

---

---

## Sosyal Bilgiler Dersi Tarihe Yolculuk Ünitesi Bağlamında Dijital Hikâye Kullanımının Öğrenci Akademik Başarısı ve Kalıcılığa Etkisi

Fatih Pala<sup>1</sup>

### Özet

Bu araştırmanın amacı, sosyal bilgiler dersi “Tarihe Yolculuk” ünitesi bağlamında dijital hikâye kullanımının öğrenci akademik başarısına ve kalıcılığa etkisini belirlemektir. Araştırma yarı deneysel desende tasarlanmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu, 2019-2020 eğitim-öğretim yılı birinci döneminde Erzurum ili Oltu ilçe merkezindeki bir devlet okulundaki 49 tane 6. Sınıf öğrencisi oluşturmaktadır. Deney grubu ile sosyal bilgiler dersi yedi hafta boyunca araştırmacı tarafından dijital hikâyelerle desteklenerek işlenmiştir. Kontrol grubuyla ise sosyal bilgiler dersi öğretim programına uygun olarak işlenmiştir. Araştırma sonuçlarına göre; dijital hikâye etkinlikleri öğrenci akademik başarı üzerinde olumlu etkiye sahiptir. Ayrıca, dijital hikâyeler işlenen konunun kalıcılığı üzerinde önemli katkı sağlamaktadır. Eğitimde dijitalleşmenin öneminin arttığı bu dönemde dijital hikâye uygulamaları sosyal bilgiler ve diğer derslerde kullanılabilir.

**Anahtar kelimeler:** Akademik başarı, dijital hikâye, kalıcılık, sosyal bilgiler,

## The Effect of Using Digital Stories in the Context of the Social Studies Lesson Journey to History Unit on Student Academic Achievement and Retention

### Abstract

The aim of this study is to determine the effect of using digital stories on student academic success and permanence in the context of the unit of “Journey to History” in social studies lesson. There search was designed in a semi-experimental design. The study group of there search consists of 49 6th grade students in a state school in Oltu district center in Erzurum province in the first semester of the 2019-2020 academic year. Social studies lesson with the experimental group was taught by the researcher for seven weeks, supported by digital stories. The control group was taught in accordance with the social studies course curriculum. According to there search results; Digital story events have a positive impact on

---

<sup>1</sup> Millî Eğitim Bakanlığı, E-posta: [e-r-z-u-r-u-m-25@hotmail.com](mailto:e-r-z-u-r-u-m-25@hotmail.com)

student academic success. In addition, digital stories make a significant contribution to the permanence of the subject. Digital story applications can be used in social studies and other courses in this period when the importance of digitalization in education is increasing.

**Keywords:** Academic success, digital story, permanence, social studies.

### **Giriş**

Son yıllarda bilişim teknolojilerindeki gelişmeler her alanda kendine yer bulmuştur. Bu alanların başında hiç kuşkusuz eğitim gelmektedir. Bilişim teknolojilerinin eğitimde kullanılması amacı ile bilgisayarların okullarda kullanılması için büyük çaba sarf edilmiştir. Bu çabalar sonucunda okullara kazandırılan bilgisayarlar maliyetli olmaya başlamıştır. Özellikle 1990'lı yıllarda başta ABD olmak üzere okullardaki teknoloji maliyeti öğrenci başına çok yüksekti (Christensen ve Knezek, 2001). Bu durumla ilgili olarak eğitimciler, ilerleyen yıllarda teknolojiyi eğitimde daha etkili kullanmanın yollarını aramışlardır (Martin, Heller ve Mahmoud, 1992).

Teknolojik gelişmelerin yaşamımıza etkisi günümüzde gelişerek devam etmektedir. Bu gelişim 1990'lı yıllarda bilgisayar bağlamında gerçekleşirken; günümüzde ise akıllı telefonlar, tabletler ve dizüstü bilgisayarları kapsamaktadır. İnternetin yayılması ile iletişim teknolojilerindeki gelişmeler sadece belli alanlarda sınırlı kalmayıp her alanda kendini göstermiştir. İletişim teknolojilerinin gelişiminden eğitim de etkilenmiştir. 21. yüzyılda öğrenme, teknoloji ile hızla değişen bir ortamda gerçekleşmektedir. Bu ortamın temel özellikleri arasında sınırsız miktarda bilgiye erişim, gelişen teknolojilerle birlikte mobil öğrenme cihazlar, çevrimiçi uygulamalar ve sosyal medya araçları bulunmaktadır (Malita ve Martin, 2010; Robin, 2008). Bilgiye ulaşmada araç, sadece basılı ders kitapları ve öğretmenlerle sınırlı kalmayıp iletişim teknolojilerine yayılmıştır. İletişim teknolojileri günümüz toplumunda eğitimin temel yapı taşı haline gelmiştir. Dünyanın birçok ülkesinde okuma yazma, matematik, temel kavram, beceri, değerler ve tarih öğretiminde iletişim teknolojileri önemli bir unsur haline gelmiştir (Yiğit, 2011). İletişim teknolojilerinin geliştiği bu dönemde dijital multimedya araçları ve yazılımları da (İMovie, Movie Maker ve fotoğraf hikâyesi vb.) eğitimde kendine yer bulmuştur. Bu araçlar eğitimcilere sınıflarında farklı etkinlikler sunma imkânı sağlamaktadır (Hughes, 2005; Sadik, 2008). Multimedya araçlarının varlığı eğitimde yeni bir teknoloji aracı ortaya çıkarmıştır. Bu teknolojik aracının adı dijital hikâyedir.

Günümüz teknolojileriyle ilişkilendirilmesine rağmen dijital hikâyenin ortaya çıkışı 1990'lara gitmektedir. 1990'lı yılların başında Kaliforniya'da Dijital Hikâye Anlatma Merkezi (CDS) Joe Lambert tarafından oluşturulmuştur. Dijital hikâye konusunda farklı tanımlar ortaya atılmıştır. Dijital hikâye, ilk olarak öğrenci ve öğretmenlerin kişisel anlatımlarının paylaşıldığı bir araç olarak tanımlanmıştır. Daha sonra bu alanda kendini gösteren eğitimci yazar Daniel Meadows dijital hikâyeyi içten anlatılan kısa kişisel multimedya masallar olarak tanımlamıştır (Lambert, 2003; Robin, 2008). İlk zamanlarda ileri yaştaki kişiler tarafından masaüstü bilgisayarlarda oluşturulan dijital hikâyeler günümüzde yaş sınırını

ortadan kaldırarak daha küçük yaştaki kişiler tarafından kullanılmaktadır. Günümüzde multimedya araçlarına ulaşım kolay olduğu için dijital hikâye oluşturma süreci maliyeti azalmıştır. Uygulamacılar tarafından oluşturulan dijital hikâyeler internet aracılığıyla kolayca paylaşıldığı için dünyanın her yerindeki kişiler tarafından ulaşılabilir. Dijital hikâyeler gelişen bilgi teknolojilerine adapte olmakla birlikte okullarda ve sınıflarda öğretmen ve öğrencilere daha fazla imkânlar sunarak dersi eğlenceli hale getirmektedir. Günümüzde okullarda öğretmenler öğrencilerin temel içeriklerle ilgili standartlarını karşılamada ve öğrencilerin sorularını cevaplamada zorlanmaktadır. Bu bağlamda dijital hikâyeler, eğitimciler ve öğrenciler için yeni öğrenme ve öğretme etkinlikleri sunmaktadır. (Robin, 2015; Royer ve Richards, 2008).

Dijital kameralar, fotoğraf düzenleme yazılımı, yazma araçları ve Flickr ve Myspace gibi Web 2.0 teknolojilerinin yaygınlaşmasından birlikte yeni bir pedagojik çaba haline gelen dijital hikâyeler yedi ögeden oluşur (Meadows, 2003; Lambert, 2010).Dijital hikâye öğeleri; hikâye yazma aşaması ve hikâye yapım aşaması olmak üzere ikiye ayrılır. Hikâye yazma aşaması: Bakış açısı, çarpıcı soru, duygusal içerik ve ekonomiden oluşur. Hikâye yapım aşaması ise; hız denetim, ses kullanımı ve müzikten oluşur (Lambert, 2006).

Günümüzde eğitimde kullanılmaya başlayan dijital hikâyeler (Ohler, 2013; Robin, 2008) adalet, vatandaşlık eğitimi, çevre eğitimi ve insan hakları eğitiminde de kullanılmaya başlanmıştır (Kordaki ve Agelidou, 2010; Lambert, 2013). Yapılan araştırmalar; dijital hikâyelerin öğrencilerin sosyal aktivitelerine, temel insani değerlerini öğretmesine ve küresel bakış açısına yardımcı olduğu sonucunu vermiştir (Hull ve Katz, 2006). Bu açıdan bakıldığında dijital hikâyelerin sosyal bilgiler dersinde kullanılması uygun olacaktır.

Sosyal bilgiler dersi, temel amaçlarından da anlaşılacağı gibi soyut konular üzerine inşa edilmiş bir derstir. Sosyal bilgiler konularının öğretiminde dijital hikâye kullanımı, dersi soyut olmaktan somut hale getirmesi, birçok duyu organına hitap etmesi sayesinde öğrenmede etkili ve yaratıcı düşüncüyü geliştirmenin faydalı bir yolu olarak görülmektedir (Şeker, 2016). Sosyal bilgiler dersinde ele alınan tarih konuları da soyut ve sözel olduğu için dijital hikâyeler bu derste kullanılmaya uygun hala gelmiştir. Buna paralel olarak sosyal bilgiler dersi zaman ve kronolojiyi algılama ile ilgili oluşturulan dijital hikâyeler ile tarih konuları kavratılabilir. Bu açıdan dijital hikâyeler sosyal bilgiler dersi konularının öğretiminde çok önemli yere sahiptir (Britt, 2008; NCSS, 2009). Dijital hikâye ile sosyal bilgiler tarih konularının öğretimi, tarihin dijital teknolojide yer bulmasına olanak sağlamıştır. Dijital hikâyeler sosyal bilgiler tarih konularının öğretiminde önemli bir zenginlik olarak karşımıza çıkmaktadır. Tarih öğretiminde dijital hikâye araçları, video ve diğer teknoloji araçlarının kullanımı önemlidir. Sosyal bilgiler dersinde dijital hikâye kullanımı, konuların araştırması ve bu konuların teknolojik araçlarla sunulmasına yol gösterici olmuştur (Ayers, 1999; Figg, Ward ve Lanier-Guillory, 2006).

Dijital hikâyeler, ilk zamanlardan bu yana çevre ve toplumla ilişki kurmaya yardımcı olan önemli bir araçtır. Sınıflarda konuların öğretiminde kullanılan dijital hikâyeler, öğrencilerin yaşadığı dünya ile bağ kurmasına ve temel becerilerini kazanmasına yardımcı olmaktadır. Bu nedenle dijital hikâyeler sosyal bilgiler dersinde konuların öğretiminde yapılacak etkinliklere önemli bir ilham kaynağı olmaktadır (Figg ve diğ., 2006).

Son yıllarda eğitimde kendinden bahsettiren dijital hikâyeler, eğitimin her alandaki çalışmalara konu olmaktadır. Alan yazın incelendiğinde dijital hikâyelerle ilgili yapılan çalışmalarda, okul öncesi eğitimden, yükseköğretime kadar, dil eğitiminden özel eğitime her alanda kendisini göstermektedir.

Liu, Huang ve Xu (2018), dijital hikâyelerin dil derste kullanılmasının öğrenci motivasyon, yaratıcılık ve akademisinde önemli bir etkiye sahiptir. Smeda ve diğerleri (2014), dijital hikâyeler, öğrenci akademik başarısını olumlu yönde etkilemektedir. Doğan ve Robin (2009), dijital hikâye kullanımının derse olan motivasyon ve derse katılım üzerinde olumlu etkiye sahiptir. Yang ve Wu (2012), dijital hikâye kullanımının öğrenci akademik başarı, motivasyon ve eleştirel düşünme becerilerini arttırmaktadır. Yüksel ve diğerleri (2011), dijital hikâyeler akademik başarı, yazma ve araştırma becerilerini olumlu yönde etkilemektedir. Sadık (2008), dijital hikâyeler öğrencilerin akademik başarı, işbirliği ve eleştirel düşünme becerilerine katkı sağlamaktadır. Nam (2017), dijital hikâyelerin öğrenci akademik başarısı, sosyal uyum ve tutum üzerinde olumlu bir etkiye sahiptir. Aktaş ve Yurt (2017), dijital hikâyeler öğrencilerin derse olan akademik başarısını, motivasyonunu ve kalıcılığını arttırmaktadır.

Preradovic ve diğerleri (2016) matematik konularının öğretiminde dijital hikâye kullanımının öğrencileri derse daha motive etmektedir. Butler ve diğerleri (2013) dijital hikâyeler öğrencileri derse motive etmede önemli bir etkiye sahiptir. Anılan ve diğerleri (2018), dijital hikâyeler fen bilimleri dersi konularının öğretiminde öğrencilerin derse motivasyonunu arttırmada önemli bir etkiye sahiptir.

Arslan ve diğerleri (2016) dijital hikâyeler, okul öncesi eğitimde konuların öğretiminde öğrencilerin öğrenmelerine olumlu etkiye sahiptir. Abiola (2014) okul öncesi eğitimde dijital hikâyeler önemli bir etkiye sahiptir. Karaoğlu (2016), okul öncesi öğretilerinin derslerde dijital hikâye kullanımının derse katılım bağlamında olumlu etkisi vardır.

Shelton ve diğerleri (2017), öğretmen adaylarının eğitiminde dijital hikâyeler önemli bir yere sahiptir. Figg ve McCartney (2010) ve Ong (2017) öğretmen adaylarının dijital hikâye kullanımı derslerde önemli bir katkı sağlamaktadır.

Banaszewski'nin (2002), sosyal bilgiler dersi konularının öğretiminde dijital hikâyeler öğrencileri derse motive etmeye yardımcı olmaktadır. Figg ve diğerleri (2006), sosyal bilgiler dersinde dijital hikâyelerin öğrencilerin derse katılımını ve derse olan motivasyonunu olum yönde etkilemektedir. Aynı şekilde, Sadık (2008), dijital hikâyelerin sosyal bilgiler konularının öğretiminde öğrenci motivasyonu ve derse katılımı üzerine olumlu bir etki sahip olmaktadır. Turan ve Şeker (2018), sosyal bilgiler dersin

dijital hikâye kullanımı öğrencilerin derse olan katılımına ve motivasyona etki yapmaktadır. Buna benzer sonucu Demirer (2013) yılında yapmış olduğu çalışmada bulmuştur.

Sosyal bilgiler dersinde özü gereği dijital hikâye kullanımına uygun bir ders programıdır. Dersin içeriği soyut konularla şekillenmiştir. Sosyal bilgiler tarih konularının yoğun ve özellikle sözel ağırlıklı olması öğrencilerin derste sıkılmalarına sebep olmaktadır. Bu bağlamda sosyal bilgiler dersi tarih konularının daha eğlenceli kılmak ve sıkıcılıktan kurtarmak için dijital hikâyelerin sosyal bilgiler dersi tarih konularının öğretiminde kullanımı araştırmayı önemli kılmaktadır. Bu bağlamda sosyal bilgiler dersi “Tarihe Yolculuk” ünitesi bağlamında dijital hikâye kullanımının öğrenci akademik başarısına ve kalıcılığa etkisini incelemek amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda araştırmanın problem cümlesi; sosyal bilgiler dersi “Tarihe Yolculuk” ünitesi bağlamında dijital hikâye kullanımının öğrenci akademik başarısına ve kalıcılığa etkisi ne düzeydedir? Araştırmanın alt problemleri ise:

- Deney grubu ile kontrol grubu akademik başarı ön test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
- Deney grubu ile kontrol grubu akademik başarı son test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
- Deney grubu ile kontrol grubu kalıcılık testi puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
- Deney grubu ile kontrol grubu akademik başarıya ait dereceli puanlama anahtarı ortalamaları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?

### **Yöntem**

Araştırmanın bu bölümünde; araştırmanın modeli, çalışma grubu, veri toplama araçları ve verilerin analizine yer verilmiştir.

#### **Araştırmanın Modeli**

Araştırma, nicel araştırma yönteminden yarı deneysel desende tasarlanmıştır. Deneysel bir çalışmada, araştırmacılar bir örnekleme tanımlayıp sonuçları bir evrene genelleyebilir. Deneysel desenin temel amacı, sonuç üzerinde etkisi olabilecek tüm dışsal faktörleri kontrol ederek bir deneysel işlemin sonuç üzerindeki etkisinin test edilmesidir. Dışsal faktörleri kontrol etmenin yolu, katılımcıların araştırmacılar tarafından rastgele gruplara atanmasıdır. Gruplardan birisine deneysel işlem yapıp, diğerine yapılmadığında araştırmacı sonuç üzerindeki etkinin dışsal faktörlerden mi yoksa deneysel işleminden mi kaynaklandığını belirleyebilir (Creswell, 2017).

## Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu 2019- 2020 eğitim öğretim yılında Erzurum ili Oltu ilçesinde bulunan MEB'e bağlı devlet okulunun 6. sınıfında öğrenim gören 49 öğrenci oluşturmuştur. Araştırmaya katılan iki 6.sınıf şubesi öğrencileri, herhangi bir kritere bakılmaksızın sınıflara kaydı yapılmış olup iki şubenin de derslerdeki başarıları benzer özellik göstermektedir. Araştırmanın çalışma grubu belirlenirken herhangi bir seçimde bulunulmaksızın biri deney diğeri kontrol grubu olacak şekilde gruplar rastgele tayin edilmiştir. Bunun sonucunda deney grubunda 25 kontrol grubunda ise 24 öğrenci yer almıştır.

Tablo 1

### Çalışma Grubuna Ait Bilgiler

| Bilgiler |         | N       |    |
|----------|---------|---------|----|
| Grup     | Deney   | 25      |    |
|          | Kontrol | 24      |    |
| Cinsiyet | Kız     | Deney   | 12 |
|          |         | Kontrol | 11 |
|          | Erkek   | Deney   | 13 |
|          |         | Kontrol | 13 |
| Toplam   |         | 49      |    |

## Veri Toplama Araçları

Araştırmanın verilerini toplamak için Tarihe Yolculuk Başarı Testi ve öğrenci etkinlikleri ile çalışma yapraklarını değerlendirmede kullanılacak Dereceli Puanlama Anahtarı kullanılmıştır.

Başarı testini hazırlama süreci 3 aşamada gerçekleştirilmiştir. İlk aşamada Sosyal Bilgiler Dersi 6. Tarihe Yolculuk ünitesi kazanımlarına göre kapsam geçerliliğini dikkate alarak 53 sorudan oluşan soru havuzu oluşturulmuştur. Soruların hazırlanmasında kaynak kitaplardan ve 6. sınıf Sosyal Bilgiler dersi kitabından faydalanılmıştır. İkinci aşamada ise uygulamanın yapılacağı ilçede bulunan 3 ortaokuldaki 8. Sınıf öğrencilerine pilot uygulama yapılmıştır. Pilot uygulama sonunda bazı sorular çıkarılıp 34 adet sorudan oluşan başarı testi hazırlanmıştır. Hazırlanan testte soru seçimi ve kapsam geçerliliğine ilişkin 4 Sosyal Bilgiler dersi öğretmeni, 3 Sosyal Bilgiler eğitimi alanında ve 1 ölçme değerlendirme alanında görev yapan öğretim üyelerinin görüşleri alınmıştır. Konu alanı uzmanlarının görüşleri ve önerileri doğrultusunda gerekli düzenlemeler yapılmıştır. Uzmanların görüşleri doğrultusunda 30 soruluk pilot test oluşturulmuştur. Üçüncü aşamada ise güvenilirlik ve madde analizi çalışması gerçekleştirilmiştir.

Kullanılan ölçme aracı çoktan seçmeli olduğu için KR-20 güvenilirliğine bakılmıştır. Güvenirlik analizinde KR-20 güvenilirliği 0,87 olarak hesaplanmıştır. Yapılan analizler sonucunda sorular düzenlenmiş ve tekrar uzman görüşüne başvurulmuş 22 sorudan oluşan başarı testi oluşturulmuştur.

Öğrencilerin uygulanacak dereceli puanlama anahtarı oluşturma süreci şu şekilde oluşturulmuştur: Dereceli puanlama anahtarında dersin kazanımları göz önünde bulundurularak performans ölçütleri belirlenmiştir. Puanlamada hangi dereceli puanlama anahtarı türünün kullanılacağına karar verilmiştir. Performans düzeylerinin belirlenerek düzey tanımları yapılmıştır. Daha sonra uzman görüşleri alınarak gerekli düzeltmeler yapıp dereceli puanlama anahtarına son şekli verilmiştir.

### **Verilerin Analizi**

Araştırmadan elde edilen verilerin analizinde veri analiz paket programı kullanılmıştır. Öncelikle uygulama süresince elde edilen veriler programa aktarılmıştır. Deney ve kontrol grubuna ait testler paket programda bulunan test türleri kullanılarak analizi yapılmıştır. Ayrıca araştırmanın veri kaynağı olan örneklem büyüklüğü, dağılımın normal dağılımdan sapma göstermesi istatistik seçimini etkilediği için verilerin analizinde bu konulara dikkat edilmiştir. Dağılımın normal olması için grupların 30'un üzerinde olması gerekir. Fakat sosyal bilimlerdeki çoğu araştırmada, özellikle deneysel araştırmalarda 15 ve daha yüksek olması durumunda parametrik bir istatistiğin kullanılmasının, analizde hesaplanacak "*p*" anlamlılık düzeyinde önemli bir sapmaya yol açmadığına dair incelemelere de rastlanmaktadır (Büyüköztürk, 2012). Çalışmanın grupları 25 ve 24 kişiden oluştuğu için örneklem büyüklüğüne bakılmamıştır. Araştırmanın veri analizi için uygun istatistik türünü belirlemede normal dağılım testleri yapılmıştır. Grup büyüklüğünün 50 den küçük olmasından dolayı Shapiro Wilks testi yapılmıştır.

Tablo 2

*Deney Grubuna Ait Shapiro Wilks Normallik Testi Analiz Sonuçları*

| <b>Testler</b>           | <b>N</b> | <b><i>p</i></b> | <b>Çarpıklık</b> | <b>Basıklık</b> |
|--------------------------|----------|-----------------|------------------|-----------------|
| Başarı Ön Test           | 25       | .298            | -.083            | -.669           |
| Başarı Son Test          | 25       | .369            | .480             | .949            |
| Dereceli Puanlama Ölçeği | 25       | .598            | -.267            | -.549           |
| Kalıcılık Testi          | 25       | .499            | -.128            | -.289           |

Tabloya göre deney grubuna ait testlerin Shapiro Wilks *p* değeri, .05'den büyük olduğundan deney grubu test puanlarının normal dağılımdan aşırı sapma göstermediği sonucuna ulaşılır. Buna dayanarak

deney grubuna ait test puanları analiz edilirken normallik varsayımını gerektiren istatistikler kullanılabilir.

Tablo 3

*Kontrol Grubuna Ait Shapiro Wilks Normallik Testi Analiz Sonuçları*

| Testler                  | N  | <i>p</i> | Çarpıklık | Basıklık |
|--------------------------|----|----------|-----------|----------|
| Başarı Ön Test           | 24 | .457     | -.567     | .021     |
| Başarı Son Test          | 24 | .795     | .337      | .225     |
| Dereceli Puanlama Ölçeği | 24 | .315     | -.203     | -.835    |
| Kalıcılık Testi          | 24 | .034     | -1.159    | 2.418    |

Tabloya göre kontrol grubuna ait test puanlarından kalıcılık testi Shapiro Wilks *p* değeri, .05'den küçük olduğu için normallik varsayımı gerektiren istatistik kullanılmamalıdır. Bunun dışındaki testlerin Shapiro Wilks *p* değeri, .05'den büyük olduğundan kontrol grubu test puanlarının normal dağılımdan aşırı sapma göstermediği sonucuna ulaşılır. Buna dayanarak kontrol grubuna ait test puanları analiz edilirken normallik varsayımını gerektiren istatistikler kullanılabilir.

**Bulgular**

Araştırmanın bu bölümünde, Sosyal bilgiler dersi Tarihe yolculuk ünitesi bağlamında dijital hikaye kullanımının öğrenci akademik başarı ve kalıcılığa etkisi ile elde edilen nicel veriler analiz edilip, bulgular tablolaştırılarak sunulmuştur. Deney ve kontrol grubuna ait analizlerin normallik testleri yapılmış ve bu testler ışığında analizler parametrik ve non parametrik olarak gösterilmiştir.

**Deney ve Kontrol Grubuna Ait Başarı Testi Ön Test Puanları Arasında Anlamlı Bir Fark Var mıdır?**

Tablo 4

*Deney ve Kontrol Grubu Başarı Testi Ön Test Ortalama Puanları T Testi Sonuçları*

| Grup    | X       | S       | sd | <i>t</i> | <i>p</i> |
|---------|---------|---------|----|----------|----------|
| Deney   | 44,2877 | 9,68376 | 47 | -,105    | ,917     |
| Kontrol | 44,1387 | 9,12543 |    |          |          |



Tablo 4'teki T testi sonuçları incelendiğinde, deney ve kontrol grubunun başarı ön test puanları arasında istatistiksel açıdan anlamlı farklılık bulunmamaktadır [ $t(47)=-,105$ ;  $p > .05$ ]. Ayrıca deney grubu başarı ön test ortalaması (44,2877) iken kontrol grubu ön test ortalaması (44,1387) bulunmuştur.

#### **Deney ve Kontrol Grubuna Ait Başarı Testi Son Test Puanları Arasında Anlamlı Bir Fark Var Mıdır?**

Tablo 5

*Deney ve Kontrol Grubu Başarı Testi Son Test Ortalama Puanları T Testi Sonuçları*

| <b>Grup</b> | <b>N</b> | <b>X</b> | <b>S</b> | <b>sd</b> | <b>t</b> | <b>p</b> |
|-------------|----------|----------|----------|-----------|----------|----------|
| Deney       | 25       | 65,3333  | 9,59158  |           |          |          |
|             |          |          |          | 47        | 3,421    | ,011     |
| Kontrol     | 24       | 59,4916  | 9,167458 |           |          |          |

Tablo 5'teki T testi sonuçları incelendiğinde, deney ve kontrol grubunun başarı son test puanları arasında istatistiksel açıdan anlamlı farklılık bulunmaktadır [ $t(47)=3,421$ ;  $p < .05$ ]. Ayrıca deney grubu başarı son test ortalaması (65,3333) iken kontrol grubu son test ortalaması (59,4916) bulunmuştur.

#### **Deney ve Kontrol Grubuna Ait Kalıcılık Test Puanları Arasında Anlamlı Bir Fark Var Mıdır?**

Tablo 6

*Deney ve Kontrol Grubu Kalıcılık Test Ortalama Puanları Mann Whitney U Testi Sonuçları*

| <b>Grup</b> | <b>N</b> | <b>Sıra Ortalaması</b> | <b>Sıra toplamı</b> | <b>U</b> | <b>p</b> |
|-------------|----------|------------------------|---------------------|----------|----------|
| Deney       | 25       | 29,81                  | 725,00              |          |          |
|             |          |                        |                     | 116,00   | ,0011    |
| Kontrol     | 24       | 19,00                  | 456,00              |          |          |

Tablo 6'daki Mann Whitney U testi sonuçları incelendiğinde deney grubu kalıcılık test puanlarının sıra ortalaması 29,81; kontrol grubu sıra ortalaması ise 19,00'dir. Sıra ortalamalarına göre deney grubu

kalıcılık test puan ortalamalarının kontrol grubu test puan ortalamaları arasında istatistiksel açıdan anlamlı farklılık vardır [ $z=-3,852$ ;  $p < .05$ ].

### **Deney ve Kontrol Grubu Akademik Başarıya Ait Dereceli Puanlama Anahtarı Puanları Arasında Anlamlı Bir Fark Var mıdır?**

Tablo 7

*Deney ve Kontrol Grubu Akademik Başarıya Ait Dereceli Puanlama Anahtarı Ortalama Puanları T Testi Sonuçları*

| Grup    | N  | X       | S        | sd | t     | p    |
|---------|----|---------|----------|----|-------|------|
| Deney   | 25 | 70,6863 | 14,71758 |    |       |      |
|         |    |         |          | 47 | 2,245 | ,011 |
| Kontrol | 24 | 60,3194 | 12,93866 |    |       |      |

Tablo 7’deki T testi sonuçları incelendiğinde, deney ve kontrol grubunun dereceli puanlama anahtarı ortalama puanları arasında istatistiksel açıdan anlamlı farklılık bulunmaktadır [ $t(47)=2,245$ ;  $p < .05$ ]. Ayrıca deney grubu dereceli puanlama anahtarı puan ortalaması (70,6863) iken kontrol grubu puan ortalaması (60,3194) bulunmuştur.

### **Tartışma, Sonuç ve Öneriler**

Araştırmanın bu bölümünde bulgular ışığında sonuçlara ulaşılmıştır. Bulunan sonuçlar alan yazına dayalı olarak tartışılmıştır.

Sosyal bilgiler dersi “Tarihe Yolculuk” ünitesi bağlamında dijital hikâye etkinliklerinin uygulandığı deney grubu ile mevcut programda yer alan etkinliklerin uygulandığı kontrol grubunun başarı ön test puanları arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır. Bu sonuç, deney grubu ile kontrol grubu akademik başarı düzeyleri deneysel çalışma yapılmadan önce birbirine yakın olduğunu göstermektedir. Demirer (2013) web tabanlı dijital öyküleme (e-öyküleme) sisteminin kullanılması ve ilköğretimde etkilerinin ortaya konulmasını amaçladığı çalışmada, dijital öyküleme çalışmaları öncesinde deney ve kontrol grupları arasında akademik başarı açısından farklılık olmadığı sonucuna ulaşmıştır. Büyükcengiz (2017) dijital hikâye uygulamalarının, öğrenci akademik başarı, bilimsel süreç ve derse yönelik tutumlarına olan etkisini incelediği çalışmasında; deney öncesi deney ve kontrol gruplarının akademik başarı açısından farklılık olmadığı sonucuna ulaşmıştır. Yapılan bu çalışmaların sonuçları araştırmanın sonuçlarıyla paralellik göstermektedir.

Sosyal bilgiler dersi “Tarihe Yolculuk” ünitesi bağlamında dijital hikâye etkinliklerinin uygulandığı deney grubu ile mevcut programda yer alan etkinliklerin uygulandığı kontrol grubunun başarı son test puanları arasında deney grubu lehine anlamlı bir fark bulunmuştur. Bu sonuç, dijital hikâye etkinliklerinin öğrenci akademik başarı üzerinde olumlu bir etkiye sahip olduğunu göstermektedir. Burmark (2004) yılında yapmış olduğu çalışmada dijital hikâye etkinlikleri öğrenci akademik başarı üzerinde olumlu etkiye sahip olduğu sonucuna ulaşmıştır. Hung, Hwang ve Huang (2012) yılında yapmış oldukları çalışmada da; dijital hikâye etkinliklerinin öğrenci akademik başarı üzerinde olumlu etkiye sahip olduğu sonucuna ulaşmışlardır. (Barret, 2006; Çiçek, 2018; Faruk, Özüdoğru ve Sevim, 2018; Figg ve McCartney, 2010; Göçen, 2014; Koltuk ve Kocakaya, 2017; Ohler, 2013; Robin ve McNeil, 2019; Wang ve Zhan, 2010; Yang ve Wu, 2012) yaptıkları çalışmalar araştırma sonuçlarıyla benzerlik göstermektedir.

Sosyal bilgiler dersi “Tarihe Yolculuk” ünitesi bağlamında dijital hikâye etkinliklerinin uygulandığı deney grubu ile mevcut programda yer alan etkinliklerin uygulandığı kontrol grubunun akademik başarıya ait dereceli puanlama anahtarı ortalama puanları arasında deney grubu lehine anlamlı bir fark bulunmuştur. Buna göre dijital öyküleme etkinlikleri ile yapılan dersler öğrenci akademik başarısını arttırmaktadır. Bu sonuç, dijital hikâye çalışmalarının öğrenci akademik başarı üzerinde olumlu bir etkiye sahip olduğunu göstermektedir. Akdağ ve Tok (2008) yılında yapmış oldukları çalışmalarda dijital öykü sunumlarının öğrenci akademik başarı üzerinde olumlu etkiye sahip olduğu sonucuna ulaşmıştır. Robin ve McNeil (2019) yılında yapmış oldukları çalışmada da; dijital hikâyelerin öğrenci akademik başarısı üzerinde olumlu bir etki olduğunu sonucuna ulaşmışlardır. (Demirer, 2013; Green, 2011; Hung ve diğ., 2012; Kahraman, 2013) tarafından yapılan çalışmalarda da dijital hikâye etkinliklerinin öğrencilerin başarılarını arttırmada olumlu etkiye olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Bu sonuçlar araştırmanın sonucu ile örtüşmektedir.

Sosyal bilgiler dersi “Tarihe Yolculuk” ünitesi bağlamında dijital hikâye etkinliklerinin uygulandığı deney grubu ile mevcut programda yer alan etkinliklerin uygulandığı kontrol grubunun kalıcılık test puanları arasında deney grubu lehine anlamlı bir fark bulunmuştur. Bu sonuç, dijital hikâye çalışmalarının öğrencilerde konuyu akılda daha kalıcı olması açısından olumlu bir etkiye sahip olduğunu göstermektedir. Burmark (2004) yılında yapmış olduğu çalışmada, dijital hikâye etkinliklerinin uygulandığı dersleri öğrencilerin sonraki süreçte daha kolay hatırladığı sonucuna ulaşmıştır. Banaszewski (2005) yılında yaptığı çalışmada dijital hikâye etkinlikleri öğrencinin derse olan başarısını ve hatırlamasını arttırdığı sonucuna ulaşmıştır. Aynı şekilde, Wang ve Zhan (2010) yaptıkları çalışmada da, dijital öyküleme çalışması yapılan öğrencilerin dersleri kolay hatırladığı sonucuna ulaşmışlardır. Karaman (2013) yılında yapmış olduğu çalışmada ise; dijital öyküleme çalışması sonucunda uygulanan kalıcılık testi puanlarının deney grubu lehine anlamlı olduğu sonucuna ulaşmıştır. Aktaş ve Yurt (2017) yılında

yapmış oldukları benzer bir diğer çalışmada da, dijital öykülerin kalıcılık üzerinde olumlu bir etkiye sahip olduğunu sonucuna ulaşılmıştır. Yapılan bu çalışmaların sonuçları araştırmamızın sonuçlarıyla paralellik göstermektedir. Araştırma sonuçlarına göre şu öneriler sunulabilir:

- Dijital hikâye etkinlikleri sosyal bilgiler öğretim programı kapsamında yaygınlaştırılabilir.
- Yapılan çalışmada dijital hikâye uygulamaları öğrenci akademik başarısı ve kalıcılıkta olumlu bir etkiye sahiptir. Milli Eğitim Bakanlığı, araştırmacılar ile işbirliği içinde olarak dijital öyküleme çalışmalarını okullarda yaygınlaştırılabilir.
- Son yıllarda gelişen bilişim teknolojileri öğrencilerde etkisini göstermektedir. Bu bağlamda araştırmacılar, bilişim teknolojilerini eğitime uyarlama konusunda öğrencilere dijital öykü uygulamaları yapması için fırsatlar verecek öğretim programları geliştirmelidir.
- Okullarda uygulanan FATİH projesi bağlamında (akıllı tahtaların varlığı, internet alt yapısı ve bilişim sınıfının olması) dijital öyküleme çalışmaları yaygınlaştırılabilir.

#### Kaynakça

- Abiola, L. L. (2014). The effect of digital storytelling on kindergarten pupils' achievement in moral instruction in basic schools in Oyo State. *IOSR Journal of Research & Method in Education*, 4(5), 26-34.
- Akdağ, M. ve Tok, H. (2008). Geleneksel öğretim ile powerpoint sunum destekli öğretimin öğrenci erişimine etkisi. *Eğitim ve Bilim*, 33(147), 26-34.
- Aktaş, E., ve Yurt, S. U. (2017). Effects of digital story on academic achievement, learning motivation and retention among university students. *International Journal of Higher Education*, 6(1), 180-196.
- Anılan, B., Berber, A., ve Anılan, H. (2018). The digital storytelling adventures of the teacher candidates. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 9(3), 262-284.
- Ayers, E.L. (1999). The past, present and future of digital history. Retrieved from <http://www.vcdh.virginia.edu/PastsFutures.html>
- Banaszewski, M. T. (2002). Digital storytelling finds its place in the classroom. *Multimedia schools*, 9(1), 32-35.
- Barrett, H. (2006). Researching and evaluating digital storytelling as a deep learning tool. In C. Crawford et al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference 2006*, (pp. 647-654). Chesapeake, VA:AACE.
- Britt, (2008). Social studies-library of congress has old and new resources. *Learning and Leading with Technology*, 36(3), 32.

- Burmark, L. (2004). Visual presentations that prompt, flash & transform here are some great ways to have more visually interesting class sessions. *Media and methods*, 40, 4-5.
- Butler, A. M., Monda-Amaya, L. E., & Yoon, H. (2013). The digital media writing project: Connecting to the Common Core. *TEACHING Exceptional Children*, 46(1), 6-14.
- Büyükcengiz, M. (2017). *Dijital öyküleme metodunun ortaokul öğrencilerinin fen bilimleri dersi akademik başarı, bilimsel süreç becerileri ve derse yönelik tutumlarına etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi).(Yüksek Lisans Tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 471776)
- Büyüköztürk, Ş. (2012). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı*. Ankara: Pegem Akademi.
- Christensen, R., & Knezek, G. (2001). Instruments for assessing the impact of technology in education. *Computers in the Schools*, 18(2-3), 5-25.
- Creswell, W. (2017). *Karma yöntem araştırmalarına giriş*. (M. Sözbilir, çev. ed.). Ankara: Pegem akademi. (Çalışmanın orijinali 2014'te yayımlanmıştır.)
- Çiçek, M. (2018). *Dijital hikâyeleme yöntemini kullanmanın altıncı sınıf fen bilimleri dersindeki etkisinin incelenmesi: bir karma yöntem araştırması*. (Doktora Tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 507290)
- Demirer, V. (2013). *İlköğretimde e-öyküleme kullanımı ve etkileri*. (Doktora Tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 328704)
- Doğan, B., & Robin, B. (2009, March). Educational uses of digital storytelling: Creating digital storytelling contests for K-12 students and teachers. In *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 633-638). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Faruk, I., Ö., Özüdoğru, G., ve Sevim, C., N. (2018). The use of digital storytelling in elementary Math teachers' education. *Educational Media International*, 55(2), 107-122.
- Figg, C. & McCartney, R. (2010). Impacting academic achievement with student learners teaching digital storytelling to others: The ATTCSE digital video project. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 10(1), 38-79.
- Figg, C., Ward, R., & Lanier-Guillory, D. (2006). Using social studies content themes and digital storytelling to make video come alive. In C. Crawford et al. (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference 2006*, (pp. 679-684). Chesapeake, VA: AACE.
-

- Göçen, G. (2014). *Dijital öyküleme yönteminin öğrencilerin akademik başarı ile öğrenme ve ders çalışma stratejilerine etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi).Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 387198)
- Green, M.R. (2011). *Teaching the Writing Process through Digital Storytelling in Pre-Service Education*. Unpublished Doctoral Dissertation, University of Texas A&M: USA.
- Hughes, J. E. (2005). The role of teacher knowledge and learning experiences in forming technology-integrated pedagogy. *Journal of Technology and Teacher Education*, 13, 277–302.
- Hull, G. A., & Katz, M. L. (2006). Crafting an agentive self: Case studies of digital storytelling. *Research in the Teaching of English*, 43-81.
- Hung, C. M., Hwang, G. J., & Huang, I. (2012). A project-based digital storytelling approach for improving students' learning motivation, problem-solving competence and learning achievement. *Journal of Educational Technology & Society*, 15(4), 368-379.
- Kahraman, Ö. (2013). *Dijital hikâyecilik metoduyla hazırlanan öğretim materyallerinin öğrenme döngüsü giriş aşamasında kullanılmasının fizik dersi başarısı ve motivasyonu düzeyine etkisi*. (Doktora Tez).Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 352043)
- Karaoğlu, A. (2016). Okul öncesi eğitimde dijital hikâye anlatımına ilişkin öğretmen görüşleri, *Türkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 7(1), 175-205.
- Kotluk, N.,ve Kocakaya, S. (2017). The Effect of creating digital storytelling on secondary school students' academic achievement, self efficacy perceptions and attitudes toward physics. *International Journal of Research in Education and Science*, 3(1), 218-227.
- Kordaki, M., & Agelidou, E. (2010). A learning design-based environment for online, collaborative digital storytelling: An example for environmental education. *International Journal of Learning*, 17(5), 95-106.
- Lambert, J. (2006). *Digital storytelling: Capturing lives, creating community* (2nd ed.). Berkeley, CA: Digital Diner Press.
- Lambert, J. (2010). *Digital storytelling cook book*. Berkeley.
- Lambert, J. (2013). *Digital storytelling: Capturing lives, creating community*. Routledge.
- Liu, M. C., Huang, Y. M., & Xu, Y. H. (2018). Effects of individual versus group work on learner autonomy and emotion in digital storytelling. *Educational Technology Research and Development*, 66(4), 1009-1028. Retrieved from <https://doi.org/10.1007/s11423-018-9601-2>
- Malita, L., & Martin, C. (2010). Digital storytelling as web passport to success in the 21st century. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 3060-3064.
- 
-

- Martin, C. D., Heller, R. S., & Mahmoud, E. (1992). American and Soviet children's attitudes toward computers. *Journal of Educational Computing Research*, 8(2), 155-185.
- Meadows, D. (2003). Digital storytelling: Research-based practice in new media. *Visual Communication*, 2(2), 189-193.
- Nam, C. W. (2017). The effects of digital storytelling on student achievement, social presence, and attitude in online collaborative learning environments. *Interactive Learning Environments*, 25(3), 412-427.
- NCSS. (National Council for the Social Studies). (2009). Position paper on media literacy. Retrieved from <http://www.socialstudies.org/positions/medialiteracy>
- Ohler, J. B. (2013). *Digital storytelling in the classroom: New media pathways to literacy, learning, and creativity*. Corwin Press.
- Ong, C. G. (2017). Digital story creation: its impact towards academic performance. *International Association for Development of the Information Society*. Retrieved from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED579294.pdf>
- Preradovic, N. M., Lesin, G., & Boras, D. (2016). Introduction of digital storytelling in preschool education: a case study from croatia. *Digital Education Review*, 30, 94-105.
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: *A powerful technology tool for the 21st century classroom*. *Theory Into Practice*, 47(3), 220-228.
- Robin, B. R. (2015). The effective uses of digital storytelling as a teaching and learning tool. *Handbook of research on teaching literacy through the communicative and visual arts*, 2, 429-440.
- Robin, B. R., & McNeil, S. G. (2019). Digital storytelling. *The International Encyclopedia of Media Literacy*, 1-8.
- Royer, R., & Richards, P. (2008). Digital storytelling. *Learning & Leading with Technology*, 36(3), 29-31.
- Sadik, A. (2008). Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Education Tech Research*, 56(4), 487-506. doi: <http://dx.doi.org/10.1007/s11423-008-9091-8>
- Shelton, C. C., Archambault, L. M., & Hale, A. E. (2017). Bringing digital storytelling to the elementary classroom: Video production for preservice teachers. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 33(2), 58-68. doi: <http://dx.doi.org/10.1080/21532974.2016.1276871>
- 
-



- Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2014). The effectiveness of digital storytelling in the classrooms: A comprehensive study. *Smart Learning Environments*, 1(1), 1-21. doi: 10.1186/s40561-014-0006-3
- Şeker, B. S. (2016). An evaluation of digital stories created for social studies teaching. *Journal of Education and practice*, 7(29), 18-29.
- Turan, t., ve şeker, b. s. (2018). the effect of digital stories on fifth-grade students' motivation. *Journal Of Education And Future*, (13), 65-78.
- Yang, Y. T. C., & 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.
- Yüksel, P., Robin, B., & McNeil, S. (2011). Educational uses of digital storytelling all around the world. In *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 1264-1271). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Yiğit, E. Ö., (2011). Sosyal bilgiler öğretmen adaylarının teknoloji okuryazarlığı düzeylerinin ve teknoloji ile bütünleştirilmiş sosyal bilgiler öğretimine yönelik görüşlerinin belirlenmesi.
- Yuksel-Arslan, P., Yildirim, S., & Robin, B. R. (2016). A phenomenological study: teachers' experiences of using digital storytelling in early childhood education. *Educational Studies*, 42(5), 427-445.
- Wang, S.,& Zhan, H. (2010). Enhancing teaching and learning with digital storytelling. *International Journal of Information and Communication Technology Education (IJICTE)*, 6(2), 76-87.