

**UBEK
ICSE**



**International
Congress on Science and Education**

▼ Abstract Proceedings ▲

23th- 25th March 2018

Afyonkarahisar-TURKEY



International Congress on Science and Education 2018 (ICSE2018) Abstract Proceedings
Uluslararası Bilim ve Eğitim Kongresi 2018 (UBEK2018) Özet Kitabı
23-25 March 2018
Afyonkarahisar, Turkey

Editörler: Prof. Dr. Murat PEKER
Prof. Dr. Gürbüz OCAK
Assoc. Prof. Dr. Bülent AYDOĞDU
Asst. Prof. Dr. Eray EĞMİR
Asst. Prof. Dr. Fatih GÜNGÖR
Asst. Prof. Dr. Fatih ÖZDİNÇ
Asst. Prof. Dr. Koray KASAPOĞLU
Dr. Ahmet Murat UZUN

© Tüm Hakları Saklıdır. 2018

Bu kitabın basım, yayım, satış hakları Anı Yayıncılık Eğitim ve Danışmanlık San. Tic. Ltd. Şti.'ne aittir. Anılan kuruluşun izni alınmadan kitabın tümü ya da bölümleri herhangi bir bilgi depolama ve erişim sistemiyle veya mekanik, elektronik, fotokopi, manyetik ya da başka yöntemlerle çoğaltılamaz, basılamaz, aktarılamaz, dağıtılamaz.

Yayıncı Sertifika No : 16003
ISBN :
Mizanpaj : Anı Yayıncılık, Göksel Çakır

KÜTÜPHANE BİLGİ KARTI

International Congress on Science and Education 2018 (ICSE2018) Abstract Proceedings
Uluslararası Bilim ve Eğitim Kongresi 2018 (UBEK2018) Özet Kitabı
23-25 March 2018
Afyonkarahisar, Turkey

PEKER, Murat; OCAK, Gürbüz; AYDOĞDU, Bülent; EĞMİR, Eray; GÜNGÖR, Fatih; ÖZDİNÇ, Fatih;
KASAPOĞLU, Koray; UZUN, Ahmet Murat

Anı Yayıncılık, 1. Baskı, Ankara/Türkiye, 2018

ISBN

Anı Yayıncılık
Kızılırmak Sokak 10/A
Bakanlıklar/Ankara

Tel: 0 312 425 81 50 pbx
e-posta: aniyayincilik@aniyayincilik.com.tr
<http://www.aniyayincilik.com.tr>

A harfinin evrimi



Eğitim Bağlamında Oyunlaştırma Çalışmaları: Sistematik Bir Alanyazın Taraması

Meryem Fulya GÖRHAN
meryemgorhan@hacettepe.edu.tr, Hacettepe Üniversitesi
Süleyman Sadi SEFEROĞLU
sadi@hacettepe.edu.tr, Hacettepe Üniversitesi

Bildiri Özeti:

Eğitimde yeni bir yaklaşım olarak değerlendirilebilecek olan oyunlaştırma alanyazında, bir etkinlik sırasında oyun unsurlarının kullanılması olarak tanımlanmaktadır. Kişilerin verilen görevi başardığında ödüllendirilmesi amacıyla puan veya rozet gibi unsurların kullanılması oyunlaştırmanın eğitimde kullanımına birer örnektir. Bu çalışmada eğitimde oyunlaştırma ile ilgili mevcut çalışmaların ortaya konması, oyunlaştırmanın öğrenme performansına etkisinin incelenmesi ve incelenen çalışmalarda karşılaşılan sorunların ortaya konulması amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda “eğitimde oyunlaştırmaya yönelik çalışmalar; Çalışma grubu özelliklerine göre nasıl bir dağılım göstermektedir?, İncelenen değişkenlere göre nasıl bir dağılım göstermektedir?, Oyunlaştırma unsurlarına göre nasıl bir dağılım göstermektedir?, Kuramsal temellerin sunulmuş olma durumuna göre nasıl bir dağılım göstermektedir?, Eğitime hangi somut katkıları getirmektedirler? ve Ortaya çıkan sorunlar nelerdir?” şeklinde belirlenen araştırma sorularına yanıt aranmıştır.

Alanyazındaki bu amaç doğrultusunda gerçekleştirilen çalışmalar incelendiğinde alandaki eğilimlerin belirlenmesi sürecinde ilgili çalışmalarda çoğunlukla yıl, örneklem özellikleri, çalışma türü, değişken çeşitleri ve ülke menşesi gibi değişkenler açısından ele alındığı görülmüştür. Bu çalışmada da eğilimler ortaya konulurken, “örneklem özellikleri ve incelenen değişkenler” açısından çalışmaların dağılımı sunulmuştur. Oyun etkinliklerinde oyunlaştırmaya ait puan, seviye, liderlik tablosu, rozet, zorluk, sosyal katılım, kişiselleştirme vb. unsurlar bulunmaktadır. Bu unsurların her birinin öğrenmeye farklı etkileri olabilmektedir. Bu nedenle de bir çalışmada oyunlaştırma unsurlarından hangilerinin incelendiğinin önemli olduğu düşünülmektedir.

Alanyazın taramasının yapılması sürecinde öncelikle Web of Science ve ULAKBİM veri tabanlarında “oyunlaştırma” ve “öğrenme” kelimeleri ile bir tarama gerçekleştirilmiştir. Bu tarama sonucunda 1222 çalışmaya ulaşılmıştır. Daha sonra tarama işlemi “deneysel” kelimesi ile filtrelenerek çalışma sayısı 123’e indirilmiştir. Bu çalışmalar arasında, çalışmanın “deneysel bir çalışmaya dayalı olması, eğitim alanıyla ilişkili olması, oyunlaştırma çalışması olması (oyun tabanlı eğitim olmaması), makale ya da bildiri olması ve tam metin olarak yayınlanmış olması” gibi ölçütleri sağlayan 21 çalışma incelenmek üzere belirlenmiştir.

Bulgulara göre, incelenen çalışmalarda en çok 18-34 yaş aralığındaki kişilerle ve deneysel çalışmalar için geniş çaplı örneklemlemlerle (100’den fazla) çalışılmıştır. Ayrıca incelenen çalışmalarda en çok “performans, derse katılım ve motivasyon” gibi değişkenlerin ele alındığı görülmüştür. Bu arada demografik değişkenlerden sadece cinsiyet incelenirken, algı, bilişsel yük vb. bilişsel değişkenlerin daha çok incelenmiş olması dikkat çekici bir nokta olarak göze çarpmaktadır. Puan ve liderlik tablosu en fazla incelenen oyunlaştırma unsurlarıdır. Oyunlaştırma çalışmalarının en fazla öz belirleme kuramı, işbirlikçi yaklaşım ve motivasyon kuramları ile ilişkilendirilmesine rağmen birçok çalışmanın kuramsal bir temele dayandırılmadığı ve bu konuda eksiklikler bulunduğu görülmektedir. Oyunlaştırmanın öğrenme performansını artırdığı sonucuna doğrudan ulaşan 7 çalışma; dolaylı olarak ulaşan ise 16 çalışma bulunmaktadır. Ulaşılan bulgulardan birisi de incelenen deneysel çalışmalarda uygulama sürecinde birtakım sorunların yaşandığı şeklindedir. Örneğin teknik sorunlar, “kullanıcıların teknoloji kullanım becerilerinin yetersiz kalması, özellikle liderlik tablosunda geride kalan bazı kişilerin etkinliği moral bozucu bulmaları, etkinlikteki seviyenin fazla yüksek/zor bulunması, ilginin zamanla azalması” şeklinde sıralanmaktadır.

Bu çalışmanın bulgularının, eğitimde oyunlaştırma alanında çalışma yapacak araştırmacılara, çalışmanın gerçekleştirilmesi sürecinde; çalışmanın ilişkilendirileceği kuramlar, uygulanacak yöntem, çalışma grubunun seçimi, kullanılacak demografik değişkenler vb. açılardan nasıl bir yol izlenmesinin

daha uygun olabileceği konusunda fikir vereceği umulmaktadır. Bu bağlamda ayrıca cinsiyet, yaş vb. demografik değişkenlerle bilişsel değişkenlerin etkileşiminin oyunlaşmadaki etkilerine yönelik çalışmaların yapılması önerilebilir.

Anahtar Kelimeler:Eğitimde oyunlaştırma, alanyazın taraması, eğitim, öğrenme performansı