



BURDUR MEHMET AKİF ERSOY ÜNİVERSİTESİ

**T.C.
BURDUR MEHMET AKİF ERSOY ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
YÖNETİM BİLİŞİM SİSTEMLERİ ANA BİLİM DALI**

**LİSANS EĞİTİMİNDE OYUNLAŞTIRMA UYGULAMALARI
ÜZERİNE BİR ODAK GRUP ÇALIŞMASI**

BURCU YILDIZ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**DANIŞMAN
DR. ÖĞR. ÜYESİ ÜMMÜ GÜLSÜM KAHRAMAN**

BURDUR – 2025

**T.C.
BURDUR MEHMET AKİF ERSOY ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
YÖNETİM BİLİŞİM SİSTEMLERİ ANA BİLİM DALI**

**LİSANS EĞİTİMİNDE OYUNLAŞTIRMA UYGULAMALARI
ÜZERİNE BİR ODAK GRUP ÇALIŞMASI**

BURCU YILDIZ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

DANIŞMAN : DR. ÖĞR. ÜYESİ ÜMMÜ GÜLSÜM KAHRAMAN

Üye : Dr. Öğr. Üyesi Ömer Faruk OKTAR

Üye : Dr. Öğr. Üyesi Sercan DERELİ

BURDUR – 2025

ETİK BEYAN

Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği'ne göre hazırlamış olduğum “LİSANS EĞİTİMİNDE OYUNLAŞTIRMA UYGULAMALARI ÜZERİNE BİR ODAK GRUP ÇALIŞMASI” adlı tezin hazırlanması sürecinde akademik ve etik kuralları ihlal etmediğimi, tezimin özgün olduğunu, başvurduğum kaynakları metin içinde, dipnotlarda ve kaynakçada eksiksiz ve bilimsel kurallara uygun olarak gösterdiğimi taahhüt ederim.

Burcu YILDIZ

Tarih ve İmza

TEŞEKKÜR

Öncelikle; sadece tez aşamasında değil, lisans dönemimde de dersimize giren gerek ders anlatımı ile gerek bize göstermiş olduğu yollar ile yüksek lisans eğitimim boyunca ilk günden bu yana bana yol gösteren, beni bu sürecin sonuna hazırlayan, hatalarımı hoş gören, insanlığıyla, cesaretiyle kendimi geliştirmemi, iyi hissetmemi, desteğini esirgemeyen ve en önemlisi sabrıyla bu zorlu yolda iyi ki rehberim olmuş dediğim kıymetli hocam ve değerli danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Ümmü Gülsüm Kahraman'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Analiz kısmında görüş ve destekleriyle yardımlarını esirgemeyen Dr. Öğr. Üyesi Zeynep Dereli ve Doç. Dr. Rukiye Çelik'e teşekkür ederim.

Dr. Öğr. Üyesi Ömer Faruk Oktar ve Dr. Öğr. Üyesi Sercan Dereli hocam tezimin en iyi formuna ulaşması için katkılarından dolayı teşekkürlerimi sunarım.

Bu çalışmam ve tüm eğitim hayatım boyunca her daim beni destekleyen, maddi-manevi yardımlarını esirgemeyen, her zaman başarılı olmamı gönülden isteyen ve hep yanımda olan aileme teşekkür ediyorum.

Burdur, 2025

Burcu YILDIZ

(YILDIZ, Burcu, “*Lisans Eğitiminde Oyunlaştırma Uygulamaları Üzerine Bir Odak Grup Çalışması*”, *Yükse Lisans Tezi, Burdur-2025*)

ÖZET

Oyunlar günlük hayatımızın bir parçasıdır. Oyun ve oyunlaştırma etkin öğrenme yöntemleri arasında önemli bir yer tutmaktadır. Oyunlaştırma, bilgilerin daha kalıcı olmasını sağlayan yenilikçi bir yaklaşımdır. Bu nedenle araştırmanın amacı, oyunlaştırma tekniklerinin kullanıldığı dersler hakkında lisans öğrencilerinden derinlemesine bilgi alınması ve yöntemin etkililiğinin incelenmesidir. Araştırma kapsamında, öğrencilerin motivasyonunu, katılımını ve öğrenme performansını artırmaya yönelik olarak tasarlanan oyunlaştırma unsurlarının etkililiği incelenmiştir. Öğrencilerin oyunlaştırma uygulamaları konusundaki düşünce ve deneyimlerini daha derinlemesine anlamak amacıyla odak grup görüşmeleri yapılmıştır. Yönetim Bilişim Sistemleri bölümü öğrencileri ile gerçekleştirilen bu görüşmelerle öğrencilerin oyunlaştırma algıları, deneyimleri ve öğretim stratejilerine nasıl daha etkili bir şekilde entegre edilebileceği konuları detaylı olarak tartışılmıştır. Yapılan bu çalışma sonucunda lisans eğitiminde oyunlaştırma uygulamalarının öğrenci motivasyonunu ve derse katılımını artırdığı, derslerin daha ilgi çekici ve verimli hale geldiği görülmüştür. Bucak Zeliha Tolunay Uygulamalı Teknoloji ve İşletmecilik Yüksekokulu, yönetim bilişim sistemleri bölümü son sınıf öğrencileri üzerinde yapılan bu çalışma, oyunlaştırmının derslerin akılda kalıcılığını ve görsel hafızayı desteklediğini göstermiştir. Ancak, bazı öğrencilerin oyunlaştırma ile ilgili farkındalık düzeylerinin düşük olduğu gözlemlenmiştir. Bu da yöntemin daha iyi tanıtılması gerektiğini göstermektedir.

Anahtar Kelimeler: *Oyunlaştırma, Lisans Eğitiminde Oyunlaştırma, Odak Grup Çalışması.*

(YILDIZ, Burcu, “A Focus Group Study on Gamification Applications in Undergraduate Education”, Master's Thesis, Burdur-2025)

ABSTRACT

Games are part of our daily lives. Games and gamification have an important place among effective learning methods. Gamification is an advanced approach that makes information more permanent. Therefore, the purpose of programming is to obtain information from undergraduate departments about the activity periods of game technical developments and to examine the effectiveness of the method. Within the scope of the research, the effectiveness of gamification elements designed to increase students' motivation, participation and learning performance was examined. It was collected through focus group interviews in order to understand students' thoughts and experiences regarding gamification applications more deeply. In these interviews held with Management Information Systems department students, students' perceptions and experiences of gamification and how it can be integrated into teaching strategies more effectively were discussed in detail. As a result of this study, it was seen that gamification applications in undergraduate education increased student motivation and participation in the course, and the courses became more interesting and productive. This study, conducted on senior students of Bucak Zeliha Tolunay Applied Technology and Management School, management information systems department, showed that gamification supports the retention of lessons and visual memory. However, it was observed that some students had low awareness levels regarding gamification, which indicates that the method needs to be better introduced.

Keywords: *Gamification, Gamification in Undergraduate Education, Focus Group Study*

İÇİNDEKİLER

ETİK BEYAN	iii
TEŞEKKÜR	iv
ÖZET.....	v
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
KISALTMALAR	ix
TABLolar DİZİNİ.....	x
ŞEKİLLER DİZİNİ	xi
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

OYUN

1.1. Oyun.....	4
1.1.1 Oyun Türleri	6
1.2.Eğitim ve Oyun.....	11
1.2.1 Piaget’de Oyun	12
1.2.2 Sutton-Smith’de Oyun.....	12
1.2.3 Csikszentmihalyi’de Oyun	14

İKİNCİ BÖLÜM

OYUNLAŞTIRMA

2.1. Oyunlaştırma	16
2.2. Oyunlaştırma Tasarım Modeli	18
2.3. Oyunlaştırma İle İlgili Modeller	20
2.3.1. Chou’nun Octalysis Modeli.....	20
2.3.2. Bartle Oyuncu Türleri Modeli.....	23
2.3.3. 6D Oyunlaştırma Tasarım Modeli.....	24
2.3.4. MDA Çevresi	27
2.4. SAPS Ödüllendirme Teorisi.....	27
2.5. Eğitim ve Oyunlaştırma	29

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM
OYUNLAŞTIRMA UYGULAMALARI ÜZERİNE BİR ODAK GRUP
ÇALIŞMASI

3.1. Araştırmanın Amacı ve Araştırma Soruları	31
3.2. Araştırmanın Önemi.....	31
3.3. Araştırmanın Kısıtları.....	31
3.4. Çalışma Grubu	32
3.5. Araştırma Deseni.....	32
3.5.1.Odak Grup Çalışması	33
3.5.2.Odak Grup Çalışması Süreci	33
3.6. Verilerin Analiz Yöntemi.....	33
3.6.1 Betimsel Analiz Yöntemi	34
3.6.2 Betimsel Analiz Süreci	34
3.7.Geçerlik ve Güvenirlik.....	36
3.8. Bulgular.....	36
3.8.1. Birinci Soruya İlişkin Bulgular	36
3.8.1.1. 4A ve 4B Odak Grup Görüşme Yanıtları	37
3.8.1.2. Birinci Araştırma Problemine Yönelik Özet Tablo	45
3.8.2. İkinci Soruya İlişkin Bulgular	47
3.8.2.1. 4A ve 4B Odak Grup Görüşme Yanıtları	47
3.8.2.2. İkinci Araştırma Problemine Yönelik Özet Tablo.....	54
SONUÇ ve TARTIŞMA	56
4.1. Öneriler	59
KAYNAKÇA.....	60
EKLER.....	68
ÖZGEÇMİŞ	71

KISALTMALAR

AP	: Araştırmanın Problemi
MAKÜ	: Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi
MDA	: Model Odaklı Mimari
MEB	: Milli Eğitim Bakanlığı
MMORPG	: Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu
MMORPG	: Massively Multiplayer Online Role Playing Game
TDK	: Türk Dil Kurumu
YBS	: Yönetim Bilişim Sistemleri

TABLÖLER DİZİNİ

Tablo 1. Oyunlaştırma Unsurları	19
Tablo 2. “Oyunlaştırma kavramı Yönetim Bilişim Sistemleri bölümü öğrencileri için ne ifade ediyor? “Sorusuna Verilen Yanıtlar.....	37
Tablo 3. ”Oyunlaştırma yaklaşımının uygulandığı bir dersteki deneyiminizi paylaşır mısınız?” Sorusuna Verilen Yanıtlar.....	40
Tablo 4. “Bölüm derslerinizde oyunlaştırmanın uygulanması hakkında ne düşünüyorsunuz? ” Sorusuna Verilen Yanıtlar.....	42
Tablo 5. “Sizce derslerinizde oyunlaştırma uygulanmasındaki amaç ne olabilir?” Sorusuna Verilen Yanıtlar	44
Tablo 6. “Oyunlaştırılmış eğitim yönteminin, geleneksel eğitim yöntemlerinden ne gibi farkları olduğunu düşünüyorsunuz?” Sorusuna Verilen Yanıtlar.....	48
Tablo 1. “Oyunlaştırılmış eğitim yönteminin, bölüm derslerini öğrenmede nasıl fayda sağladığını açıklar mısınız? ” Sorusuna Verilen Yanıtlar	50
Tablo 8. “Oyunlaştırılmış eğitim yönteminin özellikle tercih edilmesini istediğiniz bir bölüm dersi var mı? Cevabınız evet ise neden bu dersi seçtiğinizi açıklar mısınız?” Sorusuna Verilen Yanıtlar	53

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. Csikszentmihalyi’de Akış, Zorluk, Beceri İlişkisi (Csikszentmihalyi, 1975) ...	14
Şekil 2. 'Gamification' Teriminin 2010-2020 Yılları Arasındaki Dünya Geneli Google Arama Motoru Trendi	17
Şekil 3. Oyunlaştırma Piramidi (Werbach ve Hunter, 2012)	18
Şekil 4. Octalysis Çerçevesi (Sezgin vd., 2018)	22
Şekil 5. Bartle Oyuncu Türleri Koordinatı (Akgün ve Gökdaş, 2024)	23
Şekil 6. 6D Oyunlaştırma Tasarımı (Werbach ve Hunter, 2012)	24
Şekil 7. Etkinlik Çemberi (Werbach ve Hunter, 2012)	26
Şekil 8. İlerleme Basamakları (Werbach ve Hunter, 2012)	26
Şekil 9. Werbach ve Hunter’in Piramitsel Oyunlaştırma Yapısı (Sezgin vd., 2018)	27
Şekil 10. Gabe Zichermann’ın SAPS Ödül Modeli (Şen, 2019)	28
Şekil 11. Araştırma Sürecinde İzlenen Aşamalar	35
Şekil 12. Oyunlaştırma Uygulamalarının Kullanımına İlişkin Katılımcıların Vurguladığı Kelimeler	54

GİRİŞ

Oyun, insanoğlunun varoluşundan beri eğitim ve öğrenmede önemli bir rol oynamaktadır. Özellikle deneyimleyerek öğrenme gereken konularda oyun ve oyunla öğrenme uzun süredir başvurulan etkili bir yöntemdir (Yılmaz, 2017). Doğal deneyimleme güdüsünü içeren olgulardan biri de oyundur (Bozkurt vd., 2018). Oyunun kazandırdığı davranışlar değerlendirildiğinde, yalnızca eğlence amaçlı olmadığı anlaşılır. Çünkü oyunlar, eğitimi eğlenceli hale getirmekle kalmamakta aynı zamanda öğrencilerin bireysel ve takım çalışmaları sırasında bilgilerini pekiştirmelerine de katkıda bulunmaktadır (Moralı ve Uğurel, 2008). Tarih boyunca oyunlar, insanlar için sadece bir eğlence aracı olmanın ötesinde, öğrenme ve öğretme süreçlerinin de vazgeçilmez bir parçası olmuştur (Sezgin, 2016).

TDK, oyunu “yetenek ve zekâ geliştiren, belirli kurallara dayalı, keyifli vakit geçirmeye yarayan eğlence; zihinsel ve bedensel yetenekleri geliştirmeyi amaçlayan her türlü yarışma” olmak üzere ifade etmektedir (TDK, 2020). Bu tanım, oyunların sadece eğlence unsuru olmadığını, aynı zamanda bireylerin çeşitli yeteneklerini geliştirmelerine katkı sağladığını göstermektedir. Benzer şekilde, öğrencilerin öz yeterlik algılarını artırmak ve kaygı seviyelerini düşürmek amacıyla motivasyonu harekete geçirmek oldukça önemlidir. Motivasyonu artırmada etkili yöntemlerden biri de oyunlaştırmadır. Oyunlaştırma, “oyun tasarımı ve oyun unsurlarının kullanılmasıyla oluşturulan motivasyon stratejisi” olarak da tanımlanmaktadır (Berber, 2018). Oyunlaştırma yöntemi, öğreneni motive etmek ve süreçte aktif katılımını artırmak amacıyla oyun dışı ortamlarda oyun unsurlarının kullanılmasını ifade etmektedir (Şahin ve Samur, 2015). Oyunlaştırma, bireylerin motivasyonunu artırmak, katılımı teşvik etmek ve öğrenmeyi eğlenceli hale getirmek için oyun mekaniğinin eğitim, iş dünyası ve diğer alanlara entegre edilme sürecidir (Sezgin, 2016). Bu teknik kullanıcıların, doğal oyun oynama isteklerini ve rekabet içgüdülerini kullanarak, onları belirli hedeflere ulaşmaya teşvik etmektedir. Tüm bu nedenle oyunlaştırma, modern eğitim ve iş dünyasında giderek daha fazla benimsenen bir yöntem haline gelmektedir (Atalan vd., 2020).

Lisans eğitiminde oyunlaştırma yöntemlerinin kullanılmasına olan ihtiyaç, modern eğitim sisteminin karşı karşıya olduğu zorluklar ve fırsatlar sebebiyle ortaya çıkmaktadır. Geleneksel öğretim yöntemlerinin, öğrencilerin ilgisini diri tutma,

motivasyonu yüksek seviyede tutma konusunda yetersiz kaldığı düşünülmektedir. Oyunlaştırma, öğrencilerin derslere olan ilgisini artırarak, öğrenme sürecini daha etkileşimli ve eğlenceli hale getirebilir. Oyunlaştırma unsurları öğrencilerin başarılarını ödüllendirerek ve rekabet duygusunu teşvik ederek onları daha fazla çaba göstermeye ve öğrenmeye teşvik edeceği düşünülmektedir. Bununla beraber oyunlaştırma teknikleri, grup çalışmaları ve iş birliği faaliyetlerinde kullanılarak öğrenciler arasındaki etkileşimi ve takım çalışmasını güçlendirmektedir. Bu nedenlerden dolayı, lisans eğitiminde oyunlaştırma yöntemlerinin kullanılması, öğrenci motivasyonunu ve akademik başarısını artırmak için gerekli ve etkili bir yöntem olarak kabul edilebilmektedir. Araştırmanın amacı, oyunlaştırma tekniklerinin kullanıldığı dersler hakkında lisans öğrencilerinden derinlemesine bilgi alınması ve yöntemin etkililiğinin incelenmesidir. Çalışmada ele alınan iki ana problem yer almaktadır. Birinci araştırma problemi Yönetim Bilişim Sistemleri öğrencilerinin oyunlaştırma yaklaşımının derslerde uygulanmasına yönelik algı ve farkındalık düzeylerinin belirlenmesidir. İkinci araştırma problemi ise, lisans eğitimi sürecinde karşılaşılan sorunlara oyunlaştırma yaklaşımı ile hangi çözüm önerileri sunabileceğini incelemektir. Araştırmanın problemi doğrultusunda, öğrencilerin büyük kısmının oyunlaştırma yönteminin derslerde uygulanmasının uygun olacağını düşündüğü sonucuna varılmıştır. Ancak bazı öğrenciler, bu yönetime dair bilgi eksikliği yaşamaktadır. Ayrıca, muhasebe ve matematik gibi onları zorlayan derslerde oyunlaştırma yönteminin öğrenmeyi kolaylaştırıp başarı oranlarını artırabileceği ifade edilmiştir. Proje ve oyun temelli öğrenme yöntemlerinin öğrencilerin derse olan ilgisini artıracak ve bilgilerin daha kalıcı olmasını sağlayacağı belirtilmiştir. Derslerin daha eğlenceli ve interaktif hale getirilmesi gerektiği, videolar ve görsel materyallerin kullanılmasıyla öğrencilerin derse ilgisinin artabileceği düşüncesine varılmıştır.

Araştırma ile oyunlaştırmının lisans eğitiminde nasıl etkili bir şekilde kullanılabileceğini araştırılarak, öğrencilerin motivasyonunu artırarak öğrenme deneyimlerini geliştirmesi, öz yeterlik algılarını güçlendirmesi, kaygı seviyelerini düşürmesi ve akademik başarılarını yükseltmesi yoluyla literatüre önemli katkılar sağlanması amaçlanmaktadır. Bununla birlikte mevcut bilgi ve uygulama alanlarına, oyunlaştırmının eğitimdeki yeni pedagojik yaklaşımlar, öğrenci katılımının artırılması, ölçme ve değerlendirme yöntemlerinin geliştirilmesi, teknolojik entegrasyon ve zihinsel ile duyuşal gelişim konularında önemli yenilikler sunacağı düşünülmektedir.

Oyunlaştırmanın motivasyon teorileri, öğrenme kuramları ve eğitim psikolojisi çerçevesinde nasıl işlediği üzerine derinlemesine incelemeler yapılmıştır. Bu bulgular, eğitim araştırmacılarının oyunlaştırmanın altında yatan mekanikleri ve bunların öğrenci davranışlarına etkilerini daha iyi anlamalarına yardımcı olacağı düşünülmektedir.

Mevcut katkılar, eğitim araştırmaları ve uygulamaları için yeni bilgiler sunarak, oyunlaştırmanın eğitimdeki potansiyelini anlamamızı sağlar ve önemini ortaya koymaktadır. Çalışmanın amacı, oyunlaştırma tekniklerinin kullanıldığı dersler hakkında lisans öğrencilerinden derinlemesine bilgi alınması ve yöntemin etkililiğinin incelenmesidir.

İlgili çalışmada iki tane araştırma problemi bulunmaktadır. Bu sorulara yanıt olarak öğrenci yanıtları sonucunda, oyunlaştırma yönteminin derslerde uygulanmasına yönelik algı ve farkındalık düzeylerini belirlemek amacıyla, belirli katılımcılardan veri toplanmıştır. Araştırma kapsamında, katılımcılara açık uçlu sorular sorulmuş ve cevapları nitel olarak analiz edilmiştir. Katılımcılar, oyunlaştırma yöntemine dair algılarını ve farkındalıklarını üç farklı kategori altında ifade etmişlerdir. K2 katılımcısı oyunlaştırma yönteminin var olmadığını belirtirken, K1, K4, K3 ve K5 katılımcıları, oyunlaştırma yönteminin uygulanabileceğini ifade etmişlerdir. Bunun yanı sıra, K6 katılımcısı ise oyunlaştırma farkındalığının çok düşük olduğunu belirtmiştir. Bu veriler, katılımcıların derslerde oyunlaştırma yöntemine yönelik algı ve farkındalık düzeylerini anlamak için kullanılmıştır ve bulgular, nitel veri analiz teknikleri ile değerlendirilerek sonuçlandırılmıştır.

Bir diğer araştırma probleminde ise, lisans eğitimi sürecinde karşılaşılan sorunlara oyunlaştırma yaklaşımı ile getirilebilecek çözümleri belirlemek amacıyla katılımcılardan elde edilen veriler incelenmiştir. Katılımcılara, oyunlaştırma yönteminin eğitim süreçlerine nasıl bir katkı sağlayabileceği hakkında sorular sorulmuş ve yanıtları nitel analiz teknikleri kullanılarak değerlendirilmiştir. Katılımcıların ifadelerine göre, K1, K3 ve K4 katılımcıları, oyunlaştırma yönteminin öğrenim kolaylığı sağladığını belirtmişlerdir. Bunun yanı sıra, K5 katılımcısı ise oyunlaştırma yönteminin akılda kalıcılık sağladığını ifade etmiştir. Bu bulgular, katılımcıların oyunlaştırma yöntemine dair algı ve deneyimlerini anlamak için kullanılmıştır.

Bu amaçla yapılan çalışmanın birinci bölümünde; oyun kavramı, oyun türleri,

eđitim ve oyunun temel işlevlerine yer verilmiştir. Oyun ile ilgili yapılan bu genel inceleme ile Piaget, Sutton-Smith ve Csikszentmihalyi'nin oyun ve oyunlaştırma konusundaki çalışmaları incelenmiştir. İkinci bölümde; oyunlaştırma detaylı olarak tanımlanmış, oyunlaştırma tasarım modeli ve oyunlaştırmanın unsurlarından bahsedilmiştir. Bununla beraber yine bu bölümde eğitim ve oyunlaştırma kavramları ele alınarak eğitimde oyunlaştırma yönteminin kullanımı ile ilgili bilgilere yer verilmiştir. Üçüncü ve son bölüm; çalışmanın araştırma kısmını oluşturmaktadır. Bucak Zeliha Tolunay Uygulamalı Teknoloji ve İşletmecilik Yüksekokulu Yönetim Bilişim Sistemleri Bölümü dördüncü sınıf öğrencileri ile odak grup görüşmesi yapıp, nitel veri analiz yöntemi kullanılarak verilerin analizi gerçekleştirilmiş ve analiz sonuçları aktarılmıştır. Bu öğrenciler, derste oyunlaştırma uygulamalarını görmeleri ve çalışma ile ilgili geri bildirim sunabilecek olmaları nedeniyle seçilmiştir.

BİRİNCİ BÖLÜM

OYUN

1.1. Oyun

Oyun, insanlık tarihi boyunca var olup özellikle deneyim yoluyla öğrenmenin gerekli olduğu durumlarda oyunlaştırma yönteminin köklü bir geçmişe sahip olduğu görülmektedir (Bozkurt vd., 2018). Oyun birçok özelliği içinde barındıran karmaşık bir fenomen olsa da temelinde eğlence ve doğal deneyimleme dürtüsü yer almaktadır (Sezgin vd., 2018).

Oyunlar yalnızca eğlence amacı taşımaz, aynı zamanda eğitimi keyifli hale getirir ve bireylere takım çalışmasını öğretir (Moralı ve Uğurel, 2008). TDK oyunu tanımlarken birçok farklı ifade kullanmıştır. Bunlardan biri de “yetenek ve zekâ geliştiren, belli kurallara sahip, zamanı verimli geçirmeye olanak tanıyan her türlü eğlence ve yarışmadır.”

Öğrencilerin kaygı seviyelerini azaltmak ve özyeterlilik duygularını güçlendirmek için motivasyonlarını artırmak önemlidir. Bu nedenle; oyunlaştırma, motivasyonu artırmak için etkili bir yöntemdir. Başka bir deyişle, oyun tasarımı ve oyun öğelerinin kullanılmasıyla geliştirilen bir motivasyon stratejisidir (Berber, 2018). Teknolojinin ilerlemesiyle oyunlar giderek daha gerçekçi hale gelmiş, gerçek yaşamın kendisi, oyun tasarım öğelerinden etkilenecek zamanla oyunsu bir yapı kazanmıştır (Yılmaz vd., 2018).

İngilizcedeki “game” kavramına karşılık gelen oyun; belirli bir amaca yönelik olarak kurallar doğrultusunda gerçekleştirilen, mekanikleri bulunan, mücadele öğeleri ve ölçülebilir sonuçları olan bir etkinliktir (Genç, 2021). Oyun; bireyin kendi isteğiyle katıldığı, belirli kurallara dayalı olarak, belirli bir zaman dilimi ve mekânda gerçekleştirilen, sevinç, kaygı, coşku ve gerginlik gibi duygularla şekillenen bir amaç doğrultusunda yapılan bir faaliyettir (Uzun vd., 2023). Oyunların temel bileşenleri, “kurallar”, “hedefler”, “geri bildirim”, “anlaşmazlık, rekabet, meydan okuma, karşıtlık”, “etkileşim”, “hikâye” olmak üzere altı unsurdan oluşmaktadır. Bu unsurlar aşağıda kısaca açıklanmıştır (Prensky, 2001).

Kurallar, oyunları diğer oynanabilir içeriklerden ayıran temel unsurlardır. Bir oyunun en basit tanımı, onun kurallar çerçevesinde oynanmasıdır. Kurallar oyunda

sınırlar belirler ve hedeflere ulaşılmasını düzenler. Hedefler ise genellikle oyunun başında, kurallar doğrultusunda belirlenen unsurlardır. (Berk, 2021). Geri bildirim mekanizmaları oyuncuların performanslarını değerlendirmelerine ve ilerlemelerini takip etmelerine yardımcı olmaktadır. Bu durum, oyuncuların motivasyonunu artırarak oyunda kalmalarına yardımcı olur (McGonigal, 2021). Anlaşmazlık, meydan okuma, karşıtlık gibi unsurlar oyuna heyecan katarak, oyuncuların daha fazla çaba göstermelerini teşvik etmektedir (Schell, 2023). Etkileşim, oyuncuların birbirleriyle ve oyun dünyasıyla nasıl etkileşimde olduklarını kapsamaktadır. Bu da oyunun sosyal yönünü güçlendirmektedir (Zimmerman ve Salen, 2023). Son olarak hikâye, oyuna anlam ve derinlik katarak, oyuncuların duygusal bağ kurmalarını sağlamaktadır. Bu yapı taşları bir araya gelerek yeterli bir oyun deneyimi oluşturmaktadır.

Oyun kavramının tanımına ilişkin farklı görüşleri bulunmaktadır. Görüşlere göre, bazı psikologlar oyunu fazla enerjiyi boşaltmanın bir aracı olarak görmektedir. Eğitim bilimcileri ise oyunu, benzetme isteğini ya da fikrini tamamlayan bir eylem olarak nitelendirmektedir. Gelişim uzmanları ise oyunu, çocuk gelişimine katkı sağlayan ve ilerleyen zamanlarda daha ciddi uğraşlarla yardımcı olabilecek bir uygulama aracı olarak açıklamaktadır (Biricik ve Atik, 2021:5).

1.1.1 Oyun Türleri

Oyun türleri beş başlık altında sınıflandırılmıştır. Bunlar: dijital oyun, eğitsel oyun, eğitsel dijital oyun, kültürel oyun ve zekâ oyunları (Süyğün ve Bozyiğit, 2019).

1.1.1.1 Dijital Oyun

Dijital oyun ifadesi, temelde “dijital” ve “oyun” gibi iki geniş ve anlamlı kavramı bir araya getirmektedir. Dijital oyunlar, geleneksel ve kültürel oyun kavramlarının teknolojik ortama uyarlanmasıyla ortaya çıkmış, modern teknolojinin sağladığı imkânlarla zenginleştirilmiştir (Seçkin, 2021). Başka bir tanıma göre dijital oyunlar, oyuncuların rakipleriyle yarıştığı, eğlenceli vakit geçirdiği ve belirli hedeflere ulaşmak amacıyla geliştirilen yazılım uygulamalarıdır (Genç, 2021:9).

Dijital oyunların tarihindeki ilk örnek, 1958 yılında ABD’de William Higinbotham tarafından tasarlanan Ten-nis for Two adlı oyundur (Tor ve Irmak, 2022:33). Başlangıçta dijital oyunların gelişiminde hedef kitlenin talepleri ön planda yer alırken, zamanla oyun dünyasındaki yenilikler, daha geniş kitlelerin ilgisini çekmeye

başlamıştır. Bu gelişim süreciyle birlikte dijital oyunlar, farklı yaş grupları ve çeşitli ilgi alanlarına hitap eden geniş bir yelpazeye sahip olmuştur (Bayzan ve Samur, 2022:25-26).

Yeni iletişim ortamlarının sunduğu olanaklarla birlikte dijital oyun kültürü oluşmaya başlamış; bu süreç, insan belleği, düşünce biçimi ve iletişim alışkanlıklarına, zaman ve mekân sınırlarını aşacak şekilde dönüştürmüştür. Mağara resimlerinden dijital teknolojilere uzanan bu değişimde, makine mühendisliği ve bilgi işlem alanlarındaki ilerlemelerin yanı sıra bireylerin kültürel, sosyal, politik ve ekonomik ihtiyaçları da belirleyici olmuştur (Büyükbaykal ve Cansabuncu, 2020:3).

Genel anlamda dijital oyunlar, teknolojik araçlar aracılığıyla oynanan oyunlar olarak tanımlanır (Yiğit ve Uzun, 2023:424). Bu oyunlar, fiziksel temelli geleneksel oyunların yerini dijital ortamda varlık göstermektedir. Dijital oyunu; dijitallik, etkileşimlilik, sanallık, değişkenlik ve modülerlik gibi yeni iletişim ortamına özgü özellikleri oyun deneyimine entegre eden bireysel bir iletişim platformudur. Aynı geleneksel öğeleri de bünyesinde barındırabilmektedir (Yengin, 2012:2).

Dijital oyunlar yalnızca eğlenceli vakit geçirme aracı değil, yaratıcılığı, stratejik düşünmeyi, düşünsel ve ruhsal gelişimi destekleyen, bireyin alışkanlıklarını ve karakterini şekillendiren ve sosyalleşme imkânı sunan platformlardır (Sağıroğlu, 2022:5). Başlangıçta daha çok konsol, bilgisayar ve çevrimiçi oyunlar şeklinde karşımıza çıkan dijital oyunlar, taşınabilir teknolojilerin yaygınlaşmasıyla birlikte cep telefonu ve tablet gibi cihazlara da taşınmıştır. Günümüzde dijital oyunlar, her yaş grubunca yoğun şekilde tercih edilmekte ve erken çocukluk döneminde dahi kullanılmaya başlanmaktadır (Toran vd., 2016: 3).

1.1.1.2 Eğitsel Oyun

Eğitsel oyun, eğitimsel hedeflere ulaşmak için tasarlanmış bilişsel, sosyal, davranışsal ve duygusal özellikler taşıyan tekli veya çoklu oyunlar olarak tanımlanmaktadır. Eğitsel oyunlar öğrencilerin motivasyonunu artırarak öğrenmeye karşı olan farkındalıklarını on katına çıkarmaktadır (Genç, 2021:9). Eğitsel oyun, özel gereksinimi olan veya olmayan tüm çocukların eğitiminde önemli bir yere sahip olan kavramlardan biridir (Yazıcı ve Uzuner, 2023:107).

Oyun destekli öğrenme, öğrencileri aktif hale getirir, problem çözme ve eleştirel düşünme becerilerini kazandırır, ayrıca sosyal gelişimlerini destekler. Buna ek olarak

öğrenciler öğrendiklerini uygulama fırsatı bulur, öğrendiklerini pekiştirerek ve deneyimlerini zenginleştirerek ders hedeflerine daha kolay ulaşabilirler. Ayrıca öğrencilerin farklı alanlarla bağlantı kurarak bu bağlantıları aynı oyun içinde gerçekleştirirken birden fazla duyusunu kullanarak hareket etmeleri, öğrenmeyi daha kalıcı, anlaşılır ve erişilebilir hale getirmektedir (Uysal ve Yelken, 2023).

Eğitsel oyunlar, öğrenenlere belirli hedefler ve var olan prosedürler sunan sanal bir ortam sağlamaktadır. Öğrenenler, mevcut bilgi ve becerileriyle bu sanal ortamlarda kendilerine verilen görevlerle mücadele ederler. Ortamla etkileşim sürecinde öğrenenler geri bildirim alabilirler. Bu süreçte, çoğu zaman bir öğrenme sürecinde olduklarının farkına varamazlar (Akgün vd., 2011).

Eğitimsel değeri olan ve tamamen eğitim amacıyla tasarlanmış oyunlar da vardır. Bu tür oyunlar, eğitsel oyunlar olarak adlandırılmakta ve üzerinde yapılan araştırmalar henüz yeni olmakla birlikte giderek artmaktadır (Korkusuz ve Karamete, 2013). Young (2004), eğitsel oyunların sınıf içinde daha etkili kullanılabilmesi için üç alanda değişiklik yapılması gerektiğini vurgulamıştır:

- Yapılandırmacı yaklaşıma uygun olarak, test performansına dayanmayan ve geniş kapsamlı bir müfredat yerine, hedeflerin daha belirgin şekilde sunulduğu anlamlı öğrenmeye yönelik bir yapı oluşturulmalıdır.
- Psikomotor becerilere yönelik oyunlardan ziyade, sosyal ve bilişsel becerileri ön plana çıkaran MMORPG (Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu) oyunlar geliştirilmelidir.
- Proaktif öğretim tasarımları geliştirebilmek için oyunların öğrenme teorileri açısından anlaşılması gerekmektedir.

Eğitsel oyunlar, dil öğretiminde öğretimsel içerik ve süreçlerin tasarımında öğretmenlere de destek olmaktadır (Genç, 2021:511).

1.1.1.3 Eğitsel Dijital Oyun

Dijitalleşmenin bir kavram olarak ortaya çıkmasındaki en önemli etken internettir. İnternetin yaygınlaşması ile birlikte dijitalleşme de büyük önem kazanmaktadır. İnternete erişimin bu kadar kolay olmasında, mobil uygulamalar ve çeşitli kuruluşlar aracılığıyla internet altyapısı ve erişiminin yaygın olarak kullanılabilir hale gelmesi başlıca

faktörlerdir (Akgül ve Kılıç, 2020). Eğitsel dijital oyun, dijital oyun ve eğitsel oyun kavramlarından hareketle geliştirilmiş, bilişim teknolojileri aracılığıyla bilişsel, sosyal, davranışsal ve duygusal özellikler taşıyan önceden belirlenmiş hedeflere ulaşmayı amaçlayan oyundur (Genç, 2021:10).

Eğitsel dijital oyunlar, eğitim sürecinde öğrencilerin derse katılımını ve etkileşimini artırma, aktif katılım sağlama, öğrenmeyi kolaylaştırma, motivasyonu yükseltme, başarıyı artırma ve derse karşı olumlu tutum geliştirme açısından önemli bir araçtır. Eğitim sürecine eğitsel dijital oyunların entegre edilebilmesi için öğretmenlerin bu oyunlarla ilgili bilgi ve deneyim kazanmaları büyük önem taşımaktadır (Durak ve Yılmaz, 2019:265).

Eğitsel bilgisayar oyunları; rekabet, mücadele ve yarış gibi unsurlar barındırsa da, öğrencilerin dikkatini toplama, başarıma hissi yaşama, hızlı düşünme, yaparak öğrenme, aktif katılım, zihinsel ve bilişsel gelişim, kurallara uyma, haklara saygı, sosyalleşme, arkadaşlık kurma ve iş birliği gibi alanlarda gelişim göstermelerinde son derece etkilidir (Aşçı, 2019:2).

1.1.1.4 Kültürel Oyun

Oyun, antik dönemlere kadar uzanan ve her toplumda yaygın olarak bulunan bir kültürel olgudur. Aynı zamanda insanın gelişiminin merkezinde yer alır (Biricik ve Atik, 2021). Kültürel oyunlar, oluşturulduğu topluluğun karakteristik özelliklerine göre biçimlenen ve o grubun kültürel unsurlarını içeren oyunlardır (Genç, 2021). Her kültürde oyun kavramı, kendine özgü anlamlar taşır. Bu bağlamda oyun kavramı, topluluklar ve diller arasında farklılık gösterse de, oyunun temel işlevi ve anlamı evrensel kalmaktadır.

Son yıllarda kültürel oyunların toplumsal ve bireysel yaşamdaki önemi üzerine yapılan çalışmalar giderek artmaktadır. Bu araştırmalar, oyunların sadece eğlence amaçlı değil, aynı zamanda kültürel değerlerin aktarımı, toplumsal normların pekiştirilmesi ve bireyler arası etkileşimlerin güçlendirilmesi açısından kritik bir rol oynadığını göstermektedir (Doğan, 2020).

Çocukları eğlendirmek, oyalamak ve eğitmek amacıyla üretilen oyuncaklar, yapıldıkları dönemin önemli ipuçlarını taşıyan nesnelerdir. Halk sanatı ürünü olsun ya da endüstriyel olarak üretilmiş olsun, oyuncaklar yapıldıkları dönemin toplumsal ve kültürel özelliklerini yansıtmaktadır. Bu nedenle, oyuncaklar sadece birer eğlence aracı olmanın

ötesinde; ait oldukları dönemin yaşam biçimlerinin ve kültürel mirasını yansıtan önemli belgelerdir. Kültür ve oyuncaklar arasındaki ilişki, toplumun dokusunu yansıtmaları açısından büyük önem taşımaktadır (Özyürek vd., 2018).

1.1.1.5 Zekâ Oyunları

TDK Güncel Türkçe Sözlük (2021) zekâyı “insanın düşünme, akıl yürütme, objektif gerçekleri algılama, yargılama ve sonuç çıkarma yeteneklerinin tamamı” olarak tanımlar. Zekâ oyunları ise, kişilerin düşünme biçimlerini şekillendirmelerine ve olaylar karşısında çözüm üretme kapasitelerini artırmalarına ve gelişimlerini desteklemeye yarayan etkinliklerdir (Genç, 2021:11).

Zekâ oyunları, öğrencilerin zekâ potansiyellerini keşfetmelerine ve geliştirmelerine, problemlere karşı farklı ve özgün stratejiler geliştirmelerine, hızlı ve doğru kararlar almalarına, sistematik düşünme becerisi kazanmalarına, bireysel olarak takım halinde ve rekabet ortamında çalışma yeteneklerini güçlendirmelerine ve problem çözmeye yönelik olumlu bir tutum geliştirmelerine yardımcı olan araçlar olarak tanımlanabilmektedir (Alkan ve Mertol, 2017).

Bir başka tanıma göre, zekâ oyunları; bireylerin kendi potansiyellerini keşfetmelerine, hızlı, doğru ve yerinde kararlar alabilmelerine, karşılaştıkları problemleri kendilerine özgü çözüm önerileriyle aşabilmelerine ve en önemlisi sürekli olarak kendilerini yenileyebilmelerine olanak tanıyan etkinliklerdir. Bu hususta zekâ oyunları, bireylerin sadece matematiksel gelişimlerini değil, aynı zamanda işlem becerisi ve stratejik düşünme yeteneklerini de geliştiren oyunlar aracılığıyla geliştirilen oyunlardır. Bu oyunlar; mantık, problem çözme, çözüm yolları üretme, sözel ve görsel zekâ, desen ve düzen tasarlama, şekil oluşturma, üç boyutlu düşünme ve taktikler geliştirme gibi eleştirel düşünme ve yaratıcılık becerilerini de pekiştiren oyunları içermektedir (Yılmaz, 2019:11).

Türkiye’de zekâ oyunları, ilk kez 2012 yılında ‘Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Zekâ Oyunları Dersi’ adı altında seçmeli ders olarak öğretim programına dâhil edilmiştir. MEB’e (2013) göre, zekâ oyunlarının genel amacı; öğrencilerin sahip oldukları zekâ potansiyellerinin farkına varmalarını sağlamak, bu potansiyeli geliştirmelerine yardımcı olmak, karşılaştıkları sorunlara özgün çözümler üretmelerini desteklemek, hızlı ve doğru kararlar alabilmelerini sağlamak, oyunlar aracılığıyla işbirliği ve birlikte çalışma

becerilerini güçlendirmek, esnek ve eleştirel düşünme yetilerini artırmak, farklı bakış açıları geliştirmelerini sağlamak, akıl yürütme ve mantığı etkin bir şekilde kullanmalarına olanak tanımak, özgüven kazandırmak ve problem çözmeye yönelik olumlu bir tutum geliştirmelerine yardımcı olmaktır (Ayar vd., 2023).

Zekâ oyunları dersi, basamaklı öğretim programı olarak üç ana düzeyi kapsamaktadır:

- Basamak-Başlangıç Düzeyi: Oyun kurallarını öğrenme, temel bilgi ve becerileri kazanma, başlangıç düzeyi oyunlar oynama ve bulmacaları çözmeyi içermektedir.
- Basamak-Orta Düzey: Mantıksal çıkarımlar yapma, bulmacalarda doğru başlangıç noktalarını belirleme, strateji oyunlarında temel stratejileri uygulama, orta düzey oyunları oynama ve bulmacaları çözmeyi kapsamaktadır.
- Basamak-İleri Düzey: Yaratıcı düşünme, analiz etme, özgün stratejiler geliştirme, değerlendirme ve genelleme yapma gibi ileri düzey bilgi ve becerileri içerir. İleri düzey oyunlar oynama, bulmacaları çözme ve başkalarının deneyimlerinden yararlanma bu basamak içinde yer alır (MEB, 2013).

1.2. Eğitim ve Oyun

Standart oyun teorileri, oyunu çocuktan bağımsız bir faaliyet olarak görmektedir. Bu nedenle oyunun eğitimdeki yeri genellikle okul öncesi ve ilköğretim düzeyiyle sınırlı görülmektedir. Oyun kuramlarında eğitim ve oyunu dijital çağa kadar birlikte ele alan önemli yaklaşımlardan biri kuramın Sutton-Smith'e aittir. Piaget'in kuramı bebeklikten başlayıp ergenlik dönemi üzerine yoğunlaşmış olsa da ileriki yaşlara faydalı olacak özellikler taşımaktadır (Piaget, 1948; Piaget ve Inhelder, 1969).

Eğitimci Sutton-Smith'in kuramı ise oyun teorisini psikoloji, biyoloji ve antropolojinin sıkı düzen verileriyle zenginleştirerek ve oyunu tabaka tabaka ele alarak yeni bakış açısı sunmaktadır (Sutton-Smith, 1997). Huizinga, kültür odaklı oyun doğrudan eğitime değinmese de, oyuna verdiği önem Caillois ile birlikte oyun kuramları alanında sıkça başvurulan yazarlardan birisidir (Kaya, 2023). Eğitim ve oyun ile ilgili Piaget, Sutton-Smith ve Csikszentmihalyi gibi isimlerin teorileri bulunmaktadır. Aşağıda bu oyun teorilerine yer verilmiştir.

1.2.1 Piaget’de Oyun

“Piaget’de” oyun bebeklikten başlayıp ergenlik dönemine kadarki süreyi kapsamaktadır. Bununla birlikte taklit ve oyun birlikte ele alınmaktadır. Bu görüşlerin amacı öncelik olarak gelişimin tam özelliği olan bilişsel gelişimi açıklamaktır. Taklit ve oyun, uyumsama ve özümsemenin devamı olmaktadır. Ayrıca Nicolopoulou’nun ifade ettiği üzere oyun özümsemenin ucu, taklit uyumsamanın ucudur (Nicolopoulou, 1993; Nicolopoulou, 2004).

Piaget’ de biliş zihinsel yapılara dair her zaman değişime açık bir çeşit denge durumu halindedir. Çocuk oyun oynarken dışarıdan görüneni kendi bakış açısı ile algılar ve düşünce yapısında bir değişiklik görülmez ama bildiği şemaları bu yol ile özümser. Oyunda taklit gerekli olduğunda ise davranışlarında farklılık yapma ihtiyacı hisseder ve bu durum da uyumsama gerektirmektedir. Yeni bir uyumsama davranışının benimsenmesi için ise yeniden oyun algısı başlamaktadır. Doğumdan itibaren başlamış olan taklit, adım adım ayrıntılanarak 18. ay civarı ertelenmiş tekrar olarak adlandırılan altıncı aşamaya gelmektedir. Ertelenmiş taklitte çocuk yaptığı taklidi artık zihninden çıkarır ve anlık gördüğü bir durum ve örneğin değil de geçmiş olan bir anıyı taklit eder. Bu da içsel temsilleri tutma kapasitesinin gelişimini göstermektedir. Bu süreçteki oyun ise “pratik oyundur.” Pratik oyun, bebeğin 0/18 aylık evresindeki tutma, yakalama, vurma gibi yaptığı davranışlarını tekrar ederken aldığı keyiftir ve “Piaget’de” göre oyunun ta kendisi bu olmaktadır (Kaya, 2023).

1.2.2 Sutton-Smith’de Oyun

Eğitim bilimci Sutton-Smith, 1950’li yıllardan 2015 yılına kadar makaleler, kitaplar ve editörlük yaptığı eserlerde, eğitim ve kültür alanında oyun teorilerinin karışıklıklarını ele almış ve her oyun teorisinin etkileyici olduğu vurgulamıştır. Sutton-Smith, Huizinga ve Piaget’nin oyun teorisine önemli katkılarda bulunduğunu ve bu çalışmaların, sonrasında yapılan birçok araştırmayı etkilediğini belirtmektedir. Sutton-Smith, Huizinga ve Piaget’nin oyun kuramlarında, oyunu idealleştirme eğiliminde olduklarını düşünmektedir. Ona göre, Huizinga ve Piaget de oyun kuramlarında oyunu idealleştirmiştir. Ayrıca bu konuda Piaget’nin kuramlarına eleştirel yaklaşımlar sunan makaleler kaleme almıştır. Sutton-Smith makalesinde Piaget’nin epistemolojisini oyun ve taklit eden uygulamalarla ilişkilendirmesini eleştirmektedir. Ayrıca, oyunu “hayati” bir görev sayarak idealleştirdiğini öne sürmektedir (Sutton-Smith, 1971). Sutton-Smith

oyun kavramında Piaget’ye göre oyun oynamanın azalmadığını oyunun azaldığını savunan ve diğer yaklaşımların erişkin merkezli olduğunu vurgulamaktadır Yazara göre, erişkinler de oyun oynamaktadır ve hatta düşünülenden daha fazla oynamaktadır (Sutton-Smith, 1997; Sutton-Smith, 2008).

Sutton-Smith, geçmişten bugüne oyun anlayışının başkalarıyla oynamaktan, nesnelerle oynamaya dönüştüğünü vurgulamıştır. Bu değişimle birlikte çocuk artık sosyal oyuncu değil, bir oyun tüketicisi haline gelmektedir. Çocuklar, diğer çocuklarla açık alanlarda oynamak yerine, evde oyuncaklarıyla yalnız başına vakit geçirmektedir. Sutton-Smith bu gelişmeyi “oyunun evcilleşmesi” olarak tanımlamaktadır. Ayrıca çocukların okulda yönlendirilmiş oyun oynadığını ve serbest oyun zamanı bile serbest oyun oynadıklarını belirten Sutton-Smith, bu durumu “oyunun idealleştirilmesi” olarak adlandırmaktadır (Erden ve Ören, 2016).

Yazar, oyunlara ve oyun sınıflandırmalarına dair yaklaşımların zengin çeşitliliğini, biyolojik düşüncenin anahtar kavramlarıyla ilişkilendirerek anlamlandırmaktadır. Bu sebeple biyolog Jay Gould’un evrimin çeşitliliği kuramındaki anahtar bileşenler olan “bi’acayıplık- bi’tuhaflık, ihtiyaçsızlık-fazlalık ve esneklik-kıvrılabilirlik’ gibi kavramlar” için oyunun da aynı biyolojik temel ile oyunların özelliklerinin ele alınabilmesi düşüncesindedir. Sutton-Smith, gelişim yönünden altı aşamada hayvanlardan insan oyununa geçilmeye çalışıldığını ve insanlığın gelişimi ile bununda devam ettiğine dikkat çekmektedir (Sutton-Smith, 1997).

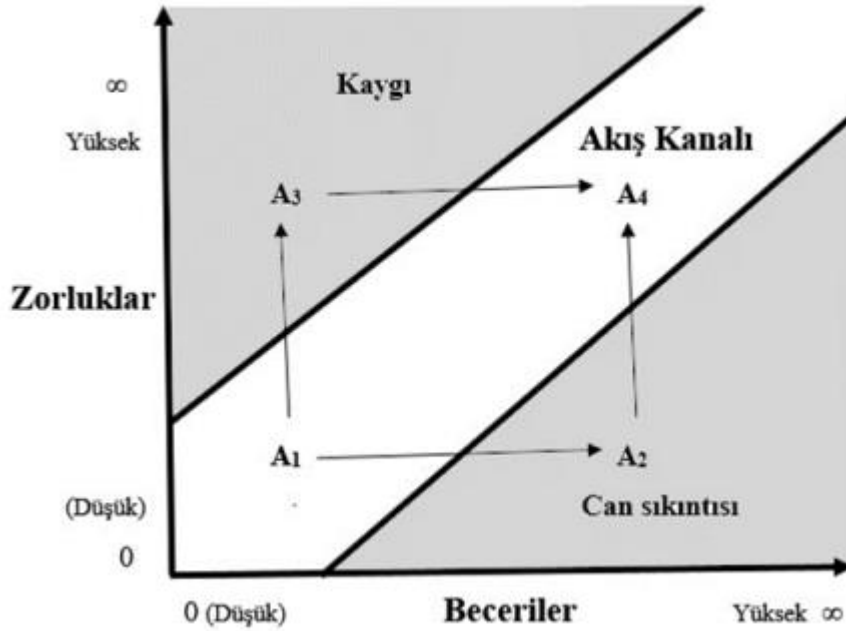
Bu aşamalar;

- Biyolojik taraftan ilk olarak bu süreç oyunun beyindeki potansiyel davranışları harekete geçiren bir eylem olarak tanımlamaktadır.
- İkinci olarak ise bu eylemlerin doğum süreci ile beraber davranışlara dâhil olmasıyla açıklanmasıdır.
- Üçüncü aşama ile birlikte oyunun anlamı eğitim yönünden başlamaktadır. Oyuna ilişkin en basit eleştirilerden olan şarkı söyleme, dans etme ya da diğer sanatların bir seçeneğe dönüşerek yetişkin olduğunda da devam ettirilip profesyonel olmayı veya boş vakitleri iyileştirmenin bir yolu olarak değerlendirilmesine oyun denilmesi bu aşamayı ifade etmektedir.

- Dördüncüsü ise yeteneklerinin vakit bulunduğunda günlük yeteneklere dönüştürülmesidir. Yazar bu duruma adaptif güçlenme olarak adlandırmaktadır.
- Beşinci aşamada tüm hepsini kapsayan oyun belirsiz olanların uyarılması ve bunların sanal ortamda çözüme kavuşması yolu ile zorunlu adaptasyon sürecinin bir simgesi olarak kavramsallaştırmasıdır.
- Son aşamada ise başarılı adaptasyonun sert bir hale gelmesiyle oyun organizmanın değişkenliğini kuvvetlendirmektedir. Bu da muhtemel tüm değişiklikleri kapsamaktadır.

1.2.3 Csikszentmihalyi'de Oyun

Eğitimde oyun konusunda en önemli teorilerden biri psikolog Csikszentmihalyi'ye aittir. "Csikszentmihalyi, danışanlarından edindiği bilgilerle birlikte, oyun yaklaşımlarına dair oluşmuş kapsamlı alanyazını derleyerek tartışmaktadır. Bu yönüyle Sutton-Smith ile örtüşmektedir (Kaya, 2023). Csikszentmihalyi oyunların devamlı olarak yenilenmesi gerektiği düşüncesindedir. Bu sebeple oyuncunun oyun becerisi gelişirken oyun aynı seviyede kalırsa, oyuncu sıkılmaya başlar.



Şekil 1. Csikszentmihalyi'de Akış, Zorluk, Beceri İlişkisi (Csikszentmihalyi, 1975)

Şekil 1, yapılan görevlerin zorluğu ile kişilerin becerisi arasındaki akışı göstermektedir. Kişinin becerisi ile görev zorluğu arasındaki düzen sağlandığında (A1)

kiři kendisini akıřta hissetmekte ve zamanın nasıl getiđini anlamamaktadır. Bu duruma karřın kiři aynı iři yaparken becerileri artmıř olacađı iin sıkılacaktır (A2). Bu sıkılma durumunu ařmak iin grevin zorluk seviyesinin artırılması gerekmektedir. Bu zorluđa karřılık gsterilmiř olan mcadelenin artmasıyla yeniden akıř kanalına girilebilmektedir (A4) (Csikszentmihalyi, 1975; Csikszentmihalyi, 2005).



İKİNCİ BÖLÜM

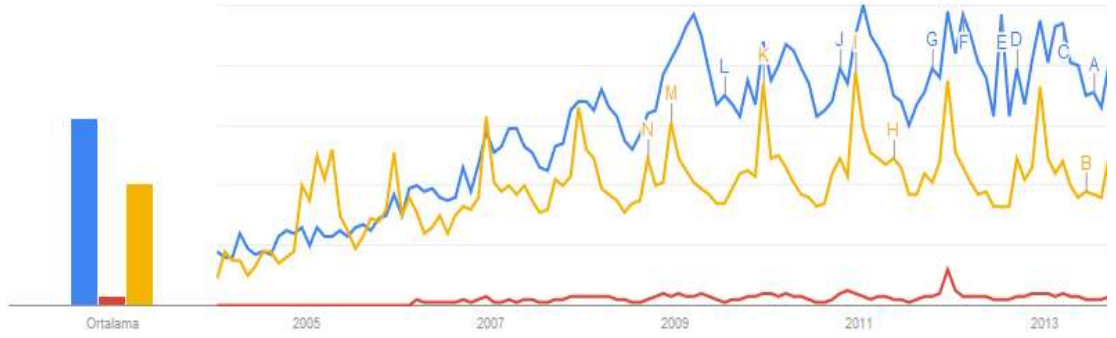
OYUNLAŞTIRMA

2.1. Oyunlaştırma

Oyunlaştırma terimi, ilk kez 2003 yılında Nick Pelling tarafından kullanılmış olup, 2010 yılında Gabe Zicherman ve Christopher Cunningham tarafından literatüre kazandırılmıştır. Bu terim, oyunsu düşünce ve mekaniklerin kullanıcı ilgisini çekmek ve problem çözmek amacıyla kullanılması süreci olarak tanımlanmaktadır. Deterding ve diğerlerine göre ise oyunlaştırma, “oyun tasarım öğelerinin oyun dışı bağlamlarda kullanılması”dır (Tılıç, 2020). Oyun bileşenlerinin, kişileri motive etmek ve aktif katılım sağlamak amacıyla oyun dışı alanlarda kullanılmasına oyunlaştırma yöntemi denir (Şahin ve Samur, 2015).

Kelimenin literatürde yer bulmasının ardından, Google arama trendlerine bakıldığında 2010 ve 2012 yılları arasında dünya genelinde önemli bir arama artışı olduğu gözlemlenmiştir (Şekil 2).

“Dijital oyunlara olan ilginin arttığı bir dönemde, oyunlaştırma da kaçınılmaz olarak yaygınlaşmaktadır. Oyunlaştırmanın olumlu etkilerinin yanı sıra, olumsuz etkileri de son yıllarda literatürde yer bulmaya başlamıştır. Oyunlaştırma, oyunsu deneyimlerle öğrenmeyi birleştiren yenilikçi bir yaklaşım olarak eğitim alanında da etkili olmaya başlamıştır. Eğitimde oyunlaştırmaya duyulan ilginin artması, özellikle yaratıcı drama uzmanlarının ilgisini çeken bir konu haline gelmiştir. Bu sebeple, oyunlaştırma kavramının doğru tanımlanması, oyunlaştırma felsefesinin analiz edilmesi ve bu tekniklerin yaratıcı drama ile nasıl bütünleştirileceğinin anlaşılması önemlidir (Sezgin, 2023:42).



Şekil 2. “Gamification” Teriminin 2010-2020 Yılları Arasındaki Dünya Geneli Google Arama Motoru Trendi

Oyunlaştırmanın amacı, oyundaki gibi yeni bir dünya yaratıp kişiyi oraya taşımak değil, oyundaki öğeleri gerçek dünyaya entegre ederek, benzer hisleri gerçekliği terk etmeden yakalayabilmektir (Kılıç, 2020). Oyunlaştırmanın başarılı olabilmesi ve hedeflenen kazanımların elde edilmesi, uygulanan sürecin etkinliğine bağlıdır. Başarılı bir oyunlaştırma tasarımı için ise sistematik ve özenle yapılandırılmış bir sürece ihtiyaç vardır. Bu nedenle, oyunlaştırma yaklaşımını kullanmayan araştırmacı ve uygulamacılara rehberlik sağlamak amacıyla çeşitli oyunlaştırma tasarım modelleri geliştirilmiştir (Yüce, 2016).

Oyunlaştırma, gerçek içeriği oyun mantığıyla tasarlayıp, oyun benzeri bir yapı sunmayı ifade etmektedir. Oyunlaştırmanın başarısı, genellikle faydacı güdülerle yönlendirilen, rekreasyonel olmayan ve monoton görevleri eğlenceli, kişisel hedeflere yönelik ve keyifli faaliyetlere dönüştürmeye dayanır. Oyunlaştırma, etkinliklerden alınan zevkin, insanların belirli davranışlara yönlendirilmesinde yeterli olduğu kabul edilmektedir.

Oyunlaştırma, bir süreci ya da etkinliği oyun şeklinde aktarmayı amaçlamaktadır. Bununla beraber yapılması gereken durumlarda da bir hafifletici olarak kullanılmaktadır. Oyunlaştırma sadece oyun değildir. Karışık bir süreci ele aldığı için kişilerin motivasyon ve başarılarını etkilemede kullanılmaktadır (Bulut, 2023).

Oyunlaştırmada amaç oyun oynamak değildir. Başka bir deyişle bireylerin oyun oynaması amaçlanan bir durum olmamaktadır. Belirlenen görevin başlaması halinde motivasyon seviyesindeki değişiklik yaratılması hedeflenmektedir. Konuya yönelik motivasyonu sağlamak amacıyla ayarlanan oyunlaştırma fikrinin aslında bir tasarım dili

olduğundan bahsedilmektedir (Çeltek, 2023).

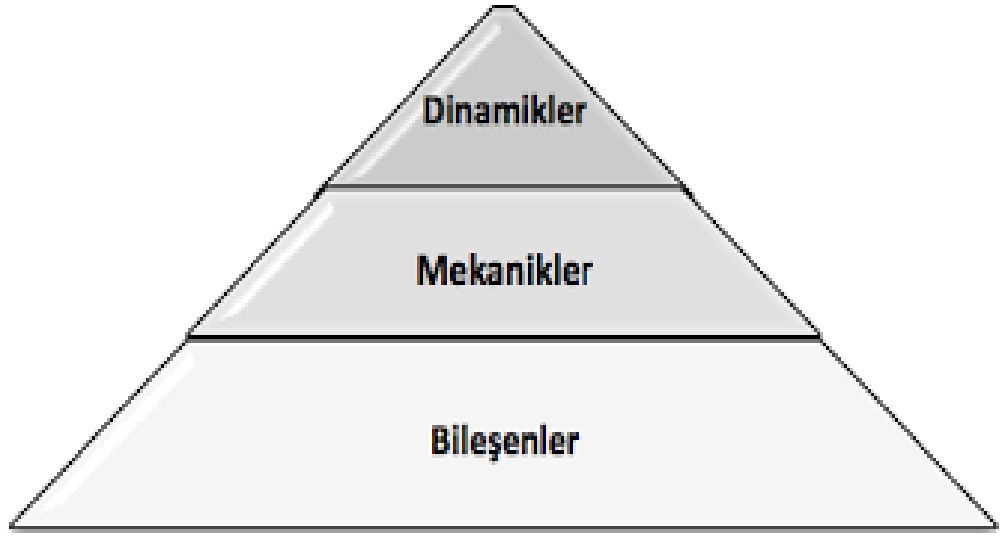
2.2. Oyunlaştırma Tasarım Modeli

Bir ortamın eğlenceli ya da eğlence içermeye elverişli olması, o ortamın oyunlaştırılabilmesi için oyunlaştırma ile ilgili konu edinilebilecek sebeplerin bulunması gerekmektedir. Buna benzer olarak oyunlaştırmanın çok eğlenceli bir ortama ihtiyacı yoktur. Çünkü insanlar eğlenceli bir işi yapmak için zaten yeterli moral ve motivasyona sahiptir. Werbach ve Hunter şu örneği vermektedir: İnsanların yakınlarını kaybettiklerinde onlara tabut satan bir şirketin satışlarını fazlaştırmak için oyunlaştırmaya yönelmezler veya bir organizasyon düzenlemesinde katılım sağlamayı artırmak için oyunlaştırma unsurlarını kullanmaya ihtiyaç duymazlar (Werbach ve Hunter, 2012).

Oyunlaştırmanın gerçekleştirilebilmesinde oyunlaştırmanın etkili olabilmesi için, üzerinde çalışılan ortamın oyunlaştırma ile pekiştirilebilecek davranışlara uygun olması gerekmektedir. İnsanların bir davranışı veya hareketi devam ettirebilmesi için davranışçı kuram bunun pekiştirilmesi gerektiğini söylemektedir. Bu davranışçı kurama göre pekiştirilmeyen davranışlar zamanla önemini yitirmektedir. Buna bağlı olarak bir davranışın pekiştirilmesi için o davranışın sürekli olarak tekrarlanması gerekmektedir (Tunga ve İnceolu, 2016).

2.2.1 Oyunlaştırma Unsurları

Oyunlaştırma tasarımında yer alan her öge, oyunlaştırma unsurlarını barındırmaktadır. Oyunlaştırmada ‘Bir oyunda hangi unsurlar bulunmalıdır?’ sorusuna verilen cevaplar, aynı zamanda oyunlaştırma unsurlarını da tanımlamaktadır. Oyunlaştırma tasarımı modelini ortaya koyan Werbach ve Hunter (2012), oyunlaştırma unsurlarını üç ana grupta sınıflandırır: bileşenler, dinamikler ve mekanikler. Bu üç unsur, bir piramidin basamaklı gibi düzenlenmiştir. Piramidin üst basamağında oyun dinamikleri, orta basamağında oyun mekanizmaları ve alt basamağında ise oyun bileşenleri yer almaktadır.



Şekil 3. Oyunlaştırma Piramidi (Wercbah ve Hunter, 2012)

Dinamikler, oyunlaştırma unsurları piramidinde en üst sırada yer alan ve oyuncuların anlık olarak fark edemediği veya gözlemleyemediği, ancak oyunlaştırma tasarımında kritik rol oynayan kurgusal tasarım öğeleridir. Oyunlaştırmanın oyuncular üzerindeki etkisinin tasarlanmasında oyun dinamiklerinden yararlanılmaktadır. “Oyunlaştırılmış sistemde göz önünde bulundurulması ve yönetilmesi gereken ancak doğrudan oyunun içine dâhil edilmemesi gereken unsurlar” olarak tanımlanabilen dinamikler; kısıtlamalar, duygular, hikayeleştirme, ilerleme ve ilişkiler olmak üzere beş başlıktan oluşmaktadır (Wercbah ve Hunter, 2015).

Mekanikler, oyuncuların katılımını sağlamak ve onların oyun sürecinde devam etmelerini teşvik etmek amacıyla kullanılan temel süreçlerdir. Bu süreçler, oyun deneyiminin dinamikliğini belirler ve oyuncuları motive eder. Oyunlaştırmada mekanikler, genellikle on ana unsurdan oluşur: Meydan okuma, şans, yarışma, iş birliği, geri bildirim, kaynak edinme, ödüller, ticari faaliyet, sıra ve kazanma durumudur. Bu unsurlar, oyuncuların oyunla etkileşimini güçlendirir ve sürecin ilerlemesini sağlar (Wercbah ve Hunter, 2012). Dinamikler, kurgusu yapılan oyunlaştırma, mekanikler aracılığıyla uygulamaya dökülmektedir. Oyunlaştırmanın en önemli etkenlerinden biri olarak kabul edilen bağlılık, oyuncuların oyun sürecine aktif katılımını sağlamak ve motivasyon seviyelerini artırmak için kullanılan bir araçtır. Bağlılık, oyuncuların oyunla sürekli etkileşimde bulunmalarını sağlayarak, öğrenme ve gelişim süreçlerinde daha verimli olmalarını desteklemektedir (Tunga ve İncoğlu, 2016).

Çeşitli özellikler barındıran mekanikler, oyunların oynanışında gerekli olan temel bileşenlerdir. Oyunların tasarımında veya oluşum sürecinde bu mekanikler, adeta bir alet kutusu gibi işlev görmektedir. Oyun esnasında elde edilen puanlar, ödüller, sanal eşyalar gibi unsurlar, mekanikler olarak kabul edilse de oyunun tüm yapısal bileşenleri de oyun mekanikleri olarak adlandırılmaktadır. Bu bileşenler, oyuncunun deneyimini şekillendirir ve süreçte düzeni sağlar (Sezgin vd., 2018).

Bileşenler oyunlaştırma sürecinde oyuncularla etkileşime giren tasarım unsurları olarak tanımlanmaktadır. Oyuncuların oyunlaştırma kapsamında etkileşimde bulunduğu rozetler, lider tabloları, seviyeler, sanal hediyeler gibi öğeler, oyunlaştırma bileşenleri arasında yer almaktadır. Bu bileşenlerin kullanımı, oyunlaştırma dinamikleri ve mekanikleri ile birleşerek yapılan kurguyu destekler ve oyuncuların katılımını güçlendirir (Werbach ve Hunter, 2012).

Tablo 2. Oyunlaştırma Unsurları (Werbach ve Hunter, 2012)

Dinamikler	Mekanikler	Bileşenler
Kısıtlamalar	Zorluk	Başarı
Duygular	Şans	Avatar
Kurgu	İşbirliği ve Rekabet	Rozetler
İlerleme	Geribildirim	Lider Tablosu
İlişkiler	Ödüller	Seviyeler
	Alışveriş	Puanlar
	Durum	Takımlar
	Sıra	Sanal Hediyeler
	Kaynak Edinimi	İçeriğe Ulaşma
		Koleksiyonlar
		Macera
		Savaş
		Hediye
		Mücadele Etme
		Sosyal Grafikler

2.3. Oyunlaştırma İle İlgili Modeller

Oyunlaştırma ile ilgili beş model bulunmaktadır. Bu modeller Chou'nun octalysis modeli, Bartle oyuncu türleri modeli, 6D oyunlaştırma tasarım modeli, MDA çevresi ve Sapps ödüllendirme teorisidir.

2.3.1. Chou'nun Octalysis Modeli

Octalysis modeli Chou tarafından 2013 yılında ortaya konmuştur. Bu modelin gösterimi sekizgen olarak yapılmıştır ve her köşesinde bir temel bileşeni yer almaktadır

(Chou vd. 2015). Octalysis bir seri oyunsal elementi ve bilişsel düřleri bilimsel sınıflandırma ile organize ederek ve uygulamayı daha motive edici veya çekici hale getirmek için kullanılan bir oyunlaştırma çerçevesidir. Bu çerçevenin altında yatan düşünce ise birçok oyunun insanlar için eğlence yaratmış olmasıdır (Burke ve Chou, 2015).

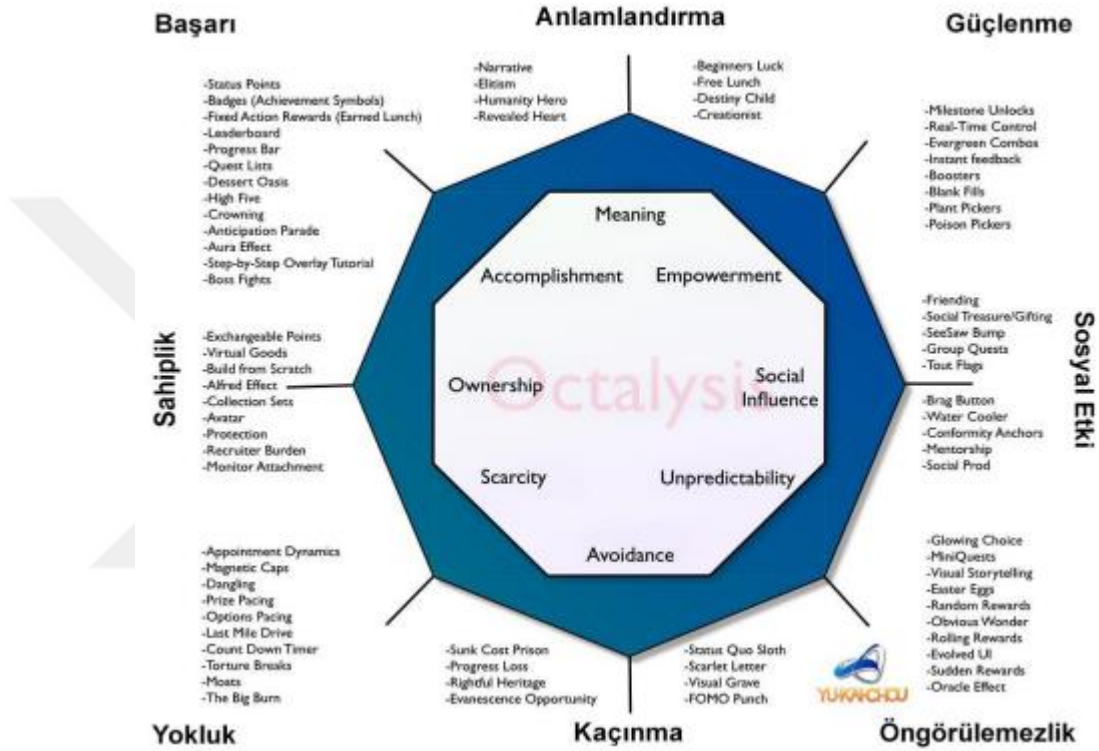
Yu-kai Chou tarafından oluşturulan Octalysis modeli, insan motivasyonunu yönlendiren sekiz ana duyguyu tanımlayarak, bu duyguları analiz eder ve bu dürtülerin kullanıcılara nasıl ilgi çekici ve ödüllendirici deneyimler sunabileceğini gösterir (Yılmaz, 2022). Octalysis çerçevesini oluşturan bileşenler şu şekildedir (Chou, 2015):

- Epik anlam, daha büyük bir anlam arayışında bulunmak için bireylerin kendileri dışında çağırdıkları unsurlardır. Kahramanlık, kader, öykü vb.
- Gerilim ve başarıma duygusunu geliřtiklerini düşündükleri için bireyler mutlu olmaktadır. Bu motivasyon da artıkça bir seviye atlamaya ve uzmanlığa ulaşmaktadır. Puanlar, rozetler, hediyeler vb.
- Bireylerin yaratıcı düşünmeleri, yaratıcılık ve geri bildirim yönlendirilmesi ile teşvik edilir. Ortaya çıkan motivasyonlu katılımcılar değışiklik gösteren stratejiler deneyip geribildirim yolu ile varsayımlarını iyileştirmektedir.
- Bazı materyal ve alanları elde etmek kullanıcıların oyunsal ortamda sahiplik duygusunu korumaları ve geliřtirmeleri için motive etmektedir. Sanal eşyalar, koleksiyonlar, öğrenme vb.
- Sosyallik ve ilişkililik bireyleri motive eden bir etkidir. Arkadaşlar, grup mücadelesi gibi.
- İnsanların sahip olmadıkları şeyleri arzu etmeleri onları istediklerine ulaşma konusunda motive etmektedir. Geri sayım, görevler, ödöl önemi vb.
- Merak etmek ve bilinmeyi keşfetme konusunda teşvik edicidir. Görsel hikayeler, geliřigüzel ödülleri vb.
- Bireylerin istenmeyen bir durumla karşılaştıklarında, kayıp ve kaçınma harekete geçmelerinde motive edici faktörlerdir.

Octalysis modeli, oyun unsurlarını ve bilişsel dürtüleri yöntemli bir şekilde

düzenleyerek, bir uygulama veya süreci daha motive edici ve ilgi çekici hale getirmek için kullanılabilen bir oyunlaştırma çerçevesidir. Bu çerçevenin temel fikri oyunların çoğunun insanlarda eğlence duygusu uyandırmasıdır. Bu eğlence hissi, oyun faaliyetleri için güçlü bir motivasyon kaynağıdır (Köse ve Ük, 2019).

Octalysis çerçevesini oluşturan motivasyon kaynakları ve bunlara ait bileşenler Şekil 3’te gösterilmektedir.



Şekil 4. Octalysis Çerçevesi (Sezgin vd., 2018)

Şekil 3’e göre Octalysis çerçevesinin sağ tarafında yer alan dürtü ve bileşenler, beynin sağ tarafında bulunan yaratıcılık, kendini ifade etme ve sosyal bakış açıları bulunmaktadır. Sol tarafta ise dürtü ve bileşenler genellikle dışsal motivasyon tabanlı olmaktadır. Octalysis çerçevesinde üst kısmında bulunan unsurlar daha pozitif motivasyonla sonuçlanmaktadır. Alt kısmında kalan kısımlar ise daha negatif motivasyonla sonuçlanmaktadır.

Chou (2015) göre, Octalysis Modeli’ndeki sekizgenin solundaki unsurlar beynin sol yarımküresiyle, sağındaki unsurla ise beynin sağ yarımküresiyle ilişkilidir. Sekizgenin alt kısmı “siyah şapka” yani oyunlaştırmanın karanlık yönü, üst kısmı “beyaz şapka” yani oyunlaştırmanın aydınlık yönü olarak tanımlanmaktadır. Siyah şapka elementleri

olumsuz duygular yaratırken, beyaz şapka elementleri olumlu duygular uyandırmaktadır (Şahin, 2017).

2.3.2. Bartle Oyuncu Türleri Modeli

Bartle, oyuncu davranışlarını iki şekilde gruplandırmaktadır. Koordinat düzleminde Y eksenini, oyuncunun davranış tipini göstermektedir. Bununla birlikte davranış oyuncunun etkileşimde olma durumuna göre değişim göstermektedir. X ekseninde ise, davranışın oyun çevresi (dünya) ya da çevredeki diğer kişiler ile meydana gelme durumuna göre değişmektedir. Koordinat düzleminin her yeri bir oyuncu tipini göstermektedir. Buna göre oyuncu tipleri;

- Ortam ile etkileşenler (Kâşifler)
- Ortamda eylem gösterenler (Başaranlar)
- Kişiler ile etkileşenler (Sosyalleşenler)
- Kişilere karşı eylem gösterenler (Avcılar) olarak ayrılmaktadır.



Şekil 5. Bartle Oyuncu Türleri Koordinatı (Akgün ve Gökdaş, 2024)

- **Kaşifler:** Kaşifler yeni şeyleri oyun ortamlarında keşfetmeyi çok sevmektedir. Bu oyuncu tipleri başka oyuncular ile çok ilgilenmemektedir

ve oyuna verilen görevleri kazanılan puanları çok da umursamamaktadır. Açılmış olan yeni bölümler, yeni oyun haritası, kayıp eşyalar bu oyuncu tipleri için vazgeçilmez olmaktadır.

- **Başaran:** Bu oyuncu tiplerinde önemli olan kendi görevlerini başarmış olmalarıdır. Onlara verilen sorumluluklara ve elde edecekleri sonuca odaklanırlar. Onlar için görevleri başarmak önemlidir.
- **Sosyalleşen:** Sosyalleşen oyuncu tipleri için ilk olarak sağlıklı anlaşmalar yaparak başarı şanslarını artırmaktadır. Diğer oyuncu tiplerini yenmek yerine birlikte takım olarak halletmeye çalışmaktadır. Birlikteliğin ve haberleşmenin gücüne güvenmektedirler.
- **Avcılar:** Avcılar oyun ortamında diğer oyuncuları yenmek, birinci olmak gibi rekabetçi bir oyun sergilerler. Bu sebeple kurallar, sorumluluklar ikinci plana atılmaktadır (Akgün ve Gökdaş, 2024).

Bartle testi, oyuncu tiplerinin hangi karakterlere daha çok benzediğini belirlemek için kullanılan bir araçtır. Bu test, oyuncuları dört ana gruba ayırmaktadır. Test sonuçlarına göre oyuncuların hangi karakter tipine daha yakın oldukları tespit edilir ve bu doğrultuda onlara uygun oyun önerileri sunulabilmektedir. Bu sayede, oyuncuların oyun deneyimleri kişiselleştirilerek daha fazla motivasyon ve keyif almaları sağlanmaktadır (Urhoba, 2020).

2.3.3. 6D Oyunlaştırma Tasarım Modeli

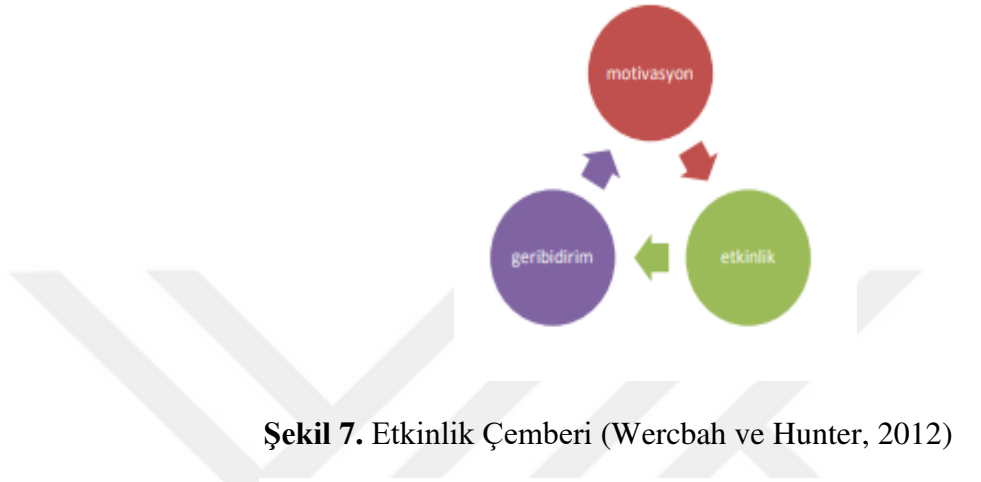
Oyunlaştırmanın uygulanabilmesi için belirli bir tasarım süreci gereklidir. Werbach ve Hunter (2012) bir oyunlaştırma tasarım modeli oluşturmuştur. Model altı unsurdan oluşmaktadır ve 6D modeli olarak adlandırılmaktadır. Model genel olarak iş ortamı için hazırlanmış olsa da birçok amaç doğrultusunda kullanılmaktadır (Erümit ve Karakuş, 2015).



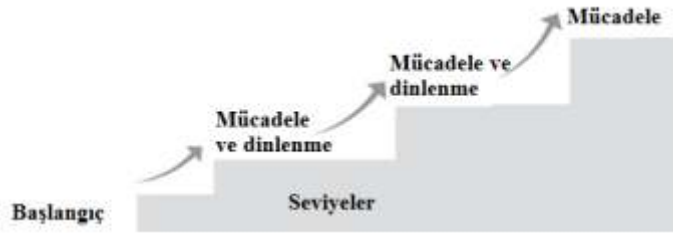
Şekil 6. 6D Oyunlaştırma Tasarımı (Wercbah ve Hunter, 2012)

- **Hedefleri Belirleme:** Oyunlaştırmada yapılacak işin belirlenmesi bu aşamada gerçekleşir. Oyunlaştırma tasarımının hedefleri arasında derslere yönelik motivasyonu artırmak, derslere karşı tutumlar kazandırarak eğitsel amaçlar ile gelişim göstermeye yönelik hedefler seçebilmektedir.
- **Hedef Davranışları Betimleme:** Oyuncuların hangi davranışların tespit edilmesi gerektiği bu basamakta yer almaktadır. Belirlenen kazanımlara ulaşmak için oyuncuların veya öğrenenlerin hangi davranışları sergilemesi gerektiğinin kontrol edilmesi, bu sürecin temelini oluşturmaktadır. Örneğin, bir eğitimci derse yönelik katılımı ve motivasyonu artırmak amacıyla oyunlaştırmayı kullanmak istediğinde, öğrencilerin hangi davranışları sergilemesi gerektiğine karar vermelidir. Hedef davranışların eksiksiz ve doğru bir şekilde belirlenmesi, oyunlaştırma tasarımının başarısında büyük rol oynamaktadır. Ayrıca, bu davranışları ölçecek ölçüm araçlarının belirlenmesi de bu aşama da önemlidir (Tunga ve İnceoğlu, 2016).
- **Oyuncu Türleri Belirleme:** Bu aşamada oyuncuların hedef kitlesinin belirlenmesi amaçlanmaktadır. Oyuncular tanımlanır ve onların profilleri geliştirilir. Ayrıca bu profiller için isimler ve avatarlarda belirlenebilmektedir. Amaç, her oyuncu tipini neyin motive ettiğini anlamak ve onların ihtiyaçlarını karşılamak için oyunlaştırılmış bir sistem tasarlamaktır.

- **Etkinlik Döngüsünü Tasarlama:** Oyunlaştırma döngüsünde iki tür etkinlik döngüsü mevcuttur: Bağlılık döngüsü ve ilerleme döngüsü. Bağlılık döngüsü, sistemin oyuncuya nasıl bir yanıt vereceğini etkinlik düzeyinde tanımlamaktadır. İlerleme döngüsü ise, oyunlaştırmanın genel akışını belirlemektedir.



Şekil 7. Etkinlik Çemberi (Werbach ve Hunter, 2012)

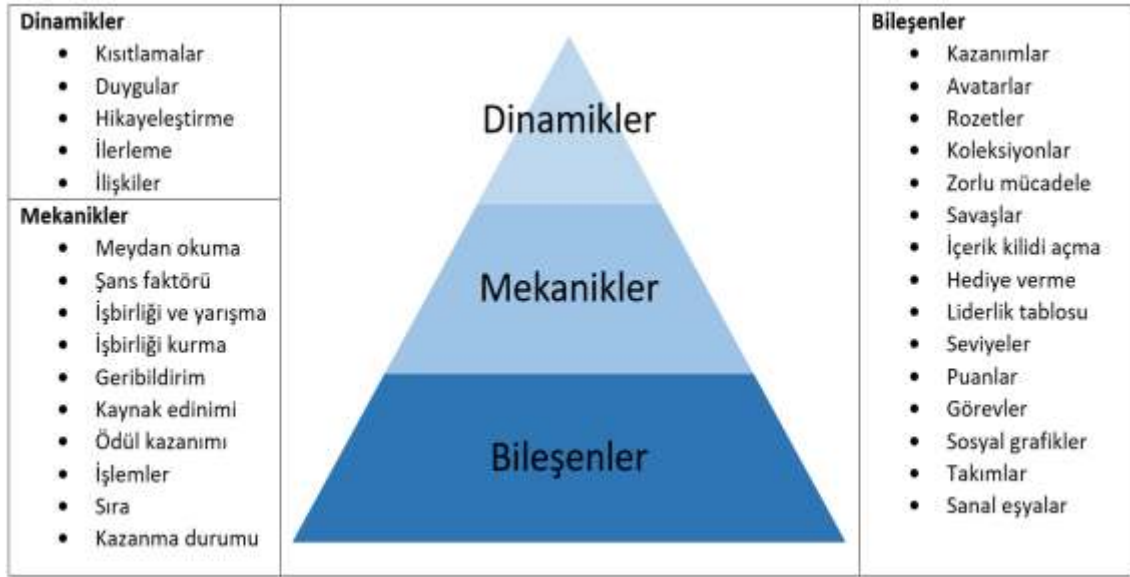


Şekil 8. İlerleme Basamakları (Werbach ve Hunter, 2012)

- **Eğlence Öğelerini İlave Etme:** Bu aşamada oyunlaştırma adımlarının eğlenceli olup olmadığı incelenmektedir. Eğlence öğelerini ilave etmek, oyuncuların motivasyonunu artırmak ve deneyimlerini daha keyifli hale getirmek için kritik bir adımdır. Bu sayede oyuncular hedeflerine ulaşma sürecinde daha fazla bağlılık ve memnuniyet hissedebilmektedir.
- **Uygun Araçları Belirleme:** Bu aşamada, hedefler ve oyuncu profilleri doğrultusunda uygun dinamik ve mekanikler seçilerek oyunlaştırma tasarımı tamamlanır (Şen, 2019).

2.3.4. MDA Çevresi

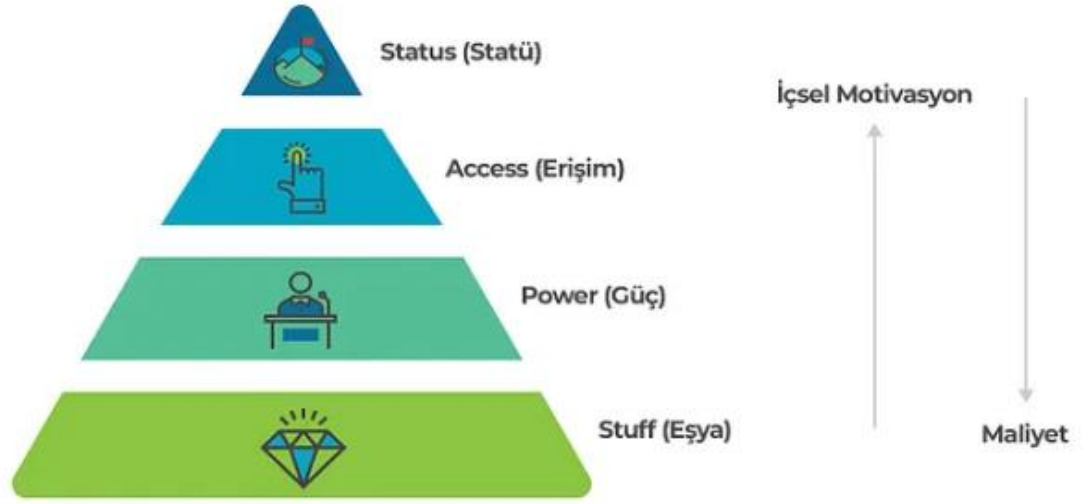
MDA, oyun tasarımı yöntemlerine benzemekte olup, oyun tasarımı sürecinde kullanılmaktadır. MDA modelinin açılımı; Mekanikler (Mechanics), Dinamikler (Dynamics) ve Estetikler (Aesthetics) şeklindedir. Bu model, bir oyunun unsurları arasındaki karşılıklı etkileşimleri açıklamak ve oyun dışı durumlara uygulanabilir bir yapı geliştirmek amacıyla sistemli düşünmeyi teşvik etmektedir (Zichermann ve Cunningham, 2011). Bu bağlamda, Kevin Werbach (2015), oyunlaştırma tasarımı için MDA modeline uyumlu olarak; dinamikler, mekanikler ve bileşenlerden oluşan üç seviyeli bir piramit modeli geliştirmiştir (Şekil 7). Piramit modelinde yer alan öğelerin çevresinde şekillenen genel deneyim, MDA modelindeki estetik öğelere karşılık gelmektedir (Şen, 2019).



Şekil 9. Werbach ve Hunter'in Piramitsel Oyunlaştırma Yapısı (Sezgin vd., 2018)

2.4. SAPS Ödüllendirme Teorisi

Oyunlaştırma tasarım motivasyonu artırmak için ödül vermek oyuncunun motivasyonunu önemli ölçüde artıracaktır. Gabe Zichermann ödül çeşitlerini statü, erişim güç, eşya olarak ele almaktadır. Bu türlerin baş harflerinden oluşan kısaltma da SAPS modelini ortaya çıkarmaktadır (Şen, 2019).



Şekil 10. Gabe Zichermann'ın SAPS Ödül Modeli (Şen, 2019)

- **Statü:** Bir kullanıcının sistemde bulunan başka kullanıcılara göre göreceli konumudur. Statünün, oyunculara tanımlanmış bir sıralama düzeninde faydaları ve ödülleri diğer oyuncuların önüne geçme ihtimalini gözler önüne sermektedir. Rozetler, seviyeler ve liderlik tablosu gibi durum öğelerini içerir (Zichermann ve Cunningham, 2011).
- **Erişim:** Başka kullanıcıların sahip olamadığı ayrı özellikleri ayrıcalıklı olarak kullanabilmektir. İçerik kilidinin açılması gibi önerileri kapsar (Werbach, 2018).
- **Güç:** Zaman içerisinde kullanıcılara sistemdeki başka kullanıcılar üstünde bazı güçler bırakmayı ve sisteme sahip çıkmaları amaçlanmaktadır (Şen, 2019).
- **Eşya:** Ödül olarak kullanıcılarına el ile tutulabilen gerçek ödülleri vermektedir. Sistem dışındaki kullanıcıları ise sisteme almak için dışsal motivasyon oluşturarak kullanabilmektedir (Zichermann ve Cunningham, 2011).

İlerleyen süre boyunca farklı ödül vermemek, aynı türde ödülleri sürekli verilmesini motivasyonu yaratmayacağı için değişik ödülleri tercih edilmelidir. En baştan itibaren kullanıcının dışsal motivasyonunun artması için değişik ödülleri verilerek harekete geçmesi sağlanabilir (Şen, 2019).

2.5. Eğitim ve Oyunlaştırma

Teknolojinin hızla gelişmesi ve her sektörde olduğu gibi eğitim alanında da etkisinin artması, insanların eğitim deneyimlerini köklü bir şekilde dönüştürmektedir. Teknolojiye adapte olmakta zorlanan X kuşağı, bu değişimi daha kolay benimseyen Y kuşağı ile birlikte, doğuştan teknolojiyle iç içe büyüyen Z kuşağı arasında belirgin kuşak farklarının oluşmasına neden olmaktadır. Eğitimde oyunlaştırma süreci, yalnızca bilgi veya beceri öğretiminde oyunun kullanılması değil; aynı zamanda oyunun karakteristik özelliklerinden faydalanarak öğrencilerin potansiyellerini açığa çıkarmayı amaçlamaktadır (Karataş, 2014).

Prensky (2011) tarafından “dijital yerliler” olarak tanımlanan, doğduklarından itibaren teknolojiyle büyüyen bireylerin geleneksel eğitim yöntemlerinde odaklanma ve dikkat sorunları yaşadıkları ileri sürülmektedir. Oyunlaştırmanın temel amacı, bu sorunları ortadan kaldırmak; öğrenenlerin motivasyonunu artırmak, süreci daha eğlenceli ve merak uyandırıcı hâle getirerek öğrenmenin sürekliliğini sağlamaktır. Bu sebeple, öğrenmenin bir yolculuk hâline getirilmesi ve bu yolculuğun sürdürülebilir olması açısından oyunlaştırma önemli bir strateji olarak görülmektedir (Sezgin vd., 2018).

Eğitimde oyunlaştırma uygulanırken dikkat edilmesi gereken önemli bir nokta, oyunlaştırmanın öğrenen profiline uygun şekilde tasarlanmasıdır. Oyunlar, problem çözme odaklıyken; okullar daha çok bilgi öğretime odaklanmaktadır. Ancak, her birey farklı öğrenme biçimlerine sahip olduğundan, oyunlaştırmanın da farklı öğrenme gereksinimlerine uygun şekilde özelleştirilmesi gerekmektedir. Bu yaklaşım, oyunlaştırmanın öğrenenlerin karşılaştığı sorunlara yönelik farklı çözüm yolları sunmasına imkân tanır (Rackwitz, 2016).

2020 yılı ve sonrasında, dijitalleşmenin etkisiyle oyunlaştırma eğitimde daha da yaygınlaşmıştır. Araştırmalar, özellikle üniversite düzeyinde oyunlaştırmanın öğrencilerin derse katılımını artırdığını ve akademik başarılarını olumlu etkilediğini göstermektedir (Subhash ve Cudney, 2020). Ayrıca, oyunlaştırmanın sosyal etkileşimler ve grup çalışmaları yoluyla öğrencilerin iletişim becerilerini geliştirdiği de tespit edilmiştir (Stefanou ve Kollegen, 2022). Ancak, oyunlaştırmanın etkili olabilmesi için öğretim tasarımının dikkatli bir şekilde planlanması gerektiği, aşırı ödül odaklı

yaklaşımların uzun vadeli öğrenme hedeflerinden sapmaya yol açabileceği de vurgulanmaktadır. Genel olarak, oyunlaştırma öğrencilerin öğrenmeye olan ilgisini artıran, dijital platformlarla eğitimin verimliliğini yükselten etkili bir araç olarak öne çıkmakta; ancak başarılı uygulamalar için dikkatli ve kişiselleştirilmiş tasarımlara ihtiyaç duyulmaktadır (Liu ve Wong, 2023).



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

OYUNLAŞTIRMA UYGULAMALARI ÜZERİNE BİR ODAK GRUP ÇALIŞMASI

Bu bölümde sırasıyla araştırmanın amacı ve araştırma soruları, araştırmanın önemi, araştırmanın kısıtları, modeli, araştırmanın çalışma grubu, veri toplama araçları, verilerin analizi ve çözümlenmesine ilişkin bilgilere yer verilmiştir.

3.1. Araştırmanın Amacı ve Araştırma Soruları

Bu araştırmanın amacı, oyunlaştırma tekniklerinin kullanıldığı dersler hakkında lisans öğrencilerinden derinlemesine bilgi alınması ve yöntemin etkililiğinin incelenmesidir. Araştırmanın genel amacı doğrultusunda lisans öğrencilerine aşağıdaki sorular sorularak araştırma sorularına yanıt aranmıştır;

Araştırma Problemi (AP)

AP 1. Yönetim Bilişim Sistemleri bölümü öğrencilerinin oyunlaştırma yaklaşımının derslerde uygulanmasına yönelik algı ve farkındalık düzeyleri nedir?

AP 2. Lisans eğitimi sürecinde karşılaşılan sorunlara oyunlaştırma yaklaşımı ile hangi çözüm önerileri getirilebilir?

3.2. Araştırmanın Önemi

Eğitimde oyunlaştırma yöntemlerinin genellikle okul öncesi, ilkökul ve ortaokul seviyelerinde incelenmesi (Akçay ve Özcebe, 2012; Biricik ve Atik, 2021; Morali ve Uğurluel, 2008; Toran vd., 2006), lisans düzeyinde yapılan çalışmaların oldukça sınırlı olması, literatürde önemli bir açık yaratmaktadır. Bu durum, lisans eğitiminde oyunlaştırma yöntemlerinin potansiyel avantajlarını ve uygulamalarının daha geniş bir kapsamda incelenmesinin gerekliliğini vurgulamaktadır. Lisans düzeyinde yapılan araştırmalar (Soyer ve Can, 2019; Çakıroğlu ve Öztürk, 2017; Deterding vd., 2011) oyunlaştırmanın, öğrencilerin motivasyonunu ve öğrenme performanslarını artırdığına dair bulgular sunmaktadır. Yapılan bu çalışma, eğitimcilerin oyunlaştırma tekniklerini daha etkili bir şekilde kullanmalarına katkıda bulunulabilir ve oyunlaştırmanın eğitime nasıl entegre edilebileceği konusunda yeni stratejiler önermesi açısından önemlidir.

3.3. Araştırmanın Kısıtları

Yapılan çalışmada bazı kısıtlarla karşılaşmıştır. Bu nedenle varılacak sonuçlar dikkatle değerlendirilip yorumlanmalıdır. Buna göre araştırmanın kısıtları aşağıdaki gibidir:

- Araştırmanın çalışma grubunu sadece Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi, Bucak Zeliha Tolunay Uygulamalı Teknoloji ve İşletmecilik Yüksekokulu, Yönetim Bilişim Sistemleri Bölümü 4. sınıf öğrencileri oluşturmaktadır.
- Araştırma 2024-2025 Eğitim-Öğretim Yılı, Güz Dönemi, Kasım ayında gerçekleştirilmiştir.

3.4. Çalışma Grubu

Oyunlaştırma yönteminin kullanıldığı dersleri alan öğrenciler üzerinde araştırma yapılacağından dolayı çalışma grubunun tespitinde amaçlı örneklem kullanılmıştır. Oyunlaştırma yönteminin kullanıldığı derslere en çok katılım sağlayan öğrenci grubunu 4. Sınıf lisans öğrencileri oluşturduğu için çalışma grubu 4. Sınıf öğrencileri arasından seçilmiştir. Yönetim Bilişim Sistemleri Bölümü hem sayısal hem de sözel derslerde oyunlaştırma yönteminin etkilerini inceleyebildiğimiz interdisipliner bir alan olduğu için, bu bölümde öğrenim gören öğrenciler tercih edilmiştir. Öncelikle sınıf temsilcilerine bilgi verilip temsilciler aracılığı ile duyuru yapılmış ve katılmak isteyen öğrenciler belirlenmiştir. Belirlenen öğrenciler ile iletişim kurularak odak grup görüşmesi hakkında bilgi verilmiştir. Odak grup görüşmesi süreci; katılımcıların bilgilendirilmesi, katılımcılardan geri bildirim alınması ve etik kurallara dikkat edilmesi çerçevesinde planlanmıştır. Görüşmenin yapılabileceği saat ve ortam belirlendikten sonra, öğrencilerle iki ayrı grup halinde görüşme gerçekleştirilmiştir. Sonuç olarak her iki grupta 6 öğrenci bulunmaktadır. Toplamda 12 kişi ile odak grup görüşmesi yapılmıştır.

3.5. Araştırma Deseni

Nitel araştırmalar, bireylerin belirli olgulara yönelik algılarını, yorumlarını ve deneyimlerini derinlemesine analiz etmeyi amaçlayan yaklaşımlar sunduğundan (Yıldırım ve Şimşek, 2021), bu çalışma kapsamında katılımcıların oyunlaştırılmış öğrenme süreçlerini nasıl değerlendirdiğini anlamak için nitel araştırma yöntemi uygun görülmüştür. Araştırmada oyunlaştırılmış eğitim yöntemine ilişkin deneyimler

keşfedilmeye çalışıldığından fenomenoloji deseni tercih edilmiştir. Fenomenoloji, bireylerin bir olguya dair bireylerin doğrudan deneyimlerine ve bu deneyimlere yükledikleri anlamlara odaklanarak, araştırmacının konuyu katılımcı perspektifiyle ele almasına olanak tanımaktadır (Creswell, 2013).

Çalışmada oyunlaştırmanın öğrenme süreçleri üzerindeki etkilerini ortaya koyabilmek için odak grup görüşmesi yöntemi kullanılmıştır. Odak grup görüşmesi, katılımcılar arasındaki etkileşimi artırarak bireylerin görüşlerini daha detaylı ifade etmelerini ve birbirlerinden etkilenecek farklı bakış açıları geliştirmelerini sağlamaktadır (Oğuz, 2011; Işık ve Semerci, 2019). Elde edilen veriler ise, betimsel analiz tekniği ile analiz edilip, yorumlanmıştır. Betimsel analiz, araştırma bulgularının belirli temalar altında sınıflandırılmasını ve bu doğrultuda sistematik bir şekilde yorumlanmasını içermektedir (Altunışık vd., 2010).

3.5.1.Odak Grup Çalışması

Odak grup görüşmesi nitel mülakat tekniklerinden biridir. Odak grup çalışması belirlenen bir grup bireyle onların bir konu hakkındaki görüş ve düşünceleri üzerine enformasyon sağlamak için yapılmış olan planlı tartışmayı içermektedir (Gibbs, 1997). Grup görüşmesi, aynı konuya dair farklı görüşleri sağlamaya elverişlidir. Bununla beraber bireylerin gündelik hayatlarındaki ortak değerlerini ve grup içerisinde diğerlerinden etkilenecek yollarını anlamaya yaramaktadır. Odak grup çalışması, grup içerisindeki etkileşim üzerinde durarak araştırmacı tarafından ortaya konulmuş olan konulara dayalı olmaktadır (Morgan ve Gibbs, 1997).

Odak grup çalışmasını diğer görüşmelerden farklı kılan özelliği, katılan bireyler arasındaki etkileşim sonucunda ortaya çıkan beyin fırtınasıdır. Yapılan görüşmelerin asıl amacı ise katılan bireylerin duygularını, inançlarını, tutumlarını, deneyimlerini ve başka metotlarla sağlanamayan tepkilerini meydana çıkarmaktır (Kitzinger, 1994,1995). Odak grup çalışmasının yedi aşamalı süreci bulunmaktadır.

3.5.2.Odak Grup Çalışması Süreci

Verilerin toplanabilmesi için katılımcılara yöneltilecek sorular hazırlanmıştır. Bu sorular, sistematik ve güvenilir veriler elde etmek amacıyla ilgili literatür incelenerek ve uzman görüşlerine başvurulup titizlikle hazırlanıp değerlendirilmiştir. Odak grup çalışması kapsamında, Zeliha Tolunay Uygulamalı Teknoloji ve İşletmecilik

Yüksekokulu, Yönetim Bilişim Sistemleri bölümü dördüncü sınıf öğrencilerinden iki grup oluşturulmuştur. Ardından, seçilen katılımcılara odak grup görüşmesinin nasıl uygulanacağı açıklanmış; görüşmenin içeriği, zamanı ve yeri hakkında bilgi verilmiştir. Belirlenen zamanlarda her iki grupta odak grup görüşmeleri gerçekleştirilmiştir. Görüşme öncesinde öğrencilere oyunlaştırma uygulamaları hakkında bilgi verilmiş; oyunlaştırma kavramı, tanımlanarak, bu konuda önceden bilgisi olmayan katılımcıların konuyu kavramasını sağlamıştır. Bilgilendirme sürecinin ardından, hazırlanan görüşme soruları sırasıyla katılımcılara yöneltilmiştir. Katılımcıların bilgisi ve izni dahilinde, görüşmeler sırasında ses kaydı alınmıştır. Görüşme sonrasında elde edilen veriler analiz edilmiştir.

3.6. Verilerin Analiz Yöntemi

Bu bölümde araştırma verilerinin analizi ile ilgili bilgiler yer almaktadır. Araştırma da odak grup görüşmesi sonucu elde edilen veriler betimsel analiz yöntemiyle değerlendirilmiştir.

3.6.1 Betimsel Analiz Yöntemi

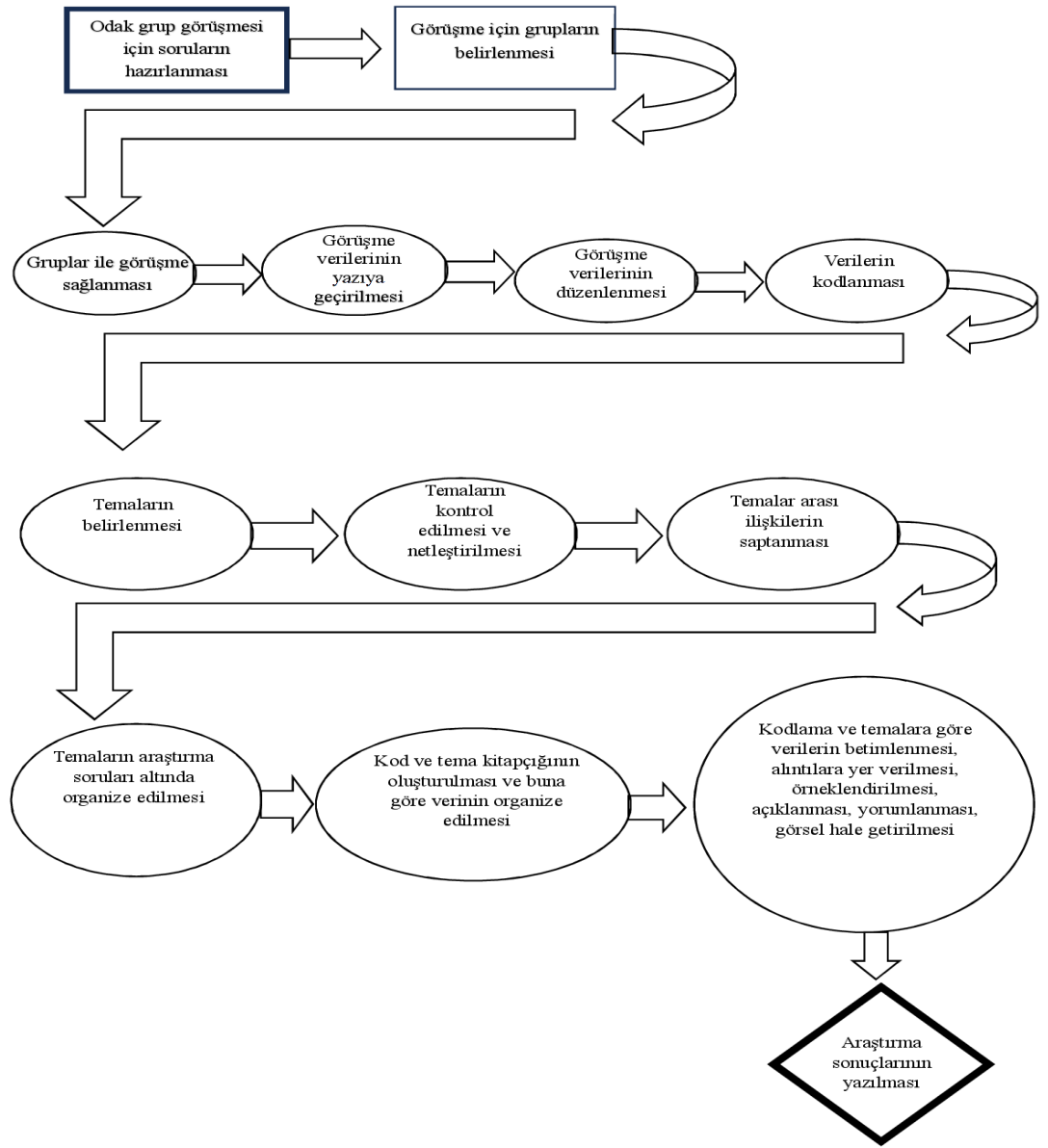
Bu çalışmada, oyunlaştırma tekniklerinin kullanıldığı dersler hakkında lisans öğrencilerinden derinlemesine bilgi alınması ve yöntemin etkililiğinin incelenmesi amaçlanmaktadır. *“Betimsel analiz yöntemi, verilerin sistemli bir şekilde düzenlenmesini ve anlamlı bir biçimde açıklanmasını sağlar. Veriler, araştırma sorularının belirlediği başlıklara göre düzenlenebileceği gibi, görüşme ve gözlem süreçlerinde kullanılan sorular ya da boyutlar temel alınarak sunulabilir. Bu tür analizlerin amacı, elde edilen bulguları düzenlenmiş ve yorumlanmış bir şekilde okuyucuya sunmaktır. Bu doğrultuda elde edilen veriler, önce sistematik ve açık bir biçimde betimlenir, ardından bu betimlemeler açıklanır ve yorumlanır, neden-sonuç ilişkileri incelenir ve çeşitli sonuçlara ulaşılır. Ortaya çıkan sonuçların ilişkilendirilmesi, anlamlandırılması ve ileriye yönelik tahminlerde bulunulması, araştırmacının yapacağı yorumların boyutları arasında yer almaktadır. Betimsel analiz yöntemi dört aşamadan oluşmaktadır. Bu aşamalar şöyledir: Betimsel analiz için bir çerçeve oluşturma, verilerin işlenmesi, bulguların tanımlanması ve yorumlanması.”* (Yıldırım ve Şimşek, 2016)

3.6.2 Betimsel Analiz Süreci

Çalışmada ihtiyaç duyulan veriler odak grup görüşmeleri ile toplanmıştır. Görüşmelerden elde edilen veriler deşifre edilmiştir. Verilerin metne dökülüp

hazırlanmasının ardından, veriler araştırma soruları ve hedefleri doğrultusunda başlıklandırılmıştır.

Çalışmanın verileri Yönetim Bilişim Sistemleri bölümü 4. sınıf öğrencileri ile gerçekleştirilen odak grup görüşmesi sonucunda toplanmıştır. Bu çalışmada, temel iki adet araştırma sorusu ve alt sorularına verilen yanıtlar betimsel analiz kullanılarak çözümlenmiştir. Analiz sürecinde elde edilen bulgular, araştırmanın amacı doğrultusunda değerlendirilmiş ve araştırma sonuçları yazılmıştır.



Şekil 11. Araştırma Sürecinde İzlenen Aşamalar

3.7. Geerlik ve Gvenirlik

Bu alıřmada, oyunlařtırmanın etkilerini deęerlendirmek amacıyla veri toplamak iin odak grup grřmesi kullanılmıřtır. Geerlilik saęlamak iin, odak grup grřmelerinde kullanılan sorular, alanında uzman olan kiřiler tarafından deęerlendirilmiř ve sorular, soruların sıralaması ve numaralandırması ile ilgili gerekli dzenlemeler yapılmıřtır. Gvenirlik aısından, verilerin tutarlılıęını saęlamak iin bu iřlem iki baęımsız arařtırmacı tarafından gerekleřtirilmiř ve tutulan kayıt sonuları karřılařtırılarak gzlemciler arası gvenirlik saęlanmıřtır. Katılımcılara sorulan sorulara farklı cevaplar gelmemeye bařladıęı, cevaplar birbirini tekrar etmeye bařladıęı iin 3. yeni bir odak grup alıřma grubu oluřturulmamıřtır. Bu yntemler alıřmanın geerlilik ve gvenirlik aısından gl olmasını saęlamaktadır.

3.8. Bulgular

Bu blmde arařtırma bulguları ile ilgili veriler yer almaktadır. Arařtırmada odak grup grřmesi sonucu elde edilen veriler ařaęıda detaylı bir řekilde yorumlanarak sunulmuřtur.

3.8.1. Birinci Soruya İliřkin Bulgular

Bu blmde, odak grup grřmesi sonucunda arařtırma sorularına verilen yanıtlar yer almaktadır. Katılımcılara oyunlařtırma kavramı ve oyunlařtırmanın ne ifade ettięine ynelik sorular sorulmuřtur. Her bir soru ile elde edilen cevaplar tablolar halinde rapor edilmiřtir. Grřmelerden elde edilen verilerin analizi ařamasında her bir katılımcının cevabı K-1'den K-12'ye kadar numaralandırılmıřtır. Arařtırmaya katılanların verdikleri yanıtlar doęrudan alıntı řeklinde her bir soru bařlıęı adı altında verilmiřtir. Odak grup grřmesi yapılan katılımcı sayısının toplamda 12 olduęu gz nnde bulunduğunda, katılımcıların her soru iin verdięi cevaplar metin halinde sunulmuřtur.

3.8.1.1. 4A ve 4B Grubunun Odak Grup Grřmesi Yanıtları

Bu blmde 4A ve 4B grubunun birinci soruya iliřkin yanıtları yer almaktadır. Sorular ve yanıtları sırasıyla ařaęıda sunulmuřtur.

AP 1.1.Oyunlaştırma kavramı Yönetim Bilişim Sistemleri bölümü öğrencileri için ne ifade ediyor?

K-1: -

K-2: Şöyle diyebiliriz ki, insandaki farklı duygulara dokunarak eğitimi ve öğrenimi daha akılda kalıcı kılıyor.

K-3: İlgi çekmek için oyunlaştırma yöntemi kullanılabilir. Derse ilgisi olmayan biri için oyunlaştırma yöntemi kullanılabilir.

K-4: Öğrenimi basitleştirerek öğrendiklerimizin daha kalıcı olmasını sağlıyor.

K-5: Görsel hafızayı destekleyerek öğrenmeyi daha da kolaylaştırıyor.

K-6: Bilgilerin kalıcı olmasını sağlıyor.

K-7: Bizi alışılmışın dışına çıkardığı için derse daha fazla odaklandık.

K-8: -

K-9: Dikkat çekici olması.

K-10: Sıkıcı olan bir dersi, motivasyonumuzu arttırarak eğlenceli hale getiriyor.

K-11: Kolaylaştırıcı olması ve akılda kalıcılığı arttırması.

K-12: Doping Hafızayı çağrıştırıyor biraz. Oyunlaşma sayesinde öğrenmemiz kolaylaşıyor. Bu sayede hevesimiz artıyor.

Birinci araştırma probleminin, birinci sorusunda oyunlaştırmanın ne ifade ettiği sorulmuştur. Soruya verilen cevaplar Tablo 2’de sunulmuştur.

Tablo 2. “Oyunlaştırma kavramı Yönetim Bilişim Sistemleri bölümü öğrencileri için ne ifade ediyor? “Sorusuna Verilen Yanıtlar

Oyunlaştırma kavramı Yönetim Bilişim Sistemleri bölümü öğrencileri için ne ifade ettiği	Katılımcı
Akılda kalıcılık	K2, K4, K5, K6, K11
İlgi çekicilik	K3, K7, K9
Motivasyonu artırma	K10, K12

Oyunlaştırmanın öğrenci ifadeleri üzerindeki etkilerine dair yapılan değerlendirmelerde, çeşitli avantajlar öne çıkmaktadır. K2, K4, K6 ve K11 numaralı katılımcılar, oyunlaştırmanın akılda kalıcılığı artırdığı yönünde fikir belirtmişlerdir.

Öğrencilerin fikirleri, oyunlaştırma tekniklerinin öğrenme materyalini daha etkileyici ve unutulmaz kıldığı anlamına gelir. Öğrenciler, eğlenceli ve etkileşimli bir öğrenme ortamında bilgileri daha uzun süre hatırlama eğilimindedirler. K3, K7 ve K9 numaralı katılımcılar ise oyunlaştırmanın dersleri daha ilgi çekici hale getirdiğini vurgulamışlardır. İlgi çekici bir öğrenme ortamı, öğrencilerin derse olan motivasyonunu artırır ve aktif katılımını sağlar. Genel olarak, oyunlaştırma, öğrencilerin akılda kalıcılığını artırmakta, görsel hafızalarını güçlendirmekte ve dersleri daha ilgi çekici hale getirmektedir. Bu veriler, oyunlaştırmanın eğitimde önemli faydalar sağladığını ve öğrencilerin öğrenme deneyimlerini olumlu yönde etkilediğini göstermektedir.

K7, K8 ve K9 numaralı katılımcılar, oyunlaştırmanın bakış açısı, reklam ve üretkenlik üzerinde olumlu etkiler yarattığını belirtmişlerdir. Bu katılımcıların ifadeleri, oyunlaştırmanın öğrencilerin bakış açısını genişlettiğini ve onlara farklı düşünme yolları sunduğunu göstermektedir. Ayrıca, oyunlaştırma tekniklerinin, öğrencilere reklam ve pazarlama gibi konularda yaratıcılık ve yenilikçilik katabildiğini ve onların üretkenliğini artırabildiğini öne sürmektedir. Oyunlaştırma ile öğrenciler, daha yaratıcı projeler üretebilir ve bu projelerde farklı stratejiler geliştirebilirler.

K10 ve K12 numaralı katılımcılar, oyunlaştırmanın motivasyonu artırdığını vurgulamışlardır. Bu ifadeler, oyunlaştırma tekniklerinin öğrencilerin derslere olan ilgisini ve katılımını artırdığını, dolayısıyla onların motivasyonunu yüksek tuttuğunu göstermektedir. Oyun içindeki ödüller, puanlar ve rekabet unsurları, öğrencilerin öğrenme sürecine daha istekli katılmasını sağlamak ve derslerde daha aktif olmalarını teşvik etmektedir. Motivasyonu yüksek öğrenciler, derslerde daha başarılı olabilir ve öğrenme deneyimlerinden daha fazla fayda sağlayabilirler.

Genel olarak, oyunlaştırmanın öğrenciler için ne ifade ettiğine dair bu yorumlar, oyunlaştırmanın eğitimde birçok farklı alanda fayda sağladığını ve öğrencilerin öğrenme süreçlerini olumlu yönde etkilediğini göstermektedir. Oyunlaştırma, öğrencilerin motivasyonunu artırmakta, onların bakış açılarını genişletmekte, üretkenliklerini artırmakta ve bilgilerin akılda kalıcılığını sağlamaktadır.

AP 1.2. Oyunlaştırma yaklaşımının uygulandığı bir dersteki deneyiminizi paylaşır mısınız?

K-1: Tahtadaki noktaya bakıp ne gördüğümüzü sormuştu hocamız. Biz genelde aynı

cevapları verirken anaokuluna giden öğrencilerin hayal dünyalarına göre verdikleri cevapların çeşitliliğinden bahsetmişti. Evet bu yaş aralığında olan çocuklar farklı farklı şeyler söyleyebiliyor. Bu noktaya karınca diyen oluyor ya da ne bileyim, tekerlek diyebiliyor. Soru yöntemleriyle işte böyle oyun oynar gibi, bizi gruplar halinde çalıştırarak işliyordu yaratıcılık dersini. Ya da Eda'nın da söylediği gibi ödüller falan da oluyordu dersin sonunda. İşte gruplar halinde proje yapıyorduk veya soru cevap şeklinde yarışma yapıp sonunda bir ödül kazanıyorduk.

K-2: Oyunlaştırma yöntemi, klasik eğitim öğretimden başka. Daha akılda kalıcı. Bize standartların dışına çıkmayı gösterdi ve konuların çok daha akılda kalıcı olmasını sağladı.

K-3: Kalem yazmak dışında nasıl kullanabiliriz sorusu mesela. Bu oyunlaştırma yöntemini kullandığımız bir dersti mesela, çok eğlenmiştik.

K-4: -

K-5: Eğlenmek açısından güzel ama adapte olması biraz zor.

K-6: -

K-7: Alışılmışın dışında olduğu için derse daha fazla odaklandık.

K-8: Bakış açımızı değiştirdi. Herkes aynı düşünmek zorunda değil. Oyunlaştırma olduğunda ders sarıyor da diğer türlü ders çok saran bir şey değil.

K-9: Eğlenceli.

K-10: Ben hatırlıyorum inovasyon dersinde uçak uygulaması vardı. Hoca birkaç kişiyi çıkarmıştı tahtaya. Bunu işte kim en uzağa atarsa o birinci olacak diye yarışma yapmıştık. Sonra işte herkes uçak yaptı ama hoca uçağın illa herkesin tanımladığı şekilde olmak zorunda olmadığını öğretmişti bize kendi yaptığı uçakla.

K-11: Bence sıkıcı oluyor.

K-12: -

Birinci araştırma probleminin, ikinci sorusunda oyunlaştırma yöntemi hakkında ne düşündükleri sorulmuştur. Soruya verilen cevaplar Tablo 3'te sunulmuştur.

Tablo 3. “Oyunlaştırma yaklaşımının uygulandığı bir dersteki deneyiminizi paylaşır mısınız?” Sorusuna Verilen Yanıtlar

Oyunlaştırma yaklaşımının uygulandığı bir dersteki deneyimleri	Katılımcı
Eğitici	K1, K2, K7, K8, K10
Eğlenceli	K3, K5, K9
Sıkıcı	K11

Yukarıdaki tabloya baktığımızda, oyunlaştırma yaklaşımının uygulandığı derslerde öğrencilerin yaşadığı deneyimler farklılık gösterebilir. Bazı öğrenciler için bu yöntem, öğrenme sürecini daha eğitici hale getirirken, bazıları için daha eğlenceli olabilir. Ancak, bazı öğrenciler ise oyunlaştırmayı sıkıcı bulabilir. Öncelikle, oyunlaştırma sürecini eğitici bulan K1, K2, K7, K8 ve K10 katılımcıları bu yöntemin bilgiyi daha iyi kavramalarına yardımcı olduğunu düşünüyor olabilirler. Oyunlaştırılmış içerikler, konuların adım adım işlenmesini sağlayarak öğrenmeyi daha sistemli hale getirebilir. Özellikle puan sistemleri, seviye atlama ve geri bildirim mekanizmaları, öğrencinin ilerlemesini takip etmesine ve eksiklerini görmesine olanak tanıyabilir. Bu da oyunlaştırmayı, sadece eğlenceli bir süreçten öteye taşıyarak, verimli bir eğitim aracı haline getirir.

Öğrenme sürecini eğlenceli bulan öğrenciler K3, K5, ve K9 derslerin daha interaktif ve keyifli hale geldiğini düşünüyor olabilirler. Oyunlaştırma sayesinde monoton ders anlatımlarının yerini daha dinamik ve katılımcı bir öğrenme modeli alabilir. Ödüller, yarışmalar ve grup aktiviteleri, öğrencilerin öğrenme motivasyonunu artırarak ilgilerini canlı tutabilir. Ayrıca, eğlenceli unsurların eklenmesi, dersleri daha akılda kalıcı hale getirebilir. Öğrencilerin stres seviyelerinin azalması, öğrenmeye daha açık bir zihinle yaklaşımlarını sağlayarak konuları daha rahat anlamalarına katkıda bulunabilir.

Diğer yandan, oyunlaştırmayı sıkıcı bulan K11 katılımcısı bu yöntemin beklentilerini karşılamadığını düşünüyor olabilirler. Oyunlaştırmanın başarılı olabilmesi için iyi tasarlanmış olması gerekir. Eğer kullanılan oyun mekanikleri ilgi çekici değilse veya öğrencilerin bireysel öğrenme tarzlarına uygun değilse, sürecin beklendiği kadar verimli olmayabileceği söylenebilir. Bazı öğrenciler geleneksel öğrenme yöntemlerini daha etkili

bulduğundan, oyunlaştırma unsurlarının fazla olması, onları dersin asıl içeriğinden uzaklaştırabilir. Ayrıca, ödül sistemlerinin zorlama hissettirmesi ya da dersin gerçek hedefinden sapması, bazı öğrenciler için olumsuz bir deneyime yol açabilir.

Sonuç olarak, oyunlaştırma yaklaşımı her öğrenci için farklı şekillerde değerlendirilebilir. Doğru tasarlanmış bir oyunlaştırma modeli, öğrenmeyi destekleyebilir ve eğlenceli hale getirebilir. Ancak, her öğrencinin bireysel öğrenme tarzı farklı olduğu için, bu yöntemin herkese hitap eden bir yapıda olması büyük önem taşır. Eğer oyunlaştırma mekanizmaları öğrencilerin ilgi alanlarına ve öğrenme ihtiyaçlarına uygun olarak kurgulanırsa, derslerin verimliliği artırılabilir ve öğrenciler için daha etkili bir öğrenme deneyimi sağlanabilir.

AP 1.3.Bölüm derslerinizde oyunlaştırmının uygulanması hakkında ne düşünüyorsunuz?

K-1: Oyunlaştırma yönteminin derslerde kullanılması başarı açısından önemli.

K-2: Dersler daha akılda kalıcı olur.

K-3: Bu yöntem her ders için olacak bir şey değil ama gerekli derslerde uygulanırsa başarı sağlanır bence. Yani öğrenmeyi kolaylaştırıp, derse olan ilgiyi artırır.

K-4: Oyunlaştırmının farklı bir tarzı olsa da bence kesinlikle uygulanmalı. Sınıf için, öğrenci için ve daha iyi bir öğrenim için iyi olur.

K-5: -

K-6: Yani doğru zamanda yapılırsa eğitimimiz için faydalı olabilir.

K-7: Sözel dersler genelde bir kişinin anlattığı ve tüm sınıfın dinlediği dersler oluyor. Bunun için bir yerden sonra öğrenci kopuyor. Oyunlaştırma ile birlikte öğrenci de dersin içine katılabilirse çok daha fazla verim alınıyor.

K-8:-

K-9: Tüm derslerde uygulansa güzel olur bence odağımızı arttırmak için. En azından dersin dörtte birinde falan uygulansa güzel olur.

K-10: Sözel derslerde uygulanırsa katılım artabilir.

K-11. Bence dersler çok standart ve sıkıcı anlatılıyor gidesimiz gelmiyor oyunlaştırma yöntemi kullanılmalı.

K-12: Derslerde uygulanması başarıyı artırır bence. Yani hangi derslerde olmalı? Sözel dersler farklı. Programlama farklı. Programlamada bilgisayarla alakalı uygulamalar olabilir; sözel derslerle de farklı oyunlar uygulanabilir.

Birinci araştırma probleminin, üçüncü sorusunda lisans eğitiminde oyunlaştırma yaklaşımının uygulanması hakkında ne düşündükleri sorulmuştur. Soruya verilen cevaplar Tablo 4’te sunulmuştur.

Tablo 4. “Bölüm derslerinizde oyunlaştırmanın uygulanması hakkında ne düşünüyorsunuz?” Sorusuna Verilen Yanıtlar

Bölüm derslerinizde oyunlaştırmanın uygulanması hakkında ne düşündüklerine yanıtları	Katılımcı
Başarıyı artırma	K1, K3, K6, K12
Derse katılımı artırma	K7, K10, K11
Öğrenmeyi kolaylaştırma	K2, K4, K9

Tabloda öğrencilerin bölüm derslerinde oyunlaştırmanın uygulanmasına hakkındaki farklı görüşleri yansıtmaktadır. Oyunlaştırma, bölüm derslerinde uygulanması açısından öğrenciler tarafından farklı açılardan değerlendirilmiş görünüyor. Bazı katılımcılar için bu yöntem akademik başarıyı artırırken, bazıları derse katılımı teşvik ettiğini düşünüyor. Öte yandan, bazı öğrenciler oyunlaştırmanın öğrenmeyi kolaylaştırdığını ifade ediyor. Şimdi bu farklı perspektifleri detaylı bir şekilde inceleyelim.

Başarıyı artırma K1, K3, K6 ve K 12 katılımcıları açısından bakıldığında, oyunlaştırmanın öğrencilerin öğrenme sürecinde daha aktif bir rol üstlenmesini sağladığı görülüyor. Oyun mekanizmaları, ödüller, seviyeler ve puanlama sistemleri sayesinde öğrenciler, ders materyallerine daha fazla odaklanıyor ve başarılarını somut bir şekilde görebiliyorlar. Bu motivasyon unsurları, öğrencilerin akademik gelişimini destekleyerek öğrenme sürecinin daha verimli olmasına katkı sağlıyor olabilir. Ayrıca, eğlenceli ve rekabetçi bir ortam, öğrencilerin ders içeriğine daha fazla hâkim olmalarına yardımcı olabilir. Derse katılımı artırma K7, K10 ve K 11 görüşünü savunan katılımcılar için oyunlaştırmanın en önemli etkisi, öğrencileri daha etkileşimli hale getirmesi olabilir. Geleneksel ders anlatım yöntemlerinde bazı öğrenciler pasif kalabilirken, oyunlaştırılmış derslerde bu durum değişebilir. Puan kazanma, görev tamamlama ve grup çalışmaları gibi oyunlaştırma teknikleri, öğrencileri dersin içine çeken unsurlar olarak öne çıkıyor. Böylece öğrenciler sadece dinleyici konumunda kalmak yerine, öğrenme sürecine aktif

olarak katılabilirler. Bunun yanında, eğlenceli ve dinamik bir ders ortamı, monotonluğu azaltarak öğrencilerin motivasyonunu yükseltebilir.

Öğrenmeyi kolaylaştırma K2, K4, K9 katılımcıları açısından bakıldığında, oyunlaştırmanın bilgiyi daha anlaşılır ve erişilebilir hale getirdiği görülüyor. Karmaşık konular oyunlaştırma sayesinde daha basit adımlara bölünebilir ve öğrenciler bilgiyi daha iyi kavrayabilir. Etkileşimli öğeler, görseller ve ödül sistemleri, öğrencinin bilgiyi hatırlamasını kolaylaştırarak öğrenme sürecini destekleyebilir. Oyunlaştırılmış ders materyalleri, sıkıcı olabilecek teorik bilgileri daha eğlenceli ve çekici hale getirerek öğrencilerin konuya yönelik ilgisini artırabilir.

Bu bulgular, oyunlaştırma bölüm derslerinde öğrenciler için farklı avantajlar sunuyor. Kimi öğrenciler bu yöntemin başarılarını artırdığını düşünürken, bazıları derse aktif olarak katılım sağlamalarını desteklediğini ifade ediyor. Öte yandan, öğrenmeyi daha kolay hale getirdiğini düşünen öğrenciler de var. Ancak, oyunlaştırmanın etkili olması için doğru şekilde tasarlanması ve öğrencilerin öğrenme ihtiyaçlarına uygun olması büyük önem taşıyor. Eğer oyun mekanizmaları öğrencileri motive edecek şekilde kurgulanırsa, derslerde başarı ve katılım oranlarının daha da artması mümkün olabilir.

AP 1.4. Sizce derslerinizde oyunlaştırma uygulanmasındaki amaç ne olabilir?

K-1: Derse katılımı artırma.

K-2: Derse katılımı artırma.

K-3: Derse katılmak. Yani başka bir deyişle dersi çekici hale getirmek. Özellikle video izlemek zaten herkesin sevdiği bir şey. Yani açıkçası herkes derste telefonla oynuyor, ben de dâhil olmak üzere ama oyunlaştırma olduğu zaman telefonu bırakıp hocaya kitlenebiliyorum.

K-4: Derse katılımı artırma.

K-5: Derste monotonluğun dışına çıkılması.

K-6: Daha hızlı ilerleme sağlamak olabilir.

K-7: Verimliliği arttırmak olabilir.

K-8: Yeni nesil eğitim programlarının daha aktif kullanılması olabilir.

K-9: -

K-10: Öğrencilerin ilgisini çekmek olabilir.

K-11: Öğrencilerin katılımını arttırmak olabilir.

K-12: Sıkılmayı önlemek.

Birinci araştırma probleminin, dördüncü sorusunda lisans eğitiminde oyunlaştırma yaklaşımının uygulanması hakkında ne düşündükleri sorulmuştur. Soruya verilen cevaplar Tablo 5’te sunulmuştur.

Tablo 5. “Sizce derslerinizde oyunlaştırma uygulanmasındaki amaç ne olabilir?” Sorusuna Verilen Yanıtlar

Sizce derslerinizde oyunlaştırma uygulanmasındaki amacın ne olabileceği hakkındaki ifadeleri	Katılımcı
Katılımı artırma	K1, K2, K3, K4, K11
Verimliliği artırma	K6, K7, K8
İlgiyi çekme	K5, K10, K12

Derslerinizde oyunlaştırma uygulanmasının amacına dair katılımcıların ifadeleri, oyunlaştırmının çok yönlü yararlarını gözler önüne sermektedir. Oyunlaştırma, derslerde uygulandığında öğrenciler için birçok farklı avantaj sağlayabilir. Bu yöntemin temel amacı, öğrenme sürecini daha etkili ve ilgi çekici hale getirmektir. Öğrencilerin derslere olan bağlılığını artırmak, öğrenmeyi daha verimli kılmak ve ilgilerini sürekli canlı tutmak oyunlaştırmının en önemli hedefleri arasında yer alır. Oyunlaştırmının katılımı artırma konusunda K1, K2, K3, K4 ve K11 amacı taşıdığı görülüyor. Geleneksel ders anlatımında bazı öğrenciler pasif kalabilir ve derse aktif olarak katılmakta zorlanabilirler. Oyunlaştırma teknikleri, öğrencileri daha etkileşimli hale getirerek onların öğrenme sürecine doğrudan dâhil olmalarını teşvik edebilir. Puan kazanma, ödül sistemleri, seviyeler ve görevler gibi oyunlaştırılmış mekanizmalar, öğrencilerin derslere daha fazla katılım göstermelerini sağlayarak öğrenme sürecini daha verimli hale getirebilir. Ayrıca bu yöntem, öğrencilerin ders sırasında daha fazla etkileşimde bulunmasını destekleyerek öğretim sürecine olan ilgilerini artırabilir.

Bunun yanı sıra, verimliliği artırma K6, K7, K8 katılımcıları oyunlaştırmının önemli hedeflerinden biridir. Derslerin daha düzenli ve sistemli bir şekilde ilerlemesi, öğrencilerin bilgileri daha iyi kavramasını ve öğrenmeyi daha etkili hale getirmesini

sağlar. Oyunlaştırılmış eğitim teknikleri, öğrencileri motive ederek konuların daha hızlı ve etkili bir şekilde öğrenilmesine yardımcı olabilir. Ödüller ve seviyeler aracılığıyla öğrenciler kendilerini geliştirdikçe ilerlemelerini takip edebilir ve eksikliklerini görerek kendilerini daha fazla geliştirmeye odaklanabilirler. Böylece öğrenme süreci hem eğlenceli hem de verimli bir hale gelir.

Son olarak, oyunlaştırmanın ilgiyi çekme konusunda K5, K10 ve K12 amacı taşıdığı da söylenebilir. Derslerin ilgi çekici hale gelmesi, öğrencilerin öğrenmeye daha açık bir şekilde yaklaşmalarını sağlar. Oyunlaştırılmış içerikler sayesinde öğrenciler, dersleri sıradan bir eğitim süreci olarak değil, interaktif ve eğlenceli bir deneyim olarak görebilirler. Görselliğin ön planda olduğu, rekabetin ve ödüllerin bulunduğu bir öğrenme ortamı, öğrencilerin dikkatini çekerek onların konulara yönelik ilgisini artırabilir. Böylece dersler daha akılda kalıcı olur ve öğrenciler öğrenme sürecine daha fazla dâhil olurlar. Genel olarak bakıldığında, oyunlaştırma derslerde uygulandığında öğrencilerin derslere olan ilgisini artırarak öğrenme sürecini daha etkili hale getirebilir. Eğer oyun mekanizmaları doğru şekilde tasarlanırsa, öğrenciler hem daha fazla motive olabilir hem de ders materyallerini daha iyi kavrayabilirler. Bu yöntem sayesinde öğrenme süreci daha keyifli hale gelirken aynı zamanda akademik başarı da desteklenebilir.

3.8.1.2. Birinci Araştırma Problemine Yönelik Özet Tablo

Bu bölümde çalışmanın iki ana probleminden ilki olan “Yönetim Bilişim Sistemleri bölümü öğrencilerinin oyunlaştırma yaklaşımının derslerde uygulanmasına yönelik algı ve farkındalık düzeyleri nedir?” sorusuna yanıt verilmektedir. Birinci araştırmanın probleminin alt problemleri olan sorulara verilen genel yanıtlar özet tablo halinde sunularak, yorumlanmıştır.

AP 1. Yönetim Bilişim Sistemleri bölümü öğrencilerinin oyunlaştırma yaklaşımının derslerde uygulanmasına yönelik algı ve farkındalık düzeyleri nedir?	
<i>AP 1.1. Oyunlaştırma kavramı Yönetim Bilişim Sistemleri bölümü öğrencileri için ne ifade ediyor?</i>	Sorulan soruya cevaben, 5 kişi akılda kalıcılık, 3 kişi ilgi çekicilik ve 2 kişi de motivasyon olarak yanıtlamıştır. Oyunlaştırma, öğrenciler için en çok akılda kalıcılığı destekleyen bir

	yöntem olarak görülmektedir. Ayrıca dersleri daha ilgi çekici ve motive edici hale getirdiği düşünülmektedir.
AP 1.2. Oyunlaştırma yaklaşımının uygulandığı bir derste deneyiminizi paylaşır mısınız?	Soruya 5 kişi eğitici, 3 kişi eğlenceli ve 1 kişi de sıkıcı olarak yanıtlamıştır. Çoğu öğrenci oyunlaştırmayı eğitici ve eğlenceli bulurken, bir kişi sıkıcı olarak değerlendirmiştir. Genel olarak, iyi tasarlanırsa öğrenmeyi destekleyebileceği ve ilgiyi artırabileceği düşünülmektedir.
AP 1.3. Bölüm derslerinizde oyunlaştırmanın uygulanması hakkında ne düşünüyorsunuz?	Bu konudaki düşüncelerine bakıldığında, 4 kişi başarıyı artırma, 3 kişi derse katılımı artırma ve 3 kişi ise öğrenmeyi kolaylaştırma yanıtını vermiştir. Öğrencilerin çoğu oyunlaştırmanın başarıyı artırdığını düşünürken, diğerleri derse katılımı teşvik ettiğini ve öğrenmeyi kolaylaştırdığını belirtmiştir. Bu sonuçlar, oyunlaştırmanın iyi tasarlandığında hem akademik başarıyı hem de ders içi etkileşimi olumlu yönde etkileyebileceğini göstermektedir.
AP 1.4. Sizce derslerinizde oyunlaştırma uygulanmasındaki amaç ne olabilir?	Öğrenciler açısından bakıldığında, 5 kişi katılımı artırma, 3 kişi verimliliği artırma, 3 kişi de ilgiyi çekme olarak cevaplamıştır. Çoğu öğrenci oyunlaştırmanın katılımı artırdığını düşünürken, diğerleri verimliliği yükselttiğini ve ilgiyi çektiğini belirtmiştir. Genel olarak, oyunlaştırma iyi tasarlandığında öğrenme sürecini daha etkili, dinamik ve ilgi çekici hale getirebilir.

3.8.2. İkinci Soruya İlişkin Bulgular

Bu bölümde, katılımcılara geleneksel eğitim yöntemleri ve oyunlaştırma arasındaki fark hakkında ne düşündükleri, hangi ders içeriklerinde özellikle oyunlaştırmanın olmasını istedikleri vb. gibi oyunlaştırma ile ilgili daha derinlemesine bilgiler edinmeye yönelik sorular sorulmuştur. Her bir soru ile elde edilen cevaplar tablolar halinde rapor edilmiştir. Katılımcıların her soru için verdiği cevaplar metin halinde sunulmuştur.

3.8.2.1. 4A ve 4B Grubu Odak Grup Görüşme Yanıtları

Bu bölümde 4A ve 4B grubunun ikinci soruya ilişkin yanıtları yer almaktadır. Sorular ve yanıtları sırasıyla aşağıda sunulmuştur.

AP 2.1. Oyunlaştırılmış eğitim yönteminin, geleneksel eğitim yöntemlerinden ne gibi farkları olduğunu düşünüyorsunuz?

K-1: -

K-2: -

K-3: -

K-4: *Oyunlaştırmanın eğitici yönü daha fazla bence.*

K-5: *Akılda kalıcılık bence. Derslerin oyunlaştırma yöntemiyle işlenmesi daha iyi olur, öğrenin daha iyi aklında kalır. Aklında kalması daha basit olur.*

K-6:-

K-7: *K5'e katılıyorum.*

K-8: *Evet evet bende K5'e katılıyorum.*

K-9: *Öğrendiklerimizi aklımıza hemen gelir.*

K-10: *Öğrenciler belki dersi daha iyi anlar.*

K-11: *Katılım artar, akılda kalıcılık artar. Ben sıkılıyorum derslerde bazen uykum geliyor.*

K-12: *Evet K5 haklı.*

İkinci araştırma probleminin, birinci sorusunda lisans eğitiminde geleneksel eğitim yöntemleri ve oyunlaştırılmış eğitim yöntemi arasında nasıl farklar olduğu sorulmuştur. Soruya verilen cevaplar Tablo 6'da sunulmuştur.

Tablo 6. “Oyunlaştırılmış eğitim yönteminin, geleneksel eğitim yöntemlerinden ne gibi farkları olduğunu düşünüyorsunuz?” Sorusuna Verilen Yanıtlar

Oyunlaştırılmış eğitim yönteminin, geleneksel eğitim yöntemlerinden ne gibi farkları olduğuna yanıtları	Katılımcı
Eğitici olması	K4, K10
Akılda kalıcı olması	K5, K7, K8, K9, K11, K12

Oyunlaştırılmış eğitim yöntemleri, geleneksel eğitimle kıyaslandığında birçok önemli fark sunar. Öncelikle, eğitici olması açısından bakıldığında K4 ve K 10 katılımcıları oyunlaştırma öğrenme sürecini daha interaktif ve katılımcı hale getirerek öğrencilerin bilgileri sadece almaktan öteye geçmesini sağlar. Geleneksel eğitimde öğretmen merkezli anlatım yöntemi yaygınken, oyunlaştırmada öğrenciler aktif bir şekilde sürece dâhil edilir. Görevler, seviyeler, puanlama sistemleri ve ödüller gibi mekanizmalar sayesinde öğrenciler bilgiyi daha iyi kavrayabilir ve öğrenme sürecinde daha güçlü bir bağ kurabilirler. Bu süreçte anlık geri bildirimler ve ilerleme takibi, öğrencilerin eksik noktalarını fark etmelerine ve kendilerini geliştirmelerine olanak tanır.

Diğer önemli fark, K5, K7, K8, K9, K11, K12 katılımcılarının akılda kalıcı olması cevabıdır. Oyunlaştırılmış eğitimde kullanılan dinamik öğeler, bilgiyi eğlenceli ve görsel bir şekilde sunarak öğrencilerin hafızasında daha uzun süre yer edinmesini sağlar. Geleneksel eğitimde bazen düz anlatım veya metin odaklı yaklaşımlar öğrenciler için sıkıcı olabilirken, oyunlaştırma bu durumu kırarak öğrenmeyi daha ilgi çekici hale getirebilir. Özellikle rekabet unsurları, sosyal etkileşim ve ödüllendirme mekanizmaları, öğrencilerin bilgileri tekrar etmesini teşvik eder ve unutma sürecini azaltabilir. Oyun içi görevler veya seviyeler sayesinde öğrenciler konuya dair daha fazla pratik yapabilir ve bilgiyi kalıcı hale getirebilir.

Genel olarak bakıldığında, oyunlaştırılmış eğitim geleneksel yöntemlerden farklı olarak öğrenciyi daha fazla merkeze alan, öğrenme sürecine katılımı teşvik eden ve bilgiyi uzun süre akılda tutmaya yardımcı olan bir yöntemdir. Doğru tasarlandığında, hem

motivasyonu hem de akademik başarıyı artırarak eğitim sürecini daha verimli hale getirebileceği düşünülmektedir.

AP 2.2. Oyunlaştırılmış eğitim yönteminin, bölüm derslerini öğrenmede nasıl fayda sağladığını açıklar mısınız?

K-1: Dersi dersin içinde öğrendik.

K-2: Getiriyor. Şöyle ki, inovasyon dersinde hoca oyunlaştırma bakımından bir şeyler yapmasaydı biz oturup sadece sınava çalışacaktık ve sınavdan sonra her şeyi unutacaktık. Fakat hoca derste farklı uygulamalar, oyunla yaptığında herkesin aklında onlar kalıcı oldu, sınava çalışmak daha kolay oldu. Dersi derste anladığımız için herkesin aklına o bilgi kaldı ve bunu herkes sınavda kâğıdına rahat bir şekilde yansıttı. O derse çalışma ihtiyacı bile kalmadı. Dersi dersin içinde öğrendik.

K-3: Şimdi normalde hocalar klasik sınav yapacağı zaman bütün öğrencilerin bir gözü korkuyor. Çünkü ne kadar çalışsan da sınav anında o bilgiler akla gelmiyor. Fakat oyunlaştırma yapılan derste kimsenin böyle bir kaygısı yok. Çünkü bizim oradaki amacımız sadece ezberleyip sınava girmek değil. Öyle olduğunda o stres, kaygı anında da o bilgiler zaten kayboluyor, akılda kalmıyor.

K-4: Dersi derste öğrendiğimizi sağlıyor.

K-5: -

K-6: Oyunlaştırma biraz daha teorik derslerde olmalı bence. O şekilde anlatması faydalı olur hocanın. Çünkü teorik derslerde öğrenciler daha çok odaklanma problemi yaşıyor. Öğrencileri derse çekebilmek adına daha faydalı olur.

K-7: Dersten kopmamızı engelliyor. Derste daha dinç olmamızı sağlıyor. Çünkü tek taraf anlattığı zaman bir süre sonra sadece oraya bakıyoruz ama boş bakıyoruz. En azından bizi de aktif tuttuğu zaman oyunlaştırma yöntemleri ile derste daha aktif oluruz.

K-8: -

K-9: Şarkılarla oyunlarla yaptığımız oyunlaştırmaları yıllar geçse de unutmuyoruz. Benim mesela ilk İngilizce alfabeyi öğrenme şeklim şarkıylaydı. Büyük ihtimalle herkesin de öyledir. Unutmuyoruz ya da Türkçe dersinde öğrendiğimiz Fıstıkçışahaplar falan hepsi bu şekilde kodlamalarla.

K-10: Bir de gerçekten akılda daha çok kalıcı oluyor. Az önce bahsettiğim gibi kağıt uçak oyunu. Eğer hoca bunu sözlü bir şekilde anlatmış olsaydı işte böyle bir olay var diye ben

şu anda hatırlamazdım bunu. Fakat uygulamalı bir şekilde yaptığı için aklımda kaldı. Bunun gibi birçok örnek var aslında.

K-11: Aynı şeyler çok da yorum yapılacak bir şey yok akılda kalıcılık yani.

K-12: Evet K11'in dediği gibi.

İkinci araştırma probleminin, ikinci sorusunda, oyunlaştırılmış eğitim yönteminin geleneksel eğitim yöntemlerinde karşılaştıkları problemlere çözüm getiriyor mu sorusu yöneltmiştir. Soruya verilen cevaplar Tablo 7'de sunulmuştur.

Tablo 7. “Oyunlaştırılmış eğitim yönteminin, bölüm derslerini öğrenmede nasıl fayda sağladığını açıklar mısınız?” Sorusuna Verilen Yanıtlar

Oyunlaştırılmış eğitim yönteminin, bölüm derslerini öğrenmede nasıl fayda sağladığına yanıtları	Katılımcı
Derse odaklanma	K1, K4, K6, K7
Akılda kalıcılık	K2, K3, K9, K10, K11, K12

Derse odaklanma konusunda K1, K4, K6 ve K7 katılımcılarının oyunlaştırmanın öğrencileri daha fazla motive ettiğini düşündüğü görülüyor. Bu katılımcılar için ödül sistemleri, seviye geçişleri ve interaktif görevler, öğrenme sürecini daha dikkat çekici hale getiriyor olabilir. Derslere sürekli olarak aktif katılım sağlandığında, öğrenciler içeriğe daha fazla bağlanarak konuları daha iyi kavrayabilirler. Özellikle K1 ve K6'nın görüşleri, oyunlaştırmanın dersin monotonluğunu kırarak daha dinamik bir öğrenme ortamı sunduğunu destekleyebilir.

Akılda kalıcılık açısından bakıldığında, K2, K3, K9, K10, K11 ve K12 katılımcılarının oyunlaştırmanın bilgileri hafızada tutmayı kolaylaştırdığını düşündüğü görülüyor. Bu katılımcılar için oyunlaştırılmış öğrenme sayesinde konular daha eğlenceli hale geliyor ve görsel-işitsel desteklerle güçlendirilerek unutulma süresi azalıyor olabilir. Örneğin, K2 ve K3, ders içeriklerini tekrar eden görevler veya oyun içinde seviyeler ile pekiştirildiğinde öğrenme sürecinin daha etkili olduğunu düşünüyor olabilir. K11 ve K12

katılımcısı ise oyunlaştırmanın hatırlamayı kolaylaştıran mekanizmalar sunduğunu ifade edebilir.

Genel olarak, katılımcılar oyunlaştırmanın dersleri daha ilgi çekici hale getirdiğini ve bilgilerin akılda kalıcılığını artırdığını düşünüyor. Bu yöntemin başarılı bir şekilde uygulanması, öğrencilerin hem daha fazla odaklanmalarını hem de öğrendiklerini uzun süre hafızalarında tutmalarını sağlayabilir. Eğer oyunlaştırma mekanizmaları katılımcıların öğrenme alışkanlıklarına uygun olarak kurgulanırsa, derslerin verimliliği önemli ölçüde artabilir.

AP 2.3. Oyunlaştırılmış eğitim yönteminin özellikle tercih edilmesini istediğiniz bir bölüm dersi var mı? Cevabınız evet ise neden bu dersi seçtiğinizi açıklar mısınız?

K-1: Daha çok öğrencilerin arasında olduğu, dersin interaktif işlendiği derslerde öğrenciler kendi arasında konuşarak bir yere varırlar. Bu sizin dediğiniz daha çok ona benziyor. Bizim orada zaten öğretim şeklinde bu uygulanıyor. Mesela bir konu aklına gelmeyecek, şimdi yapay zekânın faydaları atıyorum işte yapay zekâ nedir hocam? Bu konuyla ilgili çocuklar tecrübesini anlatıyor. İşte kendi aralarında konuşa konuşa hocayla tartışıyorlar. Hoca gerekli yerde müdahale ediyor, düzeltme yapıyor. İşte böyle olursa her ders daha verimli olur bence.

K-2: Bence yazılım derslerine daha uygun olabilir ya. Hoca ve öğrenci arasındaki iletişimi kuvvetlendirmek adına. Mesela ilk girdiğimde dâhil olacak sınıfa. Hani o hissiyat oluyor ya. Bakıyorsun ha tamam hoca biraz daha insancıl diyorsun, cana yakın. Mesela biri geliyor, ben bir yerimden kalkmaya bile tereddüt ediyorum. Böyle olunca dersten aldığım verimde azalıyor.

K-3: -

K-4: Ben sözel dersler için daha uygun olacağını düşünüyorum. Çünkü yazılıma aktarılması bakımından daha zor sanki. Sözel derslerde uygulanırsa öğrenciler daha kolay adapte olur.

K-5: Ya ben de İspanya'da eğitim görürken, sözel derslerin haricinde nerdeyse bütün derslerin hepsinde oyunlaştırma vardı. Oyunlaştırma öğrenciyi derse hem bağlıyor hem de akılda kalıcılık sağlıyor. Buradaki istatistik dersinde çıkasım geliyor mesela, çok sıkıyor beni.

K-6: -

K-7: Sözel dersler olabilir dersten kopmamak adına.

K-8: Aynen K7 gibi düşünüyorum.

K-9: Sözel dersler konusunda K7'ye katılıyorum.

K-10: Özellikle sözel dersler. Ya şöyle zaten yazılım ve kodlama seven herkes o kodu yazarken o hatayı yaparken ya da o hatayı düzeltirken zaten eğleniyor zevk alıyor. O yüzden bence yazılım derslerinde buna çok öncelik tanımamıza gerek yok ama sözel derslerde gerçekten öncelik tanınmalıdır. Çünkü yazılım zaten eğlenceli. Kendi alanını bulursan kendini hangi alanda işte bir sürü yazılım dili var bir sürü programlama dili var. Hangi alanda kendini daha rahat hissediyorsan zaten sana eğlenceli geliyor sıkıcı gelmiyor ve sen bilgisayarın başında kaç saat harcamışsın hiç hesaplamıyorsun bile. Fakat sözel dersler öyle değil. Sözel dersler atıyorum yarım saat oturup not çıkardıktan sonra sanki 566 saattir ders çalışmışsın gibi sıkılıyorsun. Bence oyunlaştırma bir süreye kadar seni idare eder ama sonrasında sıkar. Evet sonrasında sıkar bence sadece kendini geliştirme olur. Benim kendi fikrim böyle. Geçıştirmek için evet mantıklı oyunlaştırma kullanımı.

K-11: K10'a katılıyorum.

K-12: Yazılım dersleri genelde teorik olmadığı için oyunlaştırmaya fazla gerek olmuyor. Fakat sözel dersler öyle değil, insan çabuk sıkılabiliyor.

İkinci araştırma probleminin, üçüncü sorusunda, eğitim yönteminin özellikle tercih edilmesini istediğiniz bir ders var mı? Cevabınız evet ise neden bu dersi seçtiğinizi açıklamaları rica edilmiştir. Bu soruya verilen yanıtlar Tablo 8'de yer almaktadır.

Tablo 8. “Oyunlaştırılmış eğitim yönteminin özellikle tercih edilmesini istediğiniz bir bölüm dersi var mı? Cevabınız evet ise neden bu dersi seçtiğinizi açıklar mısınız?” Sorusuna Verilen Yanıtlar

Oyunlaştırılmış eğitim yönteminin özellikle tercih edilmesini istediğiniz bir bölüm dersi var mı?		Neden bu dersi seçtiğinizi açıklar mısınız?
Her derste uygulanmalı	K1, K5	Katılımı artırma
Uygulamalı derslerde uygulanmalı	K2	Verimliliğin artması
Teorik derslerde uygulanmalı	K4, K7, K8, K9, K10, K11, K12	Odaklanma kolaylığı sağlama

Her derste uygulanması gerektiğini düşünen K1 ve K5, oyunlaştırmanın genel olarak katılımı artırdığını düşünüyor olabilir. Oyunlaştırılmış mekanizmalar sayesinde öğrenciler derslere daha fazla ilgi gösterebilir ve öğrenme sürecine aktif olarak dâhil olabilirler. Dersin içeriğine bakılmaksızın, oyunlaştırmanın öğrencilerin motive olmasını sağladığını düşündükleri için her derste uygulanmasını destekliyor olabilmektedir.

Uygulamalı derslerde oyunlaştırmanın tercih edilmesi gerektiğini belirten K2 ise, bunun verimliliği artıracaklarını düşünüyor olabilir. Uygulamalı dersler, teorik bilgilerin pratiğe dökülmesini gerektirdiğinden, oyunlaştırılmış sistemlerin öğrencilerin daha etkili bir şekilde öğrenmesine yardımcı olması beklenebilir. Örneğin, grup çalışmalarında puanlama sistemleri veya interaktif yarışmalar, öğrencilerin becerilerini geliştirmelerine katkı sağlayabilmektedir.

Teorik derslerde oyunlaştırmanın daha etkili olacağını düşünen K4, K7, K8, K9, K10, K11 ve K12 için ise bu yöntem odaklanma kolaylığı sağlamaktadır. Teorik dersler genellikle yoğun bilgi içeren ve ezber gerektiren içeriklere sahiptir. Oyunlaştırma sayesinde öğrenciler derslere daha iyi konsantre olabilir ve bilgileri daha iyi kavrayabilir. Örneğin, seviye bazlı ilerleme, puan toplama veya hikâye tabanlı öğrenme yöntemleri ile öğrenciler konulara daha fazla odaklanabilir.

Genel olarak bakıldığında, öğrenciler oyunlaştırmanın derslerde uygulanmasının farklı avantajlar sunduğunu düşünüyor. Bazıları tüm derslerde kullanılması gerektiğini belirtirken, bazıları belirli ders türlerine özel olmasının daha etkili olacağı görüşünü taşıyor. Oyunlaştırma, doğru tasarlandığında hem katılımı hem de öğrenme verimliliğini artırarak derslere olan ilgiyi önemli ölçüde güçlendirebilmektedir.



Şekil 12. Oyunlaştırma Uygulamalarının Kullanımına İlişkin Katılımcıların Vurguladığı Kelimeler

Şekil 12’ de görüldüğü üzere, öğrencilerin lisans eğitiminde oyunlaştırma uygulamalarının kullanımına ilişkin görüşleri genellikle olumlu ve yararlı bulunmuştur. Bu yöntemin, öğrencilerin motivasyonunu artırarak, konuları daha eğlenceli ve etkili bir şekilde kavramalarına yardımcı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Oyunlaştırmanın eğitimi daha ilgi çekici hale getirdiği ve öğrenme süresini desteklediği anlaşılmaktadır. Bu olumlu geri bildirimler, eğitimde oyunlaştırma uygulamalarının verimli bir öğrenme aracı olarak kabul edilmesini desteklemektedir.

3.8.2.2. İkinci Araştırma Problemine Yönelik Özet Tablo

Bu bölümde çalışmanın iki ana probleminden ikincisi olan “Lisans eğitimi sürecinde karşılaşılan sorunlara oyunlaştırma yaklaşımı ile hangi çözüm önerileri getirilebilir?” sorusuna yanıt verilmektedir. İkinci araştırmanın probleminin alt problemleri olan sorulara verilen genel yanıtlar özet tablo halinde sunulurken, yorumlanmıştır.

AP 2. Lisans eğitimi sürecinde karşılaşılan sorunlara oyunlaştırma yaklaşımı ile hangi çözüm önerileri getirilebilir?	
AP 2.1. Oyunlaştırılmış eğitim yönteminin, geleneksel eğitim yöntemlerinden ne gibi farkları olduğunu düşünüyorsunuz?	Öğrencilerden 2 kişi eğitici olması, 6 kişi akılda kalıcı olması ifadelerini vermişlerdir. Sonuçlar neticesinde, oyunlaştırılmış eğitim, öğrencilerin öğrenme sürecine katılımını artırırken bilgilerin daha kalıcı olmasını sağlamaktadır. Doğru şekilde uygulandığında, motivasyonu güçlendiren ve derslere olan ilgiyi artıran etkili bir öğrenme yöntemi olabileceği düşünülmektedir.
AP 2.2. Oyunlaştırılmış eğitim yönteminin, bölüm derslerini öğrenmede nasıl fayda sağladığını açıklayınız?	Soruya 4 kişi derse odaklanma, 6 kişi ise akılda kalıcılık ifadelerini vermiştir. Öğrencilerin çoğu oyunlaştırmanın bilgileri akılda kalıcı hale getirdiğini düşünüyor. Etkileşimli ve görsel öğeler sayesinde öğrenilen bilgilerin uzun süre hafızada kalması sağlanıyor olabilir. Öte yandan, 4 kişi oyunlaştırmanın derse odaklanmayı artırdığı görüşünde olduğu görülmektedir. Oyun mekanizmaları, puanlama sistemleri ve görevler sayesinde öğrenciler dikkatlerini daha iyi toplayabiliyor ve ders içeriğine daha fazla bağlanabilmektedir.
AP 2.3. Oyunlaştırılmış eğitim yönteminin özellikle tercih edilmesini istediğiniz bir bölüm dersi var mı? Cevabınız evet ise neden bu dersi seçtiğinizi açıklayınız?	2 kişi her derste uygulanmalı, 1 kişi uygulamalı derslerde uygulanmalı ve 7 kişi ise teorik derslerde olarak yanıtlamıştır. Çoğu öğrenci oyunlaştırmanın teorik derslerde uygulanmasını daha faydalı bulmaktadır. Bu yöntem, bilgilerin daha anlaşılır hale gelmesini ve öğrencilerin odaklanmasını kolaylaştırabilir. Her derste uygulanması gerektiğini düşünenler ise oyunlaştırmanın genel olarak eğitimi desteklediğine inanmaktadır. Uygulamalı derslerde tercih edilmesi gerektiğini belirten katılımcı ise, bu yöntemin pratik öğrenmeyi daha verimli hale getirdiğini düşünmektedir.

SONUÇ ve TARTIŞMA

Lisans eğitiminde oyunlaştırma yaklaşımının uygulanması, öğrencilerin motive olmalarını ve katılımını artırarak, derslerin daha ilgi çekici ve verimli hale gelmesini sağlamaktadır. Bu yöntem, eğitim sürecinde birçok potansiyel fayda sunabilir.

Bu bilgiler ışığında araştırmanın amacı, oyunlaştırma tekniklerinin kullanıldığı dersler hakkında lisans öğrencilerinden derinlemesine bilgi alınması ve yöntemin etkililiğinin incelenmesi olarak belirlenmiştir. Bucak Zeliha Tolunay Uygulamalı Teknoloji ve İşletmecilik Yüksekokulu, Yönetim Bilişim Sistemleri bölümü öğrencilerinden oyunlaştırma tekniklerinin kullanıldığı dersler hakkında derinlemesine bilgi alınması ve yöntemin etkililiğinin incelenmesi adına betimsel analiz yöntemine başvurulmuştur. Çalışma verileri ilgili öğrenciler ile gerçekleştirilen odak grup görüşmesi sonucunda toplanmış, betimsel analiz yöntemine göre analiz edilerek yorumlanmıştır.

Katılımcı görüşlerine göre oyunlaştırma; akılda kalıcılığı artırma, öğrenciyi derse motive etme, motivasyonu artırma ve ilgi çekici bir öğrenme ortamı oluşturma gibi faydalar sunmaktadır. Araştırma da fazlaca dile getirilen temanın akılda kalıcılık olduğu görülmektedir. Öğrenciler oyunlaştırma ile ilgili sunulanları dersleri daha kolay hatırladıklarını ifade etmektedirler. Bu bulgu, Soyer ve Can (2019) tarafından yapılan çalışmayla paralellik göstermektedir. Söz konusu çalışmada, oyunlaştırmanın öğrencilerin öğrenmeye olan ilgisini arttırdığı ve bilgilerin uzun süreli bellekte kalmasına katkı sağladığı vurgulanmaktadır. Benzer şekilde, Çakıroğlu ve Öztürk (2017) de öğrencilerin oyunlaştırma sayesinde derse daha motive bir şekilde katıldığını ve dikkat sürelerinde artış gözlemlendiğini belirtmektedir.

Araştırma bulguları, oyunlaştırma yönteminin lisans eğitiminde etkili bir araç olarak kullanılabileceğini ortaya koymaktadır. Öğrencilerin büyük bir çoğunluğu oyunlaştırma yönteminin derslerin akılda kalıcılığını artırdığını, görsel hafızayı desteklediğini ve dersleri daha ilgi çekici hale getirdiğini söylemişlerdir. İlgili bulgu, Deterding ve arkadaşları (2011) tarafından vurgulanan “oyunlaştırmanın etkileşim gücü” kavramıyla örtüşmektedir. Öğrencilerin dikkatini çekme ve sürece aktif katılımlarını sağlama oyunlaştırmanın öne çıkan özellikleri arasında görülmektedir. Bununla birlikte, çalışmada oyunlaştırmanın görsel hafızayla ilgili sunduğu katkının sınırlı düzeyde kaldığı görülmektedir. Mevcut durum, Demir ve Seferoğlu (2020) tarafından gerçekleştirilen

çalışmadaki bulgularla farklılık göstermektedir. Demir ve Seferoğlu (2020) görsel unsurların öğrencilerin bilgiyi daha kolay hatırlamasını katkı sağladığını öne sürerken, bu çalışmamızda görselliğin daha az ön planda olduğu görülmektedir. Bu farkın kullanılan oyunlaştırma uygulamalarından kaynaklandığı görsellikten ziyade metinsel ve görev tabanlı öğeler içermesiyle ilişkili olabileceği düşünülmektedir.

Araştırma kapsamında dile getirilen bir diğer önemli unsur ise üretkenlik olmuştur. Öğrenciler, oyunlaştırma sayesinde fikir üretmeye ve yaratıcı çözümler geliştirmeye daha istekli olduklarını ifade etmişlerdir. Söz konusu bulguda, Kapp'ın (2012) oyunlaştırmanın üst düzey düşünme becerilerini teşvik ettiğine yönelik görüşleriyle örtüşmektedir. Oyunlaştırmanın sunduğu hedef odaklı ve ödüllendirici yapının, öğrencilerin yaratıcılıklarını ortaya koymaları için uygun bir zemin sağladığı söylenebilmektedir.

Katılımcıların bir kısmı, oyunlaştırmanın motivasyonu artırıcı unsur olduğunu belirtmişlerdir. Bu durum, Ryan ve Deci (2000)'nin öz belirleme kuralı çerçevesinde açıklanabilir. Oyunlaştırma, bireyin içsel motivasyonu destekleyen özerklik, yeterlik ve ilişkisellik gibi temel psikolojik ihtiyaçları karşılayarak öğrenme sürecini daha anlamlı hale getirebilmektedir.

Bazı öğrencilerin oyunlaştırma ile ilgili farkındalık düzeylerinin düşük olduğu gözlemlenmiş olup, yönteminin yaygınlaşması adına kullanımın teşvik edilmesi ve öğretim üyelerine oyunlaştırma uygulamalarına yönelik kurum içi eğitimler verilmesinin yerinde olacağı düşünülmektedir. Bu da oyunlaştırma yöntemlerinin öğrencilere daha iyi tanıtılması ve eğitim süreçlerinde nasıl etkili bir şekilde kullanılabileceğinin daha iyi anlatılması gerektiğini göstermektedir.

Katılımcıların genel görüşe göre, oyunlaştırma yönteminin lisans eğitiminde kullanılabileceğini düşünmektedir. Fakat doğru zamanlama ve doğru ders içeriğine dikkat edilmesi gerektiği yönünde görüşlerini bildirmektedirler. Bu düşünceleri, oyunlaştırma yönteminin lisans eğitime entegre edilmesi süresinde dikkatli ve stratejik bir planlama yapılması gerektiğini ortaya koymaktadır. Eğitimcilerin öğrenci ihtiyaçlarını ve ders içeriklerini göz önünde bulundurarak uygun stratejiler geliştirmeleri, oyunlaştırma yönteminin başarılı bir şekilde uygulanabilmesi için önemlidir. Bu sayede oyunlaştırma yöntemi, lisans eğitiminde verimliliği ve öğrenci motivasyonunu artırabilir.

Oyunlaştırılmış eğitim yöntemleri, öğrencilerin öğrenme sürecine olan katılımını artırarak bilgilerin daha uzun süre hafızada kalmasına katkı sağlayan etkili bir pedagojik yaklaşımdır. Çalışma sonuçlarına bakıldığında, katılımcıların büyük bir kısmı oyunlaştırmanın özellikle akılda kalıcılığı desteklediğini belirtmiş, bunun yanı sıra derse odaklanma, katılımı teşvik etme ve motivasyonu artırma gibi olumlu etkilerinin olduğunu ifade etmiştir. Öğrenciler, oyunlaştırmanın ders materyallerinin monotonluğunu kırarak öğrenmeyi daha ilgi çekici hale getirdiğini ve etkileşimli mekanizmalar sayesinde bilgiyi daha iyi kavramalarına yardımcı olduğunu düşünmektedirler. Özellikle teorik derslerde oyunlaştırma tekniklerinin kullanılması, yoğun bilgi içeren derslerde öğrenci odaklanmasını artırarak öğrenme sürecini daha verimli hale getirebilir. Bununla birlikte, uygulamalı derslerde oyunlaştırmanın verimliliği artırabileceği düşüncesi de bazı katılımcılar tarafından dile getirilmiştir.

Bu görüşler sonucunda, oyunlaştırma uygulamalarının derse katılımı artırma, zamandan tasarruf sağlama(oyun öğeleri kullanılarak öğrenme hedeflerine daha hızlı ve etkili bir şekilde ulaşılması, motivasyon ve sürekli geri bildirim sağlayarak öğrenme sürecinin hızlandırılması ve öğrencilerin yaratıcı düşünme ve problem çözme becerilerini teşvik eden yeni yöntemler sunulması gibi birçok amaçla kullanılabileceği anlaşılmaktadır. Bu bulgular oyunlaştırmanın eğitimde verimliliği artırma potansiyelini vurgulamakta ve eğitimcilerin derslerde oyunlaştırma yöntemlerini kullanırken dikkate almaları gereken çeşitli unsurları ortaya koymaktadır. Eğitimde oyunlaştırmanın etkili ve stratejik bir şekilde uygulanması öğrencilerin öğrenme deneyimlerine önemli katkılar sağlayabilir ve lisans eğitiminde verimliliği artırabilir. Bu yöntem, derslerin monotonluğunu kırarak öğrencilerin öğrenme sürecini daha eğlenceli ve ilgi çekici hale getirmektedir. Oyunlaştırmanın öğrencilerin derslere olan ilgisini canlı tutarak, öğrenme hedeflerine ulaşmada önemli rol oynayabileceği görülmektedir.

Oyunlaştırılmış eğitim yöntemleri, geleneksel eğitim yöntemlerine kıyasla çeşitli avantajlar sunarak eğitim sürecine önemli katkılar sağlamaktadır. Katılımcılar, oyunlaştırmanın öğrenmeyi daha ilgi çekici ve akılda kalıcı hale getirdiğini belirtmiştir. Özellikle sözel derslerde hikâye anlatımı ve etkileşimli aktiviteler gibi tekniklerin kullanılması, öğrencilerin derslere olan ilgisini artırmaktadır. Yazılım derslerinde ise kodlama yarışmaları gibi pratik uygulamalar, öğrencilerin problem çözme becerilerini

geliştirmelerine yardımcı olmaktadır. Ayrıca, katılımcılar, oyunlaştırmanın öğrenci katılımını artırma, bilgiyi daha uzun süre hatırlama ve öğrenme sürecini kolaylaştırma gibi konularda önemli faydalar sunduğunu vurgulamışlardır.

Oyunlaştırmanın, te derslerde ve bilgisayar derslerinde etkili bir yöntem olarak tercih edilmesi, eğitim sürecinde çeşitliliği artırmakta ve öğrencilerin farklı ders türlerinde daha verimli bir şekilde öğrenmelerine olanak tanımaktadır. Genel olarak, oyunlaştırılmış eğitim yöntemleri, eğitimde karşılaşılan sorunlara etkili çözümler sunmakta ve öğrenci memnuniyetini artırmaktadır. Bu nedenle, eğitim süreçlerinde oyunlaştırmanın yaygınlaştırılması, öğrencinin genel öğrenme başarısını artırmada önemli bir rol oynamaktadır.

4.1. Öneriler

Araştırmadan elde edilen bulgular göz önünde bulundurulduğunda, bundan sonraki yapılacak çalışmalar için aşağıdaki öneriler sunulabilir:

- Gelecek çalışmalarda, daha farklı çalışma grupları üzerinde araştırmalar yapılabilir.
- Anlık geri bildirim sağlayan ve başarıları ödüllendiren sistemler oluşturulabilir, böylece öğrencilerin ilerlemeleri takip edilebilir. Sürece yayılmış boylamsal çalışmalarla daha somut verilere ulaşarak literatüre katkı sağlanabilir.
- Oyunlaştırma tekniklerinin etkili bir şekilde kullanılabilmesi için eğitim kurumlarından bu konuda bilgi ve becerileri artıracak eğitim programları hazırlanabilir.
- Öğrenciler için belirli hedeflere ulaştıklarında sanal ödüller veya rozetler sunularak ve öğrencinin gelişimi takip edilecek sanal sistemler kurulabilir.
- Gelecek çalışmalarda farklı oyunlaştırma tekniklerinin, öğrencilerin akademik performansına olan katkısı, karşılaştırmalı olarak araştırılabilir.

KAYNAKÇA

- Akçay D., & Özcebe H. (2012). Okul Öncesi Eğitim Alan Çocukların ve Ailelerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi, Çocuk Dergisi, S.2, SS. 66-71.
- Akgül D. G., & Kılıç M. (2020). Fen Bilgisi Öğretmen Adaylarının Eğitsel Dijital Oyunlar ve Kodu Uygulamasına Yönelik Görüşleri, Fen Bilimleri Eğitimi Dergisi, C.8, S.2.
- Akgün E., Nuhoglu P., Tüzün H., Kaya G., & Çınar M. (2011). Bir Eğitsel Oyun Tasarım Modelinin Geliştirilmesi, Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü, C1, S.1.
- Akgün Ö. E., & Gökdaş, İ. (2024). E-Öğrenmede Sosyo-Psikolojik Değişkenler. Efeakademi Yayınları. SS. 112-113.
- Alkan A., & Mertol H. (2017). Üstün Yetenekli Öğrenci Velilerinin Akıl-Zekâ Oyunları ile İlgili Düşünceleri, Ahi Evran Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi, C.1, S.1.
- Altunışık, R., Coşkun, R., Yıldırım, E., & Bayraktaroğlu, S. (2010). Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri (6. baskı). Sakarya: Sakarya Kitabevi.
- Arkun Kocadere S., & Samur Y. (2020). “Oyundan Oyunlaştırma.”
- Aşçı A. U. (2019). Eğitsel Dijital Oyunların 6. Sınıf Öğrencilerinin Türkçe Dersi Akademik Başarılarına Etkisi, Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi, C.12, S.62.
- Atalan Y. (2020). “Eğitimde ve Öğrenmede Oyunlaştırma Kuramları.”
- Ayar A., Tüysüz H., Alp G. B., & Çavaş P. (2023). Akıl ve Zekâ Oyunları Alanında Yapılan Çalışmaların Sistemik Bir Analizi, Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Bilimleri Dergisi, S.66, SS. 51-83.
- Bahçeci F., & Uşengül, L. (2018). Eğitim ve Öğretim Uygulamalarında Yeni Bir Yaklaşım: Oyunlaştırma. Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, C.8, S. 4, SS.703-720. <https://doi.org/10.24315/trkefd.380624>
- Biricik Z., & Atik A. (2021). Gelenekselden Dijitale Değişen Oyun Kavramı ve Çocuklarda Oluşan Dijital Oyun Kültürü, Gümüşhane Üniversitesi, İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi, C.9, S.1.
- Bozkurt A., Lindan N., Sezgin S., & Yılmaz E. A. (2018), Oyunlaştırma, Eğitim ve Kurumsal Yaklaşımlar: Öğrenme Süreçlerinde Motivasyon, Adanmışlık ve Sürdürülebilirlik, Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Dergisi,

C.45, SS. 169-189.

Burke B., (2016). Oyunlaştırma. Oyunlaştırmanın İnsanları Olağanüstü Şeyle Yapmaya Nasıl Motive Ettiği. Routledge.

Büyükbaykal C. I., & Cansabuncu İ. A. (2020). Türkiye’de Yeni Medya Ortamı ve Dijital Oyun Kavramı, İstanbul Üniversitesi, C.4, S.1.

Caillois Roger (2001). Man, Play & Game (Çev: Meyer Baarish) ABD, Glenceo Yayınlarından Aktaran: Deniz Yengin (2012). Dijital Oyunlarda Şiddet, İstanbul Marmara Üniversitesi, Beta Yayınları.

Chou Y. K., (2015), Puanların, Rozetlerin ve skor Tablolarının ötesinde Uygulanabilir Oyunlaştırma. CA. ABD. Oktalız Medyası. S 180.

Creswell J. W. (2013). Nitel Sorgulama ve Araştırma Tasarımı: Beş Yaklaşım Arasından Seçim Yapmak (3. baskı). Thousand Oaks, Ca: Sage Publications.

Csikszentmihalyi M. (1975). Beyond boredom and anxiety. San Francisco: Jossey-Bass.

Csikszentmihalyi M. (2005). Akış Mutluluk Birimi. (Çev: Semra Kunt Akbaş), Ankara: HYB Yay.

Çakıroğlu Ü., & Öztürk, M. (2017). Oyunlaştırılmış Öğrenme Ortamlarının Öğrencilerin Akademik Başarılarına ve Derse Katılımlarına Etkisi. Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama, C. 7, S. 2, SS.1–20.

Çeltek E. (2023). Turizm Sektöründe Oyunlaştırma: Uygulamalar ve Örnekler, Uluslararası Turizm ve Teknoloji Araştırmaları Dergisi, C.4, S.1.

Çevik Ş. Ü. (2024). Web 2.0 Araçlarının Müzik Dersi Öğrenci Tutumuna Etkisinin İncelenmesi: Wordwal Örneği, Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Güzel Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı, Müzik eğitimi Ana Bilim Dalı, 2024.

Demir F., & Seferoğlu, S. S. (2020). Görsel materyallerin öğrenme üzerindeki etkisi: Oyunlaştırılmış öğretim ortamları bağlamında bir inceleme. Eğitimde Kuram ve Uygulama, C.16, S.1, S. 25–44.

Deterding S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference.

- Doğan K. (2020). Türkiye’de ve Türkiye’den Oyun Çalışmaları. Aydın Adnan Menderes Üniversite İletişim Fakültesi. Mediaj. C. 3, S. 2., SS. 176-183.
- Durak Y. H., & Yılmaz K. F. G. (2019). Öğretmen Adaylarının Matematik Öğretimine Yönelik Eğitsel Dijital Oyun Tasarımlarının ve Tasarım Sürecini İlişkin Görüşlerinin İncelenmesi, Ege eğitim Dergisi, C. 20, S. 1, SS. 262-278.
- Erden F. (2016). Oyun Kuramları. Ören M. (Ed.). Çocuk ve Oyun İçinde (Ünite2).Eskişehir Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Genç Ersoy B. (2021). Türkçe Öğretiminde Eğitsel Oyun Kavramı, Bir Meta-Tematik Analiz Çalışması, Ana Dili Eğitimi Dergisi, C. 9, S. 2, S. 510-530.
- Gibbs A. (1997). Focus groups. Social Research Update, Issue nineteen, <http://www.soc.surrey.ac.uk/sru/SRU19.html>
- Işık E. & Semerci, Ç. (2019). Nitel Araştırmalarda Veri Üçgenlemesi Olarak Odak Grup Görüşmesi, Bireysel Görüşme ve Gözlem. Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi, C. 39, S. 2, SS. 559-581.
- Kapp K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. John Wiley & Sons.
- Karata E. (2014). Eğitimde Oyunlaştırma. Araştırma Eğilimleri, Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi, C. 15, S. 2. SS. 315-333.
- Kaya R., (2023). Eğitimde Oyunlaştırma Üzerine Sistemik Bir Derleme, Ege Üniversite, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Kitzinger, J. (1994). The Methodology of Focus Groups: The Importance of Interaction between Research Participants.
- Korkusuz M. E., & Karamete A. (2013). Eğitsel Oyun Geliştirme Modelleri, Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi, C.7, S.2.
- Köse B., Ük & Ç. Z. (2019). Oyunlaştırma Üzerine Yapılan Sosyal Bilimler Alanındaki Tezlerin Bibliyometrik Analizi. On Dokuz Mayıs Üniversitesi, Turizm İşletmeciliği. Samsun, C. 11, SS.119-129.
- Krueger R. A. & Casey, M. A. (2000). Focus groups: A practical guide for applied research(3 rd ed.). Thousand Oaks, CA:Sage.
- Liu S. & Wong, Y. (2023). Eğitimde Oyunlaştırmanın Uygulanmasındaki Zorluklar: A review of literature. Educational Review, C. 75, S. 2, SS. 234-250.

- Mambo.10 (n.d). Oyunlaştırma Tasarım Çerçevesi. <https://mambo.io/gamification-guide/gamification-design-frameworks>
- McGonigal J. (2021). Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World.
- Miller L. J., & Wei, L. (2018). Gen Z Is Set To Outnumber Millennials Within a Year. Erişim Tarihi:07.02.2019.
- Milli Eğitim Bakanlığı (2013). 5,6,7 ve 8.Sınıflar için Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programı. Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Moralı S. Uğurel I. (2008), Matematik ve Oyun Etkileşimi, Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi, C. 28, S. 3, SS.75-98.
- Morgan D. L. (1997). Focus groups as qualitative research. Thousand Oaks. Sage Publications.
- Nicolopoulou A. (1993). Play, Cognitive Development, and the Social World: Piaget, Vygotsky, and Beyond. Human Development, C. 36, S 1, SS. 1-23.
- Nicolopoulou A. (2004). Oyun, Bilişsel Gelişim ve Toplumsal Dünya: Piaget, Vygotsky ve Sonrası. Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES), C. 37, S. 2, SS.137-169.
- Oğuz E. (2011). Nitel Bir Görüşme Yöntemi: Odak Grup Görüşmesi. Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi, C. 33, S.361-377.
- Özyürek A., Tezel Şahin F., & Gündüz Z. B. (2018). Nesilden Nesile Kültürel Aktarımda Oyun ve Oyuncakların Rolü. Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi. C-27, S-1. SS. 1-12.
- Piaget J. (1948). The moral judgment of the child. (Trs:Marjory Gabain), Illinois: The Free Press. (Originally published in French in 1932).
- Piaget J. and Inhelder, B. (1969). The Psychology of the Child. New York: Basic Books.
- Rackwitz, R. (2016). Gamification and education. <https://www.slideshare.net/romrack/gamificationand-education-62128829>
- Ryan R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. American Psychologist, C. 55, S. 1, SS. 68–78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Sağıroğlu Ş., Bülbül H. İ., Kılıç A., Küçükali M., Bayzan Ş., & Samur Y. (2022). Dijital

- Oyunlar, 1. Nobel Yayıncılık, Ankara.
- Sapkaya S. (2021). “Dijital Oyun/Video Oyunu Folkloru Üzerine Bir Yöntem Denemesi”, Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi, S.6, SS. 155-172.
- Schell J. (2023). The Art of Game Design: A Book of Lenses.
- Sezgin S. (2016).” Öğrenme ve Öğretimin Oyunlaştırılması:Çalışma ve Eğitim için Oyun Tabanlı Yöntem ve Stratejiler.”
- Sezgin S. (2023). Oyun, Oyunlaştırma ve Yaratıcı Dramadaki Oyunsal Öğelerin Karşılaştırmalı Eleştirel İncelenmesi, Yaratıcı Drama Dergisi, C.18, S. 1, SS. 45-52.
- Sezgin S., Bozkurt, A., Yılmaz, E. A., & Van Der Linden, N. (2018). Oyunlaştırma, Eğitim ve Kuramsal Yaklaşımlar: Öğrenme Süreçlerinde Motivasyon, Adanmışlık ve Sürdürebilirlik. Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi C. 45, S. 169-189. <https://doi.org/10.21764/maeuefd.339909>
- Stefanou C. R., & Kollegev, L. J. (2022). Oyunlaştırmanın Sosyal Öğrenmeye Etkisi: Enhancing Cooperative and Cognitive Skills Through Digital Games. Educational Psychology, C. 42, S. 4, SS. 451-468.
- Subhash S., & Cudney, E. A. (2020). Mühendislik Eğitiminde Oyunlaştırma: A systemic review of research. Educational Tecnology Research and Development, C. 68, S. 6, SS. 3245-3272.
- Sutton-Smith B. (1971). Piaget on Play: A critiuqe. In R. E. Herron & B. Sutton-Smith (Eds.) Child’s play. New York: Wiley.
- Sutton-Smith B. (1997). Play and Ambugity, USA: Harvard University Press.
- Sutton-Smith B. (1997). Play and Ambugity, USA:Harvard University Press.
- Sutton-Smith B. (2008). Play theoray: a personel journey and new thoughts. American Journal of Play 1. SS. 80-123.
- Şahin M. (2017). Dijital Çağda Bir Öğretim Yöntemi: Oyunlaştırma. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Ege Eğitim Teknolojileri Dergisi. C-1, S-1. SS.1-27.
- Süygün S. M., & Bozyiğit S. (2019). Dış Ticaret ve Lojistik Eğitiminde Dijital oyun Tabanlı Öğrenme: Kavramsal Bir İnceleme. Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi. C 16, S-1, SS. 37-50.
- Şahin M., Samur Y. (2015). Dijital Çağda Bir Öğretim Yöntemi: Oyunlaştırma, Ege

- Eğitim Teknolojileri Dergisi, C. 1, S. 1, SS.1-27.
- Şen B. (2019). Oyunlaştırma Temelli Mobil Uygulamalarda Arayüz Tasarımı. Işık Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Güzel Sanatlar Fakültesi, SS.17-33.
- TDK, 2020. tdk.gov.tr
- Tor H., & Irmak T. Y., (2022). .Dijital Oyun Kavramına Soyolojik Bir Bakış.Yüksek Lisans Tezi,Hacı Bayram Veli Üniversitesi.
- Toran M., Ulusoy Z., Aydın B., Deveci T., & Akbulut A. (2016). Çocukların Dijital Oyun Kullanımına İlişkin Annelerin Görüşlerinin Değerlendirilmesi, Kastamonu Eğitim Dergisi, 24(5), 2263-2278.
- TTKB, (2013). Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programı, Meb 2013, SS. 118.
- Tunga Y. İnceoğlu M. M. (2016). Oyunlaştırma Tasarımı. Ege Üniversitesi, Eğitim Fakültesi.
- Tunga Y. İnceoğlu M. M., (2016). Oyunlaştırma Tasarımı. Ege Üniversitesi Eğitim Fakültesi.
- UrhobA (2020). Oyuncu Tiplerinin Bartle Taksonomisi. <https://www.urhoba.net/2020/10/oyuncu-tiplerinin-bartle-taksonomisi.html>
- Uysal H. G. Yelken T. Y. (2023). Öğretmenlerin Disiplinlerarası Eğitsel Oyun Tasarımının Mesleki Gelişimlerine Etkisi Hakkındaki Görüşleri ve Öğrenciler Üzerindeki Değişimlerin İncelenmesi, Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, Yıl:11, S.38, SS.307-317.
- Uzun E. M. Kar E. B., & Özdemir Y. (2023). Ebeveynlerin Gözünden Çocukların Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi, Erzincan Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Dergisi, C.21 S.1.
- Werbach K., & Hunter, D. (2012). For The Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Philadelphia, ABD:Wharton Digital Press.
- Werbach K., (2018). Gamification. Class Lecture, Topic: “Gamification Design Framework”, Coursera.
- Werbach K., Henter D. (2012). Kazanmak İçin Oyun Düşüncesi Hayatınızda Nasıl Devrim Yaratabilir? Wharton Dijital Editions.
- Yazıcı M. S. Uzuner F. G. (2023). Kaynaştırma Uygulamaları Kapsamında Eğitsel Oyunların Kullanılmasına Yönelik Metaforik Algıların İncelenmesi. Milli Eğitim,

C.52, S.237.

Yıldırım, A. & Şimşek H. (2016). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri. Ankara: Seçkin Yayınları.

Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2021). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri. Ankara: Seçkin Yayınları.

Yılmaz E. A. (2017), Oyunlaştırma, 2017.

Yılmaz E. A., (2022). Octalysis Modeli: Duolingo ve Ligler. <https://onedio.com/haber/octalysis-modeli-duolingo-ve-ligler-1093669>

Yılmaz K. Ş. (2019). Seçmeli Zekâ Oyunları Dersine İlişkin Öğretmen Görüşleri, Fen Bilimleri Enstitüsü İlköğretim Anabilim Dalı, Balıkesir, 2019.

Yiğit N., Uzun E. M. (2023). Covid9 Pandemisinin Erken Çocukluk Dönemi Çocuklarının Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarına Etkisine İlişkin Ebeveyn Görüşleri, Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Fakültesi, S.66, SS. 423-445.

Zichermann G. & Cunningham, C. (2011). Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Galifornia, ABD: O'Reilly.

Zimmerman E. & Salen K. (2023). "Rules of Play: Game Design Fundamentals (2nd Edition)".

EKLER

EK 1 - ETİK KURUL İZİN FORMU

MAKÜ	Girişimsel Olmayan Klinik Araştırmalar Etik Kurulu	Girişimsel Olmayan Klinik Araştırmalar Etik Kurul Kararı
Toplantı Tarihi	: 05.11.2024 Salı	
Toplantı No	: 2024/11	
Karar No	: GO 2024/728	
Sorumlu araştırmacıların DR.ÖĞR.ÖYESİ ÜMMÜ GÜLSÜM KAHRAMAN, yardımcı araştırmacıların BURCU YILDIZ olduğu, LİSANS EĞİTİMİNDE ÇYUNLAŞTIRMA UYGULAMALARI HAKKINDA ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİNİN İNCELENMESİ' başlıklı araştırmaların gerekçe, amaç, yaklaşımları ve yöntemleri eksiksiz olarak incelenmiş olup, araştırmaların etik, hukuki ve tıbbi hakları bakımından sorunlaştıran araştırma risklerine tabi olmaması kapsamında etik açıdan uygun bulunmuştur.		
PROF.DR. Özgür DALIRAN Başkan		
DOÇ.DR. Deniz SÖYÜK Başkan Yard.	DOÇ.DR. Sema İÇTİLER Başkan Yard.	DOÇ.DR. Ayhan GÜZEL Üye
DOÇ.DR. Gökmen ARSLAN Üye	DOÇ.DR. Elifnur Hapim AKGÖL Üye	DOÇ.DR. Serap KÖRÖKMEZ Üye
DOÇ.DR. Mehmet ULUŞ Üye	DR.ÖĞR.ÖYESİ Serap ÖZİSGAR BİÇER Üye	DR.ÖĞR.ÖYESİ Nurdan ÖRNEK KARAK Üye
DR.ÖĞR.ÖYESİ Deniz AKÇORA YILDIZ Üye	DR.ÖĞR.ÖYESİ Mehmet KTEŞ Üye	DR.ÖĞR.ÖYESİ Dilek Tülay ÇETİN Üye
DOÇ.DR. Derya ÇAKIR Üye	DR.ÖĞR.ÖYESİ Mustafa İZÜYSÖN Üye	DR.ÖĞR.ÖYESİ Feriye UYSAL Üye
 Bu QR kodu, Bursar Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Girişimsel Olmayan Klinik Araştırmalar (GOKA) Etik Kurulu'nun onayı ile GOKA online başvuru sisteminde kullanılmaktadır. QR kodu, Bursar Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi'nin resmi web sitesinde GOKA online başvuru sistemi üzerinden görüntülenebilir.		

EK 2 - SORU FORMU

Soru No	Sorular	Amaç
	Yönetim Bilişim Sistemleri öğrencilerinin oyunlaştırma yaklaşımının derslerde uygulanmasına yönelik algı ve farkındalık düzeyleri nelerdir?	Araştırma problemi 1
	Lisans eğitimi sürecinde karşılaşılan hangi sorulara oyunlaştırma yaklaşımı ile çözüm önerileri getirilebilir?	Araştırma Problemi 2
1	Oyunlaştırma kavramı Yönetim Bilişim Sistemleri bölümü öğrencileri için ne ifade ediyor?(AP1)	Konu hakkında bilgilerini ölçmek.
2	Oyunlaştırma yaklaşımının uygulandığı bir dersteki deneyiminizi paylaşır mısınız?(AP1)	Bu konunun eğitime dâhil olup olmadığını ölçmek.
3	Bölüm derslerinizde oyunlaştırmadan uygulanması hakkında ne düşünüyorsunuz?(AP1)	Yöntemin çekiciliğini anlamak.
4	Sizce derslerinizde oyunlaştırma uygulanmasındaki amaç ne olabilir? (AP1)	Konu ile ilgili amaçları belirlemek.
5	Oyunlaştırılmış eğitim yönteminin, geleneksel eğitim yöntemlerinden ne gibi farkları olduğunu düşünüyorsunuz?(AP2)	Oyunlaştırmadan farkını ölçmek.
6	Oyunlaştırılmış eğitim yönteminin, bölüm derslerini öğrenmede nasıl fayda sağladığını açıklar mısınız?(AP2)	Oyunlaştırmaya yönelik algı ve düşünceleri anlamak.
7	Oyunlaştırılmış eğitim yönteminin özellikle tercih edilmesini istediğiniz bir bölüm dersi var mı? Cevabınız evet ise neden bu dersi seçtiğinizi açıklar mısınız?(AP2)	Konu hakkında duyarlılığı ölçmek.

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler :

Adı ve Soyadı : Burcu YILDIZ

Eğitim Durumu :

Lisans Öğrenimi : Bucak Zeliha Tolunay Uygulamalı
Teknoloji ve İşletmecilik Yüksekokulu,
Yönetim Bilişim Sistemleri Bölümü.

Yabancı Dil ve Düzeyi : İngilizce, A1

İş Deneyimi : 2014 Kuşadası Değirmen Eko A.Ş
(Etiket ve Paketleme)
2015 Söke Ziraat Odası (Stajyer)
2020 Polat Group Holding (Stajyer)
2022 Kuşadası Değirmen Eko A.Ş (Satış
Elemanı)

Bilimsel Yayınlar ve Çalışmalar :

