hakkında ileriye dönük fikirler edinilebilir.

Temizkan (2011) çalışmasında, eğlendirici olduğu kadar eğitici bir rolü de bulunan yaratıcı yazma etkinliklerini, öykü türünde metin yazma becerisini geliştirmek amacıyla kullanmıştır. Buna göre yaratıcı yazma etkinliklerinin öykü yazma becerisini geliştirmede geleneksel eğitimden daha etkili olduğunu vurgulamaktadır. Çocuklara düşünce geliştirmek için zaman; bu düşünceleri genişletmek için strateji; konuşmak ve paylaşmak için fırsat sağlamak ve öğrencileri düşünce üretmek üzere akran gruplarıyla çalışmalarını için isteklendirmek onların yaratıcı yazma becerilerine olumlu yönde etki yapmakta olduğunu bu araştırmada belirtmektedir.

Günümüzün yeni teknolojileri yaratıcılık konusunda sınırsız ürünler vadetmektedir. Ancak bu ürünlerin etkili ve yaratıcı düşüncenin gelişimini destekleyecek tarzlarda kullanılması önemlidir. Bu yüzden teknoloji, öğrencilerin fikirlerini sunmada, başkalarıyla iletişim kurmada ve ürünler meydana getirmede araç olarak kullanılır (Dikici & Tezci, 2003; Dinçer, 2014).

Öykü yazma işleminin bilgisayara aktarılması ile bu iş öğrenciler için daha zevkli ve eğlenceli hale dönüşeceği düşünülmektedir. Loveless'a (2002) göre bilişim teknolojileri, öğrencilere bilgiye ulaşma ve onu değiştirme imkânı verir ve yaptıkları ile ilgili anında dönüt sağlar. Bu şekilde bilgisayarda oluşturulan hiçbir ürün son ürün değildir. Çünkü başka bir öğrenci mevcut ürünün üzerinde değişiklikler yaparak onu geliştirebilir hatta yeni bir ürün ortaya çıkarabilir. Bu şekilde öğrencilerin yenilikçi ve yaratıcı düşünceleri teşvik edilmiş olur.

Başarılı, esnek ve özgür düşünen öğrenciler yetiştirebilmek için yaratıcı öğrenme ortamlarının geliştirilmesi gerekmektedir (Collier et al., 2013). Çocuklarda doğuştan var olan imge ve imgelem gücü eğitim süreci içinde baskı altına alınmamalı, yargılanmamalı ve yaratma gücü köreltilmemelidir. Bu doğal yeti bireyin eğitim süreci içinde bilinçli, disiplinli ve sabırlı bir çaba ile geliştirilebilir. Hayat boyu kazanılan birikimlere yaratıcı imgelem ile yeni ve özgün bir şekil kazandırılabilir (Işıldak, 2008).

Cline vd. (2012) yaratıcı keşfin çocukların empati kurmalarında, diyaloglarının gelişmesinde ve bireysel gelişimlerine olanak sağladığını düşünmektedir. Connery ve John-Steiner (2012) öğrencilerde yaratıcılığı; hayal gücünü kullanma, yenilikçi olma, problem çözme ve işbirlikçi çözüm gibi özelliklerin geliştirdiğini düşünmektedir. Öğrencilerin yaratıcılığı teşvik eden eğitim programlarına sahip olmaları gerekliliğinden bahsetmektedir. Jindal-Snape'ye (2012) göre yaratıcı yaklaşım çocukların ne yapabileceklerine ilişkin seçme fırsatı verir. Yaratıcılık unsurlarının çocuklarda benlik saygısı oluşturacağına inanmaktadır. Majid, Kay ve Soh (Cite in: Temizkan, 2011) Singapur'daki ilköğretim öğrencilerinin yaratıcı yazma becerilerini geliştirmek amacıyla bir "Yaratıcı Yazma Program" 'ı uygulamışlardır.

Çalışmanın web tabanlı ve interaktif olması öğrencilerin öykü yazma sürecinde yargılanma korkusundan uzak, zihinsel ve duygusal rahatlığın olduğu, özgürce yazabilecekleri bir ortam imkânı sunabilmektedir. Bu nedenle bu çalışma, yaratıcı, özgün, detayları görebilen, meraklı, derin düşünebilen, güvenilir, yargı ve fikirlerinde özgür olabilen gibi birçok özelliğe sahip bireylerin yetiştirilmesinde önemli katkılar sağlayabilecektir. Böylelikle yaratıcı bireyler yetiştirmeyi amaçlayan bir eğitim anlayışının uygulanması günümüzün gereksinimlerini karşılama adına önemli bir adım olacaktır.

References

- Aksaçlıoğlu, A.G. & Yılmaz, B. (2007). Öğrencilerin televizyon izlemeleri ve bilgisayar kullanmalarının okuma alışkanlıkları üzerine etkisi. *Türk Kütüphaneciliği*, 21(1), 3-28.
- Baker, M., Pomeroy, C. & Rudd, R. (2001). Relationships between critical and creative thinking. *Journal of Southern Agricultural Education Research*, 51(1), 173-188.
- Burnard, P. & White, J. (2008). Creativity and performativity: counterpoints in British and Australian education. *British Educational Research Journal*, 34(5), 667-682. doi: 10.1080/01411920802224238
- Cline, K.D., Edwards, C.P., Galardini, A., Gandini, L., Giacomelli, A. & Giovannini, D. (2012). A day at filastrocca preschool, pistoia, italy: meaning making through literacy and creative experience. *Learning Landscapes*, 6(1), 107-127.
- Collier, C., Davies, D., Digby, R., Hay, P., Howe, A. & Snape, D.J. (2013). Creative learning environments in education-a systematic literature review. *Thinking Skills and Creativity*, 8, 80-91.
- Connery, C.M. & John-Steiner, V. (2012). The power of imagination: constructing innovative classrooms through a cultural-historical approach to creative education. *Learning Landscapes*, 6(1), 129-154.
- Çankaya, İ., Şanlı, Ö., Yeşilyurt, E. & Yörük, S. (2012). Öğretmen adaylarında yaratıcı düşünmenin yordayıcısı olarak değişime açıklık ve hayal gücü. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(2), 46-62.
- Dawson, V.L. & Westby, E.L. (1995). Creativity: Asset or burden in the classroom? *Creativity Research Journal*, 8(1), 1-10.
- Demir, T. (2012). Türkçe eğitiminde yaratıcı yazma becerisini geliştirme ve küçürek öykü. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9(19), 343-357.
- Dikici, A. & Tezci, E. (2003). Yaratıcı düşünceyi geliştirme ve oluşturma öğretimi tasarımı. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(1), 251-260.
- Diñer, S. (2014). İlköğretim öğrencilerinin eğitsel yazılım kullanırken sergiledikleri davranışlar: Bir durum çalışması. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 22(3), 1323-1336.
- Hoşgörür, V. & Bilasa, P. (2009). The problem of creative education in information society. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 1(1), 713-717.
- Işıldak, S. (2008). Yaratmada İlk Adım: İmge ve imgelem. *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi*, 2(1), 64-69.
- Jindal-Snape, D. (2012). Portraying children's voices through creative approaches to enhance their transition experience and improve the transition practice. *Learning Landscapes*, 6(1), 223-240.
- Karakuş-Aktan, E.N. (2013). Ortaöğretim öğrencilerinin yaratıcı yazma becerileri üzerine bir araştırma. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 6(11).
- Kaya, B. (2013). Yaratıcı yazma becerisinin geliştirilmesine yönelik yapılan çalışmalardan bir derleme. *Okuma Yazma Eğitimi Araştırmaları Dergisi*, 1(2), 89-101.
- Kim, K. H. (2011). The creativity crisis: The Decrease in creative thinking scores on the torrance tests of creative thinking. *Creativity Research Journal*, 23(4), 285-295. doi: 10.1080/10400419.2011.627805
- Koray, Ö., Köksal, M. S., Özdemir, M. & Presley, A. (2007). The effect of creative and critical thinking based laboratory applications on academic achievement and science process skills. *Elementary Education Online*, 6(3), 377-389.
- Loveless, A. M. (2002). Literature review in creativity, new technologies and learning. *School of Education*, 4, University of Brighton.
- Maltepe, S. (2006). *Yaratıcı yazma yaklaşımı açısından Türkçe derslerindeki yazma süreçlerinin ve ürünlerinin değerlendirilmesi*. Unpublished doctoral dissertation, Ankara: Ankara Üniversitesi.
- Öztürk, Ş. (2004). Eğitimde yaratıcı düşünme. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18, 77-84.

- Öztürk, E. (2007). Yaratıcı yazı yazmanın gelişim süreci ve ilköğretimde yaratıcı yazı yazma öğretimi. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14, 266-273.
- Öztürk, E. (2007). *İlköğretim beşinci sınıf öğrencilerinin yaratıcı yazma becerilerinin değerlendirilmesi*. Unpublished doctoral dissertation, Ankara: Gazi Üniversitesi.
- Propp, V. (1973). *Morphology of the Folktale*. University of Texas Press, Austin, (26.10.2004) Revised and edited with a preface by Wagner, Louis A.
- Runco, M.A. (2004). Creativity. *Annual Reviews Psychology*, 55, 657-687.
- Sevinç, M. & Tok, E. (2010). Düşünme becerileri eğitiminin eleştirel düşünme ve problem çözme becerilerine etkisi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 27, 67-82.
- Susar Kırmızı, F. & Beydemir, A. (2012). ilköğretim 5. sınıf Türkçe dersinde yaratıcı yazma yaklaşımının yazmaya yönelik tutumlara etkisi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13(3), 319-337.
- Temizkan, M. (2011). Yaratıcı yazma etkinliklerinin öykü yazma becerisi üzerindeki etkisi. *Educational Sciences: Theory & Practice*, 11(2), 919-940.
- Temizkan, M. & Yalçınkaya, M. (2013). İlköğretim 6. 7. 8. sınıf Türkçe öğretmenlerinin yaratıcı yazma etkinliklerini uygulama durumları. *Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20, 70-91.

