

## Bir Çoklu Ortam Materyali Olarak Dijital Hikâyelerin Sosyal Bilgiler Öğretimindeki Yeri ve Önemi Üzerine

Adnan Çırak<sup>1</sup>

### Özet

Bu çalışmanın amacı bir çoklu ortam materyali olarak dijital hikâyelerin sosyal bilgiler öğretimindeki yerini ve önemini değerlendirmektir. Teknoloji her geçen gün gelişmektedir. Bu durumun doğal bir sonucu olarak sınıf içerisindeki eğitim faaliyetleri de teknoloji tabanlı bir dönüşüm yaşamaktadır. Günümüzde sınıf içerisinde kullanılan çok sayıda çoklu ortam materyali bulunmaktadır. Bu çoklu ortam materyallerinden bir tanesi de dijital hikâyelerdir. Dijital hikâyelerin kökleri 1980'li yıllara kadar gitmektedir. Teknolojik gelişmelerle bağlantılı olarak son zamanlarda sınıf içerisinde en sık kullanılan internet tabanlı eğitim materyallerinden bir tanesi haline gelmiştir. Dijital hikâyeler bugün eğitimin bütün kademelerinde (ilkokul, ortaokul, lise, üniversite) dersin kazanım ve hedeflerinin öğrencilere aktarılması ve konuların daha kolay anlaşılması noktasında oldukça yardımcı bir eğitim materyalidir.

Sosyal bilgiler dersi dijital hikâyelerin kullanımını için son derece uygun alanlardan bir tanesidir. Sosyal bilgiler öğretim programında yer alan kazanım ve beceriler dikkate alındığında dijital hikâyelerin de sosyal bilgiler dersi için ne kadar önemli olduğu anlaşılacaktır. Dijital hikâyelerden her alanda faydalanılabilmesi, sosyal bilgilerin amaçlarının öğrencilere aktarılması konusunda son derece belirleyici olabilmektedir. Dijital yerliler olarak öğrenciler teknolojinin hüküm sürdüğü bir dünyaya doğmaktadırlar. 21. yüzyıl becerilerinin öğrencilere aktarılması konusunda sosyal bilgiler dersine de büyük sorumluluklar düşmektedir. Dijital hikâyelerin amacına uygun kullanımını öğrencilerin 21. yüzyıl becerileri arasında yer alan teknoloji ile ilgili okuryazarlıkları edinmelerini de kolaylaştırabilir. Bunun yanı sıra öğrenciler dijital hikâyeler aracılığıyla anlayamadıkları konuları daha iyi bir şekilde

1 Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Sosyal Bilgiler Eğitimi Anabilim Dalı Doktora Öğrencisi. adnancirak@gmail.com, 0000-0003-2633-5880

anlayabilirler. Literatür incelendiği zaman pek çok farklı alanda kullanılan dijital hikâyelerin öğrenci başarısına, tutumuna ve motivasyonuna olumlu katkıda bulunduğu tespit edilmiştir.

Araştırmada öncelikle dijital hikâyelerin ne olduğu tartışılmış, sosyal bilgilerin dünyadaki ve ülkemizdeki tarihi gelişimine değinilmiş, sosyal bilgiler ve dijital hikâyeler arasındaki ilişkiden bahsedilmiştir. Sonuç bölümünde de genel bir değerlendirme yapılmıştır.

## 1. Giriş

Yakın zamanlarda bilgi ve iletişim teknolojilerinin eğitim alanını da etki altına almasıyla beraber eğitimde dijitalleşme çağı denilen olgu meydana gelmeye başlamıştır (Kogila, Ibrahim ve Zulfufli, 2020). Cep telefonları, tabletler, bilgisayarlar vb. teknolojik aletlerin içeriği ve önemi oldukça değişmiş, gelişmiş ve artık bu sayılan teknolojik aletler eğitim-öğretim sürecinin de bir parçası olmuştur (Robin, 2008). Teknolojinin bu denli gelişmesi öğrencilerinde eğitim ortamlarından beklentilerinin değişmesine yol açmıştır (Alismail, 2015; Uslupehlivan, Kurtoglu Erden ve Cebesoy, 2017; Moradi ve Chen, 2019). Bu durumun temel sebebi Kocaman Karoğlu (2015)'nin de belirttiği gibi okul ortamı ile 21. yüzyılda toplumun bireylerden beklediği özellikler arasında meydana gelen farklılıkların belirgin hale gelmesidir. Troung White ve McLean (2015) öğrencilerin küresel, birbirleriyle bağlantılı kompleks bir sistemde hızla değişen toplumsal gelişmeler karşısında dijital yetkinliklerini tamamlamış bireyler olmalarını savunmaktadır.

Günümüzde “dijital yerliler” olarak dünyaya gelen öğrencilere teknoloji ile entegre edilmiş yenilikçi ve farklı öğretim tekniklerinin ihtiyacı her geçen gün daha da artmaktadır. “Dijital göçmenler” olarak adlandırılan öğretmenlerin ise öğrencilerin dijital yetkinliklerine katkı sağlamaları için kendilerini geliştirmeleri gerekmektedir (Prensky, 2001). Sarıtepeci (2016)'ye göre dijital çağda yaşadığımız bu dönemde dijitalleşmiş, sosyal, katılımın yüksek olduğu ve çoklu ortamların öğrenme ortamını desteklediği ortamlar öğrencilere sağlanmalıdır. Özellikle çoklu ortamın kapsamına giren pek çok materyal bugün farklı alanlarda yer alan derslerde sıklıkla kullanılmaktadır.

Derslerin sınıf içerisinde tekdüze ve monoton olarak, herhangi bir görsel-işitsel unsura bağlı kalınmaksızın işlenmesi öğrenmenin kalıcılığını ve dersin amaçlarını etkileyebilmektedir. Bu sebepten dolayı son zamanlarda çoklu ortam, güncel materyaller sağlama noktasında son derece revaçta gözükmektedir. Bu sebepten dolayı sınıf içerisinde öğrencilere öğretilmek

istenen konunun niteliğine göre çok sayıda çoklu ortam materyali sunulabilmektedir. Bu çoklu ortam materyalleri ise şunlardır:

- E-kitaplar
- Akıllı tahta
- İnteraktif haritalar
- Hareketli resimler
- Dijital hikâyeler
- Eğitsel yazılımlar
- Eğitsel oyunlar
- Powerpoint sunuları
- Filmler ve belgeseller (İlhan, 2010; Özel, 2013; Bulut, 2018).

Yukarıda sayılan çoklu ortam materyalleri içerisinde özellikle kullanışlılığı ve her derse uygulanabilirliği açısından dijital hikâyeler oldukça önemli bir yer tutmaktadır. Yeni teknolojik gelişmelerin ışığında dijital hikâye kullanımı oldukça önem kazanmaya başlamıştır.

## 2. Dijital Hikâye Nedir?

İnternetin oldukça yaygınlaşması ve çeşitli çevrimiçi materyallerin sınıf ortamında kullanımı zaman içerisinde dijital hikâye kavramının da ortaya çıkmasına yol açmıştır (Sadık, 2008; Wang ve Zhan, 2010; Turgut ve Kışla, 2015). Bugün dijital hikâyeler dünyanın pek çok farklı noktasında etkili ve önemli bir eğitim materyali olarak kullanılmaktadır (Skouge ve Rao, 2009; Chan, Churchill ve Chiu, 2017; Bebek ve Karakaş, 2024). Smeda, Dakich ve Sharda (2014)'ya göre bilgisayarların, akıllı aletlerin, dijital kameraların ve teknolojik yazılımların günümüzde daha kolaylıkla erişilebilir olması eğitimcilere dijital hikâyeleri daha kolay oluşturma konusunda oldukça rahatlık sağlamaktadır.

Dijital hikâyelerin ortaya çıkış tarihi 1980'lere kadar gitmektedir (Robin, 2009; Yüksel, 2011; Suwardy, Pan ve Seow, 2013). Kaliforniya'da Dana Atchley ve Joe Lambert bu yeni öğretim tekniğinin temellerini atmıştır. Dijital hikâye kullanımının artması ve uygulanması için çeşitli çalışmalar yapan ikili daha sonra Dijital Hikâye Anlatımı Merkezi (Center for Digital Storytelling)'ni kurmuşlardır (McLellan, 2007; Garcia, Rossiter, 2010; Kocaman Karoğlu, 2015; ve Chen, 2020; Nair ve Yunus, 2021). Zaman içerisinde gelişen teknoloji sayesinde bugün artık dijital hikâye ve dijital hikâye anlatımı etkileşimli ortamlarda vazgeçilmez bir eğitim materyali halini

almıştır. Şekil 1’de içerik açısından dijital hikâye anlatısının temel bileşenleri gösterilmektedir:



Şekil 1. Dijital hikâye anlatımının yakınsaması (Kocaman Karoğlu, 2015).

Bugün sınıf içerisinde pek çok farklı alanda gerek öğrenciler gerekse de öğretmenler tarafından oluşturulup gerektiği zaman kullanılabilen dijital hikâyelerin ilgili literatürde pek çok geniş tanımı bulunmaktadır (Göksün ve Gürsoy, 2022). Meadows (2003) dijital hikâyeyi hikâye konusuna uygun bir metin ile birlikte resim, müzik, film, animasyon vb. türlerin çeşitli yazılımlar aracılığıyla harmanlanarak öğrencilere sunulması olarak açıklamaktadır. Kearney (2013) dijital hikâyeyi ses, yazı, müzik ve resimlerin bir araya getirilerek duygusal ve sanatlı bir anlatımın oluşturulduğu kurgusal ve dijital anlatım teknikleri olarak değerlendirmektedir. Tunç ve Karadağ (2013) dijital hikâyeyi etkileşimli bir dijital ortamda kullanıcının kendi bilgisinin keşfine ve çeşitli uygulamalar yoluyla bilgiyi pekiştirmesini sağlayan bir eğitim materyali olarak tanımlarken Gregori-Signes (2014) ise dijital hikâyeleri çeşitli çoklu ortam bileşenlerinden meydana gelen üç ile beş dakika aralığında olan anlatılar olarak belirtmektedir. Olur (2021) ise dijital hikâyeyi klasik hikâye

anlatımı ile teknolojinin bir kombinasyonu olarak ifade etmektedir. Rahiem (2021) dijital hikâyeleri, geleneksel hikâye anlatımının çeşitli teknolojik unsurlarla harmanlandığı yaratıcı bir süreç olarak tanımlamaktadır.

Çeşitli araştırmacılar tarafından dijital hikâye tanımlamaları dikkate alındığında genel olarak bir konuyu resimler, ses ve video gibi çeşitli çoklu ortam araçları ile harmanlamak düşüncesinin daha ön planda olduğu görülmektedir. Dijital hikâyenin birden fazla türü bulunmaktadır. Bunlar sırasıyla kişisel hikâyeler, tarihsel konu ve olaylar ile ilgili hikâyeler ve öğretici ya da bilgilendirici hikâyelerdir (Robin, 2008; Demir, 2019). Öğretim ortamlarında belirlenen konunun amacına uygun şekilde, öğrencilerde kalıcılığı artırabilmek ve derslerin daha zevkli-eğlenceli geçmesi açısından dijital hikâyeler öğretmenlere oldukça yardımcı olmaktadır. Bu açıdan öğretmenlerin dersin konusuna göre dijital hikaye oluşturmayı iyi bilmeleri gerekmektedir (Ünal ve Çakır, 2023). Özellikle sosyal bilgiler gibi birden fazla sosyal bilim dalından oluşan derslerde kullanılabilecek dijital hikâyeler, dersin amaçlarının öğrencilere kazandırılmasında oldukça etkili olabilmektedir.

Bugünkü teknolojik gelişme sayesinde dijital hikâye içerikleri üretmek, yayınlamak ve paylaşmak oldukça kolaylaşmıştır. Araştırmacılar tarafından sıklıkla tercih edilen dijital hikâye yazılımları ve kullanım özellikleri Tablo 1'de gösterilmektedir (Demir, 2019):

*Tablo 1. Dijital Hikâye Yazılımları ve Özellikleri*

Yazılım	Lisans Ücreti	Platform	Türkçe Dil Desteği	Versiyon	Kullanım Kolaylığı	Öne Çıkan Özellikleri
Microsoft Photo Story3	Ücretsiz	Windows	Var	Var	Kolay	Dijital hikâyelerin resim ve fotoğraflarla oluşturulabilmesi
İMovie	Ücretsiz	İos, MacOS	Var	Yok	Kolay	Videoların işlenebilmesi ve taşınabilir cihazlarda çalışma özelliği
Audacity	Ücretsiz	Windows, MacOS ve Linux	Yok	Yok	Kolay	Ses işleyebilme özelliği
Microsoft Movie Maker	Ücretsiz	Windows	Var	Var	Kolay	Web uyumlu kamera ve mikrofon kullanım desteği
PowToon	Ücretsiz deneme ve ücretli	Web Tabanlı	Yok	Yok	Kolay	Karikatür tasarlayabilme
Toondoo	Ücretsiz deneme ve ücretli	Web Tabanlı	Yok	Yok	Kolay	Animasyon hazırlayabilme özelliği

<b>Storyjumper</b>	Ücretsiz	Web Tabanlı	Yok	Yok	Kolay	Animasyon tabanlı kitap hazırlayabilme
<b>Slidely</b>	Ücretsiz	İos, Android ve Web	Yok	Yok	Kolay	Sosyal medya (facebook) entegrasyonu
<b>Tellagami</b>	Ücretsiz ve ücretli	İos	Yok	Yok	Kolay	Mobil uygulama
<b>WeVideo</b>	Ücretsiz ve ücretli	İos, Android, Windows ve Web	Yok	Yok	Kolay	Bulut ve mobil uygulamaların bir arada çalışabilmesi
<b>Storybird</b>	Ücretsiz	-	Var	Yok	Kolay	Kitaplaştırabilme özelliği
<b>Goanimate</b>	Ücretsiz deneme, abonelik	Web Tabanlı	Yok	Yok	Kolay	-
<b>Storyboard-hat</b>	Ücretsiz deneme, abonelik	Web Tabanlı	Yok	Yok	Kolay	-
<b>İclone</b>	Ücretsiz deneme, Ücretli	Web, Windows	Yok	Var	Kolay	Görsel, efekt ve ses birleşimi
<b>Buncee</b>	Ücretsiz deneme, abonelik	İos, Web	Yok	Yok	Kolay	Youtube'den video aktarım özelliği
<b>Pixton</b>	Ücretli	İos, Android ve Web	Var	Yok	Kolay	-
<b>Plotagon</b>	Uygulama içi satın alma	İos, Android ve Windows	Var	Var	Kolay	-
<b>Utellstory</b>	Ücretli	Web Tabanlı	Yok	Yok	Kolay	-
<b>Zimmertwins</b>	Ücretli	Web Tabanlı	Yok	Yok	Kolay	-
<b>Sonicpics</b>	Ücretli	İos	Yok	Yok	Kolay	Görsel, efekt ve ses birleşim özelliği
<b>Strip Designer</b>	Ücretli	İos	Yok	Yok	Kolay	Kişisel çizgi roman oluşturabilme özelliği

Dijital hikâyenin tanımlarından hareketle, dijital bir hikâye yazabilmek için uyulması gereken bazı kuralların da olduğu bir hakikattir. Kurallara uygun bir şekilde hazırlanmış olan dijital hikâyeler, dersin hedeflerinin gerçekleştirilmesinde son derece önemli olabilmektedir. Çeşitli araştırmacıların çalışmaları sonucunda bir araya getirilmiş olan dijital hikâye oluşturma basamakları Tablo 2'de gösterilmektedir (Başçı Namlı, Kayaalp ve Meral, 2023):

Tablo 2. Dijital Hikâye Oluşturma Basamakları

Araştırmacılar	Basamaklar
Jakes ve Brennan (2005)	Yazım süreci ve senaryoyu oluşturma; hikâye panosu oluşturma; gerekli çoklu ortam araçlarını bulma; dijital öyküyü oluşturma ve paylaşma
Barrett (2009)	Bir senaryo meydana getirerek geri bildirimleri inceleme; oluşturulacak dijital hikâyede kullanılan ses öğelerini düzenleme; görsellerin seçimi ve düzenlenmesi; ses ve görüntüleri bir araya getirerek anlamlı bir bütün oluşturma; fon müziği, başlık, geçişler ve çeşitli efektler ekleyerek son şekli verme; dijital hikâyeyi yayınlama
Frazel (2010)	Bir neden belirleme; senaryonun tasarımı ve yazılması; öykü panosunun tasarımı; çeşitli değerlendirme ilkelerinin belirlenmesi; hikâye unsurlarının seçimi ve dijital hikâyenin oluşturulması; sınıf içerisinde sunumu ve geri bildirimlerin not alınması; son düzeltmelerden sonra çevrimiçi ortamda yayınlanması
Lasica (2010)	Hikâyenin içeriğine karar verme; gerekli materyalleri toplama; senaryo taslağı oluşturma ve yazma; çeşitli ekipmanları hazırlama; hikâye panosu oluşturma; gerekli ekipmanları dijitalleştirme; ses ve müzik ekleme; hikâyeye son şeklini vererek paylaşma
Morra (2013)	Bir fikir ortaya koyma; araştırma, keşfetme ve öğrenme süreçlerinden sonra senaryo yazma; hikâye panosu oluşturma; hikâye için gerekli materyalleri sağlama; materyalleri bir araya getirme; taslak hikâyeyi paylaşma; geribildirimden sonra yayınlama
Talan (2021)	Konuyu belirleme; fikri altyapıyı oluşturma; senaryoyu yazma ve görüntüleri dijital ortama aktarma; parçalardan anlamlı bir bütün oluşturma ve hikâyeyi paylaşma

Sadık (2008)'a göre sınıf ortamında dijital hikâye kullanımı öğretmen ve öğrencilerin çoklu ortam teknolojilerini ders konuları ile bütünleştirme fırsatları sunmaktadır. Aynı zamanda öğrencilerin teknoloji okuryazarlığı ve medya okuryazarlığı becerilerinin gelişmesine de önemli katkılar sunmaktadır. Bunun yanı sıra özellikle öğrenciler açısından farklı öğrenim deneyimlerinin uygulanmasına kapı aralaması önemlidir. Dijital hikâyelerin özellikle öğrenme ortamlarına entegrasyonunun Kolb'un deneyimsel öğrenme kuramını desteklediği eğitim bilimler tarafından sıklıkla ifade edilmektedir (Robin, 2008). Çünkü bu fikrin destekçilerine göre öğrenciler Kolb'un ortaya koyduğu öğrenim tekniklerini bir arada kullanırken, somut deneyim ve yansıtıcı gözlem basamaklarında bireysel ya da grup halinde dijital hikâyeler oluşturup konularını belirleyip, konu ile ilgili araştırmalarını yapıp, gereken dokümanları üretip, hikâyeleri için kendi senaryolarını tamamlayacak ve aktif deneyim aşamaları sayesinde hikâyelerini dijital hale

getirip paylaşıp ve değerlendireceklerdir (Kocaman-Karoğlu, 2015; Şimşek vd.,2017).

Dijital Hikâye Anlatım Merkezi'ne göre dijital hikâyelerin yedi elementi bulunmaktadır. Bu yedi element, dijital hikâye anlatımının amacına ulaşması için oldukça önemlidir. Bunun yanı sıra bu yedi element, aktif bir dijital hikâye oluşturmak için araştırmacılara rehberlik etmektedir (Robin, 2008). Bu elementler şunlardır: bakış açısı, dramatik soru, duygusal içerik, sesin kullanımı/seslendirme kabiliyeti, hikâye müziğinin gücü, ekonomik kullanım ve ritimdir (Sucu, Şenkal ve Aydın, 2019). Bu bileşenler dijital hikâye oluşturma aşamasında araştırmacılara oldukça faydalı olmakta ve bu bileşenler göz önüne alınarak daha verimli dijital hikâyelerin oluşturulmasına katkı sağlamaktadır. Dijital hikâyelerin yedi bileşenine ait çeşitli bilgiler Tablo 3'te gösterilmektedir (Yılmaz, Üstündağ ve Güneş, 2017):

*Tablo 3. Dijital Hikâyelerin Yedi Bileşeni*

Bileşen	Açıklama
Bakış Açısı	Hikâyenin ana noktası ve yazarın bakış açısı nedir?
Dramatik Soru	Dinleyicilerin dikkatini çekecek ve hikâyenin sonunda yanıt bulacak olan ilgi çekici bir soru.
Duygusal İçerik	Hikâye ile dinleyici arasında duygusal bir etkileşimin meydana gelmesi.
Sesin Kullanımı	Dinleyicilerin hikâye bağlamını iyi anlayabilmesi için seslendirme yoluyla canlandırma ve kişiselleştirme.
Hikâye Müziğinin Gücü	Hikâyenin konusunu desteklemek için kullanılan müzik ve diğer seslerin etkisi.
Ekonomik Kullanım	Fazla bilişsel yükten kaçınma ve hikâye için yeterli içeriğin sunulması.
Ritim	Hikâyenin ilerleme hızının yavaşlığı veya ne kadar hızlı ilerlediği.

Dijital hikâyeler sınıf içerisinde çeşitli kazanımların ve becerilerin öğrenciler tarafından edinilmesi açısından kritik bir öneme sahiptir (Robin ve McNeil, 2012; Ögdür ve Meydan, 2022; Bulut ve Kırbas, 2024). Pedagojik olarak öğrencilerle herhangi bir alanla ilgili olarak yapılacak konu anlatım tekniklerinde dijital hikâyelere yer vermek, öğrencilerin anlamlı öğrenmelerini ve derslere aktif katılımlarını önemli ölçüde arttırabilir. Ayrıca Gürsoy (2021)'un da belirttiği gibi dijital hikâyeler aracılığıyla öğrenciler karşılıklı anlayış geliştirerek diğer kültürlerden bireyleri daha yakından tanıyarak ön yargıları ve kalıpları ortadan kaldırabilirler.



### 3. Sosyal Bilgiler ve Dijital Hikâyeler

#### 3.1. Sosyal Bilgilerin Dünya’da ve Türkiye’deki Tarihi

İnsanlığın en eski dönemlerinden itibaren bireylerin içinde yaşadığı toplumun geleneklerini, göreneklerini, kültürünü, tarihini vb. maddi ve manevi birikimlerini gelecek kuşaklara aktarmak ve ortak bir vatandaşlık bağı ortaya koymak için çeşitli derslere ihtiyaç duyulmuştur. Dönemler ve çağlar değişse de bu ihtiyaç hiçbir zaman değişmemiştir. Günümüzde ise ortaokul seviyesinde sosyal bilgiler dersi bu misyonu üstlenmektedir.

Sosyal bilgilerin farklı zamanlarda farklı araştırmacılar tarafından çok sayıda tanımı yapılmıştır. Buna göre sosyal bilgiler;

- “Edgar B. Wesley’e göre pedagojik amaçlarla sosyal bilimlerin basitleştirilmiş şeklidir” (Hertzberg, 1981).
- “İlköğretim okullarında iyi ve sorumlu vatandaş yetiştirmek amacıyla sosyal bilimler disiplinlerinden seçilmiş bilgilere dayalı olarak öğrencilere toplumsal yaşamla ilgili temel bilgi, beceri, tutum ve değerlerin kazandırıldığı bir çalışma alanıdır.” (Erden, 2000).
- “Sosyal bilimler ve insanla ilgili diğer bilimlerin içerik ve yöntemleri doğrultusunda insanın fiziksel ve sosyal çevresiyle etkileşimini zaman süreci bağlamında disiplinler arası bir yaklaşımla ele alan ve küreselleşen bir dünyada yaşamla ilgili demokratik değerlerle donatılmış, düşünen ve becerikli demokratik vatandaşlar yetiştirmeyi amaçlayan bir çalışma alanıdır” (Doğanay, 2008).
- “Hemen her bakımdan değişen ülke ve dünya koşullarında bilgiye dayalı karar alıp problem çözebilen etkin vatandaşlar yetiştirmek amacıyla sosyal ve beşeri bilimlerden aldığı bilgi ve yöntemleri kaynaştırarak kullanan bir öğretim programıdır” (Öztürk, 2015).
- “Sosyal bilgiler çocukların bilgi edinmelerine, öğrenme süreçlerini tamamen kavramalarına ve aktif birer vatandaş olmalarına yardımcı olan bir derstir” (Tay ve Demir, 2016).

Sosyal bilgilerin ilk kez bir ders olarak ortaya çıktığı tam olarak bilinmemekle beraber eski ve kadim medeniyetlerde sosyal bilgilerin konu içeriğine giren pek çok farklı dersin okutulduğu bilinmektedir (Özmen, 2015). Eski zamanlarda toplumların ortaya koyduğu kahramanlık destanlarını kuşaklar arasında aktarmak, bunun yanı sıra toplumun beklentilerinin farkında, ait olduğu kültüre ve değerlere uyumlu bireyler yetiştirmek için çoğu kez sosyal bilgilerin kapsamına giren dersler okutulmuştur.

Sosyal bilgilerin tarihinde böyle bir dersin gerekliliğine ilişkin ilk düşünce, kaynakların ışığında, Fransız Aydınlanması'nın önemli düşünürlerinden Marquis de Condorcet'tir (Bilgili, 2016). Condorcet, ortak bir vatandaşlık anlayışı düşüncesinden hareketle, sosyal bilimler temelinde eğitimsel amaçlı bir dersin gerekliliğini ifade etmiştir. Bu ders ise sosyal bilgilerdir.

1892 yılında ABD Ulusal Eğitim Konseyi yeni bir vatandaşlık tipi yaratmak girişiminde bulunmuş, ardından sosyal bilgiler dersinin genel içeriği ve şeması belirlenmiş, bu ilk programa tarih, coğrafya ve vatandaşlık dersleri konulmuştur. John Dewey ve James Harvey Robinson gibi ilerlemecilik akımının önemli isimleri özellikle vatandaşlık ile ilgili temelleri ortaya katarak sosyal bilgiler programına yeni bir vizyon getirmişlerdir. Böylece yapılan hazırlıkların ardından 1916 yılında sosyal bilgiler adıyla bir ders ilk kez ABD'ye bağlı okullarda okutulmaya başlanmıştır (Doğanay, 2008; Kan, 2010; Öztürk, 2015; Özmen, 2015; Bilgili, 2016).

1920 ile 1960 yılları arasında sosyal bilgiler dersinin temel vizyonunu ilerlemecilik akımı oluşturmuştur. Zaman içerisinde programa getirilen eleştiriler sonucunda Yeni Sosyal Bilgiler Hareketi meydana gelmiştir (Kan, 2010; Tay ve Demir, 2016). Bu dönemde Bruner'in buluş yoluyla öğrenme kuramı eğitim bilimleri alanında sosyal bilgilerin de kendisini yenilemesine kapı aralamıştır. Bunun sonucu olarak sosyal bilgilerden özellikle tarih ve coğrafyanın özgül ağırlığı azaltılmış ve sosyal bilimlerin diğer alanlarının etkisi arttırılmıştır (Öztürk, 2015).

1970 ve 80'li yıllar programa yönelik farklı eleştirilerin gölgesinde geçse de 1990'lı yıllardan itibaren yapılandırmacılık merkezli olarak yeni bir anlayış doğrultusunda sosyal bilgiler programı son şeklini almıştır (Özmen, 2015)

Ülkemizde sosyal bilgiler dersinin tarihi gelişimi Osmanlı Devleti'ne kadar gitmektedir. Sosyal bilgilerin kapsamına giren farklı derslerin çeşitli seviyelerdeki Osmanlı eğitim kurumlarında okutulduğu görülmektedir (Taşyürek, 2017). Bilgili (2016)'ye göre 1869 tarihli Maarif-i Umumiye Nizamnamesi'nde geçen Muhtasar Tarih-i Osmani ve Muhtasar Coğrafya dersleri, tarih ve coğrafya gibi sosyal bilgiler dersinin önemli bileşenlerini içerdiği için dikkatleri çekmektedir. Özmen (2015)'de benzer şekilde İttihat ve Terakki Partisi döneminde 1913 yılında kabul edilen "Tedrisat-ı İptidaiye Kanun-ı Muvakkati" programında tarih ve coğrafya dersleri dışında "Malumat-ı Vataniyye" ve "Malumat-ı Ahlakiyye" derslerinin sosyal bilgilerin ilk özgün örnekleri arasında gösterilebileceğini belirtmektedir.

Cumhuriyet dönemi ile birlikte ülkemizde 1968 yılına kadar doğrudan sosyal bilgiler adıyla bir ders olmasa da, sosyal bilgilerin kapsamı içine giren

çok sayıda dersin olduğu görülmektedir. Bilgili (2016)'ye göre 1926 ile 1962 yılları arasında okutulan Yurt Bilgisi dersi bu duruma örnek olarak gösterilebilir. Kan (2010)'a göre Yurt Bilgisi, Tarih ve Coğrafya dersleri programda yerini almış ve 1962 yılında Toplum ve Ülke İncelemeleri dersine dönüştürülmüştür. 1968 yılında ilk kez sosyal bilgiler adıyla bir ders programa alınmış ve 1975'e kadar sadece ilkokullarda, 1975 yılında 1985 yılına kadar da tüm ortaokullarda okutulmuştur (Kan, 2010, Özmen, 2015; Taşyürek, 2017).

1985 yılında ise sosyal bilgiler dersi kaldırılmış ve yerine "Milli Tarih", "Milli Coğrafya" ve "Vatandaşlık Bilgileri" dersleri konulmuştur. Zorunlu eğitimin tekrar sekiz yıla çıkarılmasının ardından 1998 yılında sosyal bilgiler yeniden eğitim programındaki yerini almış ve 2005 yılında modern, güncel ve yapılandırmacı eğitim anlayışıyla revize edilerek son şeklini almıştır (Doğanay, 2008; Kan, 2010; Öztürk, 2015; Özmen, 2015; Bilgili, 2016; Taşyürek, 2017).

### 3.2. Sosyal Bilgilerde Dijital Hikâyelerin Kullanımı

Dijital hikâyelerin ilk defa olarak 1980'li yıllarda ortaya çıktığı düşünüldüğünde günümüzde daha farklı yazılımlar ve teknolojik altyapılarla birlikte çok çeşitli türlerinin de ortaya çıktığı unutulmamalıdır. Çok sayıda farklı dijital hikâye platformları, yazılımlar bunun en önemli örnekleri arasında yer almaktadır (Gürsoy, 2021). Sanal hikâye anlatıcılar, interaktif hikâye anlatımlarının yapılabildiği müze gibi alanlar, interaktif hikâye anlatım araçları, Edutainment ve oTTomer gibi projeler aracılığıyla dijital hikâyeler farklı bir boyuta doğru evrilmeye devam etmektedir (Van Gils, 2005).

Bir çoklu ortam materyali olarak dijital hikâyeler sınıf içi kullanımda oldukça eğitici ve öğretici olabilmektedir. Van Gils (2005) dijital hikâyelerin çok revaçta olmasının farklı yöntem ve teknikleri de ortaya çıkardığını ifade etmektedir. Ayrıca Giannakou ve Klonari (2019)'ye göre dijital hikâyelerin merkezde olduğu öğretim yöntemlerinde öğrencilerin akademik başarılarının artmasının yanı sıra bilgileri organize edebilme, kendini bağımsız bir şekilde ifade yeteneğinin gelişmesi ve ayrıca öğrenme süreci inşalarına oldukça olumlu katkılarda bulduklarını ifade etmektedir. Bunun yanı sıra teknoloji ile ilişkisinden dolayı öğrencilerin dijital okuryazarlıklarını da olumlu anlamda etkilemektedir (Başçı Namlı, Kayaalp ve Meral, 2023). Dijital hikâyeler Robin (2016)'in de ifade ettiği gibi öğrencilerin kendi hikâyelerini oluşturmalarına izin vererek eğitim süreçlerini oldukça faydalı ve eğlenceli bir hale getirebilir.

Dijital hikâyeler bugün eğitim ortamlarında ilkokuldan üniversiteye kadar pek çok farklı derste ve bölümde kullanılmaktadır (Di Blas ve Ferrari, 2014; Kocaman Karoğlu, 2015; Turgut ve Kışla, 2015; Yılmaz, Üstündağ ve Güneş, 2017; Uslupehlivan, Kurtoğlu Erden ve Cebesoy, 2017; Sagri, Sofos ve Mouzaki, 2018; Giannakou ve Klonari, 2019; Başçı Namlı, Kayaalp ve Meral, 2023). Bugünkü teknolojik ortamda çok sayıda dijital hikâye platformları hem öğrencilere hem de öğretmenlere geniş olanaklar sunmaktadır. Böylece herhangi bir dersin konu içeriğine bağlı olarak çok çeşitli sayıda dijital hikâye içeriği üretmek mümkün hale gelebilmektedir. Ribeiro (2015)'e göre özellikle en çok rağbet gören dijital hikâye platformları şunlardır:

- Storify
- StoryBook
- Historypin
- Storybird
- Cowbird
- Animoto
- ZooBurst
- ComicMaster
- Projeqt
- Picture Book Maker
- Stop Frame Animator

Ülkemizde ortaokul 4, 5, 6 ve 7. sınıf seviyesinde okutulmakta olan sosyal bilgiler dersi, çoklu ortam materyallerinden bir tanesi olan dijital hikâyelerin kullanımı açısından son derece uygundur. Konuların içeriğine göre oluşturulabilecek dijital hikâyeler yardımıyla öğrencilerin anlayamadıkları veya zorlandıkları konuların hem onlara öğretilmesi sağlanabilir hem de derslerin daha anlamlı ve eğlenceli geçmesine yol açabilir. Aynı şekilde öğrenciler de çeşitli konular açısından görevlendirilerek kendi dijital hikâyelerini oluşturabilir ve sınıf içerisinde karşılıklı olarak paylaşımında bulunabilir. Sosyal bilgiler dersinde öğrencilere kazandırılması gereken/hedeflenen dijital okuryazarlık ve medya okuryazarlığı gibi temel becerilerin öğrenciler tarafından edinilmesine katkı sağlayabilir. Dijital hikâyeler hazırlamak, hazırlayan kişilere de çeşitli becerileri kazanmalarını sağlar (Ayten ve Polater, 2021; Karakuş vd. 2023). Karakuş (2024) dijital hikâye hazırlayanların edindikleri becerileri şu şekilde ifade etmektedir:

- Teknolojik beceri
- Araştırma becerisi
- Problem çözme becerisi
- Görüşme becerisi
- Sunum becerisi
- Kişiler arası beceriler
- Yazma becerisi
- Organizasyon becerisi
- Değerlendirme becerisi

Pala (2021)'ya göre sosyal bilgiler somut olduğu kadar soyut bilgileri de içerisinde barındıran bir yapıdadır. Bu yüzden dijital hikâyeler yardımıyla özellikle soyut kavramların öğretimi çok daha kolaylaşabilmektedir. Örneğin sosyal bilgilerde tarih konularının öğretiminde (Shokhayev vd., 2024). veya coğrafya konuları arasında yer alan meridyen, paralel, yeryüzü şekilleri, iklim vb. alanlarda dijital hikâyeler kullanmak konuların amacına ulaşması konusunda son derece etkili olabilir. Dijital hikâyelerin sınıf içerisinde kullanımı aynı zamanda öğrencilerin çeşitli okuryazarlıklarla da doğrudan ilişki kurmalarına ve bu becerileri edinmelerine önemli katkı sağlayabilir. Robin (2016)'ya göre dijital hikâyelerin öğrencilere hazırlanması hem kendilerini keşfetmelerine hem de 21. yüzyıl becerilerinin bilgi ve iletişim teknolojileri kapsamına giren çeşitli becerileri ve okuryazarlıkları kazanmalarını kolaylaştırıcaktır. Robin (2016)'e göre bu alandaki çeşitli okuryazarlık becerileri Tablo 4'te gösterilmektedir:

*Tablo 4. Dijital Hikâye Hazırlamanın Öğrencilere Edindirebileceği 21. Yüzyıl Becerileri*

Okuryazarlık	Beceri
Dijital Okuryazarlık	Sürekli genişleyen bir toplulukla iletişim kurarak sorunları tartışma, bilgi toplama ve yardım isteyebilme becerisi.
Küresel Okuryazarlık	Küresel bir bakış açısıyla mesajları okuyabilme, yorumlayabilme, yanıtlama ve bağlamlandırma kapasitesine sahip olma.
Teknoloji Okuryazarlığı	Öğrenmeyi, üretkenliği ve performansı artırmak için bilgisayarları ve diğer teknolojileri kullanma becerisi.
Görsel Okuryazarlık	Görsel imgeler aracılığıyla anlama, üretme ve iletişim kurma becerisi.
Bilgi Okuryazarlığı	Bilgiyi arama, bulma, değerlendirme ve sentezleme becerisi.

Genel olarak dijital hikâyelerin öğrencilere katacağı olumlu becerilerin yanı sıra sosyal bilgiler dersinde kullanımının dersi monoton olmaktan çıkaracağı açıktır. Sarıtepeci (2016)'ye göre sosyal bilgiler dersinde eğitim faaliyetlerinde kullanılacak olan dijital hikâyelerin pek çok faydası bulunmaktadır. Bu faydalar sırasıyla çeşitlilik, kişiselleştirme, ilgi uyandırma, gerçek yaşam durumları ve aktif öğrenmedir. Bu süreçlerle birlikte dijital hikâyelerin de sınıf içerisinde farklı konularda işe koşulması motivasyon, akademik başarı, kalıcılık ve derse karşı tutum gibi pek çok faktörü olumlu yönde etkileyebileceği düşünülmektedir. Bununla beraber hangi ders için olursa olsun Tan, Lee ve Hung (2014)'un da belirttiği gibi dijital hikâyeler hazırlanırken bilişsel yük çok fazla zorlanmamalı, genel ipuçları verilmeli ve öğrenciler parçalardan bütüne ulaşmalıdır.

#### 4. Sonuç

Dijitalleşmenin giderek hayatımızı kuşattığı son zamanlarda teknoloji ile entegre edilmiş pek çok yeni eğitim materyalleri ortaya çıkmaktadır. Çoklu ortam materyalleri içerisinde gerek kullanışlılığı gerekse de öğrencilerin pek çok duyu organına hitap etmesi açısından dijital hikâyeler oldukça önemli bir eğitim materyaline dönüşmüş durumdadır.

Hikâye anlatımının dijital yolu olan dijital hikâyeler her ne kadar ilk kez 1980'lerde ortaya çıkmış olsa da bugün çok sayıda eğitsel yazılım ve program aracılığıyla eğitimciler ve araştırmacılar tarafından oluşturulmakta ve sınıflarda kullanılmaktadır. Dijital hikâyeler herhangi bir ders ile ilgili olarak hazırlanabilmekte ve böylece ilgili konunun kazanım ve hedeflerinin öğrenciler tarafından edinilmesinde büyük bir işlevi yerine getirebilmektedir. Günümüzün eğitim ortamlarında geleneksel yöntemler yerini birer birer daha entegre, kapsayıcı, teknolojik alt boyutu olan yenilikçi yöntemlere bırakmaktadır.

Sosyal bilgiler, birden çok sosyal bilim dalı ile ilişkili olan bir derstir. Bu açıdan bakıldığında her ne kadar tarih, coğrafya ve vatandaşlık konuları daha fazla yer alsın da diğer sosyal bilim dallarının da varlığı unutulmamalıdır. Örneğin Yeni Maarif Modeli kapsamında beşinci sınıf sosyal bilgiler öğretim programında yer alan “Kültürel Zenginliğimiz” öğrenme alanında komşularımızın gelenek, görenek, adet, kültür vb. özellikleri öğrencilere dijital hikâyelerle öğretilir. Bunun yanı sıra tarih gibi öğrencilerde ön yargı oluşturan, sadece ezberlenmesi gereken bir takım bilgiler olarak görünen pek çok konu dijital hikâyeler sayesinde öğrencilere sevdirebilir. Farklı sınıf seviyelerindeki sosyal bilgiler öğretim programında coğrafya ile ilgili konuların öğretiminde de dijital hikâyelerden yararlanılabilir.

Özellikle yeryüzü şekilleri konusunda öğrencilerin kavram karışıklıklarını giderebilmek ve ön yargılarının kırılabilmesi için başta dijital hikâyeler olmak üzere pek çok çoklu ortam materyalinden faydalanılabilir. Amacı hak ve sorumluluklarını bilen, etkili vatandaş yetiştirmek olan sosyal bilgiler dersinde öğrencilere farklı konularla ilgili dijital hikâyeler hazırlama ödevleri de verilebilir. Prensky'nin de ifade ettiği gibi çağın dijital yerlileri olan öğrenciler teknolojik bir dünyaya gözlerini açmaktadırlar. Bu yüzden onları çağın gerektirdiği yeterliliklerle donatmak için dijital okuryazarlık, teknolojik okuryazarlık, bilgi okuryazarlığı, küresel okuryazarlık ve görsel okuryazarlık gibi önemli becerilerini geliştirmek gerekmektedir. Bu açıdan bakıldığında sosyal bilgiler dersi hem kazanım ve becerilerin öğretilmesi hem de çeşitli okuryazarlıkların öğrencilere dijital hikâyeler aracılığıyla edindirildiği önemli derslerden bir tanesi olabilir.

## Kaynakça

- Alismail, H. A. (2015). Integrate digital storytelling in education. *Journal of Education and Practice*, 6(9), 126-129.
- Ayten, B. K., & Polater, C. (2021). Values education using the digital storytelling method in fourth grade primary school students. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 9(2), 66-78.
- Barrett, H. (2009). How to create simple digital stories. <http://electronicportfolios.com/digistory/howto.html>.
- Bebek, A. & Karakaş, H. (2024). Derslerde dijital hikâye kullanımı üzerine yapılan araştırmaların analizi: Bir meta-sentez çalışması. *11th International Baskent Congress on Social, Humanities, Administrative and Educational Sciences*, Ankara, Turkey. 157-172.
- Bilgili, S.A. (2016). *Sosyal bilgilerin temelleri* (8. Baskı). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Bulut, M. & Kırbaş, A. (2024). A Review on the place and importance of digital stories in education. In M. Shelley, O. Akman, & S. Turgut (Eds.), *Proceedings of IHSES 2024-- International Conference on Humanities, Social and Education Sciences* (pp.176-183), San Francisco, CA, USA. ISTES.
- Chan, B. S., Churchill, D., & Chiu, K. F. (2017). Digital literacy learning in higher education through digital storytelling approach. *Journal of International Education Research*.
- Demir, T. (2019). *Dijital hikâyelerin ilköğretim 5. sınıf öğrencilerinin motivasyon, tutum ve başarılarına etkisi*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Balıkesir Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Balıkesir.
- Di Blas, N., & Ferrari, L. (2014). Digital storytelling at school: what kind of educational benefits?. *International Journal of Arts and Technology*, 7(1), 38-54.
- Doğanay, A. (2008). Çağdaş sosyal bilgiler anlayışı ışığında yeni sosyal bilgiler öğretim programının değerlendirilmesi. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 17(2), 77-96.
- Erden, M. (2000). *Sosyal bilgiler öğretimi*. İstanbul: Alkım Yayınevi.
- Ersöz, B., & Arıkan, İ. (2024). Dijital hikâye kullanımının akademik başarıya etkisi: Bir meta-sentez çalışması. *Nizip Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1(2), 74-84.
- Frazel, M. (2010). *Dijital storytelling: Guide for educators*. Eugene (Estados Unidos): International Society for Technology in Education.
- Garcia, P., & Rossiter, M. (2010, March). Digital storytelling as narrative pedagogy. In *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 1091-1097). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).



- Giannakou, O., & Klonari, A. I. (2019). Digital storytelling in education using Webgis. *European Journal of Geography*, 10(3), 154-172.
- Gregori-Signes, C. (2014). Digital storytelling and multimodal literacy in education. *Porta Linguarum*, 22, 237-250.
- Gürsoy, G. (2021). Digital storytelling: Developing 21st century skills in science education. *European Journal of Educational Research*, 10(1), 97-113.
- Hertzberg, H. W. (1981). *Social Studies Reform 1880-1980*. Broadway: SSEC Publications.
- Jakes, D. S., & Brennan, J. (2005). Digital storytelling, visual literacy and 21st century skills. In *Online Proceedings of the Tech Forum*, New York.
- Kan, Ç. (2010). ABD ve Türkiye’de sosyal bilgilerin tarihsel gelişimi. *Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 30(2), 663-672.
- Kearney, M. (2013). A learning design for student-generated digital storytelling. *The Future of Learning Design*, 73-92.
- Kocaman-Karoğlu, A. (2015). Öğretim sürecinde hikâye anlatmanın teknolojiyle değişen doğası: dijital hikâye anlatımı. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 5(2), 89-106.
- Kogila, M., Ibrahim, A. B., & Zulkifli, C. Z. (2020). A powerful of digital storytelling to support education and key elements from various experts. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 9(2), 408-420.
- Lasica, J. D. (2010). Digital Storytelling: A tutorial in 10 easy steps, 2006. Available from: <http://www.socialbrite.org/2010/07/15/digital-storytelling-a-tutorial-in-10-easy-teps/>
- McLellan, H. (2007). Digital storytelling in higher education. *Journal of Computing in Higher Education*, 19, 65-79.
- Meadows, D. (2003). Digital storytelling: Research-based practice in new media. *Visual Communication*, 2(2), 189-193.
- Moradi, H., & Chen, H. (2019). Digital storytelling in language education. *Behavioral sciences*, 9 (12), 147.
- Morra, S. (2013). 8 steps to great digital storytelling. <http://samanthamorra.com/2013/06/05/edudemic-article-on-digital-storytelling/>
- Namlı, Z. B., Kayaalp, F., & Meral, E. (2023). Sosyal bilgiler dersinde alternatif bir öğretim süreci: Dijital öyküler ile öğreniyorum. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1-33.
- Olur, B. (2021). *Sosyal bilgiler dersinde dijital hikâye kullanımı: Öğrencilerin yeterlik ve değerlerinin incelenmesi*. (Yayınlanmamış doktora tezi). Afyon Kocatepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Afyon.

- Orhan Göksün, D., & Gürsoy, G. (2022). Digital storytelling in science teacher education: Evaluation of digital stories. *Science Education International*, 33(2), 251-263.
- Öğdür, R., & Meydan, A. (2022). Sosyal bilgiler öğretiminde öğretmen adaylarının dijital öykü kavramına yönelik görüşlerinin incelenmesi. *Uluslararası Sosyal Bilimler Eğitimi Dergisi*, 8(1), 67-97.
- Özmen, C. (2015). Dünyada ve ülkemizde sosyal bilgiler. C. Dönmez ve K. Yazıcı (Editörler). *Sosyal bilgiler öğretimi*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Öztürk, C. (2015). Sosyal bilgiler: Toplumsal yaşama disiplinler arası bir bakış. C. Öztürk (Editör). *Sosyal bilgiler öğretimi/demokratik vatandaşlık eğitimi* (4. Baskı). Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Pala, F. (2021). Sosyal bilgiler dersi tarihe yolculuk ünitesi bağlamında dijital hikâye kullanımının öğrenci akademik başarı ve kalıcılığa etkisi. *Dumlupınar Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 5(2), 43-58.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. Part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Rahiem, M. D. (2021). Storytelling in early childhood education: Time to go digital. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 15(1), 2-20.
- Ribeiro, S. (2015). Digital storytelling: An integrated approach to language learning for the 21st century student. *Teaching English with technology*, 15(2), 39-53.
- Robin, B. R. (2009). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into practice*, 47(3), 220-228.
- Robin, B. R. (2016). The power of digital storytelling to support teaching and learning. *Digital education review*, (30), 17-29.
- Robin, B. R., & McNeil, S. G. (2012). What educators should know about teaching digital storytelling. *Digital Education Review*, 22, 37-51.
- Sadık, A. (2008). Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Educational technology research and development*, 56, 487-506.
- Sagri, M., Sofos, F., & Mouzaki, D. (2018). Digital Storytelling, comics and new technologies in education: review, research and perspectives. *International Education Journal: Comparative Perspectives*, 17(4), 97-112.
- Sarıtepeci, M. (2016). *Dijital hikâye anlatım yönteminin sosyal bilgiler dersinde etkililiğinin incelenmesi*. (Yayınlanmamış doktora tezi). Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Shokhayev, M., Nurdauletova, B., Kabylov, A., Turysbek, R., & Zhailovov, B. (2024). The effect of digital stories in teaching historical texts in litera-

- ture class. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 12(2), 496-512.
- Skouge, J. R., & Rao, K. (2009). Digital storytelling in teacher education: Creating transformations through narrative. *Educational Perspectives*, 42, 54-60.
- Smeda, N., Dakich, E., & Sharda, N. (2014). The effectiveness of digital storytelling in the classrooms: a comprehensive study. *Smart Learning Environments*, 1, 1-21.
- Sucu, A., Şenkal, Y., & Aydın, D. (2019). Sosyal ağlarda dijital hikâye anlatımı. *Anadolu Bil Meslek Yüksekokulu Dergisi*, 14(53), 1-20.
- Şimşek, B., Usluel, Y. K., Sarıca, H. Ç., & Tekeli, P. (2018). Türkiye’de eğitsel bağlamda dijital hikâye anlatımı konusuna eleştirel bir yaklaşım. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 8(1), 158-186.
- Talan, T. (2021). Meta-analytic and meta-thematic analysis of digital storytelling method. *Bartın University Journal of Faculty of Education*, 2021(1), 18-38.
- Tan, M., Lee, S. S., & Hung, D. W. (2014). Digital storytelling and the nature of knowledge. *Education and Information Technologies*, 19, 623-635.
- Taşyürek, Z. (2017). *Sosyal bilgiler dersinde internet kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına, bilgilerin kalıcılığına ve derse karşı tutumlarına etkisi*. (Yayınlanmamış doktora tezi). Atatürk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Tay, B. & Demir, S., B. (Çev.Ed.). (2016). *Sosyal bilgiler öğretiminin ve öğreniminin geçmişi, bugünü ve geleceği*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Truong-White, H., & McLean, L. (2015). Digital storytelling for transformative global citizenship education. *Canadian Journal of Education*, 38(2).
- Turgut, G., & Kışla, T. (2015). Bilgisayar destekli hikâye anlatımı yöntemi: Alanyazın araştırması. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 6(2), 97-121.
- Uslupehlivan, E., Erden, M. K., & Cebesoy, Ü. B. (2017). Öğretmen adaylarının dijital öykü oluşturma deneyimleri. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(ERTE Özel Sayısı), 1-22.
- Ünal, C., & Çakır, H. (2023). Eğitimde dijital öykü araştırmalarının incelenmesi ve dijital öykü araçlarının sınıflandırılması. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 27(2), 437-456.
- Van Gils, F. (2005). Potential applications of digital storytelling in education. In *3rd Twente Student Conference on IT*.
- Wu, J., & Chen, D. T. V. (2020). A systematic review of educational digital storytelling. *Computers & Education*, 147, 1-31.

- Yılmaz, Y., Üstündağ, M. T., & Güneş, E. (2017). Öğretim materyali olarak dijital hikâye geliştirme aşamalarının ve araçlarının incelenmesi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17 (3), 1621-1640.
- Yüksel, P. (2011). *Using digital storytelling in early childhood education: A phenomenological study of teachers' experiences*. (Unpublished doctoral thesis). Middle East Technical University, The Graduate School of Natural and Applied Sciences, Ankara.
- Yüksel, P., Robin, B. R., & McNeil, S. (2011). Educational uses of digital storytelling around the world. In *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (Vol. 1, No. 1, pp. 1264-1271).