

02. Medya Okuryazarlığı Bağlamında 5, 6 ve 7. Sınıf Öğrencilerinin Dijital Hikâye Yazma Becerileri Üzerine Bir Araştırma¹

Hüseyin SAYIN²

APA: 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. **DOI:** <https://doi.org/10.5281/zenodo.14065185>

Öz

İnsanlıkla var olagelen, dil öğretimi başta olmak üzere eğitim öğretimde önemli bir araç olarak kullanılan, bireyin kişilik oluşumunda ve etkin dil kullanımında önemli görevleri olan hikâyeler; gelişen iletişim ve bilgisayar teknolojilerinden etkilenerek farklı biçim ve yöntemlerle de yaşamaya ve zenginleşmeye devam etmektedir. Görsel (fotoğraf, resim, video) ve işitsel (müzik, konuşma ve ses efektleri) unsurlarla desteklenerek birden çok duyu organına hitap eden dijital hikâye anlatım tarzı, bu farklı biçim ve yöntemler arasında günümüz yayın organlarında kendisine oldukça geniş yer bulmaktadır. Dijital hikâyenin eğitimde aktif kullanımı, öğrencilerin yaparak yaşayarak öğrenmesini sağlamakta ve öğrencide görsel okuryazarlık, bilgisayar okuryazarlığı, elektronik okuryazarlık gibi becerilerin gelişmesine yardımcı olmaktadır. Öğrencilerin dijital hikâye yazma süreçlerinde yaşadığı birtakım problemler vardır. Bu problemlerin tespit edilmesi bu becerinin öğretilmesi ve öğrenciler arasında yaygın olarak kullanılması açısından önem taşımaktadır. Bu araştırmanın amacı ortaokul 5, 6 ve 7. sınıf öğrencilerinin dijital hikâye yazma becerilerini etkileyen faktörleri tespit etmektir. Öğrencilerin bu becerilerinin gelişimini gözlemlemeyi ve derinlemesine analizler yapmayı sağlayabilmek için nitel araştırma yöntemi ile yürütülen çalışmada; görüşmeler ve doküman incelemeleri ile toplanan veriler, betimsel analiz ve içerik analizleri ile değerlendirilmiştir. Araştırma sonunda hikâyenin görselleştirilmesi, seslendirilmesi, bilgisayar ve internet alt yapısı, zaman yönetimi gibi hususların öğrencilerin dijital hikâye oluşturma becerilerini doğrudan etkilediği; 5. sınıf öğrencilerinin genellikle yaşadıklarından hareket ederek anı ve gezi gibi edebî türlerde hikâye oluşturdıkları; 6. ve 7. sınıf öğrencilerinin ise 5. sınıf öğrencilerine nazaran kurgusal hikâye oluşturmaya tercih ettikleri görülmüştür.

Anahtar kelimeler: Medya okuryazarlığı, Türkçe eğitimi, dijital hikâye, hikâye anlatımı, dijital yazarlık.

¹ **Beyan (Tez/ Bildiri):** Bu araştırmanın verileri 23-25 Mart 2018 tarihlerinde Kudüs'te düzenlenen 2. Uluslararası Sosyal Bilimler Kongresinde (INCSOS-2018) yalnızca sözlü bildiri olarak sunulmuştur. Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduğu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiği beyan olunur.

Çıkar Çatışması: Çıkar çatışması beyan edilmemiştir.

Finansman: Bu çalışmayı desteklemek için dış fon kullanılmamıştır.

Telif Hakkı & Lisans: Yazarlar dergide yayınlanan çalışmalarının telif hakkına sahiptirler ve çalışmalarını CC BY-NC 4.0 lisansı altında yayımlanmaktadır.

Etik İzni: Araştırma verileri 2015-2016 eğitim öğretim yılında toplanmış olup o tarihlerde kurum izinleri alınmış olup etik izne ihtiyaç duyulmamıştır.

Kaynak: Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduğu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiği beyan olunur.

Benzerlik Raporu: Alındı – Turnitin, Oran: %12

Etik Şikayeti: editor@rumelide.com

Makale Türü: Araştırma makalesi, **Makale Kayıt Tarihi:** 13.09.2024-**Kabul Tarihi:** 20.12.2024-**Yayın Tarihi:** 21.12.2024; **DOI:** <https://doi.org/10.5281/zenodo.14065185>

Hakem Değerlendirmesi: İki Dış Hakem / Çift Taraflı Körleme

² Dr., Millî Eğitim Bakanlığı, Konya Ölçme Değerlendirme Merkezi / Ministry of National Education, Konya Measurement and Evaluation Center (Konya, Turkey), **eposta:** dr.hsynsyn@gmail.com, **ORCID ID:** <https://orcid.org/0000-0001-6857-8368>, **ROR ID:** <https://ror.org/oojga9g46>, **ISNI:** 0000 0001 2179 4856, **Crossref Funder ID:** 501100013898

A Study on 5th, 6th and 7th Grade Students' Digital Story Writing Skills in the Context of Media Literacy³

Abstract

Stories, which have existed with humanity, are used as an important tool in education, especially in language teaching, and have important roles in the formation of an individual's personality and effective language use, continue to live and enrich with different forms and methods under the influence of developing communication and computer technologies. Among these different forms and methods, the digital storytelling style, which appeals to multiple senses by being supported by visual (photographs, pictures, videos) and auditory (music, speech and sound effects) elements, finds a wide place in today's media organs. The active use of the digital story in education enables students to learn by doing and experiencing and helps students develop skills such as visual literacy, computer literacy and electronic literacy. There are some problems that students experience in digital story writing processes. Identifying these problems is important in terms of teaching this skill and its widespread use among students. The aim of this study is to determine the factors affecting the digital story skills of 5th, 6th and 7th grade middle school students. In order to observe the development of these skills of students and to make in-depth analysis, the data collected through interviews and document analysis were evaluated through descriptive analysis and content analysis. At the end of the research, it was seen that issues such as visualization of the story, vocalization, computer and internet infrastructure, and time management directly affected students' digital story creation skills; 5th grade students generally created stories in literary genres such as memoir and travel based on their experiences; 6th and 7th grade students preferred to create fictional stories compared to 5th grade students.

Keywords: Media literacy, Turkish education, digital story, storytelling, digital writing.

³ **Statement (Thesis / Paper):** The data of this study were presented only as an oral presentation at the 2nd International Congress of Social Sciences (INCSOS-2018) held in Jerusalem on March 23-25, 2018. It is declared that scientific and ethical principles were followed during the preparation process of this study and all the studies utilised are indicated in the bibliography.

Conflict of Interest: No conflict of interest is declared.

Funding: No external funding was used to support this research.

Copyright & Licence: The authors own the copyright of their work published in the journal and their work is published under the CC BY-NC 4.0 licence.

Ethics Approval: The research data were collected in the 2015-2016 academic year, institutional permissions were obtained at that time and ethical permission was not required..

Source: It is declared that scientific and ethical principles were followed during the preparation of this study and all the studies used are stated in the bibliography.

Similarity Report: Received – Turnitin, Rate: %12

Ethics Complaint: editor@rumelide.com

Article Type: Research article, **Article Registration Date:** 13.0098.2024-**Acceptance Date:** 20.12.2024-

Publication Date: 21.12.2024; **DOI:** <https://doi.org/10.5281/zenodo.14065185>

Peer Review: Two External Referees / Double Blind

1. Giriş

Bilgisayar ve bilgi teknolojileri, eğitim ortamlarının temel araçlarından biri hâline gelmiştir. Artık hemen hemen her sınıfta akıllı tahtaların, genel ağ alt yapısının kullanılması bir tercihten öte zorunluluk hâline gelmiştir. Okulların ve sınıfların bu teknolojilerle donatılması öğrencinin bilgiye erişim olanaklarını da artırmaktadır. Okullarında bu teknolojileri kullanma becerilerini geliştiren öğrenciler, aynı zamanda teknolojilerle donatılmış dünya koşullarında da bu becerileri kullanabilecektir.

Sürekli gelişen bilgisayar ve bilgi teknolojilerine paralel olarak eğitimdeki araç, yöntem ve ortamlar da çeşitli değişimler ve dönüşümler yaşamaktadır. Önceden sadece öğretmen anlatımına ve ödevlendirmeye dayalı bir süreçten söz etmek mümkünken günümüz eğitim dünyasında bilgisayar, akıllı tahta, tablet gibi görsel ya da işitsel özelliklere sahip araçlar yoğun olarak kullanılmaktadır (Özbay, 2015, s. 77). Eğitim-öğretim ortamlarının yanı sıra bu değişimin yaşandığı yerlerden biri de öğretim programları ve materyalleridir. Artık öğretim programları ile dijital araçların ve teknolojik uygulamaların etkin kullanımı öne çıkmakta; bilgi okuryazarlığı, dijital okuryazarlık, görsel okuryazarlık ve veri okuryazarlığı gibi gelişen teknolojileri etkin kullanabilme becerilerinin edindirilmesi amaçlanmaktadır (MEB, 2024). Eğitim-öğretimde yaşanan bu değişimlerden etkilenen unsurlardan biri de hikâyelerdir.

Geleneksel Hikâyelerden Dijital Hikâyelere

Sözlü bir gelenekten gelen daha sonra da yazılı anlatımla birlikte gelişimine devam eden hikâye türü, insanlık tarihi kadar köklü bir geçmişe sahiptir. Geleneksel olarak hikâye ve hikâyeleştirme anlatım tarzı, insanlık tarihi boyunca iletişimin kendine özgü bir biçimi, okuryazar olmalarını sağlamak için çocukları eğitmenin bir yolu olarak eğitimin en eski formlarında biri olarak kabul edilir (Yoon, 2013, s. 26). Hikâyelerin eğitime yararlı pek çok yönü vardır. Hikâyeler, etkili birer öğrenme ve öğretme aracı olarak kullanılabilirler. İyi hazırlanmış öyküler, öğrenenler tarafından kolay bir şekilde hatırlanır. Bu sayede öğrenme daha kalıcı olur (Yüzer ve Kılınç, 2015, s. 243). Günlük hayatı etkili bir şekilde yansıtmışından dolayı yüzyıllardır dil öğretimi başta olmak üzere eğitim öğretimde önemli birer materyal olan (Kurudayıoğlu ve Bal, 2014, s. 74), kişilik ve dil kullanımı açısından çocukların gelişimini sağlayan (Sidekli, 2014, s. 185) hikâyeler, gelişen iletişim ve bilgisayar teknolojilerinden etkilenerek biçim ve yöntem değiştiren anlatım türlerinden biri olmuştur.

Ne var ki insanlık tarihi kadar eski bir anlatım biçimi olan ve dil öğretiminin vazgeçilmez unsurlarından biri olan hikâye, insan kültürünün değişen dinamikleri ve iletişim teknolojileri ile birlikte kaçınılmaz bir biçimde değişmeye ve gelişmeye başlamıştır (Savcı, 2015, s. 1). Gelişen teknolojiler sayesinde eğitim öğretim süreci ve ortamlarında kullanılan hikâye unsurları, görsel (fotoğraf, resim, şekil, sembol vb.) ve işitsel (ses kaydı, melodi, ritim, efekt, müzik parçaları vb.) unsurlarla kolaylıkla desteklenebilmekte, çeşitli iletişim teknolojileriyle daha etkili bir şekilde kullanılabilir. Bu özellikleriyle hikâyeler biçimsel açıdan değişimlere uğramışlardır. Geleneksel hikâyelerden teknoloji destekli hikâyelere geçiş sürecini ifade eden bu oluşumlar "dijital hikâye" olarak adlandırılmaktadır.

Temel itibarıyla hikâye anlatma tekniğine dayanan "dijital hikâyeler", aynı zamanda birden çok duyu organına hitap ettiği için paylaşıldığı medya ortamlarında, geleneksel hikâyelerden daha çok ilgi çekici ve etkili olabilmektedir. Zamanla hikâyelerin yanı sıra diğer metin türlerinin (anı, deneme, makale, fıkra, gezi yazısı vb.) de dijital ortamlara benzer biçimlerde aktarılması, aynı biçim özelliklerine sahip farklı anlatıları da ortaya çıkarmış olsa da "dijital hikâye" metin türü olarak hikâye olmayan diğer anlatı

türlerinin de ortak adı hâline gelmiştir.

Dijital hikâyeler, eğitim öğretimde gelişen çok katmanlı (ses, görüntü, yazı) metin türlerinden biridir. Çoklu medya teknolojilerinden oluşmasından dolayı yeni bir biçim ve teknik gibi görünse de aslında 1980'li yıllardan beri kullanılmaktadır (Robin, 2008). Öğrenciler dijital hikâye ile yazı ve resim, ses ve müzik gibi çoklu ortam öğelerini birleştirerek çok biçimli metin oluşturmaktadır. Dijital hikâyenin yazılı metin boyutu ne kadar iyi olursa üretilmiş biçimi de o denli iyi olmaktadır. Bu yönüyle iyi bir dijital hikâye için öğrencilerin her şeyden önce nitelikli yazılar yazması gerekmektedir (Yamaç, 2015, s. 230).

Dijital hikâye ile ilgili pek çok tanım yapılmıştır: Duman ve Göcen (2015, s. 215) dijital hikâyeyi, "genellikle multimedya araçları vasıtasıyla hikâyeci tarafından öykü ya da öykünün yerini alan bir metot"; Kocaman Karoğlu (2015, s. 93) ise "insanlık tarihi kadar eski olan geleneksel hikâye anlatımını yeni medya teknolojileri ve araçları ile birleştirilmesi ile oluşturulmuş çok katmanlı metinler" şeklinde tanımlamışlardır. Lambert'e (2009) göre dijital hikâye anlatımı; fotoğrafları, sesli anlatımı ve diğer sesleri birleştiren 2 ila 5 dakikalık görsel-işitsel bir klipi ifade eder. Robin (2006) genel olarak dijital hikâyelerin, bir hikâye metnini görüntü, ses ve video gibi çeşitli dijital multimedya ile birleştirme fikri etrafında döndüğünü; hemen hemen tüm dijital hikâyelerin, belirli bir konu hakkında bilgi sunmak için dijital grafikler, metin, kayıtlı sesli anlatım, video ve müziğin karışımıyla bir araya geldiğini ifade eder.

Dijital hikâyelerin eğitim öğretim ortamlarına yaptığı katkılar pek çok araştırma tarafından da ortaya konulmuştur: Hava vd. (2015, s. 16) dijital hikâye kullanımına yönelik olarak 2006-2015 yılları arasında gerçekleştirilmiş toplam 531 araştırmayı incelemiş ve analiz sonuçlarında; eğitimde dijital hikâye anlatımının; öğrenenlere bilişim becerilerinin kazandırılmasında, öğrenenlerin yazma becerilerinin geliştirilmesinde ve ikinci dil öğretiminde kullanılabilecek etkili bir öğretim yolu olduğunu tespit etmişlerdir. Turgut ve Kışla (2015, s. 114) ise inceledikleri 21 çalışma üzerinden dijital hikâye tekniğinin; öğrencilerin yaratıcılık, problem çözme, yazma, iletişim, sunum, teknolojiyi kullanma, bilişsel olarak üst düzey düşünme kapasitesi, bakış açısı geliştirme, eleştirel düşünme, empati kurma becerilerini ve motivasyonlarını artırdığı sonucuna ulaşmışlardır. İlgili araştırmaların varsayımlarına göre, dijital hikâyelerin geliştirilmesinin hem öğrenci hem de öğretmen arasındaki etkileşimi teşvik ettiği doğrulanmıştır. Ancak dijital hikâye oluşturma, öğrencilerin hikâye anlatma motivasyonunu geliştirdiğine işaret eden herhangi bir kanıt bulunamamıştır. Çocukların sınıf içindeki ilgisini ve davranışlarını gözlemlemek için daha fazla zaman ve araştırma gereklidir (Papadimitriou vd., 2013, s. 395).

Problem Durumu

Öğrencilerin dil gelişimine ve ifade becerilerine katkıda bulunan Türkçe derslerinin, eğitim öğretimde yaşanan teknolojik gelişimlere ayak uydurmaması düşünülemez. İletişim becerileri ile çok yakından ilişkili olan Türkçe dersleri; bilgi teknolojileri ile desteklendikçe dil becerilerini etkin kullanma konusunda öğrencilerden beklenen kalıcı davranış değişikliklerinin oluşumuna katkı sağlayabilecektir. Çünkü günümüz öğrencileri, iletişim ve bilgisayar teknolojilerini genel olarak çevresindeki yetişkinlerden daha etkin kullanan bireylerdir. Bu durumlarıyla öğrencilerden, bilgisayar teknolojilerini kullanarak geleneksel bir anlatı olan hikâyeleri, yeni teknolojilerle donatarak güçlendirmeleri ve amaçları doğrultusundan etkili kullanmaları beklenmektedir.

Yazmanın temel amacının "okunmak" olduğu (Karadağ, 2014, s. 151) dikkate alınırsa dijital hikâye yazmanın temel amacının hem okunmak hem dinlenmek hem de izlenmek olduğu görülecektir.

Dolayısıyla günümüz medya araçlarında yayınlamaya en uygun hikâye biçimlerden biri olan dijital hikâye hazırlama becerilerinin öğrencilere kazandırılması ve dijital hikâye yazma sürecinde yaşanan problemlerin giderilmesi için öğrencilere rehberlik edilmesi gerekmektedir. Dijital hikâye oluşturma sürecinin, öğrenciler tarafından da tecrübe edilmesi geleceğin dünyasında etkin rol oynayabilmek için öğrencileri, dijital okuryazarlık becerileri ile donatmak anlamına gelecektir.

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın genel amacı, ortaokul öğrencilerinin dijital hikâye yazma becerilerinin seviyesini ve bunları etkileyen faktörleri tespit etmek ve ortaya çıkan ürünleri biçim ve içerik açısından değerlendirmektir. Bu amaç doğrultusunda “Ortaokul öğrencilerinin dijital hikâye yazma becerilerini etkileyen faktörler nelerdir?” sorusu bu araştırmanın problem cümlesini oluşturmuştur. Araştırma kapsamında bu ana problem cümlesinden hareketle aşağıdaki alt problem cümlelerine yanıtlar aranmıştır:

- Ortaokul öğrencilerinin dijital hikâye yazma becerileriyle ilgili hazır bulunuşluk düzeyleri nasıldır?
- Ortaokul öğrencilerinin oluşturdukları dijital hikâyelerin biçim ve içerik özellikleri nelerdir?
- Ortaokul öğrencilerinin dijital hikâye yazma sürecinde yaşadıkları tecrübeler nelerdir?
- Ortaokul öğrencilerinin, oluşturdukları dijital hikâyelerle ilgili öz değerlendirmeleri nelerdir?
- Ortaokul öğrencilerinin ağırlıklı not ortalamaları, dijital hikâye yazma becerilerini nasıl etkilemektedir?

2. Yöntem

Araştırmada, nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Merriam’a (2013, s. 22-23) göre nitel araştırmaların temel özelliği, bireylerin gerçeği sosyal dünyalarıyla etkileşim içinde nasıl inşa ettiği üzerine yoğunlaşmasıdır ve veriler; görüşmeler, gözlemler veya doküman analizleri ile toplanır. Bu araştırmada, ortaokul öğrencilerinin dijital hikâye yazma becerilerini etkileyen faktörlere odaklanılmış, öğrencilerin ortaya koyduğu ürünler ve yaşadıkları süreç üzerinden bir çözümleme ve değerlendirme yapabilmek amacıyla eylem araştırması deseninde kurgulanmıştır. Nitel araştırma yöntemlerinden biri olan eylem araştırmaları; belirli bir ortam içinde problemin keşfedilmesine, uygulamada ortaya çıkan sorunların anlaşılmasına ve çözülmesine yönelik araştırmacı ile problemi yaşayanların dolaylı ya da doğrudan araştırmanın yürütülmesinde rol aldığı uygulama süreçlerini ve çalışmalarını içerir (Köklü, 1993; Yıldırım ve Şimşek, 2013, s. 84).

Araştırma süreci öncesinde bir eylem planı hazırlanmıştır. Eylem araştırmaları; problemin tanımlanması, veri toplama, veri analizi, eylem planının hazırlanması, sonuçların değerlendirilmesi ve sonraki eylem planının hazırlanması gibi döngüsel aşamalarından oluşan ve sistemli olarak yürütülen araştırmalardır (Beyhan, 2013; Aksoy, 2003; Uzuner, 2005; Karatay ve Taş, 2021). Araştırma kapsamında medya okuryazarlığı alanından 2 Türkçe eğitimi alanından 3 olmak üzere beş uzmanın görüşüne başvurulmuş, şu ana eylem araştırma planına göre gerçekleştirilmiştir.

- Öğrencilerin dijital hikâye ile ilgili hazır bulunuşluk düzeylerinin belirlenmesi
- Dijital hikâye oluşturma süreci öncesi yapılacak hazırlık çalışmaları
- Dijital hikâye oluşturma süreci
- Sürecin sonunda elde edilen dijital hikâyelerin incelenmesi

- e. Öğrencilerinin dijital hikâye sürecinde yaşadığı tecrübelerin ve öz değerlendirme süreçlerinin değerlendirilmesi

Öğrencilerin ortaya koyduğu ürünler, doküman analizleri ile incelenmiş; bulgular, yapılan gözlemler ve öğrenci görüşleri karşılaştırılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme formlarıyla toplanan veriler, içerik analizleriyle değerlendirilmiştir.

2.1. Çalışma Grupları ve İnceleme Nesneleri

Bu araştırma, erişim kolaylığı dikkate alınarak 2015-2016 eğitim öğretim yılında araştırmacının görev yaptığı Konya ili Selçuklu ilçesinde yer alan bir ortaokulun 5, 6 ve 7. sınıflarında öğrenim gören 100 öğrenci üzerinden yürütülmüştür. Araştırmanın gerçekleştirildiği sınıfların öğrenci mevcudu, cinsiyet ve yaş durumları ile araştırma kapsamında elde edilen ürün sayılarıyla ilgili demografik özellikleri şu Tablo 1’de belirtilmiştir.

Tablo 1. Araştırmanın yürütüldüğü sınıfların demografik özellikleri

Sınıf Seviyeleri	Sınıf Mevcudu	Cinsiyet		Yaş Ort.	Bir Önceki Yıl Ağırlıklı Not Ort.	Araştırmaya Katılan Öğrenci Sayısı	Tamamlanan Dijital Hikâye Sayısı	Dijital Hikâyesini Tamamlayan Öğrenci Sayısı
		E	K					
5. Sınıf	39	20	19	11	92,61	38	14	14
6. Sınıf	35	18	17	12	79,03	31	6	9
7. Sınıf	35	19	16	13	90,67	31	10	10
Toplam/Ort.	109	57	52			100	30	33

Araştırma kapsamındaki sınıflarda öğrenim gören öğrenci velilerinden “izin formları” yoluyla gerekli izinler alınmıştır. Bu aşamada velisinden izin alınamayan 9 öğrenci araştırma kapsamı dışında tutulmuştur. Sonraki aşamada; araştırma yapılan sınıflarda gönüllü olarak araştırmacının yönergelerini uygulayan, dijital hikâye yazma sürecine katılan ve süreç sonunda hikâyesini tamamlayan öğrenciler araştırmanın odağına alınmıştır. Bu kapsamda dijital hikâye görevini tamamlayan 33 öğrenciye ait toplamda 30 dijital hikâye, araştırmanın doküman analizi ile çözümleme yapılan aşamasındaki inceleme nesnelerini oluşturmuştur. Öğrencilerin bir önceki sınıfta sahip oldukları not ortalamalarının dijital hikâye yazma becerilerini etkileyip etkilemediğini araştırmak için ise araştırma yapılan sınıfların Tablo 1’de verilen ağırlıklı not ortalamaları ile hikâyesini tamamlayan öğrencilerin not ortalamaları “Bulgular” bölümünde karşılaştırılmıştır.

2.2. Verilerin Toplanması

Verilerin toplanması öncesinde araştırmanın yapılacağı ortaokuldaki Türkçe öğretmenleri ile görüşülmüş ve Türkçe dersleri kapsamında yapılacak olan hikâye yazma etkinlikleri belirlenmiştir. Araştırmaya gönüllü katılan öğrencilerin velilerinden de izin alındıktan sonra araştırma sürecine geçilmiştir. Araştırmacı tarafından, öncelikle dijital hikâye türü hakkında bilgi verilmiş ve onlara hikâyelerini oluşturmaları için kullanabilecekleri dört programı (Tandoo, Movie Maker, Photo Story ve Power Point) tanıtmıştır. Öğrencilerin oluşturacağı hikâyelere konu olarak müdahale edilmemiş, isteyen öğrencilere birden fazla kişi ile grup oluşturmalarına da imkân tanınmıştır. Öğrencilerin dijital hikâye oluşturma sürecini de gözlemleyen araştırmacı tarafından, araştırma öncesinde ve sonrasında etkinliğe katılan öğrenciler ile görüşmeler yapılmış, sürecin öğrencilerin yaşadığı tecrübeler ile betimlenmesi

sağlanmaya çalışılmıştır. Görüşmeler için hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme formları, 3 öğrenciden oluşturulan ön deneme grubuna uygulanmış, öğrencilerden alınan geri bildirimler ve verilen cevaplar doğrultusunda formlara son şekli verilmiştir. Bu ön deneme uygulamasında öğrencileri yönlendirmek ve onları daha detaylı konuşmalarını sağlayabilmek için asıl soru cümlelerinin detaylandırılması gerektiği fark edilerek alt sorular oluşturulmuştur. Yapılandırılarak son şekli verilen görüşme soruları şu şekildedir:

1. Dijital hikâye deyince aklına ne geliyor?

Alt Soru: Sence dijital hikâye ne olabilir?

2. Dijital hikâye yazma sürecinde neler yaşadın?

Alt Soru: Zorluk yaşadığın alanlar olduysa açıklar mısın?

3. Yazdığın dijital hikâyeyle ilgili kendini nasıl değerlendirirsin?

Alt Soru: Bu süreç boyunca neler kazandığını düşünüyorsun?

4. Sence dijital hikâyeler hangi alanlarda kullanılabilir?

Alt Soru: Sence gelecekte senin işine yarar mı?

2.3. Verilerin Analizi

Nitel araştırma yönteminde yürütülen araştırmada görüşme ve doküman örnekleri ile toplanan veriler; doküman analizi, betimsel analizler ve içerik analizleri ile değerlendirilmiştir. Eylem araştırılmasından elde edilen verilerin çözümlenmesinde en sık kullanılan yöntemler; betimsel, içerik ve tümevarım çözümlemesidir (Kuzu, 2009). Araştırmaya katılan 33 öğrenciden toplamda 30 dijital hikâye elde edilmiştir. Bu kapsamda 5. sınıfta 14 öğrenci tarafından 14, 6. sınıfta 9 öğrenci tarafından 6, 7. sınıfta ise 10 öğrenci tarafından hazırlanan 10 dijital hikâye tamamlanmıştır. Bu hikâyeler doküman incelemesi yoluyla çözümlenmiş, çeşitli açılardan incelenerek değerlendirilmiştir. Araştırmada veri toplama araçlarından biri olan görüşme formlarının incelenmesinde ve son biçimlerinin verilmesinde, araştırmanın güvenilirliğini sağlamak için uzman görüşüne ve ön deneme uygulamasına başvurulmuştur. Görüşme formlarının incelenmesinin ilk aşamasında kişisel verilerin gizliliği ilkesine göre verilen öğrenci cevapları kodlanarak işlenmiştir. Örneğin Ö5-3 şeklindeki kod, araştırmaya katılan 5. sınıfın öğrenci listesindeki 3. sırasındaki öğrenciyi, Ö6-8 şeklindeki kod, araştırmaya katılan 6. sınıfın öğrenci listesinin 8. sırasındaki öğrenciyi, Ö7-4 şeklindeki kod ise araştırmaya katılan 7. sınıfın öğrenci listesinin 4. sırasındaki öğrenciyi işaret etmektedir. Ardından cevaplar arasındaki ilişkiler, tümevarım yöntemiyle çözümlenerek benzer ve ortak cevaplar bir araya toplanmış ve ortak yönlerin tespit edildiği cevaplar ortak başlıklar altında değerlendirilmiştir.

3. Bulgular

3.1. Dijital Hikâye Süreci Öncesinde Görüşmeler Yoluyla Elde Edilen Bulgular

Dijital hikâye süreci öncesinde öğrencilerin algısı ve ön öğrenilmişlik düzeylerini ortaya çıkarmak için ön görüşmeler yapılmıştır. Öğrencilerin tamamı, daha önce dijital hikâye kavramını duymadığını belirtmişlerdir fakat ön görüşmelerde bazı öğrencilerin bu kavramı duymasa da doğru şekilde tahmin ettikleri ve tanımladıkları gözlenmiştir. Ön görüşmelerde öğrencilerin verdiği cevaplar sınıf düzeylerine göre şöyledir:

Tablo 2. 5. Sınıf Öğrencilerinin Dijital Hikâye Hakkındaki Tahminleri

Temalar	Kodlar	Öğrenciler	Örnek öğrenci ifadeleri
Dijital ortamlara yazılan veya bu ortamlardan okunan/dinlenen	İnternet	Ö5-20, Ö5-23	Ö5-20: Bence dijital hikâye internet üzerinden yüklenen hikâyeler veya internetten yazılan hikâyeler.
	Bilgisayar	Ö5-1, Ö5-5, Ö5-7, Ö5-10, Ö5-18, Ö5-21, Ö5-38	Ö5-1: Bence bilgisayardan hikâye yazmak.
	Tablet	Ö5-18, Ö5-32	Ö5-18: Telefon, tablet gibi araçlara yazılan hikâyelerdir.
	Telefon	Ö5-10, Ö5-18, Ö5-32	Ö5-32: Telefon, tablet gibi araçlara yazılan hikâyelerdir.
	Dijital ortam	Ö5-9, Ö5-12, Ö5-14, Ö5-15, Ö5-16, Ö5-17, Ö5-25, Ö5-26, Ö5-27	Ö5-27: Dijital hikâye denilince dijital ortamda yazılan hikâye dir.
Çok boyutluluk	3D	Ö5-39	Ö5-39: Teknolojiyi kullanarak yazılan hikâye veya 3D'li hikâye.
	7D	Ö5-28	Ö5-28: Dijital hikâye denince aklıma gerçekçi hikâye geliyor. 7D hikâye olabilir.
		Ö5-2, Ö5-13, Ö5-29	Ö5-2: Hem görsel hem de yazısal olan hikâye.
Teknolojik bir araç		Ö5-1, Ö5-6, Ö5-31, Ö5-35	Ö5-31: Dijital saat var, bence dijital hikâye bir tuşa basınca hikâye gözüküyor, basmayınca yok oluyor.
Gerçek olmayan (sanal)		Ö5-3, Ö5-8, Ö5-11, Ö5-19	Ö5-19: Gerçek olmayan sanal olan hikâyeler olabilir.
Gerçek, yaşanmış		Ö5-24, Ö5-34	Ö5-24: Bence hikâyenin gerçek olanı hayal ürünü olmayanı, yaşanmış.
Dijitalliği konu edinen		Ö5-4, Ö5-16, Ö5-33	Ö5-4: Bence dijital hikâye elektronik cihazların ya da dijital makinelerin nasıl ve ne zaman yapıldığı gibi hikâyeler geliyor.
Renkli yazılı		Ö5-30	Ö5-30: Bence dijital hikâye renkli yazıları olan hikâyelerdir. Renkli yazıları olan kitaplar olabilir.
Müzikli		Ö5-37	Ö5-37: Bence dijital hikâye müzik ile anlatılan bir hikâye olabilir.

Tabloda görüldüğü gibi 5. sınıf öğrencilerinin dijital hikâye hakkındaki tahminleri 8 tema başlığı altına toplanmıştır. Öğrencilerin çoğu (23 öğrenci) dijital hikâyeyi, “dijital ortamlara yazılan veya bu ortamlardan okunan/dinlenen hikâye” olarak tahmin etmiştir. Bu kapsamda ifade edilen dijital araçlar başta bilgisayar olmak üzere internet, tablet ve telefondur. 5 öğrenci bu hikâyelerin farklı duyu organlarına hitap eden çok boyutlu yapısını (görselli, yazılı, 3D, 7D) dile getirmiştir. 4 öğrenci dijital hikâyeyi “dijital saatler” gibi teknoloji ile ilgili bir araç şeklinde ifade etmişlerdir. 4 öğrenci dijital hikâyeyi gerçeklikten uzak, sanal ya da hayal ürünü hikâye şeklinde algılamak, 2 öğrenci ise yaşanmış, gerçek olayların bir hikâye şeklinde yazılması şeklinde düşünmüştür. Öğrencilerin çevrelerinde gördükleri çok boyutlu sinemaları (3D, 7D) dijital hikâyelerde de düşünmesi ilginç bir bulgu olarak karşımıza çıkmaktadır.

Tablo 3. 6. Sınıf Öğrencilerinin Dijital Hikâye Hakkındaki Tahminleri

Temalar	Kodlar	Öğrenciler	Örnek ifadeler
Dijital ortamlara yazılan veya bu ortamlardan okunan/dinlenen hikâye	Bilgisayar	Ö6-2, Ö6-11, Ö6-13, Ö6-15, Ö6-18, Ö6-24, Ö6-26, Ö6-32	Ö6-13: Bilgisayar üzerinden yazılan bir hikâye olabilir.
	İnternet	Ö6-1, Ö6-10, Ö6-12, Ö6-14, Ö6-16, Ö6-17, Ö6-27, Ö6-30	Ö6-12: İnternet ortamında okunan bir hikâye olabilir.
	Sosyal medya	Ö6-3, Ö6-9, Ö6-22	Ö6-3: Dijital hikâye denilince aklıma çeşitli sosyal medya sayfalarında paylaşılan bazı yazılar.
	Dijital ortam	Ö6-5, Ö6-8, Ö6-29, Ö6-35	Ö6-8: Kendi düşüncelerimi bir kâğıda ya da dijital ortama yazmak.
	Tablet, telefon	Ö6-4	Ö6-4: Tablet, telefon vb. gibi şeylerden hikâye okumak.
Teknolojik bir araç olarak hikâye	Teknoloji	Ö6-33	Ö6-33: Bence dijital hikâye denildiği için teknoloji ile ilgili olabilir.
		Ö6-21, Ö6-31	Ö6-21: Dijital hikâye bence bir teknolojik aletten okuduğumuz yazdığımız ya da dinlediğimiz kitap.
Tiyatro		Ö6-10	Ö6-10: Benim aklıma kişilerden oluşan bir tiyatro gibi olabilir ve internet üzerinden dinlenen hikâyeye gibi geliyor.
Öğretici		Ö6-23	Ö6-23: Dijital hikâye önemli ve öğretici yazılar olabilir.
Gerçek, yaşanmış		Ö6-7	Ö6-7: Dijital hikâye deyince daha gerçekçi daha güzel bir hikâye aklıma geliyor.
Gerçek olmayan (sanal) hikâye		Ö6-25	Ö6-25: Hayal ürünü geniş olan hikâye olabilir bence Pinokyo gibi hikâyeler olabilir.

Tabloda görüldüğü üzere 6. sınıf öğrencilerinin dijital hikâye hakkındaki tahminleri 6 tema başlığı altına toplanmıştır. Öğrencilerin yarısından çoğu (25 öğrenci) dijital hikâyeyi, “dijital ortamlara yazılan veya bu ortamlardan okunan/dinlenen hikâye” olarak tahmin etmiştir. Bu kapsamda ifade edilen dijital araçlar başta bilgisayar ve internet olmak üzere sosyal medya, telefon ve tablettir. Medya araçlarıyla ilgili olarak 8 öğrenci bilgisayar, 8 öğrenci internet, 1 öğrenci tablet, 3 öğrenci ise sosyal medya ortamlarında yayınlanan yazılar ile bu hikâye türünü özdeşleştirmiştir. Öğrencilerden ikisi ise dijital hikâyeyi kendine has özellikleri olan bir teknolojik araç olarak tahmin etmiştir.

Öğrencilerin dijital hikâye ile ilgili tahminlerinde gerçeklik olgusu da araştırma kapsamında dijital hikâyenin özelliklerine dair önemli ölçütlerden biri olmuştur. Bir öğrenci dijital hikâyeyi gerçekçi hikâye olarak betimlerken, bir diğer öğrenci gerçek olmayan, hayal ürünü bir anlatı olarak tahmin etmiştir. Bu cevapların dışında yine sıra dışı cevaplardan olan dijital hikâyenin bir tiyatroya benzetilmesi de dikkat çekici olarak bir bulgu olarak kaydedilmiştir. Ö6-23 kodlu öğrenci dijital hikâyeyi, önemli ve öğretici yazılar olarak tanımlamıştır.

Tablo 4. 7. Sınıf Öğrencilerinin Dijital Hikâye Hakkındaki Tahminleri

Temalar	Kodlar	Öğrenciler	Örnek öğrenci ifadeleri
Dijital ortamlara yazılan veya bu ortamlardan okunan veya dinlenen	İnternet	Ö7-27, Ö7-31, Ö7-32, Ö7-33	Ö7-27: İnternet ortamında ya da online olan hikâyeler olabilir.
	Bilgisayar	Ö7-1, Ö7-16, Ö7-17, Ö7-18, Ö7-20, Ö7-22, Ö7-23, Ö7-29, Ö7-30	Ö7-1: Bilgisayar üzerinden oluşturulmuş hikâyeler. Örnek: Word belgesinde, blog yazılarında vb.
	Tablet	Ö7-13, Ö7-24	Ö7-24: Bir hikâyenin tablet, bilgisayar gibi platformlarda sesli bir şekilde anlatılması.
	Telefon	Ö7-15, Ö7-17	Ö7-15: Dijital hikâye bence bir hikâyenin telefon gibi bazı araçlarda olması.
	Wattpad uygulaması	Ö7-9, Ö7-23, Ö7-31	Ö7-31: Dijital hikâye teknolojik aletlerde okunabilen Wattpad gibi hikâye türü olabilir.
Sesli hikâye	Elektronik ortam	Ö7-2, Ö7-28, Ö7-29	Ö7-2: Teknolojik hikâye, elektronik ortamda yazılan hikâye.
		Ö7-8, Ö7-11, Ö7-13, Ö7-24, Ö7-25	Ö7-13: Bir hikâyeyi elektronik cihazlarda (tablet, telefon vb.) sesini kaydedip dinlemek veya dinletmeye denir.
Teknolojik bir araç		Ö7-3, Ö7-10, Ö7-26, Ö7-35	Ö7-26: Bence dijital hikâye teknolojik araçlar yoluyla okunan hikâyeler olabilir.
Gerçek olmayan (sanal)		Ö7-4, Ö7-14, Ö7-19, Ö7-34	Ö7-19: Bence dijital hikâye sanal ortamlarda yazılan hikâyelerdir.

7. sınıf öğrencilerinin dijital hikâye hakkındaki tahminleri 4 tema başlığı altına toplanmıştır. Öğrencilerin çoğu (23 öğrenci) dijital hikâyeyi, “dijital ortamlara yazılan veya bu ortamlardan okunan/dinlenen hikâye” olarak tahmin etmiştir. Bu kapsamda ifade edilen dijital araçlar başta bilgisayar olmak üzere, internet, telefon, tablet ve akıllı telefon uygulamalarıdır. 5 öğrenci, dijital hikâyeyi sesli hikâye olarak tahmin ederken; 4 öğrenci, teknolojik bir araç, 4 öğrenci ise gerçek olmayan (sanal) hikâye olarak düşünmüştür. Üç öğrencide bu hikâyelerin “Wattpad” uygulamasını çağrıştırmaları düşündürücüdür. Çünkü bahsedilen uygulama akıllı telefon ya da bilgisayar üzerinden e-kitap okumaya ve yazmaya imkân sağlayan bir programdır. Ö7-22 kodlu öğrencinin, “Bence bir kâğıda yazdığımız hikâyelerin bilgisayar ortamında canlandırılması.” ile Ö7-29 kodlu öğrencinin, “Bence dijital hikâye bir bilgisayardan ya da elektronik aletten canlandırmadır.” ifadelerinde “canlandırma” vurgusu ile animasyon teknolojisine gönderme yapılmıştır.

Üç sınıf birlikte düşünüldüğünde 100 öğrenciden 71’inin zihninde, dijital hikâyelerin “Dijital ortamlara yazılan veya bu ortamlardan okunan veya dinlenen hikâyeler” olarak yer aldığı tespit edilmiştir. 9 öğrenci için bu tür hikâyeler gerçek dışılığı (hayali veya sanal) çağrıştıırken, 3 öğrenci için dijitalliği konu edinen hikâyeleri, 3 öğrenci için ise gerçekçi ve yaşanmış olayları konu edinen hikâyeleri çağrıştırmıştır. Renkli yazılara sahip, sesli, müzikli gibi dikkat çeken diğer dijital hikâye betimlemeleri de öğrenciler tarafından dile getirilmiştir.

3.2. Dijital Hikâyelerin İncelenmesi ile Elde Edilen Bulgular

İki ders saatinde yapılan tanıtım ve hazırlık çalışmasının ardından velilerinden izin alınarak bu süreçte katılmaya gönüllü olarak katılan öğrenciler, dijital hikâye sürecine katılmıştır. Sürecin sonunda 5. sınıfta 14, 6. sınıfta 6, 7. sınıfta ise 10 olmak üzere toplamda 30 hikâye yazılmıştır. Hazırlanan dijital hikâyelerin nitelikleri sınıf seviyelerine göre aşağıdaki üç tabloda verilmiştir.

Tablo 5. 5. Sınıfta Oluşturulan Dijital Hikâyelerden Elde Edilen Bulgular

Sıra	Öğrenci Kodu	Yaş	4. Sınıf Ağırlıklı Not Ortalamaları	Cinsiyet	Hikâyelerin İsimleri	Süre (sn)	Kurgu	Yaşantı
1	Ö5-3	11	94,79	K	Yarışma	57		*
2	Ö5-4	11	98,86	E	Şivlilikteki Çocuk	76		*
3	Ö5-5	11	96,85	E	Garip Bir Gün	64		*
4	Ö5-9	11	96,93	E	Başlıksız 1 (Anı)	45		*
5	Ö5-17	11	86,44	E	Sandalye	63		*
6	Ö5-19	11	93,62	E	Hain Kral	126	*	
7	Ö5-25	11	98,01	E	Bir Anım	46		*
8	Ö5-26	10	98,35	K	Yunuslar	76	*	
9	Ö5-30	11	99,27	K	Kuzenim ile Tatil Macerası	81		*
10	Ö5-32	11	68,25	K	Başlıksız 2 (Anı)	44		*
11	Ö5-33	12	99,72	E	Küçük Hayaller	55	*	
12	Ö5-35	11	90,15	E	Başlıksız 3 (Bilgisayar Oyunları)	63	*	
13	Ö5-37	10	96,19	K	Uludağ Macerası	60		*
14	Ö5-38	11	97,54	K	Prences Kızıl	93	*	
Ortalama			93,93		Ortalama	67,8	5	9

Araştırmaya katılan 5. sınıf öğrencilerinden 14'ü dijital hikâye sürecini tamamlamıştır. Dijital hikâyesini tamamlayan 5. sınıf öğrencilerinin 6'sı kız, 8'i erkektir. Dijital hikâyelerini tamamlayan öğrencilerin bir önceki yıla ait ağırlıklı not ortalaması (93,93) sınıfın aynı yıla ait genel not ortalamasından (92,91) yüksektir. Tamamlanan 14 hikâyenin ortalama süresi 67,8 saniyedir. 5. sınıf öğrencilerinden 9'u, başından geçen bir olayı dijital hikâye olarak anlatmayı tercih ederken; 5'i kurgusal bir hikâye yazmıştır. Yaşanmış olayları anlatan öğrenciler unutamadıkları anılarını kaleme almışlardır. Üç öğrenci hikâyesine bir başlık koymamıştır. Bir spor müsabakasından alınan ödül, yaşanan bir tatil macerası, arkadaş kavgası, yardıma muhtaç hayvanlar, bilgisayarda öğrenciyi etkileyen korkunç bir surat; öğrencilerin hikâyelerine konu ettikleri olaylardandır. Kurgusal olarak da bilgisayar oyunları, balıkçı ve balıklar, hayvanların yer aldığı olağan üstü olaylar, bir dizi film (Kurtlar Vadisi), Amerika'da film çekimleri ve Amerikan basketbol ligi gibi konular işlenmiş ve dijital hikâyelere dönüştürülmüştür. "Yarışma" isimli dijital hikâyesi ile Ö-5-3 kodlu öğrenci, başından geçen olayları konu edinen diğer öğrencilerden farklı olarak gerçek fotoğraflarını kullanmıştır. Hikâyesinde, trambolin artistik jimnastik dalında Türkiye şampiyonluğunu nasıl kazandığını anlatan Ö-5-3; kullandığı gerçek fotoğrafların üzerine ayrıca hikâyesinden cümleler de yazmıştır. Süreç içerisinde araştırmacı tarafından dijital hikâyesinde kullandığı yazıların, bazı resimlerin görünmesini engelleyecek düzeyde, her harfinin büyük olduğu gözlenmiştir. Neden böyle yaptığı sorulduğunda geçerli bir sebep söyleyememekle birlikte bu durumu düzelterek belirttiği fakat sürecin sonuna kadar bu düzenlemeyi yapamamıştır.

Medya Okuryazarlığı Bağlamında 5, 6 ve 7. Sınıf Öğrencilerinin Dijital Hikâye Yazma Becerileri Üzerine Bir Araştırma / Sayın, H.

Tablo 6. 6. Sınıfta Oluşturulan Dijital Hikâyelerden Elde Edilen Bulgular

Sıra	Öğrenci Kodu	Yaş	5. Sınıf Ağırlıklı Not Ortalamaları	Cinsiyet	Hikâyelerin İsimleri	Süre (sn)	Kurgu	Yaşantı
1	Ö6-3	12	79,77	K	Kötü Şakalı Bir Gün	56		*
2	Ö6-8	12	89,70	K	Mutlu Gün	80		*
	Ö6-22	12	93,68	K				
3	Ö6-18	12	87,03	E	Ajan Recai	141	*	
	Ö6-24	12	92,16	E				
4	Ö6-25	12	80,90	K	Gece Yarısı	173	*	
5	Ö6-31	12	62,06	K	Yolunu Kaybetmiş Yavru Köpek	72		*
6	Ö6-33	12	89,31	K	Medcezir	403	*	
	Ö6-35	13	94,40	K				
Ortalama/Toplam			85,45			154,2	3	3

Araştırmaya katılan 6. sınıf öğrencilerinden 9'u dijital hikâye sürecini tamamlamış ve süreç sonu itibarıyla toplamda 6 hikâye yazılmıştır. 3 hikâye birer öğrenci tarafından, diğer 3 hikâye ikişer öğrenci tarafından birlikte hazırlanmıştır. Hikâyelerden 3'ü, öğrencilerin başından geçen yaşanmış bir olayı anlatırken, 3'ü kurgusal olarak bir olayı anlatmaktadır. Yaşanmış olaylar arasında unutulmayan bir şaka, yolunu kaybetmiş bir köpek yavrusu, okulda kazanılan bir madalya dijital hikâyeye dönüştürülmüştür. Kurgusal hikâyelerde ise boşanmış bir ailede yaşayan bir kızın çektiği acılar, ajanlar ve ülke dışındaki görevleri gibi konular işlenmiştir. Dijital hikâyesini tamamlayan 6. sınıf öğrencilerinin 7'si kız, 2'si erkektir ve bu öğrencilerin bir önceki yıla ait ağırlıklı not ortalaması (85,45) sınıfın aynı yıla ait genel not ortalamasından (79,03) yüksektir. Tamamlanan 6 hikâyenin ortalama süresi 154,2 saniyedir.

6. sınıf öğrencilerinin yazdığı dijital hikâyeler arasında “Ajan Recai” isimli hikâye, araştırmacı ve görüşüne başvurulmuş uzmanlar tarafından dikkat çekici olduğu için detaylıca incelenmiştir. Hikâyeyi iki öğrenci birlikte hazırlamıştır. Öğrenciler sürecin başında araştırmacıya gelerek bir ajanın başından geçen olayları anlatmak istediklerini söylemişler ve isim önerisi istemişlerdir. Araştırmacı Peyami Safa'nın “Cingöz Recai” isimli polisiye romanlardan bahsederek öğrencilere o roman serisini okumalarını önermiştir. Süreç sonunda öğrencilerin o romandan birkaç bölüm okudukları ve etkilendiklerinden dolayı hikâyelerinin adını Ajan Recai olarak koyduklarını belirtmişlerdir. Hikâyenin ilginç yanı bir devlet başkanı tarafından çağırılması ve ona ülkeler arası bir görev verilmesidir. Vietnam'a giderek devletin sırlarını öğrenmeye çalışan “tilki” lakaplı Ajan Recai ve arkadaşlarının başından geçenleri anlatan hikâye için neden bu konu seçildiği sorulduğunda öğrenciler oynadıkları bir bilgisayar oyunundan etkilendiklerini ifade etmişlerdir.

Tablo 7. 7. Sınıfta Oluşturulan Dijital Hikâyelerden Elde Edilen Bulgular

Sıra	Öğrenci Kodu	Yaş	6. Sınıf Ağırlıklı Not Ortalamaları	Cinsiyet	Hikâyenin İsimleri	Süre (sn)	Kurgu	Yaşantı
1	Ö7-4	14	94,16	E	Mutluluğa Koşmak	68	*	
2	Ö7-8	13	89,38	E	Göçmen Kuş	90		*
3	Ö7-9	13	90,39	K	Hayal	154		*

4	Ö7-17	13	99,54	K	Beyaz Melek	199	*
5	Ö7-19	13	96,04	K	Su'nun Hayali	367	*
6	Ö7-23	13	98,29	K	Kayıp Sevgi	200	*
7	Ö7-26	13	96,46	K	Küçük Bir İyilik	144	*
8	Ö7-27	13	97,66	K	Hediye	242	*
9	Ö7-28	13	86,45	K	Sönük Yıldız	166	*
10	Ö7-33	13	95,61	E	Yeni Yıl Esprisi	94	*
Ortalama/Toplam			94,40			172,4	7 3

Araştırmaya katılan 7. sınıf öğrencilerinden 10'u dijital hikâye sürecini tamamlamış ve süreç sonu itibarıyla bu sınıf seviyesinde 10 hikâye elde edilmiştir. Dijital hikâyesini tamamlayan 7. sınıf öğrencilerinin 7'si kız, 3'ü erkektir. Söz konusu öğrencilerden 7'si, kurguladığı bir olayı hikâye olarak anlatmayı tercih ederken; 3'ü, başından geçen bir olayı dijital hikâye olarak anlatmıştır. Hikâyesini tamamlayan öğrencilerin bir önceki yıla ait ağırlıklı not ortalaması (94,40) sınıfın aynı yıla ait genel not ortalamasından (90,67) yüksektir. Tamamlanan 10 hikâyenin ortalama süresi 172,4 saniyedir.

Yaşanmış olayları konu alan hikâyelerde pilot olmak isteyen bir çocuğun Türk Yıldızları parkında yaşadıkları ve bir öğrencinin evine giren iki karga ile yaşadığı heyecan dolu dakikalar anlatılmıştır. Kurgusal hikâyelerde ise masal dinlemeyi çok seven bir çocuğa sevgi temalı bir masal anlatılması, bir baba ile kızı arasındaki sevgi, yılbaşından bir gün önce yapılan "Seneye görüşürüz." esprisi, sarhoş bir babanın ailesine çektiği acı dolu anlar, görme engelli bir çocuğun yaşadığı zorluklar; konu olarak işlenmiştir.

7. sınıfta yazılan dijital hikâyeler arasında "Kayıp Sevgi" iç içe geçmiş iki metinden oluşmaktadır. Üst bilişsel dil becerilerinin kullanımı ile yazılan bu hikâyenin hazırlanma süreci derinlemesine incelenmiştir. Hikâyede hayalperest bir çocuk olan Onur, masal anlatımında yetenekli olan edesi Hüseyin'i dinlerken hayallere dalmaktadır. Hüseyin dedenin anlattığı masal ise dijital hikâyenin içindeki diğer metindir. Masalda taht hırsından dolayı annesini ve kardeşlerini sürgün eden bir padişahın, bir gün karşılaştığı ve gönlünün düştüğü bir kız ile evlenebilmesi için kızın derviş babasının, padişaha bir ders vermek istemesi anlatılmaktadır. Hikâye, derviş babanın padişahın sevgisine güvenebilmesi için ailesini sürgünden geri çağırmasını ve önce onları sevmesi gerektiğini söylemesi üzerine padişahın gerçek sevgi konusunda bir hayat dersi alması ile son bulmaktadır.

3.3. Süreç Sonunda Öğrencilerden Görüşme Yoluyla Elde Edilen Bulgular

Dijital hikâye yazma sürecinin sonunda öğrenciler ile görüşmeler yapılmış ve onlara süreçte yaşadıkları sorulmuştur. Bu soru ile öğrencilerin dijital hikâye yazma becerilerini etkileyen faktörlerin öğrenci bakış açısından tespit edilebilmesi amaçlanmıştır.

Tablo 8. 5. Sınıf Öğrencilerinin Dijital Hikâye Sürecinde Yaşadıkları

Sorular: Dijital hikâye yazma sürecinde neler yaşadın? Zorluk yaşadığın alanlar olduysa açıklar mısın?			
Temalar	Kodlar	Öğrenciler	Örnek ifadeler
Teknik zorluklar	Program	Ö5-1, Ö5-6, Ö5-9, Ö5-24, Ö5-25, Ö5-26, Ö5-28, Ö5-32, Ö5-35, Ö5-	Ö5-1: Ben bilgisayara Tando, Photostory vb. birçok şey yükledim. 1. yaptığımda resimler bozuldu. 2. yaptığımda saat 12'ydı o zaman da sesim çıkmadı.

37, Ö5-38			
	Görsel (fotoğraf, resim)	Ö5-2, Ö5-7, Ö5-11, Ö5-21, Ö5-23, Ö5-32, Ö5-35	Ö5-32: Fotoğraf ve müzik kısmında zorlandım ve programa ilk başta atamadım ama sonra yapabildim.
	Ses (seslendirme, müzik)	Ö5-3, Ö5-4, Ö5-7, Ö5-26, Ö5-28, Ö5-32, Ö5-35	Ö5-3: Ben hikâyemi bitirmiştım sadece seslendirme kalmıştı ama seslendirmeyi yapamadım çünkü mikrofonum bozulmuştu.
	Bilgisayar	Ö5-24, Ö5-29, Ö5-37	Ö5-37: Yaparken ilk başta hikâyem kayıt olmadı, uygulama indirdikten sonra bilgisayar çöktü ama sonunda hikâyemi oluşturdum.
Malzeme yetersizliği	Bilgisayar	Ö5-8, Ö5-18, Ö5-31	Ö5-31: Benim için zor etkinlik oldu çünkü bilgisayarım tamire gitti, o yüzden biraz zor oldu. Başka yerlerde de bulamadım.
	İnternet	Ö5-18, Ö5-27	Ö5-27: Yapamadım çünkü evde mikrofon ve internet yoktu.
	Hoparlör	Ö5-20	Ö5-20: Yapamadım çünkü hem yapmayı bilmiyorum hem de bizim evde hoparlör yok. O yüzden yapamadım ama yapmayı deneyeceğim.
	Mikrofon	Ö5-14	Ö5-14: Ben yapmaya çalıştım ama evimizde mikrofon yoktu o yüzden yapamadım.
Zaman yönetimi		Ö5-33, Ö5-34	Ö5-34: Birçok program yararlarını öğrendim çok zorluklarla bir haftada yapamadım.
Genel zorluklar		Ö5-10, Ö5-12, Ö5-16, Ö5-17, Ö5-19	Ö5-16: Hikâyemi yazdım ama dijital ortama aktaramadım. O yüzden sadece hikâyeyi düşünmekte zorlandım.
Güzel deneyimler		Ö5-30, Ö5-36, Ö5-39	Ö5-36: Hiçbir zorluk yaşamadım ama Powerpoint'ten güzel bilgiler edindim.

5. sınıfta öğrenim gören çalışma gurubu öğrencileri en çok teknik konularda zorluk yaşamışlardır. Bu zorluklar; dijital hikâye hazırlama programı kullanımında, seslendirmede ve bilgisayarda yaşanan teknik sorunlar ile görseller bulmada yaşanan zorluktur. Program kullanımına bağlı sorunlar, görüntü kalitesi sorunu, ses ile görüntünün uyumu sorunu, öğrencilerin bu süreçte zorluk çektiği hususlardan olmuştur. Bu sorunu öğrenciler: “Ses kaydı, sıralama, arkaya uygun bir müzik eklemekte ve resimleri bulmakta zorlandım. Müziği eklerken, sesimle görüntüyü tutturmak için çok uğraştım.” ifadeleri ile dile getirmişlerdir.

Tablo 9. 6. Sınıf Öğrencilerinin Dijital Hikâye Sürecinde Yaşadıkları

Sorular: Dijital hikâye yazma sürecinde neler yaşadın? Zorluk yaşadığın alanlar olduysa açıklar mısın?			
Temalar	Kodlar	Öğrenciler	Örnek ifadeler
Teknik zorluklar	Ses (seslendirme, müzik)	Ö6-1, VÖ6-5, Ö6-8, Ö6-15, Ö6-23, Ö6-35	Ö6-8: Bir yeri sesi ayarlamak için sürü kez dinledim ama güzel yanı dijital hikâye yazmayı daha iyi kavramış oldum.
	Görsel (fotoğraf, resim)	Ö6-2, Ö6-5, Ö6-15, Ö6-16, Ö6-23	Ö6-16: Bazen resim aşamasında zorlandım. En sevdiğim bölüm seslendirmeydi.

	Program	Ö6-5, Ö6-15, Ö6-35	Ö6-35: Senaryo yazımı gayet kolaydı. Çok yaratıcı ve duygusal bir hikâye oldu. Resimleri kendim çizdim ve zorlanmadım. Hikâyemi arkadaşım ile beraber "Movie Maker" ortamına aktardık. Bu süreç biraz uzun sürdü, seslendirme ise çok zordu, problemler üst üste geldi.
Genel zorluklar		Ö6-3, Ö6-7, Ö6-9, Ö6-10, Ö6-18, Ö6-24, Ö6-25, Ö6-27, Ö6-30	Ö6-18: Çok zorluklar yaşadık edindiğim tecrübe artık daha iyi edit yapabiliyorum.
Güzel deneyimler		Ö6-4, Ö6-17, Ö6-18, Ö6-21, Ö6-24, Ö6-25, Ö6-29, Ö6-31, Ö6-32	Ö6-21: Movie Maker programını daha çok öğrendim. Telifsiz resimleri programda kullanacağımız siteyi öğrendim.
Malzeme yetersizliği	Bilgisayar	Ö6-22	Ö6-22: Ben dijital hikâye oluşturma sürecinde yaşadığım zorluklar: Bizim bilgisayarımız olmadığı için kendim yapmadım, arkadaşım ile yaptım. Çok eğlenceli bir zaman geçirdim.
Zaman yönetimi		Ö6-12	Ö6-12: Biraz stres yaşadım yetişmemesinden dolayı ama güzel bir çalışma oldu.
Stres		Ö6-14	Ö6-14: Stresliydim yapamayacağım diye çok korktum ama en sonunda başardım. Mutlu oldum bilgisayar ve hikâye yazma konusunda güzel tecrübeler kazandım.

6. sınıfta öğrenim gören çalışma gurubu öğrencileri, genellikle seslendirmede, dijital hikâyesine uygun görsel bulmada ve hikâyenin seslendirilmesi aşamalarında zorluk yaşamışlardır. Bir öğrencinin, “Bazen resim aşamasında zorlandım ama en sevdiğim bölüm seslendirmeydi.” cümlesi dikkate değerdir. Çünkü benzer ifadeler diğer çalışma gruplarındaki öğrenciler tarafından da dile getirilmiştir. 9 öğrenci özel bir zorlanma sebebi göstermemiş, genel itibarıyla zorlandıklarını belirtmiş; 9 öğrenci ise herhangi bir zorluk yaşadıklarını beyan etmedikleri gibi aksine güzel deneyim yaşadıklarını ifade etmiştir. 5. Sınıfta görülen teknik yetersizliklerin ve malzeme yetersizliklerinin bu sınıf seviyesinde oldukça azaldığı görülmüştür.

Tablo 10.7. Sınıf Öğrencilerinin Dijital Hikâye Sürecinde Yaşadıkları

Sorular: Dijital hikâye yazma sürecinde neler yaşadın? Zorluk yaşadığın alanlar olduysa açıklar mısın?			
Temalar	Kodlar	Öğrenciler	Örnek ifadeler
Genel zorluklar		Ö7-1, Ö7-2, Ö7-3, Ö7-10, Ö7-11, Ö7-13, Ö7-14, Ö7-15, Ö7-16, Ö7-24, Ö7-30, Ö7-31, Ö7-32, Ö7-34, Ö7-35	Ö7-1: Yapamadım.
Teknik zorluklar	Hikâye oluşturma programı	Ö7-9, Ö7-19, Ö7-23, Ö7-27	Ö7-27: İlk olarak yanlış programı yüklediğim için olmadı sürelerini, resimlerini ayarlamak için çok uğraştım ama boşa gitti sonra öğretmenime danıştım ve İlkinden deneyimli olduğum için kolayca yaptım.

Görsel (Fotoğraf, resim)	Ö7-4, Ö7-9, Ö7-17, Ö7-26, Ö7-27	Ö7-17: Günümüzde artan ve haberlere yansıyan kadına şiddet olaylarına farkındalık yaratmak için böyle bir konuyu ele aldım. Olayı kafamda kurguladıktan sonra hikâyemi oluşturdum. Daha sonra dijital hikâyeme görseller buldum. En çok zorlandığım aşama buydu. Hikâyeye ses kaydımı ve fon müziğimi de ekleyip tamamladım. Ö7-26: Dijital hikâyeye oluşturma sürecinde hikâyemle ilgili fotoğraf bulmakta zorlandım.
Ses (seslendirme, müzik)	Ö7-19	Ö7-19: Hikâyemi oluşturma sürecinde ses kaydığım ve fon müziği eklemeye zorlandım fakat bitirip izlediğimde hikâyemi, böyle güzel bir çalışmaya dönüştürdüğüm için sevdim.
Güzel deneyimler	Ö7-8, Ö7-9, Ö7-17, Ö7-19, Ö7-33	Ö7-33: Büyüyünce olacağım “visual efect artist” mesleğine büyük katkı sağladı.

7. sınıfta öğrenim gören çalışma gurubu öğrencileri, genellikle dijital hikâyeleri ile ilgili genel bir zorluk yaşadıklarını beyan etmişlerdir. Teknik olarak da en fazla görseller (fotoğraf, resim vb.) ile ilgili zorluk yaşadıklarını beyan etmişlerdir. “Resimleri ve sürelerini ayarlamak için çok uğraştım.” cümlesi öğrencilerin aynı zamanda hikâyenin görüntü ile birlikte uyum içinde seslendirilmesi aşamasında yaşadığı zorluğa dikkat çekmiştir.

3.4. Sürecin Sonunda Öğrencilerin Öz Değerlendirmelerine Yönelik Bulgular

Dijital hikâye süreci sonunda araştırmaya katılan öğrenciler ile yüz yüze görüşmeler yapılmış, söz konusu süreçle ilgili olarak “Yazdığın dijital hikâyeyeyle ilgili kendini nasıl değerlendirirsin? Bu süreç boyunca neler kazandığını düşünüyorsun?” soruları yöneltilerek öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri istenmiş ve elde edilen bulgular araştırma kapsamındaki sınıf düzeylerine göre tablolar hâlinde verilmiştir.

Tablo 11. 5. Sınıf Öğrencilerinin Dijital Hikâye ile İlgili Öz Değerlendirmeleri

Temalar	Öğrenci Sayısı	Öğrenciler	Örnek Öğrenci ifadeleri
Olumlu değerlendirme	25	Ö5-3, Ö5-4, Ö5-7, Ö5-9, Ö5-11, Ö5-33, Ö5-13, Ö5-14, Ö5-17, Ö5-18, Ö5-19, Ö5-20, Ö5-22, Ö5-24, Ö5-25, Ö5-26, Ö5-28, Ö5-29, Ö5-30, Ö5-31, Ö5-32, Ö5-33, Ö5-36, Ö5-37, Ö5-38, Ö5-39	Ö5-11: Bu sonuç boyunca neler yapabildiğimi gördüm ve yeni alışkanlıklar kazanabildiğimi gördüm. Ö5-26: Ben yeni deneyimler kazandım. Fotoğraf yayımlayan şirketleri ve Movie Maker’ı öğrendim. Ö5-29: Ben, yaptığım bu etkinliğin güzel olduğunu düşünüyorum. Ayrıca bunu yaparken gerçekten çok sabırlı olmayı öğrendim. (Ayrıca) hikâyelerin gerçekten çok zevkli olduğunu öğrendim. Ö5-33: Bilgisayarla küstüydük, barıştık. Annemle babam benimle gurur duydu, ileride bir hatıra olarak kalabilir.
Olumsuz değerlendirme	8	Ö5-1, Ö5-5, Ö5-6, Ö5-8, Ö5-12, Ö5-21, Ö5-27, Ö5-35	Ö5-1: Ben yapamadığım için kendimi üzgün hissediyorum. Ama ben baya bi uğraştığım için kendimi suçlamıyorum. Ö5-35: Bilgisayarda güzel görülen resimler bir anda büyük ekrana geçince ekran çözünürlüğü gitti, çok kötüleşti ve güzel olmadı.

Hem olumlu hem de olumsuz değerlendirme	5	Ö5-2, Ö5-10, Ö5-16, Ö5-23, Ö5-34	Ö5-16: Hikâyemi yazdım ama dijital ortama aktaramadım. Ama aktarsaydım bilgisayarla ilgili daha çok şeyler öğrenirdim. Ö5-23: Yapamadığım için kendimi çok kötü hissediyorum. Çok şey kazandım. Mesela sabretmek ve çalışmak.
---	---	----------------------------------	--

Tablodan da görüldüğü üzere araştırmaya katılan 5. sınıf öğrencilerden 25'i dijital hikâye yazma süreci sonunda genel itibarıyla kendilerini olumlu, 5 öğrenci hem olumlu hem olumsuz, 8 öğrenci ise yalnızca olumsuz olarak değerlendirmişlerdir. Öz değerlendirmelerde dijital hikâye oluşturma becerisi dışında bilgisayar ve program kullanma becerileri, sabırlı ve azimli olma, *yakın çevreden beğeni alma, kendini tanıma, bilgisayar kullanabilme, sunum hazırlayabilme, teknolojik yetkinlik* gibi özellikler ön plana çıkmaktadır. Olumsuz düşüncelerin sebeplerinden birisi evde araç ve materyal yetersizliğinden dolayı bu sürece katılamama durumunun yaşanmasıdır.

Tablo 12. 6. Sınıf Öğrencilerinin Dijital Hikâye ile İlgili Öz Değerlendirmeleri

Temalar	Öğrenci Sayısı	Öğrenciler	Örnek Öğrenci ifadeleri
Olumlu değerlendirme	23	Ö6-1, Ö6-2, Ö6-3, Ö6-5, Ö6-7, Ö6-8, Ö6-9, Ö6-10, Ö6-12, Ö6-15, Ö6-16, Ö6-17, Ö6-18, Ö6-21, Ö6-22, Ö6-24, Ö6-25, Ö6-27, Ö6-29, Ö6-30, Ö6-31, Ö6-32, Ö6-35	Ö6-3: Keşke daha önceden keşfedebilseydim. Bu süreç boyunca hem dijital hikâyeyi öğrendim hem de Movie Maker konusunda daha bilgi sahibi oldum. Ö6-16: Yeni telif haksız resim bulacağım site ismi öğrendiğim için kendimi iyi değerlendiriyorum. Ö6-35: Bugüne kadar izlediğim videoların büyük çoğunluğunun adının dijital hikâye olduğunu bilmediğim için üzgünüm. Bu süreç boyunca takım çalışmasını ve sorumluluk almayı öğrendim. Kendi başıma hareket edebildiğimi öğrendim.
Olumsuz değerlendirme	5	Ö6-11, Ö6-13, Ö6-23, Ö6-28, Ö6-33	Ö6-23: Uygun resim bulamadım.
Hem olumlu hem de olumsuz değerlendirme	3	Ö6-4, Ö6-14, Ö6-26	Ö6-4: Stresli hissettim, gelişmiş hissettim. Ö6-14: Güzel bir hikâye yazdığımı anladım. Yazar olamayacağımı anladım.

Tablodan da görüldüğü üzere araştırmaya katılan 6. sınıf öğrencilerden 23'ü dijital hikâye yazma süreci sonunda genel itibarıyla kendilerini olumlu, 5 öğrenci ise olumsuz, 3 öğrenci ise hem olumlu hem olumsuz açılardan değerlendirmişlerdir. Öz değerlendirmede *dijital hikâye oluşturabilme* genel beceri kazanımının yanı sıra öğrenci ifadelerine göre edinilen diğer kazanımlar şunlardır: *bilgisayar kullanabilme, dijital hikâye oluşturmayı sağlayan programları kullanabilme, kendinin tanıma, takım çalışması, sorumluluk, başta ailesi olmak üzere yaşadığı yakın çevresinden beğeniler alma, öz değerlendirme yapabilme, hayal gücünü geliştirebilme, senaryo yazabilme*.

Tablo 13. 7. sınıf Öğrencilerinin Dijital Hikâye ile İlgili Öz Değerlendirmeleri

Temalar	Öğrenci Sayısı	Öğrenciler	Örnek Öğrenci ifadeleri
Olumlu değerlendirme	18	Ö7-2, Ö7-4, Ö7-7, Ö7-8, Ö7-10, Ö7-11, Ö7-14, Ö7-15, Ö7-17, Ö7-19, Ö7-23, Ö7-25, Ö7-26, Ö7-27, Ö7-28, Ö7-31, Ö7-33, Ö7-34	Ö7-19: Kendimi, yaptığım çalışma sonucunda iyi değerlendiriyorum. Bu süreç boyunca kısa filmler yapabildiğini öğrendim. Ö7-23: Bu süreçte daha önce edinmediğim şeyler yaşadım ve yaptım. Örneğin ilk defa yazdığım bir hikâyeyi seslendirip dinleme şansı yakaladım. Bu oldukça değişik bir duyguydu.

Medya Okuryazarlığı Bağlamında 5, 6 ve 7. Sınıf Öğrencilerinin Dijital Hikâye Yazma Becerileri Üzerine Bir Araştırma / Sayın, H.

Olumsuz değerlendirme	4	Ö7-1, Ö7-13, Ö7-16, Ö7-29	Ö7-1, Pek bir şey kazanamadım. Ö7-16: Hikâyemi bir türlü tamamlayamadım.
Hem olumlu hem de olumsuz değerlendirme	9	Ö7-4, Ö7-9, Ö7-18, Ö7-20, Ö7-22, Ö7-27, Ö7-30, Ö7-32, Ö7-35	Ö7-4: Hatıra olarak saklayacağım. Yarı başarılı olarak görüyorum kendimi. Ö7-9: Sesim biraz kötüydü. Bu süreç boyunca bilgisayarları biraz daha iyi kullanabildiğimi düşünüyorum.

Tabloda görüldüğü üzere araştırmaya katılan 7. sınıf öğrencileri, genel anlamıyla dijital hikâye yazma sürecinin, kendilerine olumlu özellikler kattığını belirtmişlerdir. Aileleri için ileride başvurulacak bir hatıra kaynağına sahip olma, kısa film yapabileceğini fark etme, bilgisayar ve program kullanımı konusunda bilgi ve tecrübe sahibi olma, sunum tecrübesi kazanma, hayatına heyecan katma gibi hususlar öğrencilerin öz değerlendirmelerinde sahip olduklarını düşündüğü beceri ve kazanımlardır. Bazı kazanımların öğrencilerin bilgisayar ve işlemleri konusunda uzmanlaşmaya başladığını gösterdiği görülmektedir. *Dijital hikâye oluşturabilme* genel beceri kazanımının yanı sıra öğrenci ifadelerine göre edinilen kazanımlar şunlardır: *bir dosyanın uzantısını değiştirme, dijital kurgu ve montaj, bilgisayar kullanımı, kısa film hazırlama, kendini tanıma, sunum yapma*.

Öğrenciler ile yapılan görüşmelerde dijital hikâye süreci sonunda öğrencilerin, bu tür ile ilgili bakış açılarının öğrenilmesi açısından “Sence dijital hikâyeler hangi alanlarda kullanılabilir? Gelecekte senin işine yarar mı?” soruları yöneltilmiş ve alınan cevaplar aşağıdaki tablolarda verilmiştir.

Tablo 14. 5. Sınıf Öğrencilerine Göre Dijital Hikâyelerin Kullanım Alanları

Kullanım Alanı	Kullanım Amacı	Öğrenciler	Örnek öğrenci ifadeleri
Sanat dalları (resim, edebiyat)	Günlük tutmak ve şiir seslendirmek, hikâye kitabı çıkarmak, anıları kaydetmek	Ö5-2, Ö5-4, Ö5-7, Ö5-20, Ö5-24, Ö5-34, Ö5-37	Ö5-2: Günlük olarak kullanılabilir. Ö5-4: Bence şairlik alanında kullanılabilir, (işe) yarayabilir. Ö5-20: Hikâye kitabı gibi şeyler yaparız ve gelecekte de çok işe yarar. Ö5-24: Evet yarar. Anılarımı kaydedip yıllar sonra ortaya çıkıp bir kitap yazılabilir.
Medya metinleri	Kişisel tanıtım, sunum, sergi yapmak; ünlü olmak; beceri ve yetenekleri duyurmak	Ö5-1, Ö5-7, Ö5-18, Ö5-21, Ö5-25, Ö5-29, Ö5-31, Ö5-36	Ö5-29: Bence yarar. Hem hatıra hem de önemli beceri ve yeteneklerimin bir televizyonda vb. yerlerde yayınlamayı ben de çok isterdim.
Eğitim	Öğrenmek için	Ö5-11, Ö5-12, Ö5-19, Ö5-36, Ö5-37	Ö5-12: Eğitim için kullanılır çünkü bir şeyler öğreniyoruz yaparken.
Genel		Ö5-6, Ö5-27, Ö5-32	Ö5-32: Bence dijital hikâyeler her alanda kullanılabilir. Gelecekte işime yarar bence.
Bilim dalları	Fen bilimleri, matematik vb.	Ö5-28, Ö5-37	Ö5-28: Fen bilimleri, Türkçe, matematik, sosyal bilgiler ve benzeri ve tüm dallarda. Bence gelecekte benim işime yarar.
Mesleki alanlar		Ö5-8, Ö5-11	Ö5-8: Evet işimde kullanırdım, çok yararlı olabilirdi.
Projeler		Ö5-35	Ö5-35: Projelerde ileride artık tablette sesli bir biçimde okunup izlenebilir.

Araştırmaya katılan 5. sınıf öğrencilerinden 32'si dijital hikâyelerin gelecekte işlerine yarayacağını belirterek çeşitli kullanım alanlarına işaret etmişlerdir. Öğrencilerin 8'i çoğu bu tarz hikâyelerin, medya metinlerinde, 7'si çeşitli sanat dallarında, 5'i eğitim alanında, 3'ü pek çok alanda, 2'si çeşitli bilim dallarında, 2'si mesleki alanlarda, 1'i projelerde kullanılabileceğini ifade etmiştir. Gelecekte bunlarla “youtube”ta kanal açabilirim.” diyen bir öğrenci muhtemelen bu tarz hikâyelerin kullanım alanlarından birini keşfetmiş ve bu hikâyelerin yer aldığı video kanallarının sahiplerini rol model aldığını ortaya koymuştur.

Tablo 15. 6. Sınıf Öğrencilerine Göre Dijital Hikâyelerin Kullanım Alanları

Kullanım Alanı	Kullanım Amacı	Öğrenciler	Örnek öğrenci ifadeleri
Medya araçları	Video paylaşım kanalları	Ö6-3, Ö6-8, Ö6-35	Ö6-35: Dijital hikâyeler zaten YouTube'da karşımıza çıkıyor. Bunun dışında gösteri veya programlarda izletilebilir, yarışma yapılarak bu yarışmaya tören düzenlenebilir. Bu törende beğenilen hikâyeler yayımlanabilir.
	Genel ağ siteleri	Ö6-9, Ö6-31	Ö6-31: Bence dijital hikâyeler sitelerde yayınlanabilir, böylece herkes izleyebilir.
	Dergi ve gazeteler	Ö6-9	Ö6-9: Web sitelerinde, dergi ve gazetelerde yayınlanabilir. Evet gelecekte işime yarayacağını düşünüyorum.
	Görme engelliler için (sesli kitaplar)	Ö6-17	Ö6-17: Görme engelliler kullanabilir. Bilgisayara bağımlı kişiler dijital hikâye ile kitap okur. Gelecekte bana hatıra kalır ve öğretmen olursam öğrencilerime göstererek onları hikâye okumayı teşvik ederim.
	Tanıtım	Ö6-32	Ö6-32: Hayvanseverliği yaymak için kullanılır.
Mesleki alanlar		Ö6-7, Ö6-18, Ö6-24, Ö6-29, Ö6-30	Ö6-18: Benim işime gelecekte yarar bence çünkü ben bilgisayar programcısı olmak istiyorum.
Eğitim		Ö6-1, Ö6-2, Ö6-12, Ö6-25	Ö6-25: Eğitim alanında öğrencilere konuları hikâye olarak yapabilirler. Bence yarayabilir.
Teknoloji		Ö6-5, Ö6-15, Ö6-21	Ö6-15: İnternet ortamında yarar, hatıram olur. Baktıkça yapmıştım, diyeceğim.
Genel		Ö6-12, Ö6-14	Ö6-12: Bence her yerde kullanılır: evde okulda gibi. Dijital hikâye işimize çok yarar, okumayı bilmeyen çocuklara çok faydası olabilir.
Sosyal hayat		Ö6-16	Ö6-16: Sosyal hayatımda birçok yerde kullanabilirim
Yarışmalar		Ö6-22	Ö6-22: Belki bir yarışmada yardımcı olur. Hikâye yazın dediklerinde hangi tür isterseniz dense yazarız.
Bilim		Ö6-21	Bilim alanında kullanılabilir. Bence yarar çünkü dediğim gibi insanların bilgisayar ve teknoloji alanında gelişmesini sağlar.

Araştırmaya katılan 6. sınıf öğrencilerin 25'i dijital hikâyelerin gelecekte işine yarayacağını belirtmiştir. Bu tür hikâyelerin kullanım alanları sorulduğunda öğrencilerin 8'i medya araçlarında, 5'i mesleki alanlarda, 4'ü eğitim, 3'ü teknoloji alanında kullanılabileceğini söylemişlerdir. bu tarz hikâyelerin, bilim “İlerde YouTube isimli medyada hesap açacağım, orada kullanabilirim.” ve “Dijital hikâyeler zaten YouTube’ta karşımıza çıkıyor.” ifadeleri bazı öğrencilerin çevresindeki güncel gelişmelerin farkında olduğunu göstermektedir. “Bilgisayar programcısı olmak istediğim için gelecekte işime yarar.” ifadesi ile öğrenci gelecekte olacağı mesleği şimdiden belirlemiş ve bu mesleği odak noktasına alarak dijital hikâyeleri kullanacağını söylemiştir. “*Kitap okumada kullanılabilir*” ve “*Bilgisayar bağımlısı kişiler*

dijital hikâyeler ile kitap okur.” ifadeleri ile öğrenciler tarafından, bilgisayarların olumsuz etkilerinin kırılması ve bireyin olumlu alışkanlıklarına katkıda bulunulması vurgulanmıştır. “Hasta çocukları eğlendirmek amaçlı kullanılabilir.” ifadesi düşündürücü cevaplardan biridir. Günümüzde artık çeşitli ameliyatlarda hastaların dikkatlerini başka yönle çekmek ve onları psikolojik açıdan rahatlatmak için çeşitli dijital oyunların oynatıldığı veya filmlerin izletildiği bilinmektedir.

Tablo 16. 7. Sınıf Öğrencilerine Göre Dijital Hikâyelerin Kullanım Alanları

Kullanım Alanı	Kullanım Amacı	Öğrenciler	Örnek öğrenci ifadeleri
Eğitim	Konferans, seminer ve sunumlar için	Ö7-17, Ö7-19, Ö7-23, Ö7-26,	Ö7-26: Dijital hikâyeler hem görsel hem de işitsel olarak bir konuyu daha iyi anlayabilmek amacıyla kullanılabilir. Bence gelecekte de işime yarar. Ö7-17: Bence çeşitli konferanslarda, seminerlerde veya anlatımlı programlarda kullanılabilecek bir sunu. Gelecekte benim de işime yarayabilir.
Medya araçları	Video paylaşım kanalları için	Ö7-8, Ö7-27	Ö7-27: Zaten YouTube'da da kullanılıyor. Şimdi veya gelecekte öğretmenler resim gerektiren derslerde dijital hikâyeleri kullanarak işlerini kolaylaştırabilirler ve öğrencilerin akıllarında daha çok kalır.
Mesleki alanlar	Tanıtım için	Ö7-9, Ö7-33	Ö7-9: Meslek tanıtımlarında ilaç satımı yapan kişiler kullanabilir gelecekte işime yarayabilir.
Kişisel gelişim		Ö7-4, Ö7-28	Ö7-4: Hayal ettiğin bir şeyi yapmada kullanabilir, işime yarar.

Araştırmaya katılan 7 sınıf öğrencilerinden dijital hikâyesini tamamlayan öğrenciler, bu tarz hikâyelerin gelecekte işlerine yarayacağını dile getirerek kullanım sahaları ile ilgili önerilerde bulunmuşlardır. Özetle 7. sınıf öğrencileri dijital hikâyenin; konferanslarda, seminerlerdeki sunumlar için, okuldaki derslerde, mesleki tanıtımlarda ve kişisel gelişim alanında kullanılabileceğini belirtmişlerdir. İki öğrenci ise medya araçlarından video paylaşım kanalları için içerik üretme alanında kullanılabileceğini ifade etmiştir.

4. Sonuç ve Tartışma

Dijital hikâye süreci öncesinde öğrencilerin algısı ve ön öğrenilmişlik düzeylerini ortaya çıkarmak için ön görüşmeler yapılmıştır. Öğrencilerin tamamı, daha önce dijital hikâye kavramını duymadığını belirtmiştir fakat ön görüşmelerde bazı öğrencilerin bu kavramı duymasa da doğru şekilde tahmin ettikleri ve tanımladıkları gözlenmiştir. Araştırmaya katılan öğrencilerin önemli bir bölümü dijital hikâyeyi, kâğıt, defter gibi materyallere yazılmayıp bilgisayar, tablet, telefon gibi elektronik araçlara yazılan ve bu araçlar üzerinden okunan hikâye olarak tahmin etmiştir. Öğrencilerin çoğunun dijital hikâyeyi “dijital ortamlara yazılan veya bu ortamlardan okunan/dinlenen hikâye” olarak tahmin ettikleri ve etraflarında olup biten teknolojik gelişmelerin farkında oldukları anlaşılmıştır. Bunun dışında bazı öğrenciler dijital hikâyeyi teknolojik bir araç; bazıları, sesli hikâye; bazıları, dijitalliği konu edinen; yaşanmış gerçek olayların bir hikâye şeklinde yazılması; bazıları ise gerçekte yaşanmamış, dijital dünyaya ait, sanal ya da hayal ürünü hikâye olarak düşünmüştür.

Araştırma çerçevesinde 5. sınıfta 14, 6. sınıfta 6, 7. sınıfta ise 10 hikâye olmak üzere bireysel ya da grup çalışmaları ile tamamlanan 30 hikâye elde edilmiştir. Bazı öğrenciler, internet, bilgisayar eksikliğinden bazı öğrenciler ise programda hikâyelerini kaydedemediklerinden dolayı bu süreci

tamamlayamamışlardır. Tamamlanan 30 hikâyenin 20'si kız, 13'ü ise erkek öğrenciler tarafından hazırlanmıştır. Kız öğrencilerde bu etkinliğe ilgi, erkek öğrencilere oranla daha fazladır. Bu bulgu Baki'nin (2015, s. 248) araştırmasında elde ettiği bulgu olan "Dijital hikâyede kız katılımcılar erkeklere göre daha başarılı olmuşlardır." bulgusu ile örtüşmektedir.

Araştırmaya katılan 7. sınıf öğrencilerinden 2'si, 6. sınıf öğrencilerinden 4'ü, 5. sınıf öğrencilerinden ise 9'u, başından geçen bir olayı dijital hikâye olarak anlatmayı tercih ederken, 7. sınıf öğrencilerinden 6'sı, 6. sınıf öğrencilerinden 5'i ve 5. sınıf öğrencilerinden 5'i ise kurguladığı bir olayı hikâye olarak anlatmıştır. 5. sınıflar öğrencilerinin dijital hikâyesini oluştururken konu seçiminde genellikle yaşanmış olayları ve anılarını tercih ettiği, 7. sınıf öğrencilerinin ise genellikle kurgusal hikâyeler yazmayı tercih ettiği görülmüştür. 5. sınıfta öğrenim gören çalışma gurubu öğrencileri genellikle dijital hikâyesine uygun fotoğraf ve müzik bulmada, seslendirmeyi yapmada, zaman yönetiminde ve ses kaydı ile görüntülerin uyumunu sağlamada diğer sınıf seviyelerine göre nispeten zorluk yaşamışlardır. Araştırma sonucunda ortaokul düzeyindeki öğrenciler arasında sınıf seviyesi ve öğrencinin yaşı arttıkça, kurgusal olaylara karşı ilginin arttığı ve teknolojiyi kullanma becerilerinin de geliştiği görülmektedir. Nitekim araştırma kapsamında elde edilen bulgulara göre sınıf seviyesi yükseldikçe elde edilen dijital hikâyelerin ortalama sürelerinin de arttığı tespit edilmiştir. Soyut düşüncenin gelişiminde yaşa bağlı tecrübelerin önemli bir faktör oluşturduğu bilinmektedir (Gül, 2006; Bilmez, 2010). Dilde anlama alanlarının gelişimi, ortaokul dönemi öğrencilerinin soyut düşünme becerilerinin gelişiminde temel faktör olduğundan dil gelişimin sağlanmasında edebi metinlerin oldukça etkili bir araç olduğu (Nedim Bal vd., 2020) gerçeği dolayısıyla dijital hikâye becerilerinin de bu anlamda olumlu bir katkı yapabileceği söylenebilir. Ertan Özen, (2020) 7. sınıflarda dijital hikâye oluşturma becerisinin, öğrencilerin yaratıcı düşünme becerileri ile çoklu medya unsurlarını yaratıcı bir şekilde kullanma becerileri üzerinde anlamlı bir etkiye sahip olduğunu tespit etmiştir.

Araştırmaya katılan öğrencilerin geneli dijital hikâye yazma süreci sonunda genel itibarıyla kendilerini olumlu değerlendirmişlerdir. Öz değerlendirmelerde anne ve babaları gururlandırma, bilgisayar ve dijital hikâye oluşturmaya sağlayan programlar hakkında edinilen bilgi ve tecrübe, yazar olabileceğine dair hissedilen öz güven, takım çalışması ve sorumluluk bilinci, hayal gücünü geliştirme, aileleri için ileride başvurulacak bir hatıra kaynağına sahip olma, sunum tecrübesi kazanma, hayatına heyecan katma, sabretme ve azmetme gibi hususlar belirtilmiştir. Baki (2015) de araştırmasında dijital öykülerin, öğrencilerin yazı yazmaya karşı tutumlarının gelişmesinde mevcut ders programındaki yazma etkinliklerine göre daha etkili olduğunu tespit etmiştir. Kurudayıoğlu ve Bal (2014) da yaptığı alan taramalarında dijital hikâye anlatımlarının, Türkçe Öğretim Programı'nda yer alan temel becerilerin kazanımlarını gerçekleştirmede etkili olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Araştırmamız kapsamında elde edilen bulgulardan biri de dijital hikâyesini tamamlayan öğrencilerin bir önceki yıla ait ağırlıklı not ortalamalarının, içinde bulundukları sınıfın genel not ortalamasından yüksek olmasıdır. Özerbaş ve Öztürk (2017) deneysel çalışmalarında Türkçe dersinde, Demir (2019) ise sosyal bilgiler dersinde dijital hikâye kullanımının öğrencilerin akademik başarıları ve motivasyonları üzerinde etkili olduğunu tespit etmişlerdir. Bu araştırmalarda elde edilen bulguların yanı sıra araştırmamız kapsamında elde edilen bulgulardan hareketle akademik başarıların da dijital hikâye yazma motivasyonunu olumlu yönde etkilediği söylenebilir.

Öğrencilerin çevrelerinde gördükleri çok boyutlu sinemaları (3D, 7D) dijital hikâyelerde de düşünmesi ilginç bir bulgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Öğrencilerin çoğunun dijital hikâyeyi doğru tahmin ettikleri ve etraflarında olup biten teknolojik gelişmelerin farkında oldukları gözlenmiştir. 7. sınıfta

öğrenim gören bazı öğrenciler dijital hikâyeyi, ağırlıklı olarak akıllı telefonlarda bir kullanılan “wattpad” uygulaması ile özdeşleştirmesi de düşündürücüdür. Çünkü bahsedilen uygulama akıllı telefon ya da bilgisayar üzerinden e-kitap okumaya ve yazmaya imkân sağlayan bir programdır ve bu sınıf seviyesindeki öğrenciler tarafından kullanıldığı anlaşılmaktadır.

Dijital hikâye oluşturabilme becerisi Türkçe dersi öğretim programlarında da hedeflenen becerilerden biridir. Bu beceriye yönelik etkinlikler 2019 yılı ve öncesinde yayımlanan Türkçe programlarında dolaylı olarak yer alsa da 2024 yılında ortaokullar için yayımlanan Türkçe Dersi Öğretim Programı’nda (MEB, 2024) doğrudan yer almıştır. Söz konusu programda 5. sınıf seviyesinde işlenen “Atatürk’ü Tanımak” isimli 2. temada ders işlenişini zenginleştirme bölümünde yer alan: “*Öğrencilerden temada işlenen konuya yönelik, dijital hikâyeleme aşamalarına göre özgün öyküler yazmaları, yazdıkları öyküyü senaryolaştırarak canlandırılmaları istenir.*” ifadesi ile 8. sınıf seviyesinde işlenen “Türk Hikâye Geleneği ve Destanları” başlıklı 4. temanın ders işlenişini zenginleştirme bölümünde yer alan “*Türk edebiyatındaki efsane örneklerinden hareketle özgün bir efsane yazılması, dijital hikâye oluşturma araçlarının yardımıyla efsanedeki karakterler (hayvan, insan vb.), olaylar vb.’nin görselleştirilmesi ve yazılan metnin seslendirilmesi, oluşturulan ses dosyası ve görsellerin birleştirilerek e-içerik hâline getirilmesi, bu içeriğin sınıfta ya da uygun dijital ortamlarda paylaşılması istenir.*” ifadesi, dijital hikâye oluşturma becerilerinin artık Türkçe derslerinde etkin kullanımının istendiğinin birer kanıtıdır.

Evde araç ve materyal yetersizliği, etkinliği sevmeme gibi sebepler, araştırma kapsamında gerçekleştirilen dijital hikâye yazma sürecinin sonunda öğrenciler tarafından ifade edilen olumsuz durumlardır. Araştırmaya katılan öğrenciler dijital hikâyenin farklı kullanım alanları olduğunu söylemişlerdir. Öğrenciler bu tarz hikâyelerin, üniversitelerde, meslek tanıtımlarında, sinema ve film yapımında, edebiyatta, internet ağlarında, öz yaşam öyküsünde, konferansta, bilim merkezlerinde, yarışmalarda, kitap okumada, hasta çocukları eğlendirmede, eğitimde (özellikle de resim derslerinde) ve düşünlerde kullanılabileceğini belirtmişlerdir. Öğrencilerin bu görüşleri, onların dijital hikâyelerin hayatlarında oluşturabileceği değerin farkında olduklarını göstermektedir.

5. Öneriler

Araştırmada elde edilen bulgular sonucunda şu öneriler dile getirilmektedir:

- Dijital hikâye oluşturma beceresi, bazı temel bilgisayar ve dil becerilerine sahip olunduktan sonra öğrencilere kazandırılmalıdır.
5. sınıflara yazdırılacak hikâyelerde yaşanmış gerçek olaylardan hareket edilmeli, sınıf seviyesi arttıkça kurgusal hikâye yazma çalışmalarına yer verilmelidir.
- Öğrencilere, internet ortamında bulunan resim, fotoğraf ve müziklerin farklı alanlarda kullanılması durumunda dikkate alınması gereken telif hakları konusunda bilgilendirici seminerler düzenlenmelidir.
- Dijital hikâyeler ile Türkçe, bilişim teknolojileri, müzik ve resim dersleri arasında disiplinler iş birliği sağlanarak bu derslerde öğrenilen teorik bilgiler uygulama sahası elde edebilir.
- Öğrencilere geleceğin dijital dünyasında söz sahibi olabilmeleri için farklı kullanım alanlarına yönelik (blog tanıtımları, kişisel video kanalları, sunum vb.) dijital hikâyeler yazma becerileri okullarda düzenlenecek çeşitli etkinlikler ile kazandırılmalıdır.

Kaynakça

- Aksoy, N. (2003). Eylem araştırması: eğitimsel uygulamaları iyileştirme ve değiştirmede kullanılacak bir yöntem. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*, 36(36), 474-489.
- Baki, Y. (2015). *Dijital öykülerin altıncı sınıf öğrencilerinin yazma sürecine etkisi*. (Doktora Tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Beyhan A. (2013). Eğitim örgütlerinde eylem araştırması. *Bilgisayar ve Eğitim Araştırmaları Dergisi (Journal of Computer and Educational Research)*, 1(2), 65-89.
- Bilmez, B. (2010). *Bingöl il merkezinde yaşayan 11-16 yaş arasındaki ergenlerin soyut işlem düşünce düzeylerinin incelenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Demir, T. (2019). *Dijital öykülerin ilköğretim 5. sınıf öğrencilerinin motivasyon, tutum ve başarılarına etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Duman, B. ve Göcen, G. (2015). The effect of the digital storytelling method on pre-service teachers' creative writing skills. *Anthropologist*, 20(1,2), 215-222.
- Ertan Özen, N. (2020). Dijital hikâye oluşturma ortaokul 7.sınıf öğrencilerinin yaratıcı düşünme becerisine katkısı. (Doktora Tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Gül, D. (2006). *Somut işlem döneminde olan 8-9 yaş çocukları ile soyut işlem döneminde olan 12-13 yaş çocukların görsel bellek farklılıklarının incelenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Hava, K., Gülen, B. Ş., Berikan, B., Bozkurt, Ö. F., Çakır, H. (2015) Dijital hikâye anlatımı: eğitsel çıktılarına etkisi ve araştırma fırsatları. *9th Uluslararası Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Sempozyum Bildirileri (ICITS)*, Afyonkarahisar.
- Karadağ, Ö. (2014). Yazma eğitiminde anlatım tarzları. M. Özbay (Ed.) *Yazma Eğitimi içinde* (151-178). Ankara: Pegem.
- Karatay, M. ve Taş, M. (2021). Eylem araştırmasının eğitim alanında kullanımı ve önemi. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi-International Journal of Society Researches*, 17(38), 5547-5568.
- Kocaman Karoğlu, A. (2015) Öğretim sürecinde hikâye anlatmanın teknolojiyle değişen doğası: dijital hikâye anlatımı eğitim teknolojisi. *Kuram ve Uygulama Dergisi*, 5(2) (89-106).
- Köklü, N. (1993). Eylem araştırması. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 26(2), 357-365.
- Kurudayıoğlu, M. ve Bal, M. (2014). Ana dili eğitiminde dijital hikâye anlatımlarının kullanımı. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* (28), 74-95.
- Kuzu, A. (2009). Öğretmen yetiştirme ve mesleki gelişimde eylem araştırması. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2(6), 425-433.
- Lambert, J. (2009). Where it all started: The centre for digital storytelling in California. In J. Hartley & K. McWilliam. (Ed.), *Story circle digital storytelling around the world içinde* (s. 79-90). Oxford, UK: Wiley-Blackwell.
- MEB, (2024). Türkiye yüzyılı maarif modeli: ortaokul Türkçe dersi öğretim programı (5, 6, 7 ve 8. Sınıflar). Web: <https://mufredat.meb.gov.tr>
- Merriam, S. B. (2013). *Qualitative research "nitel araştırma"* (3. Basımdan Çeviri, S. Turan, Çev.). Ankara: Nobel Kitap.
- Nedim Bal, P., Murat, M., & Erkan, B. (2020). Soyut düşünme becerileri açısından hikâyeler üzerinde analogik düşünme. *The Journal of International Education Science*, 25(7), 29-55.
- Özbay, M. (2015). Bilgisayar destekli eğitim ve Türkçe öğretiminde kullanılması. *Yeni Eğitim Yaklaşımlarının Türkçe Öğretiminde Kullanılması içinde* (73-126). Ankara: Öncü Kitap.
- Özerbaş, M. A., ve Öztürk, Y. (2017). Türkçe dersinde dijital hikâye kullanımının akademik başarı, motivasyon ve kalıcılık üzerinde etkisi. *TÜBAV Bilim Dergisi*, 10(2), 102-110.

- Papadimitriou, E., Kapaniari, A., Zisiadis, D., Kalogirou, E. (2013) Digital storytelling in kindergarten: an alternative tool in children's way of expression. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 4 (11), 389-396.
- Robin, B. (2006). The Educational Uses of Digital Storytelling. C. Crawford, R. Carlsen, K. McFerrin, J. Price, R. Weber & D. Willis (Eds.), *Proceedings of SITE 2006--Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* içinde (709-716). Orlando, Florida, USA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). <https://www.learntechlib.org/primary/p/22129/> sayfasından erişilmiştir.
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory Into Practice (New Media and Education in the 21st Century)*, 47(3), 220-228.
- Savcı, B. (2015). *Yeni medyada hikâye anlatıcılığına doğru: kişisel blog anlatılarında Vadimir Propp'un Biçimsel Analizi*. (Yüksek Lisans Tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Sidekli, S. (2014). Metin öğretimi. M. Yılmaz (Ed.) *Yeni Gelişmeler Işığında Türkçe Öğretimi* içinde (167-196). Ankara: Pegem Akademi.
- Turgut, G. ve Kışla, T. (2015). Bilgisayar destekli hikâye anlatımı yöntemi: alanyazın araştırması. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 6(2), 97-121.
- Uzuner, Y. (2005). Özel eğitimden örneklerle eylem araştırmaları. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Özel Eğitim Dergisi*, 6(2), 1-12.
- Yamaç, A. (2015). *İlkokul üçüncü sınıf öğrencilerinin yazma becerilerinin gelişiminde dijital hikâyelerin etkisi*. (Doktora Tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri (Genişletilmiş 9. Baskı)*. Ankara: Seçkin.
- Yoon, T. (2013). Are you digitized? Ways to provide motivation for ELL using digital storytelling. *International Journal of Research Studies in Educational Technology*, 2(1), 25-34.
- Yüzer, T. V. ve Kılınç, H. (2015). Açık öğrenme sistemlerinde dijital öykülemekten faydalanmak. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi (Journal of Research in Education and Teaching)*, 4(1), 243-250.