

## BİLGİ TEKNOLOJİLERİNİN TEMELLERİ ÜNİTESİNİN İŞLENMESİNDE DİJİTAL HİKÂYE ANLATIMI KULLANIMININ ÖĞRENEN MOTİVASYONUNA ETKİSİ

Dr. Mustafa Sarıtepeci  
Millî Eğitim Bakanlığı, Ankara  
[mustafasaritepeci@gmail.com](mailto:mustafasaritepeci@gmail.com)

Yrd. Doç. Dr. Hatice Durak  
Bartın Üniversitesi, Bartın  
[hatyil05@gmail.com](mailto:hatyil05@gmail.com)

### Özet

Bu çalışmada bilgi ve iletişim teknolojileri dersinde genel olarak teorik bir içeriğe sahip olan “bilgi teknolojilerinin temelleri” ünitesinin işlenişinde dijital hikâyeleme etkinliklerinin kullanımının öğrencilerin motivasyonları üzerindeki etkisi incelenmiştir. Çalışmada son-test kontrol gruplu yarı deneysel desen kullanılmıştır. Bu araştırma 2015-2016 yılında Ankara ili Sincan ilçesinde bulunan bir Anadolu lisesinde yürütülmüştür. Çalışma grubu deney grubunda 132 ve kontrol grubunda 129 öğrenci olmak üzere toplam 261 katılımcıdan oluşmaktadır. Uygulama sürecinde deney grubu öğrencileriyle ders dijital hikâyeleme etkinlikleri kullanılarak işlenmiştir. Kontrol grubunda ise konular ders programına uygun olarak yürütülmüştür. Çalışmada veri toplama aracı olarak beklenti değer teorisini temel alan motivasyon ölçeği kullanılmıştır. Araştırmanın bulgularına göre bilgi ve iletişim teknolojileri dersi bilgi teknolojilerinin temelleri ünitesinin öğretiminde dijital hikâye etkinliklerinin kullanılmasının öğrencilerin derse karşı motivasyonları üzerinde anlamlı etkisinin olduğu belirlenmiştir. Buna göre genel olarak teorik içeriklerle ilgili gerçekleştirilen öğrenme öğretme etkinliklerinde dijital hikâye anlatımı etkinliklerine yer verilmesinin öğrencilerin derse karşı istekliliklerinde olumlu yönde değişimler sağlayabileceği öngörülmektedir.

**Anahtar Sözcükler:** Dijital hikâye anlatımı, derse karşı motivasyon, bilişim teknolojilerinin temelleri konusu.

## DIGITAL STORYTELLING EFFECT ON STUDENTS' MOTIVATION IN SUBJECT OF INFORMATION TECHNOLOGIES FUNDAMENTALS

### Abstract

In this study, the effect of the use of digital storytelling on the students' motivation was examined in the subject of fundamental of information technologies which has a theoretical content in the course of information and communication technology. Semi-experimental design with post-test control group was used in the study. In the implementation process, the experimental group was taught using the course digital storytelling activities. In the control group, the subjects were carried out in accordance with the course schedule. Motivation scale based on the value-expectancy theory was used as data collection tool. According to the findings of the research, it was determined that the use of digital story in the teaching of the unit of information technologies had a significant effect on the students' motivation towards the course. Accordingly, the use of digital storytelling in the teaching of theoretical content can make students more willing to learn about these topics.

**Keywords:** Digital storytelling, motivation toward the course, the basis of information Technologies.

## GİRİŞ

Ortaöğretim kurumlarında okutulan seçmeli derslerin öğrenciler tarafından kendi ilgi, istek ve yeteneklerine göre seçilmesi beklenirken, çeşitli nedenlerden dolayı okul idarecilerinin yönlendirmesiyle öğrencilerin ders seçimlerini yaptıkları genel olarak gözlemlenen bir durumdur (Taş, 2004; Öztürk ve Yılmaz, 2011). Bu nedenle öğrenenler kendi istekleriyle seçmedikleri bu derslerde bazen derse karşı motivasyon problemleri yaşamaktadırlar. Bu seçmeli derslerden biri olan Bilgi ve İletişim Teknolojileri dersinde de özellikle teorik içeriği nedeniyle «Bilgi Teknolojilerinin Temelleri Ünitesi'nde» benzer motivasyon problemleri sıklıkla karşılaşılan bir durumdur.

Yapılan çalışmalarda öğrenme öğretme süreçlerinde aktif öğrenmeyi teşvik etmek amacıyla öğrencilerin ilgi ve motivasyonunu arttırmak için anlamlı faaliyetler tasarlanması gerekliliği vurgulanan bir durumdur (Sinicki, 2004; Schunk, Meece & Pintrich, 2012; Yang & Wu, 2012). Bu kapsamda Bilgi Teknolojilerinin Temelleri ünitesinin öğretiminde yaşanan motivasyon problemlerinin giderilmesinde üretim temelli teknoloji kullanımını destekleyen, tasarım tabanlı öğrenmenin özel bir versiyonu olan Dijital Hikâye Anlatımı [DHA] kullanılabilir (Saritepeci, 2016). Çünkü dijital hikâye anlatımı öğrenci merkezli öğrenme yaklaşımlarından beslenmekte (Kim, 2014) ve etkili öğrenme çıktıları üretmek için öğrencilerin kendi öğrenme sürecine dâhil olmalarını desteklemektedir.

DHA, hikâye anlatımının teknolojiyle biçim değiştirmiş halidir (Porter, 2005; Malita & Martin, 2010; Rule, 2010). Hikâye anlatımı bilgi alışverişi, transferi ve bir bilgi birimiyle ilgili anlayış oluşturmak için binlerce yıldır kullanılmaktadır (Malita & Martin, 2010). Tarih boyunca hikâye anlatımı bilgi, ilim ve değerlerin paylaşılması için kullanılmıştır (Cueva ve diğ., 2013). Bu nedenle öğrenme ile hikâye anlatımı birbirinden ayrılmayacak kadar iç içe geçmiş iki kavramdır. Çünkü bir hikâye oluşturma süreci aynı zamanda bir anlam verme sürecidir (Malita & Martin, 2010). DHA, hikâye anlatımı süreci ile resim, ses, video gibi çoklu ortam unsurlarının birleştirilmesini ifade etmektedir (Kajder, Bull & Albaugh, 2005; Roland, 2006; Benmayor 2008; Malita & Martin, 2010; Cueva ve diğ., 2013). Ancak DHA sadece hikâye anlatımına teknolojinin dahil edilmesi olarak algılanmamalıdır. DHA süreci hikâye anlatımı, iletişim, entegrasyon, yaratıcılık ve hayal gücünü barındıran bir öğrenme yöntemidir (Malita & Martin, 2010). Bundan dolayı dijital hikayeleme etkinliklerinde öğrenen sadece teknolojik beceriler kazanmaz, aynı zamanda bu süreçte öğrenen bir tasarımcı, dinleyici, okuyucu, yazar, yorumlayıcı, sanatçı ve düşünür rolü kazanmaktadır (Kajder, 2004).

DHA, dijital göçmenler ya da dijital nesil (Prensky, 2001) olarak adlandırılan günümüz öğrencilerinin ilgisini ve dikkatini öğrenme sürecine yönlentmelerini sağlayarak derse karşı motivasyonu olumlu yönde geliştirebilir (Robin, 2006). Van Gils (2005) bu tespitle ilgili olarak dijital hikayeleme etkinliklerinin eğlence ile öğretimsel aktiviteleri başarılı bir şekilde bütünleştirilmesine olanak tanıyan bir yapıya sahip olduğunu vurgulamaktadır. Bunu destekler biçimde alan yazında yapılan çalışmalarda ders süreçlerinde DHA kullanımının var olan motivasyonu geliştirmede ve motivasyon oluşturmada etkili olduğu (Eguchi, 2008; Sadik, 2008; Wu & Yang, 2008; Yoon, 2012; Saritepeci, 2016), derse karşı öğrencinin ilgisini arttırdığı (Robin, 2008; Yoon, 2012; Balaman, 2016) ve öğrenmeyi eğlenceli hale getirdiği (Gakhar, 2007; Wang & Zhan, 2010; Doğan, 2012) ifade edilmektedir.

Dijital hikayeleme etkinlikleri öğrenenlerin derse karşı motivasyonları üzerinde olumlu değişimler sağlamanın yanında kavramsal ya da anlaşılması görece daha zor olan konuların daha kolay ve derinlemesine öğrenilmesinde de önemli avantajlara sahiptir (Barrett, 2006; Robin, 2008; Di Blas, Paolini, and Sabiescu, 2012; Bromberg, Techatassanasoontorn & Andrade, 2013). Ayrıca belirli bir konuyla ilgili sınıf içinde yürütülen tartışmaları kolaylaştırmak için de kullanılabilir etkin bir yöntemdir (Van Gils, 2005; Robin, 2008; Bromberg ve diğ., 2013).

DHA etkinliklerinin gerek derse karşı motivasyon sağlama gerekse de kavramsal içeriklerin öğretiminde etkili olabilmesinden hareketle bu çalışmanın amacı, ortaöğretim bilgi ve iletişim teknolojileri dersinde genel olarak teorik bir içeriğe sahip olan “bilgi teknolojilerinin temelleri” ünitesinin işlenişinde dijital hikâye anlatımı

etkinliklerinin kullanımının öğrencilerin motivasyonları üzerindeki etkisini incelemek olarak belirlenmiştir. Bu amaç kapsamında “Bilgi teknolojilerinin temelleri ünitesinin öğretiminde dijital hikayeleme faaliyetlerine yer verilmesinin öğrencilerin derse karşı motivasyonu üzerinde etkisi var mıdır?” araştırma sorusuna yanıt aranmıştır.

## YÖNTEM

Bu çalışmada son-test kontrol gruplu yarı deneysel desen kullanılmıştır. Çalışmanın Modeli Tablo 1’de sunulmuştur.

Tablo 1: Çalışmanın Yarı Deneysel Modeli

Grup		Uygulama	Son-test
<b>Deney Grubu</b>	M	X	O <sub>1</sub>
<b>Kontrol Grubu</b>	M		O <sub>2</sub>
<b>Uygulama</b>	1 Hafta	6 Hafta	1 Hafta

M : Hazır grupların küme örneklemeyle atanması  
X : Dijital Hikâye Anlatımı Etkinliği  
O<sub>1</sub> : Deney Grubuna Yönelik Motivasyon Ölçeği  
O<sub>2</sub> : Kontrol Grubuna Yönelik Motivasyon Ölçeği

## Çalışma Grubu

Çalışma grubunu 2015-2016 yılında Ankara ili Sincan ilçesinde bulunan Selahattin Akbilek Anadolu lisesinin 9. sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Çalışmada grupların oluşturulmasında küme örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Küme örneklemede kullanılan gruplar araştırmanın yapıldığı okul tarafından daha önceden belirlenmiş olan sınıfları içermektedir. Bu nedenle deney ve kontrol grubunun belirlenmesinde her bir katılımcı için seçkisizlik prensibine uygun olarak seçim yapılmamış olup, var olan gruplar kullanılmıştır.

Çalışma grubu, deney grubunda 132 ve kontrol grubunda 129 öğrenci olmak üzere toplam 261 katılımcıdan oluşmaktadır. Deney grubundan 4 ve kontrol grubundan 6 öğrenci çeşitli sebeplerden dolayı deneysel işlem dışında bırakılmıştır. Deney grubundan 3 ve kontrol grubundan 4 öğrenci devamsız oldukları için; deney grubundan 1 ve kontrol grubundan 2 öğrenci uygulanan ölçeği cevaplamadıklarından dolayı deneysel işlem dışında bırakılmışlardır. Sonuç olarak deney grubunda 128 ve kontrol grubunda 123 öğrenci olmak üzere toplam 251 katılımcıyla uygulama yürütülmüştür. Her iki grupta yer alan öğrencilerin cinsiyet bakımından dağılımına ilişkin tanımlayıcı istatistikler Tablo 2’de sunulmuştur.

Tablo 2: Deney ve Kontrol Grubu Katılımcıların Cinsiyete Göre Dağılımı

Grup	Kız	%	Erkek	%
	n		n	
<b>Deney</b>	67	52.30	61	47.70
<b>Kontrol</b>	70	56.90	53	43.10

$\chi^2 (1, 251) = .53, p > .05$

Tablo 2’ye göre deney grubundaki öğrencilerin %52.30’u kız, %47.70’i erkektir. Kontrol grubunda ise katılımcıların %56.90’ını kız ve %43.10’unu erkek öğrencilerden oluşmaktadır. Buna göre her iki gruptaki katılımcıların cinsiyet değişkeni açısından dağılımlarının benzer olduğu söylenebilir ( $\chi^2 (1, 251) = .53, p > .05$ ).

## Veri Toplama Araçları

Çalışmada veri toplama aracı olarak beklenti değer teorisini temel alan Sarıtepeci (2016)’nin Wigfield & Eccles (2000)’in çalışmasından Türkçeye uyarladığı iki faktörden oluşan motivasyon ölçeği kullanılmıştır. Bu

faktörlerden beklenti boyutunda 2 madde ve değer boyutunda ise 6 madde bulunmaktadır. İki faktör altında toplam sekiz madde bulunan motivasyon ölçeğinin güvenirlik katsayısı .87 olarak belirlenmiştir.

### Uygulama

Uygulama aşamasında kontrol grubunda yer alan sınıflarda ders, Bilgi ve İletişim Teknolojileri dersi programına uygun olarak yürütülmüştür. Deney grubunda ise ders programıyla ilişkilendirilen dijital hikâyeleme etkinlikleriyle ders işlenmiştir. Her iki grupta da çevrim-içi ders ortamı olarak edmodo.com platformu üzerinden açılan ders sayfaları kullanılmıştır. Çevrim-içi ortamda kontrol grubunda dersle ilgili sunular, çevrim-içi ders kaynakları ve çevrim-içi ödevler yer almaktadır. Deney grubunda ise çevrim-içi kaynaklar ve ders sunuları öğrencilerin kullanımına sunulmuştur. Ayrıca DHA sürecinde öğrencilerin oluşturmuş oldukları hikâye, hikâye tahtası, sahneler ve videolar çevrim-içi ders sayfası aracılığıyla toplanmıştır. Bunun yanı sıra sınıf içerisinde öğrencilerin hazırlamış oldukları hikâyeler dersin giriş bölümünde dikkat çekmek için ve ilgili içerik birimleriyle ilgili tartışmaların yürütülmesinde kullanılmıştır.

Deney grubunda DHA oluşturma sürecinde Robin (2008), Barrett (2009) ve Morra (2013) tarafından belirlenmiş olan dijital hikâye oluşturma süreçleri incelenerek aşağıdaki aşamalar oluşturulmuş ve uygulanmıştır:

- **Tanımlama, Toplama, Karar Verme:** Bu aşamada öğrenciler konu başlıklarıyla ilgili olarak gerekli inceleme ve araştırmaları yapıp hikâyelerinin amacını ve bakış açılarını belirleyerek hikâyelerini oluşturup dersin çevrim-içi sayfasına yüklemişlerdir. Sonrasında ders öğretmenin vermiş olduğu geri bildirimler doğrultusunda öğrenciler hikâyelerini düzenlemişlerdir.
- **Senaryo ve Hikâye Tahtası Oluşturma:** Öğrenciler hikâyeleriyle ilgili gerekli düzeltmeleri tamamladıktan sonra hikâyelerini sadeleştirerek birer senaryo haline getirmişlerdir. Senaryoya uygun olarak hikâye tahtalarını kâğıt üzerinde hazırlamışlardır.
- **Resim ve Ses Dosyalarını Seçme ve Düzenleme:** Bu aşamada öğrenenler hazırlamış oldukları hikâye tahtalarını çevrim-içi ortama (storyboardthat.com) aktarmışlardır. Dijital ortamdaki hikâye tahtalarını resim düzenleme programında kırarak sahneleri oluşturmuşlardır. Ayrıca öğrenenler dijital hikâyelerinde kullanacakları arka plan müziklerine karar vermişler ve ses düzenleme programı kullanarak gerekli düzenlemeleri yapmışlardır.
- **Kayıt Yapma ve Tamama:** Öğrenciler video düzenleme programına (MovieMaker, PhotoStory vb.) hazırlamış oldukları sahneleri senaryodaki sıraya uygun olarak eklenmiştir. Video düzenleme programında sahneler arasındaki geçiş ve efektler ayarlamışlardır. Sonrasında bir önceki adımda belirlenmiş oldukları arka plan müziğini eklemiş ve hazırlamış oldukları hikâyeyi video düzenleme programında kendileri seslendirmişlerdir. Bunu takiben anlatım sesi ile arka plan müzik ses yüksekliği ve sahnelerle ilgili gerekli düzenlemeleri yaptıktan sonra hazırladıkları dijital hikâyelerini video olarak kaydetmişlerdir.
- **Sunma ve Paylaşma:** Öğrenenler hazırlamış oldukları hikâyeleri derste sunmuşlardır. Ayrıca öğrencilerin hazırlamış oldukları dijital hikâyeler dersin çevrim-içi ortamı aracılığıyla diğer öğrencilerle paylaşılmıştır.
- **Geribildirim alma ve düzeltme:** Bu aşama da öğrenenler dijital hikâye sunumları esnasında ve sonrasında çevrim-içi ortamda öğretmen ve arkadaşlarından DHA'ları ile ilişkili geribildirimler almışlardır. Bu geribildirimlere göre dijital hikâyelerinde gerekli düzeltmeleri yaparak son şeklini vermişlerdir.

### BULGULAR

Bu bölümde “bilgi teknolojilerinin temelleri ünitesinin işlenişinde dijital hikâye anlatımı etkinliklerinin kullanımının öğrencilerin motivasyonları üzerindeki anlamlı etkisi var mıdır?” araştırma sorusunu cevaplamak için iki grup arasında son-test puanlarının karşılaştırılması ile ilgili bulgulara yer verilmiştir. İki grubun derse karşı motivasyonlarının karşılaştırılmasıyla ilgili istatistikî karşılaştırmaları yapmadan önce grupların kendi içinde son-test motivasyon puan ortalamalarının normal dağılıma sahip olup olmadığını belirlemek için Shapiro-Wilks normallik testi uygulanmış ve elde edilen bulgular Tablo 3’te sunulmuştur.

Tablo 3: Grupların Son-test Motivasyon Puan Ortalamalarına İlişkin Shapiro-Wilks Normallik Testi Sonuçları

Grup	N	X	sd	Shapiro Wilks	p
Deney	128	3.70	.05	.98	.07
Kontrol	123	3.53	.07	.98	.11

Tablo 3'e göre deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin derse karşı motivasyon ölçeğinden elde ettikleri puan ortalamalarının normal bir dağılıma sahip olduğu anlaşılmaktadır ( $p < .05$ ). Normallik varsayımı her iki grup içinde sağlandığından dolayı grupların motivasyon puan ortalamalarının karşılaştırılmasında bağımsız örneklem t-testi kullanılmış ve elde edilen bulgular Tablo 4'te sunulmuştur.

Tablo 4: Grupların Motivasyon Ölçeğinden Aldıkları Puanların Karşılaştırılmasına İlişkin Bağımsız Örneklem t-testi Sonucu

	Grup	N	X	sd	df	t	p	Cohen d
<b>Motivasyon</b>	Deney	128	3.70	.50	249	2.386	.02*	.30
	Kontrol	123	3.53	.62				
<b>Beklenti</b>	Deney	128	3.68	.68	249	1.508	.13	
	Kontrol	123	3.54	.86				
<b>Değer</b>	Deney	128	3.70	.53	249	2.365	.02*	.29
	Kontrol	123	3.52	.64				

\* $p < .05$

Tablo 4'e göre deney grubundaki öğrencilerin derse karşı motivasyon ölçeğinden almış oldukları ortalama puan 3.70, kontrol grubundaki öğrencilerin ise 3.53 olarak hesaplanmış olup, iki grup arasında deney grubu lehine derse karşı motivasyon açısından anlamlı farklılık oluşmuştur ( $t(249) = 2.396$ ,  $p < .05$ ). Buna göre dijital hikayeleme etkinliklerinin öğrencilerin motivasyonları üzerinde olumlu yönde bit etkiye sahip olduğu söylenebilir. Bu etkinin düzeyini belirlemek için etki büyüklüğü değerlerinden Cohen d değeri hesaplanmıştır ( $d = .30$ ). Hesaplanan etki büyüklüğü değerine göre motivasyon ölçeğinden elde edilen varyansın %2.2'sinin dijital hikayeleme etkinliklerinden kaynaklandığı söylenebilir. Ayrıca iki grubun derse karşı motivasyon puanları arasındaki farkın .30 standart sapma kadar olduğu belirlenmiştir.

Beklenti alt boyutunda grupların ortalama puanları incelendiğinde deney grubu öğrencilerinin ortalama puanının (3.68) kontrol grubundaki öğrencilerin ortalama puanından (3.54) daha yüksek olduğu anlaşılmaktadır. Ancak oluşan bu fark istatistiki olarak anlamlı değildir ( $t(249) = 1.508$ ,  $p > .05$ ). Buna göre dijital hikayeleme etkinliklerinin öğrencilerin beklentileri üzerinde anlamlı etkisinin olmadığı söylenebilir.

Tablo 4 incelendiğinde deney grubu öğrencilerinin değer alt boyutu ortalama puanı 3.70, kontrol grubu öğrencilerinin ise ortalama puanı 3.52 olduğu anlaşılmaktadır. Buna göre deney grubu öğrencilerinin değer boyutu ortalama puanının kontrol grubu öğrencilerinin puanlarından anlamlı düzeyde farklılaştığı söylenebilir ( $t(249) = 2.365$ ,  $p < .05$ ). Başka bir ifadeyle DHA faaliyetlerinin öğrencilerin derse yönelik beklentilerinin karşılanmasında etkili bir yöntem olduğu ifade edilebilir. Burada ifade edilen etkinin düzeyi ve büyüklüğüne karar vermek için etki büyüklüğü değeri hesaplanmıştır ( $d = .30$ ). Bu etki büyüklüğü değerine göre DHA'nın değer alt boyutunda "küçük" düzeyde bir etki büyüklüğüne sahip olduğu görülmektedir. Ayrıca değer alt boyutundan elde edilen varyansın %2.2'sinin DHA etkinliklerinden kaynaklandığı ve deney ile kontrol grupları arasındaki farkın .29 standart sapma kadar olduğu söylenebilir.

## SONUÇ VE TARTIŞMA

Araştırmanın bulgularına göre bilgi ve iletişim teknolojileri dersi bilgi teknolojilerinin temelleri ünitesinin öğretiminde dijital hikâye anlatımı etkinliklerinin kullanılmasının derse karşı motivasyonu olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca DHA sürecinin öğrencilerin dersten beklentilerini değiştirmede ancak öğrenenlerin beklentilerini karşılamada (değer) etkili olduğu tespit edilmiştir. Bu sonuçlara göre DHA etkinliklerine katılan öğrencilerin derse karşı motivasyonlarında pozitif değişimler olduğu söylenebilir. Alan yazın incelendiğinde farklı çalışmalarda DHA'nın motivasyon sağlama ya da var olan motivasyonu geliştirmede etkili bir yöntem olduğu sıklıkla vurgulanmıştır (Sadık, 2008; Duveskog, Tedre, Sedano & Sutinen, 2012; Hung, Hwang, & Huang, 2012; Olokunde, & Lawson, 2016; Saritepeci, 2016). Bu durumla ilgili olarak Saritepeci (2016) dijital hikayeleme etkinliklerinin öğrenenlerin üretkenliğini destekleyerek derse karşı motivasyonlarının gelişimini olumlu yönde etkilediğini ifade etmektedir.

Dijital hikayeleme etkinliklerinin kullanımı öğrencilerin kendi öğrenme süreçlerine ve esnek bir yapı çerçevesinde üretim temelli öğrenme faaliyetlerine dahil olmaları öğrenenlerin derse karşı motivasyon ve istekliliklerinin olumlu yönde gelişimini açıklayabilir (Dupain & Maguie, 2007). Ayrıca öğrenenlerin dijital hikâye anlatımı sürecinde oluşturdukları öğrenme çıktılarını (hikâye, hikâye tahtası, dijital hikâye videosu) arkadaşlarıyla paylaşmaları genel itibariyle onlar için bir gurur kaynağı olduğu (Duveskog ve diğ., 2012) ve bu durumda öğrenenlerin derse karşı motivasyonlarını desteklediği söylenebilir. Buna göre öğrencilerin daha az ilgisini çeken, teorik bilgilerin yoğun olarak yer aldığı ya da öğrencilerin isteksiz oldukları konu veya derslerin öğretiminde dijital hikâye anlatımı etkinliklerinin kullanılmasının öğrenenlerin derse karşı motivasyonunu olumlu yönde etkileyebileceği söylenebilir.

**Not:** Bu çalışma 27- 29 Ekim 2016 tarihlerinde Antalya’da 7 ülkenin katılımıyla düzenlenen World Conference on Educational and Instructional Studies- WCEIS’de bildiri olarak sunulmuştur.

#### KAYNAKÇA

Balaman, F. (2016). The Effect of Digital Storytelling Technique on The Attitudes of Students toward Teaching Technologies. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi= Pegem Journal of Education and Instruction*, 6(2), 147. 13.11.2016 tarihinde <http://pegegog.net/index.php/pegegog/article/download/pegegog.2016.009/pegegog.2016.009> adresinden alınmıştır.

Barrett, H. (2006). Researching and evaluating digital storytelling as a deep learning tool. *Technology and teacher education annual*, 1, 647. Retrieved October 01, 2016, from <https://electronicportfolios.com/portfolios/SITestorytelling2006.pdf>.

Barrett, H. (2009). *How to create simple digital stories*. Retrieved October 01, 2016, from <http://electronicportfolios.org/digistory/howto.html>.

Benmayor, R. (2008). Digital storytelling as a signature pedagogy for the new humanities. *Arts and Humanities in Higher Education*, 7(2), 188-204. Retrieved October 08, 2016, from <https://wp.nyu.edu/digitalgallatin/wp-content/uploads/sites/1980/2015/06/Arts-and-Humanities-in-Higher-Education-2008-Benmayor-188-204.pdf>.

Bromberg, N. R., Techatassanasoontorn, A. A., & Andrade, A. D. (2013). Engaging students: Digital storytelling in information systems learning. *Pacific Asia Journal of the Association for Information Systems*, 5(1). Retrieved September, 27, 2016, from [https://sites.google.com/site/angsanat/publication-1/Bromberg\\_etal\\_digital\\_storytelling\\_IS\\_Learning.pdf](https://sites.google.com/site/angsanat/publication-1/Bromberg_etal_digital_storytelling_IS_Learning.pdf).

Cueva, M., Kuhnley, R., Revels, L. J., Cueva, K., Dignan, M., & Lanier, A. P. (2013). Bridging storytelling traditions with digital technology. *International journal of circumpolar health*, 72.

Di Blas, N., Paolini, P., & Sabiescu, A. G. (2012). Collective digital storytelling at school: a whole-class interaction. *International Journal of Arts and Technology*, 5(2-4), 271-292. Retrieved October, 13, 2016, from [https://www.researchgate.net/profile/Amalia\\_Sabiescu/publication/221238437\\_Collective\\_digital\\_storytelling\\_at\\_school\\_A\\_whole-class\\_interaction/links/0a85e52e82879b729e000000.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Amalia_Sabiescu/publication/221238437_Collective_digital_storytelling_at_school_A_whole-class_interaction/links/0a85e52e82879b729e000000.pdf).

Dogan, B. (2012, March). Educational uses of digital storytelling in K-12: Research results of digital storytelling contest (DISTCO) 2012. In *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (Vol. 2012, No. 1, pp. 1353-1362).

- Dupain, M., & Maguire, L. L. (2007). Health digital storytelling projects. *American Journal of Health Education, 38*(1), 41-43. Retrieved September, 27, 2016, from <http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/19325037.2007.10598941>.
- Duveskog, M., Tedre, M., Sedano, C. I., & Sutinen, E. (2012). Life Planning by Digital Storytelling in a Primary School in Rural Tanzania. *Educational technology & society, 15*(4), 225-237.
- Eguchi, A. (2008). "I would like to share my final with the class!"-Digital Storytelling for Education Major Students. *Technology And Teacher Education Annual, 19*(2), 908.
- Hung, C. M., Hwang, G. J., & Huang, I. (2012). A Project-based digital storytelling approach for improving students' learning motivation, problem-solving competence and learning achievement. *Educational Technology & Society, 15*(4), 368-379.
- Kajder, S. B. (2004). Enter here: Personal narrative and digital storytelling. *English Journal, 64*-68.
- Kajder, S., Bull, G., & Albaugh, S. (2005). Constructing Digital Stories. *Learning & leading with technology, 32*(5), 40-42. Retrieved September 28, 2016, from <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ697311.pdf>.
- Kim, S. H. (2014). Developing autonomous learning for oral proficiency using digital storytelling. *Language Learning & Technology 18*(2), 20-35. Retrieved October 01, 2016, from <http://llt.msu.edu/issues/june2014/action1.pdf>.
- Malita, L., & Martin, C. (2010). Digital storytelling as web passport to success in the 21st century. *Procedia-Social and Behavioral Sciences, 2*(2), 3060-3064. Retrieved September 28, 2016, from <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042810005057>.
- Morra, S. (2008). *Steps to great digital storytelling*. Retrieved October 08, 2016, from <http://samanthamorra.com/2013/06/05/edudemicarticle-on-digital-storytelling>.
- Olokunde, T., & Lawson, A. (2016). Enhancing Self-expression among Early Childhood Learners through the Use of Digital Story-telling. In *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference, 1* (2016-1), 458-460.
- Öztürk, T., H. ve Yılmaz, B. (2011). Bilişim teknolojileri ve yazılım dersinin seçmeli statüsünün dersin pedagojik değerine yansımalarının öğretmen bakış açısı ile değerlendirilmesi. *Ege Eğitim Dergisi 12* (2), 63-821.
- Porter, B. (2004). *Digitales: The art of telling digital stories*. Bernajean Porter.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On The Horizon, 9*(5), 1-6.
- Robin, B. (2006). The educational uses of digital storytelling. *Technology and teacher education annual, 1*, 709. Retrieved, October, 13, 2016 from [https://www.learntechlib.org/p/22129/proceedings\\_22129.pdf](https://www.learntechlib.org/p/22129/proceedings_22129.pdf).
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory Into Practice, 47*(3), 220-228.
- Roland, C. (2006). Digital stories in the classroom. *School Art, 105*(7), 26.
- Rule, L. (2010). Digital storytelling: Never has storytelling been so easy or so powerful. *Knowledge Quest, 38*(4), 56. Retrieved October 01, 2016, from <http://search.proquest.com/openview/e023317f635140282a51bd7f40b62aab/1?pq-origsite=gscholar>.
- Sadik, A. (2008). Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Educational technology research and development, 56*(4), 487-506. Retrieved October, 01, 2016 from <http://www.academia.edu/download/7401742/digitalstorytelling.pdf>.

- Saritepeci, M. (2016). *Dijital hikâye anlatım yönteminin sosyal bilgiler dersinde etkililiğinin incelenmesi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Schunk, D. H., Meece, J. R., & Pintrich, P. R. (2012). *Motivation in education: Theory, research, and applications*. Pearson Higher Ed.
- Svinicki, M. D. (2004). *Learning and motivation in the postsecondary classroom*. Anker Publishing Company.
- Taş, B. S. (2004). *İlköğretim 6, 7 ve 8. sınıflar seçmeli ders programlarının öğretmen ve öğrenci görüşleri doğrultusunda değerlendirilmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi, Adana.
- Van Gils, F. (2005). Potential applications of digital storytelling in education. *3rd Twente Student Conference on IT*, 7. University of Twente, Faculty of Electrical Engineering, Mathematics and Computer Science Enschede. Retrieved September, 27, 2016 from [http://wwwhome.ctit.utwente.nl/~theune/VS/Frank\\_van\\_Gils.pdf](http://wwwhome.ctit.utwente.nl/~theune/VS/Frank_van_Gils.pdf).
- Wang, S., & Zhan, H. (2010). Enhancing teaching and learning with digital storytelling. *International Journal of Information and Communication Technology Education (IJICTE)*, 6(2), 76-87. Retrieved October 13, 2016, from <http://sites.jmu.edu/pocketstories2014/files/2014/06/Enhancing-Teaching-and-Learning-with-Digital-Storytelling.pdf>.
- Wu, W., & Yang, Y. (2008). The impact of digital storytelling and of thinking styles on elementary school students' creative thinking, learning motivation, and academic achievement. *TECHNOLOGY AND TEACHER EDUCATION ANNUAL*, 19(2), 975. Retrieved October 08, 2016, from [https://www.learntechlib.org/p/27303/proceedings\\_27303.pdf](https://www.learntechlib.org/p/27303/proceedings_27303.pdf).
- Yang, Y. T. C., & Wu, W. C. I. (2012). Digital storytelling for enhancing student academic achievement, critical thinking, and learning motivation: A year-long experimental study. *Computers & Education*, 59(2), 339-352. Retrieved October 08, 2016, from [http://ehumblewiki.pbworks.com/w/file/attach/58428931/Yang\\_Ya-Ting\\_C.pdf](http://ehumblewiki.pbworks.com/w/file/attach/58428931/Yang_Ya-Ting_C.pdf).
- Yoon, T. (2012). Are you digitized? Ways to provide motivation for ELLs using digital storytelling. *International Journal of Research Studies in Educational Technology*, 2(1). Retrieved September, 27, 2016, from <http://consortiacademia.org/index.php/ijrset/article/viewFile/204/155>.