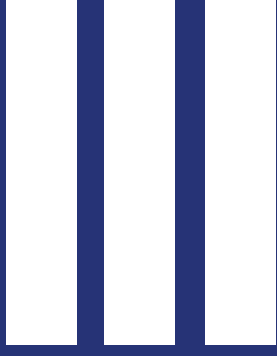


# ITEAC'2019

30 Kasım - 1 Aralık



## ULUSLARARASI ÖĞRETMEN EĞİTİMİ VE AKREDİTASYON KONGRESİ



## BİLDİRİ ÖZETLERİ KİTABI

## ABSTRACTS BOOK



**TED ÜNİVERSİTESİ**  
EĞİTİM FAKÜLTESİ



[www.iteaccongress.com](http://www.iteaccongress.com)

# III. ULUSLARARASI ÖĞRETMEN EĞİTİMİ VE AKREDİTASYON KONGRESİ

# III. INTERNATIONAL TEACHER EDUCATION AND ACCREDITATION CONGRESS

## ÖZET KİTAPÇIĞI ABSTRACT BOOK

30 Kasım -1 Aralık 2019 Ankara/Türkiye

November 30 – December 1 2019 Ankara/Turkey

## Akış Deneyimi ve Eğitimde Oyunlaştırma Sistematik Bir Alanyazın Taraması

Uğur DOĞAN<sup>1</sup>, Özkan ÖZBAY<sup>2</sup>, S.Sadi SEFEROĞLU<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Abdullah Gül Üniversitesi

<sup>2</sup> Hacettepe Üniversitesi

<sup>3</sup> Hacettepe Üniversitesi

Akış deneyimi; bir etkinliği yapmakta olan kişinin enerjik bir şekilde o işe odaklandığını, tamamen dahil olduğunu ve bu süreç boyunca keyif aldığını hissederek kendini tamamen etkinliğe verdiği zamanki zihinsel durum olarak tanımlanır. Akış deneyimi güncel olarak psikoloji alanında kendisine yer bulan bir araştırma alanı olduğu söylenebilir. Akış deneyimi ile ilgili çalışmalar öncelikle ressamların, dağcılarının, dansçıların ve çeşitli diğer meslek gruplarının ilgili görevleri yerine getirirken neler hissettiklerini anlamak için yapılmıştır. Daha sonra bu araştırmalar spor, sanat, eğitim, iş yaşamı gibi birçok farklı alanda ele alınmıştır. Bu alanlara ek olarak akış deneyiminin araştırıldığı bir konu alanı da oyunlaştırma uygulamalarıdır. Son zamanlarda artan oyunlaştırma uygulamalarının eğitimde yaygınlaşması ile oyunlaştırmanın öğrenmeye olan etkisi konusuna odaklanılmaktadır. Araştırmacıların oyunlaştırma konusuna olan ilgisinin bir nedeni de akış deneyiminin öğrenme sürecindeki rolü olduğu düşünülmektedir. Bu durum nedeniyle akış deneyiminin incelenmesinin öğrenme-öğretme süreçleriyle ilgili olarak eğitimciler için yeni bakış açıları sunacağı düşünülmektedir. Bu bağlamda yapılan çalışma ile oyunlaştırma uygulamalarındaki akış deneyiminin öğrenmeye olan etkileri incelenmiştir. Bu amaç doğrultusunda oyunlaştırma uygulamalarındaki akış deneyimi ile ilgili bir alanyazın taraması yapılmış ve var olan alanyazına eleştirel bir bakış ortaya koymaya çalışılmıştır. Araştırmada oyunlaştırmadaki akış deneyiminin eğitime olumlu ya da olumsuz etkileri saptanarak öğrenme modelinde bu yöntemin uygulanması hedeflenmektedir. Bu araştırma ile edinilecek “zevk alma, odaklanma ve başarı” gibi psikolojik veriler doğrultusundaki sonuçlara dayanarak öğrenenin hedeflerini gerçekleştirme durumu ortaya konulacaktır. Bu çalışmada yıl sınırlaması olmadan “gamification (oyunlaştırma) and (ve) flow (akış)” anahtar kelimeleri kullanılarak bir alanyazın taraması gerçekleştirilmiştir. Alanyazın taramasında etki faktörü yüksek dergileri listelemesi sebebiyle Web of Science veri tabanı tercih edilmiş ayrıca daha fazla sayıda çalışmaya ulaşmak amacıyla da Google Akademik üzerinden ek bir tarama gerçekleştirilmiştir. Tarama sonucu ilk olarak 59 adet makaleye ulaşılmıştır. Farklı alanda konuyla ilgisiz makalelerin bulunması sebebiyle tarama işlemi eğitim alanında yayınlanan dergilerde sınırlandırılmıştır. Ulaşılan çalışmalar; “araştırma alanının eğitim veya eğitimle ilgili olması, yayın dilinin İngilizce veya Türkçe olması, yayın türünün makale olması, çalışmanın açık erişime sahip olması, tarama çalışması olmaması” gibi ölçütler göz önünde bulundurularak incelenmiş ve bu süreç sonunda çalışma sayısı 19’a düşmüştür. Araştırma amacına uygun olan bu 19 çalışma sistematik olarak incelenerek bir içerik analiz çalışması yapılmıştır. Tarama sonucunda belirlenen ölçütlere uygun olan makaleler “araştırma konusu, çalışma grubu büyüklüğü, çalışma grubu belirleme türü, araştırma türü ve veri toplama araçları” bakımından incelenmiştir. Elde edilen bulgulara göre; zihinsel durum, çeşitli faaliyetlerde bulunma, odaklanma, faaliyetlerden keyif alma, kendini duruma verme, farklı zorluklarla mücadele etme, kendini motive hissetme, faaliyetler için uygun beceriye sahip olma ve geri bildirim gibi kavramların oyunlaştırma uygulamalarındaki akış deneyimi tanımlamalarında en fazla kullanılan araştırma konuları oldukları görülmektedir. Bir başka bulgu ise oyun tabanlı öğrenme uygulamaları ile e-öğrenme alanlarında oyunlaştırmadaki akış etkisinin yüksek olduğu şeklindedir. Sonuç olarak oyunlaştırma uygulamalarında akış deneyiminin öğrenme üzerinde önemli bir etkiye sahip olduğu değerlendirilmiş ve önceki çalışmalar göz önünde bulundurularak birtakım önerilerde bulunulmuştur. Bu bağlamda ortaya konulan bulguların ve yapılan önerilerin, akış durumunun oyunlaştırmaya olan etkilerine ilişkin kaynak, veri ve yöntem çeşitliliğine ve bu konuda yapılacak araştırmalarla ilgili olarak farkındalığın artmasına katkısının olacağı ve yeni bilimsel çalışmalar için yeni fırsatlar sunabileceği düşünülmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Akış deneyimi, oyunlaştırma, öğrenme