



Dijital Hikâye Kullanımının Akademik Başarıya Etkisi: Bir Meta-Sentez Çalışması

Büşra Ersöz¹, İrfan Arıkan²

Özet

Bu araştırmanın amacı, dijital hikâye kullanımının akademik başarıya etkisini incelemiş çalışmaların dizgesel derlemesini yapmaktır. Araştırma, nitel araştırma yöntemlerinden meta-sentez yöntemine göre desenlenmiştir. İlgili çalışmaların belirlenmesinde ölçüt örnekleme yöntemi kullanılıp çeşitli veri tabanlarında anahtar kelimeler kullanılarak tarama yapılmıştır. 2013-2023 yılları arasında araştırmanın amacına uygun olarak 22 çalışma araştırmaya dahil edilmiştir. Veri analizinde içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre son 7 yılda dijital hikâyelerin kullanımının büyük oranda arttığı söylenebilir. Çalışmaların daha çok yüksek lisans düzeyinde, çoğunlukla nicel ve karma desende yürütüldüğü görülmüştür. Çalışma grubunu genellikle ortaokul öğrencilerinin oluşturduğu, fen bilimleri ve sosyal bilgiler disiplinlerinin en çok dijital hikâyeler kullanılan disiplinler olduğu tespit edilmiştir. Microsoft Photo Story 3, Movie Maker ve Power Point gibi dijital hikâye oluşturma programların daha çok kullanıldığı dijital hikâyeleri hazırlayanların daha çok araştırmacıların ve öğrencilerin kendisi olduğu belirlenmiştir. Çalışmalarda dijital hikâyelerden yararlanmanın akademik başarıya olumlu yönde etki ettiği görülmüştür. En çok belirtilen önerilerin ise dijital hikâyelerin farklı sınıf seviyelerinde, farklı derslerde ve farklı öğrenme alanlarında da kullanılması, dijital hikâyelerin öğrenci tarafından oluşturulması, teknik aksaklıkların giderilmesi ve yeterli donanımın sağlanmasıdır.

Anahtar Sözcükler

Dijital Hikâye
Akademik Başarı
Meta-Sentez

Makale Hakkında

Gönderim Tarihi

23 Eylül 2024

Kabul Tarihi

24 Aralık 2024

Makale Türü

Araştırma Makalesi

The Effect of Digital Story Use on Academic Success: A Meta-Synthesis Study

Abstract

The aim of this research is to make a systematic compilation of studies that examined the effect of using digital stories on academic achievement. The research was designed according to the meta-synthesis method, one of the qualitative research methods. Criterion sampling method was used to determine the relevant studies, an various databases were searched using keywords. Between 2013 and 2023 22 studies were included in the study in accordance with the purpose of the research. Content analysis method was used in data analysis. According to the results of the research it can be said the use of digital stories has increased greatly in the last 7 years. It has been observed that the studies are mostly quantitative and mixed in design at the graduate level. It has been determined that the study group generally consists of secondary school students and the disciplines of science and social studies are the most used disciplines. It has been determined that those who prepare digital stories in which digital story creation programs such as Microsoft Photo Story 3, Movie Maker and Power Point are used more are mostly researchers and students themselves. Studies have shown that positive results have been obtained for academic achievement. The most mentioned suggestions are to use digital stories at different grade levels in different lessons and in different learning areas to create digital stories by the students to eliminate technical problems and to provide adequate equipment.

Keywords

Digital Story
Academic
Achievement
Meta-Synthesis

Article Info

Received

September 23, 2024

Accepted

December 24, 2024

Article Type

Research Paper

Atıf: Ersöz, B. & Arıkan, İ. (2024). Dijital hikâye kullanımının akademik başarıya etkisi: Bir meta-sentez çalışması. *Nizip Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1(2), 74-84.

¹Sorumlu Yazar, İrfan Arıkan, Harran Üniversitesi, irfanarikan@harran.edu.tr, Türkiye, <https://orcid.org/0000-0002-1546-4786>

²Diğer Yazar, Büşra Ersöz, Millî Eğitim Bakanlığı, busraince1717@gmail.com, Türkiye, <https://orcid.org/0009-0009-4230-6853>

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

As a result of technology advancements, education is utilizing new approaches and strategies. Digital storytelling are definitely one of these innovative and different approaches and strategies. The literature defines digital stories in a variety of ways. To convey information about a particular topic, digital stories include text, digital graphics, audio recordings, video, and music (Robin, 2006). Put another way, as technology has advanced, traditional stories have been revitalized and given new life via the use of multimedia elements including text, images, sound, and music (Çakmak, 2022). Upon analyzing these definitions, it can be concluded that the amalgamation of visual and aural components using diverse technologies constitutes the fundamental basis of digital tales. Robin (2006) has grouped digital story types under three headings: digital stories containing personal narratives, digital stories about historical events and educational and informative digital stories. Digital stories used in the field of education generally fall into the category of educational and informative digital stories. The aim of this research is to make a systematic compilation of studies that have examined the effect of digital story use on academic success. Unlike other studies conducted in this study, the general tendency of the studies examining the effect of digital story use on academic success was determined, and the programs used and who used the program were examined. This research is important in terms of providing regular and collective information flow to researchers who want to work on the subject.

Method

One of the qualitative research methodologies employed in this study was the meta-synthesis method. This study examines 22 articles, master's theses, and doctoral theses that were written in Turkey between 2013 and 2023 about the impact of using digital stories on academic success. The terms "digital storytelling", "digital story", and "academic success" were scanned in order to find the pertinent papers. The studies on digital stories in the study were analyzed using a form created by the researcher. Data analysis was done using the content analysis method. Criterion sampling was used when it was desired to study situations that contain certain criteria or have certain characteristics for the sample (Büyüköztürk et al., 2020).

Results

Over the past seven years, there has been a notable surge in the utilization of digital tales. It is evident that much of the research falls inside the purview of master's theses. The great majority of the research are mixed-design, quantitative studies. The majority of digital story research has been done in the social studies and science disciplines. It is evident that applications like Microsoft Movie Maker, Power Point, and Photo Story are regularly utilized in the research. Most people who create digital stories are students and researchers. Digital narrative applications have been found to have a statistically significant impact on success in the majority of the research that were reviewed. The most frequently reported recommendation in the studies is the use of digital stories at different grade levels, in different courses and in different learning areas.

Discussion and Conclusion

According to their distribution by year, type of study, research methods, study groups, disciplines, programs utilized, who wrote the tales, results, and recommendations, the studies analyzed within the scope of the research were assessed. The evaluation's findings indicate that, during the past seven years, there has been a notable increase in the use of digital storytelling. It is evident that the majority of master's-level research on digital storytelling is semi-experimental in nature. Most of the youngsters in the study group are in middle school. Social studies and science are the two areas where digital storytelling are most commonly employed. This can be explained by the way that digital storytelling help to make abstract ideas more concrete. The majority of the researchers and students themselves were found to have prepared the digital stories in the studies that were looked at. It was suggested that students construct the digital stories themselves in the common recommendation title found in the studies. Upon examining the distribution of study data, it was observed that 20 out of 22 research that looked at the impact of using digital stories on academic success produced results that were positively effective. Among the recommendations in this regard is the employment of digital storytelling in various courses, grade levels, and learning areas. Research focusing on how using digital stories affects attitudes, retention, and certain abilities can be identified, and meta-synthesis research can be carried out. Furthermore, further qualitative research on the use of digital stories can be conducted and comprehensive data can be gathered.

GİRİŞ

Günümüzde bilgi ve iletişim teknolojileri hızla ilerlemektedir. Bu gelişmelerden eğitim de nasibini almaktadır. Bilgisayarlar, projeksiyon cihazları, etkileşimli akıllı tahtalar, tablet, e-kitap, e-dergi, FATİH ve Eğitim Bilişim Ağı marifetiyle eğitim, Türkiye’de teknoloji ile entegre olmuştur. Teknolojik gelişmeler sayesinde eğitimde yeni yöntem ve teknikler işe koşulmaktadır. Bu yeni ve alternatif yöntem ve tekniklerin bir tanesi de dijital hikâyelerdir.

İletişim teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte sözlü ve yazılı kültür ürünü olan hikâyeler dijital dünya ile kaynaşmıştır. Hikâyelerin ses ve görsel öğeler ile birleştirilip dijital ortama aktarılmasıyla en fazla üç dakika süreli “Dijital Hikâyeler” ortaya çıkmıştır (Kurudayıoğlu ve Bal, 2014). Dijital hikâyelerin alan yazında çeşitli tanımları bulunmaktadır. Dijital hikâyeler belli bir konu hakkında bilgi sunmak için dijital grafikler, metin, kaydedilmiş sesli anlatımlar, video ve müziğin bir araya gelmesiyle oluşturulan hikâyelerdir (Robin, 2006). Diğer bir ifadeyle dijital hikâyeler geleneksel hikâyelerin teknolojinin gelişmesiyle birlikte müzik, ses, resim, metin gibi çoklu medya araçlarıyla yenilenmiş biçimidir (Çakmak, 2022). Bu tanımlara bakıldığında dijital hikâyelerin ortak çıkış noktasının ses ve görsel öğelerin çeşitli yazılımlar ile birleşmesi olduğu söylenebilir. Temelde, dijital hikâye anlatımı bilgisayar kullanıcılarına bir konu seçme, konuyla ilgili araştırma yapma, bir senaryo yazma ve farklı bir hikâye geliştirme gibi geleneksel aşamaları kapsayan hikâye oluşturma süreçlerinin çeşitli multimedya türleriyle (ses, metin, video, müzik vs.) birleşmesi sonucu oluşur (Robin, 2008). Robin (2006) dijital hikâye türlerini üç başlıkta toplamıştır: kişisel anlatılar içeren dijital hikâyeler, tarihi olaylarla ilgili dijital hikâyeler ile öğretici ve bilgilendirici dijital hikâyelerdir. Eğitim alanında kullanılan dijital hikâyeler genellikle öğretici ve bilgilendirici dijital hikâyeler kategorisine girmektedir.

Morgan (2014)’a göre dijital hikâye anlatımları öğrencilerin gelişen ve değişen çağa uygun becerilerini geliştirmek, onları teşvik etmek ve öğrenme motivasyonlarını arttırmak için kullanılabilecek yeni bir yöntemdir (Akt. Kurudayıoğlu ve Bal, 2014). Nitekim alanyazındaki çalışmalara da bakıldığında dijital hikâyelerin öğrencilerin hayal gücü ve yaratıcılığının gelişmesine katkı sağladığı, (Ayvaz Tunç, 2016; Ayvaz Tunç ve Karadağ 2013), bilgisayar kullanma becerilerini geliştirdiği (Dayan, 2017; Demirer, 2013), eleştirel düşünme, girişimcilik becerileri, problem çözme becerileri gibi 21. yüzyıl becerilerinin gelişmesine destek olduğu söylenebilir (Ayvaz Tunç, 2016; Ünlü, 2018; Mangal, 2020; Yıldız Çelik, 2021). Ayrıca farklı araştırmalarda dijital hikâyelerin derslerin günlük yaşamla ilişkilendirilmesi, iş birlikli öğrenme ve akran öğretimine katkı sağladığı (Kahraman, 2013; Ayvaz Tunç, 2016; Dayan, 2017), dersleri eğlenceli hale getirip öğrencilerin dersi sevmesine ve derse katılmasına olumlu yönde etkilerinin olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır (Demirer, 2013; Ayvaz Tunç, 2016; Dayan, 2017). Ek olarak farklı derslerdeki akademik başarıları olumlu yönde etkilediği (Büyükcengiz, 2017; Karataş, 2020; Pala, 2020; Sarıoğlu, 2022), kavram öğrenme ve anlamlandırmayı kolaylaştırdığı ifade edilmektedir (Demirer, 2013; Dinçer, 2019). Bazı araştırmalarda ise temel dil becerilerini geliştirmeye katkı sağladığı sonuçlarına da ulaşılmıştır (Çiğerci, 2015; Dayan, 2017; Aydın, 2019). Olumlu yönler çoğunlukla ön plana çıkarılsa da alan yazında dijital hikâye kullanımının bazı sınırlılıkları da belirtilmiştir. Bunlar; donanım eksikliği, internet kaynaklı güçlükler, uygulamada karşılaşılan güçlükler ve uygulamanın fazla zaman alması olarak söylenebilir (Ayvaz Tunç, 2016; Dayan, 2017).

Araştırmanın Amacı ve Önemi

Bu araştırmanın amacı, dijital hikâye kullanımının akademik başarıya etkisini incelemiş çalışmaların dizgesel derlemesini yapmaktır. Dijital hikâye kullanımına ilişkin araştırmaları konu edinen farklı çalışmalar yapılmıştır (Talan, 2019; Talan, 2021; Ulu, 2021). Bu araştırmada yapılmış diğer araştırmalardan farklı olarak dijital hikâye kullanımının akademik başarıya etkisini incelemiş çalışmaların genel olarak eğilimi belirlenmiş, kullanılan programlar ve programın kimler tarafından kullanıldığına ilişkin incelemeler yapılmıştır. Konu hakkında çalışmak isteyen araştırmacılara düzenli ve toplu bilgi akışı sağlaması açısından bu araştırma önem arz etmektedir. Araştırmanın amacı çerçevesinde cevap aranan alt problemler şu şekilde belirlenmiştir. Çalışmaların;

1. Yıllara göre
 2. Çalışma türüne göre
 3. Çalışma desenlerine göre
 4. Çalışma gruplarına göre
 5. Disiplinlere göre
 6. Dijital hikâye oluşturma programlarına göre
 7. Dijital hikâyelerin kim tarafından oluşturulduğuna göre
 8. Sonuçlarına göre
 9. Önerilerine göre
- dağılımı nasıldır?

YÖNTEM

Araştırmanın Modeli

Bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden meta-sentez yöntemi kullanılmıştır. Meta-sentez, belirli bir alana yönelik yapılan nitel veya nicel çalışmaların bulgu ve sonuçlarının detaylı taranıp bir araya getirildiği, yorumlandığı, sentezlendiği ve analiz edildiği yöntemdir (Çelik, 2022). Bu çalışmada da dijital hikâyelerin akademik başarıya etkisini inceleyen çalışmalar detaylı bir şekilde incelendiği için meta-sentez yöntemi tercih edilmiştir. İzlenecek aşamalar şöyledir;

1. Meta-sentez araştırmasının çerçevesinin belirlenmesi,
2. İlgili çalışmaların bulunması,
3. Araştırmada incelenecek ve çözümlenecek çalışmalara karar verilmesi,
4. Çalışmaların değerlendirilmesi,
5. Çözümleme ve karşılaştırma çalışmaları,
6. Kod ve temaların belirlenmesi,
7. Çalışmaların analizinden elde edilen sonuçların sentezlenmesi. (Walsh ve Downe 2005, akt. Sertoğlu, 2020)

Kapsam

Bu araştırma 2013-2023 yılları arasında Türkiye’de dijital hikâye kullanımının akademik başarıya etkisi üzerine yazılmış 22 makale, yüksek lisans ve doktora tezlerini kapsamaktadır. İlgili çalışmaların belirlenmesi sürecinde “dijital hikâye”, “dijital öykü”, “dijital öyküleme” ve “akademik başarı” anahtar kelimeleri kullanılarak tarama yapılmıştır. Araştırmada yer alan çalışmalar, YÖK Ulusal Tez, Dergipark, Google Akademik ve Proquest veri tabanlarından taranmıştır. Örneklem için belli ölçütleri içeriğinde bulunduran veya belli özelliklere sahip durumlarda çalışılmak istendiğinde tercih edilen ölçüt örnekleme kullanılmıştır (Büyüköztürk vd., 2020). Araştırmada kullanılan ölçüt çalışmanın dijital hikâye kullanımının akademik başarıya etkisini inceleyen olması biçiminde belirlenmiştir.

Veri Toplama Araçları

Araştırmada dijital hikâye konusunda yapılan çalışmaları çözümlemek için araştırmacı tarafından geliştirilen bir form kullanılmıştır. Alan uzmanlarının katkılarıyla geliştirilen form yayın adı, yazar bilgisi, çalışma türü, araştırmanın deseni gibi, çalışma için ihtiyaç duyulan bilgiler içermektedir.

Verilerin Toplanması ve Analizi

Veriler meta-sentez çalışmalarında takip edilecek aşamalara uyularak toplanmıştır. İlk olarak çalışmanın konusunun ne olacağı belirlenmiş ve literatürde taramalar yapıp yeterli kaynağın olup olmadığı irdelenmiştir. Ölçütleri sağlamayan çalışmalar araştırmaya alınmamış ve 22 çalışmada karar kılınmıştır. Veri analizinde içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. Çalışmalar Excel programı yardımıyla veri seti oluşturularak derinlemesine sınıflandırılmış ve incelenmiştir. Sık tekrarlanan veriler belirlenip bulgularda yer verilmiştir. Son olarak da sonuçlar sentezlenmiştir. Veri analizinde kullanılan veri setinin başlıkları Tablo 1’de verilmiştir.

Tablo 1. Veri Setinin Başlıkları

Çalışmanın kodu
Çalışmanın adı
Yazarların adı
Yayın yılı
Çalışma türü
Araştırmanın deseni
Çalışma grubu
Çalışılan disiplin
Hikâye oluşturmak için kullanılan program
Hikâyeleri oluşturan
Sonuçlar
Öneriler

Veri setinin başlıkları çalışma kodu, çalışmanın adı, yazarların adı, yayın yılı, çalışma türü, araştırmanın deseni, çalışma grubu, çalışılan disiplin, hikâye oluşturmak için kullanılan program, hikâyeleri oluşturan, sonuçlar ve öneriler olarak oluşturulmuştur. Araştırmaya dahil edilen çalışmalar EK-1’de yer almaktadır. Veri toplama ve analiz süreci Tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 2. Veri Toplama ve Analiz Süreci

Tarih	Yapılan İşlem
29.03.2023	Literatür taramasının yapılması
10.04.2023	Çalışılacak veri grubunun oluşturulması
17.04.2023	Veri setine bilgilerin girişi
17.05.2023	Kodların oluşturulması
25.05.2023	Veri analizi ve bulguların oluşturulması
27.05.2023	Uzman görüşünün alınması ve dönütler doğrultusunda düzeltmelerin yapılması

BULGULAR

Araştırma sorularına bağlı olarak ulaşılan bulgular, başlıklar halinde sırayla sunulmalıdır. Bu bölümde araştırma sorularına uygun şekilde araştırmacının belirleyeceği açıklayıcı kısa başlıklar kullanılmalıdır. Başlıklar, aşağıdaki örnekteki gibi yapılandırılabilir.

Bu bölümde dijital hikâye kullanımının akademik başarıya etkisinin incelendiği çalışmaların yıllara göre dağılımı, çalışma türleri, araştırma desenleri, çalışma grupları, kullanılan disiplinler, hikâye oluşturma programları, hikâyelerin kim tarafından oluşturulduğu, sonuçları ve önerilerine göre dağılımına ilişkin bulgulara yer verilmiştir.

Çalışmaların Yıllara Göre Dağılımına İlişkin Bulgular

Tablo 3'te dijital hikâye kullanımının akademik başarıya etkisinin incelendiği çalışmaların yıllara göre dağılımına ilişkin bulgulara yer verilmiştir.

Tablo 3. Çalışmaların Yıllara Göre Dağılımı

Çalışma kodu	f	Yıl Aralığı
Ç4, Ç5, Ç11	3	2013-2015
Ç7, Ç8, Ç9, Ç10, Ç13, Ç14, Ç16, Ç17, Ç21, Ç22	10	2016-2019
Ç1, Ç2, Ç3, Ç6, Ç12, Ç15, Ç18, Ç19	9	2020-2023

Grafik 1 ve Tablo 3' te elde edilen bilgilere göre çalışmaların %86'sı 2016 yılından sonra yapılmıştır. Bu bağlamda son 7 yılda dijital hikâyelerin kullanımının büyük oranda arttığı söylenebilir.

Çalışmaların Araştırma Türüne Göre Dağılımına İlişkin Bulgular

Tablo 4'te çalışmaların çalışma türüne göre dağılımına ilişkin bulgulara yer verilmiştir.

Tablo 4. Çalışmaların Araştırma Türüne Göre Dağılımı

Çalışma kodu	f	Çalışma Türü
Ç2, Ç8, Ç15, Ç17, Ç18	5	Makale
Ç1, Ç3, Ç6, Ç7, Ç9, Ç13, Ç14, Ç16, Ç20, Ç21, Ç22	11	Yüksek lisans tezi
Ç4, Ç5, Ç10, Ç11, Ç12, Ç19	6	Doktora tezi

Tablo 4'e göre çalışmaların çoğunluğunu yüksek lisans tezi (f:11) kapsamında olduğu görülmektedir.

Çalışmaların Desenlerine Göre Dağılımına İlişkin Bulgular

Tablo 5'te çalışmaların araştırma desenlerine göre dağılımına ilişkin bulgulara yer verilmiştir.

Tablo 5. Çalışmaların Araştırma Desenlerine Göre Dağılımı

Çalışma kodu	f	Araştırma Desenleri
Ç3, Ç8	2	Nitel
Ç1, Ç2, Ç13, Ç14, Ç16, Ç17, Ç18, Ç20, Ç21	9	Nicel
Ç4, Ç5, Ç6, Ç7, Ç9, Ç10, Ç11, Ç12, Ç15, Ç19, Ç22	11	Karma

Grafik 2 ve Tablo 5'ten elde edilen bilgilere göre çalışmaların büyük çoğunluğunun nicel (f:9) ve karma (f:11) desende olduğu görülmektedir. Nitel çalışmalarda eylem araştırması deseni kullanılırken, nicel ve karma çalışmalarda yarı deneysel desen ile araştırmalar yapılmıştır.

Çalışmaların Desenlerine Göre Dağılımına İlişkin Bulgular

Tablo 6'da çalışmaların çalışma gruplarına göre dağılımına ilişkin bulgulara yer verilmiştir.

Tablo 6. Çalışmaların Çalışma Gruplarına Göre Dağılımı

Çalışma kodu	f	Çalışma Grupları
Ç1, Ç5, Ç6, Ç14; Ç15, Ç21	6	İlkokul
Ç2, Ç3, Ç4, Ç7, Ç8, Ç9, Ç10, Ç12, Ç13, Ç16, Ç17, Ç18, Ç19, Ç20, Ç22	15	Ortaokul
Ç11	1	Lise

Tablo 6'dan elde edilen bilgilere göre çalışmaların büyük çoğunluğunun ortaokul (f:15) öğrencileriyle yürütüldüğü, ilkokul (f:6) ve lise (f:1) öğrencilerinin de çalışma grubu olarak kullanıldıkları görülmektedir.

Çalışmaların Disiplinlerine Göre Dağılımına İlişkin Bulgular

Tablo 7'de çalışmaların disiplinlerine göre dağılımına ilişkin bulgulara yer verilmiştir.

Tablo 7. Çalışmaların Disiplinlerine Göre Dağılımı

Çalışma kodu	f	Disiplinler
Ç3, Ç6, Ç7, Ç8, Ç9, Ç11, Ç22	7	Fen Bilimleri
Ç4, Ç12, Ç13, Ç14, Ç15, Ç16, Ç19	7	Sosyal Bilgiler
Ç1, Ç5, Ç17	3	Türkçe
Ç10, Ç21	2	Matematik
Ç2, Ç20	2	Bilişim Teknolojileri ve Yazılım
Ç18	1	Yabancı Dil (İngilizce)

Tablo 7'e göre çalışmaların daha çok Fen bilimleri (f:7) ve Sosyal bilgiler (f:7) alanlarında yapıldığı görülmektedir.

Çalışmalarda Kullanılan Dijital Hikâye Oluşturma Programlarına İlişkin Bulgular

Tablo 8'de çalışmalarda kullanılan dijital hikâye oluşturma programlarına ilişkin bulgulara yer verilmiştir.

Tablo 8. Çalışmalarda Kullanılan Dijital Hikâye Oluşturma Programlarına Göre Dağılımı

Çalışma kodu	f	Programlar
Ç3, Ç4, Ç8, Ç12, Ç16, Ç22	6	Microsoft Photo Story3
Ç4, Ç5, Ç12, Ç13, Ç21, Ç22	6	Movie Maker
Ç1, Ç2, Ç10, Ç12	4	Power Point
Ç9, Ç11, Ç17	3	Belirtilmemiş
Ç5, Ç12	2	iMovie
Ç1, Ç18	2	StoryJumper
Ç14, Ç19	2	Hazır (yazılım+ eğitim siteleri)
Ç20	1	Scratch
Ç15	1	Powtoon

Tablo 8'e göre çalışmalarda sıklıkla Microsoft Photo Story (f:6), Movie Maker (f:6) ve Power Point (f:4) gibi programların kullanıldığı görülmektedir. İMovie, Storyjumper, Scratch ve Powtoon gibi programların da kullanıldığı belirtilmektedir. Bazı çalışmalarda hazır olarak yazılım şirketleri ve eğitim sitelerindeki dijital hikâyelerin de kullanıldığı görülmektedir. Bazı çalışmaların birden fazla program kullandığı ve bazı çalışmalarda da kullanılan programın belirtilmediği (f:3) görülmektedir.

Çalışmalarda Kullanılan Dijital Hikâyelerin Kim Tarafından Oluşturulduğuna İlişkin Bulgular

Tablo 9'da çalışmalarda kullanılan dijital hikâyelerin kim tarafından oluşturulduğuna ilişkin bulgulara yer verilmiştir.

Tablo 9. Çalışmalarda Kullanılan Dijital Hikâyelerin Kim Tarafından Oluşturulduğuna Göre Dağılımı

Çalışma kodu	f	Dijital hikâyeleri oluşturan
Ç1, Ç5, Ç6, Ç10, Ç13, Ç15, Ç18, Ç21	8	Araştırmacı
Ç4, Ç7, Ç8, Ç9, Ç11, Ç12, Ç20, Ç22	8	Öğrenci
Ç2, Ç16	2	Araştırmacı+ Öğrenci
Ç3, Ç17	2	Belirtilmemiş
Ç14, Ç19	2	Diğer

Tablo 9'a göre çalışmalarda kullanılan dijital hikâyelerin daha çok araştırmacı (f:8) ve öğrenciler (f:8) tarafından oluşturulduğu görülmektedir. Araştırmacı ile birlikte öğrencilerinde (f:2) dijital hikâyeleri oluşturan taraf olduğu görülmektedir.

Çalışmaların Sonuçlarına İlişkin Bulgular

Tablo 10'da çalışmaların sonuçlarına ilişkin bulgulara yer verilmiştir.

Tablo 10. Çalışmaların Sonuçlarına Göre Dağılımı

Çalışma kodu	f	Dijital hikâye kullanımının akademik başarıya etkisi
Ç1, Ç2, Ç3, Ç4, Ç5, Ç6, Ç7, Ç8, Ç9, Ç11, Ç12, Ç13, Ç14, Ç15, Ç16, Ç17, Ç18, Ç19, Ç20, Ç22	20	İstatistiki olarak olumlu yönde etkili
Ç21	1	Etkisi yok
Ç10	1	Olumlu yönde etkiliyor fakat fark anlamlı değil

Tablo 10'a göre çalışmaların sonuçlarına göre dağılımına bakıldığında dijital hikâye kullanımının akademik başarıya etkisini incelemiş 22 çalışmanın 20'sinde olumlu yönde etkili sonuçlar alındığı görülmektedir.

Çalışmaların Önerilerine İlişkin Bulgular

Tablo 11'de çalışmaların önerilerine ilişkin bulgulara yer verilmiştir.

Tablo 11. Çalışmaların Önerilerine Göre Dağılımı

Çalışma kodu	f	Öneriler
Ç3, Ç4, Ç5, Ç6, Ç7, Ç8, Ç10, Ç11, Ç12, Ç13, Ç14, Ç15, Ç16, Ç17, Ç19, Ç21, Ç22	17	Farklı sınıf seviyelerinde/ farklı derslerde/farklı öğrenme alanlarında kullanmak
Ç2, Ç5, Ç6, Ç9, Ç11, Ç13, Ç15, Ç17, Ç18, Ç21	10	Dijital hikâyeleri öğrencilerin oluşturması
Ç1, Ç4, Ç6, Ç7, Ç13, Ç16, Ç20, Ç22	8	Teknik aksaklıkların giderilmesi/ Yeterli donanımın olması
Ç1, Ç3, Ç7, Ç14, Ç16, Ç19, Ç22	7	Daha büyük/ Daha farklı çalışma gruplarıyla çalışmak
Ç1, Ç9, Ç10, Ç13, Ç14, Ç16	6	Öğretmenlere hizmet içi eğitim vermek
Ç3, Ç7, Ç10	3	Soyut konuları somutlaştırmada kullanmak
Ç1, Ç5, Ç12	3	Eğitimde/ Okullarda/ Derslerde kullanımı yaygınlaştırmak

Tablo 11'e göre çalışmalarda önerilerden en çok bildirilen dijital hikâyelerin farklı sınıf seviyelerinde, farklı derslerde ve farklı öğrenme alanlarında da kullanılmasıdır. Dijital hikâyelerin öğrenci tarafından oluşturulması, teknik aksaklıkların giderilmesi ve yeterli donanımın sağlanması da bildirilen öneriler arasındadır. Daha büyük ve daha farklı çalışma gruplarıyla çalışmak, öğretmenlere konuyla alakalı hizmet içi eğitimler vermek, dijital hikâyeleri soyut konuları somutlaştırmak için kullanmak ve eğitimde kullanımını yaygınlaştırmak önerilerine de yer verildiği görülmektedir. Herhangi bir kod oluşturmayan öneriler ise şöyledir: "öğretmen adaylarıyla çalışmalar yapmak" (Ç5), "öğretmenlerin kendi hazırladığı dijital hikâyeler mi yoksa öğrenciler tarafından hazırlanan dijital hikâyeler mi daha etkilidir sorusuna yönelik çalışmalar yapmak" (Ç6), "hazır dijital hikâyeler kullanmak" (Ç8), "geleneksel hikâye anlatımı ile dijital hikâye anlatımını karşılaştıran çalışmalar yapmak" (Ç18).

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Bu çalışmada, dijital hikâye kullanımının akademik başarıya etkisini konu alan çalışmaların meta-sentez yöntemiyle incelenmesini amaçlamıştır. Araştırma sonuçları incelenen 22 çalışma ile sınırlıdır. Araştırma kapsamında incelenen çalışmalar; yıllara göre dağılımı, çalışma türü, araştırma desenleri, çalışma grupları, disiplinler, kullanılan programlar, hikâyelerin kim tarafından hazırlandığı, sonuçları ve önerilerine göre değerlendirilmiştir. Yapılan değerlendirme neticesinde son 7 yılda dijital hikâyelerin kullanımının büyük oranda arttığı söylenebilir. Dijital hikâye kullanımının artmasında teknolojiye yaşanan gelişmeler, yenilikçi eğitim uygulamalarının yaygınlaşması, okullardaki teknolojik alt yapıya iyileştirilmesi gibi faktörler etkili olmuş olabilir. Keza Talan'ın (2019) yürüttüğü "Dijital öyküleme yöntemiyle ilgili yapılan çalışmalara sistematik bir bakış" adlı araştırmasında dijital hikâye kullanımının 2014 yılından sonra artış gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır.

Dijital hikâyelerin akademik başarıya etkisini inceleyen 22 çalışmanın daha çok yüksek lisans düzeyinde yapıldığı görülmüştür. Araştırma desenleri bakımından değerlendirildiğinde çoğunlukla nicel ve karma desende olduğu görülmüştür. Bu desenler içerisinde de en çok yarı deneysel desenin tercih edildiği belirlenmiştir. Yarı deneysel olarak yürütülen çalışmalarda bağımsız değişken dijital hikâye kullanımı bağımlı değişken ise öğrencilerin akademik başarılarıdır.

Çalışmalarda kullanılan çalışma grubunu daha çok ortaokul öğrencilerin oluşturduğu görülmüştür. Talan (2021) dijital öyküleme yönteminin meta-analitik ve meta-tematik açıdan akademik başarı ve farklı değişkenler üzerindeki etkisini incelediği çalışmasında ortaokul eksenli çalışmaların ağırlıkta olduğunu belirtmiştir. İlkokul ve lise öğrencilerini çalışma grubu olarak seçen araştırmalarında olduğu görülmektedir.

Çalışmaların hangi disiplinlerde yapıldığı sonuçlarına bakıldığında fen bilimleri ve sosyal bilgiler disiplinlerinin en çok kullanıldığı görülmüştür. Bunun sebebi olarak ise bu iki disiplinin günlük hayatla ilişkili konularının olması, daha çok soyut kavramları içermesi, dijital hikâyelerin de bu soyut kavramları somutlaştırmada kullanılması, görsel ve işitsel olarak tüm duylara hitap edebilen dijital hikâye öğesinin bu dersleri anlamlandırmada daha fazla etki sağlayabileceği söylenebilir. Talan (2019) çalışmasında da dijital öyküleme yönteminin kullanımının genellikle Fen bilimleri, Türkçe ve Yabancı Dil alanlarında olduğunu tespit etmiştir.

Çalışmalarda sıklıkla kullanılan dijital hikâye oluşturma programlarına bakıldığında Microsoft Photo Story 3, Movie Maker ve Power Point gibi programların kullanıldığı görülmektedir. Ulu (2021) Türkiye'deki dijital öyküleme çalışmalarının eğilimini incelediği araştırmasında da dijital hikâye oluşturma programları arasında en fazla kullanılanların Microsoft Photo Story 3 ve Movie Maker olduğu sonucuna ulaşmıştır. Programların farklılık göstermesinin nedenleri ise araştırmacının programlar hakkında bilgi sahibi olması, programı kullanabilmesi ve programın kullanılabilirliği şeklinde sıralanabilir. İncelenen çalışmalarda dijital hikâyeleri hazırlayanların daha çok araştırmacılar ve öğrenciler olduğu görülmüştür. Çalışmalarda belirtilen ortak öneri başlığında da dijital hikâyelerin bizzat öğrenciler tarafından hazırlanması öneri olarak sunulmuştur.

Çalışmalardan elde edilen sonuçlara göre dağılıma bakıldığında dijital hikâye kullanımının akademik başarıya etkisini incelemiş 22 çalışmanın 20'sinde dijital hikâye kullanımının akademik başarıyı arttırdığı sonucuna ulaşılmıştır. Talan (2019), Talan (2021) ve Ulu (2021) araştırmacılarının yaptığı çalışmalarda da dijital öyküleme yönteminin kullanımının öğrencilerin başarıları üzerinde olumlu etkisi olduğu tespit edilmiştir. İlgili çalışmalarda en çok belirtilen önerilerin dijital hikâyelerin farklı sınıf seviyelerinde, farklı derslerde ve farklı öğrenme alanlarında da kullanılmasıdır. Diğer yandan dijital hikâyelerin öğrenci tarafından oluşturulması, teknik aksaklıkların giderilmesi ve yeterli donanımın sağlanması da bildirilen öneriler arasındadır. Tüm bu öneriler doğrultusunda dijital hikâyelerin alternatif öğretim materyali olarak derslerde kullanımının yaygınlaştırılması gerektiği söylenebilir. Dijital hikâyelerin öğrencilerin bizzat kendilerinin hazırlanmasının öğrencilere çok yönlü düşünme olanağı sağlaması ve teknolojiyi daha etkin kullanabilmeyi öğrenmelerine imkân vermesi bakımından yararları olabilir.

- Bu çalışma Türkçe kaynaklar ve anahtar kelimelerle taranmış 22 çalışma ile sınırlıdır. Diğer ülkelerde yapılmış çalışmalarda taranarak daha farklı ve daha geniş veri grubuyla çalışmalar yapılabilir.
- Dijital hikâye kullanımının tutum, kalıcılık ve bazı beceriler üzerine etkisini inceleyen çalışmalar spesifik olarak belirlenip sentez çalışmaları yapılabilir. Bu çalışmalarda uygulama süresi, örneklem büyüklüğü ve uygulamada karşılaşılan sorunlar gibi başlıklar araştırmanın bulgularında yer alabilir.
- Dijital hikâye kullanımına yönelik yapılacak nitel çalışmaların sayısı artırılıp derinlemesine bilgi elde edilebilir.

Araştırmacıların Beyanı

Bu bölümde aşağıda verilen başlıklara ilişkin bilgileri beyan etmeniz beklenmektedir.

Araştırmacıların katkı oranı beyanı: Araştırmacıların katkı oranı eşittir.

Çatışma beyanı: Araştırmacılar arasında herhangi bir çıkar çatışması yoktur.

Kaynakça

- Aydın, E. (2019). *Yabancılara Türkçe öğretiminde dijital hikâye anlatımının yaratıcı yazma becerisine etkisi* (Tez No. 609108) [Yüksek lisans tezi, İnönü Üniversitesi]. Yöktez.
- Ayvaz Tunç, Ö. (2016). *Dijital teknolojiler bağlamında dijital öyküleme yaklaşımının güzel sanatlar eğitimine entegrasyonu* (Tez No. 442983) [Doktora tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi]. Yöktez.
- Ayvaz Tunç, Ö. ve Karadağ, E. (2013). Postmodernden oluşturmaçılığa dijital öyküleme. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 2(4), 310-315.
- Başçı Namlı, Z., Kayaalp, F. ve Meral, E. (2022). Sosyal bilgiler dersinde alternatif bir öğretim süreci: Dijital öykülerle öğreniyorum. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, (58), 398-430.
- Bayrakdar, C. ve Şahinkaya, H. (2021). Bir köy ortaokulunda dijital hikayeleme yönteminin öğrencilerin etik ve güvenlik ünitesi erişilerine etkisi. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 18(47), 147-173.
- Büyükcengiz, M. (2017). *Dijital öyküleme metodunun ortaokul öğrencilerinin fen bilimleri dersi akademik başarı, bilimsel süreç becerileri ve derse yönelik tutumlarına etkisi* (Tez No. 471776) [Yüksek lisans tezi, Akdeniz Üniversitesi]. Yöktez.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2020). *Eğitimde bilimsel araştırma yöntemleri*. Pegem Akademi.
- Ciğerci, F. M. (2015). *İlkokul dördüncü sınıf Türkçe dersinde dinleme becerilerinin geliştirilmesinde dijital hikayelerin kullanılması* (Tez No. 415878) [Doktora tezi, Anadolu Üniversitesi]. Yöktez.
- Çakıcı, L. (2018). *Dijital öykü temelli matematik öğretiminin öğrencilerin akademik başarı, motivasyon ve matematik etkinliklerine yönelik tutumları üzerine etkisi* (Tez No. 541451) [Yüksek lisans tezi, Gaziantep Üniversitesi]. Yöktez.
- Çakmak, M. (2022). *4. Sınıf sosyal bilgiler dersinde dijital hikâye kullanımı: sınıf öğretmenlerinin görüşleri* (Tez No. 754235) [Yüksek lisans tezi, Atatürk Üniversitesi]. Yöktez.
- Çelik, E. (2022). *Çocuklarda dijital bağımlılığın öncülleri ve ardılları: Bir metasentez çalışması* (Tez No. 711920) [Yüksek lisans tezi, İnönü Üniversitesi]. Yöktez.
- Çokyaman, M. ve Çelebi, M. (2021). Yabancı dil öğretiminde dijital hikâye anlatımının akademik başarıya etkisi. *Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 22(2), 994-1035.
- Dayan, G. (2017). *İlkokul öğrencilerinin Türkçe dersinde dijital öyküleme çalışmaları* (Tez No. 482129) [Yüksek lisans tezi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi]. Yöktez.
- Demir, T. (2019). *Dijital öykülerin ilkökul 5. sınıf öğrencilerinin motivasyon, tutum ve başarılarına etkisi* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Balıkesir Üniversitesi.
- Demirer, V. (2013). *İlköğretimde e-öyküleme kullanımı ve etkileri* (Tez No. 328704) [Doktora tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi]. Yöktez.
- Dinçer, B. (2019). *Dijital hikâye temelli matematik öğretiminin ortaokul öğrencilerinin kavram öğrenme üzerine etkileri* [Yayınlanmamış doktora tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Kahraman, Ö. (2013). *Dijital hikayecilik metoduyla hazırlanan öğretim materyallerinin öğrenme döngüsü giriş aşamasında kullanılmasının fizik dersi başarısı ve motivasyonu üzerine etkisi* [Yayınlanmamış doktora tezi]. Balıkesir Üniversitesi.
- Kandemir, K. (2023). *Dijital öykü ve eğitsel oyunla desteklenen ortaokul 6. Sınıf sosyal bilgiler dersinin öğrencilerin akademik başarılarına, derse yönelik tutumlarına ve sosyal becerilerine etkisi* (Tez No. 3774964) [Doktora tezi, Kastamonu Üniversitesi]. Yöktez.
- Kaptan, E. (2022). *Bilişim teknolojileri ve yazılım dersinde dijital öykü kullanımının dijital okuryazarlık, 21. yy. becerileri, akademik başarı ve kalıcılık üzerine etkisi* (Tez No. 764151) [Yüksek lisans tezi, Amasya Üniversitesi]. Yöktez.
- Karasar, N. (2016). *Bilimsel araştırma yöntemi: kavramlar, ilkeler, teknikler*. Nobel.
- Karataş, B. (2019). *Dijital öykü kullanımının sosyal bilgiler dersinde öğrencilerin akademik başarı ve tutumlarına etkisi* (Tez No. 594367) [Yüksek lisans tezi, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi]. Yöktez.
- Karataş, F. (2020). *İlkokul 3. sınıf fen bilimleri dersinde dijital hikâye kullanımının akademik başarı ve kalıcılığa etkisi* (Tez No. 612642) [Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi]. Yöktez.
- Kurudayoğlu, M. ve Bal, M. (2014). Ana dili eğitiminde dijital hikâye anlatımlarının kullanımı. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28, 74-95.

- Mangal, K. (2020). *İnsan hakları, yurttaşlık ve demokrasi dersinde dijital öyküleme etkinliklerinin öğrencilerin girişimcilik becerilerine ve derse yönelik tutumlarına etkisi* (Tez No. 634203) [Yüksek lisans tezi, Afyon Kocatepe Üniversitesi]. Yöktez.
- Özerbaş, M. A. ve Öztürk, Y. (2017). Türkçe dersinde dijital hikaye kullanımının akademik başarı, motivasyon ve kalıcılık üzerine etkisi. *TÜBAV Bilim*, 10(2), 102-110.
- Pala, F. (2020). *Sosyal bilgiler dersinde dijital öyküleme destekli grup çalışmasının akademik başarı, tutum ve kalıcılığa etkisi* (Tez No. 655483) [Doktora tezi, Atatürk Üniversitesi]. Yöktez.
- Robin, B. (2006). The Educational Uses of Digital Storytelling. In C. Crawford, R. Carlsen, K. McFerrin, J. Price, R. Weber & D. Willis (Eds.), *Proceedings of SITE 2006--Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 709-716). Orlando, Florida, USA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). Retrieved December 27, 2024 from
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: a powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory Into Practice*, 47(3), 220-228.
- Sarıoğlu, F. (2022). *İlkokul öğrencilerine atasözü ve deyimlerin öğretiminde dijital hikaye kullanımının etkisi* (Tez No. 766606) [Yüksek lisans tezi, Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi]. Yöktez.
- Sertoğlu, G. (2020). Yazma eğitiminde yöntem ve teknikler: bir meta-sentez çalışması. *Dil Eğitimi ve Araştırmaları Dergisi*, 6(2), 410-427.
- Talan, T. (2021). Meta-analytic and meta-thematic analysis of digital storytelling method. *Bartın University Journal of Faculty of Education*, 10(1), 18-38.
- Talan, T. (Ekim-Kasım, 2019). Dijital öyküleme yöntemi ile ilgili yapılan çalışmalara sistematik bir bakış. 7. *Uluslararası Öğretim teknolojileri ve Öğretmen Eğitimi Sempozyumu*, Antalya.
- Torun, B. (2016). *Ortaokul 6. sınıf hücre konusunda dijital öykü kullanımının öğrenci başarısı, tutumu ve bilimsel süreç becerileri üzerine etkisi* (Tez No. 461015) [Yüksek lisans tezi, Kastamonu Üniversitesi]. Yöktez.
- Ulu, H. (2021). Türkiye'deki dijital öyküleme çalışmalarının eğilimi. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 11(2), 256-280.
- Ulum, E. ve Ercan Yalman, F. (2018). Fen bilimleri dersinde dijital hikaye hazırlamanın ders başarısı düşük ve bilgisayarla fazla vakit geçiren öğrenciler üzerindeki etkisinin incelenmesi. *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi*, 12(2), 306-335.
- Ulusoy, S. (2019). *Dijital hikaye destekli örnek olaya dayalı öğrenme ortamlarının fen öğrenme üzerindeki etkisi* (Tez No. 548421) [Yüksek lisans tezi, Uşak Üniversitesi]. Yöktez.
- Ünlü, B. (2018). *Dijital öykülerle desteklenmiş sosyal bilgiler dersinin öğrencilerin başarısı, kontrol odağı ve eleştirel düşünme becerilerine etkisi* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi.
- Yıldız Çelik, B. (2021). *Dijital öykü atölyesinin ortaokul öğrencilerinin 21. yüzyıl becerilerine ve öğrenci başarısına etkisi* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

EK 1. Araştırma Örneklemine Alınan Çalışmalar

Çalışma kodu	Kaynakça	Yayın yılı
Ç1	Sarıoğlu, F. (2022). <i>İlkokul öğrencilerine atasözü ve deyimlerin öğretiminde dijital hikaye kullanımının etkisi</i> [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi.	2022
Ç2	Bayrakdar, C. ve Şahinkaya, H. (2021). Bir köy ortaokulunda dijital hikayeleme yönteminin öğrencilerin etik ve güvenlik ünitesi erişilerine etkisi. <i>Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi</i> , 18(47), 147-173.	2021
Ç3	Yıldız Çelik, B. (2021). <i>Dijital öykü atölyesinin ortaokul öğrencilerinin 21. Yüzyıl becerilerine ve öğrenci başarısına etkisi</i> [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Uludağ Üniversitesi.	2021
Ç4	Demirer, V. (2013). <i>İlköğretimde e-öyküleme kullanımı ve etkileri</i> (Yayınlanmamış doktora tezi). Necmettin Erbakan Üniversitesi.	2013
Ç5	Ciğerci, F. M. (2015). <i>İlkokul dördüncü sınıf Türkçe dersinde dinleme becerilerinin geliştirilmesinde dijital hikayelerin kullanılması</i> [Yayınlanmamış doktora tezi]. Anadolu Üniversitesi.	2015
Ç6	Karataş, F. (2020). <i>İlkokul 3. Sınıf fen bilimleri dersinde dijital hikaye kullanımının akademik başarı ve kalıcılığa etkisi</i> [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Gazi Üniversitesi.	2020
Ç7	Büyükçengiz, M. (2017). <i>Dijital öyküleme metodunun ortaokul öğrencilerinin fen bilimleri dersi akademik başarı, bilimsel süreç becerileri ve derse yönelik tutumlarına etkisi</i> [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Akdeniz Üniversitesi.	2017
Ç8	Ulum, E. ve Ercan Yalman, F. (2018). Fen bilimleri dersinde dijital hikaye hazırlamanın ders başarısı düşük ve bilgisayarla fazla vakit geçiren öğrenciler üzerindeki etkisinin incelenmesi. <i>Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi</i> , 12(2), 306-335.	2018
Ç9	Ulusoy, S. (2019). <i>Dijital hikaye destekli örnek olaya dayalı öğrenme ortamlarının fen öğrenme üzerindeki etkisi</i> [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Uşak Üniversitesi.	2019
Ç10	Diñer, B. (2019). <i>Dijital hikaye temelli matematik öğretiminin ortaokul öğrencilerinin kavram öğrenme üzerine etkileri</i> [Yayınlanmamış doktora tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi.	2019
Ç11	Kahraman, Ö. (2013). <i>Dijital hikayecilik metoduyla hazırlanan öğretim materyallerinin öğrenme döngüsü giriş aşamasında kullanılmasının fizik dersi başarısı ve motivasyonu üzerine etkisi</i> [Yayınlanmamış doktora tezi]. Balıkesir Üniversitesi.	2013
Ç12	Pala, F. (2020). <i>Sosyal bilgiler dersinde dijital öyküleme destekli grup çalışmasının akademik başarı, tutum ve kalıcılığa etkisi</i> [Yayınlanmamış doktora tezi]. Atatürk Üniversitesi.	2020
Ç13	Karataş, B. (2019). <i>Dijital öykü kullanımının sosyal bilgiler dersinde öğrencilerin akademik başarı ve tutumlarına etkisi</i> [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi.	2019
Ç14	Ünlü, B. (2018). <i>Dijital öykülerle desteklenmiş sosyal bilgiler dersinin öğrencilerin başarı, kontrol odağı ve eleştirel düşünme becerilerine</i> [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi.	2018
Ç15	Başçı Namlı, Z., Kayaalp, F. ve Meral, E. (2022). Sosyal bilgiler dersinde alternatif bir öğretim süreci: Dijital öykülerle öğreniyorum. <i>Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi</i> , doi:10.9779.pauefd.1090743	2022
Ç16	Demir, T. (2019). <i>Dijital öykülerin ilkökul 5. Sınıf öğrencilerinin motivasyon, tutum ve başarılarına etkisi</i> [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Balıkesir Üniversitesi.	2019
Ç17	Özerbaş, M. A. ve Öztürk, Y. (2017). Türkçe dersinde dijital hikaye kullanımının akademik başarı, motivasyon ve kalıcılık üzerine etkisi. <i>TÜBAV Bilim</i> , 10(2), 102-110.	2017
Ç18	Çokyaman, M. ve Çelebi, M. (2021). Yabancı dil öğretiminde dijital hikâye anlatımının (dha) akademik başarıya etkisi. <i>Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi</i> , 22(2), 994-1035.	2021
Ç19	Kandemir, K. (2023). Dijital öykü ve eğitsel oyunla desteklenen ortaokul 6. Sınıf sosyal bilgiler dersinin öğrencilerin akademik başarılarına, derse yönelik tutumlarına ve sosyal becerilerine etkisi [Yayınlanmamış doktora tezi]. Kastamonu Üniversitesi.	2023
Ç20	Kaptan, E. (2022). Bilişim teknolojileri ve yazılım dersinde dijital öykü kullanımının dijital okuryazarlık, 21. yy. becerileri, akademik başarı ve kalıcılık üzerine etkisi [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Amasya Üniversitesi.	2022
Ç21	Çakıcı, L. (2018). <i>Dijital öykü temelli matematik öğretiminin öğrencilerin akademik başarı, motivasyon ve matematik etkinliklerine yönelik tutumları üzerine etkisi</i> [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Gaziantep Üniversitesi.	2018
Ç22	Torun, B. (2016). <i>Ortaokul 6. Sınıf hücre konusunda dijital öykü kullanımının öğrenci başarı, tutumu ve bilimsel süreç becerileri üzerine etkisi</i> [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Kastamonu Üniversitesi.	2016