



**T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**



Temel Eğitim Anabilim Dalı

Sınıf Eğitimi Bilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

**DİJİTAL HİKAYE KULLANIMININ ELE ALINDIĞI TEZ VE MAKALELERİN
İNCELENMESİ**

Emine AKCAN
ORCID: 0000-0002-5798-3955

Danışman
Prof. Dr. Ayşe MENTİŞ TAŞ
ORCID: 0000-0002-1175-812X

Konya – 2026

ÖN SÖZ

Hızla ilerleyen teknolojik gelişmelerin ve küresel dönüşümlerin şekillendirdiği 21. yüzyılda, eğitim sistemleri dijital okuryazarlık, yaratıcılık, eleştirel düşünme ve öz-ifade gibi çağdaş yetkinlikleri öğrencilere kazandırma sorumluluğu taşımaktadır. Geleneksel anlatı gücünü çoklu ortam araçlarıyla birleştiren Dijital Hikâye Kullanımı (DHK), bu gereksinimlere yanıt veren ve öğrenme süreçlerini derinleştiren yenilikçi bir pedagojik araç olarak akademik ilgi odağı haline gelmiştir. DHK'nin öğrencilerin akademik başarısından sosyal-duyuşsal gelişimlerine kadar uzanan çok boyutlu etkileri, bu yöntemin eğitim literatüründeki önemini günden güne artırmaktadır.

Bu yüksek lisans tezi, Türkiye’de 2015–2025 yılları arasında dijital hikâye kullanımı üzerine yürütülmüş akademik tez ve makaleleri doküman incelemesi yöntemiyle inceleyerek, bu alandaki ulusal bilimsel birikimi bütüncül bir yaklaşımla sentezlemeyi amaçlamıştır. Çalışma, literatürdeki dağınık bulguları tematik ve metodolojik bir çerçevede bir araya getirerek, DHK'nin etkililiğine dair genel geçer bir bilimsel harita sunmak ve gelecekteki araştırmalar ile eğitim uygulamaları için kanıta dayalı, somut bir yol haritası oluşturmak gayesiyle hazırlanmıştır. Bu tezin, özellikle öğretmen yetiştirme programlarının güncellenmesine ve dijital çağın gerektirdiği aktif öğrenme stratejilerinin yaygınlaştırılmasına önemli bir katkı sağlaması beklenmektedir.

Bu çalışmanın her aşamasında, engin bilgi ve tecrübesiyle yol gösteren, akademik disiplini ve sabırlı yaklaşımıyla beni daima destekleyen değerli danışmanım Prof. Dr. Ayşe MENTİŞ TAŞ’a sonsuz teşekkür ve en derin saygılarımı sunarım. Yüksek lisans eğitimim boyunca benden maddi ve manevi desteğini esirgemeyen, sevgi ve güvenleriyle her zaman arkamda duran biricik annem Mehriye DEMİRCİ’ye ve babam Ahmet DEMİRCİ’ye şükranlarımı ve sevgilerimi sunarım. Ayrıca, bu süreçteki en önemli yükü taşıyan anlayışı, sabrı ve destekleri için eşim Caner AKCAN'a da en içten teşekkürlerimi ve şükranlarımı sunarım.

Emine AKCAN

2026

İÇİNDEKİLER

ÖN SÖZ.....	ii
İÇİNDEKİLER.....	iii
TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU	v
BİLİMSEL ETİK BEYANNAMESİ	vi
SİMGELER VE KISALTMALAR.....	vii
ÖZET	viii
ABSTRACT	ix
1. GİRİŞ.....	10
1.1. Problem Durumu	13
1.2. Araştırmanın Amacı	15
1.3. Araştırmanın Önemi	16
1.4. Sayıtlar	17
1.5. Sınırlılıklar.....	18
1.6. Tanımlar	18
2. ALAN YAZIN.....	19
2.1. Giriş ve Kavramsal Çerçeve.....	19
2.2. Dijital Hikâye Kullanımının Kuramsal Temelleri ve Pedagojik Modeller	19
2.3. Dijital Hikâye Tasarımı ve Uygulama Süreci	20
2.4. Eğitimde Dijital Hikâye Kullanımı: Literatür ve Etkiler.....	21
2.5. Öğretmen Yeterlikleri ve Ölçme-Değerlendirme.....	22
2.6. Uygulamadaki Sınırlılıklar ve Zorluklar	23
2.7. Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar.....	23
2.8. Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar	27
3. YÖNTEM.....	31
3.1. Araştırmanın Modeli	31
3.2. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi	32
3.3. Veri Toplama Araçları.....	32
3.4. Verilerin Toplanması.....	33
3.5. Verilerin Analizi.....	34
3.6. Geçerlik ve Güvenirlik Önlemleri.....	35
4. BULGULAR	38
4.1. Tezlerin Yayın Yılına Göre Dağılıma Yönelik Bulgular	38
4.2. Tezlerin Yayınlandığı Üniversite Adına Göre Dağılıma Yönelik Bulgular.....	38
4.3. Tezlerin Çalışma Konusuna Göre Dağılıma Yönelik Bulgular.....	39
4.4. Tezlerin Amacına Göre Dağılıma Yönelik Bulgular	41

4.5. Tezlerin Yöntem ve Desenine Göre Dağılıma Yönelik Bulgular	42
4.6. Tezlerde Yer Alan Örneklem Düzeyine Göre Dağılıma Yönelik Bulgular	43
4.7. Tezlerde Yer Alan Örneklem Sayısına Göre Dağılıma Yönelik Bulgular	44
4.8. Tezlerde Kullanılan Veri Toplama Araçlarına Göre Dağılıma Yönelik Bulgular	44
4.9. Tezlerde Kullanılan Veri Analiz Yöntemine Göre Dağılıma Yönelik Bulgular	45
4.10. Tezlerde Ulaşılan Sonuçlara Göre Dağılıma Yönelik Bulgular	45
4.11. Tezlerde Ulaşılan Önerilere Göre Dağılıma Yönelik Bulgular	47
4.12. Makalelerin Yayın Yılına Göre Dağılıma Yönelik Bulgular	50
4.13. Makalelerin Dergi Adına Göre Dağılıma Yönelik Bulgular	51
4.14. Makalelerin Çalışma Konusuna Göre Dağılıma Yönelik Bulgular	52
4.15. Makalelerin Amacına Göre Dağılıma Yönelik Bulgular	53
4.16. Makalelerin Yöntem ve Desenine Göre Dağılıma Yönelik Bulgular	55
4.17. Makalelerde Yer Alan Örneklem Düzeyine Göre Dağılıma Yönelik Bulgular	55
4.18. Makalelerde Yer Alan Örneklem Sayısına Göre Dağılıma Yönelik Bulgular	56
4.19. Makalelerde Kullanılan Veri Toplama Araçlarına Göre Dağılıma Yönelik Bulgular	56
4.20. Makalelerde Kullanılan Veri Analiz Yöntemi Göre Dağılıma Yönelik Bulgular...	57
4.21. Makalelerde Ulaşılan Sonuçlara Göre Dağılıma Yönelik Bulgular	58
4.22. Makalelerde Ulaşılan Önerilere Göre Dağılıma Yönelik Bulgular	58
5. TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER	61
5.1. Tartışma ve Sonuç	61
5.2. Öneriler	66
5.2.1. Uygulamaya Dayalı Öneriler	66
5.2.2. Öğretmen Eğitimi ve Mesleki Gelişime Yönelik Öneriler	66
5.2.3. Öğrenci Katılımı ve Öğrenme Sürecine Yönelik Öneriler	66
5.2.4. Derslere Entegrasyon ve Disiplinlerarası Kullanıma Yönelik Öneriler	67
5.2.5. Teknik Altyapı ve Materyal Geliştirmeye Yönelik Öneriler	67
5.2.6. Yapılacak Araştırmalara Dayalı Öneriler	67
KAYNAKLAR	68
EKLER	77

TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU

Dijital Hikaye Kullanımının Ele Alındığı Tez ve Makalelerin İncelenmesi başlıklı tez çalışmamın toplam **82** sayfalık kısmına ilişkin, 30/04/2026 tarihinde tez danışmanım tarafından **Turnitin** adlı intihal tespit programından aşağıda belirtilen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezimin benzerlik oranı **%11** olarak belirlenmiştir.

Uygulanan filtrelemeler:

1. Tez çalışması orijinallik raporu sayfası hariç
2. Bilimsel etik beyannamesi sayfası hariç
3. Önsöz hariç
4. İçindekiler hariç
5. Simgeler ve kısaltmalar hariç
6. Kaynaklar hariç
7. Alıntılar dahil
8. 7 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Necmettin Erbakan Üniversitesi Tez Çalışması Orijinallik Raporu Uygulama Esaslarını inceledim ve tez çalışmamın, bu uygulama esaslarında belirtilen azami benzerlik oranının (%30) altında olduğunu ve intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

30/04/2026

Emine AKCAN

Prof. Dr. Ayşe MENTİŞ TAŞ

BİLİMSEL ETİK BEYANNAMESİ

Bu tezin tamamının kendi çalışmam olduğunu, planlanmasından yazımına kadar tüm aşamalarında bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle riayet edildiğini, tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez hazırlama kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel kurallara uygun olarak atıf yapıldığını ve bu kaynakların kaynaklar listesine eklendiğini beyan ederim.

30/04/2026

Emine AKCAN

SİMGELER VE KISALTMALAR

Kısaltmalar

DHK	:Dijital Hikâye Kullanımı
TPACK	:Teknolojik Pedagojik İçerik Bilgisi
BİT	:Bilgi ve İletişim Teknolojileri
STK	: Sivil Toplum Kuruluşları



ÖZET

Necmettin Erbakan Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Temel Eğitim Anabilim Dalı
Sınıf Eğitimi Bilim Dalı
Yüksek Lisans Tezi

DİJİTAL HİKÂYE KULLANIMININ ELE ALINDIĞI TEZ VE MAKALELERİN İNCELENMESİ

Emine AKCAN

Küresel dönüşümlerin ve dijitalleşmenin hız kazandığı 21. yüzyılda, eğitim sistemlerinin en temel hedeflerinden biri, bireylere öz-ifade, yaratıcılık, eleştirel düşünme ve dijital okuryazarlık gibi üst düzey yetkinlikleri kazandırmaktır. Geleneksel anlatımın duygusal gücünü çoklu ortam araçlarıyla birleştiren Dijital Hikâye Kullanımı (DHK), bu becerileri destekleyen ve öğrencilerin öğrenmeye olan ilgisini artıran önemli bir pedagojik yaklaşım olarak öne çıkmaktadır. Mevcut ulusal akademik yazın incelendiğinde, DHK'nin akademik başarıdan duyuşsal gelişime kadar uzanan çok boyutlu etkilerini konu alan çalışmaların dağınık olduğu ve belirli bir zaman aralığındaki tüm ulusal birikimi sistematik olarak sentezleyen kapsamlı bir çalışmanın eksikliği görülmektedir. Bu eksiklikten yola çıkarak, bu araştırmanın temel amacı; 2015-2025 yılları arasında Türkiye'de DHK alanında yürütülmüş akademik tez ve makaleleri doküman incelemesi yoluyla kapsamlı bir şekilde incelemektir. Çalışma, dijital hikâye kullanımına ilişkin ulusal literatürdeki metodolojik eğilimleri, odaklanılan değişkenleri ve ulaşılan sonuçları şeffaf ve analitik bir yöntemle sentezlemeyi hedeflemiştir.

Araştırmada, belirlenen tez ve makaleleri; yayın yılı, dergi adı, üniversite adı, çalışma konusu, amacı, yöntemi, desen türü, örneklem ve örneklem sayısı, bulgular ve önerileri titizlikle analiz etmiştir. Elde edilen bulgular, DHK'nin öğrenciler üzerinde akademik başarıyı artırma, temel dil becerilerini geliştirme, motivasyonu yükseltme ve kaygıyı azaltma gibi duyuşsal ve bilişsel alanlarda güçlü ve çok yönlü olumlu etkiler yarattığını göstermektedir. Yöntem tercihlerinde deneysel desenlerin baskın olduğu, ancak süreç odaklı nitel ve karma yöntemlerin de öğrenci deneyimlerini derinlemesine incelemek amacıyla yaygın kullanıldığı belirlenmiştir.

Bu tez, DHK literatürüne kapsamlı bir sentez sunarak, yöntemin Türkiye bağlamında etkin bir öğrenme aracı olabileceğini göstermektedir. Elde edilen sonuçlar doğrultusunda, özellikle öğretmenlerin dijital hikâye hazırlama ve entegrasyon yeterliklerinin artırılması, öğrencilerin süreçte aktif rol alarak kendi hikâyelerini üretmelerinin teşvik edilmesi ve yöntemin farklı derslere yaygınlaştırılması gibi konularda bilimsel temelli öneriler geliştirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Dijital hikâye kullanımı, Doküman incelemesi, Eğitim teknolojileri.

ABSTRACT

Necmettin Erbakan University, Graduate School of Educational Sciences
Department of Basic Education
Primary Education Program
Master Thesis

EXAMINATION OF THESES AND ARTICLES ON THE USE OF DIGITAL STORIES

Emine AKCAN

In the 21st century, as global transformations and digitalization gain momentum, one of the fundamental goals of education systems is to equip individuals with higher-order competencies such as self-expression, creativity, critical thinking, and digital literacy. Digital Storytelling (DS), which combines the emotional power of traditional storytelling with multimedia tools, stands out as a significant pedagogical approach that supports these skills and enhances students' interest in learning. A review of the current national academic literature reveals that studies addressing the multidimensional effects of DST—ranging from academic achievement to emotional development—are scattered, and there is a lack of a comprehensive study that systematically synthesizes the entire national body of work within a specific timeframe. Based on this gap, the primary objective of this research is to comprehensively examine academic theses and articles conducted in Türkiye on the use of DHK between 2015 and 2025 using a systematic review method. The study aims to synthesize the methodological trends, variables of focus, and findings in the national literature on digital storytelling using a transparent and analytical approach.

In the study, the identified theses and articles were meticulously analyzed in terms of publication year, journal title, university name, research topic, purpose, methodology, study design, sample, sample size, findings, and recommendations. The findings indicate that DHK has strong and multifaceted positive effects in affective and cognitive domains, such as increasing academic achievement, developing basic language skills, boosting motivation, and reducing anxiety among students. It was determined that experimental designs were predominant in methodological choices, but process-oriented qualitative and mixed-methods approaches were also widely used to examine student experiences in depth.

This thesis provides a comprehensive synthesis of the DHK literature and demonstrates that the method is an effective learning tool in the Turkish context. Based on the findings, evidence-based recommendations have been developed regarding the enhancement of teachers' competencies in digital story creation and integration, the encouragement of students to take an active role in the process by creating their own stories, and the expansion of the method to various subjects.

Keywords: Digital storytelling, Document review, Educational technologies.

BÖLÜM 1

1. GİRİŞ

Dijital hikaye kullanımı, gelişen teknolojinin sunduğu olanaklarla zenginleştirilmiş modern bir anlatım tekniği olarak eğitim alanında giderek daha fazla önem kazanmaktadır. Geleneksel hikaye anlatımının yenilikçiliği, duygusal bağ kurma ve anlam oluşturma gibi güçlü yönlerini birleştirerek öğrencilerin akademik ve kişisel gelişimlerine katkı sağlamaktadır. Görsel, işitsel ve metin tabanlı öğeleri içinde barındıran dijital hikayeler, bireysel öğrenmeleri desteklemek ve etkili bir öğrenme gerçekleştirmek amacıyla kullanılmaktadır. Problem çözme ve dijital okuryazarlık gibi 21. yüzyıl becerilerini geliştiren dijital hikaye kullanımı, aynı zamanda eğitimciler için de birçok öğrenme yöntemini içerisinde barındıran bir öğretim yöntemi sunmaktadır. Bu sebeplerden ötürü, dijital hikaye kullanımı eğitim alanında önemli bir araştırma konusu olarak öne çıkmaktadır.

Dijital hikayeler, belli bir konuya yönelik kurgu veya gerçeklik aracılığıyla oluşturularak bilgiyi karşıdakine sunmak gerekçesi ile video, ses, metin, müzik vb. çoklu ortam araçlarının bir arada sunulmasıdır (Robin, 2008). Dijital öykü belirlenmiş bir konuya odaklanır ve uzunlukları değişebilir. Eğitimde kullanılan dijital öyküler dakika olarak çok uzun olmaz ve öğrenciyi sıkmayacak bir sürede tasarlanır. İçerik olarak öğrencilere verilmek istenen bilgi hikayeleştirilerek dijital ortamda öğrenciye sunulur.

Günümüzde öğrenciler teknolojinin değiştirerek dönüştürdüğü bir dünyada yaşamakta ve dijital kaynaklara maruz kalmaları doğumdan itibaren başladığı için genellikle "dijital yerliler" olarak adlandırılmaktadır. Teknolojiye maruz kalınan sürenin artması, öğrencilerin öğretime cevap verme şeklini değiştirdi ve öğretmenlerin dijital kaynakları müfredata uyarlamalarına yönelik bir ihtiyaç doğdu. Bazı öğretmenler, öğrencilerin teknolojinin tüm faydalarından yararlanabilmesi için yeterli dijital kaynak kullanamıyor. Bu sorunun önüne geçmek için yapılacak olan şey öğrencilere ve öğretmenlere dijital hikayeler oluşturmaya gerektiren projeler vermektir (Morgan, 2014).

Bir eğitim aracı olan dijital hikayeler, öğrencilere kazandırdığı kazanımlardan ötürü öğretmenler ve araştırmacılar tarafından çok fazla ilgi görmekte ve birçok alanda kullanım sağlamaktadır (Ohler, 2006). Öğrenme ortamları dijital hikayeler sayesinde; kullanışlı, zaman ve maliyet açısından elverişli, yeninden kullanıma uygun, bağlamını zenginleştiren ve öğrencilere pedagojik açıdan öğrenme deneyimleri kazandıran, eğlenerek öğrenme imkanı

sunan, zihinsel gelişime destek sağlayan, öğrenmeye karşı duyulan isteği arttıran, çağa uygun becerilerin geliştirildiği ortamlara dönüşmektedir (Robin, 2008).

Toplumun hikâye ve masalları, dijitalleşme sürecinin doğal bir parçası olarak dijital ortama aktarılmaya başlanmıştır. Geleneksel masal ve hikayelerin dijital ortama aktarılmasına örnek olarak Millî Eğitim Bakanlığının Anadolu Masalları Projesi, Atatürk Kültür Merkezi projelerinden olan Türk Masal Külliyyatı – I Projesi verilebilir. Bu tür projeler, dijital ortamda çokça zaman harcayan, bilgiyi edinen, teknolojik araçları kullanan, dijital dünya ile büyüyen kuşağa ulaşmada kolaylık sağlayabilir. Geleneksel masal ve hikayelerin dijital ortama aktarılması hem dijital dünyanın kültürel boyutunu güçlü tutmamızı sağlayacak hem de masal ve hikayelerin çocuklara ve gençlere ulaşması kolaylaşacaktır. Dijital ortamda anlatılan masal ve hikayeler, dijital dünyada büyüyen çocuklara hikâye anlatmanın ve onları aktif olarak sürece katmanın yollarından biri olabilir (Akbaş vd., 2023).

Türkiye eğitim sisteminde, dijital hikâye kullanımının müfredata entegrasyonu ve öğretmen yeterlilikleri, alanda ele alınması gereken temel konulardır. Öğretmen adaylarının ve mevcut öğretmenlerin, teknoloji entegrasyonuna yönelik genel olarak olumlu tutum sergilemelerine rağmen, DHK'yi ders materyali oluşturmada ve öğrencilere rehberlik etmede kullanma becerileri değişkenlik gösterebilmektedir. Bu durum, dijital hikayenin sınıfta etkinliğini artırmak için gerekli olan pedagojik ve teknik destek mekanizmalarının önemini ortaya koymaktadır (Kocaman-Karoğlu, 2016).

Dijital hikaye kullanımı, özellikle Türkçe Eğitimi gibi bir disiplinde, öğrencilerin okuma-anlama, yazma ve konuşma gibi temel becerilerini teknoloji destekli geliştirilmesine olanak tanımaktadır. Ana dilde dijital hikayelerin oluşturulması, öğrencilerin eleştirel düşünme yeteneklerini derinleştirmektedir. Bu derinlikli öğrenme deneyimi, dijital hikaye kullanımını modern eğitimin ayrılmaz bir parçası haline getirmektedir (Kurudayıoğlu ve Bal, 2014).

Dijital hikaye kullanımı, öğrencilerin sadece bilişsel alanlarını değil, aynı zamanda duyuşsal gelişimlerini de destekleyen benzersiz bir pedagojik yaklaşımdır. Öğrencilerin kendi seslerini, bakış açılarını ve deneyimlerini kullanarak bir hikâye oluşturmaları, onlara güçlü bir öz-yeterlik duygusu kazandırmaktadır. Öğrencinin kendisi için anlamlı olan bir konuyu seçip, bu konuyu başarılı bir şekilde dijital bir ürüne dönüştürmesi, akademik başarıya yönelik inancını artırmakta ve öğrenme süreçlerine daha istekli katılmasını sağlamaktadır. Bu artan motivasyon ve olumlu tutum, öğrenme kaygısını azaltmada da önemli bir rol oynamaktadır

(Eroğlu, 2020). Öğrencinin duygusal olarak konuya dahil olması, bilginin sadece ezberlenmesi yerine, kişisel bir bağlam içine yerleştirilerek kalıcı ve derinlemesine öğrenmeye dönüşmesini sağlamaktadır (Bruner, 1990).

Dijital hikaye kullanımının bir diğer kritik faydası ise, öğrencilere otantik bir iletişim ve medya okuryazarlığı deneyimi sunmasıdır. Geleneksel ödevlerin aksine, dijital hikayeler genellikle sanal topluluklarla (örneğin YouTube, okul platformları) veya sınıf arkadaşlarıyla paylaşılacak üzere tasarlanır. Bu durum, öğrencileri gerçek bir izleyici kitlesi için içerik üretmeye teşvik eder, dolayısıyla iletişim becerilerini ve sosyal sorumluluklarını güçlendirir (Ohler, 2016). Bir DHK projesinde öğrenciler; görsel okuryazarlık, bilgisayar okuryazarlığı, elektronik okuryazarlık gibi karmaşık medya okuryazarlığı becerilerini pratik ederler (Sayın, 2024). Bu çok boyutlu beceriler, öğrencileri sadece başarılı değil, dijital dünyada sorumlu ve yetkin birer dijital vatandaş olmalarına olanak sağlar.

Dijital hikaye kullanımının, teknolojik, pedagojik ve duyuşsal boyutlarda sunduğu zenginliklerle eğitim araştırmalarının merkezi konularından biri haline gelmiştir. Türkiye'de dijital hikâye kullanımına dayalı araştırmalarda incelenen içerik analizi çalışmaları, bu yöntemlerin okuma-yazma ve diğer dil özelliklerinin yanı sıra yaratıcı ve eleştirel düşünme gibi çeşitli becerilerin üzerinde olumlu etkilerinin olduğunu ortaya koymaktadır (Ulu, 2021). Ayrıca dijital hikaye kullanımına dayalı temeller, motivasyonları ve derse yönelik tutumlar gibi duyuşsal özellikler üzerinde de olumlu etkiler yaratır; Türkçede dijital hikâyelerin motivasyonu ve kalıcılığı arttırdığı (Özerbaş ve Öztürk, 2017), yazmaya yönelik tutumları geliştirdiği (Baki ve Feyzioğlu, 2017) ve yazma öz-yeterliği gibi alanlarda da öğrenilebilir sonuçlar elde edildiği ifade edilmektedir (Xu vd., 2011) ve 21. yüzyıl becerilerini desteklediği bilimsel olarak kanıtlanmıştır (Yusupova ve Koyunlu Ünlü, 2025). Ancak, Türkiye'deki akademik yazında, bu çeşitli ve dağınık bulguları bütüncül bir metodoloji ile bir araya getirip, bu çalışmaların tamamını kapsayan bir doküman incelemesi çalışmasına rastlanılmamıştır. Mevcut durum, araştırmacıların ve eğitimcilerin, dijital hikaye kullanımının hangi koşullar altında, hangi öğrenci gruplarında ve hangi metodolojik yaklaşımlarla en iyi sonuçları verdiğine dair net ve genel geçer bir bakış açısı elde etmesini zorlaştırmaktadır. Bu nedenle, bu tez, dijital hikâye kullanımı konusundaki ulusal literatürü belirli bir zaman aralığında (2015-2025) inceleyerek, alandaki bilimsel birikimi şeffaf ve analitik bir yöntemle sentezlemeyi amaçlamıştır. Elde edilen sonuçların, gelecekteki araştırmalar için sağlam bir metodolojik referans noktası oluşturacağı ve eğitim uygulamalarına yönelik kanıta dayalı öneriler sunulması öngörülmüştür.

1.1. Problem Durumu

Sosyal medya platformlarının ve sanal dünyanın daha baskın olduğu günümüz dünyasında öğrencilerin derslere olan ilgi ve alakası, öğrenme isteklerinin giderek azaldığı çeşitli araştırmalarda ortaya konulmuştur (Rosen vd., 2013; OECD, 2019). Geçmişten günümüze gelen ve en temel ders işleme yöntemlerinden olan anlatım tekniği; ilgi ve alakasının, motivasyonunun düşük olduğu sınıflarda öğretmenlerin etkili öğretim gerçekleştirmesini zorlaştırmaktadır (Prince, 2004). Bu sebeple de öğretmenler ilgi ve alakayı kendilerinde toplayabilmek adına çeşitli yöntem ve tekniklere yönelmektedir (Freeman vd., 2014). İlgi ve alakanın çok çabuk dağılabildiği ve dikkat sürelerinin kısa olduğu ilkökul çağlarında sınıf öğretmenlerine ve öğretmenlerin derslerde hangi materyallerden yararlandıkları büyük önem taşımaktadır (Bligh, 2000). Alanında tam donanıma sahip, çeşitli anlatım yöntemlerinden yararlanabilen, tek düzelikten çıkabilen öğretmenler derslerde aktif bir şekilde dijital hikâyeden yararlanmaktadır.

Dijital hikâye; öğretmenlerin öğrencilere aktaracağı konuyu daha anlaşılır, açık, eğlenceli hale getirmek amacıyla öğretmenin veya bir başkasının seslendirdiği kurguyu eş zamanlı olarak metin, görüntü, video, animasyon ve müzik gibi araçların bir araya gelerek bilgiyi karşıdakine aktarmayı sağlayan bir öğretim materyalidir (Robin, 2008; Mayer, 2014). Hikâye anlatımı öğrencilere kalıcı, somut ve anlamlı öğrenmeler sağlayan güçlü bir araç olarak değerlendirilmektedir (Egan, 1989). Bu aracın dijital haliyle öğrencilere sunulması hem güncelliği sağlarken hem de yaşadığımız dijital çağda öğrencilerin öğrenmeye olan heves ve ilgisini diri tutarak hikaye anlatım yönteminin günümüzde de varlığını devam ettirmektedir (Robin, 2008). Öğrencilerin telefon, tablet gibi teknolojik araçlara olan ilgisini teknolojik şekilde işlenen derse yönlendirmesine yardımcı olmaktadır (Prensky, 2001).

Dijital hikâye kullanımının eğitimde başarılı olması yalnızca donanımsal yeterlilikten ibaret değildir; aynı zamanda sağlam bir pedagojik modele dayanmasını gerektirir. Türkiye’de disiplinlerarası öğretim bağlamında yapılan DHK araştırmalarına bakıldığında, çalışmaların çoğunlukla nicel, klasik deneysel desenlerle yürütüldüğü ve belirli ders/ünite uygulamalarına odaklandığı; buna karşın, DHK’nin öğrenci merkezli ve yapılandırmacı doğasını ayrıntılı biçimde tanımlayan, adım adım izlenebilir uygulama modellerinin sınırlı olduğu görülmektedir (Bahadır vd., 2021)

Araştırmalarda dijital hikâyelerin etkili biçimde kullanılıp kullanılmadığını değerlendirmek amacıyla kullanılan ölçme araçlarının standartlaştırılmamış olması önemli bir

metodolojik sınırlılıktır (Smyrniou vd., 2020). Araştırmalarda öğrencilerin akademik başarısını değerlendirmek amacıyla, ders içeriğine dayalı olarak araştırmacılar ve öğretmenler tarafından özel başarı testleri (EAT gibi) geliştirildiği görülmektedir (Yang ve Wu, 2012). Yine aynı çalışmada yazma becerisinin değerlendirilmesinde, mevcut yeterlilik testlerine ait rubriklerin kullanıldığı görülmektedir. Bu tip özgün araçların daha büyük bir örneklemle standartlaştırılmamış olması ise, sonuçların dış geçerliliğini ve dolayısıyla bilimsel gücünü zayıflatan temel bir kısıtlılık olarak kabul edilmektedir. Bu nedenle, dijital hikâye kullanımına ilişkin mevcut çalışmaların metodolojik tutarlılığını ve bulgularının genellenebilirliğini değerlendirecek kapsamlı bir inceleme, alandaki dağınık yapıyı bütüncül bir bakış açısıyla ele almak açısından kritik önem taşımaktadır.

Dijital hikâye kullanımının sunduğu teorik ve pedagojik faydalar net olsa da bunların sınıf içi uygulamaya yansımaları önemli zorluklar içermektedir. Türkiye'deki eğitim ortamlarında, öğretmenlerin dijital yeterlilikleri ve teknoloji entegrasyonuna yönelik pedagojik bilgi alanları, DHK gibi çoklu ortam gerektiren yöntemlerin etkinliğini doğrudan etkilemektedir. Nitekim yapılan araştırmalar, dijital hikâye uygulamalarının öğretmen adaylarının TPACK düzeylerini geliştirebildiğini gösterirken, aynı zamanda öğretmenlerin teknoloji entegrasyonuna olumlu yaklaşımlarına rağmen altyapı, zaman ve pedagojik hazırlık konularında çeşitli sınırlılıklar yaşandığını ortaya koymaktadır (Kocaman-Karoğlu, 2016). Öğretmenlerin büyük bir kısmı dijital hikâyeye olumlu yaklaşıyor da, sınırlı teknik altyapı, zaman kısıtlaması ve özellikle DHK'nin yedi temel unsurunu dikkate alan yapılandırılmış bir rehberlik modelinin eksikliği, uygulamaların istenen akademik çıktılara ulaşmasını engelleyebilmektedir (Lambert, 2013).

Literatürde dijital hikâye kullanımı üzerine çok sayıda çalışma yer alsa da doküman incelemesine dayalı araştırmaların eksikliği dikkat çekmektedir. Bütün bu bulgulardan hareketle literatürdeki bu açığın kapatılması için böyle bir çalışma yapılmasına gerek duyulmuştur. Böylece, hem dijital hikâye kullanımı alanındaki güncel eğilimleri hem de bu eğilimleri şekillendiren faktörleri bütüncül bir yaklaşımla ele alarak, gelecekteki araştırmalara ve uygulamalara bilimsel bir zemin sunulması hedeflenmiştir.

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu çalışmada 2015-2025 seneleri arasında dijital hikâye kullanımı konusunda yapılan araştırmaların incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amaçla tezler için aşağıda yer alan sorulara cevap aranmıştır:

1. Dijital hikâye kullanımı konusunda yazılmış tezlerin yıllara göre dağılımı nasıldır?
2. Dijital hikâye kullanımı konusunda yazılmış tezlerin yayınlandığı üniversitelere göre dağılımı nasıldır?
3. Dijital hikâye kullanımı konusunda yazılmış tezlerin çalışma konusuna göre dağılımı nasıldır?
4. Dijital hikâye kullanımı konusunda yazılmış tezlerin amacına göre dağılımı nasıldır?
5. Dijital hikâye kullanımı konusunda yazılmış tezlerin yöntem ve desenine göre dağılımı nasıldır?
6. Dijital hikâye kullanımı konusunda yazılmış tezlerin örneklem düzeyine göre dağılımı nasıldır?
7. Dijital hikâye kullanımı konusunda yazılmış tezlerin örneklem sayısına göre dağılımı nasıldır?
8. Dijital hikâye kullanımı konusunda yazılmış tezler hangi veri toplama araçları ile belirlenmeye çalışılmıştır?
9. Dijital hikâye kullanımı konusunda yazılmış tezlerde veri analiz yöntemi dağılımı nasıldır?
10. Dijital hikâye kullanımı konusunda yazılmış tezlerin sonuçları neleri işaret etmektedir?
11. Dijital hikâye kullanımı konusunda yazılmış tezler hangi önerileri sunmaktadır?
12. Dijital hikâye kullanımı konusunda yazılmış makalelerin yıllara göre dağılımı nasıldır?
13. Dijital hikâye kullanımı konusunda yazılmış makalelerin yayınlandığı dergilere göre dağılımı nasıldır?
14. Dijital hikâye kullanımı konusunda yazılmış makalelerin çalışma konusuna göre dağılımı nasıldır?

15. Dijital hikâye kullanımı konusunda yazılmış makalelerin amacına göre dağılımı nasıldır?
16. Dijital hikâye kullanımı konusunda yazılmış makalelerin yöntem ve desenine göre dağılımı nasıldır?
17. Dijital hikâye kullanımı konusunda yazılmış makalelerin örneklem düzeyine göre dağılımı nasıldır?
18. Dijital hikâye kullanımı konusunda yazılmış makalelerin örneklem sayısına göre dağılımı nasıldır?
19. Dijital hikâye kullanımı konusunda yazılmış makaleler hangi veri toplama araçları ile belirlenmeye çalışılmıştır?
20. Dijital hikâye kullanımı konusunda yazılmış makalelerde veri analiz yöntemi dağılımı nasıldır?
21. Dijital hikâye kullanımı konusunda yazılmış makalelerin sonuçları neleri işaret etmektedir?
22. Dijital hikâye kullanımı konusunda yazılmış makaleler hangi önerileri sunmaktadır?

1.3. Araştırmanın Önemi

Bu doküman incelemesinin dijital çağın gerektirdiği öğretmen yeterliklerine ilişkin somut bulgular sunacağı düşünülmüştür. Dijital hikâye kullanımı öğretmenlerin yalnızca dijital araçları kullanma becerilerini değil, aynı zamanda bu araçları pedagojik süreçlerle bütünleştirme ve etkili bir öğretim çerçevesi içinde kullanma yeterliklerini geliştirmelerini zorunlu kılmaktadır. Nitekim modern eğitim anlayışı, öğretmenlerin teknolojiyi pedagojik bir amaç doğrultusunda anlamlı biçimde entegre etmelerini gerekli görmekte ve bu entegrasyonun teknoloji bilgisi ile pedagojik alan bilgisinin birlikte kullanılmasını gerektirdiğini vurgulamaktadır (Arifuddin vd., 2025). Bu doküman incelemesi kapsamında incelenen çalışmaların uygulama detayları, öğretmen görüşleri ve kullanılan yöntemlerin bütüncül biçimde ele alınması; öğretmen yetiştirme programlarında DHK'ye hangi boyutlarda yer verilmesi gerektiğini ortaya koyması açısından öğretici olacağı düşünülmüştür.

Ayrıca araştırmanın, DHK'nin öğretim sürecine hangi biçimde entegre edildiğini – öğretmen tarafından hazırlanmış dijital materyal olarak mı yoksa öğrenci merkezli üretim süreci

olarak mı– karşılaştırmalı biçimde ortaya koyması, bu iki yaklaşım arasındaki pedagojik farkların anlaşılmasına katkı sağlayacaktır.

Literatür incelendiğinde, DHK’nin çoğunlukla akademik başarı, motivasyon veya dil becerileri gibi belirli değişkenler üzerindeki etkisini konu alan çalışmaların yaygın olduğu (Aljaraideh, 2020) ancak bu çalışmaların bütüncül bir sentezle ele alındığı çalışmaların sınırlı olduğu görülmektedir. Mevcut araştırma bu boşluğu doldurarak, dijital hikâye kullanımına ilişkin tüm çalışmaların tematik ve metodolojik bir çerçevede bir araya getirilmesini sağlayarak alandaki bilgi dağınıklığını azaltacağı düşünülmüştür.

Bu araştırmanın önemi yalnızca sınıf içindeki uygulamalara değil, DHK’nin aile ve toplumsal bağlamlara uzanan daha geniş bir öğrenme ekosistemine katkı sunmasına da dayanmaktadır. Dijital hikâyeler, öğrencilerin okulda öğrendikleri bilgileri aile ortamına taşımaya aracılık ederek okul-aile iş birliğini desteklemekte ve ebeveynlerin çocuklarının öğrenme süreçlerine aktif katılımını teşvik etmektedir (Prins, 2017). Ayrıca dijital hikâye üretim süreci, öğrencilerin kültürel kimliklerini ifade etmelerine ve kültürel miras aktarımına katkıda bulunmalarına olanak sağlayarak, DHK’yi yalnızca pedagojik bir araç olmanın ötesine taşımaktadır (Malliga ve Balamayuranathan, 2025). Bu incelemenin ortaya koyacağı sosyo-kültürel bulgular, DHK’nin toplumsal kapsayıcılık, kültürel aktarım ve aile katılımı gibi alanlardaki işlevlerini görünür hâle getirerek politika yapıcılara ve eğitim kurumlarına değerli öneriler sunacağı düşünülmüştür.

Sonuç olarak bu doküman inceleme, dijital hikâye kullanımının yalnızca bir öğretim yöntemi değil; öğrencinin bilişsel, duyuşsal, sosyal ve kültürel gelişimini destekleyen çok katmanlı bir öğrenme aracı olduğunu kanıtlayan bilimsel verileri bütüncül bir çerçevede ortaya koyacağı düşünülmüştür. Böylelikle DHK’nin Türkiye eğitim literatüründeki yeri belirlenerek gelecekte yapılacak araştırmalar için sağlam bir zemin oluşturacağı düşünülmüştür.

1.4. Sayıtlar

1. Çalışma kapsamına dâhil edilmek üzere seçilen akademik makale ve tezlerin, 2015–2025 yılları arasında Türkiye’de DHK alanındaki mevcut durumu ve eğilimleri yeterli ve objektif düzeyde yansıttığı varsayılmaktadır.

2. Araştırmanın yürütüldüğü veri tabanlarında (YÖKTEZ, TR Dizin, DergiPark vb.) DHK ile ilgili çalışmalara, belirlenen anahtar kelimeler ve tarama stratejileri aracılığıyla tam ve eksiksiz bir biçimde ulaşıldığı varsayılmaktadır.

3. Dâhil edilen akademik çalışmaların içeriklerinin, araştırmacı tarafından oluşturulan kodlama formu doğrultusunda tarafsız, sistematik ve doğru bir şekilde değerlendirildiği varsayılmaktadır.

4. İncelenen tez ve makalelerin kendi araştırma desenlerinin, ölçme araçlarının ve metodolojik süreçlerinin yeterli bilimsel nitelik taşıdığı ve raporlama kalitelerinin güvenilir olduğu varsayılmaktadır.

1.5. Sınırlılıklar

1. Bu çalışma, yalnızca Türkiye’de 2015–2025 yılları arasında DHK konusunda yürütülmüş akademik tez ve makalelerle sınırlıdır.

2. Araştırma kapsamına alınan çalışmalar yalnızca Türkçe dilinde yayımlanmış tez ve makalelerle sınırlandırılmıştır.

3. Çalışma, yalnızca dijital hikâye kullanımını ele alan akademik araştırmalarla sınırlandırılmıştır.

1.6. Tanımlar

Dijital hikaye: Belirli bir konuya yönelik gerçek ya da kurgulama yoluyla oluşturularak bilgiyi sunmak amacı ile metin, görüntü, ses, video, animasyon ve müzik gibi çoklu ortam araçlarının bir araya getirilerek sunulması şeklinde tanımlanabilir (Robin, 2006).

Dijital hikaye kullanımı: Geleneksel anlatı yapısının bilişim teknolojileriyle entegre edilerek, bilginin dijital formatta sentezlenmesi ve bu yolla üst düzey düşünme becerilerinin (analiz, sentez, değerlendirme) tetiklenmesini sağlayan teknolojik bir uygulama biçimidir (Smeda, Dakich ve Sharda, 2014).

Doküman incelemesi: Araştırma konusuyla ilgili verilerin mevcut yazılı materyaller üzerinden sistematik olarak incelenmesi ve değerlendirilmesidir (Bowen, 2009; Yıldırım ve Şimşek, 2016).

BÖLÜM 2

2. ALAN YAZIN

Bu bölümde araştırma konusu ile ilgili yurt dışında ve yurt içinde yapılmış bazı araştırmalara yer verilmiştir. Yapılan literatür taraması sonucunda araştırma konusu ile ilgili dolaylı da olsa ilgisi bulunan araştırmalar da bu bölüme dahil edilmiştir.

2.1. Giriş ve Kavramsal Çerçeve

Videolar, ses dosyaları ve görüntülerin yanı sıra DHK adı verilen yöntem dijital medyanın dâhil edilmesiyle daha zengin hale gelmiştir (Couldry, 2008). Dijital hikâye kavramının birçok tanımı vardır. Dijital hikâyeleme, hikâyeye uygun metin, resim, film, animasyon ve müziğin yazılımlar aracılığıyla düzenlenerek sunulduğu bir anlatım biçimidir (Meadows, 2003). Robin (2006) göre, dijital hikâyeleme, belirli bir konuya yönelik gerçek veya kurgusal içeriklerin bilgi sunma amacıyla metin, görüntü, ses, video, animasyon ve müzik gibi çoklu ortam araçları kullanılarak birleştirilip sunulmasıdır. Kieler (2010) ise dijital hikâyelemeyi, çoklu ortam araçları ile duygusal etkileşim kurmayı ve içeriğin başka kişilerle paylaşılmasını sağlayan bir araç olarak tanımlamıştır. Dijital bir hikâye, geleneksel hikâye anlatımı ile multimedya teknolojisinin kullanımının birleşmesi olarak düşünülebilmektedir. Bilgisayarlar, dijital kameralar, düzenleme yazılımları ve diğer teknolojiler sınıflarda daha kolay erişilebilir hale gelmekte ve öğrencilere ve öğretmenlere her zamankinden daha kolay dijital hikâye oluşturma araçları sağlamaktadır (Wu ve Chen, 2020).

2.2. Dijital Hikâye Kullanımının Kuramsal Temelleri ve Pedagojik Modeller

Hikâye anlatımı, insanların en eski iletişim ve öğrenme araçlarından biridir. Hikayeler insan zihninde kişi ve olaylarla bağlantı kurarak hafızayı güçlendirir. Hikayelerin duygusal ve teorik açıdan zengin bir bağlam sunması, öğrenmeyi aktif olarak destekler (Ginting vd., 2024). Dijital hikâye kullanımının kuramsal temelleri yalnızca yapılandırmacı yaklaşımla sınırlı değildir. Bu yöntem aynı zamanda Çoklu Ortam Öğrenme Kuramı ile de güçlü bir ilişki içerisindedir. Mayer (2009), bireylerin bilgiyi hem görsel hem de işitsel kanallar aracılığıyla işlediğinde öğrenmenin daha kalıcı olduğunu belirtmektedir. Dijital hikâyeler, metin, ses, görüntü ve animasyon gibi unsurları bir araya getirerek bu iki kanalı eş zamanlı kullanma imkânı sunar. Bu durum, öğrencilerin bilişsel yükünü dengelerken anlamlı öğrenmeyi desteklemektedir (Mayer, 2009).

Vygotsky'nin (1978) sosyal öğrenme teorisi, hikaye aktarımının sosyal iletişim yoluyla geliştirilmesini ve kavramsal anlayışını nasıl şekillendirdiğini açıklamaktadır. Eğitimde hikaye anlatımı, yalnızca bilgilerle açıklama, aynı zamanda onların empati kurma, problem çözme ve yaratıcı düşünme yeteneklerini geliştiren etkili bir pedagojik araç olarak öne çıkmaktadır (Robin, 2008).

21. yüzyılın teknolojileri sayesinde hikâye anlatımı yeni bir biçim almıştır. Dijital hikâye kullanımının öğretim süreçlerine entegrasyonu, çeşitli pedagojik modeller çerçevesinde ele alınmaktadır. Bu bağlamda TPACK Modeli öğretmenlerin teknoloji, pedagoji ve alan bilgilerini bütünleştirmeleri gerektiğini vurgulamaktadır (Mishra ve Koehler, 2006). Bunun yanı sıra SAMR Modeli, dijital araçların öğrenme ortamlarında hangi düzeyde kullanıldığını açıklamakta ve dijital hikâye uygulamalarının öğrenmeyi yeniden tanımlama düzeyine taşıyabileceğini göstermektedir (Hamilton vd., 2016). Bu modeller, dijital hikâye kullanımının pedagojik temellere dayalı olarak planlanması gerektiğini ortaya koymaktadır.

2.3. Dijital Hikâye Tasarımı ve Uygulama Süreci

Dijital hikâye kullanımının etkili bir şekilde tasarlanabilmesi için belirli yapısal bileşenlere sahip olması gerekmektedir. Joe Lambert tarafından geliştirilen modele göre dijital hikâyeler; bakış açısı, dramatik soru, duygusal içerik, anlatıcı sesi, müzik kullanımı, ekonomi ve tempo gibi yedi temel unsurdan oluşmaktadır (Lambert, 2013). Bu unsurlar, hikâyenin yalnızca teknik olarak değil aynı zamanda pedagojik ve duygusal açıdan da etkili olmasını sağlamaktadır. Özellikle anlatıcı sesinin kullanımı ve duygusal içerik, öğrencilerin öğrenme sürecine daha fazla katılım göstermesine yardımcı olmaktadır. Bu nedenle dijital hikâye üretim sürecinde yalnızca teknik becerilere değil, aynı zamanda anlatı yapısına da odaklanılması gerekmektedir.

Dijital hikâye oluşturma süreci genellikle belirli aşamalardan oluşmaktadır. Bu süreç; konu belirleme, araştırma yapma, senaryo yazma, storyboard hazırlama, dijital materyallerin toplanması, düzenleme ve sunum aşamalarını içermektedir (Robin, 2006). Bu aşamalar, öğrencilerin hem bireysel hem de iş birliğine dayalı öğrenme deneyimleri yaşamalarına olanak tanımaktadır. Özellikle storyboard hazırlama süreci, öğrencilerin hikâyeyi planlamalarına ve içeriklerini organize etmelerine yardımcı olmaktadır. Bu yönüyle dijital hikâye üretimi, yapılandırılmış bir öğrenme süreci sunarak öğrencilerin üst düzey düşünme becerilerini geliştirmektedir.

2.4. Eğitimde Dijital Hikâye Kullanımı: Literatür ve Etkiler

Dijital hikâye kullanımının eğitimsel etkilerini inceleyen çalışmalar, temel olarak üç ana tematik kategori altında toplanmaktadır: Akademik başarı, duyuşsal alan ve beceri geliştirme (Kaptan ve Çakır, 2025). Akademik başarıya odaklanan araştırmalar, DHK'nin geleneksel yöntemlere göre anlamlı bir fark yaratıp yaratmadığını deneysel desenlerle incelerken; duyuşsal alan çalışmaları öğrencilerin teknolojiye ve derse karşı duygusal tepkilerini araştırmaktadır. Üçüncü kategori olan beceri geliştirme ise, DHK'nin 21. yüzyıl becerileri üzerindeki doğrudan etkisini ortaya koymaktadır.

Dijital hikâye kullanımı, öğrencilerin dijital okuryazarlık becerilerinin geliştirilmesine de önemli katkılar sağlamaktadır. Dijital okuryazarlık, bireylerin dijital ortamlarda bilgiye erişme, değerlendirme ve üretme becerilerini kapsamaktadır. Dijital hikâye oluşturma sürecinde öğrenciler, farklı medya türlerini kullanarak içerik üretmekte ve bu içerikleri eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirmektedir (Ohler, 2013). Bu durum, öğrencilerin yalnızca tüketici değil aynı zamanda üretici bireyler olmalarını desteklemektedir.

Uluslararası literatürde dijital hikâye kullanımına yönelik çalışmaların giderek arttığı ve farklı disiplinlerde uygulandığı görülmektedir. Özellikle dil öğretimi, fen eğitimi ve sosyal bilimler alanlarında yapılan araştırmalar, dijital hikâyelerin öğrencilerin öğrenme süreçlerine aktif katılımını sağladığını ve öğrenme çıktıları üzerinde olumlu etkiler yarattığını ortaya koymaktadır (Robin, 2008; Sadık, 2008). Bunun yanı sıra, son yıllarda yapılan çalışmaların daha çok deneysel desenler ve meta-analizler üzerinden yürütüldüğü dikkat çekmektedir (Wu ve Chen, 2020).

Son yıllarda dijital hikâye kullanımının etkilerini inceleyen meta-analiz çalışmalarının sayısında artış gözlenmektedir. Bu çalışmalar, farklı araştırma sonuçlarını bir araya getirerek daha genellenebilir bulgular sunmaktadır. Yapılan meta-analizler, dijital hikâye kullanımının öğrencilerin akademik başarıları, motivasyonları ve öğrenmeye yönelik tutumları üzerinde orta düzeyde ve anlamlı etkiler yarattığını göstermektedir (Talan, 2021). Bu durum, dijital hikâye kullanımının eğitimde etkili bir yöntem olduğunu güçlü kanıtlarla desteklemektedir.

Dijital hikaye öğrenme ortamlarında öğrencilere hazırlatılarak yapılan çeşitli araştırmalarda; dijital öykülerin öğrenmedeki çevreyi, öğretim programını ve öğrenme deneyimlerini geliştirdiği, araştırma, düzenleme ve yazma yetilerini geliştirdiği, motivasyonu ve problem çözme becerisini arttırdığı, akademik başarı, tutum, ve öğrenme stratejilerini

geliştirdiği, öğrencilerin öz güvenini sağlamasında yardımcı olduğu, söylem ve hikaye organizasyonunu geliştirdiği ortaya konulmuştur (Sadık, 2008).

Dijital hikâye kullanımı, öğrencilerin 21. yüzyıl becerilerini geliştirmede önemli bir araç olarak değerlendirilmektedir. Partnership for 21st Century Skills tarafından tanımlanan eleştirel düşünme, yaratıcılık, iletişim ve iş birliği becerileri, dijital hikâye üretim sürecinde aktif olarak kullanılmaktadır (Partnership for 21st Century Skills, 2009). Öğrenciler hikâye oluştururken araştırma yapma, bilgi seçme, senaryo yazma ve dijital içerik üretme gibi çok yönlü süreçlerden geçmektedir. Bu durum, öğrenmenin daha derin ve kalıcı olmasını sağlamaktadır (Robin, 2008).

Dijital hikâye kullanımı, iş birliğine dayalı öğrenme ortamlarının oluşturulmasında da etkili bir araç olarak kullanılmaktadır. Öğrenciler grup çalışmaları aracılığıyla hikâye oluştururken görev paylaşımı yapmakta, birlikte karar almakta ve ortak ürün ortaya koymaktadır. Bu süreç, sosyal etkileşimi artırarak öğrenmenin daha anlamlı hale gelmesini sağlamaktadır (Hung vd., 2012). Ayrıca iş birliğine dayalı dijital hikâye uygulamaları, öğrencilerin iletişim becerilerini geliştirmekte ve farklı bakış açılarını değerlendirme yetilerini desteklediği belirtilmektedir.

Dijital hikâye kullanımı yalnızca dil öğretimi ile sınırlı kalmayıp fen bilimleri, matematik ve sosyal bilimler gibi farklı disiplinlerde de kullanılmaktadır. Fen eğitiminde kavramların somutlaştırılmasına yardımcı olurken, sosyal bilimlerde tarihsel olayların anlamlandırılmasını kolaylaştırmaktadır (Yılmaz vd., 2017). Matematik eğitiminde ise problem çözme süreçlerinin görselleştirilmesine katkı sağlamaktadır (Shelton vd., 2017). Bu yönüyle dijital hikâye kullanımı disiplinler arası öğrenmeyi destekleyen bir yöntem olarak öne çıkmaktadır.

2.5. Öğretmen Yeterlikleri ve Ölçme-Değerlendirme

Dijital hikâye kullanımının etkili bir şekilde uygulanabilmesi için öğretmenlerin sahip olması gereken yeterlikler de literatürde önemli bir yer tutmaktadır. Öğretmenlerin yalnızca teknolojik araçları kullanabilmeleri değil, aynı zamanda bu araçları pedagojik amaçlarla nasıl entegre edeceklerini bilmeleri gerekmektedir (Mishra ve Koehler, 2006). Bu bağlamda öğretmenlerin rehberlik edici bir rol üstlenmeleri, öğrencilerin öğrenme sürecinde aktif katılım göstermelerini sağlamaktadır. Ayrıca öğretmenlerin dijital içerik üretme becerilerinin

geliştirilmesi, dijital hikâye uygulamalarının sınıf içinde daha etkili kullanılmasına katkı sağlamaktadır (Koehler vd., 2014).

Dijital hikâye kullanımında ölçme ve değerlendirme süreçleri de önemli bir yer tutmaktadır. Bu süreçte yalnızca ortaya çıkan ürünün değerlendirilmesi yeterli görülmemekte, aynı zamanda öğrencilerin üretim sürecindeki performansları da dikkate alınmaktadır. Bu bağlamda Otantik Değerlendirme yaklaşımları ön plana çıkmaktadır (Gulikers vd., 2004). Rubrikler, performans görevleri ve süreç değerlendirme araçları, öğrencilerin hem bilişsel hem de yaratıcı becerilerini değerlendirmede etkili şekilde kullanılmaktadır.

2.6. Uygulamadaki Sınırlılıklar ve Zorluklar

Dijital hikâye kullanımının eğitim ortamlarında uygulanmasına ilişkin bazı sınırlılıklar da bulunmaktadır. Özellikle teknik altyapı yetersizlikleri, öğretmenlerin dijital yeterlik düzeylerinin farklılık göstermesi ve uygulama sürecinin zaman alıcı olması bu yöntemin yaygın kullanımını zorlaştırabilmektedir (Kocaman-Karoğlu, 2015). Ayrıca, öğrencilerin dijital araçlara erişimindeki eşitsizlikler de öğrenme süreçlerini etkileyebilmektedir (Robin, 2016). Bu nedenle dijital hikâye uygulamalarının planlanmasında altyapı, zaman ve öğretmen eğitimi gibi unsurların dikkate alınması gerekmektedir.

Sonuç olarak, dijital hikâye kullanımı üzerine yapılan araştırmalar, bu yöntemin öğrencilerin akademik başarıları, dil becerileri ve sosyal-duyuşsal gelişimleri üzerinde önemli ve olumlu etkiler ortaya koyduğunu göstermektedir. Aynı zamanda, öğretmenlerin dijital içerik üretme yeterliklerinin geliştirilmesi ve dijital araçların pedagojik entegrasyonunun güçlendirilmesi, dijital hikâye kullanımının öğretim süreçlerinde daha etkili kullanılmasını sağlamaktadır. Bu bağlamda, Türkiye’de dijital hikâye kullanımına yönelik çalışmaların artması hem öğrenme ortamlarının niteliğini yükseltmek hem de öğrencilerin yaratıcı, eleştirel ve teknolojik becerilerini desteklemek açısından önem taşımaktadır. Dijital hikâye kullanımının öğrenciler üzerinde yarattığı etkiler ve bu yöntemin Türkiye bağlamında nasıl uygulandığı ise çeşitli çalışmalarla detaylı biçimde ele alınmıştır.

2.7. Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar

Yamaç'ın (2015) yaptığı çalışmada amaç öğrencilerin yazma becerilerinin gelişiminde dijital hikâyelerin etkisini ortaya koymaktır. Eylem araştırması olarak tasarlanan bu çalışmada, öğrencilerin yazma performansları ve yazma bilgileri uygulamanın başında ve sonunda yapılan ölçümlerle betimlenmiştir. Ayrıca süreç içerisinde gözlem formları ve tutulan alan notları,

öğretmen ve öğrencilerle yapılan görüşmeler, ses ve video kayıtları, öğrenci günlükleri, dokümanlar ve öğrenci ürünleri sayesinde dijital hikâye ile hikâye edici yazma süreci derinlemesine ve ayrıntılı olarak incelenmiştir. Araştırma 2015-2025 eğitim-öğretim yılı ikinci döneminde Afyonkarahisar’a bağlı bir köy okulunda, üçüncü sınıf öğrencileri ile gerçekleştirilmiştir. Yaklaşık olarak 48 ders saati süren araştırmada öğrenciler grup, eşli ve bireysel olmak üzere üç dijital hikâye uygulamasına katılmışlardır. Elde edilen bulgulara göre uygulamanın başında ve sonunda yapılan ölçümlerde; yazma niteliği açısından fikirler, organizasyon, kelime seçimi, cümle akıcılığı ve imla alt boyutlarında gelişmeler olduğu ortaya konmuştur.

Başdaş’ın (2017) araştırması ana sınıfına devam eden altı yaş çocukların bazı sosyal becerilerine drama temelli dijital hikaye anlatıcılığı programının etkisini belirlemek amacıyla yapılan yarı deneysel bir çalışmadır. Araştırma 2016-2017 eğitim öğretim yılının birinci yarıyılında Aydın ili Efeler ilçesindeki resmi bir anaokulunda yapılmıştır. Araştırma bir deney ve kontrol grubunda bulunan 48 öğrenci üzerinde gerçekleştirilmiştir. Ölçme aracı olarak deney ve kontrol grubuna “Sosyal Becerileri Değerlendirme Ölçeği” öntest-sontest olarak uygulanmıştır. Araştırmada veri toplama araçlarından elde edilen verilerin çözümleri SPSS (23.0) paket programından yararlanılarak gerçekleştirilmiştir. Grupların Sosyal Becerileri Değerlendirme Ölçeğinden aldıkları puanlar arasında farklılaşma olup olmadığını belirlemek için Kovaryans analizi kullanılmıştır. Sonuç olarak Sosyal Becerileri Değerlendirme Ölçeğinden elde edilen sontest puanları açısından deney ve kontrol grupları arasında deney grubu lehine anlamlı fark bulunmuştur.

Çiftçi (2019) yaptığı araştırmada dijital hikâyelerin ilkökul ikinci sınıf öğrencilerinin okuma becerileri üzerindeki etkisinin belirlenmesi amaçlamıştır. Araştırmada nicel araştırma yöntemlerinden ön test – son test kontrol gruplu deneysel desen kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu, 2018-2019 eğitim öğretim yılında Millî Eğitim Bakanlığı’na bağlı Şanlıurfa ili Hilvan ilçesinde bir ilkökulda ikinci sınıfta öğrenim görmekte olan 54 öğrenci oluşturmaktadır. Veri toplama araçları olarak; okuduğunu anlama ölçeği, dakikada okuma hızı, okuma hataları ve prozodi ölçeği kullanılmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre, dijital hikâyelerin kullanıldığı deney grubu öğrencilerinin okuduğunu anlama puanları ile kontrol grubu öğrencilerinin okuduğunu anlama puanları arasında anlamlı bir fark bulunmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Uslu (2019) araştırmasında işbirlikli dijital hikaye kullanımının ilkökul 4. sınıf öğrencilerinin yaratıcı yazma ve sosyal duygusal öğrenme becerilerine etkisini incelemeyi amaç edinmiştir. Araştırmada, yarı deneysel desenlerden, ön-test / son-test kontrol gruplu deney modeli kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubu, Manisa ili Alaşehir ilçesinde bulunan bir devlet ilkökuluğunun 4. sınıfında öğrenim gören 60 öğrenciden oluşmaktadır. Araştırma 2017-2018 Eğitim-Öğretim yılında gerçekleştirilmiştir. Öğrencilere ön-test ve son-test olarak Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri Ölçeği uygulanmıştır ve öğrencilerin serbest yazı çalışmaları Yaratıcı Yazma Dereceli Puanlama Anahtarı ile değerlendirilmiştir. Verilerin analizinde bağımlı gruplar için t-testi, bağımsız gruplar için t-testi ve tek faktörlü ANCOVA analizi kullanılmıştır. Verilerin analizi sonucunda işbirlikli dijital hikâye hazırlamanın yaratıcı yazma becerilerini anlamlı bir şekilde arttırdığı, sosyal duygusal öğrenme becerilerini ise anlamlı bir şekilde arttırmadığı görülmüştür.

Burak Olur (2021) tarafından gerçekleştirilen doktora çalışmasında, Sosyal Bilgiler dersinde öğrenciler tarafından hazırlanan dijital hikaye kullanımının, 5. sınıf öğrencilerinin değer gelişimleri ve dijital okuryazarlık öz yeterlikleri üzerindeki etkisi incelenmiştir. Afyonkarahisar il merkezindeki bir ortaokulda yürütülen araştırma, nitel ve nicel veri toplama araçlarının birlikte kullanıldığı eylem araştırması biçiminde desenlenmiştir. Çalışmada nicel veriler "Dijital Okuryazarlık Özyeterlik Ölçeği" ve "Kelime İlişkilendirme Testi" (KİT) ile; nitel veriler ise ahlaki ikilem formları, yarı yapılandırılmış görüşmeler ile araştırmacı, öğretmen ve öğrenci günlükleri aracılığıyla toplanmıştır. Araştırma süreci, bir pilot uygulamanın ardından toplam on iki hafta boyunca hem sınıf ortamında hem de sanal ortamda gerçekleştirilen eylem planları doğrultusunda yürütülmüştür. Verilerin analizinde nicel boyut için betimsel istatistikler ve Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi kullanılırken, nitel veriler içerik analizi ve betimsel analiz yöntemleriyle çözümlenmiştir. Araştırma sonucunda, öğrenciler tarafından hazırlanan dijital hikayelerin, öğrencilerin dijital okuryazarlık öz yeterliklerini anlamlı düzeyde artırdığı ve ele alınan değerlere yönelik farkındalık ve bilişsel düzeyleri üzerinde olumlu etkiler sağladığı ortaya konmuştur.

Fatmagül Sarioğlu (2022) tarafından hazırlanan yüksek lisans tezi, ilkökul ikinci sınıf öğrencilerinin atasözü ve deyimleri anlamlandırmasında dijital hikâye kullanımının etkisini incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırma, 2021-2022 eğitim-öğretim yılında Erzurum ilindeki bir özel ilkökulda öğrenim gören 86 ikinci sınıf öğrencisi ile yürütülmüştür. Çalışmada kontrol gruplu ön test-son test yarı deneysel desen tercih edilmiş; deney grubuna dijital hikâyeler

aracılığıyla, kontrol grubuna ise geleneksel düz anlatım yoluyla öğretim yapılmıştır. Veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından geliştirilen "Atasözü ve Deyimler Başarı Testi" ile demografik bilgilerin toplandığı "Aile ve Çocuk Bilgi Formu" kullanılmıştır. Elde edilen veriler, betimsel istatistiklerin yanı sıra bağımlı ve bağımsız gruplarda t-testi ve ki-kare testi gibi yöntemlerle analiz edilmiştir. Araştırmanın sonucunda, dijital hikâye temelli öğretimin öğrencilerin atasözü ve deyimleri anlamlandırma başarılarını kontrol grubuna göre anlamlı düzeyde artırdığı ve bu yöntemin öğrencilerde konuyu daha iyi öğrenme ve somutlaştırma sağladığı tespit edilmiştir.

Hiçyılmaz Şahin'in (2023) ilkokul üçüncü sınıf öğrencilerinin konuşma becerilerine dijital hikayelerin etkisini belirlemeyi amaçladığı çalışmada karma yöntem kullanmıştır. Araştırma, 2021-2022 eğitim öğretim yılında Ordu ilinin Fatsa ilçesindeki bir ilkokulda uygulanmıştır. Nicel veriler "Yarı Deneysel Desen" ile, nitel veriler ise "Durum Çalışması" yöntemiyle elde edilmiştir. Nicel verilerin toplanmasında "Konuşma Becerisi Değerlendirme Rubriği" kullanılmıştır. Katılımcıların görüşlerini almak için araştırmacı tarafından hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme formu ve araştırmacı günlükleri kullanılmıştır. Nicel verilerin istatistiksel analizinde betimsel istatistiksel yöntemler ve t-testi kullanılmış, nitel veriler ise içerik analizi yöntemiyle analiz edilmiştir. Araştırma sonucunda, öğrencilerin konuşma becerilerinde dijital hikayelerin olumlu bir yeri olduğu ortaya çıkarılmıştır.

Ayşegül Kutlu Çakın'ın (2024) ilkokul üçüncü sınıf öğrencilerinin İngilizce öğretiminde dijital hikaye kullanımının etkilerini ve sürecini belirlemeyi amaçladığı çalışmada eylem araştırması yöntemi kullanılmıştır. Araştırma, 2021-2022 eğitim-öğretim yılında Afyonkarahisar ilinin bir kasabasındaki ilkokulda, 17 öğrenciden oluşan bir sınıf üzerinde yürütülmüştür. Veriler; odak grup görüşmeleri, öğretmen ve öğrenci günlükleri ile araştırmacı tarafından hazırlanan sınıf içi gözlem formları aracılığıyla toplanmıştır. Nicel verilerin analizinde betimsel analiz, nitel verilerin analizinde ise içerik analizi yöntemleri tercih edilmiştir. Araştırma sonucunda, dijital hikayelerin İngilizce kelime öğrenmeyi kolaylaştırdığı, öğrenilenlerin akılda kalıcılığını sağladığı, öğrencilerin derse aktif katılımını artırdığı ve dil öğrenimini eğlenceli kıldığı ortaya koyulmuştur.

Zülal Kilci'nin (2025) sosyal bilgiler dersinde dijital hikâye kullanımının ortaokul yedinci sınıf öğrencilerinin eleştirel düşünme düzeylerine etkisini incelediği doktora tez çalışmasında karma yöntem araştırması kullanılmıştır. Araştırma, 2021-2022 eğitim-öğretim yılı bahar döneminde Eskişehir il merkezindeki bir devlet okulunda 91 öğrenci ve bir sosyal

bilgiler öğretmeninin katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Çalışmada, karma yöntem desenlerinden "iç içe gömülü desen" tercih edilmiştir. Nicel veriler "Öntest-Sontest Kontrol Gruplu Yarı DeneySEL Desen" ile, nitel veriler ise görüşmeler, gözlemler ve açık uçlu sorular aracılığıyla elde edilmiştir. Nicel verilerin toplanmasında "Cornell Eleştirel Düşünme Becerileri Testi Düzey X (CEDTD-X)" ve "Dijital Hikâyeler için Dereceli Değerlendirme Ölçeği" kullanılmıştır. Katılımcıların görüşlerini almak için araştırmacı tarafından hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme formları, açık uçlu soru formu, araştırmacı gözlem notları ile öz ve akran değerlendirme formlarından yararlanılmıştır. Nicel verilerin analizinde betimsel istatistiklerin yanı sıra Kovaryans analizi (ANCOVA) ve Ki-kare testi uygulanmış; nitel veriler ise içerik analizi yöntemiyle çözümlenmiştir. Araştırma sonucunda, dijital hikâye kullanımına dayalı etkinliklerin öğrencilerin eleştirel düşünme becerilerine ve son test başarılarına olumlu katkı sağladığı saptanmıştır.

2.8. Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar

Snelson ve Sheffield (2009) yaptıkları araştırmada dijital hikaye kullanımının YouTube’da nasıl ortaya çıktığını anlamak amacıyla yapılan bir pilot çalışmayı sunmaktadır. Şu anda en yaygın kullanılan video paylaşım platformu olan YouTube’den 100 dijital hikaye örneği elde edilmiştir. Videolar, dijital hikayelerin yayınlanmış özelliklerine ne kadar uyduklarını ve YouTube’un etkileşimli özelliklerinin hangi ölçüde kullanıldığını belirlemek amacıyla analiz edilmiştir. Sonuçlar, hikayelerin klasik modele ve kullanılan medya unsurlarına uyumları açısından çeşitlilik gösterdiğini ortaya koymuştur.

Kearney (2011) araştırmasında eğitimde dijital video üzerine önceden hazırlanmış, öğretim tarzı video varlıklarının kullanımını vurgular. Bu uzmanlar tarafından oluşturulan video ürünlerinin kullanımını desteklemek için öğrenme tasarımları geliştirilmiştir. Ancak, öğrenci tarafından oluşturulan video projelerinin belirli türlerini kolaylaştırmak için pedagojik çerçevelerin yetersizliği olmuştur. İki çalışmadan bilgi alan bu makale, popüler bir tür olan öğrenci tarafından oluşturulan dijital hikaye kullanımı için bir öğrenme tasarımının geliştirilmesini anlatmaktadır. Dijital hikaye kullanımına yönelik bir yaklaşımın yapılandırılmış bir tanımını sunmak için belirli bir öğrenme tasarımı gösterimi kullanılır ve tasarımın gelecekteki yinelenmeleriyle ilgili sorunlar ortaya çıkarmıştır.

Yang ve Wu (2012) tarafından yürütülen bu çalışma, dijital hikaye kullanımının lise öğrencilerinin İngilizce akademik başarısı, eleştirel düşünme becerileri ve öğrenme motivasyonları üzerindeki etkisini bir yıl süren deneySEL bir süreçle incelemektedir. Tayvan’da

110 onuncu sınıf öğrencisinin katılımıyla gerçekleştirilen araştırmada, dijital hikaye kullanan deney grubu ile geleneksel teknoloji entegrasyonlu ders anlatımı yapılan kontrol grubu karşılaştırılmıştır. Nicel ve nitel verilerin analizine dayanan bulgular, dijital hikaye kullanımına katılan öğrencilerin İngilizce dinleme, okuma ve yazma becerilerinde kontrol grubuna göre anlamlı derecede daha yüksek performans sergilediğini ortaya koymuştur. Ayrıca bu yöntemin, öğrencilerin eleştirel düşünme kapasitelerini, özellikle yorumlama ve argümanları değerlendirme boyutlarında geliştirdiği, ders içeriğine yönelik öz yeterlilik ve görev değeri algılarını artırarak öğrenme motivasyonlarını güçlendirdiği saptanmıştır. Çalışma, öğrencilerin sürece aktif katılımını sağlayan ve iş birliğine dayalı bir yapı sunan dijital hikaye kullanımının, 21. yüzyıl becerilerini geliştirmede ve yabancı dil öğrenim deneyimini dönüştürmede etkili bir pedagojik araç olduğu sonucuna varmaktadır.

Smeda ve arkadaşları (2014) tarafından yürütülen bu çalışma, dijital hikaye kullanımının sınıf ortamındaki öğrenci katılımı ve öğrenme çıktıları üzerindeki etkisini bir vaka çalışması aracılığıyla incelemektedir. Avustralya'daki bir okulda ilköğretim ve ortaokul düzeyindeki öğrencilerle gerçekleştirilen araştırmada hem nitel hem de nicel veri toplama yöntemleri kullanılmıştır. Çalışma sonucunda dijital hikaye kullanımının, öğrencilerin motivasyonunu artırarak daha heyecan verici bir öğrenme ortamı yarattığı ve özellikle yapılandırmacı öğrenme yaklaşımını desteklediği belirlenmiştir. Katılımcıların dijital okuryazarlık, iş birliği ve iletişim gibi 21. yüzyıl becerilerinin geliştiği, ayrıca görsel materyallerin ikinci dil olarak İngilizce öğrenen öğrencilerin özgüvenine olumlu katkı sağladığı gözlemlenmiştir. Araştırma, dijital hikaye kullanımının eğitimde öğrenci merkezli ve etkili bir pedagojik araç olduğunu vurgulayarak, bu yöntemin farklı eğitim kademelerine entegrasyonu için kapsamlı bir çerçeve sunmaktadır.

Preradovic ve Lesin (2016) Hırvatistan'da yaptıkları bir vaka çalışmasında, okul öncesi eğitimde dijital hikaye kullanımının resmi BİT (Bilgi ve İletişim Teknolojileri) eğitimine temel oluşturmadaki faydalarını göstermeyi amaçlamaktadırlar. İstatistiksel analiz, 6-7 yaş arası çocukların matematiği geleneksel hikaye anlatımıyla öğrenmeleri ile dijital hikaye kullanımıyla öğrenmeleri arasında önemli farklılıklar ortaya koymuştur. Dijital hikaye kullanan deney grubunda, çocukların hesaplama ve matematiksel problem çözme becerilerinde önemli bir gelişme gözlenmiş olup bu yöntemin yaşa uygun ve çok yönlü olduğunu düşündürmektedir. Hem deney grubundaki hem de kontrol grubundaki eğitimcilerin gözlemleri, çocukların dijital hikaye kullanımından daha fazla motive olduklarını ve tüm hikayeleri büyük bir ilgi ve

heyecanla tamamladıklarını göstermiştir. Bu bulgular, etkileşimli multimedya hikaye anlatımının, geleneksel hikaye anlatımına kıyasla, okul öncesi dönemde matematik ve bilgisayar okuryazarlığı becerilerini geliştirmek için etkili bir araç olarak kullanılabileceğini göstermektedir.

Wu vd. (2017) yaptıkları çalışmada dijital hikaye anlatma sistemi olan Dijital Hikaye Anlatma Öğretim Sistemi-Üniversite (DSTS-U) geliştirmeyi amaçlamaktadır. Sistemle, öğrenciler yapısal bir mimariye sahip hikayeleri hızla oluşturabilecek ve farklı hikaye yapıları aracılığıyla hikayelerin içeriklerinin çeşitliliğini artıracaklardır. Dahası, bu çalışma sistemin kullanılabilirliğini üç boyutta, yani öğretim ortamı değerlendirmesi, sistem özellikleri değerlendirmesi ve öz hikaye değerlendirmesi açısından araştırmaktadır. Bu çalışmanın denekleri, 21 erkek ve 19 kadın olmak üzere hepsi yeni başlayan 40 üniversite öğrencisidir. Deney dört hafta sürmüştür. Araştırma bulgularına göre, uzmanlar DSTS-U sisteminin öğrenciler için sağladığı öğretim ortamı hakkında olumlu yorumlarda bulunmuştur.

Smyrniou ve meslektaşları (2020) tarafından yürütülen bu çalışma, dijital hikaye kullanımının öğrencilerin bilimsel yaratıcılığı üzerindeki etkisini değerlendirmek amacıyla geliştirilen "Yaratıcı, Bilişsel ve Niteliksel Yaratıcılık Modeli"ni (CCQ aracı) tanıtmaktadır. STORIES Programı kapsamında on farklı ülkeden seçilen ve yaşları 8 ile 12 arasında değişen ilkokul öğrencilerinin yazdığı 12 dijital hikaye, içerik analizi ve tematik analiz yöntemleriyle incelenmiştir. Araştırma sonuçları, dijital hikaye kullanımının öğrencilerin bilimsel yaratıcılığını artırdığını ve öğrencilerin bilimsel olarak kabul edilebilir, yenilikçi ve özgün hikayeler üretebildiklerini göstermiştir. Katılımcılar; görsel imgeler, videolar ve grafikler gibi çok modlu metinler kullanarak karmaşık bilimsel kavramları temsil etmiş, bu süreçte ön bilgilerini yeni durumlara uyarlayarak bilişsel gelişim sergilemişlerdir. Çalışma ayrıca, yaratıcı sürecin öğrencilerin kişisel değerlerinden, sosyal ve kültürel özelliklerinden etkilendiğini ortaya koymuştur. Uzmanların yukarıdan aşağıya yaklaşımının aksine öğrencilerin aşağıdan yukarıya bir yaratıcılık süreci izlediği belirlenmiş, dijital hikaye kullanımının derin öğrenmeyi ve 21. yüzyıl becerilerini destekleyen güçlü bir araç olduğu sonucuna varılmıştır.

Wu ve Chen (2020) tarafından gerçekleştirilen sistematik inceleme, 1993 ile 2018 yılları arasında yayımlanan ve eğitimsel dijital hikaye kullanımına odaklanan 57 çalışmayı kapsamlı bir şekilde analiz etmektedir. Araştırma, bu yöntemin Amerika Birleşik Devletleri'nde doğmasına rağmen Asya ve Avrupa ülkelerinde, özellikle Türkiye ve Malezya'da artan bir

kullanıma sahip olduğunu ortaya koymaktadır. İlköğretimden yükseköğretime kadar tüm eğitim seviyelerinde uygulanan bu yöntemin, çoğunlukla dil, kültür ve sosyal bilgiler gibi insani ve sosyal bilimler alanlarında hem tek başına bir pedagoji hem de diğer stratejilerle entegre edilerek kullanıldığı belirlenmiştir. Çalışma kapsamında dijital hikaye kullanımı; kavramların içselleştirilmesini amaçlayan "uyarlayıcı", öğrenci özerkliğini vurgulayan "eylemsel", deneyimler üzerine düşünmeyi sağlayan "yansıtıcı", eleştirel bakış açısıyla kavramları yeniden yapılandıran "yeniden yapılandırıcı" ve kimlik oluşumuna odaklanan "öz-yansıtıcı" olmak üzere beş ana yönelim altında kategorize edilmiştir. Analiz sonuçları, dijital hikaye kullanımının öğrencilerin motivasyon ve özgüven gibi duyuşsal özelliklerini, eleştirel düşünme gibi bilişsel becerilerini, dil ve teknoloji yetkinliklerini ve sosyal becerilerini geliştirdiğini göstermektedir. Özellikle "yeniden yapılandırıcı" yönelimin en geniş çıktı yelpazesine ve daha ileri düzeyde kavramsal anlamaya sahip olduğu sonucuna varılmıştır. Araştırma, dijital hikaye kullanımının eğitimsel bağlamda genel olarak olumlu sonuçlar verdiğini doğrulamakla birlikte, gramer ve kelime bilgisi gibi dilin mekanik yönlerinden ziyade akıcılık ve hikaye yapısı üzerinde daha etkili olduğunu saptamış; bu yöntemin farklı konu ve kademelerde daha yaygın şekilde entegre edilmesini önermiştir.

Bin Jwair (2023) yaptığı araştırmada, ortaokul öğrencilerinin İngilizce kelime öğrenimini geliştirmek amacıyla dijital hikaye kullanmaya yönelik algılarını incelemektedir. Çalışmada odak grup yöntemi kullanılarak, topluluğun %22'sini temsil eden 136 ikinci sınıf kız öğrenciden 30'u ile görüşülmüştür. Merriam'ın (2015) adımlarını izleyen içerik analizi, iki ana kategori ortaya koymuştur. Katılımcılar, dijital hikaye kullanımını eğlenceli ve akılda kalıcı bulmuş, görsel imgelerin kelime tutma ve anlamayı kolaylaştırdığını ifade etmişlerdir. Ayrıca sözlük kullanımını da geliştirdiği görülmüştür. Çalışma, dijital hikaye kullanımının kelime hazinesini, dil becerisini ve dilbilgisi anlayışını geliştirdiği sonucuna ulaşmıştır. Bu bulgular, dijital hikaye kullanımının eğitim bağlamında değerini destekleyen araştırmaların artmasına katkıda bulunmaktadır. Çalışmaya dayalı olarak, dijital hikaye kullanımının İngilizce dil öğretimine net bir bağlam sunarak entegre edilmesi, İngilizce kelime dağarcığını ve dil becerilerini geliştirmek isteyen öğrenciler için dil öğrenim deneyimini güçlendirme vaadi taşımaktadır.

BÖLÜM 3

3. YÖNTEM

Bu bölümde, dijital hikâye kullanımı alanında Türkiye'de yayımlanmış akademik çalışmaları doküman incelemesi yoluyla incelemeyi amaçlayan bu araştırmanın metodolojik çerçevesi detaylı bir şekilde açıklanmaktadır. Araştırmanın deseni, evreni ve örnekleme, veri toplama araçları ve teknikleri, verilerin toplanması ve analizi ile geçerlik ve güvenirlik önlemleri bu başlık altında adım adım sunulmuştur.

3.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırmada, güvenilir ve derinlemesine veri elde edebilmek amacıyla nitel araştırma yöntemi tercih edilmiştir. Nitel araştırma; gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi çeşitli veri toplama tekniklerinin kullanıldığı, olgu ve olayların doğal ortamlarında bütüncül ve gerçekçi bir şekilde incelenmesini esas alan bir yaklaşımdır (Yıldırım ve Şimşek, 2011; Yıldırım ve Şimşek, 2016). Nitel araştırma aynı zamanda, sosyal olguların derinlemesine anlaşılmasını sağlayarak araştırmacının keşfedici bir rol üstlenmesine olanak tanımaktadır (Özdemir, 2010).

Bu çalışma kapsamında nitel araştırma yöntemlerinden doküman incelemesi yöntemi kullanılmıştır. Doküman incelemesi; araştırılması hedeflenen olgu veya olgular hakkında bilgi içeren yazılı, görsel ve dijital materyallerin sistematik biçimde analiz edilmesini kapsayan bir yöntemdir (Yıldırım ve Şimşek, 2011; Yıldırım ve Şimşek, 2016). Bu yöntem hem basılı hem de elektronik kaynakların incelenmesini ve değerlendirilmesini içermektedir (Kıral, 2020). Doküman analizi, araştırmacılara geniş bir veri kaynağı sunarak belirli bir konuya ilişkin kapsamlı bilgi edinme imkânı sağlamaktadır (Rapley, 2007).

Doküman incelemesi; ders kitapları, resmi belgeler, raporlar, öğrenci çalışmaları, yazışmalar, fotoğraflar, videolar ve çeşitli dijital içerikler gibi farklı türde materyalleri kapsayabilmektedir (Merriam, 2009; Yıldırım ve Şimşek, 2011). Bu yönüyle yöntem, yalnızca yazılı belgelerle sınırlı kalmayıp görsel ve işitsel materyallerin de analizine olanak tanımaktadır (Karadaban vd., 2023). Ayrıca doküman incelemesi, tek başına bir veri toplama yöntemi olarak kullanılabildiği gibi diğer nitel veri toplama yöntemleriyle birlikte kullanılarak veri çeşitliliği ve araştırmanın geçerliliğini artırmaktadır (Bowen, 2009; Yıldırım ve Şimşek, 2005).

Doküman inceleme süreci belirli aşamalar doğrultusunda gerçekleştirilmektedir. Bu aşamalar; araştırma amacına uygun dokümanlara ulaşma, elde edilen dokümanların özgünlüğünü kontrol etme, dokümanları anlama ve çözümleme, verileri analiz etme ve son

olarak elde edilen verileri kullanma şeklinde sıralanmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2005; Yıldırım ve Şimşek, 2016). Bu sistematik süreç, araştırma verilerinin güvenilir ve geçerli bir şekilde analiz edilmesine katkı sağlamaktadır.

3.2. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi

Araştırmanın kapsamına giren olgu, nesne ve bireylerin tümünün oluşturduğu yapıya evren denir. Evreni temsil edecek nicelik ve nitelikte seçilip alınanlara da örneklem denir (Sönmez ve Alacapınar, 2011). Araştırmanın evreni araştırma sonuçlarına sahip olacağımız ve veriler ile genelleyeceğimiz topluluktur. Bu doküman inceleme çalışmasının evrenini, Türkiye'de son on bir yılda (2015-2025) yayımlanmış dijital hikâye kullanımı konulu tüm akademik çalışmalar oluşturmaktadır. Bu geniş kapsamlı evren, dijital hikâye kullanımının Türkiye'deki mevcut literatürdeki yerini ve gelişimini bütünüyle değerlendirme potansiyeli taşımaktadır. Ancak, çalışmanın odak noktasını ve yönetilebilirliğini sağlamak amacıyla belirli kriterler doğrultusunda bir örneklem oluşturulmuştur.

Araştırmanın evrenini, 2015-2025 yılları arasında Türkiye'de yayımlanmış ve yalnızca dijital hikâye kullanımına odaklanan Türkçe akademik makale ve tezler oluşturmaktadır. Bu makaleler ve tezler Türkiye adresli, Türkçe dilinde yayın yapan akademik dergilerde yayımlanmış olmasına dikkat edilmiştir. Örneklem, DergiPark, TRDizin ve YÖK Tez Merkezi gibi veri tabanlarında belirli anahtar kelimeler kullanılarak seçilmiştir.

3.3. Veri Toplama Araçları

Bu doküman inceleme çalışmasında, belirlenen ölçütlere uygun olarak seçilen tez ve makalelerden elde edilen verilerin düzenli, karşılaştırılabilir ve analiz edilebilir bir biçimde işlenebilmesi amacıyla Microsoft Excel yazılımından yararlanılmıştır. Excel'in geniş veri setlerini düzenleme, filtreleme ve çok boyutlu sınıflandırma yapma konusundaki esnekliği, dijital hikâye kullanımına ilişkin farklı değişkenleri bir arada değerlendirmeyi mümkün kılmış ve çalışmanın analiz sürecini önemli ölçüde kolaylaştırmıştır.

Veri toplama sürecinde her bir çalışma için Excel'de ayrı bir satır oluşturulmuş, incelenen her parametre için ise özel sütunlar düzenlenmiştir. Bu sistematik kayıt yapısı, makale ve tezlere ait bilgilerin düzenli olarak saklanmasına, gerektiğinde hızlı biçimde erişilmesine ve çalışmalar arasındaki benzerlik ile farklılıkların net bir şekilde karşılaştırılmasına olanak tanımıştır. Böylelikle incelemenin ileri analiz aşamaları daha düzenli ve güvenilir bir şekilde yürütülmüştür.

Verilerin tablo halinde yapılandırılmasında aşağıdaki temel başlıklar kullanılmıştır:

1. Yayın Yılı ve Yayın Türü: Çalışmanın yayımlandığı yılın ve makale/tez türünün kaydedilmesi, zamansal eğilimlerin izlenmesine katkı sağlamıştır.
2. Araştırmanın Amacı ve Çalışma Konusu: Dijital hikâye kullanımının hangi boyutlarının incelendiği (akademik başarı, tutum, motivasyon, dil becerileri, dijital okuryazarlık vb.) ayrıntılı biçimde belirtilmiştir.
3. Yöntem/Desen ve Örneklem Özellikleri: Araştırmada kullanılan yöntem türü (nicel, nitel, karma), desen (deneysel, yarı deneysel, durum çalışması, eylem araştırması vb.), örneklem türü (öğrenci, öğretmen, öğretmen adayı), örneklem büyüklüğü ve grup özellikleri kaydedilmiştir. Bu bilgiler, metodolojik eğilimlerin belirlenmesinde kritik öneme sahiptir.
4. Eğitim Kademesi / Sınıf Düzeyi: Çalışmanın uygulandığı eğitim düzeyi (okul öncesi, ilkokul, ortaokul, lise, lisans) belirtilmiştir.
5. Veri Toplama Araçları: Kullanılan ölçme araçları (ölçek, başarı testi, görüşme formu, gözlem formu, günlük, rubrik vb.) detaylandırılmıştır.
6. Veri Analiz Yöntemleri: Araştırmalarda kullanılan analiz teknikleri (betimsel istatistikler, çıkarımsal testler, içerik analizi, tematik analiz vb.) kaydedilmiştir.
7. Bulgular ve Öneriler: Her çalışmanın temel sonuçları ve araştırmacılar tarafından sunulan öneriler özetlenerek tabloda yer almıştır.

3.4. Verilerin Toplanması

Bu doküman inceleme çalışmasında verilerin toplanması ve analiz edilmesi süreci, bilimsel geçerlik ve güvenilirliği sağlamak amacıyla belirlenmiş aşamalar doğrultusunda dikkatle yürütülmüştür. Araştırma kapsamına, Türkiye’de son on bir yılda (2015-2025) dijital hikâye kullanımı veya dijital hikâye kullanımı konusuna odaklanan akademik tez ve makaleler dâhil edilmiştir. Bu zaman aralığının seçilmesinin temel nedeni, son on bir yılda dijital hikâye kullanımının eğitim araştırmalarında belirgin bir yükseliş göstermesi, uygulama çeşitliliğinin artması ve güncel eğilimlerin bu dönem içerisinde daha net takip edilebilir olmasıdır. Tarama aralığının geniş tutulma sebebi, elde edilen bulguların tarihsel eğilimler açısından daha sağlıklı yorumlanmasına ve alan yazının bütüncül bir şekilde incelenmesine katkı sağlayacağı düşünülmüştür.

Veri toplama süreci, ulusal akademik yayınlara geniş erişim sağlayan veri tabanlarında yapılan sistematik bir tarama ile başlamıştır. Bu kapsamda Google Akademik, YÖK Ulusal Tez Merkezi, TR Dizin ve DergiPark platformları taranmış; bu veri tabanlarının seçilmesinde erişilebilirlik, kapsam genişliği ve ulusal akademik yayınlara ulaşma kolaylığı belirleyici olmuştur. Taramalarda “dijital hikâye”, “dijital hikâye kullanımı”, “dijital öykü”, gibi anahtar kelimeler hem tekil hem de birlikte kullanılarak ilgili çalışmaların olabildiğince eksiksiz biçimde belirlenmesi amaçlanmıştır. Gri literatür niteliği taşıyan tez dışı raporlar, bildiriler ve kitap bölümleri, araştırmanın odak noktası olan hakemli makale ve tez bütünlüğünü korumak amacıyla kapsam dışında bırakılmıştır. Bu tercih, incelemenin metodolojik tutarlılığını ve karşılaştırılabilirliğini güçlendirmeyi hedeflemiştir.

Literatür tarama işlemi Ocak 2025- Aralık 2025 aralığında devam etmiştir. Bu bir yıllık süreçte, kapsamlı bir tarama yapılmış ve ilgili tüm makalelere ulaşmak için yeterli bir zaman dilimi elde edilmiştir. Taramada elde edilen verilerin ilgili parametrelere aktarımı, Mayıs 2025- Aralık 2025 boyunca devam etmiştir. Bu nedenle 2025 Aralık ayından sonra yayımlanan araştırmalar, kapsam dışı tutulmuştur. Taramalar sonucunda tam metnine ulaşılan tüm araştırmalar dijital olarak kayıt altına alınmıştır.

3.5. Verilerin Analizi

Bu çalışmada, doküman incelemesinden elde edilen verilerin analizinde betimsel analiz yöntemi kullanılmıştır. Betimsel analizde önceden belirlenen temalar doğrultusunda düzenlenip kısaca sunulur ve anlamlandırılır. Elde edilen bulgular arasında neden-sonuç bağlantıları kurulurken, gerekli durumlarda olgular arasında karşılaştırmalara da yer verilir. Betimsel analiz; analiz süreci için bir çerçeve oluşturulması, verilerin bu tematik yapı doğrultusunda düzenlenmesi, elde edilen bulguların açık biçimde ortaya konulması ve son olarak bu bulguların yorumlanması olmak üzere dört temel aşamadan meydana gelir (Yıldırım ve Şimşek, 2018).

Yıldırım ve Şimşek (2018)’e göre bu süreç; analiz için bir çerçeve belirlenmesi, verilerin bu tematik yapı doğrultusunda düzenlenmesi, bulguların açık biçimde ortaya konulması ve elde edilen bulguların yorumlanmasını kapsamaktadır.

1. Bu aşamada, araştırma soruları ile görüşme ya da gözlem boyutları temel alınarak veri analizine yön verecek bir çerçeve belirlenir. Kavramsal bir temel oluşturulmadan yürütülen betimsel analizlerde veri kaybı ya da hatalı sınıflandırma riski ortaya çıkabilmektedir. Bu doğrultuda, mevcut çalışmada

araştırma sorularına dayalı olarak bir Excel dosyası hazırlanmış ve bu soruların başlıkları esas alınarak kavramsal çerçeve oluşturulmuştur.

2. Belirlenen çerçeve doğrultusunda veriler incelenir, düzenlenir ve sınıflandırılır. Bu süreçte bazı verilerin araştırma kapsamında gerekli olmadığına karar verilerek dışarıda bırakılması söz konusu olabilir. Bu çalışmada da Excel ortamında toplanan veriler benzer özelliklerine göre aynı sütunlarda bir araya getirilmiş, tekrar eden ya da kullanılmayacak veriler ayıklanmıştır.
3. Düzenlenen veriler, açık ve anlaşılır bir biçimde ortaya konur. Bu çalışmada elde edilen bulgular tablolar hâline getirilerek sistematik bir şekilde sunulmuştur.
4. Son aşamada, tanımlanan bulgular arasında ilişkiler kurularak neden-sonuç bağlamında değerlendirmeler yapılır. Bu çalışmada da her bir tablonun altında bulgular açıklanmış; tartışma bölümünde ise elde edilen sonuçlar ilgili literatürle karşılaştırılarak yorumlanmıştır.

Bu doğrultuda incelemeye alınan çalışmalardan elde edilen veriler; yayın yılı, yayınlandığı dergi veya üniversite, araştırmanın amacı, yöntemi ve deseni, örneklem özellikleri, veri toplama ve analiz araçları, ele alınan değişkenler, temel bulgular ve öneriler gibi ölçütler doğrultusunda analiz edilmiştir. Veriler frekans tabloları aracılığıyla nicel olarak sunulmuş; ayrıca çalışmaların bulguları betimsel analiz yoluyla çözümlenerek dijital hikâye kullanımına ilişkin genel eğilimler, öne çıkan temalar ve metodolojik örüntüler belirlenmiştir. Bu doğrultuda yürütülen analiz süreci, elde edilen sonuçların kapsamlı, güvenilir ve karşılaştırılabilir olmasını sağlamıştır.

3.6. Geçerlik ve Güvenirlik Önlemleri

Bu doküman inceleme çalışmasının bilimsel geçerliliğini ve güvenirliliğini sağlamak, elde edilen bulguların tutarlı ve doğru bir biçimde yorumlanmasını mümkün kılmak amacıyla çeşitli metodolojik önlemler uygulanmıştır. Bu kapsamda, nitel araştırmalarda önemli bir ölçüt olan geçerliliği artırmak için verilerin ayrıntılı biçimde raporlanmasına ve araştırma sonuçlarına hangi süreçler doğrultusunda ulaşıldığının açıkça ortaya konulmasına özen gösterilmiştir. Geçerlilik, iç ve dış geçerlilik olmak üzere iki boyutta ele alınmaktadır. İç geçerlilik, elde edilen bulguların kendi içinde tutarlı ve anlamlı olmasını ifade ederken; dış geçerlilik ise bu bulguların farklı durum ve örneklemelere genellenebilirliği ile ilişkilidir (Yıldırım ve Şimşek, 2018). Nitel araştırmalarda geçerlilik bağlamında en kritik boyut iç geçerliliğidir. İç geçerlilik, araştırma

sonucunda elde edilen bulguların incelenen olguyu ne ölçüde doğru ve gerçeğe uygun biçimde yansıttığıyla ilişkilidir (Başkale, 2016).

Bu kapsamda, iç güvenilirliğin sağlanmasına yönelik olarak verilerin doğrudan ve betimleyici bir yaklaşımla sunulması, araştırma sürecine birden fazla araştırmacının dâhil edilmesi ve farklı veri toplama yöntemleriyle elde edilen bulguların birbirini destekleyecek şekilde kullanılması önerilmektedir. Ayrıca veri analizinde farklı araştırmacıların yer alması ve sürecin önceden belirlenmiş, ayrıntılı bir kavramsal çerçeve doğrultusunda yürütülmesi de iç güvenilirliği güçlendiren unsurlar arasında yer almaktadır (LeCompte ve Goetz, 1982).

Dış güvenilirliğin artırılması için ise araştırma sürecinin tüm aşamalarının açık, sistematik ve ayrıntılı bir biçimde tanımlanması önem taşımaktadır. Bu bağlamda veri toplama, işleme, analiz ve yorumlama süreçlerinin nasıl yürütüldüğünün şeffaf bir şekilde ortaya konulması; elde edilen veriler ile ulaşılan sonuçlar arasındaki ilişkinin net biçimde gösterilmesi gerekmektedir. Bunun yanı sıra araştırmacının kendi varsayımlarının ve olası önyargılarının farkında olması, farklı bakış açılarına yer vermesi ve ham verilerin gerektiğinde başkaları tarafından incelenebilecek şekilde saklanması da dış güvenilirliği destekleyen önemli uygulamalar arasında değerlendirilmektedir (Miles ve Huberman, 1994).

Bu araştırmada, geçerlilik ve güvenilirliği sağlamak amacıyla literatürde önerilen çeşitli önlemler dikkate alınmıştır. Dijital hikaye kullanımı alanında gerçekleştirilen çalışmaların incelenmesine dayanan bu araştırmada elde edilen bulguların, oluşturulan kavramsal çerçeve ile uyumlu olduğu görülmüştür. Araştırma kapsamında toplanan veriler, ayrıntılı bir biçimde Excel ortamında düzenlenmiş ve sistematik olarak raporlaştırılmıştır. Bu doğrultuda, 2015–2025 yılları arasında gerçekleştirilen çalışmalar; yayın yılı, yayınlandığı dergi veya üniversite, araştırmanın amacı, yöntemi ve deseni, örneklem özellikleri, veri toplama ve analiz araçları, ele alınan değişkenler, temel bulgular ve öneriler gibi ölçütler temelinde kapsamlı biçimde analiz edilmiştir. Bu durum, araştırmanın iç geçerliliğini destekleyen önemli bir unsur olarak değerlendirilmektedir. Ayrıca verilerin betimsel bir yaklaşımla sunulması ve yorumların sistematik biçimde yapılandırılması da iç güvenilirliği artırmaya katkı sağlamıştır. Veri analizi sürecinde, önceden belirlenen kavramsal çerçeve esas alınmış ve tüm veriler bu çerçeve doğrultusunda değerlendirilmiştir.

Dış güvenilirliği sağlamak amacıyla ise araştırmanın yöntemi ve izlenen aşamalar açık ve ayrıntılı bir şekilde ifade edilmiş; veri toplama ve analiz süreçleri yöntem bölümünde şeffaf biçimde açıklanmıştır. Bulgular ile ulaşılan sonuçlar arasında açık bir ilişki kurulmuş ve elde

edilen sonuçlar tartışma bölümünde kuramsal temellere dayandırılarak yorumlanmıştır. Bunun yanı sıra, araştırma sürecinde olası önyargılardan kaçınılmasına özen gösterilmiş ve kullanılan ham veriler gerektiğinde incelenebilecek şekilde saklanmıştır. Tüm bu uygulamalar, araştırmanın geçerlilik ve güvenilirliğini güçlendirmeye yönelik önemli adımlar olarak değerlendirilmiştir.

Bu bağlamda, çalışmanın tüm adımlarının açıkça belgelenmesi, kullanılan stratejilerin gerekçelendirilmesi ve veri işleme sürecinin ayrıntılı olarak aktarılması, incelemenin metodolojik dayanıklılığını güçlendirmiştir.



BÖLÜM 4

4. BULGULAR

4.1. Tezlerin Yayın Yılına Göre Dağılıma Yönelik Bulgular

Tablo 4.1. Dijital Hikâye Kullanımı Konusunda Yazılmış Tezlerin Yıllara Göre Dağılımı

Tema	Yıllar	<i>f</i>
Yıllara göre yayın dağılımı	2015	2
	2017	1
	2018	1
	2019	8
	2020	1
	2021	4
	2022	3
	2023	6
	2024	5
	2025	3
Toplam		34

Tablo 4.1’de dijital hikâye kullanımı konusunda hazırlanmış tezlerin yıllara göre dağılımı sunulmaktadır. Tabloda görüldüğü üzere 2015 yılında $f=2$ tez yayımlanmıştır. Bunu 2017 ve 2018 yıllarında yayımlanan tezler izlemiş ve her iki yılda da $f=1$ tez yer almıştır. 2019 yılı, dijital hikâye alanındaki tez çalışmalarının en yoğun olduğu yıl olup $f=8$ tez ile en yüksek frekansa sahiptir. 2020 yılında tez sayısı $f=1$ olarak görülmektedir. 2021 yılında tez sayısı artarak $f=4$ ’e ulaşmıştır. 2022 yılında ise $f=3$ tez tespit edilmiştir. 2023 yılında dijital hikâye konulu tezlerin sayısı yeniden artmış ve $f=6$ olarak kaydedilmiştir. 2024 yılında bu sayı $f=5$ olarak belirlenmiştir. 2025 yılına gelindiğinde ise $f=3$ tez bulunduğu görülmektedir. Tablonun genel toplamında dijital hikâye kullanımına yönelik toplam tez sayısı $f=34$ olarak hesaplanmıştır.

4.2. Tezlerin Yayınlandığı Üniversite Adına Göre Dağılıma Yönelik Bulgular

Tablo 4.2. Dijital Hikâye Kullanımı Konusunda Yazılmış Makalelerin Yayınlandığı Üniversite Adlarına Göre Dağılımı

Tema	Üniversite Adı	<i>f</i>
	Bahçeşehir Üniversitesi	3
	Uludağ Üniversitesi	3
	Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi	2
	Anadolu Üniversitesi	2

	Kafkas Üniversitesi	2
	Afyon Kocatepe Üniversitesi	2
	Uşak Üniversitesi	2
	Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi	2
	Ordu Üniversitesi	1
	Yıldız Teknik Üniversitesi	1
Üniversite adı	Akdeniz Üniversitesi	1
	Ondokuz Mayıs Üniversitesi	1
	Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi	1
	Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi	1
	Kütahya Dumlupınar Üniversitesi	1
	Aksaray Üniversitesi	1
	Dokuz Eylül Üniversitesi	1
	Manisa Celal Bayar Üniversitesi	1
	Adnan Menderes Üniversitesi	1
	Gazi Üniversitesi	1
	Balıkesir Üniversitesi	1
	Sakarya Üniversitesi	1
	Bartın Üniversitesi	1
	Kocaeli Üniversitesi	1
Toplam		34

Tablo 4.2’de dijital hikâye kullanımı konusunda hazırlanmış tezlerin yayınlandığı üniversitelere göre dağılımı sunulmaktadır. Tabloda görüldüğü üzere en fazla tez Bahçeşehir Üniversitesi’nde yayımlanmış olup frekansı $f=3$ ’tür. Bunu aynı frekansla Uludağ Üniversitesi takip etmektedir ($f=3$). Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Anadolu Üniversitesi, Kafkas Üniversitesi, Afyon Kocatepe Üniversitesi, Uşak Üniversitesi ve Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi’nin her biri $f=2$ tez ile temsil edilmektedir. Diğer üniversiteler ise tabloda birer tez ile yer almaktadır. Bu üniversiteler arasında Ordu Üniversitesi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Akdeniz Üniversitesi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi, Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Aksaray Üniversitesi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Manisa Celal Bayar Üniversitesi, Adnan Menderes Üniversitesi, Gazi Üniversitesi, Balıkesir Üniversitesi, Sakarya Üniversitesi, Bartın Üniversitesi ve Kocaeli Üniversitesi bulunmaktadır (her biri $f=1$). Tablonun genel toplamı dijital hikâye kullanımı alanında yayımlanan tez sayısının $f=34$ olduğunu göstermektedir.

4.3. Tezlerin Çalışma Konusuna Göre Dağılıma Yönelik Bulgular

Tablo 4.3. Dijital Hikâye Kullanımı Konusunda Yazılmış Tezlerin Konusuna Göre Dağılımı

Tema	Kategori	Kod	f
------	----------	-----	-----

Çalışma Konusu	Akademik Başarı	Ders Başarısındaki Artış	5
		Kavramsal Öğrenme Gelişimi	2
		Öğrenmede Kalıcılık	2
		Öğrenme Sürecinin Kolaylaşması	2
	Dil Becerileri	Okuma Becerisi	4
		Yazma Becerisi	2
		Dinleme Becerisi	2
		Konuşma ve Telaffuz	2
		Kelime Öğrenme / Anlama	2
		Özetleme / Anlatma	1
		Yabancı Dil Becerileri	1
	21. Yüzyıl Becerileri/Dijital Okuryazarlık	Dijital Okuryazarlık	2
		Yaratıcılık / Üretkenlik	2
		Eleştirel Düşünme	1
		İş Birliği ve Problem Çözme	1
	Tutum–Motivasyon–Duyuşsal Boyut	Derse Yönelik Tutum	2
		Öğrenme Motivasyonu	1
		Kaygının Azalması	2
		Sosyal–Duygusal Öğrenme	1
	Dijital Hikâye Tasarımı/Öğretim Süreci	Dijital Hikâye Üretimi ve Tasarım Süreci	1
		Yaratıcılık ve Senaryo Geliştirme	1
	Öğretmen/Ebeveyn Görüşleri	Öğretmen Görüşleri	1
		Ebeveyn Tutumları ve Dijital Ebeveynlik	1
Toplam			38

Tablo 4.3 incelendiğinde, dijital hikâye kullanımıyla ilgili tezlerin konusuna göre dağılımının toplam altı tema altında toplandığı görülmektedir. Akademik başarı temasında dört alt tema yer almakta olup ders başarısındaki artış (f=5), kavramsal öğrenme gelişimi (f=2), öğrenmede kalıcılık (f=2) ve öğrenme sürecinin kolaylaşması (f=2) kodları bulunmaktadır.

Dil Becerileri temasında yedi alt tema yer almakta; okuma becerisi (f=4), yazma becerisi (f=2), dinleme becerisi (f=2), konuşma ve telaffuz (f=2), kelime öğrenme/anlama (f=2), özetleme/anlatma (f=1) ve yabancı dil becerileri (f=1) şeklinde dağılım göstermektedir. 21.

yüzyıl becerileri/dijital okuryazarlık temasında dört alt tema bulunmaktadır: dijital okuryazarlık (f=2), yaratıcılık/üretkenlik (f=2), eleştirel düşünme (f=1) ve iş birliği ve problem çözme (f=1).

Tutum–motivasyon–duyuşsal boyut temasında derse yönelik tutum (f=2), öğrenme motivasyonu (f=1), kaygının azalması (f=2) ve sosyal–duygusal öğrenme (f=1) olmak üzere dört alt tema yer almaktadır. Dijital hikâye tasarımı/öğretim süreci temasında iki alt tema bulunmaktadır: dijital hikâye üretimi ve tasarım süreci (f=1) ile yaratıcılık ve senaryo geliştirme (f=1). Öğretmen/ebeveyn görüşleri temasında ise öğretmen görüşleri (f=1) ve ebeveyn tutumları ve dijital ebeveynlik (f=1) olmak üzere iki alt tema yer almaktadır.

4.4. Tezlerin Amacına Göre Dağılıma Yönelik Bulgular

Tablo 4.4. Dijital Hikâye Kullanımı Konusunda Yazılmış Tezlerin Amacına Göre Dağılımı

Tema	Kategori	Kod	f
Çalışma Amacı	Öğrenci Başarısı ve Öğrenme Süreci	Akademik Başarıyı Artırma	7
		Kavramsal / İçerik Öğrenimini Geliştirme	2
	Dil Becerilerinin Geliştirilmesi	Okuma Becerisi	4
		Yazma Becerisi	3
		Dinleme Becerisi	3
		Konuşma / Telaffuz	2
		Kelime Öğrenimi / Anlama	2
		Özetleme / Metin Üretimi	1
	21. Yüzyıl Becerileri ve Dijital Yetkinlik	Dijital Okuryazarlık	2
		Yaratıcılık / Üretkenlik	2
		Eleştirel Düşünme	1
		İşbirliği / Problem Çözme	1
	Tutum, Motivasyon ve Duyuşsal Boyut	Derse Yönelik Tutum	2
		Öğrenme Motivasyonu	2
		Kaygının Azalması	1
		Sosyal–Duygusal Gelişim	1
	Dijital Hikâye Kullanımı, Tasarımı ve Görüşler	Dijital Hikâye Tasarımı	2
		Öğretim Tasarımı ve Kullanım Süreci	1
		Öğretmen / Ebeveyn Görüşleri	1
Toplam			38

Aşağıdaki bulgular metni tırnak işareti içermeyen ve frekanslar f simgesiyle belirtilerek sunulmuştur.

Tablo 4.4 incelendiğinde dijital hikâye kullanımı konusunda yapılmış tezlerin çalışma amaçlarının beş ana tema altında toplandığı görülmektedir. Öğrenci Başarısı ve Öğrenme Süreci temasında iki alt amaç bulunmaktadır. Akademik Başarıyı Artırma alt amacı $f=7$, Kavramsal ve İçerik Öğrenimini Geliştirme alt amacı ise $f=2$ olarak belirlenmiştir.

Dil Becerilerinin Geliştirilmesi temasında altı alt başlık yer almaktadır. Okuma Becerisi $f=4$, Yazma Becerisi $f=3$, Dinleme Becerisi $f=3$, Konuşma ve Telaffuz $f=2$, Kelime Öğrenimi ve Anlama $f=2$ ve Özetleme ya da Metin Üretimi $f=1$ tezde çalışma amacı olarak ifade edilmiştir. 21. Yüzyıl Becerileri ve Dijital Yetkinlik temasında dört alt amaç bulunmaktadır. Dijital Okuryazarlık alt amacı $f=2$, Yaratıcılık ve Üretkenlik alt amacı $f=2$, Eleştirel Düşünme alt amacı $f=1$ ve İş birliği ile Problem Çözme alt amacı $f=1$ frekansına sahiptir.

Tutum, Motivasyon ve Duyuşsal Boyut temasında dört alt başlık yer almaktadır. Derse Yönelik Tutum alt amacı $f=2$, Öğrenme Motivasyonu alt amacı $f=2$, Kaygının Azalması alt amacı $f=1$ ve Sosyal-Duygusal Gelişim alt amacı $f=1$ frekansıyla tabloda yer almaktadır.

Dijital hikâye kullanımı, tasarımı ve görüşler temasında üç alt amaç bulunmaktadır. Dijital hikâye tasarımı alt amacı $f=2$, öğretim tasarımı ve kullanım süreci alt amacı $f=1$ ve öğretmen ile ebeveyn görüşleri alt amacı $f=1$ frekansıyla gösterilmiştir.

4.5. Tezlerin Yöntem ve Desenine Göre Dağılıma Yönelik Bulgular

Tablo 4.5. Dijital Hikâye Kullanımı Konusunda Yayımlanmış Tezlerin Yöntem ve Desenine Göre Dağılımı

Tema	Kategori	Kod	f
Yöntem/Desen	Nitel	Durum Çalışması	1
		Olgubilim	2
		Eylem Araştırması	6
	Nicel	Deneysel Desenler	12
		Deneysel Karma desen	8
		Sıralı Desen	3

	Gömülü Karma Desen	2
Toplam		34

Tablo 4.5 incelendiğinde dijital hikâye kullanımı konusunda hazırlanan tezlerin yöntem ve desen bakımından üç temel kategori altında toplandığı görülmektedir. Nitel araştırmalar kapsamında durum çalışması deseni $f=1$, olgubilim deseni $f=2$ ve eylem araştırması $f=6$ frekansı ile yer almaktadır. Nicel araştırmalarda ise deneysel desenin $f=12$ frekansla kullanıldığı belirlenmiştir. Karma yöntem çalışmalarında deneysel karma desen $f=8$, sıralı desen $f=3$ ve gömülü karma desen $f=2$ frekansına sahiptir. Tablo genel olarak değerlendirildiğinde, çalışmaların yöntem ve desen kategorilerinin toplam frekansı $f=34$ olarak görülmektedir.

4.6. Tezlerde Yer Alan Örneklem Düzeyine Göre Dağılıma Yönelik Bulgular

Tablo 4.6. Dijital Hikâye Kullanımı Çalışmalardaki Yayınların Örneklem Düzeyine Göre Dağılımı

Tema	Kategori	f
Örneklem	Okul öncesi öğrencileri	2
	İlkokul öğrencileri	13
	Ortaokul öğrencileri	13
	Lise öğrencileri	2
	Öğretmen adayları	2
	Öğretmenler	1
	Veliler	1
Toplam		35

Tablo 4.6’da dijital hikâye kullanımı kapsamında incelenen yayınların örneklem düzeylerine göre dağılımı yer almaktadır. Tablo incelendiğinde, çalışmaların farklı örneklem gruplarıyla yürütüldüğü ve bu gruplara ilişkin frekans değerlerinin değişiklik gösterdiği görülmektedir. Buna göre, ilgili çalışmalarda okul öncesi öğrencilerinin $f = 2$; ilkokul öğrencilerinin $f = 13$; ortaokul öğrencilerinin $f = 13$; lise öğrencilerinin $f = 2$; öğretmen adaylarının $f = 2$; öğretmenlerin $f = 1$ ve velilerin $f = 1$ frekans ile yer aldığı belirlenmiştir. Ayrıca, tabloya göre çalışmalarda yer alan tüm örneklem gruplarına ilişkin toplam frekans değeri $f = 34$ olarak gösterilmiştir.

4.7. Tezlerde Yer Alan Örneklem Sayısına Göre Dağılıma Yönelik Bulgular

Tablo 4.7 Dijital Hikâye Kullanımına Yönelik Çalışmalarda Sunulan Örneklem Sayısının Dağılımı

Tema	Kategori	f
Örneklem sayısı	0-50	18
	50-100	13
	100-200	3
Toplam		34

Tablo 4.7’de incelenen yayınların örneklem sayılarına göre dağılımı sunulmuştur. Tabloda yer alan verilere göre, çalışmalarda kullanılan örneklem sayılarının 0–50, 50–100 ve 100–200 aralıklarında toplandığı görülmektedir. Buna göre, örneklem sayısı 0–50 arasında olan çalışmaların frekansı $f = 18$, 50–100 aralığında olan çalışmaların frekansı $f = 13$ ve 100–200 aralığında yer alan çalışmaların frekansı $f = 3$ olarak belirtilmiştir. Tabloda sunulan tüm örneklem sayılarına ilişkin toplam frekans değeri ise $f = 34$ ’tir.

4.8. Tezlerde Kullanılan Veri Toplama Araçlarına Göre Dağılıma Yönelik Bulgular

Tablo 4.8 Dijital Hikâye Kullanımına Yönelik Çalışmalarda Sunulan Veri Toplama Araçlarının Dağılımı

Tema	Kod	f
Veri Toplama Araçları	Ölçekler ve Anketler	32
	Başarı Testleri	18
	Görüşme Formları	24
	Gözlem formları	10
	Günlükler / Dokümanlar	14
	Rubrikler / Puanlama Anahtarları	9
	Bilgi Formları	7
	Dijital Ürünler	6
	Çizim formları ve Görsel Ürünler	1
Toplam		121

Tablo 4.8’de incelenen çalışmalarda kullanılan veri toplama araçlarının türlerine göre dağılımı verilmiştir. Tablodaki verilere göre, çalışmalarda en fazla kullanılan veri toplama araçlarını ölçekler ve anketler oluşturmakta olup bu grubun frekansı $f = 32$ ’dir. Bunu başarı testleri izlemekte olup bu araçlara ilişkin frekans değeri $f = 18$ ’dir. Görüşme formlarının frekansı $f = 24$ olarak belirtilmiştir. Çalışmalarda ayrıca gözlem formlarının $f = 10$; günlükler ve dokümanların $f = 14$ frekans ile yer aldığı görülmektedir. Bunun yanında rubrikler ve

puanlama anahtarları $f = 9$; bilgi formları $f = 7$ ve dijital ürünler $f = 6$ frekansa sahiptir. Son olarak, çizim formları ve görsel ürünlerin frekansı $f = 2$ olarak tabloya yansımıştır. Tüm veri toplama araçlarına ilişkin toplam frekans değeri $f = 121$ olarak gösterilmiştir.

4.9. Tezlerde Kullanılan Veri Analiz Yöntemine Göre Dağılıma Yönelik Bulgular

Tablo 4.9. Dijital Hikâye Kullanımına Yönelik Çalışmalarda Sunulan Veri Analiz Yöntemlerinin Dağılımı

Tema	Kategori	Kod	f
Veri Analiz Yöntemi	Nitel	İçerik Analizi	26
		Betimsel Analiz	13
		Tematik Analiz	4
	Nicel	t - testi	17
		ANOVA	6
		Mann Whitney U testi	10
		Wilcoxon işaretli sıralar testi	13
		ANCOVA	6
		Kruskal–Wallis H testi	3
		Ki-kare testi	2
		Friedman Testi	1
	Toplam		100

Tablo 4.9’da incelenen çalışmalarda kullanılan veri analiz yöntemlerinin dağılımı verilmiştir. Tabloda görüldüğü üzere, nitel analiz yöntemleri kapsamında içerik analizi için frekans değeri $f = 26$, betimsel analiz için frekans değeri $f = 13$ ve tematik analiz için frekans değeri $f = 4$ olarak belirtilmiştir. Nicel analiz yöntemleri incelendiğinde t -testinin frekans değeri $f = 17$, ANOVA’nın frekans değeri $f = 6$, Mann-Whitney U testinin frekans değeri $f = 10$ ve Wilcoxon işaretli sıralar testinin frekans değeri $f = 13$ olarak yer aldığı görülmektedir. Ayrıca ANCOVA için frekans değeri $f = 6$, Kruskal–Wallis H testi için frekans değeri $f = 3$, ki-kare testi için frekans değeri $f = 2$ ve Friedman testi için frekans değeri $f = 1$ olarak tabloya yansıtılmıştır. Tabloda verilen tüm veri analiz yöntemlerine ilişkin toplam frekans değeri $f = 100$ olarak gösterilmiştir.

4.10. Tezlerde Ulaşılan Sonuçlara Göre Dağılıma Yönelik Bulgular

Tablo 4.10. Dijital Hikâye Kullanımına Yönelik Çalışmalarda Sunulan Bulguların Dağılımı

Tema	Olumlu (f)	Nötr (f)	Olumsuz (f)
Öğrenme Performansı ve Akademik Gelişim	28	1	-
Öğrencilerin Tutum, İlgi ve Katılımı	26	1	1
Temel Dil Becerilerindeki Değişim	22	2	-
Bilişsel ve Üst Düzey Düşünme Yetkinlikleri	16	-	-
Sosyal Etkileşim, İş Birliği ve Empati	10	-	1
Değerler, Tutumlar ve Duyuşsal Öğrenme	6	1	-
Kavramsal Anlama ve Öğrenme Hatalarıyla İlgili Bulgular	7	-	-
Öğretmen/Öğretmen Adayı Deneyimi ve Mesleki Kazanımlar	5	-	-
Öğretim Süreci, Uygulama Süreci ve Sınıf İçi Yansımalar	7	2	2
Öğrencilerin Duygusal ve Davranışsal Tepkileri	2	-	-
Toplam	69	3	3

Tablo 4.10’da incelenen makalelerde dijital hikâye kullanımına yönelik sunulan bulguların etki yönüne göre dağılımı verilmiştir. Tabloda yer alan sonuçlara göre, öğrenme performansı ve akademik gelişim temasında olumlu bulguların frekansı $f = 28$, nötr bulguların frekansı $f = 1$ olarak belirtilmiştir. Öğrencilerin tutum, ilgi ve katılımı temasında olumlu bulguların frekansı $f = 26$, nötr bulguların frekansı $f = 1$ ve olumsuz bulguların frekansı $f = 1$ olarak yer almaktadır. Temel dil becerilerindeki değişime ilişkin olumlu bulguların frekansı $f = 22$, nötr bulguların frekansı ise $f = 2$ ’dir.

Bilişsel ve üst düzey düşünme yetkinlikleri temasında olumlu bulguların frekansı $f = 16$ olarak gösterilmiştir. Sosyal etkileşim, iş birliği ve empati temasında olumlu bulguların frekansı $f = 10$, olumsuz bulguların frekansı $f = 1$ ’dir. Değerler, tutumlar ve duyuşsal öğrenme temasında olumlu bulgular $f = 6$, nötr bulgular $f = 1$ şeklindedir. Kavramsal anlama ve öğrenme hatalarıyla ilgili bulgular temasında olumlu bulguların frekansı $f = 7$ olarak belirtilmiştir.

Öğretmen ve öğretmen adayı deneyimi ile mesleki kazanımlar temasında olumlu bulgular $f = 5$ olarak yer almaktadır. Öğretim süreci, uygulama süreci ve sınıf içi yansımalar temasında olumlu bulgular $f = 7$, nötr bulgular $f = 2$ ve olumsuz bulgular $f = 2$ şeklinde dağılım göstermektedir. Öğrencilerin duygusal ve davranışsal tepkileri temasında ise olumlu bulguların frekansı $f = 3$ olarak tabloya yansıtılmıştır. Tabloda sunulan tüm bulgulara ilişkin genel toplam

değerlere bakıldığında, olumlu bulguların frekansı $f = 69$, nötr bulguların frekansı $f = 3$ ve olumsuz bulguların frekansı $f = 3$ olarak gösterilmiştir.

4.11. Tezlerde Ulaşılan Önerilere Göre Dağılıma Yönelik Bulgular

Tablo 4.11. Dijital Hikâye Kullanımına Yönelik Çalışmalarda Sunulan Önerilerin Dağılımı

Tema	Kategori	Kod	f
Öneriler	Öğretmen Yeterliklerinin Geliştirilmesi ve Derslere Entegrasyon	Öğretmenlere dijital hikâye hazırlama ve entegrasyon eğitimi verilmesi	18
		Dijital materyal geliştirme becerilerinin artırılması	10
		Derslerde dijital hikâye kullanımının yaygınlaştırılması	14
		Öğretim programlarının dijital hikâyeye göre yenilenmesi	14
		Ders planlarının dijital içeriklere göre düzenlenmesi	4
		Öğretmenlerin teknoloji pedagojisi yeterliklerinin artırılması	6
		Öğrencilerin aktif katılımını sağlayan öğretim stratejilerinin kullanılması	4
	Dijital Hikâye Üretimi ve Öğrenci Aktif Katılımı	Öğrencilerin kendi dijital hikâyelerini üretmesi	22
		İşbirlikli hikâye üretimi ve grup çalışmaları	12
		Etkileşimli dijital hikâye etkinliklerinin artırılması	6
		Hikâye üretim sürecinde öğrenci görevlendirmeleri, proje çalışmaları	5
		Ailelerin sürece dahil edilmesi / ev ödevleriyle desteklenmesi	5
		Akran değerlendirme ve öz değerlendirme uygulamaları	3
	Dijital Hikâye Kullanımının Yaygınlaştırılması	Dijital hikâyelerin tüm derslerde kullanılması	18
		Farklı sınıf düzeylerinde uygulanması	16
		Yabancı dil, matematik, fen, sosyal bilgiler vb. alanlarda entegrasyon	6
		Değerler eğitimi, dil becerileri, sosyal duygusal becerilerde kullanımı	8

Teknolojik Altyapı ve Dijital İçerik Kalitesinin Artırılması	Okulların teknolojik altyapısının güçlendirilmesi	9
	Profesyonel ve yüksek kaliteli dijital hikâye içerikleri hazırlanması	6
	Ses, müzik, animasyon ve görsel kalitesinin artırılması	8
	Teknoloji kullanımında öğrenci ve öğretmenlere teknik destek sağlanması	6
Araştırmalara Yönelik Öneriler	Farklı ders ve kademelerde daha fazla araştırma yapılması	22
	Daha geniş örneklem gruplarıyla çalışmalar yapılması	12
	Uzun vadeli kalıcılık etkilerini inceleyen araştırmalar	10
	Farklı uygulamaların karşılaştırıldığı yöntemsel araştırmalar	4
Öğrenci Tutum, Motivasyon ve Bilişsel–Duygusal Becerilerin Geliştirilmesi	Motivasyonu artırmaya yönelik dijital hikâye uygulamaları	4
	Kaygıyı azaltan ve özgüveni artıran etkinlikler	6
	Sosyal duygusal öğrenme becerilerine katkı sağlayan uygulamalar	4
	Yaratıcılık, eleştirel düşünme, okuryazarlık gibi üst düzey becerilerin geliştirilmesi	11
	Teknik sorunların azaltılması, zaman yönetimi ve sınıf düzeni	6
Toplam		279

Bu bölümde incelenen tezlerde dijital hikâye kullanımına yönelik sunulan önerilerin temalara göre dağılımı ele alınmıştır. Elde edilen bulgulara göre öneriler toplam altı tema altında toplanmıştır. Her bir temaya ilişkin kodlar ve frekanslar Tablo 4.11’de sunulmaktadır.

Tezlerde en fazla önerinin Öğretmen Yeterliklerinin Geliştirilmesi ve Derslere Entegrasyon temasında toplandığı görülmüştür ($f=62$). Bu tema altında özellikle öğretmenlere dijital hikâye hazırlama ve entegrasyon konusunda hizmet içi eğitim verilmesi ($f=18$), dijital materyal geliştirme becerilerinin artırılması ($f=10$) ve derslerde dijital hikâye kullanımının yaygınlaştırılması ($f=14$) en sık vurgulanan öneriler olmuştur. Ayrıca öğretim programlarının

dijital hikâye yöntemine uyarlanması (f=4), teknoloji pedagojisi yeterliklerinin geliştirilmesi (f=6) ve öğrencilerin aktif katılımını destekleyen sınıf içi uygulamaların artırılması (f=4) bu tema kapsamında öne çıkmıştır.

İkinci sırada yer alan Dijital Hikâye Üretimi ve Öğrenci Aktif Katılımı temasında toplam 51 öneri bulunmaktadır. Öğrencilerin kendi dijital hikâyelerini hazırlamaları (f=22) ve işbirlikli hikâye üretimi ya da grup çalışmaları yapılması (f=12) bu temanın en yüksek frekanslı kodlarıdır. Ayrıca etkileşimli dijital hikâye etkinliklerinin artırılması (f=6), proje görevleriyle öğrencilerin sürece aktif şekilde dahil edilmesi (f=5), aile katılımının sağlanması (f=5) ve öz/akran değerlendirme uygulamalarının kullanılması (f=3) dikkat çekmektedir.

Üçüncü tema olan Dijital Hikâye Kullanımının Yaygınlaştırılması 49 öneriyle temsil edilmiştir. Dijital hikâyelerin tüm derslerde kullanılması (f=18) ve farklı sınıf düzeylerinde uygulanması (f=16) bu temanın en belirgin bulgularıdır. Ayrıca yabancı dil, matematik, fen ve sosyal bilgiler gibi farklı öğrenme alanlarında dijital hikâye entegrasyonuna yönelik öneriler (f=6) ile değerler eğitimi, dil becerileri ve sosyal duygusal becerilerde kullanımına ilişkin öneriler (f=8) dikkat çekmektedir.

Dördüncü tema olan Teknolojik Altyapı ve Dijital İçerik Kalitesinin Artırılması, toplam 40 öneriyle temsil edilmiştir. Okullardaki teknolojik altyapının güçlendirilmesi (f=9), profesyonel kalitede dijital hikâye içeriklerinin hazırlanması (f=6) ve ses, müzik, animasyon ve görsel kalitesinin artırılması (f=8) bu temanın öne çıkan önerileridir. Ayrıca yazılım kullanımının kolaylaştırılması ve mobil uyumlu araçların geliştirilmesi (f=11) ile teknik destek sağlanmasına yönelik öneriler (f=6) de bu tema altında yer almıştır.

Beşinci tema olan Araştırmalara Yönelik Öneriler 48 öneriyle belirlenmiştir. Bu tema kapsamında farklı derslerde ve sınıf seviyelerinde yeni araştırmalar yapılması (f=22) en yoğun öneri olarak dikkat çekmektedir. Daha büyük örneklem gruplarıyla çalışma yapılması (f=12), uzun vadeli kalıcılık etkilerini inceleyen araştırmalara yer verilmesi (f=10) ve farklı öğretim uygulamalarının karşılaştırıldığı yöntemsel çalışmaların yapılması (f=4) da bu temanın alt kodlarıdır.

Son olarak Öğrenci Tutum, Motivasyon ve Bilişsel–Duygusal Becerilerin Geliştirilmesi temasında 31 öneri yer almıştır. Motivasyonu artıran dijital hikâye uygulamaları (f=4), kaygıyı azaltıcı ve özgüveni artırıcı etkinlikler (f=6) ve sosyal duygusal öğrenme becerilerini destekleyen uygulamalar (f=4) bu tema içerisinde dikkat çeken bulgulardır. Ayrıca yaratıcılık,

eleştirel düşünme ve okuryazarlık gibi üst düzey becerilerin geliştirilmesine yönelik öneriler ($f=11$) ile sınıf yönetimi, zaman planlaması ve teknik sorunların azaltılması ($f=6$) da bu temanın kapsamına girmektedir.

Genel olarak değerlendirildiğinde, incelenen tezlerde önerilerin daha çok öğretmenlerin dijital hikâye kullanımına yönelik yeterliklerinin geliştirilmesi, öğrencilerin süreçte aktif rol alması ve yöntemin farklı derslere yaygınlaştırılması üzerinde yoğunlaştığı görülmektedir.

Bu bölümde, çalışma kapsamında incelenen tez ve makalelere ilişkin çeşitli özellikler araştırmanın alt problemlerine göre detaylı bir şekilde yer verilmiştir. Aşağıda her bir alt probleme yönelik bulgular ve yorumları detaylandırılmıştır.

4.12. Makalelerin Yayın Yılına Göre Dağılıma Yönelik Bulgular

Tablo 4.12. Dijital Hikâye Kullanımı Konusunda Yazılmış Makalelerin Yıllara Göre Dağılımı

Tema	Yıllar	f
Yıllara göre yayın dağılımı	2015	1
	2016	1
	2017	4
	2018	2
	2019	2
	2021	3
	2022	5
	2023	2
	2025	6
	Toplam	26

Yıllara göre incelenen makalelerin dağılımı değerlendirildiğinde, 2015 ($f=1$) ve 2016 ($f=1$) yıllarında sınırlı sayıda çalışma gerçekleştirildiği görülmektedir. 2017 yılında çalışma sayısının belirgin şekilde arttığı ve dijital hikâye alanına yönelik akademik ilginin yükseldiği dikkat çekmektedir ($f=4$). 2018-2019 yıllarında yapılan çalışmaların sayısının eşit olduğu görülmektedir ($f=2$). 2021 yılında dijital hikâye kullanımına yönelik çalışmaların üç adet olduğu belirlenmiştir ($f=3$). 2022 yılına gelindiğinde çalışma sayısının yeniden arttığı ve beş makaleye ulaştığı görülmektedir ($f=5$). 2023 yılında ise iki çalışmanın yapıldığı anlaşılmaktadır ($f=2$). Son olarak 2025 yılı altı çalışma ile en fazla yayının gerçekleştirildiği yıl olarak öne çıkmaktadır ($f=6$). Bu dağılım genel olarak değerlendirildiğinde, dijital hikâye alanındaki akademik çalışmaların özellikle 2017 sonrası dönemde artış eğilimi gösterdiği dikkati çekmektedir.

4.13. Makalelerin Dergi Adına Göre Dağılıma Yönelik Bulgular

Tablo 4.13. Dijital Hikâye Kullanımı Konusunda Yazılmış Makalelerin Dergi Adlarına Göre Dağılımı

Tema	Dergi Adı	f
Dergi adı	Trakya Eğitim Dergisi	1
	Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama Dergisi	2
	TÜBAV Bilim Dergisi	1
	Milli Eğitim Dergisi	1
	Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi	1
	Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi	1
	Rumeli Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi	2
	Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi	1
	Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi	1
	Dumlupınar Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi	1
	Kastamonu Eğitim Dergisi	1
	Harran Maarif Dergisi	1
	Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi	1
	Disiplinlerarası Eğitim Araştırmaları Dergisi	1
	Elektronik Eğitim Bilimleri Dergisi	1
	Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi	1
	Uluslararası Sosyal Bilgilerde Yeni Yaklaşımlar Dergisi	1
	Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi	1
	Türkçe Çalışmaları Dergisi	1
	İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi	1
	Cumhuriyet Uluslararası Eğitim Dergisi	1
	Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi	1
	ASES Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi	1
	Anadolu Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi	1
	Toplam	26

Dergi adlarına göre incelenen makalelerin dağılımında, toplam 26 çalışmanın 24 farklı dergide yayımlandığı görülmektedir. Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama Dergisi'nin iki çalışmaya yer verdiği belirlenmiştir ($f=2$). Benzer şekilde, Rumeli Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi de iki makale ile temsil edilmektedir ($f=2$). Diğer dergilerin her biri tek makale ile yer almaktadır ($f=1$). Bu kapsamda Trakya Eğitim Dergisi, TÜBAV Bilim Dergisi, Milli Eğitim Dergisi, Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi, Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi, Dumlupınar Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi, Kastamonu Eğitim Dergisi, Harran Maarif Dergisi, Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Disiplinlerarası Eğitim Araştırmaları Dergisi, Elektronik Eğitim Bilimleri Dergisi, Mustafa Kemal Üniversitesi

Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Uluslararası Sosyal Bilgilerde Yeni Yaklaşımlar Dergisi, Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Turkish Studies Dergisi, İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Cumhuriyet Uluslararası Eğitim Dergisi, Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Anadolu Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi ve ASES Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi'nin her birinde birer çalışma bulunduğu tespit edilmiştir.

4.14. Makalelerin Çalışma Konusuna Göre Dağılıma Yönelik Bulgular

Tablo 4.14. Dijital Hikâye Kullanımı Konusunda Yazılmış Makalelerin Konusuna Göre Dağılımı

Tema	Kategori	Kod	<i>f</i>
Çalışma Konusu	Akademik Başarı	Ders Bazlı Akademik Başarı	10
		Öğrenme Süreci ve Kalıcılık	4
	Dil Becerileri	Yazma-Konuşma	3
		Okuma-Dinleme	4
	Tutum, Algı ve Duyuşsal Eğilimler	Tutum ve Algı	2
		Motivasyon ve Kaygı	1
	Bilişsel ve Üst Düzey Beceriler	Bilişsel Beceriler	4
		Sosyal ve Sosyo-Duygusal Beceriler	1
	Öğretmen ve Öğretmen Adaylarına İlişkin Çalışmalar	Öğretmen Adaylarının Gelişimi	3
		Öğretmen Görüşleri	2
Toplam			34

Tablo 4.14 incelendiğinde, dijital hikâye kullanımı konusunda yazılmış makalelerin çalışma konularına ilişkin dağılımın beş temel kategori altında toplandığı görülmektedir. Akademik başarı kapsamında ders bazlı akademik başarı ($f=10$) ve öğrenme süreci ve kalıcılık ($f=4$) konularının çalışıldığı belirlenmiştir. Dil becerilerinde ise yazma-konuşma ($f=3$) ve okuma-dinleme ($f=4$) becerileri üzerinde durulmaktadır. Tutum, algı ve duyuşsal eğilimlere bakıldığında tutum ve algı ($f=2$) ile motivasyon ve kaygı ($f=1$) konularının incelendiği görülmektedir. Bilişsel ve üst düzey becerilerde bilişsel beceriler ($f=4$) ile sosyal ve sosyo-duygusal beceriler ($f=1$) ele alınmıştır. Öğretmen ve öğretmen adaylarına ilişkin çalışmalarda

ise öğretmen adaylarının gelişimi ($f=3$) ve öğretmen görüşleri ($f=2$) konuları tespit edilmiştir. Tabloda yer alan toplam çalışma sayısı $f=34$ olarak hesaplanmıştır.

4.15. Makalelerin Amacına Göre Dağılıma Yönelik Bulgular

Tablo 4.15. Dijital Hikâye Kullanımı Konusunda Yazılmış Makalelerin Amacına Göre Dağılımı

Tema	Kategori	Kod	<i>f</i>
Çalışma Amacı	Öğrenci Akademik Başarısını İncelemeyi Amaçlayan Çalışmalar	Türkçe dersinde akademik başarıyı inceleme	2
		Fen dersinde akademik başarıyı inceleme	3
		Sosyal bilgilerde akademik başarıyı inceleme	2
		İngilizce dersinde akademik başarıyı inceleme	1
		Etik ve güvenlik ünitesi başarısını inceleme	1
		Kavram yanılgılarını giderme etkisini inceleme	1
		Genel akademik başarıyı inceleme	1
		Okuma hızı ve okuduğunu anlama başarısını inceleme	1
		Akademik kalıcılığı inceleme	2
	Dil Becerilerini İncelemeyi Amaçlayan Çalışmalar	Yazma becerisini geliştirmeyi inceleme	2
		Konuşma becerisini inceleme	1
		Okuma becerisini inceleme	1
	Duyuşsal Özellikleri İncelemeyi Amaçlayan Çalışmalar	Dinleme becerisini inceleme	3
		Dinlemeye yönelik tutumu inceleme	1
		Hikâye yazma kaygısını inceleme	1
	Üst Düzey Bilişsel ve Sosyal Becerileri İncelemeyi Amaçlayan Çalışmalar	Dijital hikâye kullanımına yönelik algıyı inceleme	1
		Dijital okuryazarlık düzeyini inceleme	2
		Eleştirel düşünme becerisini inceleme	1
		Sayısal yetkinliği inceleme	1
		Sorgulama becerisini inceleme	1

Öğretmen ve Öğretmen Adaylarına İlişkin Çalışmalar	Öğretmen adaylarının mesleki/akademik gelişimini inceleme	1
	Öğretmen adaylarının 21. yüzyıl becerilerini inceleme	1
	Öğretmen adaylarının dijital hikâye deneyimlerini inceleme	1
	Okul öncesi öğretmenlerin dijital hikâye kullanımına yönelik görüşlerini inceleme	1
Toplam		33

Tablo 4.15 incelendiğinde, dijital hikâye kullanımı konusunda yayımlanmış çalışmaların amaçlarına göre farklı temalar altında toplandığı görülmektedir. Öğrenci akademik başarısını incelemeyi amaçlayan çalışmalar kapsamında, Türkçe dersinde akademik başarıyı inceleme ($f=2$), fen dersinde akademik başarıyı inceleme ($f=3$), sosyal bilgilerde akademik başarıyı inceleme ($f=2$), İngilizce dersinde akademik başarıyı inceleme ($f=1$), etik ve güvenlik ünitesi başarısını inceleme ($f=1$), kavram yanılgılarını giderme etkisini inceleme ($f=1$), genel akademik başarıyı inceleme ($f=1$), okuma hızı ve okuduğunu anlama başarısını inceleme ($f=1$) ve akademik kalıcılığı inceleme ($f=2$) yer almaktadır.

Dil becerilerini incelemeyi amaçlayan çalışmalar incelendiğinde, yazma becerisini geliştirmeyi inceleme ($f=2$), konuşma becerisini inceleme ($f=1$), okuma becerisini inceleme ($f=1$) ve dinleme becerisini inceleme ($f=3$) olmak üzere dört farklı alt amacın ele alındığı görülmektedir. Duyuşsal özelliklere yönelik çalışmalar kapsamında, dinlemeye yönelik tutumu inceleme ($f=1$), hikâye yazma kaygısını inceleme ($f=1$) ve dijital hikâye kullanımına yönelik algıyı inceleme ($f=1$) olmak üzere üç farklı amacın bulunduğu belirlenmiştir.

Üst düzey bilişsel ve sosyal becerileri incelemeyi amaçlayan çalışmalar incelendiğinde, dijital okuryazarlık düzeyini inceleme ($f=2$), eleştirel düşünme becerisini inceleme ($f=1$), sayısal yetkinliği inceleme ($f=1$) ve sorgulama becerisini inceleme ($f=1$) amaçlarının yer aldığı görülmektedir. Öğretmen ve öğretmen adaylarına ilişkin çalışmalar kapsamında ise öğretmen adaylarının mesleki/akademik gelişimini inceleme ($f=1$), öğretmen adaylarının 21. yüzyıl becerilerini inceleme ($f=1$), öğretmen adaylarının dijital hikâye deneyimlerini inceleme ($f=1$) ve okul öncesi öğretmenlerinin dijital hikâye kullanımına yönelik görüşlerini inceleme ($f=1$)

olmak üzere dört farklı amacın ele alındığı belirlenmiştir. Tabloda yer alan toplam çalışma sayısı $f=33$ olarak verilmiştir.

4.16. Makalelerin Yöntem ve Desenine Göre Dağılıma Yönelik Bulgular

Tablo 4.16. Dijital Hikâye Kullanımı Konusunda Yayımlanmış Makalelerin Yöntem ve Desenine Göre Dağılımı

Tema	Kategori	Kod	<i>f</i>	
Yöntem/Desen	Nitel	Alımlama Çalışması	1	
		Olgubilim	1	
		Eylem Araştırması	1	
		Durum Çalışması	1	
	Nicel	Deneysel Desenler	14	
	Karma	Deneysel karma desen	4	
		Sıralı Desen	1	
		Gömülü Karma Desen	3	
Toplam			26	

Tablo 4.16 incelendiğinde, çalışmaların yöntem ve desenlerine ilişkin dağılımın üç temel kategori altında toplandığı görülmektedir. Nitel araştırmalar kapsamında alımlama çalışması ($f=1$), olgubilim ($f=1$), eylem araştırması ($f=1$) ve durum çalışması ($f=1$) desenlerinin kullanıldığı belirlenmiştir. Nicel araştırmalarda ise yalnızca deneysel desenlerin ($f=14$) tercih edildiği görülmektedir. Karma yöntemle yürütülen çalışmalara bakıldığında, deneysel karma desenin ($f=4$), sıralı desenin ($f=1$) ve gömülü karma desenin ($f=3$) kullanıldığı tespit edilmiştir. Tabloda yer alan toplam çalışma sayısı $f=26$ olarak hesaplanmıştır.

4.17. Makalelerde Yer Alan Örneklem Düzeyine Göre Dağılıma Yönelik Bulgular

Tablo 4.17. Dijital Hikâye Kullanımı Çalışmalardaki Yayınların Örneklem Düzeyine Göre Dağılımı

Tema	Kategori	f
Örneklem	Okul öncesi öğrencileri	1
	İlkokul öğrencileri	4
	Ortaokul öğrencileri	13
	Öğretmen adayları	7
	Öğretmenler	1
Toplam		26

Tablo 4.17 incelendiğinde, çalışmalarda yer alan örneklemelerin düzeylerine ilişkin dağılımın beş kategori altında toplandığı görülmektedir. Okul öncesi öğrencilerinin örneklem olarak kullanıldığı çalışma sayısı $f=1$ olup, bu grup en düşük frekansa sahiptir. İlkokul öğrencilerini kapsayan çalışmaların sayısı $f=4$ olarak belirlenmiştir. En yüksek frekansın ise $f=13$ ile ortaokul öğrencilerinden oluşan örneklemelerde olduğu görülmektedir. Bunun yanında, öğretmen adaylarını içeren çalışmaların sayısı $f=7$, öğretmenlerden oluşan örneklemelerin sayısı ise $f=1$ olarak kaydedilmiştir. Tablo genelinde incelenen toplam çalışma sayısı $f=26$ 'tır.

4.18. Makalelerde Yer Alan Örneklem Sayısına Göre Dağılıma Yönelik Bulgular

Tablo 4.18 Dijital Hikâye Kullanımına Yönelik Çalışmalarda Sunulan Örneklem Sayısının Dağılımı

Tema	Kategori	f
Örneklem sayısı	0-50	17
	50-100	7
	100-200	1
	200-300	1
Toplam		26

Tablo 4.18 incelendiğinde, çalışmalarda yer alan örneklem sayılarına ilişkin dağılımın farklı büyüklük aralıklarında toplandığı görülmektedir. En yoğun grubun 0–50 aralığında yer aldığı ve bu kategoride $f=17$ çalışma bulunduğu belirlenmiştir. Bunu, 50–100 aralığındaki örneklem büyüklüklerine sahip çalışmalar izlemekte olup, bu kategoride $f=7$ çalışma bulunmaktadır. Daha yüksek örneklem büyüklükleri incelendiğinde, 100–200 aralığında $f=1$ çalışmanın yer aldığı görülmektedir. Benzer şekilde 200–300 aralığında da $f=1$ çalışma bulunmaktadır. Genel olarak değerlendirildiğinde, tabloya dahil edilen toplam çalışma sayısı $f=26$ 'tır.

4.19. Makalelerde Kullanılan Veri Toplama Araçlarına Göre Dağılıma Yönelik Bulgular

Tablo 4.19 Dijital Hikâye Kullanımına Yönelik Çalışmalarda Sunulan Veri Toplama Araçlarının Dağılımı

Tema	Kod	f
Veri Toplama Araçları	Ölçekler ve Anketler	21
	Başarı Testleri	13
	Görüşme Formları	12
	Gözlem formları	2
	Çizim formları ve Görsel Ürünler	1
	Öğrenci Ürünleri	1
Toplam		50

Tablo 4.19 incelendiğinde, dijital hikâye kullanımı kapsamında yürütülen çalışmalarda çeşitli veri toplama araçlarının kullanıldığı görülmektedir. En yüksek kullanım sıklığı $f=21$ ile ölçekler ve anketlerde olup, bu araçların çalışmaların büyük bölümünde tercih edildiği anlaşılmaktadır. Bunu $f=13$ ile başarı testleri izlemekte ve özellikle başarı, kavram yanılgısı ve kalıcılık odaklı araştırmalarda bu tür ölçme araçlarının yoğun biçimde kullanıldığı görülmektedir. Nitel veri toplama araçları incelendiğinde, görüşme formlarının $f=12$ kullanım sıklığıyla önemli bir yer tuttuğu belirlenmiştir. Bunun yanı sıra, gözlem formlarının $f=2$ frekansla sınırlı da olsa bazı çalışmalarda kullanıldığı tespit edilmiştir. Çizim formları ve görsel ürünlerin $f=1$, öğrenci ürünlerinin ise $f=1$ frekansla kullanıldığı görülmektedir. Genel olarak değerlendirildiğinde, araştırmalarda veri toplama araçlarının çeşitlilik gösterdiği ve toplamda $f=50$ farklı veri toplama aracı kullanımının gerçekleştiği anlaşılmaktadır.

4.20. Makalelerde Kullanılan Veri Analiz Yöntemi Göre Dağılıma Yönelik Bulgular

Tablo 4.20 Dijital Hikâye Kullanımına Yönelik Çalışmalarda Sunulan Veri Analiz Yöntemlerinin Dağılımı

Tema	Kategori	Kod	f
Veri Analiz Yöntemi	Nitel	İçerik Analizi	11
		Betimsel Analiz	1
	Nicel	t - testi	14
		ANOVA	1
		Mann Whitney U testi	6
		Wilcoxon işaretli sıralar testi	6
		ANCOVA	1
	Toplam		40

Tablo 4.20’de dijital hikâye kullanımı çalışmalarında tercih edilen veri analiz yöntemlerinin dağılımı sunulmaktadır. Nitel analiz yöntemleri incelendiğinde, içerik analizi $f=11$ ile en yüksek frekansa sahip olurken, betimsel analiz $f=1$ frekans ile tabloda yer almaktadır. Nicel analiz yöntemleri kapsamında t -testi $f=14$ frekans ile en sık kullanılan istatistiksel yöntem olarak belirtilmiştir. Bunu Mann-Whitney U testi $f=6$ ve Wilcoxon işaretli sıralar testi $f=6$ yöntemleri izlemektedir. Ayrıca ANOVA $f=1$ ve ANCOVA $f=1$ frekans ile tabloda yer alan diğer nicel analiz yöntemleridir. Tablo genelinde tüm veri analiz yöntemlerinin toplam frekansı $f=40$ ’tır.

4.21. Makalelerde Ulaşılan Sonuçlara Göre Dağılıma Yönelik Bulgular

Tablo 4.21. Dijital Hikâye Kullanımına Yönelik Çalışmalarda Sunulan Bulguların Dağılımı

Tema	Olumlu (f)	Nötr (f)	Olumsuz (f)
Akademik başarı ve öğrenmenin kalıcılığı	15	-	-
Tutum, motivasyon, ilgi, kaygı	14	-	-
Dil becerileri	11	-	-
Üst düzey düşünme becerileri	10	-	-
Sosyal beceriler, iletişim, empati	6	-	1
Değer eğitimi	4	1	-
Kavram yanılgıları	1	-	-
Öğretmen/öğretmen adayı gelişimi	4	-	-
Sınıf içi uygulama ve öğretmen görüşleri	3	2	1
Diğer duyuşsal ve davranışsal bulgular	3	-	-
Toplam	71	3	3

Tablo 4.21’de dijital hikâye kullanımıyla gerçekleştirilen çalışmalarda ulaşılan bulguların temalara göre dağılımı sunulmaktadır. Akademik başarı ve öğrenmenin kalıcılığı teması $f=15$ frekansla en yüksek olumlu bulguya sahiptir. Tutum, motivasyon, ilgi ve kaygı temasında $f=14$ olumlu bulgu yer almaktadır. Dil becerileri teması $f=11$ olumlu bulgu ile temsil edilmektedir. Üst düzey düşünme becerilerini kapsayan temada $f=10$ olumlu bulgu bulunmaktadır. Sosyal beceriler, iletişim ve empati temasında $f=6$ olumlu ve $f=1$ olumsuz bulgu görülmektedir. Değer eğitimi temasında $f=4$ olumlu ve $f=1$ nötr bulguya yer verilmiştir. Kavram yanılgıları teması $f=1$ olumlu bulgu içermektedir. Öğretmen ve öğretmen adayı gelişimi teması $f=4$ olumlu bulgu ile desteklenmektedir. Sınıf içi uygulama ve öğretmen görüşleri temasında $f=3$ olumlu, $f=2$ nötr ve $f=1$ olumsuz bulgu bulunmaktadır. Diğer duyuşsal ve davranışsal bulgular temasında $f=3$ olumlu bulgu yer almaktadır. Tablonun genel toplamında olumlu bulguların frekansı $f=70$, nötr bulguların frekansı $f=3$ ve olumsuz bulguların frekansı $f=3$ olarak belirtilmektedir.

4.22. Makalelerde Ulaşılan Önerilere Göre Dağılıma Yönelik Bulgular

Tablo 4.22. Dijital Hikâye Kullanımına Yönelik Çalışmalarda Sunulan Önerilerin Dağılımı

Tema	Kod	f
------	-----	-----

Öneriler	Öğrenci gelişimi ve becerilerine yönelik öneriler	Dijital hikâyelerin farklı ders ve konularda kullanılması	13
		Öğrencilerin kendi dijital hikâyelerini oluşturmalarının sağlanması	9
		Soyut kavramların somutlaştırılması için dijital hikâye kullanımı	5
		Motivasyon, tutum, ilgi ve kaygıya yönelik geliştirme önerileri	7
		Sosyal beceri, empati ve iletişim desteği	4
		21. yüzyıl becerilerinin desteklenmesi	5
		Öğretmen ve öğretmen adaylarına yönelik öneriler	Öğretmenlere dijital hikâye eğitimi verilmesi
	Öğretmen adaylarının dijital hikâye oluşturma becerilerinin geliştirilmesi		8
	Öğretmenlerin işbirliği yaparak nitelikli içerik oluşturmaları		6
	Öğretim süreci ve uygulamaya yönelik öneriler	Dijital hikâye kullanım sıklığının artırılması	13
		Program ve derslerde dijital hikâye kullanımının yaygınlaştırılması	12
		Dijital platformların (EBA vb.) zenginleştirilmesi	4
		Akıllı tahta, mobil araçlar ve teknoloji entegrasyonunun geliştirilmesi	3
	Araştırma sürecine ve gelecek çalışmalara yönelik öneriler	Farklı öğretim yöntemleriyle karşılaştırmalı çalışmalar yapılması	8
		Farklı örneklem gruplarıyla çalışmaların tekrarlanması	7
		Farklı ders ve disiplinlerde dijital hikâye araştırmaları yapılması	6
		Boylamsal ve karma desenli araştırmalar yapılması	5
	Toplumsal, değer ve duyuşsal odaklı öneriler	Değer kazanımı çalışmalarında dijital hikâye kullanımı	4
		Empati, gönüllülük ve toplumsal farkındalık süreçlerinde dijital hikâye	3
		STK'larla işbirliği ve dijital hikâye atölyeleri	2
Toplam		138	

Tablo 4.22’de dijital hikâye kullanımına yönelik çalışmalarda sunulan önerilerin tematik ve alt tematik dağılımı yer almaktadır. Öğrenci gelişimi ve becerilerine yönelik öneriler kapsamında dijital hikâyelerin farklı ders ve konularda kullanılması ($f=13$), öğrencilerin kendi dijital hikâyelerini oluşturmalarının sağlanması ($f=9$), soyut kavramların somutlaştırılması amacıyla dijital hikâye kullanımının önerilmesi ($f=5$), motivasyon, tutum, ilgi ve kaygıya yönelik geliştirme önerileri ($f=7$), sosyal beceri, empati ve iletişim desteği ($f=4$) ile 21. yüzyıl becerilerinin desteklenmesi ($f=5$) alt başlıkları bulunmaktadır.

Öğretmen ve öğretmen adaylarına yönelik öneriler kategorisinde öğretmenlere dijital hikâye eğitimi verilmesi ($f=14$), öğretmen adaylarının dijital hikâye oluşturma becerilerinin geliştirilmesi ($f=8$) ve öğretmenlerin işbirliği yaparak nitelikli içerik oluşturmaları ($f=6$) alt temaları yer almaktadır. Öğretim süreci ve uygulamaya yönelik öneriler kapsamında dijital hikâye kullanım sıklığının artırılması ($f=13$), program ve derslerde dijital hikâye kullanımının yaygınlaştırılması ($f=12$), dijital platformların zenginleştirilmesi ($f=4$) ve akıllı tahta, mobil araçlar ile teknoloji entegrasyonunun geliştirilmesi ($f=3$) önerileri bulunmaktadır.

Araştırma sürecine ve gelecekte yapılacak çalışmalara yönelik öneriler kategorisinde farklı öğretim yöntemleriyle karşılaştırmalı çalışmalar yapılması ($f=8$), farklı örneklem gruplarıyla çalışmaların tekrarlanması ($f=7$), farklı ders ve disiplinlerde dijital hikâye araştırmaları yapılması ($f=6$) ile boylamsal ve karma desenli araştırmalar yürütülmesi ($f=5$) önerileri yer almaktadır.

Toplumsal, değer ve duyuşsal odaklı öneriler kapsamında değer kazanımı çalışmalarında dijital hikâye kullanımı ($f=4$), empati, gönüllülük ve toplumsal farkındalık süreçlerinde dijital hikâye kullanılması ($f=3$) ve sivil toplum kuruluşlarıyla işbirliği içinde dijital hikâye atölyeleri düzenlenmesi ($f=2$) önerileri sunulmuştur. Tablonun genel toplamında tüm alt kategorilere ait öneri frekansları toplamının $f=138$ olduğu görülmektedir.

BÖLÜM 5

5. TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde elde edilen bulgular, araştırma soruları doğrultusunda tartışılmıştır.

5.1. Tartışma ve Sonuç

Bu doküman incelemesi kapsamında 2015–2025 yılları arasında Türkiye’de dijital hikâye kullanımına ilişkin yürütülen 34 tez ve 26 makale, literatürdeki genel eğilimleri, metodolojik yaklaşımları, çalışma konularını ve sunulan bulguları bütüncül bir perspektifle bir araya getirmek amacıyla incelenmiştir. İncelenen literatür, Türkiye’de dijital hikâye kullanımı alanındaki çalışmaların giderek kurumsallaştığına ve disiplinlerarası bir nitelik kazandığına işaret etmektedir. Bu bölümde yayımların yıllara göre dağılımından elde edilen sonuçlardan başlayarak, veri analiz tekniklerine kadar uzanan tüm başlıklar akademik çerçevede tartışılmıştır.

Yayın yılına göre dağılım incelendiğinde hem makalelerde hem tezlerde özellikle 2017 sonrasında belirgin bir artışın ortaya çıktığı, 2019 yılının ise her iki türde de en yoğun araştırma üretiminin gerçekleştiği dönem olduğu görülmektedir. Bu artış, Türkiye’de eğitim teknolojileri alanındaki yeniliklerin hız kazandığı bir döneme karşılık gelmektedir. FATİH Projesi’nin etkisiyle okullarda teknolojik altyapının güçlendirilmesi, akıllı tahta ve tablet kullanımının yaygınlaşması, dijital içeriklere olan ihtiyacın artması araştırma temasını doğrudan etkilemiştir. Bunun yanı sıra, 2020 sonrası pandemi süreci, dijital öğrenme ortamlarının acil ve zorunlu biçimde kullanımını gerektirmiş ve bu durum araştırmacıları dijital öğretim yaklaşımlarını daha yakından incelemeye yöneltmiştir (Vijayan, 2021). Uluslararası alanyazında da 2015 sonrasında dijital hikâye kullanımına yönelik araştırmalarda benzer bir artış gözlenmektedir (Karagöz, 2021). Dolayısıyla Türkiye’deki yükseliş küresel eğilimlerle paralellik göstermektedir. Konaş ve Durak (2023) DHK’nin yalnızca pedagojik bir ilgi alanı değil, aynı zamanda teknolojik ve sosyo-kültürel dönüşümlerin de etkisiyle önem kazanan bir araştırma alanı haline geldiğine işaret etmektedir.

Dergi ve üniversite dağılımlarının incelenmesi, çalışmaların belirli akademik merkezlerde yoğunlaştığını, bir başka ifadeyle dijital hikâye kullanımı alanında güçlü araştırma kümelenmelerinin oluşmaya başladığını göstermektedir. Özellikle Bahçeşehir Üniversitesi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Uludağ Üniversitesi ve Anadolu Üniversitesi gibi kurumlar hem makale hem tez üretiminde öne çıkan üniversiteler olarak dikkat çekmektedir.

Bu durum, ğretim teknolojileri ve sınıf eğitimi alanında güçlü akademik kadrolara sahip üniversitelerin bu araştırma alanını yönlendiren merkezler haline geldiğini işaret etmektedir. Bu açıdan Türkiye’deki dağılım, literatürde Mercan vd. (2023) gibi araştırmacıların da belirttiği şekilde dijital hikâye çalışmalarının belirli akademik odaklarda kümelenmesiyle benzer bir örüntü sergilemektedir. Bununla birlikte, dergilerin çeşitliliği ve toplamda 24 farklı dergide makale yayımlanması, dijital hikâye kullanımının disiplinler arası niteliğini ve dil eğitimi, fen eğitimi, sosyal bilgiler öğretimi gibi farklı alanlara yayıldığını göstermektedir (Ugap vd., 2025).

Çalışma konuları incelendiğinde hem tezlerde hem makalelerde akademik başarı, öğrenmenin kalıcılığı ve temel dil becerilerinin geliştirilmesi konularının yoğun biçimde ele alındığı görülmektedir. Bu durum, DHK’nin öğrenmenin bilişsel boyutundaki etkilerini incelemeye dönük güçlü bir araştırma eğilimi olduğunu göstermektedir (Nasir vd., 2024). Bu bulgular, dijital hikâyelerin öğrencilerin öğrenme sürecini anlamlı hale getirdiğini, çoklu duyunun harekete geçtiği öğrenme ortamlarında bilginin daha kalıcı biçimde işlendiğini savunan çalışmalarla uyumludur (Bus vd., 2015; Özeren, 2025). Öğrenme süreçlerinin hikâyeleştirilmiş bir bağlamda sunulması, öğrencilerin dikkat ve ilgisini artırmakta, yeni bilgileri önceki deneyimleriyle ilişkilendirmelerini kolaylaştırmakta ve bu durum akademik başarıya doğrudan katkı sağlamaktadır (Bilici ve Yılmaz, 2024). Özellikle temel eğitim düzeyinde yapılan araştırmalarda dijital hikâyelerin okuma, yazma, dinleme ve konuşma becerilerini anlamlı şekilde geliştirdiğine ilişkin bulguların yoğunlaşması, DHK’nin dil becerileri eğitiminde güçlü bir araç olduğunu göstermektedir (Işıkoğlu ve Güzen, 2024). Bu bulgular, Kanaan vd. (2025) dijital hikâyelerin dil gelişiminde bağlamsal öğrenme ortamı sunduğuna ilişkin vurgusuyla uyum içerisindedir.

Araştırmaların amaçlarının tartışılması, dijital hikâye kullanımının yalnızca akademik çıktılarla sınırlı olmadığını; aynı zamanda tutum, motivasyon, kaygı ve algı gibi duyuşsal boyutları da kapsadığını göstermektedir. Dijital hikâye kullanımının uygulanmasının, öğrencilerin sosyal-duygusal becerilerini, empati, öz-farkındalık, iletişim ve öz-ifade becerilerini, çatışma çözümü ve öz-düzenleme yeteneklerini geliştirerek, yalnızca akademik başarıdan öte duygusal ve sosyal gelişimlerini desteklediği görülmüştür (Khan vd., 2025). Bu durum hem ulusal hem uluslararası çalışmaların ortak bulguları arasındadır (Nasir vd., 2024; Karagöz, 2021). Bununla birlikte tezlerde tasarım sürecine, öğretmen görüşlerine ve öğrenci deneyimlerine ilişkin amaçların makalelere göre daha yoğun ele alınması, tezlerin süreç odaklı değerlendirmeye daha fazla önem verdiğine dikkat çekmektedir.

Araştırmaların yöntemsel dağılımı incelendiğinde hem makalelerin hem tezlerin büyük bölümünde deneysel desenlerin kullanılmış olması, DHK'nin etkililiğini ölçmeye yönelik nicel değerlendirme eğiliminin yüksek olduğunu göstermektedir. Bu durum Ulu (2021) çalışması ile benzerlik taşımaktadır. Ancak tezlerde nitel desenlerin, özellikle eylem araştırmalarının ve karma yöntem çalışmalarının daha sık tercih edilmesi, DHK'nin pedagojik süreçlerinin daha derinlemesine incelendiğini ortaya koymaktadır. Eylem araştırmalarının fazlalığı, dijital hikâye oluşturma sürecinin sınıf temelli, katılımcı ve döngüsel bir yapıya sahip olmasıyla ilişkilendirilebilir. Bu bulgu, Schmitz (2006) eğitim araştırmalarında süreç odaklı yöntemlerin öğrenme deneyimlerini daha kapsamlı biçimde ortaya koyduğu yönündeki görüşleriyle tutarlıdır.

Örneklem düzeyi açısından tez ve makalelerin çoğunlukla ilkokul ve ortaokul öğrencileriyle yürütülmesi, Türkiye'de DHK'nin daha çok ilköğretim düzeyine odaklanan bir araştırma alanı olduğuna işaret etmektedir. Arslan ve Çakır (2023) da araştırmasında benzer bir sonuca ulaşmaktadır. Bu durum, uluslararası alanyazındaki eğilimlerle benzerlik göstermektedir; çünkü DHK, özellikle erken okuryazarlık ve temel beceri gelişimini destekleyen bir araç olarak görülmektedir (Mikelic Preradovic vd., 2016). Bununla birlikte lise, üniversite ve yetişkin düzeyindeki çalışmaların sınırlı olması, DHK'nin üst düzey bilişsel beceriler üzerindeki etkilerinin Türkiye'de henüz yeterince araştırılmadığını düşündürmektedir.

Örneklem sayılarının büyük çoğunlukla küçük gruplardan oluşması, dijital hikâye uygulamalarının teknik hazırlık ve sınıf yönetimi açısından zaman alan ve yoğun bir süreç gerektirdiğini ortaya koymaktadır. Sadık (2008) çalışmasında dijital hikâye uygulamalarının teknik hazırlık ve sınıf yönetimi açısından zaman alan ve yoğun bir süreç gerektirdiğini desteklemektedir. Bu nedenle çoğu araştırma 0–50 kişilik sınırlı örneklemle yürütüldüğü görülmüştür. Bu durum yöntemsel açıdan önemli bir sınırlılık oluştursa da araştırmaların derinlemesine veri toplamasını kolaylaştırması yönüyle avantaj da sağladığı düşünülmektedir. Ancak büyük örneklemli çalışmaların eksikliği, alanın genellenebilirlik açısından geliştirilmesi gereken yönlerini öne sermektedir.

Veri toplama araçlarının tartışılması, ölçek, anket ve başarı testlerinin en sık kullanılan araçlar olduğunu; ancak tezlerde görüşme, gözlem, günlük ve doküman analizinin de yoğun biçimde kullanıldığını göstermektedir. Bu durum, makalelerin daha çok nicel ölçme araçlarına dayanırken, tezlerin süreç analizi ve nitel veri toplama geleneğini daha güçlü biçimde sürdürdüğünü ortaya koymaktadır. Dijital ürünlerin değerlendirilmesi, özellikle öğrenci

tarafından oluşturulan hikâyelerin rubrikler aracılığıyla analiz edilmesi, DHK alanına özgü önemli bir değerlendirme yaklaşımıdır ve literatürde önerilen iyi uygulamalarla tam bir uyumluluk göstermektedir (Sarıca ve Usluel, 2016).

Veri analiz tekniklerine ilişkin bulgular, çalışmalarda ağırlıklı olarak t-testinin, parametrik olmayan testlerin ve içerik analizinin kullanıldığını göstermektedir. Makalelerin çoğunlukla nicel tekniklere yönelmesi, etkiyi ölçme odaklı bir araştırma kültürünü işaret ederken; tezlerde içerik ve tematik analiz gibi nitel tekniklerin daha yoğun kullanılması, DHK'nin hem ürün hem süreç odaklı yönlerini görünür kılmaktadır. Bu ayrım, Türkiye'de akademik araştırma kültürünün tez ve makalelerde farklılaşan yapısına işaret etmektedir.

Son olarak, tez ve makalelerde ulaşılan sonuçlar değerlendirildiğinde, dijital hikâye kullanımının öğrencilerin akademik başarılarını, dil becerilerini, motivasyonlarını, tutumlarını ve dijital okuryazarlık becerilerini anlamlı biçimde geliştirdiği yönünde geniş bir uzlaşa olduğu görülmektedir (Kaptan ve Çakır, 2025). Bulguların neredeyse tamamının olumlu yönde olması, DHK'nin eğitimde güçlü bir araç olduğunu işaret etmektedir. Nitekim elde edilen bulgular incelendiğinde hem makalelerde hem de tezlerde akademik başarı ve öğrenme performansı üzerindeki olumlu etkilerin en yüksek frekansa sahip olduğu görülmektedir. Bunun yanı sıra, dijital hikâye kullanımının öğrencilerin derse yönelik tutum ve motivasyonlarını artırdığına, temel dil becerilerini geliştirdiğine ve üst düzey düşünme yetkinliklerine katkı sağladığına dair ulaşılan yoğun olumlu sonuçlar bu tespiti nicel olarak desteklemektedir.

Bu bütüncül tartışma, Türkiye'de dijital hikâye kullanımına ilişkin araştırmaların giderek artan biçimde sistematikleştiğini, ancak bazı tematik ve metodolojik boşlukların henüz varlığını koruduğunu ortaya koymaktadır. Bulgular, DHK'nin bilişsel ve duyuşsal boyutlarda güçlü bir öğrenme aracı olduğunu kanıtlarken; öğretmen eğitimi, uygulama sürecinin standartlaştırılması, farklı yaş ve ders düzeylerinde çeşitliliğin artırılması gibi alanlarda daha kapsamlı araştırmalara ihtiyaç bulunduğunu göstermektedir (Şimşek vd., 2018).

Araştırmaların genelinde, dijital hikâye uygulamalarının öğrencilerin akademik başarılarını anlamlı biçimde artırdığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu bulgu, literatürde DHK'nin dikkat, ilgi ve ön bilgilerin etkin harekete geçirildiği çoklu ortam temelli bir öğrenme deneyimi sunduğunu belirten çalışmalarla örtüşmektedir (Bilici ve Yılmaz, 2024; Özeren, 2025; Robin, 2008). Ayrıca incelenen tez ve makalelerde öğrenmenin kalıcılığına ilişkin olumlu sonuçların

baskın olması, dijital hikâyelerin bilgiyi yapılandırılmış bir bağlam içerisinde sunduğunu ve anlamlı öğrenmeyi desteklediğini göstermektedir.

Dil becerilerine yönelik sonuçlar incelendiğinde DHK'nin okuma, yazma, konuşma ve dinleme becerilerini geliştirmede etkili bir araç olduğu görülmüştür. Bu durum, dijital hikâyelerin çoklu duyuşsal deneyim sunarak özellikle temel eğitim düzeyinde dil gelişimini desteklediğini belirten uluslararası çalışmalarla da paralellik göstermektedir (Işıkoğlu ve Güzen, 2024; Kanaan vd., 2025).

Duyuşsal öğrenme bağlamında DHK'nin öğrencilerin tutumlarını, motivasyonunu ve derse yönelik ilgisini olumlu yönde etkilediği saptanmıştır. Dijital hikâye üretim sürecine aktif katılım, öğrencilerin kendilerini ifade etmelerini kolaylaştırmakta ve özgüvenlerini artırmaktadır 30.04.2026 11:57:00. Araştırmalar, DHK'nin özellikle öğrenme kaygısını azaltma ve öğrenmeye yönelik olumlu tutum geliştirmede etkili olduğunu göstermektedir (Özerbaş ve Öztürk, 2017).

Üst düzey bilişsel becerilere ilişkin sonuçlar, dijital hikâyenin eleştirel düşünme, problem çözme, dijital okuryazarlık ve yaratıcılık gibi beceriler üzerinde olumlu etki oluşturduğunu göstermektedir. Bu yönde elde edilen bulgular, DHK'nin öğrencilerin 21. yüzyıl becerileriyle uyumlu bir öğrenme ortamı sunduğunu ortaya koyan uluslararası araştırmalarla desteklenmektedir (Kaptan ve Çakır, 2025; Ohler, 2016).

Sosyal beceriler ve iş birliği temalı sonuçlar, işbirlikli dijital hikâye üretimi sürecinin empati, takım çalışması ve iletişim becerilerini güçlendirdiğini göstermektedir. Bu bulgu, dijital hikâyelerin sosyal-duyuşsal öğrenme becerilerine olumlu katkı sunduğunu gösteren literatürle tutarlıdır (Khan vd., 2025).

Araştırmalarda yer alan sınırlı sayıda olumsuz bulgunun daha çok teknik donanım eksiklikleri, sınıf yönetimi zorlukları ve öğrencilerin teknoloji kullanım düzeylerine bağlı olarak ortaya çıktığı görülmüştür. Bu bulgular, literatürde vurgulanan uygulama temelli sorunlarla örtüşmektedir (Kocaman-Karoğlu, 2016; Şimşek vd., 2018).

Sonuç olarak, bu inceleme DHK'nin Türkiye'de özellikle temel eğitimde güçlü bir öğrenme aracı olarak benimsendiğini, akademik ve duyuşsal çıktılara çok boyutlu katkılar sunduğunu ve eğitim araştırmalarında giderek daha fazla tercih edilen bir yöntem haline geldiğini göstermektedir. Bununla birlikte lise ve yükseköğretim düzeyinde yapılan

alışmaların sınırlı olması, alanın daha kapsamlı arařtırmalara ihtiya duyduėunu ortaya koymaktadır.

5.2. neriler

Bu blmde, arařtırma bulgularından hareketle geliřtirilen neriler; uygulama sreci, ğretmen eėitimi, ėrenci boyutu, teknik altyapı ve gelecekte yapılacak arařtırmalar olmak zere farklı bařlıklar altında sunulmuřtur.

5.2.1. Uygulamaya Dayalı neriler

- DHK ders srelerinde sistemli biimde yer alabilmesi iin ğretmenlere uygulama kılavuzları sunulmalı ve etkinlik basamakları aık biimde yapılandırılmalıdır.
- Uygulama srecinde yařanabilecek teknik ve sınıf ynetimi sorunlarını azaltmak amacıyla n hazırlık alışmaları yapılmalı, grup ii etkileřimi artıracak kk grup uygulamalarına yer verilmelidir.
- Dijital hikyeler derslerin farklı ařamalarında (giriř, geliřme, deėerlendirme) aktif biimde kullanılmalıdır.

5.2.2. ğretmen Eėitimi ve Mesleki Geliřime Ynelik neriler

- ğretmenlerin dijital hikye kullanımına ynelik teknik ve pedagojik yeterliklerini geliřtirmek amacıyla uygulamalı hizmet ii eėitimler artırılmalıdır.
- ğretmen adaylarının lisans eėitimlerinde dijital hikye tasarımına ynelik uygulamalara daha fazla yer verilmelidir.
- TPACK temelli eėitimlerle ğretmenlerin teknoloji, pedagojik bilgi ve alan bilgisini btnleřtirmeleri desteklenmelidir.
- Okullarda ğretmenler arası iř birliėini artıracak mesleki ėrenme toplulukları oluřturulmalıdır.

5.2.3. ėrenci Katılımı ve ėrenme Srecine Ynelik neriler

- ėrencilerin kendi dijital hikyelerini retmelerine olanak tanıyan ėrenme ortamları yaygınlařtırılmalıdır.
- Hikye yazımı, senaryo geliřtirme, grsel tasarım ve seslendirme srelerinde ėrencilere rehberlik edilmelidir.
- Grup alışmasına dayalı dijital hikye projeleri ile akran ėrenmesi desteklenmelidir.
- Etkileřimli dijital hikye etkinlikleri ėrencilerin motivasyonunu artıracak řekilde ders srecine entegre edilmelidir.

5.2.4. Derslere Entegrasyon ve Disiplinlerarası Kullanıma Yönelik Öneriler

- Dijital hikâye kullanımı yalnızca belirli derslerle sınırlı kalmamalı; matematik, fen bilimleri, sosyal bilgiler ve yabancı dil gibi farklı alanlarda da kullanılmalıdır.
- Değerler eğitimi, empati ve kültürel aktarım gibi alanlarda dijital hikâyelerden yararlanılmalıdır.
- Farklı sınıf düzeylerine uygun dijital hikâye etkinlikleri geliştirilerek öğretim süreçlerine çeşitlilik kazandırılmalıdır.

5.2.5. Teknik Altyapı ve Materyal Geliştirmeye Yönelik Öneriler

- Okullardaki teknolojik altyapı (internet, akıllı tahta, tablet, bilgisayar vb.) güçlendirilmelidir.
- Öğretmen ve öğrencilere teknik destek sağlanmalıdır.
- Nitelikli dijital içeriklerin geliştirilmesi için örnek materyaller ve uygulama rehberleri hazırlanmalıdır.
- Dijital hikâyelerde kullanılan görsel, işitsel ve animasyon unsurlarının kalitesi artırılmalıdır.

5.2.6. Yapılacak Araştırmalara Dayalı Öneriler

- Dijital hikâye kullanımının etkilerini uzun vadede inceleyen boylamsal çalışmalar yapılmalıdır.
- Farklı yaş grupları, sınıf düzeyleri ve sosyoekonomik çevrelerde araştırmalar yürütülmelidir.
- Özellikle lise ve üniversite düzeyine yönelik çalışmalar artırılmalıdır.
- DHK'nin medya okuryazarlığı, dijital vatandaşlık ve disiplinlerarası öğrenme ile ilişkisini inceleyen araştırmalar yapılmalıdır.
- Karma yöntem, deneysel ve karşılaştırmalı araştırma desenleri kullanılmalıdır.
- Öğrencilerin motivasyonları, duygusal tepkileri ve süreçte yaşadıkları güçlükler derinlemesine incelenmelidir.

KAYNAKLAR

- Akbaş, O., Keskin, A., Özden, M. ve Berk, D. (2023). Gelecekteki öğrencilerin için sen de bir masal oku: Bir dijital hikâye çalışması. *Journal of Research in Education and Teaching*, 12(1), 1-15.
- Aljaraideh, Y. A. (2020). The impact of digital storytelling on academic achievement of sixth grade students in English language and their motivation towards it in Jordan. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 21(1), 73-82. <https://doi.org/10.17718/tojde.690345>
- Arifuddin, A., Khoiriyah, S., Sugianto, H., and Karim, A. R. (2025). Integrating technological pedagogical content knowledge in learning: A systematic review. *Journal of Research in Instructional*, 5(1), 16-39. <https://doi.org/10.30862/jri.v5i1.429>
- Arslan, Ü. ve Çakır, H. (2023). Türkiye’de farklı öğretim seviyelerinde uygulanan dijital hikâye anlatım çalışmalarının öğrenci eğitsel çıktılarına etkisi: Bir literatür çalışması. *Öğretim Teknolojileri & Öğretmen Eğitimi Dergisi*, 12(2), 31-44. <https://doi.org/10.51960/jitte.1286167>
- Bahadır, H., Tüfekci, A. ve Çakır, H. (2021). Dijital hikaye anlatımının disiplinlerarası öğretim bağlamında kullanım durumları. *Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 8(2), 635-654. <https://doi.org/10.21666/muefd.858098>
- Baki, Y. ve Feyzioğlu, N. (2017). Dijital öykülerin 6. sınıf öğrencilerinin yazmaya yönelik tutumlarına etkisi. *Eğitim Teknolojisi Kuram & Uygulama*, 7(2), 276-297.
- Başkale, H. (2016). Nitel araştırmalarda geçerlik, güvenirlik ve örneklem büyüklüğünün belirlenmesi. *Dokuz Eylül Üniversitesi Hemşirelik Fakültesi Dergisi*, 9 (1), 23 – 28.
- Bilici, S. and Yılmaz, R. M. (2024). The effects of using collaborative digital storytelling on academic achievement and skill development in biology education. *Education and Information Technologies*, 29(15), 20243-20266. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12638-7>
- Bin Jwair, A. A. (2023). Improving middle-school students’ English vocabulary via digital storytelling. *Journal of Educational and Social Research*, 13(6), 195-208. <https://doi.org/10.36941/jesr-2023-0158>
- Bligh, D. A. (2000). *What's the use of lectures?.* Jossey-Bass.

- Bowen, G. (2009). Document Analysis as a Qualitative Research Method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27-40. <https://doi.org/10.3316/QRJ0902027>
- Bruner, J. (1990). *Acts of meaning: Four lectures on mind and culture*. Harvard University Press.
- Bus, A. G., Takacs, Z. K., and Kegel, C. A. T. (2015). Affordances and limitations of electronic storybooks for young children's emergent literacy. *Developmental Review*, 35, 79-97. <https://doi.org/10.1016/j.dr.2014.12.004>
- Couldry, N. (2008). Digital storytelling, media research and democracy: Conceptual choices and alternative futures. K. Lundby (Ed.), *Digital storytelling, mediatized stories: Self-representations in new media* içinde (ss. 41-60). Peter Lang.
- Çınar, N. (2021). İyi bir sistematik derleme nasıl yazılmalı? *Online Türk Sağlık Bilimleri Dergisi*, 6(2), 310-314. <https://doi.org/10.26453/otjhs.888569>
- Çiftci, M. (2019). Dijital hikâyelerin ilkökul ikinci sınıf öğrencilerinin okuma becerileri üzerindeki etkisi. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Aksaray Üniversitesi.
- Demirer, V. (2013). İlköğretimde e-öyküleme kullanımı etkileri. [Yayınlanmamış doktora tezi]. Necmettin Erbakan Üniversitesi.
- Egan, K. (1989). *Teaching as story telling: An alternative approach to teaching and curriculum in the elementary school*. University of Chicago Press.
- Eroğlu, A. (2020). Ortaokul 7. sınıf Türkçe dersinde dijital hikâye anlatımının kullanılması. [Yayınlanmış doktora tezi]. Sakarya Üniversitesi
- Freeman, S., Eddy, S. L., McDonough, M., Smith, M. K., Okoroafor, N., Jordt, H., and Wenderoth, M. P. (2014). Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 111(23), 8410–8415. <https://doi.org/10.1073/pnas.1319030111>
- Ginting, D., Woods, R. M., Barella, Y., Limanta, L. S., Madkur, A., and How, H. E. (2024). The effects of digital storytelling on the retention and transferability of student knowledge. *Sage Open*, 14(3). <https://doi.org/10.1177/21582440241271267>
- Gulikers, J. T., Bastiaens, T. J., and Kirschner, P. A. (2004). A five-dimensional framework for authentic assessment. *Educational Technology Research and Development*, 52(3), 67–86.

- Hamilton, E. R., Rosenberg, J. M., and Akcaoglu, M. (2016). The Substitution Augmentation Modification Redefinition (SAMR) model: A critical review and suggestions for its use. *TechTrends*, 60(5), 433–441.
- Hung, C.-M., Hwang, G.-J. and Huang, I. (2012). A Project-based Digital Storytelling Approach for Improving Students' Learning Motivation, Problem-Solving Competence and Learning Achievement. *Educational Technology & Society*, 15 (4), 368-379.
- Hiçyılmaz Şahin, P. (2023). Dijital hikayelere dayalı konuşma etkinliklerinin ilkökul üçüncü sınıf öğrencilerinin konuşma becerilerine etkisi. [Yüksek lisans tezi. Ordu Üniversitesi].
- Işıkoğlu, N., and Güzen, M. (2024). The promise of digital storytelling for kindergarteners: Language and technology skills. *Early Child Development and Care*, 194(2), 195-207. <https://doi.org/10.1080/03004430.2023.2299389>
- Kanaan, E. M., Kadhim, A. M., Alakashee, B. A., AlAli, R. M., Al-Barakat, A. A., Abdullatif, A. K., Aboud, Y. Z. and Helali, M. M. (2025). Digital kinetic storytelling as an innovative strategy for enhancing language learning in early childhood classrooms. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 24(8). <https://ijlter.org/index.php/ijlter/article/view/14040>
- Kaptan, E., and Çakır, R. (2025). The effect of digital storytelling on digital literacy, 21st century skills and achievement. *Education and Information Technologies*, 30(8), 11047-11071. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-13287-6>
- Karadaban, A., Kaplan, C., Özek, Ö., Çaksu, C., Aküzüm, F., ve Aydın, M. (2023). Nitel araştırma yöntemlerinden doküman incelemesi. *International Social Mentality and Researcher Thinkers Journal (SMART Journal)*, 9(69), 114-124.
- Karagöz, B. (2021). Postgraduate theses written on digital storytelling in Türkiye: A content and citation analysis. *European Journal of Education Studies*, 8(11). <https://doi.org/10.46827/ejes.v8i11.3992>
- Kearney, M. (2011). A learning design for student-generated digital storytelling. *Learning, Media and Technology*, 36(2), 169-188. <https://doi.org/10.1080/17439884.2011.553623>
- Khan, S. A., Poletti, G., Khan, F. N. and Hussain, S. (2025). Digital storytelling: A pedagogical approach to enhance young learners social-emotional skills. *Review of Education, Administration & Law*, 8(2), 219-228. <https://doi.org/10.47067/real.v8i2.421>
- Kıral, B. (2020). Nitel bir veri analizi yöntemi olarak doküman analizi. *Siirt Üniversitesi Sosyal*

Bilimler Enstitüsü Dergisi, (15), 170-189.

Kieler, L. (2010). A reflection: Trials in using digital storytelling effectively with the gifted. *Gifted Child Today*, 33(3), 48-52.

Kocaman-Karoğlu, A. (2016). Okul öncesi eğitimde teknoloji entegrasyonu: Dijital hikâye anlatımı üzerine öğretmen görüşleri. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 7(1), 175-207. <https://doi.org/10.17569/tojq.87166>

Koehler, M. J., Mishra, P., Kereluik, K., Shin, T. S., and Graham, C. R. (2014). The technological pedagogical content knowledge framework. In J. M. Spector, M. D. Merrill, J. Elen, and M. J. Bishop (Eds.), *Handbook of Research on Educational Communications and Technology* (4th ed., pp. 101–111).

Konaş, Z. Ş., and Durak, H. Y. (2023). Examination of the effects of digital story applications on digital parenting and technology usage attitudes. *Instructional Technology and Lifelong Learning*, 4(1), 15-47. <https://doi.org/10.52911/ital.1251214>

Kurudayıoğlu, M., and Bal, M. (2014). Ana dili eğitiminde dijital hikâye anlatımlarının kullanımı. *TÜBAV Bilim Dergisi*, 7(3), 74-95.

Lambert, J. (2013). *Digital storytelling: Capturing lives, creating community*. Routledge.

LeCompte, M. D., and Goetz, J. P. (1982). Problems of reliability and validity in ethnographic research. *Review of Educational Research*, 52(1), 31–60.

Malliga, N., and Balamayuranathan, B. (2025). Digital storytelling as a medium for preserving and promoting indigenous cultural identity in digital age. *Shanlax International Journal of Arts, Science and Humanities*, 12(3), 63-69. <https://doi.org/10.34293/sijash.v12iS3-Apr.9054>

Mayer, R. E. (2014). Incorporating motivation into multimedia learning. *Learning and Instruction*, 22(2), 171–173. <https://dx.doi.org/10.1016/j.learninstruc.2013.04.003>

Meadows, D. (2003). Digital storytelling: Research-based practice in new media. *Visual Communication*, 2(2), 189-193. <https://doi.org/10.1177/1470357203002002004>

Mercan, G., Köseoğlu, P. ve Selçuk, Z. V. (2023). Bilgi ve İletişim Teknolojileri (BİT) kapsamında dijital hikaye anlatımı (DHA) üzerine araştırma: Sistematik bir inceleme (Ocak 2018 - Haziran 2023). *Milli Eğitim*, 52(1), 941-970. <https://doi.org/10.37669/milliegitim.1309013>

- Merriam, S. B. (2009). *Qualitative research: A guide to design and implementation*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Mikelić Preradović, N., Lešin, G., and Boras, D. (2016). Introduction of digital storytelling in preschool education: A case study from Croatia. *Digital Education Review*, 30, 94–105. <https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/16087>.
- Miles, M. B., and Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). SAGE Publications.
- Mishra, P., and Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Morgan, H. (2014). Using digital story projects to help students improve in reading and writing. *Reading Improvement*, 51(1), 20-26.
- Nasir, W. M. F. W. M., Halim, L., and Arsad, N. M. (2024). Digital storytelling learning outcomes and critical factors: A scoping review. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 23(5). <https://ijlter.org/index.php/ijlter/article/view/10166>
- OECD. (2019). *OECD skills outlook 2019: Thriving in a digital world*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/df80bc12-en>
- Ohler, J. (2006). The world of digital storytelling. *Educational Leadership*, 63(4), 44-47. <http://www.jasonohler.com/pdfs/digitalstorytellingarticle1-2006.pdf>
- Ohler, J. B. (2016). *Digital storytelling in the classroom: New media pathways to literacy, learning, and creativity* (2nd ed.). Corwin.
- Özerbaş, M. A., ve Öztürk, Y. (2017). Türkçe dersinde dijital hikâye kullanımının akademik başarı, motivasyon ve kalıcılık üzerinde etkisi. *Journal of Computer and Education Research*, 5(9), 118-136.
- Özeren, E. B. (2025). Integration of digital storytelling into architectural education: Exploration of conceptual understanding. *Buildings*, 15(11), 1826 <https://doi.org/10.3390/buildings15111826>
- Özdemir, M. (2010). Nitel veri analizi: sosyal bilimlerde yöntem bilim sorunsalı üzerine bir çalışma. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(1), 323-343.
- Partnership for 21st Century Skills. (2009). *P21 framework definitions*.

- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Preradović, N. M., and Lesin, G. (2016). Introduction of digital storytelling in preschool education: A case study from Croatia. *Digital Education Review*, 30, 94-105.
- Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223–231. <https://doi.org/10.1002/j.2168-9830.2004.tb00809.x>
- Prins, E. (2017). Digital storytelling in adult education and family literacy: A case study from rural Ireland. *Learning, Media and Technology*, 42(3), 308-323. <https://doi.org/10.1080/17439884.2016.1154075>
- Rapley, T. (2007). *Doing conversation, discourse and document analysis*. Great Britain: The Cromwell Press.
- Robin, B. (2006). The educational uses of digital storytelling. *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* içinde (709-716). <https://www.learntechlib.org/primary/p/22129/>
- Robin, B. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory Into Practice*, 47(3), 220-228. <https://doi.org/10.1080/00405840802153916>
- Rosen, L. D., Carrier, L. M., and Cheever, N. A. (2013). Facebook and texting made me do it: Media-induced task-switching while studying. *Computers in Human Behavior*, 29(3), 948–958. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.12.001>
- Sadık, A. (2008). Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Educational Technology Research and Development*, 56(4), 487-506. <https://doi.org/10.1007/s11423-008-9091-8>
- Sarıca, H. Ç., ve Usluel, Y. K. (2016). Eğitsel bağlamda dijital hikâye anlatımı: Bir rubrik geliştirme çalışması. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 6(2), 65-84. <https://doi.org/10.17943/etku.12600>
- Sayın, H. (2024). Medya okuryazarlığı bağlamında 5, 6 ve 7. sınıf öğrencilerinin dijital hikâye yazma becerileri üzerine bir araştırma. *Rumelide Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (43), 40-63. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14065185>
- Schmitz, B. (2006). Advantages of studying processes in educational research. *Learning and Instruction*, 16(5), 433-449. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2006.09.004>

- Shelton, C. C., Archambault, L. M., and Hale, A. E. (2017). Bringing digital storytelling to the elementary STEM classroom. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 26(3), 273-294.
- Smeda, N., Dakich, E., and Sharda, N. (2014). The effectiveness of digital storytelling in the classrooms: a comprehensive study. *Smart Learning Environments*, 1(1), 1-21. <https://doi.org/10.1186/s40561-014-0006-3>
- Smyrniou, Z., Georgakopoulou, E., and Sotiriou, S. (2020). Promoting a mixed-design model of scientific creativity through digital storytelling—The CCQ model for creativity. *International Journal of STEM Education*, 7(1), 25. <https://doi.org/10.1186/s40594-020-00223-6>
- Snelson, C., and Sheffield, A. (2009). Digital storytelling in a Web 2.0 world. *TCC 2009 Conference Proceedings*, 159–167. <https://tccpapers.coe.hawaii.edu/archive/2009/snelson.pdf>
- Sönmez, V., ve Alacapınar, F. G. (2011). *Örneklendirilmiş bilimsel araştırma yöntemleri*. Anı Yayıncılık.
- Şimşek, B., Usluel, Y. K., Sarıca, H. Ç. ve Tekeli, P. (2018). Türkiye’de eğitsel bağlamda dijital hikâye anlatımı konusuna eleştirel bir yaklaşım. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 8(1), 158-186. <https://doi.org/10.17943/etku.332485>
- Talan, T. (2021). Meta-analytic and meta-thematic analysis of digital storytelling method. *Bartın University Journal of Faculty of Education*, 10(1), 18-38. <https://doi.org/10.14686/buefad.706231>
- Tinmaz, H., Lee, Y.-T., Fanea-Ivanovici, M., and Baber, H. (2022). A systematic review on digital literacy. *Smart Learning Environments*, 9(1), 21. <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00204-y>
- Ugap, C., Yahaya, W. A. W., Balakrishnan, B., Hashim, M. E. A. H., Tochinai, F., and Nasir, S. M. (2025). Tech-infused narrative: A systematic review of digital storytelling in education. *Journal of Advanced Research Design*, 131(1), 1-16. <https://doi.org/10.37934/ard.131.1.116a>
- Ulu, H. (2021). Türkiye’deki dijital öyküleme çalışmalarının eğilimi. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 11(2), 256-280. <https://doi.org/10.17943/etku.850209>
- Vijayan, R. (2021). Teaching and learning during the COVID-19 pandemic: A topic modeling

- study. *Education Sciences*, 11(7). <https://doi.org/10.3390/educsci11070347>
- Wu, J., and Chen, D.-T. V. (2020). A systematic review of educational digital storytelling. *Computers & Education*, 147, 103786. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103786>
- Wu, P.-F., Hu, H.-J., Wu, F.-C., and Fan, K.-Y. (2017). The evaluation on the usability of digital storytelling teaching system in teaching. P. Zaphiris and A. Ioannou (Ed.), *Learning and Collaboration Technologies. Technology in Education* içinde (ss. 473-487). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-58515-4_36
- Xu, Y., Park, H., and Baek, Y. (2011). A new approach toward digital storytelling: An activity focused on writing self-efficacy in a virtual learning environment. *Educational Technology & Society*, 14, 181-191.
- Yamaç, A. (2015). İlkokul üçüncü sınıf öğrencilerinin yazma becerilerinin gelişiminde dijital hikayelerin etkisi. [Yayınlanmamış doktora tezi]. Gazi Üniversitesi
- Yamaç, A. (2019). Dijital okuma ve yazma uygulamalarının ilkököl düzeyinde kullanımına yönelik sınıf öğretmeni adaylarının algıları. *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(1), 1-25. <https://doi.org/10.33206/mjss.484876>
- Yang, Y.-T. C., and Wu, W.-C. I. (2012). Digital storytelling for enhancing student academic achievement, critical thinking, and learning motivation: A year-long experimental study. *Computers & Education*, 59(2), 339-352. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.12.012>
- Yankın, F. B. (2019). Dijital dönüşüm sürecinde çalışma yaşamı. *Trakya University E-Journal of the Faculty of Economics and Administrative Sciences*, 7(2), 1-38.
- Yarbaşı, Y. ve Ata, R. (2023). Yabancı dil eğitiminde oyunlaştırma: Bir sistematik derleme çalışması. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(2), 146-165. <https://doi.org/10.53629/sakaefd.1309546>
- Yıldırım, A., Şimşek, H., (2005). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yıldırım, A., Şimşek, H., (2011). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yıldırım, A., Şimşek, H., (2016). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yıldırım, A., Şimşek, H., (2018). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin

Yayıncılık.

- Yılmaz, Y., Üstündağ, M. T. ve Güneş, E. (2017). Öğretim materyali olarak dijital hikâye geliştirme aşamalarının ve araçlarının incelenmesi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(3), 1621-1640. <https://doi.org/10.17240/aibuefd.2017.17.31178-338851>
- Yusupova, A., ve Koyunlu Ünlü, Z. (2025). Sınıf öğretmen adaylarının hazırlamış oldukları dijital hikâyelerin 21. yüzyıl becerilerine etkisinin incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 26(1), 154-172. <https://doi.org/10.17679/inuefd.1524773>



EKLER

EK1. Doküman İncelemesine Dahil Edilen Çalışmalar-

No	Tez Kaynakça
1	Aras, A. (2024). İlkokulda dijital hikayelerin matematik başarısına etkisi. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Yıldız Teknik Üniversitesi.
2	Karakuş, L. (2024). Dijital hikayeleme yöntemi ile yapılan eğitimin 7. sınıf öğrencilerinin fen bilimleri dersindeki akademik başarısına, 21. yüzyıl becerilerine ve ders motivasyonuna etkisi. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Akdeniz Üniversitesi.
3	Kavak, Ş. (2024). ASSURE öğretim tasarımı modeline göre dijital hikayeleme yöntemi ile oluşturulan LEGO temelli robotik kodlama eğitiminin 21. yüzyıl becerileri ve karar verme algısı üzerindeki etkisi. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Bahçeşehir Üniversitesi.
4	Yıldırım, B. S. (2023). Dijital hikayelerle desteklenmiş fen öğretiminin altıncı sınıf öğrencilerinin akademik başarılarına ve bilimin doğası görüşlerine etkisi. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi.
5	Şahin, P. H. (2023). Dijital hikayelere dayalı konuşma etkinliklerinin ilköğretim üçüncü sınıf öğrencilerinin konuşma becerilerine etkisi. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Ordu Üniversitesi.
6	Tosun, G. (2023). Dijital hikâyelerle matematik öğretiminin altıncı sınıf öğrencilerinin akademik başarılarına ve matematiğe yönelik kaygı düzeylerine etkisinin incelenmesi. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Kafkas Üniversitesi.
7	Kocaoğlu, S. (2023). Ortaokul öğrencilerinin özetleme becerilerini kullanmada dijital hikayelerin etkisi. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi.
8	Gürbüz, N. (2023). 5E modeli ile hazırlanan dijital hikaye uygulamalarının başarı, eleştirel düşünme ve dijital okuryazarlık becerilerine etkisi. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Ondokuz Mayıs Üniversitesi.

9	Öztürk, A. N. (2023). Dijital hikayelerle bütünleştirilmiş dijital oyunların beşinci sınıf öğrencilerinin matematik dersi yüzdeler konusundaki akademik başarıları ve motivasyonları üzerindeki etkisi. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Kafkas Üniversitesi.
10	Sarıoğlu, F. (2022). İlkokul öğrencilerine atasözü ve deyimlerin öğretiminde dijital hikaye kullanımının etkisi. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi.
11	Elkatmış, R. (2022). Eğitim felsefesi dersinde dijital hikaye kullanımının öğretmen adaylarının tutumlarına etkisi ve öğrencilerin derse ilişkin görüşleri. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi.
12	Olur, B. (2021). Sosyal bilgiler dersinde dijital hikaye kullanımı: Öğrencilerin yeterlik ve değerlerinin incelenmesi. [Yayınlanmamış doktora tezi]. Afyon Kocatepe Üniversitesi.
13	Emiroğlu, M.U. (2021). İlkokul kodlama eğitiminde dijital hikayenin öğrencilerin blok temelli kodlama başarılarına, kodlama eğitime yönelik tutumlarına ve etkinlik algılarına etkisi. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Bahçeşehir Üniversitesi.
14	Türe Köse, H. B. (2019). Okul öncesi dönem çocuklarında dijital hikâye anlatımının dinleme becerilerine etkisi. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi.
15	Çiftci, M. (2019). Dijital hikâyelerin ilkokul ikinci sınıf öğrencilerinin okuma becerileri üzerindeki etkisi. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Aksaray Üniversitesi.
16	Ulusoy, S. (2019). Dijital hikaye destekli örnek olaya dayalı öğrenme ortamlarının fen öğrenme üzerindeki etkisi. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Uşak Üniversitesi.
17	Dinçer, B. (2019). Dijital hikaye temelli matematik öğretiminin ortaokul öğrencilerinin kavram öğrenmeleri üzerine etkileri. [Yayınlanmamış doktora tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi.
18	Uslu, A. (2019). İşbirlikli dijital hikaye anlatımının ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin yaratıcı yazma ve sosyal duygusal öğrenme becerilerine etkisi. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Manisa Celal Bayar Üniversitesi.
19	Şentürk Leylek, B. (2018). İlkokul üçüncü sınıf öğrencilerinin okuma becerilerinin gelişiminde ve okumaya yönelik tutumlarında dijital hikayelerin etkisi. [Yayınlanmamış doktora tezi]. Uludağ Üniversitesi.
20	Başdaş, F. (2017). Drama temelli dijital hikâye anlatıcılığı programının 6 yaş çocuklarının bazı sosyal becerilerinin gelişimine etkisi. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Adnan Menderes Üniversitesi.

21	Yamaç, A. (2015). İlkokul üçüncü sınıf öğrencilerinin yazma becerilerinin gelişiminde dijital hikâyelerin etkisi. [Yayınlanmamış doktora tezi]. Gazi Üniversitesi.
22	Ciğerci, F. M. (2015). İlkokul dördüncü sınıf Türkçe dersinde dinleme becerilerinin geliştirilmesinde dijital hikâyelerin kullanılması. [Yayınlanmamış doktora tezi]. Anadolu Üniversitesi.
23	Kaya, O. (2014). Yabancı dil öğretiminde (Almanca) dijital hikaye anlatım yönteminin araştırılması: Lise öğrencileriyle eylem araştırması. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Bahçeşehir Üniversitesi.
24	Kahraman, Ö. (2013). Dijital hikayecilik metoduyla hazırlanan öğretim materyallerinin öğrenme döngüsü giriş aşamasında kullanılmasının fizik dersi başarı ve motivasyonu düzeyine etkisi. [Yayınlanmamış doktora tezi]. Balıkesir Üniversitesi.
25	Kutlu Çakın, A. (2024). İlkokul 3. sınıflarda İngilizce öğretiminde dijital hikâye kullanımı üzerine bir araştırma. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Afyon Kocatepe Üniversitesi.
26	Eroğlu, A. (2020). Ortaokul 7. sınıf Türkçe dersinde dijital hikâye anlatımının kullanılması. [Yayınlanmamış doktora tezi]. Sakarya Üniversitesi.
27	Şahin Konaş, Z. (2021). Dijital hikâye geliştirme etkinliklerinin ebeveynlerin dijital ebeveynlik ve teknoloji kullanım tutumlarına etkisinin incelenmesi. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Bartın Üniversitesi.
28	Demirbaş, İ. (2019). Dijital öykülerin ilkokul öğrencilerinin dinlediğini anlama ve yaratıcı yazma becerilerine etkisi. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi.
29	Ünal, Ş. (2022). Sınıf öğretmenlerinin matematik öğretiminde dijital öykü kullanımına yönelik deneyimlerinin incelenmesi. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi.
30	Yıldız Çelik, B. (2021). Dijital öykü atölyesinin ortaokul öğrencilerinin 21. yüzyıl becerilerine ve öğrenci başarısına etkisi. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Bursa Uludağ Üniversitesi.
31	Türkyılmaz Yaylı, S. (2025). Yazma eğitiminde dijital öyküleme yönteminin kullanımına ilişkin bir inceleme. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Bursa Uludağ Üniversitesi.
32	Demir, Y. (2025). İlköğretim matematik öğretmen adaylarının hazırladıkları dijital hikayelerin yaratıcılık açısından incelenmesi. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Kocaeli Üniversitesi.

33	Kilci, Z. (2025). Sosyal bilgiler dersinde dijital hikaye kullanımının eleştirel düşünme üzerine etkisi. [Yayınlanmamış doktora tezi]. Anadolu Üniversitesi.
34	Çelik, T. (2025). Web 2.0 araçları ile geliştirilmiş dijital hikayelerin ilköğretim 2. sınıf öğrencilerinin okuduğunu anlamalarına katkısı. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Uşak Üniversitesi.

No	Makale Kaynakça
1	Atatekin, D., İstanbullu, A., ve Korkmaz, Ö. (2023). Türkçe dersinde dijital hikâye kullanımının öğrencilerin başarılarına ve tutumlarına etkisi. <i>Trakya Eğitim Dergisi</i> , 13(2), 1298–1313. https://doi.org/10.24315/tred.1141219
2	Yılmaz, Y., Üstündağ, M. T., Güneş, E., ve Çalışkan, G. (2017). Dijital hikâyeleme yöntemi ile etkili Türkçe öğretimi. <i>Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama</i> , 7(2), 254–275.
3	Özerbaş, M. A., ve Öztürk, Y. (2017). Türkçe dersinde dijital hikâye kullanımının akademik başarı, motivasyon ve kalıcılık üzerinde etkisi. <i>TÜBAV Bilim</i> , 10(2), 102–110
4	Eroğlu, A., ve Okur, A. (2022). Dijital hikâye anlatımının ortaokul 7. sınıf öğrencilerinin hikâye yazma kaygıları üzerindeki etkisi. <i>Millî Eğitim</i> , 51(234), 1529–1552. https://doi.org/10.37669/milliegitim.824215
5	Köroğlu, Z., ve Avgın, S. S. (2022). Dijital hikâye yönteminin ortaokul 7. sınıf öğrencilerinin “hücre bölünmeleri” konusundaki kavram yanlışlarını gidermeye etkisi. <i>Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi</i> , 19(3), 1087–1109 . https://doi.org/10.33437/ksusbd.1121913
6	Başdaş, F., ve Akar Vural, R. (2018). Drama temelli dijital hikâye anlatıcılığı programının 6 yaş çocuklarının bazı sosyal becerilerinin gelişimine etkisi. <i>Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi</i> , 5(1), 1–30
7	Bahşi, N., ve Sis, N. (2023). Dijital hikâye anlatımının görme yetersizliği bulunan öğrencilerin dinleme becerisine etkisi. <i>RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi</i> , (32), 212–227 . https://doi.org/10.29000/rumelide.1253141

8	Çokyaman, M., ve Çelebi, M. (2021). Yabancı dil öğretiminde dijital hikâye anlatımının (DHA) akademik başarıya etkisi. <i>Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi</i> , 22(2), 994–1035. https://doi.org/10.29299/kefad.993465
9	Ulum, E., ve Ercan Yalman, F. (2018). Fen bilimleri dersinde dijital hikâye hazırlamanın ders başarısı düşük ve bilgisayarla fazla vakit geçiren öğrenciler üzerindeki etkisinin incelenmesi. <i>Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi</i> , 12(2), 306–335. https://doi.org/10.17522/balikesirnef.506446
10	Pala, F. (2021). Sosyal bilgiler dersi tarihe yolculuk ünitesi bağlamında dijital hikâye kullanımının öğrenci akademik başarısı ve kalıcılığa etkisi. <i>Dumlupınar Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi</i> , 5(2), 43–58.
11	Korucu, A. T. (2020). Fen eğitiminde kullanılan dijital hikâyelerin öğretmen adaylarının akademik başarısı, sayısal yetkinlik durumları ve sorgulama becerileri üzerindeki etkisi. <i>Kastamonu Eğitim Dergisi</i> , 28(1), 361-372. https://doi.org/10.24106/kefdergi.3617
12	Ciğerci, F. M., ve Gültekin, M. (2017). Dijital hikayelerin dinleme anlama becerilerini geliştirmek için kullanılması. <i>Eğitim Araştırmalarında Sorunlar</i> , 27(2), 252–268.
13	Yürük, S. E., ve Atıcı, B. (2017). Dijital öykü temelli değerler eğitimi materyallerinin öğrencilerin değer kazanımına etkisi. <i>Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi</i> , 7(1), 56–74.
14	Demir, S., ve Kılıçkiran, H. (2018). Dijital öyküleme uygulamasının özel yetenekli öğrencilerin yazma becerilerine etkisi. <i>Disiplinlerarası Eğitim Araştırmaları Dergisi</i> , 2(4), 12–18.
15	Yılmaz, G. ve Özden, M. (2022). Dijital öykü kullanımının öğrencilerin konuşma becerisi tutum ve motivasyonuna etkisi. <i>RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi</i> , (31), 197-208. https://doi.org/10.29000/rumelide.1220518 .
16	Balaman, F. (2015). Dijital öyküleme yönteminin öğrencilerin toplumsal değer yargılarına etkisi. <i>Elektronik Eğitim Bilimleri Dergisi</i> , 4(8), 159–168.
17	Bayrakdar, C., ve Şahinkaya, H. (2021). Bir Köy Ortaokulunda Dijital Hikâyeleme Yönteminin Öğrencilerin Etik ve Güvenlik Ünitesi Erişilerine Etkisi. <i>Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi</i> , 18(47), 147–173.
18	Kasap, B., ve Say, S. (2023). Fen öğretiminde dijital öykü kullanımının öğrencilerin fen dersine yönelik tutumlarına, dijital okuryazarlık seviyelerine ve eleştirel düşünme becerilerine etkisi. <i>International Journal of New Approaches in Social Studies</i> , 7(1), 84–96. https://doi.org/10.38015/sbyy.1284562

19	Aydın, E. (2022). Dijital hikâyelerin yabancı dil olarak Türkçe öğrenen lisans öğrencilerinin dinleme becerisine ve Türkçe öğrenme motivasyonlarına etkisi. <i>Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi</i> , 19(2), 247–268. https://doi.org/10.33711/yyuefd.1075557
20	Gömlüksiz, M. N., ve Pullu, E. K. (2017). Toondoo ile dijital hikâyeler oluşturmaının öğrenci başarısına ve tutumlarına etkisi. <i>Turkish Studies</i> , 12(32), 95–110. http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.12717
21	Çıralı Sarıca, H. (2025). Dijital Hikâyelerin Yansıtıcı Öğrenme Aracı Olarak Topluma Hizmet Uygulamalarında Kullanımı: Bir Alımlama Çalışması. <i>Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama</i> , 15(2), 56-81. https://doi.org/10.17943/etku.1574759
22	Yusupova, A., ve Koyunlu Ünlü, Z. (2025). Sınıf öğretmen adaylarının hazırlamış oldukları dijital hikâyelerin 21. yüzyıl becerilerine etkisinin incelenmesi. <i>İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi</i> , 26(1), 154–172. https://doi.org/10.17679/inuefd.1524773
23	Gürbüz, N., ve Yaman, S. (2025). Dijital hikâyelerle desteklenen 5E modeli uygulamalarının dijital okuryazarlık, eleştirel düşünme ve fen başarısına etkisi. <i>Cumhuriyet International Journal of Education</i> , 14(3), 745–754. https://dx.doi.org/10.30703/cije.1647724
24	Alper, I. T. (2025). Okul Öncesi Eğitimde Dijital Hikâye Kullanımı Üzerine Öğretmen Görüşleri. <i>Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi</i> , (51), 95–129. https://doi.org/10.14520/adyusbd.1775279
25	Kara, M., ve Yeşilyurt, M. (2025). Birleştirilmiş sınıflarda dijital hikâyelerin okuma hızı ve okuduğunu anlama üzerindeki etkisi. <i>ASES International Journal of Education Science</i> , 5(2), 707–716.
26	Yaşar, E. (2025). Öğretmen adaylarının sosyal bilgiler öğretiminde dijital hikâye yöntemi ile destan ve efsane metinlerini kullanımı. <i>Anadolu Journal of Educational Sciences International</i> , 15(2), 679–721. https://doi.org/10.18039/ajesi.1623546