



KORKUT ATA TÜRKİYAT ARAŞTIRMALARI DERGİSİ
Uluslararası Türk Dili ve Edebiyatı Araştırmaları Dergisi
The Journal of International Turkish Language & Literature Research

Sayı/ Issue 12 (Eylül/ September 2023), s. 1113-1135.
Geliş Tarihi-Received: 29.08.2023
Kabul Tarihi-Accepted: 18.09.2023
Araştırma Makalesi-Research Article
ISSN: 2687-5675
DOI: 10.51531/korkutataturkiyat.1351729

**Dijital Hikâye Kullanımına Yönelik Tutum Ölçeği
(DHKYTÖ): Ölçek Geliştirme Çalışması***

Attitude Scale for Digital Storytelling Usage (DSUS): Scale Development Study

Muhammet YILDIRIM**
Erol OGUR***

Öz

Bu çalışmanın amacı, öğretmenlerin dijital hikâyeleri kullanmaya yönelik tutumlarını ölçmek için geçerli ve güvenilir bir ölçek oluşturmaktır. Dijital hikâyeler, çağımızda eğitim ortamlarında daha yaygın hale gelmesi beklenen yeni bir teknolojik araçtır. Öğretmenlerin bu yeni teknolojik araçlara karşı tutumları ve kabul düzeyleri, dijital hikâyelerin etkili bir şekilde kullanılabilmesi ve eğitim ortamlarında teknolojik değişimin ve dönüşümün teşvik edilebilmesi açısından büyük önem taşımaktadır. Çalışma verilerinin toplanabilmesi için 27 Ekim 2022 tarihli, 2022-9 oturum sayılı, 21 numaralı etik kurul kararı ile onay alınmıştır. Çalışma grubu, 2022-2023 eğitim öğretim yılında göreve devam etmekte olan öğretmenlerden oluşmaktadır. Katılımcıların %25,2'si erkek, %74,8'inin ise kadındır. Katılımcıların %30,4'ü 20-30 yaş aralığında, %43,6'sı 31-40 yaş aralığında, %19,2'si 41-50 yaş aralığında ve %6,8'i 51 ve üzeri yaştadır. Katılımcıların %89,2'si lisans mezunu, %9,6'sı yüksek lisans mezunu ve %1,2'si doktora mezunudur. Katılımcıların %20,8'i 1-5 yıl, %32,8'i 6-10 yıl, %16,8'i 11-15 yıl, %13,6'sı 16-20 yıl ve %16'sı 21 yılın üzerinde mesleki tecrübeye sahiptir. Görev yerlerine göre dağılım incelendiğinde ise, katılımcıların %40,8'inin devlet okullarında, %59,2'sinin ise özel okullarda görev yaptığı görülmektedir. Örneklemin yeterliliğini test etmek için yapılan istatistik çalışmaları sonucunda elde edilen; Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) testi için elde edilen değerin 0,931 olması; pilot uygulamada kullanılan örneklem büyüklüğünün çok iyi düzeyde olduğu göstermektedir. Örnekleme yöntemi olarak amaçsal örnekleme kullanılmış ve kolay ulaşılabılır durum örnekleme tercih edilmiştir. Araştırma doğrultusunda, öğretmenlerin dijital hikâye kullanımına yönelik tutumlarını ölçmek ve analiz etmek için bir tutum ölçeği geliştirilirken; ölçeğin maddeleri, ilgili alan yazın taraması sonucunda belirlenmiş ve uzman görüşlerine dayalı olarak düzenlenmiştir. Ölçeğin güvenirlik ve geçerlik analizleri gerçekleştirilerek ölçeğin öğretmenlerin tutumlarını doğru ve güvenilir bir şekilde ölçebilecek hale getirilmesi sağlanmıştır. Açımlayıcı Faktör Analizi (AFA) sonucunda ölçek maddelerinin 5 alt boyutta toplandığı, ölçeğin varyansın %69,3'ünü açıkladığı görülmüştür. Elde edilen alt boyutlar "Oluşturmaya Yönelik Tutum" (12 madde, $\alpha = ,946$), "Kullanmaya Yönelik Tutum" (8 madde, $\alpha = ,910$), "Dijitalleşmeye Yönelik Tutum" (6 madde, $\alpha = ,770$), "Etkilere Yönelik Tutum" (3 madde, $\alpha = ,791$) ve "Onaylanmaya Yönelik Tutum" (2 madde, $\alpha = ,664$) olarak adlandırılmıştır. Dijital hikâye kullanımına yönelik tutum ölçeğinin güvenirliğini test etmek

* Bu makale, 1. yazar tarafından Bursa Uludağ Üniversitesinde hazırlanmakta olan doktora tezinden üretilmiştir.

** Öğretim Görevlisi, Bursa Işıklar Jandarma Astsubay Meslek Yüksekokulu, e-posta: muhammet.yildirim@jsga.edu.tr, ORCID: 0000-0002-1657-8312.

*** Öğretim Üyesi, Bursa Uludağ Üniversitesi, e-posta: eogur16@gmail.com, ORCID: 0000-0002-7710-3361.

İçin uygulanan testten elde edilen sonuca göre, Cronbach Alfa güvenilirlik katsayısı, ölçeğin bütünsel yapısı için $\alpha=0.907$ olarak hesaplanmıştır. Bu değer, ölçeğin genel güvenilirliğinin yüksek seviyede olduğunu göstermektedir. Bu çalışma, öğretmenlerin dijital hikâye kullanımına yönelik tutumlarını belirlemesi ve değerlendirmesi suretiyle eğitim ortamlarında teknoloji kullanımını teşvik etmesi ve dijital hikâyelerin etkili bir şekilde kullanılmasına katkıda bulunması açısından önemlidir. Elde edilecek bulgular, eğitim alanında teknolojinin etkin kullanımını desteklemek, dijital hikâyelerin öğretimdeki rolünü vurgulamak ve öğretmenlere yönelik eğitim programlarının geliştirilmesine katkı sağlamak için de kullanılabilir ve bu manada alan yazına katkı sağlayacaktır.

Anahtar Kelime: Türkçe eğitimi, dijital hikâye, eğitim teknolojileri, öğretim materyali, çoklu ortam.

Abstract

The purpose of this study is to develop a valid and reliable scale to measure teachers' attitudes towards the use of digital stories in their lessons. Digital storytelling is considered a novel technological tool expected to become more prevalent in educational settings in our era. Teachers' attitudes and acceptance levels toward these new technological tools are of paramount importance for the effective utilization of digital stories in education and for promoting technological change and transformation in educational environments. To collect research data, ethical approval was obtained through Institutional Review Board decision number 2022-9, session number 21, dated October 27, 2022. The study group consists of teachers currently employed in the 2022-2023 academic year. Among the participants, 25.2% are male, and 74.8% are female. Regarding age distribution, 30.4% of participants fall into the 20-30 age range, 43.6% in the 31-40 age range, 19.2% in the 41-50 age range, and 6.8% are 51 years and older. In terms of educational background, 89.2% of participants have a bachelor's degree, 9.6% have a master's degree, and 1.2% have a doctorate. Furthermore, 20.8% of participants have 1-5 years of professional experience, 32.8% have 6-10 years, 16.8% have 11-15 years, 13.6% have 16-20 years, and 16% have over 21 years of teaching experience. When examining the distribution according to workplace, 40.8% of participants work in public schools, while 59.2% work in private schools. To ensure the adequacy of the sample, statistical analyses were conducted, resulting in a Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) test value of 0.931, indicating that the sample size used in the pilot study is highly appropriate. In line with the research objectives, an attitude scale was developed to measure and analyze teachers' attitudes toward the use of digital stories in their lessons. The scale items were determined through a review of relevant literature and were organized based on expert opinions. Reliability and validity analyses were performed to ensure the accuracy and reliability of the scale in measuring teachers' attitudes. Exploratory Factor Analysis (EFA) revealed that the scale items clustered into five sub-dimensions, explaining 69.3% of the variance. The derived sub-dimensions were labeled as "Attitude Toward Creation" (12 items, $\alpha = .946$), "Attitude Toward Use" (8 items, $\alpha = .910$), "Attitude Toward Digitalization" (6 items, $\alpha = .770$), "Attitude Toward Effects" (3 items, $\alpha = .791$), and "Attitude Toward Approval" (2 items, $\alpha = .664$). The reliability test results for the digital storytelling attitude scale showed a Cronbach's Alpha coefficient of $\alpha = 0.907$ for the overall structure of the scale, indicating a high level of overall reliability. This study is significant as it aims to identify and assess teachers' attitudes towards the use of digital stories, thereby contributing to the promotion of technology use in educational settings and the effective utilization of digital stories. The findings can also be used to support the effective use of technology in education, emphasize the role of digital stories in teaching, and contribute to the development of educational programs for teachers, thus making a valuable contribution to the existing literature in this field.

Keywords: Turkish education, digital storytelling, educational technologies, instructional material, multimedia.

Giriş

Eğitim öğretim faaliyetlerinin tarihi, insanlık tarihi ile başlar demek yanlış olmayacaktır. Bin yıllara sâri bu eğitim sürecinde yaşanan değişikliklerle eğitim ortamları ve eğitim içerikleri ile birlikte eğitim amaçlı kullanılan araç gereçler de değişim göstermiştir. Kil tabletlerden parşömene nihayet kâğıda evrilen eğitim materyalleri artık dijital ortamlara taşınmakta, kâğıdın yerini ekranlar almaya başlamaktadır. Teknoloji ile eskisine nazaran çok daha erken karşılaşılan öğrenciler için bu değişim ve dönüşüm çok büyük bir

öneme sahiptir. İçerisinde bulunduğumuz yüzyıl teknolojik değişimlerin hızla hayata geçtiği bir zaman dilimi olarak ön plana çıkmaktadır. Çelik (2021), yeni kuşağın, dijital teknolojilerin içine doğduğunu ifade etmektedir. Koran ve diğ. (2022) ise dünya genelinde internet teknolojisinin giderek daha fazla kullanılmasıyla, internet teknolojisinin çocukların yaşamlarının ayrılmaz bir parçası haline geldiğini ifade etmektedir. Bu bağlamda, bu neslin eğitim gereksinimleri arasında dijital yeteneklerin büyük önemi vardır. Bu durum, dijital becerilerin artık vazgeçilmez bir gereklilik haline geldiğine işaret etmektedir. Hızla gerçekleşen bu teknolojik değişime ayak uydurabilmek için birtakım yeni becerilere sahip olunması gerekliliği ön plana çıkmakta bu da 21. yüzyıl becerileri kavramını oluşturmaktadır.

Her geçen gün bir yenisi ile karşılaştığımız teknolojik gelişmeler kaçınılmaz olarak eğitim ortamında da karşılık bulmaktadır. Öğrencilerin yeni teknolojik becerilere sahip olarak yetiştirilebilmesi çabaları da sınıf ortamlarından eğitim materyallerine, öğretim programlarından öğrenme yaklaşımlarına kadar pek çok alanda değişikliklere sahne olmaktadır. Bu durumu Şahin (2021), teknolojinin eğitim alanına girmesi, eğitim öğretim süreçlerinde kullanılan araçları, materyalleri ve yöntemleri belirgin bir şekilde değiştirmiştir, şeklinde ifade etmektedir. Bu değişiklikleri, eğitim ve öğretim faaliyetlerinde kullanılan araçlar, materyaller ve yöntemler üzerinde açıkça gözlemlemek mümkündür.

Teknolojik ürünler ve teknolojik ortamlar öğrencilerin derse olan ilgisini arttırmak ve kazanımların edinilmesine katkı sağlamak açısından büyük öneme sahiptir. Teknolojik ortamlar ve araçlar öğretmenlere öğrenme sürecine birden fazla duyuyu katma imkânı sunmaktadır. Bu da farklı öğrenme stillerine sahip öğrencilerin eğitim sürecinden daha fazla istifade etmelerine olanak tanımaktadır. Öğrencilerin sahip olduğu bilinen farklı zekâ türlerine ve buna dayalı olarak farklı öğrenme stillerine cevap verecek öğrenme ortamları ve süreçleri ortaya koyabilmek için teknolojinin de etkili bir şekilde kullanılması gerekliliği doğmaktadır. Eğitimde kullanılacak teknolojik ürünlerin başında bilgisayarlar ve teknolojik ortamların başında da çevrim içi ortamlar gelmektedir. Bilgisayarlar, eğitim sürecinde öğrencinin aktif olarak öğretime katıldığı, işbirliğine açık, bireysel farklılıkları gözetilen ve teknolojik araçların kullanılmasına olanak sağlayan etkili öğrenme ortamları sağlar (Karadağ, Maden, 2019). Eğitimin temel amaçlarından biri de gerçek hayatın korunaklı bir örnekleme olan eğitim ortamlarında “okullarda” öğrencileri hayata hazırlamaktır. Okul hayatı, okul ortamı gerçek yaşam alanlarına ne kadar çok benzerse öğrencilerin yaşam becerilerini (life skills) geliştirmeleri o denli mümkün olabilecektir. Bu nedendir ki günlük hayatta karşılaşılan dijital dönüşümün eğitim ortamına da aynı oranda yansması gerekmektedir.

Öğrencinin öğrenme ortamında, öğrenme süresince kullandığı materyaller halen daha çoğunlukla tek boyutludur. Buna karşın, öğrenciyi öğrenme ortamının dışına davet eden sosyal medya paylaşımları, videolar; *görsel*, hareketli, renkli, ışıklı, sesli rakipler olarak karşılına çıkmaktadır. Öğrencilerin bu rakipleri alt edip kitap okuma alışkanlığı geliştirmede veya düzenli ders çalışma alışkanlığı kazanmada güçlükler yaşamaları olası bir durumdur. Dolayısı ile eğitimde de yeni teknolojik ortamlardan ve uygulamalardan yararlanma gerekliliği doğmaktadır. Dursun (2017), uygulamaların geliştirilmesinin amacını, öğrenmenin kolaylaştırılması ve öğrenilenlerin kalıcı hale getirilmesinin sağlanması amacıyla, birden fazla duyuyu işe koşan öğrenme ortamlarının oluşturulması şeklinde açıklamaktadır. Kuzu (2017) de kullanılacak bu uygulamalar sayesinde bilginin, sözel semboller ve resimlerle birlikte sunulmasının daha etkili bir öğrenme olanağı sağlayacağını ifade etmektedir. Kullanılan yeni teknolojik eğitim araç gereçleri, düz anlatım tekniği ile sadece işitsel bir öğrenme süreci ortaya koymanın doğurduğu

sorunları ortadan kaldıracak ve görselleri de öğrenme ortamına sokacaktır. Başaran (2019)'a göre, yeni nesil hâlihazırda günlük zamanlarının çoğunu bir görsel okuyucu olarak geçirmektedirler. Akyol (2016) da görsellerin eğitim ortamlarındaki yerine dikkat çekerek, geleceğin sınıflarının görsel eğitimi önceleyen öğrenme ortamları olacağını altını çizmektedir.

Eğitim ortamlarının teknolojik değişime ihtiyaç duyduğu önemli bir gerçeklik olarak vücut bulmaktadır. Bu değişimin gerçekleştirilebilmesi için tüm eğitim paydaşlarının eş güdümlü olarak hareket etmeleri önemli olmakla birlikte eğitim ortamlarının dijital dönüşümünün gerçekleştirilebilmesi için en büyük görev öğretmenlerin üzerine düşmektedir. Uçgun (2019), bu dijital dönüşüm içerisindeki öğretmenin; programın uygulayıcısı olarak branş ve mesleki bilgisinin yetersiz olmasının ve genel kültür açısından yetkinliğinin düşük olmasının, arzu edilen dijital değişim ve dönüşümün istenilen hızda gerçekleşmemesine sebep olabileceğini, ifade etmektedir. Eğitim ortamlarında teknolojik dönüşümün gerçekleşebilmesi için de öğretmenlerin kullanabilecekleri teknolojik araçlardan haberdar olmaları ve bunları nasıl kullanacaklarına dair yeterli bilgiye sahip olmaları önem arz etmektedir.

Teknolojik değişimin karşımıza çıkardığı yeni kavramlardan bir tanesi de dijital hikâyelerdir. Lambert (2007), dijital hikâyelerin 1980'lerin sonu ve 1990'lardaki medya patlamasının ardından ortaya çıktığını ifade etmektedir. Dijital hikâyenin birçok farklı tanımı vardır. Ohler (2013), dijital hikâyeyi, çağdaş iletişim teknolojilerinin kullanıldığı; metin, görüntü, ses, animasyon ve etkileşim öğelerinin birleştirildiği bir hikâyeleme formudur, şeklinde tanımlamaktadır. Aydın (2019), dijital hikâyeyi "dijital ortamda, çoklu görsel, işitsel, yazılı ve etkileşimli öğelerin kullanıldığı, bir hikâye anlatma biçimi" olarak tanımlamaktadır. Dijital hikâyeler; metin, resim, sesli anlatım, müzik, video ve animasyon gibi çoklu medya unsurlarının bir arada kullanılmasıyla oluşturulan ve izleyicilere daha zengin ve etkileyici deneyimler sunabilen bir araçtır. Özellikle eğitim bağlamında değerlendirildiğinde, dijital hikâyelerin özelleştirilebilir ve tekrar edilebilir olması özelliği de ön plana çıkmaktadır (Çelik, 2021). Yine Robin (2008), dijital hikâyeyi öğretmenlerin teknolojiyi sınıfta kullanmalarının önündeki engelleri kaldırmalarına yardımcı olacak bir eğitim uygulaması olarak tanımlamaktadır. Şimşek, Koçak Usluel ve diğerleri (2018), öğretmenlerin derslerinde dijital hikâyeleri kullanmayı yararlı bulduğunu ve verimi arttırdığını, ifade ettiklerini dile getirmektedir. Şahin (2021), de dijital hikâye uygulamalarının, öğrencilerin akademik başarıları, tutumları, motivasyonları ve direnç gibi durumlarını olumlu bir şekilde etkilediğini ifade edilmektedir. Dijital hikâyelerin etkililiğinin gözlenmesine yönelik çalışma alanlarından biri de yabancılar Türkçe öğretimi olarak karşımıza çıkmaktadır. Tatlı ve Aksoy (2017); yabancı dil konuşma eğitiminde dijital öykü kullanımı adlı çalışmalarında, dijital hikâye kullanımının öğrencilerin motivasyonlarını, özgüvenlerini ve akıcı konuşma becerilerini arttırabileceği sonucuna ulaştıklarını ifade etmektedirler. Bu kapsamda yürütülen lisansüstü çalışmalar da dijital hikâyelerin ders materyali olarak kullanılmasının kazanımların edinilmesine katkı sağladığını, özellikle öğrencilerin derse olan ilgisini arttırdığını ve motivasyonlarını yükselttiğini göstermektedir (Öztürk, 2023; Sarıoğlu, 2022; Dinçer, 2019; Ulusoy, 2019; Uslu, 2019; Çiftçi, 2019; Çiçek, 2018; Şentürk Leylek, 2018; Yamaç, 2015; Kahraman, 2013). Kurudayıoğlu ve Bal (2014), "İlköğretim Türkçe Dersi Öğretim Programı ve Kılavuzu (6., 7., 8. Sınıflar) (MEB, 2006)" adlı kaynakta yer alan temel dil becerilerine ilişkin amaç ve kazanımların öğretimini desteklemek amacıyla, dijital hikâye anlatımlarının kullanılması gerektiğini vurgulamışlardır. Dijital hikâyelerin ders materyali olarak kullanılmasının dijital hikâyelerin ses, görüntü, hareket, canlılık, tekrarlanabilirlik ve ilgi çekme gibi özellikleri sayesinde çok çeşitli alanlarda etkili bir şekilde kullanılabileceğini belirten

akademik çalışmalar ortaya konulmuştur. Anılan bu araştırmalar dijital hikâyelerin, ana dili eğitimi derslerinde kullanılabilecek önemli bir araç olduğunu göstermektedir.

Öğretmenlerin ve öğretmen adaylarının dijital hikâyeleri oluşturabilme ve bunları derslerinde etkili bir şekilde kullanabilme yeteneklerine sahip olmaları oldukça önemlidir. Lowenthal (2009), eğitimcilerin bu yeni eğitim teknolojisini deneyimlemeye devam etmelerinin birçok sorun ortaya çıkardığını ifa etmektedir. Bu soruların başında da eğitimde kullanması sırasında dijital hikâyelerin öğelerinden birinin diğerinden daha önemli hale gelip gelmediğidir. Robin (2008), bu öğeleri yedi maddede özetlemiştir. Bu yedi madde ve maddelere ait açıklamalar Tablo 1’de sunulmuştur.

Tablo 1: Dijital Hikâyenin Öğeleri

Bakış Açısı	Hikâyenin çıkış noktası ve yazarın bakış açısıdır.
Dramatik Soru	Hikâyenin sürükleyici bir şekilde devam etmesini sağlayan ve sonunda cevabını bulacak olan soru.
Duygusal İçerik	Hikâyenin temelini oluşturan ve izleyiciyi etkileyen ciddi sorunlar.
Sesinizin Etkisi	Hikâyenin bağlamını dinleyiciye iyi aktarabilmek için seslendirme yoluyla canlandırma ve kişiselleştirme.
Müziğin Gücü	Hikâyenin etkileyciliğini arttırmak ve anlatımı desteklemek amacıyla müziklerden diğer ses efektlerinden yararlanma.
Ekonomiklik	Anlatımda öğelerin gereksiz kullanımından kaçınarak yeterli materyalle akıcı bir anlatım ortaya koyma.
Hız	Hikâyenin akış hızı, görsellerin ve diğer öğelerin ekranda kalma süresi.

Bu öğelerin işe koşulması ile dijital hikâye üretme süreci başlamaktadır. Alan yazında en yaygın kabul gören dijital hikâye oluşturma süreçlerini ise Jakes ve Brennan (2005), yazma, senaryolaştırma, hikâye tahtası oluşturma, çoklu ortam araçlarını kullanma, dijital hikâyeyi oluşturma ve paylaşma olarak altı başlıkta özetlemiştir. Dijital hikâye oluşturmaya yönelik aşamalar Şekil 1 de gösterilmiştir.



Şekil 1: Dijital Hikâye Oluşturma Süreci

Dijital Hikâye oluşturma süreçlerine ait aşamaları şu şekilde kısaca açıklamak mümkündür:

1. **Yazma:** Dijital Hikâye oluşturma sürecinin ilk basamağı yazma sürecidir. Bu aşamada konunun ve amaçlarının belirlenmesi gerekir. Bu aşamada karakterler, yer, zaman ve olay örgüsü belirlenir. Geleneksel yazma süreci ile aynıdır.
2. **Senaryolaştırma:** Bu aşamada kullanılacak çoklu ortam araçları belirlenir. Hikâyenin ana fikrine ve temasına uygun ses dosyaları, resimler, müzik ve videoların nasıl kullanılacakları belirlenir.
3. **Hikâye Tahtası Oluşturma:** Sahnelerin belirlenmesi sürecidir. Üretimin planlanma aşamasıdır. Bu çalışma zihinden de yapılabileceği düşünülerek atlanmamalıdır.
4. **Çoklu Ortam Araçlarının Kullanımı:** Senaryoya uygun çoklu ortam içeriklerini hazırlamak için bu araçları kullanarak içeriklerin hazırlanması sürecidir. Bu süreçte hikâyenin ana fikrine ve temasına uygun; ses dosyaları, müzikler, görseller ve videolar hazırlanır. Kullanılacak içerikler baştan üretilebileceği gibi hazır içerikler de kullanılabilir. Kişinin yaratıcı emeğiyle ortaya koyduğu eserler üzerinde sahip olduğu yasal hak, telif hakkı olarak adlandırılır. Senaryolaştırma

sürecinde çoklu ortam içerikleri temin edilirken telif hakları konusuna dikkat edilmelidir.

5. Dijital Hikâyeyi Oluşturma: Bu kısım üretim kısmıdır. Bu aşamada yazılan hikâye, yerel ya da çevrim içi programlar kullanılarak, belirlenen senaryo doğrultusunda elde edilen çoklu ortam içerikleri kullanılarak düzenlenir.
6. Paylaşma: Dijital hikâye oluşturma sürecinin son kısmı paylaşma kısmıdır. Hazırlanan dijital hikâyenin sınıf ortamında veya farklı ortamlarda izletilmesi paylaşım olarak değerlendirilebildiği gibi hazırlanan dijital hikâyelerin çevrim içi ortamlara yüklemesi de sağlanabilir.

Öğretmenlerin, temel düzeyde bilgisayar bilgisine sahip olarak yukarıda bahsedilen dijital hikâye hazırlama süreçlerini takip ederek derslerin hedef kazanımlarının edinilmesine yardımcı olacak, öğrencilerin derse karşı ilgisini ve güdülenmesini arttıracak olan bir ders materyali ortaya koymaları mümkün olacaktır.

Yöntem

Araştırmanın Amacı ve Önemi

Alan yazın inceliğinde öğretmenlerin dijital hikâye kullanımına yönelik tutumlarını ölçen bir ölçek çalışması bulunmadığı görülmüştür. Daha önce bu tür bir çalışmanın yapılmamış olması, alan yazındaki bir boşluğun varlığını ortaya koymaktadır. Bu nedenle, bu çalışmanın bu eksikliği gidermeye katkıda bulunması beklenmektedir. Çalışmanın bu boşluğu doldurmasının, alana önemli bir katkı sağlayacağı değerlendirilmektedir. Bu çalışma kapsamında, öğretmenlerin dijital hikâyeleri derslerinde bir eğitim materyali olarak kullanmalarına yönelik tutumlarını ölçmeyi hedefleyen güvenilir ve geçerli bir ölçek hazırlanması amaçlanmıştır. Öğretmenlerin dijital hikâyeleri kullanmaya yönelik tutumlarını belirlemenin, eğitimdeki dijital hikâye kullanımını arttırmaya yönelik stratejilerin geliştirilmesine katkıda bulunacağı değerlendirilmektedir.

Çalışma Grubu

Bu çalışmanın örneklem grubunu 2022-2023 eğitim öğretim döneminde göreve devam etmekte olan öğretmenler oluşturmaktadır. Katılımcıların seçilmesinde amaçsal örnekleme yöntemi kullanılmıştır. "Amaçsal örnekleme, olası olmayan, seçkisiz olmayan bir örnekleme yaklaşımıdır. Amaçsal örnekleme, çalışmanın amacına bağlı olarak bilgi açısından zengin durumların seçilerek derinlemesine araştırma yapılmasına olanak tanır" (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2018). Bu çalışmada amaçsal örnekleme yöntemleri arasında kolay ulaşılabilir durum örnekleme yöntemi kullanılmıştır. "Bu örnekleme yöntemi araştırmaya hız ve pratiklik kazandırır" (Yıldırım ve Şimşek, 2016, s: 141).

Araştırmaya katılan 442 kişinin demografik bilgilerini içeren frekans ve yüzde değerleri Tablo 2'de sunulmuştur.

Tablo 2: Katılımcılara Ait Demografik Bilgiler

Katılımcılar		N	%
Cinsiyetiniz	Erkek	132	29,9%
	Kadın	310	70,1%
	Toplam	442	100,0%
Yaşınız	20-30	111	25,1%
	31-40	201	45,5%
	41-50	94	21,3%
	51 ve Üzeri	36	8,1%

	Toplam	442	100,0%
Eğitim Düzeyiniz	Lisans	388	87,8%
	Yüksek Lisans	49	11,1%
	Doktora	5	1,1%
	Toplam	442	100,0%
	1-5 yıl	72	16,3%
Mesleki Tecrübeniz	6-10 yıl	137	31,0%
	11-15 yıl	88	19,9%
	16-20 yıl	70	15,8%
	21 yıl ve üzeri	75	17,0%
	Toplam	442	100,0%
Görev Yeriniz	Devlet Okulu	194	43,9%
	Özel Okul	248	56,1%
	Toplam	442	100,0%

Araştırmaya katılan bireylerin demografik bilgilerine ilişkin tablo incelendiğinde; Araştırmaya katılan kişilerin cinsiyetlerine göre dağılımları incelendiğinde; kişilerin %29,9'u erkek, %70,1'i kadındır. Araştırmaya katılan kişilerin yaşlarına göre dağılımları incelendiğinde; kişilerin %25,1'i 20-30 yaş, %45,5'i 31-40 yaş, %21,3'ü 41-50 yaş ve %8,1'i 51 ve üzeri yaşadadır. Araştırmadaki kişilerin eğitim düzeylerine göre dağılımları incelendiğinde; kişilerin %87,8'i lisans mezunu, %11,1'i yüksek lisans mezunu, %1,1'i doktora mezunudur. Kişilerin mesleki tecrübelerine göre dağılımları incelendiğinde; kişilerin %16,3'ü 1-5 yıl, %31'i 6-10 yıl, %19,9'u 11-15 yıl, %15,8'i 16-20 yıl ve %17'si 21 yılın üzerinde tecrübeye sahiptir. Kişilerin görev yerlerine göre dağılımları incelendiğinde; kişilerin %43,9'u devlet okulunda, %56,1'i özel okulda görev yapmaktadır.

Ölçüm Aracı

Madde havuzu oluşturulmak için alan yazın taraması yapılmıştır. Elde edilen bilgilerden yola çıkarak toplam 44 adet tutum ifadesi oluşturulmuştur. Elde edilen tutum ifadelerinden madde havuzu oluşturulmuştur. Ölçeğin kapsam geçerliliğini sağlamak adına, madde havuzu 11 uzmana gönderilmiş ve maddelerle ilgili görüşleri sorulmuştur. Bu uzmanlardan 5'i 15 yıldan fazla öğretmenlik deneyimine sahip ve halen çeşitli devlet okullarında görev yapan öğretmenlerdir. 3'ü daha önce dijital hikâye konusunda akademik çalışmalar yapmış olan Türkçe Eğitimi alanından 2 Profesör ve 1 Doçent ile 1'i Eğitim Bilimleri alanından, 1'i Bilgisayar ve Eğitim Teknolojileri alanında Doktor, 1'si de Ölçme Değerlendirme alanında Profesör olan akademisyenlerdir. Gelen geri bildirimler ışığında 3 madde havuzdan tamamen çıkarılmış 7 madde de değişiklikler yapılarak madde havuzu güncellenmiştir. Uzmanların hiçbirinin ilave madde önermediği görülmüştür. Deneme ölçeği 41 madde bulunacak şekilde oluşturulmuştur. Ölçek maddeleri "Kesinlikle Katılıyorum", "Katılıyorum", "Kararsızım", "Katılmıyorum", "Kesinlikle Katılmıyorum" olarak belirtilen 5'li dereceleme ölçeğinde düzenlenmiştir.

Tablo 3: Dijital Hikâye Kullanımına Yönelik Tutum Ölçeği

No:	Ölçek Maddeleri
1	Derslerimde Dijital Hikâyeleri Kullanmaktan Keyif Alırım.
2	Dijital Hikâyeler Belirlenen Kazanımın Öğrenilmesinde Geleneksel (Basılı) Hikâyelerden Daha Etkilidir.
3	Dijital Hikâye Kullanmak Öğrencinin Motivasyonunu Arttırır.
4	Dijital Hikâye Kullanmak Öğrencilerin Derse Katılımlarını Sağlayacaktır.
5	Dijital Hikâyelerin Derste Kullanımı Zaman Kaybıdır.
6	Dijital Hikâyelerin Kullanılması Farklı Duyu Organlarını Harekete Geçirdiği için Daha

	Kalıcı Öğrenme Sağlar.
7	Dijital Hikâyelerin Kullanımı Soyut Konuların Somutlaştırılarak Öğretilmesine Olanak Sağlar.
8	Dijital Hikâyeler Konuya Dikkat Çekmek İçin Kullanılmaya Uygun Materyallerdir.
9	Dijital Hikâye Kullanmak Konuların Tekrar Edilmesini Kolaylaştırır.
10	Dijital Hikâyeler Konuların Hatırlanmasında Kullanılabilecek Etkili Bir Materyaldir.
11	Öğrencilerin Dijital Hikâyeler Oluşturması Yaratıcılıklarını Arttırır.
12	Öğrencilerin Dijital Hikâyeler Oluşturması İşbirlikli Öğrenmeye Yatkınlığı Arttırır.
13	Dijital Hikâyeler Oluşturmak Öğrencilerin Kendilerini İfade Etmelerine Yardımcı Olur.
14	Dijital Hikâyeler Oluşturmak Sosyal Öğrenme Becerilerini Geliştirir.
15	Öğrencilerin Yazma İçin Kâğıt Kalem Yerine Multimedya Ortamları Kullanmalarını Onları Yazmaya Teşvik Eder.
16	Dijital Hikâye Oluşturmak Görsel Okuryazarlık Becerilerinin Gelişmesine Katkı Sağlar.
17	Dijital Hikâye Oluşturmak Teknoloji Okuryazarlığı Becerilerinin Gelişmesine Katkı Sağlar.
18	Dijital Hikâye Oluşturmak Bilgi Okuryazarlığı Becerilerinin Gelişmesine Katkı Sağlar.
19	Dijital Hikâye Oluşturmak Medya İçeriklerini Eleştirel Bir Şekilde İnceleme Becerisini Geliştirir.
20	Dijital Hikâyeler Oluşturmak Öğrencilerin Organizasyon Becerilerini Geliştirir.
21	Dijital Hikâyeler Oluşturmak Öğrencilerin İletişim Becerilerini Geliştirir.
22	Dijital Hikâyeler Oluşturmak Öğrencilerin Sunum Becerilerini Geliştirir.
23	Dijital Hikâyeler Oluşturmak Problem Çözme Becerilerini Geliştirir.
24	Dijital Hikâyeler Oluşturmak Öğrencilerin Değerlendirme Becerilerini Geliştirir.
25	Dijital Hikâye Oluşturma Sürecindeki Senaryolaştırma Yazma Becerilerini Geliştirir.
26	Dijital Hikâye Çalışmaları Kompozisyon Oluşturma Becerilerini Geliştirir.
27	Dijital Hikâyeler Oluşturmak Radyasyona Maruz Bırakacağı için Zararlıdır.
28	Dijital Hikâyeler Oluşturmak Sürekli Ekranı Bakmayı Gerektireceği için Gözlere Zarar Verir.
29	Dijital Hikâye Oluşturma Süreci Dikkat Dağınıklığına Neden Olur.
30	Teknik Destek Olmadan Dijital Hikâye Oluşturulamaz.
31	Dijital Hikâye Oluşturabilmek İçin Sahip Olunması Gereken Donanımlar Pek Çok Kişi İçin Erişimi Mümkün Olmayan Araçlardır.
32	Dijital Hikâye Oluşturabilmek İçin İleri Seviyede Bilgisayar Kullanımı Eğitimi Almak Gerekir.
33	Dijital Hikâye Oluşturmak Uzun Zaman Alacağı İçin Yorucudur.
34	Dijital Hikâye Oluşturmak Yeni Teknolojileri Keşfetmeyi Sağlar.
35	Dijital Hikâye Geliştirme Sürecini Disiplinler Arası Bir Süreç Olarak Görüyorum.
36	Dijital Ürünleri Kullanmak için Hizmet İçi Eğitime İhtiyaç Duyarım.
37	Sınıf Ortamları Dijital Hikâyeleri Eğitim Materyali Olarak Kullanmak için Gerekli Olan Teknolojik Donanımlara Sahip Değildir.
38	Okul Yönetimi Dijital Hikâyeleri Eğitim Materyali Olarak Kullanmamı Destekler.
39	Veliler Dijital Hikâyeleri Eğitim Materyali Olarak Kullanmalarını İster.
40	Öğrenciler Dijital Hikâye Oluşturmak için Gerekli Teknolojik Ortama Sahip Değildir.
41	Dijital Hikâye Oluşturma Süreci Ödev Olarak Verilmelidir.

Verilerin Toplanması

Dijital Hikâye Kullanmaya Yönelik Tutum Ölçeği deneme uygulaması 2022- 2023 eğitim öğretim yılı 1. kanoat döneminde gerçekleştirilmiştir. Verilerin toplanmasında Google formlar kullanılmıştır. Google formlar, verilerin analize uygun bir biçimde hızlı, düzenli ve sistematik olarak toplanmasına yardımcı olmaktadır. Dijital bir form halinde

düzenlenen deneme ölçeği okul idarecileri tarafından dijital ortamda öğretmenlerle paylaşılmış ve öğretmenlerin gönüllük esasıyla araştırmaya katılmaları sağlanmıştır. Uygulanan deneme ölçeğinin etik kurallara riayet edilerek hazırlandığı ve uygulanmasında bir sakınca olmadığına dair Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsünden 27 Ekim 2022 tarih, 2022-9 oturum sayılı ve 21 numaralı karar ile etik kurul izni alınmıştır.

Verilerin Analizi

Araştırmadan elde edilen verilerin analizi için IBM SPSS 25.0 ve IBM SPSS AMOS 24.0 yazılımları kullanılmıştır. Araştırmanın katılımcılarından elde edilen verilerin analizinde tanımlayıcı istatistik yöntemleri kullanılmıştır. Dijital hikâye kullanımına yönelik tutum ölçeğinin alt boyutlarını belirlemek için ölçeğe açımlayıcı faktör analizi uygulanmıştır. Faktör analizi yapılan ölçeğin güvenilirliğini belirlemek için Cronbach Alpha katsayısı kullanılmıştır. Faktör analizi sonucunda elde edilen alt boyutların geçerliliğini ve uyum iyiliğini belirlemek amacıyla IBM SPSS AMOS programında doğrulayıcı faktör analizi yöntemi kullanılmıştır.

Pilot Uygulama

Dijital hikâye kullanımına yönelik tutum ölçeğinin nihai versiyonu oluşturulduktan sonra, ölçeğin katılımcılar tarafından net bir şekilde anlaşılıp anlaşılmadığını değerlendirmek ve ölçeğin geçerlilik ve güvenilirlik çalışmalarını yapmak amacıyla pilot uygulama gerçekleştirilmiştir. Pilot uygulama, toplam 250 katılımcıyla gerçekleştirilmiştir. Bu 250 katılımcının demografik bilgilerine ilişkin dağılımları Tablo 4'te sunulmuştur.

Tablo 4: Pilot Uygulama Katılımcılarının Demografik Bilgileri

Kategori	N	%
Cinsiyetiniz	Erkek	25,2%
	Kadın	74,8%
	Toplam	100,0%
Yaşınız	20-30	30,4%
	31-40	43,6%
	41-50	19,2%
	51 ve üzeri	6,8%
	Toplam	100,0%
Eğitim Düzeyi	Lisans	89,2%
	Yüksek Lisans	9,6%
	Doktora	1,2%
	Toplam	100,0%
Mesleki Tecrübe	1-5 yıl	20,8%
	6-10 yıl	32,8%
	11-15 yıl	16,8%
	16-20 yıl	13,6%
	21 yıl ve üzeri	16,0%
	Toplam	100,0%
Görev Yeriniz	Devlet Okulu	40,8%
	Özel Okul	59,2%
	Toplam	100,0%

Pilot uygulamaya katılan bireylerin demografik bilgilerine yönelik dağılımlar dikkate alındığında;

Araştırmaya katılan kişilerin cinsiyetlerine göre dağılımları incelendiğinde; kişilerin %25,2'si erkek, %74,8'i kadındır. Araştırmaya katılan kişilerin yaşlarına göre dağılımları incelendiğinde; kişilerin %30,4'ü 20-30 yaş, %43,6'sı 31-40 yaş, %19,2'si 41-50 yaş ve %6,8'i 51 ve üzeri yaştadır. Araştırmadaki kişilerin eğitim düzeylerine göre dağılımları incelendiğinde; kişilerin %89,2'si lisans mezunu, %9,6'sı yüksek lisans mezunu, %1,2'si doktora mezunudur. Kişilerin mesleki tecrübelerine göre dağılımları incelendiğinde; kişilerin %20,8'i 1-5 yıl, %32,8'i 6-10 yıl, %16,8'i 11-15 yıl, %13,6'sı 16-20 yıl ve %16'sı 21 yılın üzerinde tecrübeye sahiptir. Kişilerin görev yerlerine göre dağılımları incelendiğinde; kişilerin %40,8'i devlet okulunda, %59,2'si özel okulda görev yapmaktadır.

Bulgular

Açıklayıcı Faktör Analizi (AFA)

Dijital hikâye kullanımına yönelik tutum ölçeğinin geçerlilik ve güvenilirliğini belirlemek ve ölçekteki alt boyutları tanımlamak için açımlayıcı faktör analizi uygulanmıştır. Açıklayıcı faktör analizi sırasında verilerin faktör analizine uygunluğunun değerlendirilmesi için KMO ve Barlett testi kullanılmış, ölçekteki alt boyutları belirlemek için de Varimax yöntemi ile Rotasyona Tabi Tutulmuş Bileşen Matrisi kullanılmıştır. KMO ve Barlett testi sonuçları ile Rotasyona Tabi Tutulmuş Bileşen Matrisi sonucuna göre oluşturulan ölçek alt boyutları Tablo 5'te sunulmuştur.

Tablo 5: Açıklayıcı Faktör Analizi Sonuçları

Faktörler	Faktör Ağırlıkları	Faktörün Açıklayıcılığı (%)	α
Faktör 1: Oluşturmaya Yönelik Tutum		36,086	,946
24. Dijital Hikâyeler Oluşturmak Öğrencilerin Değerlendirme Becerilerini Geliştirir.	,820		
20. Dijital Hikâyeler Oluşturmak Öğrencilerin Organizasyon Becerilerini Geliştirir.	,791		
23. Dijital Hikâyeler Oluşturmak Problem Çözme Becerilerini Geliştirir.	,778		
21. Dijital Hikâyeler Oluşturmak Öğrencilerin İletişim Becerilerini Geliştirir.	,774		
25. Dijital Hikâye Oluşturma Sürecindeki Senaryolaştırma Yazma Becerilerini Geliştirir.	,769		
26. Dijital Hikâye Çalışmaları Kompozisyon Oluşturma Becerilerini Geliştirir.	,747		
13. Dijital Hikâyeler Oluşturmak Öğrencilerin Kendilerini İfade Etmelerine Yardımcı Olur.	,732		
22. Dijital Hikâyeler Oluşturmak Öğrencilerin Sunum Becerilerini Geliştirir.	,714		
14. Dijital Hikâyeler Oluşturmak Sosyal Öğrenme Becerilerini Geliştirir.	,711		
19. Dijital Hikâye Oluşturmak Medya İçeriklerini Eleştirel Bir Şekilde İnceleme Becerisini Geliştirir.	,699		
16. Dijital Hikâye Oluşturmak Görsel Okuryazarlık Becerilerinin Gelişmesine Katkı Sağlar.	,619		
12. Öğrencilerin Dijital Hikâyeler Oluşturması İş Birlikli	,618		

Öğrenmeye Yatkınlığı Arttırır.			
Faktör 2: Kullanmaya Yönelik Tutum		12,115	,910
6. Dijital Hikâyelerin Kullanılması Farklı Duyu Organlarını Harekete Geçirdiği İçin Daha Kalıcı Öğrenme Sağlar.	,764		
8. Dijital Hikâyeler Konuya Dikkat Çekmek İçin Kullanılmaya Uygun Materyallerdir	,753		
3. Dijital Hikâye Kullanmak Öğrencinin Motivasyonunu Arttırır.	,740		
9. Dijital Hikâye Kullanmak Konuların Tekrar Edilmesini Kolaylaştırır.	,734		
10. Dijital Hikâyeler Konuların Hatırlanmasında Kullanılabilecek Etkili Bir Materyaldir.	,721		
4. Dijital Hikâye Kullanmak Öğrencilerin Derse Katılımlarını Sağlayacaktır.	,701		
7. Dijital Hikâyelerin Kullanımı Soyut Konuların Somutlaştırılarak Öğretilmesine Olanak Sağlar.	,699		
2. Dijital Hikâyeler Belirlenen Kazanımın Öğrenilmesinde Geleneksel (Basılı) Hikâyelerden Daha Etkilidir.	,637		
Faktör 3: Dijitalleşmeye Yönelik Tutum		6,025	,770
40. Öğrenciler Dijital Hikâye Oluşturmak İçin Gerekli Teknolojik Ortama Sahip Değildir.	,730		
37. Sınıf Ortamları Dijital Hikâyeleri Eğitim Materyali Olarak Kullanmak İçin Gerekli Olan Teknolojik Donanımlara Sahip Değildir.	,725		
33. Dijital Hikâye Oluşturmak Uzun Zaman Alacağı İçin Yorucudur.	,680		
32. Dijital Hikâye Oluşturabilmek İçin İleri Seviyede Bilgisayar Kullanımı Eğitimi Almak Gerekir.	,665		
36. Dijital Ürünleri Kullanmak İçin Hizmet İçi Eğitime İhtiyaç Duyarım.	,605		
31. Dijital Hikâye Oluşturabilmek İçin Sahip Olunması Gereken Donanımlar Pek Çok Kişi İçin Erişimi Mümkün Olmayan Araçlardır.	,558		
Faktör 4: Etkilere Yönelik Tutum		4,567	,791
28. Dijital Hikâyeler Oluşturmak Sürekli Ekranı Bakmayı Gerektireceği İçin Gözlere Zarar Verir.*	,805		
27. Dijital Hikâyeler Oluşturmak Radyasyona Maruz Bırakacağı İçin Zararlıdır.*	,802		
29. Dijital Hikâye Oluşturma Süreci Dikkat Dağınıklığına Neden Olur.*	,698		
Faktör 5: Onaylanmaya Yönelik Tutum		3,680	,664
38. Okul Yönetimi Dijital Hikâyeleri Eğitim Materyali Olarak Kullanmamı Destekler.	,844		
39. Veliler Dijital Hikâyeleri Eğitim Materyali Olarak Kullanmalarını İster.	,760		
Toplam		62,473	,907
Kaiser Meyer Olkin Ölçek Geçerliliği: ,931			
Bartlett Küresellik Testi Ki Kare: 8198,015		Sd: 465	p değeri: ,000

* Maddeler Ters Kodlanmıştır.

Uygulanan faktör analizi sonuçlarına göre ortak faktör varyansı tablosu Tablo 6'da sunulmuştur. Ortak faktör varyansı, faktörlerin her bir maddenin üzerindeki etkisini yansıtmaktadır. Tablodaki ortak faktör varyansı sütunu, bu etkileri göstermektedir. Ortak faktör varyansı çıkartma değerlerinin 1'e yaklaşması ve 0.66'dan büyük olması istenen bir durumdur. Değerlerin 0.20'nin altına düştüğü maddelerin analizden çıkarılması gerekmektedir. Yapılan analizlerde, ölçek maddelerinde 0.20'nin altına düşen bir madde bulunmamaktadır.

Tablo 6: AFA Ortak Faktör Varyansı

Maddeler	İlk Değer (Initial)	Çıkartma (Extraction)
2. Dijital Hikâyeler Belirlenen Kazanımın Öğrenilmesinde Geleneksel (Basılı) Hikâyelerden Daha Etkilidir.	1,000	,438
3. Dijital Hikâye Kullanmak Öğrencinin Motivasyonunu Arttırır.	1,000	,657
4. Dijital Hikâye Kullanmak Öğrencilerin Derse Katılımlarını Sağlayacaktır.	1,000	,644
6. Dijital Hikâyelerin Kullanılması Farklı Duyu Organlarını Harekete Geçirdiği İçin Daha Kalıcı Öğrenme Sağlar.	1,000	,724
7. Dijital Hikâyelerin Kullanımı Soyut Konuların Somutlaştırılarak Öğretilmesine Olanak Sağlar.	1,000	,638
8. Dijital Hikâyeler Konuya Dikkat Çekmek İçin Kullanılmaya Uygun Materyallerdir	1,000	,689
9. Dijital Hikâye Kullanmak Konuların Tekrar Edilmesini Kolaylaştırır.	1,000	,658
10. Dijital Hikâyeler Konuların Hatırlanmasında Kullanılabilecek Etkili Bir Materyaldir.	1,000	,671
12. Öğrencilerin Dijital Hikâyeler Oluşturması İşbirlikli Öğrenmeye Yatkınlığı Arttırır.	1,000	,548
13. Dijital Hikâyeler Oluşturmak Öğrencilerin Kendilerini İfade Etmelerine Yardımcı Olur.	1,000	,665
14. Dijital Hikâyeler Oluşturmak Sosyal Öğrenme Becerilerini Geliştirir.	1,000	,610
16. Dijital Hikâye Oluşturmak Görsel Okuryazarlık Becerilerinin Gelişmesine Katkı Sağlar.	1,000	,582
19. Dijital Hikâye Oluşturmak Medya İçeriklerini Eleştirel Bir Şekilde İnceleme Becerisini Geliştirir.	1,000	,599
20. Dijital Hikâyeler Oluşturmak Öğrencilerin Organizasyon Becerilerini Geliştirir.	1,000	,716
21. Dijital Hikâyeler Oluşturmak Öğrencilerin İletişim Becerilerini Geliştirir.	1,000	,648
22. Dijital Hikâyeler Oluşturmak Öğrencilerin Sunum Becerilerini Geliştirir.	1,000	,623
23. Dijital Hikâyeler Oluşturmak Problem Çözme Becerilerini Geliştirir.	1,000	,680
24. Dijital Hikâyeler Oluşturmak Öğrencilerin Değerlendirme Becerilerini Geliştirir.	1,000	,729
25. Dijital Hikâye Oluşturma Sürecindeki Senaryolaştırma Yazma Becerilerini Geliştirir.	1,000	,643
26. Dijital Hikâye Çalışmaları Kompozisyon Oluşturma Becerilerini Geliştirir.	1,000	,601
27. Dijital Hikâyeler Oluşturmak Radyasyona Maruz Bırakacağı İçin Zararlıdır.	1,000	,718

28. Dijital Hikâyeler Oluşturmak Sürekli Ekranı Bakmayı Gerektireceği İçin Gözlere Zarar Verir.	1,000	,740
29. Dijital Hikâye Oluşturma Süreci Dikkat Dağınıklığına Neden Olur.	1,000	,608
31. Dijital Hikâye Oluşturabilmek İçin Sahip Olunması Gereken Donanımlar Pek Çok Kişi İçin Erişimi Mümkün Olmayan Araçlardır.	1,000	,444
32. Dijital Hikâye Oluşturabilmek İçin İleri Seviyede Bilgisayar Kullanımı Eğitimi Almak Gerekir.	1,000	,493
33. Dijital Hikâye Oluşturmak Uzun Zaman Alacağı İçin Yorucudur.	1,000	,565
36. Dijital Ürünleri Kullanmak İçin Hizmet İçi Eğitime İhtiyaç Duyarım.	1,000	,508
37. Sınıf Ortamları Dijital Hikâyeleri Eğitim Materyali Olarak Kullanmak İçin Gerekli Olan Teknolojik Donanımlara Sahip Değildir.	1,000	,551
38. Okul Yönetimi Dijital Hikâyeleri Eğitim Materyali Olarak Kullanmamı Destekler.	1,000	,746
39. Veliler Dijital Hikâyeleri Eğitim Materyali Olarak Kullanmalarını İster.	1,000	,663
40. Öğrenciler Dijital Hikâye Oluşturmak İçin Gerekli Teknolojik Ortama Sahip Değildir.	1,000	,568

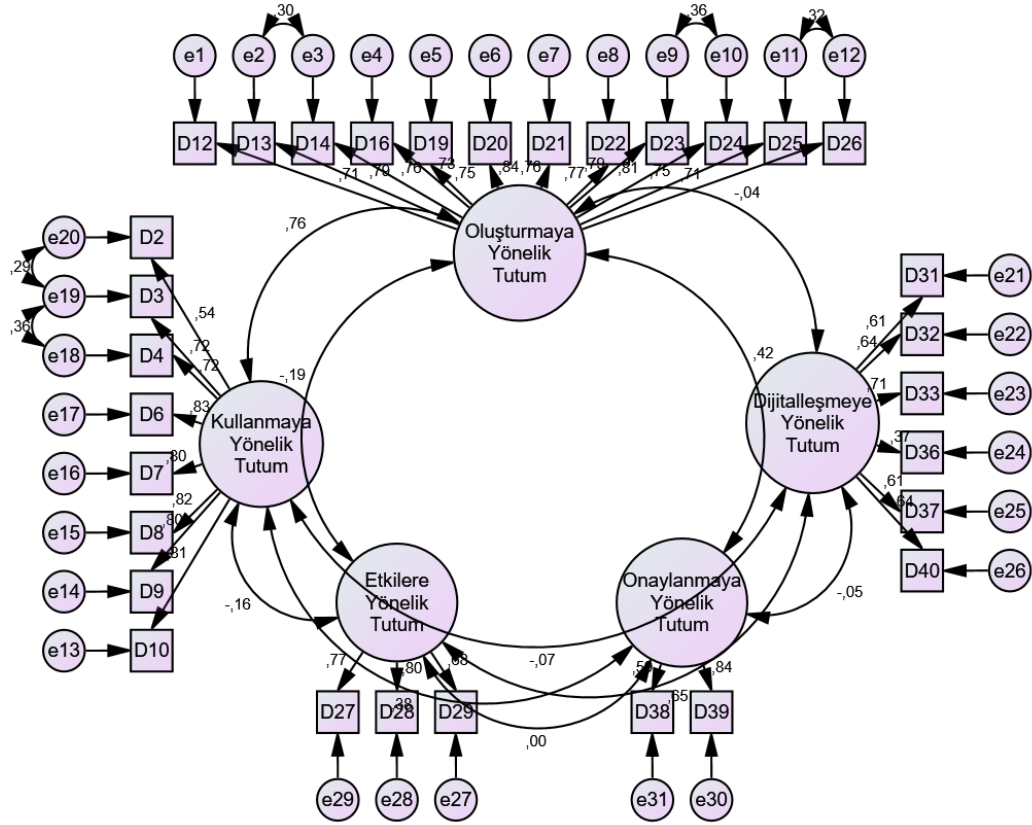
Dijital hikâye kullanımına yönelik tutum ölçeği için uygulanan açımlayıcı faktör analizinden elde edilen sonuçlara göre; Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) (Örneklem Yeterlilik Ölçütü) ve Barlett Testi, ölçeğin faktör analizine uygunluğunu değerlendirmek için kullanılmıştır. KMO testi, dijital hikâye kullanımına yönelik tutum ölçeğinde kullanılan örneklem büyüklüğünün uygunluğunu değerlendirmek amacıyla yapılırken, Barlett testi ise dijital hikâye kullanımına yönelik tutum ölçeği verilerinin korelasyon matrisinin birim matrise eşit olup olmadığını sınamak amacıyla gerçekleştirilmiştir. “KMO testinin 0,50’den yüksek olması ve Barlett testinin 0,05’in altında olması beklenmektedir” (Kaya, 2013). KMO testi sonucunda elde edilen 0,931 değeri, pilot uygulamada kullanılan örneklem büyüklüğünün çok iyi seviyede olduğunu göstermektedir. Barlett testi için elde edilen anlamlılık değeri (p değeri) %5’den küçük olması (0.000) verilerin faktör analizine uygunluğunu göstermektedir. “KMO ve Bartlett” testi dijital hikâye kullanımına yönelik tutum ölçeğindeki verilerin faktör analizine uygun olduğunu göstermektedir.

Dijital hikâye kullanımına yönelik tutum ölçeği için uygulanan açımlayıcı faktör analizi sürecinde, ölçeğin alt boyutlarını belirlemek için “Temel Bileşenler Tekniği”nden faydalanılmış ve bu sonuçların daha net anlaşılması için “Varimax Döndürmesi” yöntemi uygulanmıştır. Bu adımlarla birlikte ölçeğin faktör yapısı belirlenmiştir. Ölçeğin faktör yapısı belirlenirken; dikkat edilmesi gereken hususlardan birisi yakın yük değerine sahip olan faktörler olup olmadığının incelenmesidir. Eğer birkaç faktör altında yakın yük değerine sahip olan maddeler varsa bu maddelerin analizden çıkartılması gerekecektir. Bu nedenle dijital hikâye kullanımına yönelik tutum ölçeğindeki 1, 5, 11, 15, 17, 18, 30, 34, 35 ve 41. Maddelerin analizden çıkartılması gerekmiştir. Yapılan düzeltmelerin ardından yapılan analiz sonucunda ölçek maddelerinin 5 alt boyutta toplanmakta olduğu, ölçeğin varyansın %69,3’ünü açıkladığı görülmüştür. Ortaya çıkan alt boyutlar “Oluşturmaya Yönelik Tutum” (12 madde, $\alpha = ,946$), “Kullanmaya Yönelik Tutum” (8 madde, $\alpha = ,910$), “Dijitalleşmeye Yönelik Tutum” (6 madde, $\alpha = ,770$), “Etkilere Yönelik Tutum” (3 madde, $\alpha = ,791$) ve “Onaylanmaya Yönelik Tutum (2 madde, $\alpha = ,664$) şeklinde isimlendirilmiştir.

Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA)

Doğrulayıcı faktör analizini Yemez (2016), araştırmanın amacı doğrultusunda kurulan yapıların doğrulanması ve tahmin edilen modeli test etmek için gözlenen değişkenler yardımıyla değişkenler arasındaki ilişkiyi açıklayan gizli değişkenleri ortaya çıkarmaya yönelik bir yöntem şeklinde tanımlanmaktadır. Özdamar (2013), doğrulayıcı faktör analizi hakkında, doğrulayıcı faktör analizinin, faktörler altında toplanan değişken gruplarının ilgili faktör yapısını gereğince temsil edip etmediğini belirlemek amacıyla kullanıldığını ifade etmektedir.

Araştırmada, dijital hikâye kullanımına yönelik tutum ölçeğine uygulanan açıklayıcı faktör analizi sonuçlarına dayanarak elde edilen 5 alt boyutlu ve 31 madde içeren model üzerine doğrulayıcı faktör analizi gerçekleştirilmiştir. Doğrulayıcı faktör analizi sırasında, maksimum benzerlik (maximum likelihood) yönteminden yararlanılmıştır. Uygulanan doğrulayıcı faktör analizine ait model Şekil 2’de görüntülenmekte olup oluşturulan modele dair uyum iyiliği değerleri ise Tablo 7’de sunulmaktadır.



Şekil 2: Dijital Hikâye Kullanımına Yönelik Tutum Ölçeği DFA Modeli

Tablo 7: 5 Faktörlü 31 Maddeli Modelin Uyum İyiliği Değerleri

Uyum Kriteri	Kabul Edilebilir Uyum	Mükemmel Uyum	İlişkisiz Model Uyum Değerleri	Çok Faktörlü Model Uyum Değerleri	Uyum Derecesi
Ki-kare/sd	≤4-5	≤3	2,889	2,345	Mükemmel Uyum
RMSEA	0,05 < RMSEA ≤ 0,08	0 ≤ RMSEA ≤ 0,05	0,065	0,055	Kabul Edilebilir Uyum

RMR	0,05<RMR ≤0,08	0 ≤RMR ≤ 0,05	0,036	0,035	Mükemmel Uyum
NNFI	0,90 ve üzeri	0,95 ve üzeri	,889	0,921	Kabul Edilebilir Uyum
IFI	0,90 ve üzeri	0,95 ve üzeri	,900	0,930	Kabul Edilebilir Uyum
CFI	0,90 ve üzeri	0,95 ve üzeri	,899	0,929	Kabul Edilebilir Uyum
GFI	0,85 ve üzeri	0,90 ve üzeri	,846	0,876	Kabul Edilebilir Uyum
AGFI	0,85 ve üzeri	0,90 ve üzeri	,819	0,853	Kabul Edilebilir Uyum

Araştırma modeli doğrultusunda, Şekil 2’de oluşturulan doğrulayıcı faktör analizi sonuçlarına göre, ilişkisiz modelin uyum indeks değerleri incelendiğinde; ki-kare/sd=2,889, RMSEA=0,065, RMR=0,036, NNFI=0,889, IFI=0,900, CFI=0,899, GFI=0,846 ve AGFI=0,819 olarak belirlenmiştir. Bu değerlerden NNFI, CFI, GFI ve AGFI değerlerinin kabul edilebilir düzeyde olmadığı gözlemlenmiştir. Bu nedenle, uyum iyileştirmeleri yapmak amacıyla modelde modifikasyonlar gerçekleştirilmiştir. Modifikasyon indeks değerleri incelendiğinde; “oluşturmaya yönelik tutum” alt boyutu altında bulunan 13. ve 14. maddeler, 23. ve 24. maddeler, 25. ve 26. maddeler ile “kullanmaya yönelik tutum” alt boyutu altında bulunan 2. ve 3. maddeler ile 3. ve 4. maddeler arasındaki hata kovaryans değerlerinin aralarındaki ilişkinin dikkate alınmasının gerektiği kararı alınmıştır. Bu sonuca göre, madde çiftlerinin aynı gizil değişken altında bulunduğu ve anlamca birbirine yakın olduğu değerlendirilmiştir. İlgili maddeler arasındaki hataların kovaryansları ilişkilendirildikten sonra, oluşturulan model doğrulayıcı faktör analizi ile sınanmış ve elde edilen uyum indeksi değerleri Tablo 6’da çok faktörlü model uyum değerleri olarak sunulmuştur. Oluşturulan çok faktörlü doğrulayıcı faktör analizi doğrultusunda elde edilen uyum iyiliği değerleri; ki-kare/sd=2,345, RMSEA=0,055, RMR=0,035, NNFI=0,921, IFI=0,930, CFI= 0,929, GFI= 0,876 ve AGFI=0,853 olarak elde edilmiştir. 5 faktör ve 31 madde içeren dijital hikâye kullanımına yönelik tutum ölçeğinin uyum iyiliği değerleri, genel kriterlere göre değerlendirildiğinde; iki değer için mükemmel uyum iyiliği, altı değer için kabul edilebilir uyum iyiliği gösterdiği tespit edilmiştir. Uyum iyiliği değerlerinin incelenmesi sonucunda, ölçeği oluşturan her bir faktörün kendi içindeki değişkenleri doğru ve anlamlı bir şekilde temsil ettiği görülmüştür.

Ölçek Güvenilirliği

Araştırmada kullanılan dijital hikâye kullanımına yönelik tutum ölçeği, beş farklı alt boyutta toplanmıştır. Bu ölçeğin Cronbach’s Alpha güvenilirlik test sonuçları Tablo 8’de sunulmuştur. Cronbach’s Alpha güvenilirlik indeksi değerlerinin düzeyleri ise Tablo 9’da açıklanmıştır.

Tablo 8: Dijital Hikâye kullanımına yönelik tutum Ölçeğinin Alt Boyutlarına İlişkin Cronbach’s Alpha Güvenilirlik İndeks Değerleri

Ölçek	Alt Boyutlar	Cronbach’s Alpha
Dijital Hikâye Kullanımına Yönelik Tutum α=0,907	1. Oluşturmaya Yönelik Tutum	0,946
	2. Kullanmaya Yönelik Tutum	0,910
	3. Dijitalleşmeye Yönelik Tutum	0,770

	4. Etkilere Yönelik Tutum	0,791
	5. Onaylanmaya Yönelik Tutum	0,664

Tablo 9: Güvenilirlik katsayısı değerleri

Güvenilirlik katsayısı (Cronbach alpha)	Yorum
$\alpha \geq 0.9$	Mükemmel
$0.7 \leq \alpha < 0.9$	İyi
$0.6 \leq \alpha < 0.7$	Kabul edilebilir
$0.5 \leq \alpha < 0.6$	Zayıf
$\alpha < 0.5$	Kabul edilemez

Dijital Hikâye kullanımına yönelik tutum ölçeğine ilişkin olarak elde edilen Cronbach's Alpha güvenilirlik indeksi ölçek bütünü için $\alpha=0,907$ olarak hesaplanmıştır. Bu değer Tablo 8'de sunulan güvenilirlik katsayısı değerleri ile karşılaştırıldığında ölçek bütünü'nün güvenilirliğinin mükemmel düzeyde olduğunu görülmektedir. Ölçeğin alt boyutları için Cronbach's Alpha güvenilirlik indeksi değerleri incelendiğinde; oluşturmaya yönelik tutum için $\alpha=0,946$, kullanmaya yönelik tutum için $\alpha=0,910$, dijitalleşmeye yönelik tutum için $\alpha=0,770$, etkilere yönelik tutum için $\alpha=0,791$ ve onaylanmaya yönelik tutum için $\alpha=0,664$ olarak hesaplanmıştır. Bu değerler; ölçeğin 1. ve 2. alt boyutunun güvenilirliğinin mükemmel düzeyde olduğunu, 3. ve 4. alt boyutlarının güvenilirliğinin iyi düzeyde olduğunu ve 6. alt boyutunun güvenilirliğinin kabul edilebilir düzeyde olduğunu göstermektedir.

Sonuç ve Öneriler

Dijital hikâye kullanımı üzerine ülkemizde yapılan bir tutum ölçeği çalışması bulunmamaktadır. Taramayı genişlettiğimizde ilgili olabilecek 3 adet ölçek karşımıza çıkmaktadır. Çelik (2021) tarafından geliştirilen Dijital Hikâye Araçları Kullanımı Yetkinliği Ölçeği (DHAKYÖ): Ölçek Geliştirme Çalışması, toplam 19 maddeden oluşmakta ve bu maddelerden 14'ü "teknolojik yetkinlik" boyutunu, 5 madde de "pedagojik yetkinlik" boyutunu ölçmektedir. Alparslan (2006) tarafından geliştirilen "Bilgisayar Destekli Eğitim Yapmaya İlişkin Tutum Ölçeği" toplam 20 maddeden oluşmakta ve bu maddelerden 10'u olumlu 10' olumsuz özellik göstermektedir. Bu ölçek tek boyutlu olarak düzenlenmiştir. Susar Kırmızı, Kapıkıran ve Akkaya (2021) tarafından geliştirilen "Dijital Ortamda Yazmaya İlişkin Tutum Ölçeği (DOYAT)" toplam 25 maddeden oluşmakta ve bu maddelerden 13'ü "kolaylık" alt boyutunu, 5'i "güdüleme" alt boyutunu, 5'i de "etki" boyutunu ölçmektedir.

İlgili alan yazın ışığında dijital hikâye kullanımına ilişkin tutumların öğretmenler açısından incelenmemiş olması alanda bir eksiklik olarak görüldüğü için böyle bir çalışmanın yapılması gerekli bulunmuştur. Alan yazında öncesinde bu yönde bir ölçek geliştirme çalışmasının yapılmamış olması alanda var olan bir eksikliği göstermektedir ve çalışmanın bu boşluğun doldurulmasına katkı sağlayacak olması nedeniyle önemli olduğu düşünülmektedir. Öğretmenlerin dijital hikâye kullanımına ilişkin tutumlarının eğitim öğretim faaliyetlerindeki yeri ve önemine dikkat çekerek bu alandaki öğrenci, öğretici ve araştırmacılara farklı bakış açısı sunmak da çalışmanın diğer amaçları arasında yer almaktadır.

Eğitim içeriklerindeki ve eğitim ortamlarındaki teknolojik değişime ilk uyum sağlaması gerekenlerin hatta bu değişimin ve dönüşümün lokomotif olması gerekenlerin öğretmenler olması gerektiği değerlendirildiğinde araştırmanın önemi bir kez daha ortaya çıkmaktadır. Öğretmenlerin teknolojik dönüşümün bir parçası olarak kullanabilecekleri

en güçlü argümanlardan birisi olan dijital hikâyeleri kullanmak yönündeki tutumlarının doğru ölçülebilmesi öğretmenlerin ihtiyaç duydukları eğitimlerin doğru ve eksiksiz bir şekilde tespit edilmesine olanak sağlayacaktır. Bu çıkarımlardan hareketle ilgili kurumlar öğretmenlere yönelik hizmet içi eğitimler planlayabileceklerdir.

Bu çalışma ile güvenilirlik ve geçerlik analizleri yapılarak, öğretmenlerin tutumlarını doğru ve güvenilir bir şekilde ölçebilecek bir ölçek geliştirilmiştir. Açımlayıcı Faktör Analizi (AFA) sonucunda ölçek maddelerinin 5 alt boyutta toplandığı, ölçeğin varyansın %69,3'ünü açıkladığı görülmüştür. Elde edilen alt boyutlar "Oluşturmaya Yönelik Tutum" (12 madde, $\alpha = ,946$), "Kullanmaya Yönelik Tutum" (8 madde, $\alpha = ,910$), "Dijitalleşmeye Yönelik Tutum" (6 madde, $\alpha = ,770$), "Etkilere Yönelik Tutum" (3 madde, $\alpha = ,791$) ve "Onaylanmaya Yönelik Tutum" (2 madde, $\alpha = ,664$) olarak adlandırılmıştır. Dijital Hikâye kullanımına yönelik tutum ölçeğinin güvenilirliğini test etmek için uygulanan testin Cronbach's Alpha güvenilirlik indeksi ölçek bütünü için $\alpha=0,907$ olarak elde edilmiştir. Bu değer ölçek bütünü'nün güvenilirliğinin mükemmel düzeyde olduğunu göstermektedir. Ölçeğin alt boyutları için Cronbach's Alpha güvenilirlik indeksi değerleri incelendiğinde; oluşturmaya yönelik tutum için $\alpha=0,946$, kullanmaya yönelik tutum için $\alpha=0,910$, dijitalleşmeye yönelik tutum için $\alpha=0,770$, etkilere yönelik tutum için $\alpha=0,791$ ve onaylanmaya yönelik tutum için $\alpha=0,664$ olarak elde edilmiştir. Bu değerler; ölçeğin 1. ve 2. alt boyutunun güvenilirliğinin mükemmel düzeyde olduğunu, 3. ve 4. alt boyutlarının güvenilirliğinin iyi düzeyde olduğunu ve 6. alt boyutunun güvenilirliğinin kabul edilebilir düzeyde olduğunu göstermektedir.

Bu çalışma, öğretmenlerin dijital hikâye kullanımına yönelik tutumlarını belirlemesi ve değerlendirmesi suretiyle eğitim ortamlarında teknoloji kullanımını teşvik etmesi ve dijital hikâyelerin etkili bir şekilde kullanılmasına katkıda bulunması açısından önemlidir. Elde edilecek bulgular, eğitim alanında teknolojinin etkin kullanımını desteklemek, dijital hikâyelerin öğretimdeki rolünü vurgulamak ve öğretmenlere yönelik eğitim programlarının geliştirilmesine katkı sağlamak için de kullanılabilir. Bu manada alan yazına katkı sağlayacağı değerlendirilmektedir.

Kaynakça

- Akyol, H. (2016). *Programa Uygun Türkçe Öğretim Yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Arslan, A. (2006). Bilgisayar Destekli Eğitim Yapmaya İlişkin Tutum Ölçeği. Van: *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(2), 24-33.
- Aydın, E. (2019). *Yabancılarla Türkçe Öğretiminde Dijital Hikâye Anlatımının Yaratıcı Yazma Becerisine Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Malatya: İnönü Üniversitesi
- Baki, Y. (2017). *Dijital Öykülerin Altıncı Sınıf Öğrencilerinin Yazma Sürecine Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Erzurum: Atatürk Üniversitesi
- Başaran, M. (2019). Görsel Okuryazarlığı. A.Güzel ve H.Karatay (Ed.), *Türkçe Öğretimi El Kitabı* İçinde (S. 345-373). Ankara: Pegem Akademi.
- Bernard, R. (2008). *Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom, Theory Into Practice*, 47(3), 220-228,
- Bernard, R. (2011). *The Educational Uses of Digital Storytelling*. *Proceedings of Society for Information Technology, Teacher Education International Conference*.
- Büyükoztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş. & Demirel, F. (2018). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Pegem.

- Çiftci, M. (2019). *Dijital Hikâyelerin İlkokul İkinci Sınıf Öğrencilerinin Okuma Becerileri Üzerindeki Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Aksaray: Aksaray Üniversitesi.
- Çiğerci, F. M. (2015). *İlkokul Dördüncü Sınıf Türkçe Dersinde Dinleme Becerilerinin Geliştirilmesinde Dijital Hikâyelerin Kullanılması*. Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Creswell, J. W. & Plano Clark, V. L. (2020). *Karma Yöntem Araştırmaları Tasarımı ve Yürütülmesi*. (4. Baskı). Ankara: Anı.
- Creswell, J. (2019). *Eğitim Araştırmaları Nicel ve Nitel Araştırmanın Planlanması, Yürütülmesi ve Değerlendirilmesi*. (2. Baskı). İstanbul: Edam.
- Çiçek, M. (2018). *Dijital Hikâyeleme Yöntemini Kullanmanın Altıncı Sınıf Fen Bilimleri Dersindeki Etkisinin İncelenmesi: Bir Karma Yöntem Araştırması*. Doktora Tezi. Ankara: Orta Doğu Teknik Üniversitesi.
- Çocuk, E. H. (2020). *Dijital Öykü Uygulamalarının Türkçe Öğretmen Adaylarının Akademik Başarılarına, Dijital Okuryazarlık ve Türkçe Öğretimi Özyeterlik Algılarına Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Mersin: Mersin Üniversitesi.
- Çelik, T. (2021). *Dijital Hikâye Araçları Kullanımı Yetkinliği Ölçeği (Dhakyö): Ölçek Geliştirme Çalışması*. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim (TEKE) Dergisi*, 10(4), 1580-1597.
- Dayan, G. (2017). *İlkokul Öğrencilerinin Türkçe Dersinde Dijital Öyküleme Çalışmaları*. Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Eskişehir Osmangazi Üniversitesi.
- Dinçer, B. (2019). *Dijital Hikâye Temelli Matematik Öğretiminin Ortaokul Öğrencilerinin Kavram Öğrenmeleri Üzerine Etkileri*. Doktora Tezi. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Dursun, Ö. (2017). *Çoklu Ortam İçeriklerinin Tasarımı*. (Ö. Ö. Dursun ve H. F. Çoban (Ed.), *Çoklu Ortam Tasarımı İçinde* (S. 139-159). Ankara: Pegem Akademi.
- Gerçek, M. (2018). *Yöneticiler İçin Psikolojik Sözleşme Ölçeği: Bir Ölçek Geliştirme, Geçerlilik Ve Güvenilirlik Çalışması*. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 18 (4), 193-212.
- Gündüz, N. (2019). *Dijital Öykü Yazarlığının Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Jakes, D., & Brennan, J. (2005). *Digital Storytelling, Visual Literacy And 21st Century Skills*. In *Online Proceedings of The Tech Forum New York* (Vol. 3).
- Kahraman, Ö. (2013). *Dijital Hikâyecilik Metoduyla Hazırlanan Öğretim Materyallerinin Öğrenme Döngüsü Giriş Aşamasında Kullanılmasının Fizik Dersi Başarısı ve Motivasyonu Düzeyine Etkisi*. Doktora Tezi. Balıkesir: Balıkesir Üniversitesi.
- Karadağ, Ö. Ve Maden, S. (2019). *Yazma Eğitimi: Kuram, Uygulama, Ölçme ve Değerlendirme*. A.Güzel ve H. Karatay (Ed.), *Türkçe Öğretimi El Kitabı İçinde* (S. 263-302). Ankara: Pegem Akademi.
- Karalök, F. S. (2020). *Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminde Dijital Öykü Kullanımının Okuma Motivasyonuna Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Nevşehir: Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi.
- Kaya, M. & Kaya, M. F. (2013). *Sürdürülebilir Kalkınmaya Yönelik Tutum Ölçeği Geliştirme Çalışması*. *Marmara Coğrafya Dergisi*, 0 (28), 175-193.
- Kılıç S. (2016). *Cronbach'ın Alfa Güvenirlik Katsayısı*. *Journal of Mood Disorders*, 6(1), 47-48.

- Kırmızı, F. S., Kapıkıran, Ş., & Akkaya, N. (2021). Dijital Ortamda Yazmaya İlişkin Tutum Ölçeği (DOYAT): Ölçek Geliştirme Çalışması. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, (52), 417-444.
- Koran, N., Berkmen, B., & Adalier, A. (2022). Mobile Technology Usage in early Childhood: Pre-COVID-19 and the National Lockdown Period in North Cyprus. *Education and Information Technologies*, 27(1), 321-346.
- Kurudayıoğlu, M., & Bal, M. (2014). Ana Dili Eğitiminde Dijital Hikâye Anlatımlarının Kullanımı. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, (28), 74-95.
- Kuzu, A. (2017). Çoklu Ortam Uygulamalarının Kuramsal Temelleri. Ö.Ö. Dursun ve H.F. Çoban (Ed.), *Çoklu Ortam Tasarımı İçinde* (S. 1-35). Ankara: Pegem Akademi.
- Lambert, J. (2007). Digital Storytelling. *The Futurist*. Washington.
- Leylek, B. (2018). *İlkokul Üçüncü Sınıf Öğrencilerinin Okuma Becerilerinin Gelişiminde ve Okumaya Yönelik Tutumlarında Dijital Hikâyelerin Etkisi*. Doktora Tezi. Bursa: Bursa Uludağ Üniversitesi.
- Lowenthal, P. R. (2009). Digital Storytelling: An Emerging Institutional Technology. *Story Circle: Digital Storytelling Around The World*, 252-259.
- Ohler, J. B. (2013). *Digital Storytelling In The Classroom: New Media Pathways To Literacy, Learning, And Creativity*. Corwin Press.
- Özdamar, K. (2013). *Paket Programlar ile İstatistiksel Veri Analizi Cilt 2*. Eskişehir: Nisan Kitapevi.
- Özüdoğru, G. (2017). *Dijital Öykülemenin Türkçe Öğretmeni Adaylarının Derse Katılımı ile Yazılı Anlatım ve Bilişim Teknolojileri Kullanım Öz Yeterliklerine Etkisinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi.
- Öztürk, A. (2023). *Dijital Hikâyelerle Bütünleştirilmiş Dijital Oyunların Beşinci Sınıf Öğrencilerinin Matematik Dersi Yüzdeler Konusundaki Akademik Başarıları ve Motivasyonları Üzerindeki Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Kars: Kafkas Üniversitesi.
- Robin, B. R. (2008). Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool For The 21st Century Classroom. *Theory Into Practice*, 47(3), 220-228.
- Şahin, N. (2021). Dijital Hikâye Uygulamalarının Öğrencilerin Motivasyonları Üzerindeki Etkisinin Bazı Moderatör Değişkenler Açısından İncelenmesi: Meta Analiz Çalışması. *Selçuk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, (46), 119-138.
- Şimşek, B., Usluel, Y. K., Sarıca, H. Ç., & Tekeli, Perihan (2018). Türkiye’de Eğitsel Bağlamda Dijital Hikâye Anlatımı Konusuna Eleştirel Bir Yaklaşım. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 8(1), 158-186.
- Tatlı, Z., & Aksoy, D. A. (2017). Yabancı Dil Konuşma Eğitiminde Dijital Öykü Kullanımı. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 45(45), 137-152.
- Uçgun, D. (2019). Tarihi Süreç İçerisinde Türkçe Öğretim Programları ve Türkçe Öğretmenlerinin Yetiştirilmesi. A.Güzel ve H.Karatay (Ed.), *Türkçe Öğretimi El Kitabı* İçinde (S. 89-106). Ankara: Pegem Akademi.
- Ulusoy, S. (2019). *Dijital Hikâye Destekli Örnek Olaya Dayalı Öğrenme Ortamlarının Fen Öğrenme Üzerindeki Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Uşak: Uşak Üniversitesi.

- Uslu, A. (2019). *İşbirlikli Dijital Hikâye Anlatımının İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Yaratıcı Yazma Ve Sosyal Duygusal Öğrenme Becerilerine Etkisi* Yüksek Lisans Tezi. Manisa: Manisa Celal Bayar Üniversitesi.
- Yamaç, A. (2015). *İlkokul Üçüncü Sınıf Öğrencilerinin Yazma Becerilerinin Gelişiminde Dijital Hikâyelerin Etkisi*. Doktora Tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi.
- Yaşlıoğlu, M. M. (2017). Sosyal Bilimlerde Faktör Analizi Ve Geçerlilik: Keşfedici Ve Doğrulayıcı Faktör Analizlerinin Kullanılması. *İstanbul Üniversitesi İşletme Fakültesi Dergisi*, 46(0), 74-85.
- Yemez, İ. (2016). Doğrulayıcı Faktör Analizi ile Sosyal Medya Reklamlarına Yönelik Tutum Ölçeğinin Yapı Geçerliliğinin İncelenmesi: Cumhuriyet Üniversitesi İİBF'de Bir Uygulama. *C.Ü. İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi*, 17(2), 97-118.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2016). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Ek- 1

Sayın Öğretmenim;

Bu çalışmada sizlerin dijital hikâye kullanımına yönelik tutumlarınızın ölçülmesi amaçlanmaktadır. Her bir ifadeyi dikkatlice inceledikten sonra, tercihinizi belirlemek için sunulan seçeneklerden yalnızca birini 'x' işareti ile işaretleyiniz. Maddelerin herhangi bir doğru cevabı olmadığını bilerek sadece size en yakın olan seçeneği işaretleyiniz. Hiçbir maddeyi boş bırakmamanız araştırma açısından önemlidir. İsminizi yazmayınız. Katkılarınızdan dolayı teşekkür ederiz.

Dijital Hikâye Kullanımına Yönelik Tutum Ölçeği (DHKYTÖ)						
MADDELER		Kesinlikle Katılıyorum	Katılıyorum	Kararsızım	Katılmıyorum	Kesinlikle Katılmıyorum
1	Dijital Hikâyeler Belirlenen Kazanımın Öğrenilmesinde Geleneksel (Basılı) Hikâyelerden Daha Etkilidir.					
2	Dijital Hikâye Kullanmak Öğrencinin Motivasyonunu Arttırır.					
3	Dijital Hikâye Kullanmak Öğrencilerin Derse Katılımlarını Sağlayacaktır.					
4	Dijital Hikâyelerin Kullanılması Farklı Duyu Organlarını Harekete Geçirdiği İçin Daha Kalıcı Öğrenme Sağlar.					
5	Dijital Hikâyelerin Kullanımı Soyut Konuların Somutlaştırılarak Öğretilmesine Olanak Sağlar.					
6	Dijital Hikâyeler Konuya Dikkat Çekmek İçin Kullanılmaya Uygun Materyallerdir					
7	Dijital Hikâye Kullanmak Konuların Tekrar Edilmesini Kolaylaştırır.					
8	Dijital Hikâyeler Konuların Hatırlanmasında Kullanılabilecek Etkili Bir Materyaldir.					
9	Öğrencilerin Dijital Hikâyeler Oluşturması İş Birlikli Öğrenmeye Yatkınlığı Arttırır.					

10	Dijital Hikâyeler Oluşturmak Öğrencilerin Kendilerini İfade Etmelerine Yardımcı Olur.					
11	Dijital Hikâyeler Oluşturmak Sosyal Öğrenme Becerilerini Geliştirir.					
12	Dijital Hikâye Oluşturmak Görsel Okuryazarlık Becerilerinin Gelişmesine Katkı Sağlar.					
13	Dijital Hikâye Oluşturmak Medya İçeriklerini Eleştirel Bir Şekilde İnceleme Becerisini Geliştirir.					
14	Dijital Hikâyeler Oluşturmak Öğrencilerin Organizasyon Becerilerini Geliştirir.					
15	Dijital Hikâyeler Oluşturmak Öğrencilerin İletişim Becerilerini Geliştirir.					
16	Dijital Hikâyeler Oluşturmak Öğrencilerin Sunum Becerilerini Geliştirir.					
17	Dijital Hikâyeler Oluşturmak Problem Çözme Becerilerini Geliştirir.					
18	Dijital Hikâyeler Oluşturmak Öğrencilerin Değerlendirme Becerilerini Geliştirir.					
19	Dijital Hikâye Oluşturma Sürecindeki Senaryolaştırma Yazma Becerilerini Geliştirir.					
20	Dijital Hikâye Çalışmaları Kompozisyon Oluşturma Becerilerini Geliştirir.					
21	Dijital Hikâyeler Oluşturmak Radyasyona Maruz Bırakacağı İçin Zararlıdır.					
22	Dijital Hikâyeler Oluşturmak Sürekli Ekranı Bakmayı Gerektireceği İçin Gözlere Zarar Verir.					
23	Dijital Hikâye Oluşturma Süreci Dikkat Dağınıklığına Neden Olur.					
24	Dijital Hikâye Oluşturabilmek İçin Sahip Olunması Gereken Donanımlar Pek Çok Kişi İçin Erişimi Mümkün Olmayan Araçlardır.					

2 5	Dijital Hikâye Oluşturabilmek İçin İleri Seviyede Bilgisayar Kullanımı Eğitimi Almak Gerekir.					
2 6	Dijital Hikâye Oluşturmak Uzun Zaman Alacağı İçin Yorucudur.					
2 7	Dijital Ürünleri Kullanmak İçin Hizmet İçi Eğitime İhtiyaç Duyarım.					
2 8	Sınıf Ortamları Dijital Hikâyeleri Eğitim Materyali Olarak Kullanmak İçin Gerekli Olan Teknolojik Donanımlara Sahip Değildir.					
2 9	Okul Yönetimi Dijital Hikâyeleri Eğitim Materyali Olarak Kullanmamı Destekler.					
3 0	Veliler Dijital Hikâyeleri Eğitim Materyali Olarak Kullanmalarını İster.					
3 1	Öğrenciler Dijital Hikâye Oluşturmak İçin Gerekli Teknolojik Ortama Sahip Değildir.					