

YAKIN DOĞU ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
BİLGİSAYAR VE ÖĞRETİM TEKNOLOJİLERİ EĞİTİMİ
ANABİLİM DALI

EĞİTİMDE OYUNLAŞTIRILMIŞ ÖĞRENME
ORTAMLARININ ÖĞRENCİ BAŞARISINA ve
UYGULAMAYA YÖNELİK ETKİSİ: CLASSDOJO
ÖRNEĞİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hasan Hüseyin ÖZER

Lefkoşa

Aralık, 2016

YAKIN DOĞU ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
BİLGİSAYAR VE ÖĞRETİM TEKNOLOJİLERİ EĞİTİMİ
ANABİLİM DALI

EĞİTİMDE OYUNLAŞTIRILMIŞ ÖĞRENME
ORTAMLARININ ÖĞRENCİ BAŞARISINA ve
UYGULAMAYA YÖNELİK ETKİSİ: CLASSDOJO
ÖRNEĞİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Danışman: Doç. Dr. Hüseyin BİCEN

Hasan Hüseyin ÖZER

Lefkoşa

Aralık, 2016

JÜRİ ÜYELERİNİN İMZA SAYFASI

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü'ne,

Hasan Hüseyin Özer'in "Eğitimde Oyunlaştırılmış Öğrenme Ortamlarının Öğrenci Başarısına ve Uygulamaya Yönelik Etkisi ClassDojo Örneği" Başlıklı tezi 22 Aralık 2016 Tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı'nda YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Başkan: Doç. Dr. Nadire ÇAVUŞ, Yakın Doğu Üniversitesi

Üye: Yard. Doç Dr. Erinç ERÇAĞ, Yakın Doğu Üniversitesi

Danışman: Doç. Dr. Hüseyin BİCEN, Yakın Doğu Üniversitesi

Onay

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

...../...../2016

Doç. Dr. Fahriye Altınay

Enstitü Müdürü

ÖNSÖZ

İnsanoğlu, yaşamı boyunca eğlenmek ve güzel zaman geçirmek için sürekli yeni arayış içinde olmuştur. Bunların en başında da oyunlar gelmektedir. Oyunlar çok eski tarihlere dayanmaktadır. Örneğin tavla ve satranç gibi. Günümüz dijital çağ olmasından dolayı oyunlar ile bireylerin yapacağı işi eğlenerek yapması ve motivasyonunu artırmak çok kolay bir hal almıştır. Bu durum ise eğitimde neden kullanılsın? sorusunu akıllara getirmektedir.

Eğitimde ClassDojo' nun öğrenci başarısına olan etkisini ortaya koymayı amaçlayan bu çalışmada bir çok kişi katkı sağlamıştır. Bu nedenle öncelikle akademisyen olabilmek adına yürüdüğüm bu yolda her adımda yardımlarını esirgemeyen ve beni destekleyen danışmanım sayın Doç. Dr. Hüseyin Bicen' e teşekkür ederim. Önerileriyle bana yol gösteren ve çalışmamı şekillendiren sayın Yard. Doç. Dr. Erinç Erçağ' a ve Doç. Dr. Nadire Çavuş'a teşekkürlerimi sunuyorum.

Araştırma boyunca yardımını esirgemeyen, zamanını ayırdığı için ve fikirlerine önem verdiğim Yard. Doç. Dr. Tahir Tavukçu'ya sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Ayrıca, bugüne kadar eğitim hayatımda emeği geçen tüm öğretmenlerime teşekkürlerimi sunarım.

Son olarak her koşulda yanımda olan anneme, babama ,kız kardeşime ve nişanlıma sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Aralık 2016

Hasan Hüseyin Özer

EĞİTİMDE OYUNLAŞTIRILMIŞ ÖĞRENME ORTAMLARININ ÖĞRENCİ BAŞARISINA ve UYGALAMAYA YÖNELİK ETKİSİ: CLASSDOJO ÖRNEĞİ

ÖZER, Hasan Hüseyin

Yüksek Lisans, Bilgisayar Ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Hüseyin BİCEN

Aralık 2016, 80 Sayfa

ÖZET

Bu çalışma oyunlaştırılmış öğrenme platformlarından ClassDojo’ nun öğrenci başarısındaki rolünü ortaya koymak amacıyla yapılmıştır. Araştırma Yakın Doğu Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Sınıf Öğretmenliği Bölümü 1. Sınıf 2015-2016 yılı müfredatında yer alan bilgisayar dersi kapsamında gerçekleştirilmiştir.

Araştırmada öğrencilerin ClassDojo ortamına ilişkin öğrenci görüşlerinin saptanmasında anket tekniğinden yararlanılmıştır. Araştırma kapsamında 1. Sınıf öğrencileri arasından rastgele seçilmiş deney grubu için 30, kontrol grubu için ise 32 öğrenci toplam 62 kişi belirlenmiştir. Araştırma kapsamına dahil olan kontrol grubu ve deney grubu öğrencilerine eğitime başlamadan önce geliştirdiğim Powerpoint başarı testi ile ön-test, oyunlaştırma ve ClassDojo ortamına yönelik görüşlerin tespit etmek amacıyla anket uygulanmıştır. Araştırmada kontrol grubundan yer alan öğrencilere 2015-2016 dönemi müfredatında bulunan Powerpoint dersi klasik eğitim yöntemleri ile sözlü olarak konu anlatımı ve projeksiyon yardımı ile uygulamalı şekilde ders işlenmiştir. Dersin bitimine 15-20 dakika kala soru- cevap şeklinde konuların derinlemesine kavramaları sağlanmıştır. Deney grubunda yer alan öğrencilere ise ders kapsamında yer alan konular klasik yöntem, uygulamalı şekilde ders işlenmiş ve dersin bitimine 15-20 dakika kala ClassDojo oyunlaştırılmış eğitim platformundan yararlanılarak ders işlenmiştir. Dönem sonunda her iki gruba da son-test ve deney grubuna anket uygulanmıştır. Bu doğrultuda öğrencilerin oyunlaştırılmış eğitim ve ClassDojo eğitim platformu hakkındaki görüşleri belirlenmeye çalışılmıştır. Araştırmada elde edilen veriler IBM SPSS istatistik paket yazılımından yararlanılarak analiz edilmiştir. Araştırma bulguları

değerlendirildiğinde anket kapsamında görüşleri alınan öğrencilerin ders başarısı üzerinde ClassDojo eğitim platformunun rolünün olduğu düşüncesinde oldukları görülmüştür.

Öğrencilerin ClassDojo' ya ilişkin görüşleri değerlendirildiğinde ClassDojo' nun bilgisayar dersine olan ilgiyi arttırdığı, işbirlikli öğrenmeye katkısı olduğu, dersi öğrenmeyi kolaylaştırıp dersin aktif öğrenme sağladığına yardımcı olduğu belirlenmiştir. Araştırma bulguları, ClassDojo' nun öğrenci motivasyonunu artırıp ders başarılarında olumlu yönde etkisinin olduğunu ve derse katılım isteğini güdümlediğini ortaya koymaktadır.

Anahtar Kelimeler: Eğitimde Oyunlaştırma, ClassDojo, Mobil Eğitim, Mobil Öğrenme, Oyunlaştırma, Eğitim Amaçlı Oyunlar, Oyunlaştırılmış Eğitim.

THE EFFECT OF GAMIFICATION IN LEARNING ENVIRONMENTS FOR STUDENT’S SUCCESS IN EDUCATION: CLASSDOJO EXAMPLE

ÖZER, Hasan Hüseyin

Master, Computer Education and Instructional Technology

Thesis Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Hüseyin BİCEN

December 2016, 80 Pages

ABSTRACT

The aim of this study is to determine the role of ClassDojo in student success which is one of the gamification learning platforms. The study is executed within the 2015-2016 computer lesson of Near East University Atatürk Faculty of Education School Teaching Department first graders.

In this paper, survey research technique is used to determinate of student opinions about ClassDojo. Within the scope of the study, 62 students were randomly specified from between first graders. In the experimental group of this study, there are 30 persons and in the control group there are 32 persons. Questionnaire was conducted to control group and experimental group students about pre assessment and gamification details before the education. Questionnaire tests are Powerpoint lessons’ success test and gamification plus ClassDojo preliminary test. PowerPoint lesson is taught with conventional training plus applied methods and oral presentations would help of the projection to control group students and same subject is taught to experimental group students with taking advantages of ClassDojo education platform. At the end of the course, experimental group students had 15-20 minutes in-depth questions and answers were provided. Final assessment questionnaire and final test is applied for both group in the end of the term. Accordingly, it is tried to determine the opinions of the students about gamification in Education and ClassDojo education platform. Acquired datas of the study are evaluated with statistical methods which are IBM SPSS statistics programme. When the study findings are evaluated, it is observed that ClassDojo education platform has a role in the success of students. When the opinions of the students are evaluated,

they were stated that ClassDojo was increased their interest to the computer lesson, has a role in cooperative learning, made learning easier and catchy. Study findings revealed that ClassDojo increases motivation, raised success of the lesson and participation of students.

Keywords: Gamification in education, mobile education, Mobile Learning, Gamification, Education purposeful games, Gamification of Education.

YAKIN DOĞU ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
YÜKSEK LİSANS TEZ ÇALIŞMASI
ETİK BEYANI

Yakın Doğu Üniversitesi Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesini okuduğumu ve anladığımı ve Yakın Doğu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada;

- Tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde ve ortaya çıkan sonuçlarda herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
- Tez olarak sunduğum bu çalışmanın özgün olduğunu,

bildirir, aksi bir durumda bu konuda hakkımda yapılacak tüm yasal işlemleri ve aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim. / / 20....

İMZA

Adı Soyadı

İçindekiler

ÖZET	iii
ABSTRACT	iv
Etik Beyan	vi
İçindekiler	viii
Şekiller Listesi	xi
Tablolar Listesi	xi
BÖLÜM I	1
GİRİŞ	1
Problem Durumu	1
Amaç	3
Önem	3
Sınırlılıklar	5
Tanımlar	5
Kısaltmalar	6
BÖLÜM II	8
KAVRAMSAL AÇIKLAMALAR VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR	8
Kavramsal Açıklamalar	8
E- Öğrenme	8
Mobil Öğrenme	9
<i>Mobil Öğrenme Avantajları.</i>	9
<i>Mobil Öğrenme Dezavantajları.</i>	9
<i>Mobil Cihazların Eğitimde Kullanımı</i>	10
Eğitimde Oyunlaştırma.	11
Oyunlaştırmanın Kullanım Alanları.	13
<i>Oyunlaştırma Yöntemini En Çok Kullanan Firmalar.</i>	13
Oyunlaştırma Tasarımı	14
<i>Octalysis Ana Yapı İskeleti</i>	14
<i>Oyun Unsurları Hiyerarşisi.</i>	15
Oyunlaştırmanın Sınırlılıkları.	17

Motivasyon.	18
<i>Fogg Davranış Modeli.</i>	18
<i>Öz kararlılık Kuramı.</i>	19
<i>ARCS Motivasyon Modeli.</i>	19
İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	20
Oyunlaştırma Alanında Dünya’ da Yapılan Bazı Çalışmalar.	20
Oyunlaştırma Alanında Türkiye’ de Yapılan Bazı Çalışmalar.....	22
K.K.T.C’ de Yapılan Bazı Çalışmalar.	24
BÖLÜM III	26
YÖNTEM.....	26
Araştırma Modeli	26
Çalışma Grubu.....	26
Veri Toplama Araçları.....	28
Derse Yönelik Başarı Testi.....	29
Eğitim Ortamının Hazırlanması ve Uygulanması.	30
Gerekli Donanımlar.	30
ClassDojo.....	32
ClassDojo kurulum.	33
<i>ClassDojo Öğretmen Kayıtına İlişkin Ekran Görüntüleri.</i>	33
<i>ClassDojo Öğrenci Kayıtına İlişkin Ekran Görüntüleri.</i>	41
Derslerin İşlenmesi ve Eğitimin Uygulanması.....	45
Oyunlaştırılmış Eğitim ve Derslerin İşlenmesi.....	45
Eğitimin Uygulanması.	45
Verilerin Çözümü ve Yorumlanması	46
BÖLÜM IV	47
BULGULAR VE YORUM	47
Deney ve Kontrol Grubuna Uygulanan Derse Yönelik Başarı Testi Ön-Test ve Son-Test Sonuçları	47
Deney Grubunda Uygulanan Eğitimde Oyunlaştırılmış Öğrenme Hakkında Öğrenci Görüşlerine Yönelik Bulgular (Son- Test)	48
Deney Grubuna Uygulanan ClassDojo Uygulaması Etkililiği Öğrenci Görüşlerine Yönelik Bulgular	52
Deney Grubuna Uygulanan ClassDojo ve Eğitim Ortamının Değerlendirilmesi	54

Deney Grubu Öğrencilerin Oyunlaştırma ile ilgili genel görüşleri Ön Test – Son Test Sonuçları.....	55
BÖLÜM V	57
SONUÇ VE ÖNERİLER	57
Sonuç ve Tartışma	57
Deney ve Kontrol Grubunun Ön-Test ve Son-Test Başarı Durumlarına Yönelik Sonuçlar.	58
Deney ve Kontrol Grubuna Uygulanan Oyunlaştırılmış Öğrenme Hakkında Öğrenci Görüşlerine Yönelik Sonuçlar.....	58
Deney Grubuna Uygulanan ClassDojo Ortamı Hakkında Öğrenci Görüşlerine Yönelik Sonuçlar.	59
Deney Grubuna Uygulanan ClassDojo ve Eğitim Ortamının Değerlendirilmesi Öğrenci Görüşlerine Yönelik Sonuçlar.....	59
Deney Grubu Öğrencilerinin Oyunlaştırma İle İlgili Ön-Test ve Son-Test Başarı Durumlarına Yönelik Sonuçlar.....	60
ÖNERİLER	61
KAYNAKÇA.....	Hata! Yer işareti tanımlanmamış.
EKLER.....	67
EK 1: Başarı Testi	67
Ek 2: Bilgi Toplama Aracı	75
ÖZGEÇMİŞ.....	80

Şekiller Listesi

Şekil 1: Octalysis ana yapı iskeleti	15
Şekil 2: Oyun Unsurları Hiyerarşisi	16
Şekil 3: Akıllı Telefon.....	30
Şekil 4: Laptop	31
Şekil 5: Projeksiyon	31
Şekil 6: ClassDojo Avatar	32
Şekil 7: Ana Ekran Görüntüsü	33
Şekil 8: ClassDojo Üye Sayfası	34
Şekil 9: Kişisel Kayıt Sayfası.....	34
Şekil 10: Eğitim Verilecek Okulun İsmi.....	35
Şekil 11: Okula Kayıt Sayfası	35
Şekil 12: Sınıf Oluşturmaya İlişkin Ekran görüntüsü	36
Şekil 13: Öğrenci Ekleme İlişkin Ekran Görüntüsü	36
Şekil 14: Öğrenci ve Veli Davetine İlişkin Ekran Görüntüsü.....	37
Şekil 15: Davetiyelerin Hazırlanışına İlişkin Ekran Görüntüsü	37
Şekil 16: Davetiyelere İlişkin Ekran Görüntüsü	38
Şekil 17: ClassDojo Olumlu Beceri Ekran Görüntüsü.....	38
Şekil 18: ClassDojo Geliştirilmesi Gereken Davranışlar ekran Görüntüsü	39
Şekil 19: Ana Ekran Görüntüsü	39
Şekil 20:ClassDojo Yoklama Özelliğine İlişkin Ekran Görüntüsü.....	40
Şekil 21: ClassDojo Zaman Özelliğine İlişkin Ekran Görüntüsü	40
Şekil 22: ClassDojo Raporlar Ekran Görüntüsü	41
Şekil 23: ClassDojo Giriş Sayfası	41
Şekil 24: ClassDojo Dil Seçeneği	42
Şekil 25: Kayıt Ekran Görüntüsü	42
Şekil 26: Öğrenci Kişisel Bilgi Formu.....	43
Şekil 27:ClassDojo Kullanıcı Bilgileri.....	43
Şekil 28: ClassDojo Sınıfa Kayıt Olma Ekran Görüntüsü	44
Şekil 29: Öğrenci Avatar Ayarları Ekran Görüntüsü	44

Tablolar Listesi

<i>Tablo 1. Öğrencilerin Kullandığı Akıllı Telefon Modelleri</i>	<i>27</i>
<i>Tablo 2. Bilgisayar Başarı Testi Deneme Uygulaması sonucu Madde İstatistikleri. 29</i>	
<i>Tablo 3. Verilerin Çözümlemesinde Kullanılan Sınırlar</i>	<i>46</i>
<i>Tablo.4. Deney Grubu ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Başarı Puanlarını Karşılaştırma Sonuçları.....</i>	<i>47</i>
<i>Tablo 5. Deney Grubu - Oyunlaştırma Yöntemi İle İlgili Öğrenci Görüşlerine Yönelik Sonuçlar</i>	<i>49</i>
<i>Tablo 6. Deney Grubu - ClassDojo Uygulaması Etkililiğine Yönelik Öğrenci Görüşleri</i>	<i>52</i>
<i>Tablo 7. Deney Grubu- ClassDojo ve Eğitim Ortamının Değerlendirilmesi: Öğrenci Görüşlerine Yönelik Sonuçlar</i>	<i>54</i>
<i>Tablo 8. Deney Grubu Öğrencilerinin Oyunlaştırma İle İlgili Genel Görüşlerine Yönelik Karşılaştırma Sonuçları</i>	<i>56</i>

BÖLÜM I

GİRİŞ

Bu bölümde araştırmanın problemi, amacı, önemi ve sınırlılıkları belirtilmiştir. Ayrıca araştırma kapsamında geçen bazı kavramların tanımlarına yer verilmiştir.

Problem Durumu

Eğitim yaşamın başlangıcından sonuna kadar hayatımız içinde var olan bilgi alma sürecidir. Bir başka tanımda eğitim, insanları belli amaçlar doğrultusunda yetiştirme süreci olarak tanımlamaktadır. Eğitim sürecinden geçen insanın kişiliğinin farklılaştığını bu farklılaşmanın ise bu süreçte kazanılan bilgi, beceri, tutum ve değerler yoluyla gerçekleştiğini vurgulamaktadır (Fidan, 2012).

Bilgiye ulaşabilme ve bilginin paylaşımını kolaylaştıran bilgisayarların, eğitim ortamında kullanılması öğrencilerin derslere olan ilgi motivasyonunu sağladığı gibi öğretmenlerin bilgi aktarım sürecini oldukça verimli ve pratik hale getirmektedir. Bilgisayar teknolojilerinin hayatımıza girmesi ile okullardaki deney, gözlem ve araştırmalarda kaynaklara erişim hem öğrenciler açısından hem de eğitimciler açısından çok daha rahat bir hal almıştır (Kahraman, 2013).

Bilgisayar Destekli Eğitim (BDE) ders materyallerini sunmak için bilgisayar, tablet ve akıllı telefonların öğrencilerle etkileşime girmesi için kullanılmasıdır (Kaya, 2005;akt: Coşkun, 2010). Başka bir tanıma göre, öğrenci motivasyonunu artıran, öğretim içerikleri ve faaliyetlerini bilgisayar yardımıyla aktarılmasıdır (Engin, Tösten, ve Kaya, 2010). BDE öğrencilerin edindikleri bilgilerin uzun süre kalıcılığına yardımcı olması ve öğrenmenin daha etkin ve kalıcı olmasını sağlamaktadır (Coşkun, 2010).

Günümüzde web 2.0 araçları kullanımı gün geçtikçe yaygınlaşmaktadır. Günlük hayatta olduğu gibi eğitim alanında da web 2.0 öğrenci ve öğretmenler tarafından kullanılmaktadır. Kullanılabilir kaynakları tek bir ortamda toplanabilmesi sağladığı avantajlar arasındadır. En belirgin özelliği ise kullanıcılar web programlama dillerini bilmeden, kendilerine özel web siteleri oluşturma, başka kullanıcılara etkileşim içinde olmalarına olanak sağlar (Demirli ve Kütük, 2010).

Eğitim öğretim teknolojisinin hızlı bir şekilde gelişmesi bilgisayarlı öğretimi de beraberinde getirmiştir. Bu öğrenme modelleri E-Öğrenme, mobil öğrenme ve oyunlaştırarak öğrenme olarak söylenebilir (Bozkurt, 2015). E-Öğrenme, internet aracılığı ile ve bilgisayar destekli öğretimi entegre ederek birleştirilmiştir. E-Öğrenme ortamı öğrenci odaklı bir öğrenme amaçlanır. Öğrenme zaman ve mekan fark etmeksizin konu ile öğrenci etkileşimini gerçekleştirecek biçimdedir (İpek ve Sözcü, 2013).

Mobil araçlar günümüzde insanoğlu istediği yerde ve zamanda öğrenme sürecini başlatması çok daha kolay bir hal almıştır. Bireyler mobil araçlardan internet teknolojilerini kullanarak yer ve zamandan bağımsız internete bağlanarak mobil öğrenmeyi kullanabilmektedirler (Seppälä ve Alamäki, 2003).

Bilgisayarlar ortaya çıktıktan kısa süre sonra bilgisayar oyunları ortaya çıkmıştır (Durdu, Tüfekçi ve Çağıltay, 2005). Geçtiğimiz her geçen gün çocukların ve gençlerin gerek bilgisayarlarında gerekse akıllı telefon ve tabletlerinde zamanlarının birçoğunda oyun oynadıklarını görüyoruz. Çocukların ve gençlerin oyunlara olan ilgisinin azalmaması ve hatta akıllı telefonları devamlı surette yanlarında taşıdıkları, erişim problemi yaşamadıklarından dolayı oyun oynama sıklığı artıyor (Efe, 2014) ve daha da fazla bağımlı olması akıllara eğitimde neden kullanılmasın sorusunu getiriyor.

Geleneksel sınıf ortamlarından farklı olarak öğrencilerin eğleneceği, sınıfta tatlı rekabet ortamı yaratan, öğrencilerin ilgi ve motivasyonunu en üst düzeylere çıkarabilmektir. Öğrencilerin eğlenerek isteklerini artıran ve derse karşı olan ilgilerini pozitif yönde etki sağlayacaktır. İlgisi artan öğrenciler şüphesiz ders başarılarının etkisine de yansıtacaktır. Oyunlaştırma, uzun zamandır popüler olmasına rağmen ilk kez oyunlaştırma kavramını 2002’ de NickPelling tarafından dile getirilmiştir (Marczewski, 2013).

Oyunlaştırma kavramı bireylerin içsel motivasyonlarını dışsal motivasyonlarına göre etkisini artırmayı hedefleyen, ödülleri ve geribildirimler veren bir eğitim platformudur (Gökkaya, 2014).

Kullanıcıların düşüncelerini dikkate alınarak bir oyunlaştırma süreci tasarlanmıştır. Motivasyonlarının içselleştirilmesini daha etkin hale getirebileceği vurgulamaktadır (Nicholson, 2012). Öğrencilerin eğitim süreçlerindeki ilgi ve

motivasyonları ders başarılarında önemli bir rol oynamaktadır. Öğrenenlerin temel problemi derse olan motivasyon ve ilgi eksikliklerini göz önünde bulundurulduğunda, bu eksikliğin oyunlaştırılmış öğrenme ortamlarını kullanarak kapatılabileceği düşünülmektedir.

Teknolojinin hızla geliştiği çağımızda, eğitim ortamları ve öğretim programlarını da bu gelişmeler etkilemekle kalmayıp toplumsal yapı ve kültürlerin değişimi sırasında oyunlarda etkin rol oynamaktadır. Öğrencilerin oyunlaştırılmış eğitim ortamlarını derse entegre edilmesi, öğrenenlerin ilgilerini çekmekte ve ders başarılarını olumlu yönde etki etmektedir. Öğrencilere verilen eğitim derse, konuya ya da karşılarına çıkan problemlere çözüm bulmada istekli oldukları görülürken, bazı öğrencilerin ise derslere olan isteksiz davranışları, karşılaştıkları problemlere çözüm üretmede mücadele etme yerine kaçmayı tercih ettikleri görülmektedir. Öğrenciler arasında bu ayrımın oluşumuna en önde etki eden motivasyon kavramıdır. Öğrencilerin motivasyonları ve ders başarıları artmasıyla oyunlaştırılmış eğitim ortamlarında çalışmak istemektedirler. Yapılan araştırmalar incelendiğinde oyunlaştırılmış eğitim ortamlarında verilen öğretim öğrenilen konu üzerinde destek olduğu yönündedir. Fakat oyunlaştırılmış eğitim ortamlarında verilen öğretimin etkiliği üzerine çalışmaya rastlanmamıştır. Bu bağlamda, araştırmanın problemini oyunlaştırılmış öğrenme ortamlarında verilen öğretimin etkililiği ve öğrencilerin oyunlaştırılmış eğitime yönelik görüşlerini oluşturmaktadır.

Amaç

Bu çalışmanın amacı sınıf öğretmenliği bölümündeki öğretmen adaylarının Powerpoint dersinde ClassDojo yöntemine yönelik öğrenci görüşlerinin ve başarı düzeylerinin belirlenmesidir.

Bu amaçla çalışmanın araştırma soruları şu şekildedir:

1. Deney ve kontrol grubuna uygulanan derse yönelik başarı testi sonuçlarında farklılık göstermekte midir?
2. Deney grubu öğretmen adaylarının oyunlaştırılmış eğitim ortamına yönelik görüşleri nelerdir?

3. Deney grubu öğretmen adaylarının ClassDojo uygulaması etkililiği hakkında öğrenci görüşleri olumlu yönde etki etmiş midir?
4. Deney grubu öğretmen adaylarının ClassDojo eğitim ortamı hakkında görüşleri olumlu yönde etki etmiş midir?
5. Deney grubu öğretmen adaylarının verilen eğitime yönelik ön ve son görüş puanları arasında anlamlı bir fark göstermekte midir?

Önem

Teknolojinin sürekli gelişmesi ile birlikte eğitimde de yeni yönelimler ortaya çıkmaktadır. Türkçe kaynaklarda oyunlaştırma kavramının eğitimde bir teknik olarak kullanımı henüz çok erken aşamada. Araştırma bu bakımdan daha sonraki çalışmalara açılım sağlayacağı düşünülmektedir.

21. yüzyılın başlarından itibaren hızla gelişen bilişim teknolojileri, eğitim sistemini teknoloji ile bütünleştirip daha etkili ve kalıcı öğrenme sağlamıştır. Günümüzde gelişen web tabanlı eğitim, bilgisayar destekli eğitim ve eğitimde oyunlaştırma, eğitim - öğretim sürecine girdikten sonra gelişmeler ve yenilikler devam edecektir. Eğitimde kullanılabilirlik düzeyine bakıldığında materyaller bu ortamlara fazla maliyet tutmayacağına inanılmaktadır. Ayrıca bu araştırma ile öğretmenlerin derslerinde çevrimiçi oyun platformlarını kullanmak istediklerinde kullanabilecekleri araçları tanımalarını ve kendilerinin gelişimini sağlayacağına inanılmaktadır. Öğrenciler derse, konuya ya da karşılaşılan sorunlara çözüm üretmede istekli tavırlar sergilerken, bazı öğrenciler ise derslerine olan ilgi eksiklikleri ve karşılaştıkları problemler karşısında çözüm üretemeyen öğrenciler ClassDojo oyunlaştırılmış sınıf yönetim sistemi sayesinde motivasyonları yükselebilir ve motive olan öğrenciler derslerinde başarılı olacakları düşünülmektedir. Öğrencilerin geleneksel sınıf ortamlarının yerine daha eğlenceli bir eğitim anlayışını benimseyip derslerine olan ilgilerinin ve motivasyonlarının artacağına bu şekilde başarının kaçınılmaz hale geleceğine inanılmaktadır. Araştırma, deneysel bir çalışma olup Deney ve Kontrol gruplu, ön test – son test ve anket uygulanmıştır.

Eđitime ilişkin uygulama sürecinin nasıl işlendiđini, öğrenenlerin oyunlaştırılmış eğitim ortamı hakkındaki görüşlerini ve ClassDojo sınıf yönetim sistemini, verilen eğitim sürecine dahil etmesi bakımından literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Araştırma sonunda elde edilen sonuçlar doğrultusunda bulgulara dayalı olarak geliştirilen önerilerin gelecekte yapılması planlanan çalışmalara ışık tutacağı düşünülmektedir. Bu veriler öğrencilere, araştırmacılara, eğitim kurumlarına ve oyunlaştırılmış eğitim ortamlarında yapılacak olan çalışmalara yol gösterebileceđi düşünülmektedir.

Sınırlılıklar

Bu araştırma aşağıda belirtilen sınırlılıklar içerisinde yürütölmüştür.

- Bu çalışmada ekonomik ve zaman bakımından bir takım sınırlılıklar bulunmaktadır. Araştırma kapsamına dahil edilen öğrenciler ,Yakın Dođu Üniversitesi Atatürk Eğitim Faköltesi Sınıf Öğretmenliđi öğrencileri ile sınırlandırılmıştır.
- Araştırmaya, sınıf öğretmenliđi bölümünde 1. Sınıfta öğrenim gören 32 kontrol grubu ve 30 deney grubu öğrencileri toplam 62 kiři dahil edilmiştir.
- Araştırma, 2015-2016 akademik yılında bilgisayar dersi müfredatında yer alan Powerpoint konusu ile sınırlandırılmıştır.
- Araştırma, ClassDojo sınıf yönetim ortamı ile sınırlandırılmıştır.

Tanımlar

Oyunlaştırma (Gamification), Oyun ile ilgili olmayan dışsal motivasyonu içselleştirerek direkt olarak oyun dinamiklerini kullanarak uygulama geliştirme ve tasarlama olarak tanımlanabilir.

Eđitimde Oyunlaştırma, Teknolojinin getirilerini kullanarak, modern sınıf ortamlarında öğrencinin dijital yerli olması göz önünde bulundurulup bir eğitim platformu yardımıyla sınıfın sıkıcılığı yerine daha eğlenceli ve aktif öğrenme sağlanması olarak tanımlanabilir.

Mobil Cihazlarda Oyunlaştırma, Akıllı telefon ve Tablet gibi yanımızda kolayca taşıyabileceğimiz, iletişim ve bilgisayar özelliklerini taşıyan cihazlar yoluyla oyunlaştırılmış eğitim platformlarını kullanılması olarak tanımlanabilir.

Ders Başarısı, Öğrencinin okul, sınıf ve derslere göre belirlenmiş hedeflerde göstermiş olduğu ilerleme olarak tanımlanabilir.

Rozet, Öğrencilerin ödüllendirilmesinde ve performans düzeylerinin belirlenmesinde kullanılan olumlu veya olumsuz davranış simgeleridir.

Motive, Kendi içerisinde iki başlık altında, İçsel Motivasyon ve Dışsal Motivasyon olarak incelenmektedir. Dışsal Motivasyon, öğrencinin sınav sonucundaki başarısına öğretmenin öğreneni övmesi ve diğer motivasyon çeşidi olan İçsel Motivasyon ise öğrencinin içindeki ihtiyaçları doğrultusunda örnek vermek gerekirse gelişme isteği ve merak gibi güdülerini içsel motivasyon olarak tanımlanabilmektedir.

Kısaltmalar

BDE : Bilgisayar Destekli Eğitim

BB: Bulut Bilişim

WTE: Web Tabanlı Eğitim

ME: Mobil Eğitim

MÖ: Mobil Öğrenme

E-Öğrenme: Elektronik (Dijital) Öğrenme

M-Öğrenme: Mobil Öğrenme

BÖLÜM II

KAVRAMSAL AÇIKLAMALAR VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Bu bölümde araştırmanın kavramsal çerçevesi ve konuyla ilgili araştırmalar açıklanmaya çalışılmıştır.

Kavramsal Açıklamalar

E- Öğrenme. Eğitim ve öğretim teknolojisinin son yıllarda hızla gelişmesi bilgisayarlarla birlikte öğretimin ve öğrenmenin gereksinimlerini birey veya bireyleri, toplumların oluşturduğu kuruluşlar ile birlikte yeni model öğrenme yöntemlerine sürüklemektedir (İpek ve Sözcü, 2013). Bu öğrenme modellerinden en fazla popüler olan e-öğrenme, mobil öğrenme ve oyunlaştırılmış öğrenme olarak söylenebilir.

E-Öğrenme, öğrenme etkinliklerinin sanal ortamlarda kullanılması veya elektronik teknolojileri kullanılarak bilgi ve becerilerin aktarılması olarak tanımlamaktadırlar (Özdamlı ve Uzunboylu, 2011). E-Öğrenme ortamında öğrenci odaklı bir öğrenme amaçlanır, öğrenen ve öğretim elemanı arasında zaman ve mekan kısıtlaması olmaksızın öğrenci etkileşimini gerçekleştirecek biçimdedir (İpek ve Sözcü, 2013).

E-Öğrenme öğretimi destekleyerek, öğreneni olumlu yönde güdüler ve grup çalışmasında öğrenmenin psikolojik baskısını yüksek oranda ortadan kaldırmıştır. Ayrıca kaynaklara kolayca ulaşabilme ve yararlanmasına olanak sağlamaktadır(Gökdaş ve Kayri, 2005).

Son yıllarda eğitim ve öğretim, geleneksel eğitimden yanı sıra yerini teknoloji ile birlikte yeni öğrenme modellerine yer verdiği görülmektedir.

Mobil Öğrenme. Günümüz teknolojisinde mobil cihazların hayatımızdaki önemi gün geçtikçe hızla artmaktadır. Akıllı cep telefonları ve tabletler hayatımızın her anında yanımızda taşımaktayız. Mobil öğrenme, öğrencilerin günlük yaşantılarında öğrenmenin etkili, motivasyonu yüksek ve ilginç kılarak gerçekleştirebilmekte olduğunu ifade etmektedir. Mobil öğrenme bireylere sınıf dışında sınıftan bağımsız akıllı telefon veya tabletleriyle eğitim olanağı sağlamaktadır (Vinci ve Cucchi, 2007). Mobil öğrenme, Eğitimin tamamını veya mobil teknolojilerinden faydalanarak sürdürülen bir eğitim modelidir (Oran ve Karadeniz, 2007). Mobil öğrenme, öğrencilere kablosuz ağlar aracılığı ile taşınabilir araçlarla eğitim araç – gereçlerine ulaşım ve öğrenebilirliği kolaylaştırmaktadır (Litchfield, Dyson, Lawrence ve Zmijewska, 2007). Mobil teknolojileri sayesinde öğrenenler bilgisayarlarından çalışmadan motivasyonlarını artırarak sınıf dışı etkinlikler yaratılabilir (Özdamlı ve Uzunboylu, 2011). İletişim ve bilişimin e-öğrenme alanına entegre edilerek değerlendirilmesi sonucudur (Tarimer, Şenli, ve Doğan, 2010). Kullandığımız bir çok web sayfalarında, kullanıcıların mobil cihazlarla erişimi ve sayfa’ da gezinmesini kolaylaştıracak mobil versiyonları mevcuttur (Tarimer ve Taner, 2010).

Mobil Öğrenme Avantajları. Sınıf içindeki ders anlatımlarında ve aktivitelerde dersin aktif ve olumlu yönde işlenmesi (Çelik, 2013) mobil öğrenmenin avantajlarını tanımlamaktadır. Mobil öğrenme en önemli avantajlarından biri maliyeti düşürmesi olarak söylenebilir (Kocakoyun, 2014). Mobil araçlar aracılığı ile istenildiği zaman ve istenildiği her ortamda ders materyallerini kullanabilirliği (Uzunboylu, Çavuş, Erçağ, 2009), ders başarılarını takip etme ve farklı çevrimiçi materyallerle kolay erişebilirliği (Asabere, 2013), öğrenci merkezli öğrenmeyi artırması (Efe, 2014), eleştirisel fikir ve problem çözme becerilerini artırmak (Çavuş, Uzunboylu, 2009) mobil araçların en önemli avantajlarındandır.

Mobil Öğrenme Dezavantajları. Mobil öğrenmenin avantajları olduğu gibi dezavantajlarını da göz ardı edilmemelidir. Corbeil ve Corbeil (2007)’ de dezavantajlarını şu şekilde sıralamışlardır:

- Sınav, Proje veya sınıf içi çalışmalarda kopya çekmeyi kolaylaştırabilir

- Teknik açıdan eğitilmiş öğrenciler teknik eğitimi almayan öğrencilere göre eğitilmediğinden dolayı kullanım açısından dezavantaj sağlayabilir. Teknik eğitim verilmeyen fakülteler ve öğrencileri için ek öğrenme gerektirebilir
- İnternet erişim sıkıntısı yaşanabilir
- Hızlı yükseltmeler nedeni ile bazı içeriğin güncelliğini yitirmiş olabilir (Corbeil ve Corbeil, 2007).
- Kullanılan mobil teknolojinin pil ömrü ve kablosuz bağlantıda yaşanabilecek sorunlar (Şener, 2016).

Çalışkan, Menzi ve Nezih (2012)'de yaptıkları çalışmalarında, “Mobil teknolojilerin eğitim amaçlı kullanımına yönelik akademisyen görüşlerinin teknoloji kabul modeli çerçevesinde incelenmesi” adlı çalışmalarında akademisyenlerin mobil teknolojisinin eğitimde kullanımındaki dezavantajlarına yönelik görüşleri, “öğrenciye ve içeriğe uygun olamaması” ve “eğitimde fırsat eşitsizliği” ve “yüz yüze olumsuz etkilemesi” ifadelerini belirtmişlerdir (Çalışkan ve diğerleri., 2012).

Mobil Cihazların Eğitimde Kullanımı. Günümüz teknolojisinde mobil cihazların kullanımı artmaktadır (Şener, 2016). Mobil cihazlar eğitimde yeni yönelimlere doğru sürüklenmiş ve öğrenme cihazları haline gelmiştir (Baran, 2014). Eğitim ve öğretimde de kullanılmaya başlandığından bu yana mobil öğrenme programları geliştirilmeye başlanmış ve eğitime dahil edilmiştir (Şener, 2016).

Kışla ve Karaoğlu (2011)' a göre mobil öğrenme, öğrenenlerin mobil cihazlarla eğitim almalarıdır. Mobil cihazları şu şekilde sıralamıştır: Dizüstü bilgisayarlar, cep telefonları, tabletler ve akıllı telefonlardır. Bu cihazlar eğitim-öğretim ortamlarında mekandan bağımsız öğrenim amaçlı kullanılmaktadır.

Çalışkan, Önal ve Menzi (2012), yaptıkları çalışmada mobil cihazların eğitimde kullanımına yönelik akademisyen görüşlerini incelemiştir. 21 akademisyen'in 20' si öğrenenlerin performansını olumlu yönde etkilediğini ve mobil teknolojiler kullanılarak öğrenim gören bireyler hedeflerine ulaşabileceklerini ifade etmişlerdir.

Eğitimde Oyunlaştırma. Oyunların eğitimde kullanılması oldukça eskiye dayanmaktadır. Jesse Schell 2010 yılında “oyunların geleceği” adlı sunumunu yapana kadar oyunlaştırma kullanılan ama adı ve kuralları belirsiz bir yaklaşım halindeydi (Ar, 2016).

Eğitsel oyunların eğitimde kullanılması günümüzde oldukça yaygın hale gelmiş durumdadır. Bazı araştırmacılar, eğitirken video kullanımı yerine oyunun olmadığı eğitim ortamlarına taşımaktadır (Karataş, 2014). İşte burada karşımıza oyunlaştırma kavramı çıkmaktadır. Yapılan çalışmalarda bir çok tanıma rastlamak mümkündür fakat incelendiğinde tanımlar arasında farkın olmadığı görülmektedir.

Oyunlaştırma (Gamification) ; Tasarlanan sınıf yönetimi ortamlarında, kullanıcının ortamda aktif hale gelip oyun bileşenleri olan kazanımlar, rozetler, liderlik sıralamaları ve puanları kullanılmasıdır.(Detering, Nocke, O’Hara ve Dixon, 2011;akt: Karataş, 2014).

Eğitimde oyunlaştırma ile oyun temelli öğrenme karıştırılmaktadır. Oyun temelli öğrenme ve eğitimde oyunlaştırma arasında farklar bulunur (Codish ve Ravid, 2014). Oyunlaştırma; Eğitim amaçlı oyunlar, eğitimde oyunlaştırma, eğlenceli etkileşim gibi kavramlarla ilişkilendirilmektedir. Oyunlaştırma, kullanıcıların adapte olmalarını en üst seviyelere taşıyan, daha fazla çalışma isteği uyandıran ya da yeni bir şeyler öğrenme gibi yollarla yeni davranışlara motive olmalarını sağlamaktadır. Oyunlaştırma, insanların bağlanmasını artırma ve belli davranışları desteklemeyi amaçlamaktadır (Simoes, Redondo ve Vilas, 2013).

Oyunlaştırma’ nın amacı, oyun içinde yaşarmış gibi değil oyundaki bileşenleri dünyaya adapte ederek gerçekliği yakalamaktır (Kocadere ve Samur, 2016).

Kim, Park ve Baek (2009) Eğitimde bulunan hedef yada hedeflerin başarıya ulaşabilmesi için oyun temelli öğrenmeyi temel alarak öğrencilere belirlenen oyunlarla oyunlar çerçevesinde başarıların sağlandığını dile getirmişlerdir. Böylelikle temel alınan oyunlar öğrenmeyi ve öğrenmenin yerine geçtiğini savunmuşlardır, fakat oyunlaştırma (gamification) oyunun dışında gerçekleşmektedir. Farklı bir anlatımla öğrencilerin bazı zorlukların üstesinden gelmesine odaklanarak öğrenmeyi sağlamak öğrenmenin yerine geçmediğini savunmuşlardır.

Kim ve Lee (2013) yaptığı çalışmada, oyunlaştırmanın temel amacı oyun mekanikleri aracılığıyla, kişilerin bağlanmasını daha çok cesaretli ve eğlenceli günlük yaşantısında daha zengin deneyimler oluşturmaya yardımcı olmaktır olarak tanımlamaktadır.

Zicherman ve Cunningham (2011) tarafından oyunlaştırma “Oyundaki düşünce biçiminin ve oyun kurallarının, kullanıcıların ilgisini çekmek ve problem çözmek amacıyla kullanılması” olarak tanımlanmaktadır.

Muntean (2011) ‘ de dikkatli bir şekilde düzenlenen bir oyunlaştırma süreci ile öğrencilerin dersle ilgili materyaller ile daha fazla zaman geçirmeleri sağlanabileceği ifade etmektedir. Burke (2011) göre oyunlaştırmayı inavasyon, pazarlama, eğitim, çalışan performansı, sağlık ve sosyal değişim gibi oyun olmayan ortamlarda oyun mekaniklerini kullanma olarak tanımlanır. Lee ve Hammer (2011) ‘ e göre “ oyun mekanik, dinamik ve çatılarının istenen davranışı teşvik etmek için kullanımı” şeklindedir.

Kapp (2012) bu tanıma eğitim yönünden bakıp tanımlı geliştirmiştir, oyunlaştırma; Oyun tabanlı işleyişin, estetiklerin, ve oyun düşünme tekniklerinin, insanları bir eyleme motive etmek, öğrenmeyi teşvik etmek ve problem çözmek üzere kullanılmasıdır.

Kevin werbach (2012) oyunlaştırma kavramını, “oyun elementlerinin ve oyun tasarım konseptlerinin oyun olmayan alanlarda kullanılması” olarak tanımlamıştır.

Detering (2011) ise oyunlaştırmayı “ oyun dışı içeriklerde oyun tasarımının kullanılması” olarak tanımlamıştır.

Tüm bu tanımlar ışığında yola çıkarak oyunlaştırma, oyun bileşenlerini kapsayan ve oyun ile oyunlaştırma arasındaki fark ise oyunlaştırmada gerçek oyunun olmamasıdır. Oyunlaştırma da fare (mause) ile ateş edemezsiniz veya zombilerden kaçamazsınız. Fakat günde 1000 adım atarak zombiden kaçabilirsiniz.

Oyunlaştırmanın Kullanım Alanları. Oyunlaştırma uygulamaları, temelde yeni olmakla birlikte iş dünyasında pazarlama, sağlık ve spor gibi eğitim alanı dışında da birçok alanda başarıyla kullanılmaktadır (Sanchez ve Pallares, 2015).

Oyun ile ilgili olmayan dışsal motivasyonu içselleştirerek direkt olarak oyun dinamiklerini kullanarak uygulama geliştirme ve tasarlama olarak tanımlanabilir. Eğitim alanındaki oyunlaştırma uygulamalarında, rozet, seviyeler, liderlik tabloları ve görseller bireyleri güdüleyerek en fazla etkililik gösteren tekniklerdir (O'Donovan, 2012). Bireylerin gelişimi için tasarlanmış bir oyunlaştırma uygulamasında beklentilerin aşamalarına ilişkin kazanımları ve görevleri elde eden bireye, oyun kurucu görevine sahip olabilmektedir. Oyun olmayan sistemlerde ve sosyal medyada örnekleri bulunan, eğitim ve iş dünyasında da uygulanmaktadır. Oyunlaştırma sadece Web 2.0 araçları olarak kullanılmamaktadır.

Sanal Pazar sitelerinde yapılan yorumlar sonucunda bireylere verilen puanlar, bankaların alışveriş sonucunda verdiği puanlar ve kazanılan puanları kullanma, "Foursquare" uygulamasında yapılan yer bildirimi sonucunda rozet verilmesi gibi kullanıcıların oyun dışı unsurlar aracılığı ile eğlenceli, ilgi çekici ve motive olmalarını sağlamaktadır (Bülbül, 2015).

Lenders ve Callen (2012)' a göre, dünyadaki kurumsal üreticilerin oyunlaştırma uygulamalarını, şirket içinde üretilen ürünün ve hizmetin artırılmasına yönelik, çalışan bireylerin şirkete olan verimliliklerini artırmada kullandıkları bilinmektedir. Dünya da bilinen bir çok firma oyunlaştırma uygulamalarından faydalanmaktadırlar. 2015 yılına kadar dünyanın önde gelen işletmelerinin %40'ı oyunlaştırmayı kullanması beklenmektedir (Gartner, 2012).

Oyunlaştırma Yöntemini En Çok Kullanan Firmalar. Microsoft, dünya daki hedef kitlesi milyonlara dayanmaktadır. Oluşturulan yazılım sonucunda çıkan sorunlar karşısında şirket içerisinde oyunlaştırma tekniği kullanılarak, sorunu çözen çalışana çeşitli ödüller verilerek geri bildirimler almaktadırlar.

Nike Running, Firmasının ürettiği spor ayakkabı modeline uyguladıkları yazılım ve donanım aracılığı ile kullanıcının spor esnasında ne kadar yol katettiği, kaç km hız ile koştuğu gibi verilerin dökümünü wireless yardımı ile akıllı telefon, tablet veya pc lere göndermektedir. Bu bağlamda kullanıcılara puanlar vermektedir,

bu yüzden bireyleri koşudan ziyade yapılan sporu oyunlaştırarak , eğlenceli ve sağlık anlamında da yardımcı olabilmektedir.

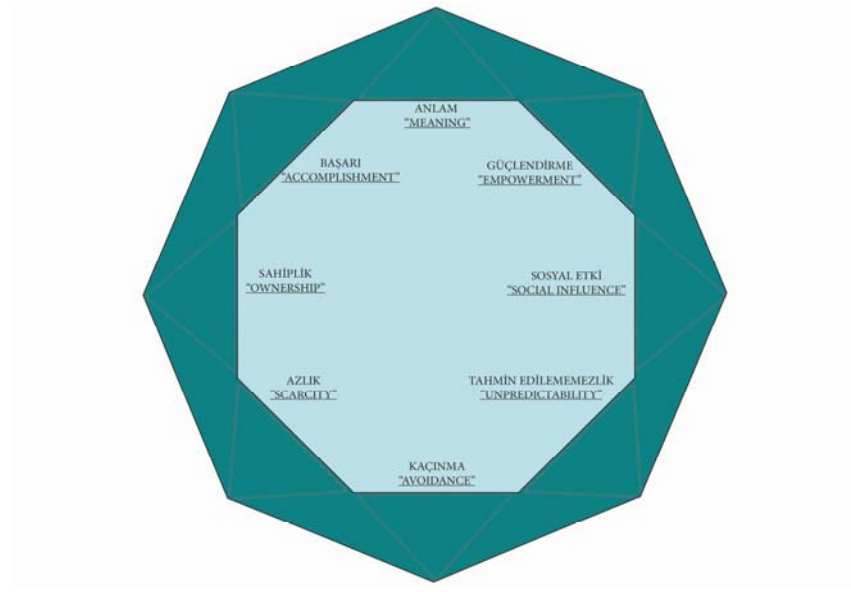
Kudos Badges, IBM firmasının oluşturmuş olduğu platform performansı destekleyip üretim kapasitesini artırmaya yardımcı olabilmektedir. Bu uygulama sayesinde kullanıcılar tarafından paylaşılan dosyalar sayesinde rozetler kazanmaktadırlar. Yüklenilen dosyaların diğer kullanıcılar tarafından görüntülenme sayısına göre rozetler kazanılmaktadır. Bu sayede de rekabet ortamı sağlanmış olmaktadır (Gökkaya, 2014). Kullanıcıların daha fazla çalışma yapmalarını güdüleyip, üretim becerilerini artırabilmektedir.

Oyunlaştırma kullanım alanları sadece eğitim ve iş hayatı haricinde sağlık sektöründe de kullanılmaktadır. Örnek verilecek olursa,

Mango Health, ilaç kullanan hastalara yönelik oluşturulan uygulamada, ilaç hakkında bilgiler ve ilaç dozu gibi özellikleri barındıran bu uygulama kullanıcı ilaç tablosuna bağlı kalarak puanlar toplayabilmektedir. Kullanıcı bu puanlar yardımı ile hediye kartına çevirebilmektedir (Bozkurt, 2015).

Oyunlaştırma Tasarımı

Octalysis Ana Yapı İskeleti. Oyunlaştırma uygulamaları hakkında araştırmalar ortaya koyan Yu-Kai-Cho' nun yaptığı çalışmada, oyunlaştırma tasarımı yapılırken ele alınması gereken yapının en üstünde yer alan Anlam, Başarı ve güçlendirme yani motive; İnsanların kendilerini rahat, serbestçe istediklerini yapmaları ve kendilerini güçlü, değerli hissetmelerini sağlamaktadır. Yapının alt tarafında ise Sahiplenme, sosyal Etki, Azlık, Tahmin Edilmezlik ve Kaçınma olarak aşağıdaki şekilde de görüldüğü üzere 8 adımda oluşturmuş ve insan motivasyonunu esas almıştır (Chuo, 2015).

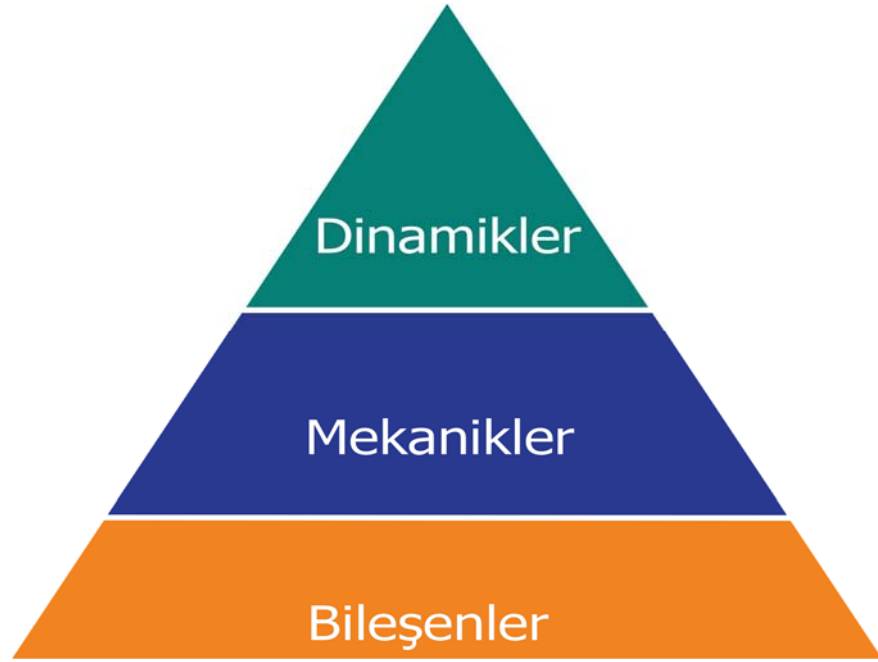


Şekil 1 Octalysis ana yapı iskeleti (Chuo, 2015).

Bu nedenlere örnek olarak; Görevler için zaman sıkıntısı (Azlık), istenilmeyen durumdan kurtulma (Kaçınma), bağımlılık düzeyinde deneme (Sahiplenme) verilebilir.

Oyun bileşenlerini kullanırken bu yapı göz önünde bulundurulması gerekmektedir. Octalysis' e yeterli önem verilirse oyunlaştırma süreci daha etkin ve sağlıklı bir biçimde işletilebilir. Aksi taktirde oyunlaştırma sürecinde verilen puan, rozet ve sıralama üçlüsünün kullanımının hiçbir etkisi olmamakla beraber oyunlaştırma süreci işletilemez (Yıldırım, 2016)

Oyun Unsurları Hiyerarşisi. Oyun unsurları olarak isimlendirilen oyun elementleri oyunlaştırma tasarımında büyük öneme sahiptir (Güler ve Güler, 2015). Yapılan çalışmada, oyunlaştırma kavramını dinamikler (Dynamics), mekanikler (Mechanics) ve bileşenler (Components) olarak sıralamıştır (Werbach ve Hunter, 2012). Bu üç element bir arada olmazsa oyun tasarımı amaçsız şekilde kullanmaktan öteye gidemez (Ar, 2016).



Şekil 2 Oyun Unsurları Hiyerarşisi (Werbach ve Hunter, 2012)

Werbach ve Hunter (2012)' a göre oyunlaştırma kavramında yer alan ve yapının en üstünde bulunan “Dinamikler”, sınırlılıkları bulunan veya zorunlu takaslara “Kısıtlamalar”, kullanıcıların rekabet gücünü artıran, merak duygusunu harekete geçiren, duygusal yönlerini harekete geçirenlere ”Duygular”, hikayeleştirilmeye girerek devamlılık ve tutarlılık sağlamaya “Öyküleme”, oyuncuların gelişimine ve büyümesine olanak sağlayana “İlerleme” ve duyguları harekete geçirerek dostluklar, fedakarlıklar ve bunlar gibi sosyal etkileşim duygularını geliştirerek etkileşime girmesine “İlişkiler” denmektedir.

Oyunlaştırmada önemli rol oynayan oyuncu katılımları ve yapılan eylemleri ileriye taşımak gibi temel unsurları içeren süreçlere “Mekanikler” olarak tanımlanmışlardır. Mekaniklerin en önemli olanları incelendiğinde, belirli görevler hedef alınarak gayret gerektiren bulmacaların çözümünü sağlayanlara “Meydan Okuma”, rastgele öğeler ile karşılaşmaya “Şans Faktörü”, bir yada bir grup oyuncunun kazanırken diğer grup yada bireysellerin kaybetmesi olayına “ Rekabet “, herhangi bir amaca ulaşmak için birlik olmaya “İş birliği“, kişilerin görev yada görevlerde nasıl ilerlediğine dair iyi yada kötü bildiri sunmasına “ Geribildirim” , faydalı veya biriktirilebilen sembol, oyun parası, seviye atlamak için gerekli nesnelerin elde edinilmesine “Kaynak Kazanımı” , hedef veya hedeflere ulaştıkça kazanılanlara “ Ödüller”, oyuncuların birbirleri arasında veya direkt ticaretin

yapılabilinmesine “İşlemler / alışveriş”, hedefe ulaşmak adına oyunculara sırasının gelmesini beklemeye “Sıra” ve kullanıcı yada kullanıcıların belirlenen hedeflere ulaşmak adına ilişkilendirilmiş kazanmak, beraberlik yada kaybetme ile bağlantılar kurulmasına “Kazanma Durumları” olarak tanımlanmıştır (Bozkurt ve Kumtepe, 2014).

Hiyerarşinin son katmanını oluşturan “Bileşenler” diğer iki unsura göre daha fazla özellikli formlardan oluşmaktadır. Bileşenlerin oluşturduğu alt maddeler, oyun içerisinde belirlenen hedeflerin tümüne “Kazanımlar”, oyun içerisinde neye benzediğini temsil eden görsel veya görsellere “ Avatarlar”, kazanmanın sonunda temsilen verilen ödüle “Rozetler”, herhangi bir oyunda seviye geçmek için girilen geçilmesi zor olan mücadelelere “Zorlu Mücadele”, Kazanılan öğeler ve rozetleri bir araya getirmeye “Koleksiyonlar”, kısa süreli olarak tanımlanan bir savaşa “Mücadele”, kullanıcılar sadece belli hedefleri tamamladığında ulaşabildiği görünüme “İçerik Açma”, Kullanıcılar arası materyal paylaşımına “Hediye Vermek”, Kullanıcıların başarıları puanlarına göre sıralanmasına “ Liderlik Sıralanması”, Oyuncunun başarı düzeyine göre gelişmesine “Seviyeler”, var olan hedeflerin tamamlanmasına rakam olarak gösterilmesine “Puanlar”, oyuncunun her oyunda önceden belirlenen görevler ve ödüller doğrultusunda tanımlamalara “Sorgulamalar”, Kullanıcılar oyun içindeki gösterilen ağa “Sosyal Grafikler”, bir grup kullanıcıların aynı hedef doğrultusunda gruplarını belirlemeye “Ekipler” ve oyun içinde kullanılabilen gerçek olmayan fakat kullanıcılara gerçek hissettirilen paraya “ Sanal Eşyalar” adı verilmektedir (Güler ve Güler, 2015).

Oyunlaştırma tasarımında bu üç unsur (Dinamikler, Mekanikler ve Bileşenler) bir arada olduğunda tasarımın geçerliğini artırabilir. Bir başka açıdan bakıldığında ihtiyaca göre unsurların seçimi yapılacak olunursa tasarım süreci kolaylaştırılabilir (Güler ve Güler, 2015).

Oyunlaştırmanın Sınırlılıkları. Geleneksel öğrenme yöntemlerinde motivasyon düşüklüğü ve sosyal sorunların oyunlaştırılmış eğitim yöntemi ışığında, bu problemin ortadan kalkması mümkündür. Fakat bu durum oyunlaştırma yöntemlerinin kendi içerisinde dezavantajları olmadığını göstermemektedir.

Gardner (2005) göre, oyun bileşenlerinin bir amaca hizmet etmeyecek duruma geleceği ve bu sebeple oyunlaştırma uygulamalarının başarısız olması

kaçınılmaz olacağını savunmuştur. Çünkü oyunlaştırılmış eğitimde önemli olan kullanıcının veya bireyin gelişimine olumlu yönde etki etmesidir.

El- Khuffash (2012) göre, oyunlaştırma uygulamaları daha çok yeni bir kavram olduğu için ilgi odağı olmuş durumdadır. Fakat bireylerin günlük yaşantılarında kullanımına başlandığında oyunlaştırma uygulamalarına olan ilgi azalacağını savunmaktadır.

Motivasyon. Motivasyon bir şey yapmak için harekete geçmek demektir. Motivasyon öğrenene enerji verip, davranışlarını harekete geçirme ve öğrenme-öğretme sürecinin etkililiğini ön plana çıkaran önemli faktörlerdendir (Akbaba, 2006). Motivasyonun başarı üzerindeki etkisini inceleyen bilim insanları bir çok kuram ve model geliştirmişlerdir.

Kullanıcının istendik davranışlarını geliştirmesini, bireyin motivasyonunu içselleştirmeyi hedefleyen ve oyun dinamiklerini kullanarak uygulama ve tasarlama olarak tanımlanan oyunlaştırma, öğrenenin başarısında en önemli unsur olan motivasyon ve motivasyon sonucu ortaya çıkan davranışlardır. Bu bağlamda Fogg' un Davranış Modeli, ARCS Motivasyon Modeli ve Öz Kararlılık Kuramı incelenmesi gerekmektedir.

Fogg Davranış Modeli. İnsan davranışını anlayabilmek için yeni bir model üreten Fogg Üç faktörü ele almaktadır. Bu faktörleri, Motivasyon, Beceri ve Tetikleyici bileşenleri olarak tanımlamaktadır. Bireyin gerçekleştireceği hedefler doğrultusunda yeteri kadar motive olabilmesi için beceri davranışının olması ve davranışı gerçekleştirebilmek için tetiklemeye ihtiyaç duymaktadır. Bu üç bileşen aynı anda bir arada olmalıdır, aksi takdirde davranış gerçekleşmemektedir. Fogg Davranış Modeli oyunlaştırma tasarımında, analizinde ve iş birlikli öğrenmede yardımcıdır. Bu nedenden dolayı bireylerin davranışlarını değiştirmede ortak bir yol sağlamaktadır (Fogg, 2009).

Öz kararlılık Kuramı. Öz Kararlılık kuramı, geniş bir teoriden oluşmaktadır. Basit psikolojik ihtiyaçlarla insan motivasyonunu sağlayan, bireyin dışsal motivasyon zararlarını içselleştirerek faydalı güdüleme haline getiren teoridir (Ryan ve Deci, 2000). Dışsal motivasyon somut ödüller ile zararlı güdülemeleri içsel motivasyon ile sözel ödüller verilerek faydalı güdülemeleri artırmaktadır (Kart ve Guldu, 2008).

ARCS Motivasyon Modeli. Bir çok motivasyon teorilerinden harmanlanarak geliştirilmiş bir model olan “ARCS” motivasyon modeli adının baş harflerini oluşturan “Attention (Dikkat)”, ”Relevance (Uygunluk)”, “Confidence (Güven)” ve “Satisfaction (Doyum)” alt başlıklarından oluşmaktadır. “Dikkat” ,Öğrenenin dikkatini ve derse olan merakını çekmek bu modelin ilk basamağını oluşturmaktadır. “Uygunluk”, Öğrencilere uygun öğretim tasarlamak ve öğrencilerle yakınlık kurularak doğru olan hedefe yöneltmek, “Güven”, öğrenenin başaracağına dair kendine güveninin artması ve modelin son basamağı olan “Doyum”, öğrencilerin beklentilerinin yüksek olduğunda ve çelişki yaşandığındaki motivasyon kaybını içselleştirilerek ve dışsal motivasyon unsurlarını dikkatli bir şekilde kullanılmasıdır (Dede, 2003).

İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Eğitimde oyunlaştırma ile ilgili yapılan araştırmalar aşağıda kısaca özetlenmiştir.

Oyunlaştırma Alanında Dünya’ da Yapılan Bazı Çalışmalar. Dominguez, Saenz-De-Navarrete, De-Marcos, Fernandez-Sanz, Pages and Martínez-Herraz (2013) yaptıkları çalışmalarında, oyunlaştırılmış eğitim ortamını üniversite öğrencilerine uygulanmış, araştırmanın verilerini nicel ve nitel teknikler kullanılarak toplanmış ve bulgu sonuçları oyunlaştırılmış uygulama üzerinde eğitim alan grubun daha yüksek uygulama puanları aldığını ortaya koymuşlardır (Dominguez ve diğerleri, 2013).

Lacher ve Zichin (2014) yaptıkları çalışmada, ClassDojo kullanılarak anaokul ve 1.sınıflara uygulanmış, sorumlulukları ve davranışların etkinliğini ölçmek amacı ile yapılan bir devlet okulunda sistemli gözlem sonucunda öğrenciler incelenmiş, davranışlarında yapıcı ve olumlu gelişime uğramış sorumluluklarında artış olduğunu belirtmişlerdir.

Ibanez, Di-Serio ve Delgado- Kloos (2014) yaptıkları araştırmada C programlama dilini oyunlaştırılmış eğitim ortamını kullanarak yürüttükleri çalışmada 22 lisans öğrencileri ile yürütülmüştür. Çalışmanın amacı uygulamanın ders başarısı ve bağlılık üzerine etkisi incelenmiştir. Veriler anket, log kayıtları ve öntest- son test ile toplanmış olup araştırma sonucunda öğrenenlerin orta derecede olumlu yönde etki ettiği, ders başarısı ve bağlılık konusunda pozitif sonuçlara ulaştıklarını belirtmişlerdir.

Chiarelli, Szaba ve Williams (2015) yaptığı araştırmada, 1. Sınıf öğrencilerinin davranışlarını ve kendi davranışlarını yönlendirmede etkisi sağlanıp sağlanmadığını saptamak amacı ile öğretmen ile birlikte rehberli okuma dersi ClassDojo sınıf yönetim sistemi kullanılarak eğitim verilmiş ve çalışma sonucunda öğrenciler üzerinde pozitif etki yaratarak kendi davranış seçimlerinin farkına vardıkları sonucunu elde etmektedir. Ayrıca ClassDojo kullanımı öğrencilere başarılı olmak için kendi davranışlarını yönlendirmede öğretmen ve rehberli okuma dersinde daha az kesintiye uğrandığını belirtmiştir.

Burger (2015) 'de yaptığı çalışmada, ortaokul sınıflarında ClassDojo' nun etkililiğine yönelik görüşleri: fenomenolojik yaklaşım adlı doktora çalışmasında öğrencilerin ve öğretmenlerin eğitim aracı olarak ClassDojo' nun etkililiğini değerlendirmiştir. Bu amaçla çalışmada öğretmenlerin ClassDojo ile ilgili görüşleri değerlendirilmiştir. Araştırma bulguları ClassDojo' nun öğrenci katılımını yüksek oranda motive eden bir sınıf yönetim sistemi olduğunu belirtmiştir.

Dicheva, Dichev, Agre ve Angelova (2015) yaptıkları çalışmada, oyunlaştırılmış eğitim alanında yapılmış 34 araştırmayı incelemişlerdir. Çalışma sonucunda oynlaştırılmış eğitimi pozitif olarak yorumlamışlardır. Çalışma sonuçlarına göre oyunlaştırılmış dersler daha ilgi çekici ve motive edici olduğunu belirtmişlerdir. Ayrıca oyunlaştırma, öğrencilerin derse katılımına ve ders başarılarına olumlu yönde etki ettiğini, dersten geçer not alan öğrenci oranlarında artış sağlandığını belirtmişlerdir.

Tambunan (2015) yaptığı araştırmada, "öğrencileri yazı yazmasını etkileyen Edmodo' nun kullanımı" isimli çalışmasında Edmodo' yu öğrencileri motive etmekteki etkinliğini bulmayı amaçlamıştır. Ayrıca yazı yazma ve öğrencilerin Edmodo kullanımına ilişkin görüşlerini saptamayı amaçlamıştır. Bu çalışma Endonezya'da bulunan Bandung' daki bir lisede iki sınıf seçilip deney ve kontrol grubu oluşturulmuştur. Sonuç olarak deney grubunun ön test ve son test sonucunda 64.8 puan ortalamasından 71.6 puan ortalamasına yükselmiştir. Kontrol grubunun iyileşme oranı 67.2 puan ortalamasından 68.8 puan ortalamasına yükselmiştir. Bu sonuçlar doğrultusunda Edmodo eğitim platformunu kullanan deney grubu öğrencilerinde önemli bir iyileşme olduğunu ve neredeyse %80 öğrencinin Edmodo' nun ilginç, esnek, eleştirel düşünme, ifade, güven, motivasyon ve yazı yazma kabiliyetlerini geliştirdiğini belirtmişlerdir.

Gooch, Vasalou, Benton ve Khaled (2016)' da yaptıkları çalışmada, oyun oynamanın belli bir öğrenci popülasyonuna, okuma ve yazma zorluğu çeken (disleksi) ve ilkokuldan ortaokula geçiş yapan öğrencilere potansiyel olarak nasıl fayda sağlayabileceğini araştırmaktadır. Çalışma 12 hafta sürmüş, 7 öğrenciye uyarlanmıştır. Her bir oturum 1,5 saat sürmüş olup 7 öğrencinin velileri de çalışmayı kabul etmişlerdir. Özel öğretim merkezinden uzman iki öğretmen ClassDojo' yu bir dönem boyunca sınıfta uygulamıştır. Araştırma sonuçları ClassDojo kullanımı

öğrencilerin; motivasyonlarını artırdığını, avatar özelliklerini değiştirme özelliği dikkatlerini çekip ClassDojo’ yu etkin bir biçimde kullandıklarını, verilen tüm rozetler (olumlu davranışlar veya olumsuz davranışlar rozetleri) grafiksel olarak öğrencilerin algılarını önemli derecede etkilediğini bulmuşlardır. Ayrıca özel eğitime ihtiyaç duyan diğer öğrencilerinde ClassDojo’ yu kullanması pozitif yönde etki edeceğini savunmuşlardır.

Dadakhodjaeva (2016) yaptığı çalışmada, eğitim sırasında verilen davranış rozetlerinin veya ödüllendirmenin etkili olduğu düşüncesiyle ClassDojo’ nun öğrencilerin başarıları üzerindeki etkisini ölçmeyi amaçlamıştır. Araştırma sonuçları kullanımının ders başarılarını geliştirdiğini ortaya koymuştur.

Oyunlaştırma Alanında Türkiye’ de Yapılan Bazı Çalışmalar. Karataş (2014) yaptığı çalışmada, oyunlaştırılmış eğitim üzerine yapılan araştırmalardaki eğilimleri ortaya koymak için tarama çalışması yapmıştır. Araştırma sonuçlarında 62 çalışmaya ulaşılmış ve en fazla çalışma 2014 yılında yapılmıştır. Doktora çalışmasının bulunmadığını ve araştırma yöntemi olarak en fazla durum çalışması yapıldığını belirtmiştir.

Yıldırım ve Demir (2014) yaptıkları “Oyunlaştırma ve Eğitim” adlı çalışmada eğitime oyunlaştırmayı nasıl entegre edilebileceği ile ilgili teorik bir çalışma yapmışlardır. Çalışma 9. Sınıf matematik dersinde yapılmış ve konuya ait kazanımlar puanlar ve madalyalara bağlanmasını önermişlerdir.

Üstün (2014) yaptığı çalışmada Türkiye’ deki öğrencilerin üniversite seçim kararlarını etkileyen faktörleri ortaya koymak için oyunlaştırma örneği olan Özyeğin Üniversitesinin uyguladığı “ Hayatının Oyunu” isimli örnek uygulama üzerine vaka çalışması yapılmış ve 16 soruluk anket tasarlanmıştır. Özyeğin Üniversitesi 2012 kayıtlı 1264 öğrencisinden %17 si “Hayatının Oyunu” isimli uygulamasını kullandığı tespit edilmiştir.

Bayraktar (2014) yaptığı çalışmada, iletişim faaliyeti yürütecek her türlü çalışma alanının oyunlaştırma ile ilişkisini ortaya koymak amacı ile yapılan çalışmada, gerekli literatür incelemeleri yapılmış ve oyunlaştırma kavramının

iletiřim iin kullanılabilir ve faydalı olduėu sonucuna varmıřtır. Ayrıca klasik iletiřim faaliyetlerinden daha avantajlı olduėu sonucuna varmıřtır.

İlhan (2015), bireylerin uyuma- uyanma alışkanlıklarını yönetme ve bu alışkanlıkların deėiřilebilirliėi üzerine yaptıėı arařtırmada oyunlařtırılmıř bir saat uygulaması olan “Sleepy Bird” tasarlanmıř ve toplam 26 kullanıcıya 2 hafta boyunca uygulanmıřtır. 13 kullanıcı oyunlařtırılmıř teste tabi tutulurken diėer 13 kiři oyunlařtırılmamıř sürümü uygulanmıřtır. Uygulama sonunda oyunlařtırılmıř uygulamaya dahil edilen bireyler güne doėru zamanda ve motivasyonları yüksek bařlarken, oyunlařtırılmamıř sürüme tabi tutulan bireylerde ise fark gözlenmemiřtir. Sonuç olarak oyunlařtırılmıř uygulama sonucunda uyuma – uyanma alışkanlıklarında davranıř deėiřikliėi gözlenmiřtir.

Küresel arařtırma řirketi Newzo’ nun yaptıėı alıřmada, Türkiye’ de günde 39 milyon saat bireyler “e - oyun” iin zaman harcamaktadırlar. İnternet üzerinden 22,5 milyon kullanıcının oyun oynadıėı ve bir yıl ierisinde ortalama 400 – 500 milyon dolarlık bir bütenin oyun iin harcandıėı tahmin edilmektedir. Türkiye dünya oyun pazarında üçüncü sırada yerini almaktadır (Yıldırım ve Demir, 2016).

Yıldırım ve Demir (2016)’da yaptıkları alıřmada, öğrencilerin oyunlařtırılmıř öğretim programı hakkında düşüncelerini incelemiř ve öğrenciler üzerinde olumlu yansımaların olduėu, kalıcı öğrenme sağladıėı ve olumlu yönde rekabetin arttıėını ve bu sayede akademik olarak bařarılarının arttıėını belirtmiřlerdir.

Ar (2016) yaptıėı alıřmada “Oyunlařtırma ile öğrenmenin meslek lisesi öğrencilerinin akademik bařarı ve öğrenme stratejileri üzerine etkisi” ‘ ni ortaya koymak amacı ile yaptıėı arařtırma sonucunda, oyunlařtırılmıř öğrenme uygulanan grup geleneksel öğrenme yöntemleri uygulanan gruba göre daha akademik bařarılarının arttıėını ve öğrenciler oyunlařtırılmıř öğrenmeyi eğlenceli ve rekabeti bulduklarını ifade etmiřlerdir.

Bical (2016) yaptıėı “Oyunlařtırmada oyun elemanlarının kullanımı : Adidas Micoach, Khan Academy, Superbetter ve Swarm” uygulamalarının örnek olay yöntemi ile incelenmesine yönelik keřifsel bir alıřma,”Arařtırmada oyun elemanlarının oyunlařtırılmıř uygulamalarda kullanımı, birbirleri ile etkileřimi ve

uygulamalarda kullanım biçimleri incelenmiş ve literatür taraması yapıldıktan sonra araştırmanın verilerini Nitel yöntemle toplanmış olup araştırma sonucunda bir çok oyun elemanı olduğunu fakat tüm uygulamalarda eşit oranda kullanılmadıklarını sonucuna varmıştır.

Tunga (2016)' da yaptığı “E- Öğrenme ortamlarında oyunlaştırma yaklaşımının kullanılmasının öğrencilerin akademik başarısına ve derse katılım durumuna etkisinin incelenmesi” amacı ile yapılmış doktora tez çalışmasında, toplam 46 öğrenci katılmıştır. Ön-test son-test yapılmış ve deney grubu öğrencileri oyunlaştırılmış ortam kullanırken kontrol grubu öğrencileri geleneksel ders anlatım tekniği kullanılmış. Deney grubu kontrol grubuna göre derse katılım oranı daha yüksek olduğu sonucuna varmıştır. Buna ek olarak oyunlaştırılmış ortamı kullanan deney grubu öğrencilerinin ifadeleri sonucunda oyunlaştırılmış ortam kullanımının olumlu tepki aldığı, motive edici olduğu, ilerlemelerini kolaylaştırdığı ve etkinlikleri tamamlamaya yönelten bir yapıya sahip oldukları sonucuna varmıştır.

K.K.T.C’ de Yapılan Bazı Çalışmalar. Yakın Doğu Üniversitesi Okul Öncesi Öğretmenliği Bölümü öğrencilerinin 2014-2015 öğretim yılı içerisinde 130 öğrencinin katılımı ile gerçekleştirilmiş, Bilgi Teknolojileri derslerinde en çok tercih ettikleri oyunlaştırma mobil uygulamasını belirlemek amacıyla yaptıkları çalışmalarında, veriler anket yöntemiyle toplanmıştır. Araştırma sonucunda ise en çok tercih edilen işletim sisteminin Android, İOS, Windows olduğunu ve oyunlaştırma yöntemi ile ilgili en çok tercih ettikleri uygulama Kahoot ve ikinci sırada ise ClassDojo olduğunu belirtmişlerdir (Bicen ve Kocakoyun, 2015).

Fakat bu alanda çalışılmış tez bulunmadığı araştırmalar sonucunda ortaya çıkmıştır.

BÖLÜM III

YÖNTEM

Bu bölümde oyunlaştırılmış öğrenme platformlarından ClassDojo' nun öğrenci başarısındaki rolünü ortaya koymak amacı ile Yakın Doğu Üniversitesi Atatürk eğitim Fakültesi Sınıf Öğretmenliği Bölümü 1. Sınıf öğrencilerine anket uygulanmıştır. Araştırmada oyunlaştırma ve ClassDojo eğitim platformuna yönelik ifadeler Türkçe ve yabancı kaynaklardaki araştırmalar ve kavramsal tanımlardan yola çıkarak hazırlanmıştır.

Araştırma Modeli

Bu araştırma, Oyunlaştırılmış öğrenimin geliştirilmesi, uygulanması ve değerlendirilmesi süreçlerini kapsayan araştırmada, deneysel bir çalışma uygulamak amacı ile deney ve kontrol gruplu ön test - son test araştırma modeline göre desenlenmiştir. Araştırma Nicel yöntem kullanılarak yapılmıştır.

Çalışma Grubu

Araştırma kapsamında Y.D.Ü A.E.F Sınıf Öğretmenliği Bölümü 1. Sınıf öğrencileri arasından kontrol ve deney grubunu oluşturan öğrenciler belirlenerek öğrencilerin oyunlaştırma yöntemine ilişkin görüşlerini tespit etmek amacı ile anket tekniğinden yararlanılmıştır.

Bu amaçla araştırmaya toplam 62 öğrenciden, deney grubu için 30 ve kontrol grubu için 32 öğrenci dahil edilmiştir. Araştırmanın çalışma grubu rastgele seçilmiştir. Araştırma kapsamında kontrol grubunda yer alan öğrencilere 2015-2016 yılı müfredatında bulunan Powerpoint dersi klasik eğitim yöntemleriyle sözlü olarak konu anlatımı ve projeksiyon yardımı ile uygulamalı ders işlenmiştir. Dersin bitimine son 15-20 dakika kala soru- cevap şeklinde ders işlenmiştir. Ödevler yardımı ile konu pekiştirilmiştir. Deney grubundaki öğrencilere ise ders içerikleri klasik eğitim

yöntemi ile aktarılan bilgilerin yanı sıra projeksiyon yardımı ile uygulamalı şekilde ders yürütülmüş, dersin bitimine yarım saat kala ClassDojo eğitim platformundan yararlanılarak ders işlenmiştir. ClassDojo eğitim platformuna öğrenciler bilgisayar veya akıllı telefonlarından giriş yapmıştır. Önceden hazırlanan soruları hızlı bir şekilde çözüp sınıf içi sıralamalarında ilk beşe girmeye çalışmaktadırlar. İlk beşe giren öğrencilere olumlu davranış rozetleri verilerek davranışlarını pekiştirmeleri amaçlanmaktadır. Ayrıca öğrencilerin bu yolla motivasyonları ve hızlı düşünme becerileri de artmaktadır.

Araştırma kapsamında deney grubunda 15 kadın ve 15 erkek , kontrol grubunda ise 22 kadın ve 10 erkek öğrenci oluşturmaktadır. Deney grubu ve Kontrol grubuna eğitim başında uygulanan, başarılarını tespit etmek amacı ile ön test ve oyunlaştırma yöntemi hakkında görüşlerini alabilmek adına anket uygulanmıştır. Deney grubu ve kontrol grubunu oluşturan öğrencilere eğitim sonunda başarı düzeylerini ölçmek adına son- test uygulanmıştır. Deney grubu öğrencilerine oyunlaştırma ve ClassDojo' ya ilişkin görüşlerini tespit etmek amacı ile anket uygulanmıştır.

Araştırma kapsamına alınan öğrencilerin kontrol grubunda %68,8' i kadın, %31,3'ü erkektir. Deney grubunda ise %50,0' ı erkek, %50,0' ı kadın öğrenciler oluşturmaktadır. Araştırma kapsamına alınan öğrencilerin yaşları 18 ile 26 arasında değişmektedir. Öğrencilerin yaş ortalaması 21' dir.

Tablo 1 Öğrencilerin Kullandığı Akıllı Telefon Modelleri

Model	Deney Grubu Yüzde(%)	Kontrol Grubu Yüzde(%)
Samsung	43.3	50.0
IPhone	26.7	37.5
Sony	3.3	6.3
Diğer	26.7	6.3
Toplam	100	100

Araştırma kapsamına alınan deney grubu öğrencilerinin kullandıkları akıllı telefon modellerini incelediğimizde %43,3' ü Samsung, %26,7' si iPhone, %3,3' ü Sony ve %26,7' si diğer markaları kullandıklarını görüyoruz. Kontrol grubu öğrencilerini incelediğimizde Tabloda da görüldüğü gibi araştırma kapsamına alınan öğrencilerin %50,0' ı Samsung, %37,5'i I phone, %6,3'ü Sony ve %6,3' ü ise diğer model telefon kullanmaktadırlar.

Veri Toplama Araçları

Araştırma kapsamına dahil edilen öğrencilerin oyunlaştırma ve ClassDojo' ya yönelik görüşlerini tespit etmek amacı ile anket tekniğinden yararlanılmıştır.

Araştırma verilerin toplanmasında EK 2' de yer alan anket formu kullanılmıştır.

Bicen ve Kocakoyun (2015) geliştirmiş oldukları ankette, öğrencilerin sınıf içi rekabet, motivasyonlarını sağlayarak başarıya ulaşmalarında oyunlaştırma yaklaşımının etkisi anketi 4 boyut' tan oluşmaktadır. Toplamda 65 madde bulunmaktadır. İlk bölümde araştırma kapsamına dahil edilen öğrencilerin demografik bilgilerini almaktadır. Boyut'ta belirtildiği gibi alt başlıklara ayrılmıştır “Oyunlaştırma Yöntemi Hakkında Genel Görüşler” (32 ifade), “ClassDojo Uygulaması Etkililiği” (23 ifade), ve “ClassDojo Ortamının Değerlendirilmesi” (10 ifade). 3 boyuttan öğrenciler tarafından 5' erli likert tipi ölçek olarak değerlendirilmiştir. “Kesinlikle Katılıyorum, Katılıyorum, Kararsızım , Katılmıyorum ,Kesinlikle Katılmıyorum” olarak değerlendirilmiştir. Öğrenciler tarafından “Kesinlikle Katılıyorum” 5 puan olarak değerlendirilmiştir. Anketin Cronbach's alpha değeri .922 olarak bulunmuştur. Buda çalışmanın güvenilir olduğunu göstermektedir (Büyüköztürk, 2010).

Araştırmacı tarafından geliştirilen 2015-2016 yılı müfredatına uygun şekilde Powerpoint başarı testi geliştirilmiştir. Eğitimde oyunlaştırılmış öğrenmenin öğrencilere etkisini belirlemek amacıyla, araştırmacı tarafından geliştirilen Powerpoint başarı testi kullanılmıştır. Deney grubu ile kontrol grubunun ders başarıları arasındaki farkı görebilmek amacı ile eğitimden önce ve eğitimden sonra her iki grubu da uygulanan bilgisayar başarı testi madde güçlük indeksi tablo 2' de verilmiştir. Powerpoint başarı testi Ekler kısmında Ek1 olarak verilmiştir.

Derse Yönelik Başarı Testi.

Tablo 2. Bilgisayar Başarı Testi Deneme Uygulaması sonucu Madde İstatistikleri

No	Madde Güçlük İndeksi	MaddeAyrıcılıkİndeksi
1	0.33	0.42
2	0.41	0.51
3	0.42	0.99
4	0.45	0.55
5	0.44	0.62
6	0.55	0.71
7	0.33	0.42
8	0.33	0.31
9	0.38	0.62
10	0.31	0.61
11	0.41	0.62
12	0.34	0.62
13	0.33	0.77
14	0.41	0.67
15	0.31	0.61
16	0.53	0.64
17	0.37	0.59
18	0.38	0.62
19	0.30	0.25
20	0.51	0.63
21	0.46	0.66
22	0.51	0.63
23	0.56	0.99
24	0.55	0.71
25	0.44	0.62
26	0.31	0.61
27	0.39	0.47
28	0.46	0.63
29	0.41	0.62
30	0.61	0.76
31	0.56	0.99

Gerçekleştirilen analiz sonucunda bazı maddelerin bilgisayar başarı testinden çıkarılmasına karar verilmiştir. Bunun yanında, madde ayırıcılık indeksleri 0,30'un altında olan maddelerin teste alınmaması ve her hedefi ölçmeye yönelik en az bir maddenin testte yer almasına dikkat edilmiştir. Testin madde güçlük indekslerinin dizi genişliği 0.40 ile 0.80 arası olup, madde güçlük indeksleri ortalaması 12.5 olarak hesaplanmıştır. Bu durum ise testteki maddelerin güçlük indekslerinin normal bir dağılım gösterdiğini ifade etmektedir.

Eğitim Ortamının Hazırlanması ve Uygulanması.

Donanım

Oyunlaştırılmış öğrenme, eğitim sistemini kullanabilmek için gerekli donanımlar akıllı telefon, tablet, laptop veya masaüstü bilgisayara 'a gereksinim duyarız.

Gerekli Donanımlar. Oyunlaştırılmış sınıf yönetim sistemi ClassDojo' yu akıllı telefonlarına, tabletlerine ve bilgisayarlarına indirip ortama dahil oldular. Ayrıca ClassDojo' nun IOS, Android ve Windows uygulamaları mevcuttur.

1. Akıllı Telefon :

Taşınması kolay, insanlar arasında konuşup veya mesajlaşmamıza olanak sağlayan akıllı telefonlar günümüzdeki bilgisayarlar ile yapabildiğimiz her şeyi yapabilmektedir. İşletim sistemleri markalar ile birlikte çeşitlilik göstermektedir. Bunlar: Ios, Android, Windows mobile işletim sistemi olarak sıralayabiliriz.

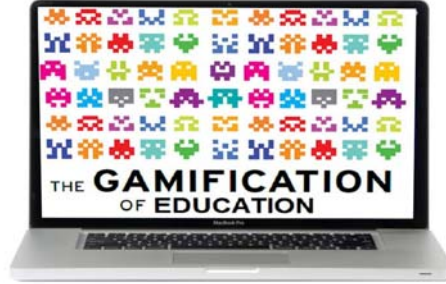


Şekil 3: Akıllı Telefon

Şekil 3'de görüldüğü gibi akıllı telefonlara öğrenciler "ClassDojo" uygulamasını indirilip uygulamayı kolayca kullanabilmektedir.

2. LapTop :

Dizüstü bilgisayarlar olarak ta bilinen Laptop taşınabilirliği kolay olması açısından en çok kullanılan ikinci mobil cihazlar olarak bilinmektedir.



Şekil 4: Laptop

Şekil 4’ de görüldüğü gibi Classdojo uygulamasının gerçekleşmesini sağlayan donanımsal bilgisayarı görünmektedir.

3. Projeksiyon :

Kısaca, görüntüyü ışık vasıtası ile perdeye veya düz bir zemine yansıtan cihaz olarak tanımlanabilir.



Şekil 5: Projeksiyon

Şekil 5’ de görüldüğü gibi öğrenciler ile dersler projeksiyon yardımıyla tahtaya yansıtılıp ders işlenmiştir.

Yazılım

Çevrimiçi öğrenme ortamlarında kullanılabilecek oyunlaştırmaya özel araçlar Classroom Dojo, Zondle, Kahoot ve Class Badges’dir.

ClassDojo. Oyunlaştırılmış (gamification) sınıf yönetim sistemidir. ClassDojo’da sanal sınıf oluşturulup öğrencileri kayıt ettikten sonra öğrenenlere geliştirmesi gereken veya olumlu davranış rozetleri vererek öğrencilerin davranışlarında olumlu yönde etki edebilmektedir. Ders esnasında akıllı telefon ile ya da tablet yardımı ile sınıfta öğrenci davranışını bir “Aferin” rozetiyle ödüllendirebilmektedir. Böylece öğrenciler davranışlarını düzeltip, olumlu rozet almak için kendileri ile yarış halinde olacaklardır. ClassDojo’da öğrenciler canavarlar haline geliyor. Böylelikle öğrencilerin ilgileri rozetlerle ve kullanılan avatarlar ile bütün dikkatleri üzerine çekip etkili bir ders işlemenize yardımcı olabilmektedir. Ayrıca, ebeveynleri ortama dahil ederek öğrencilerin güncel bilgilerini izleme, yoklama özelliğini sayesinde öğrencilerin derse devamlılığını kontrol edebilir ve eğitici ile mesajlaşarak öğrenci hakkında bilgi edinebilmektedir.



Şekil 6: ClassDojo Avatar

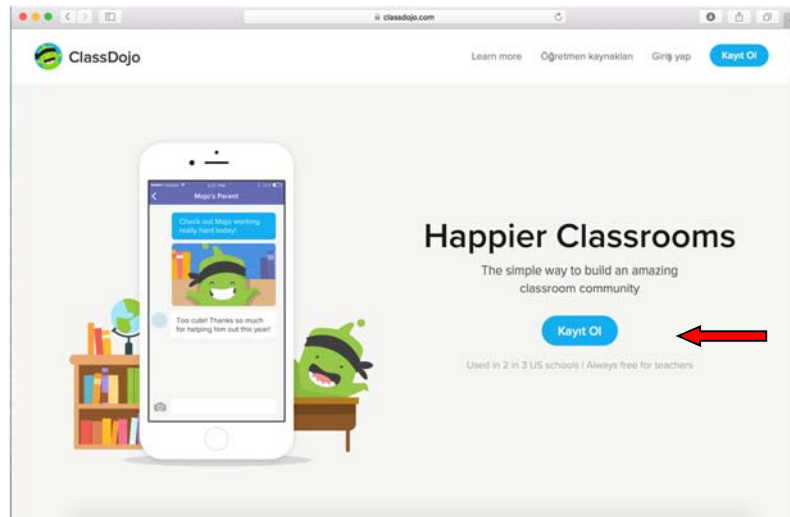
Kısaca, ClassDojo Öğrencilere verilen ödevler, proje teslimleri veya sınıf içi aktivitelerinde bonus puanlar verilebilir, rozetler verilip puan tablolarını sınıfta paylaşabiliriz. Bu sayede öğrenci motive edilirken bir yandan da eğlenip sınıf içinde etkileşim sağlanabilmektedir.

Oyunlaştırılmış öğrenmeyi eğitime entegre etmek için ClassDojo’nun sitesinden akıllı telefonlara, tabletlere veya Laptoplara indirilebilen ücretsiz yazılım.

<http://www.classdojo.com> adresine girilerek kolaylıkla ücretsiz olarak indirilebilmektedir.

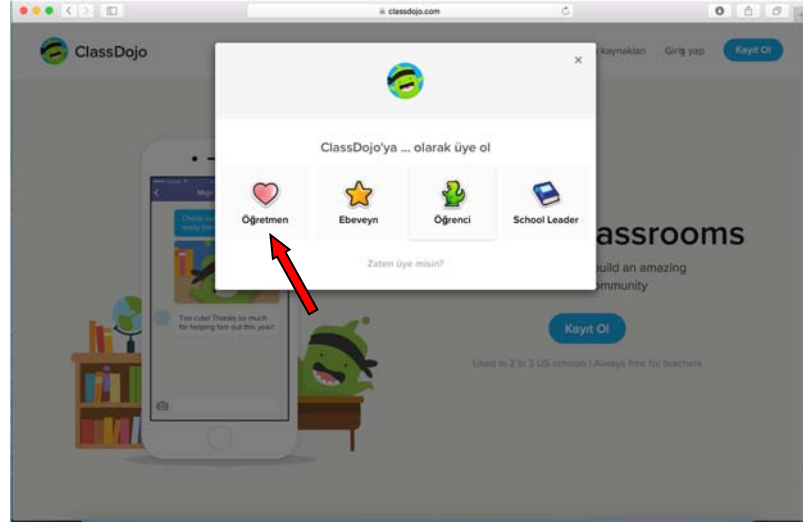
ClassDojo kurulum. Oyunlaştırılmış öğrenme için kullanılan sınıf yönetim sistemi uygulaması “ClassDojo” programını indirmek için <http://classdojo.com> adresinden, IOS işletim sisteminde APP STORE’den veya android işletim sisteminde Google play ‘den uygulamayı ücretsiz olarak indirilebilmektedir. Kayıt işlemi için şekil 7’ de görüldüğü gibi “ kayıt ol” tıklanarak kayıt olabiliriz.

ClassDojo Öğretmen Kayıtına İlişkin Ekran Görüntüleri.



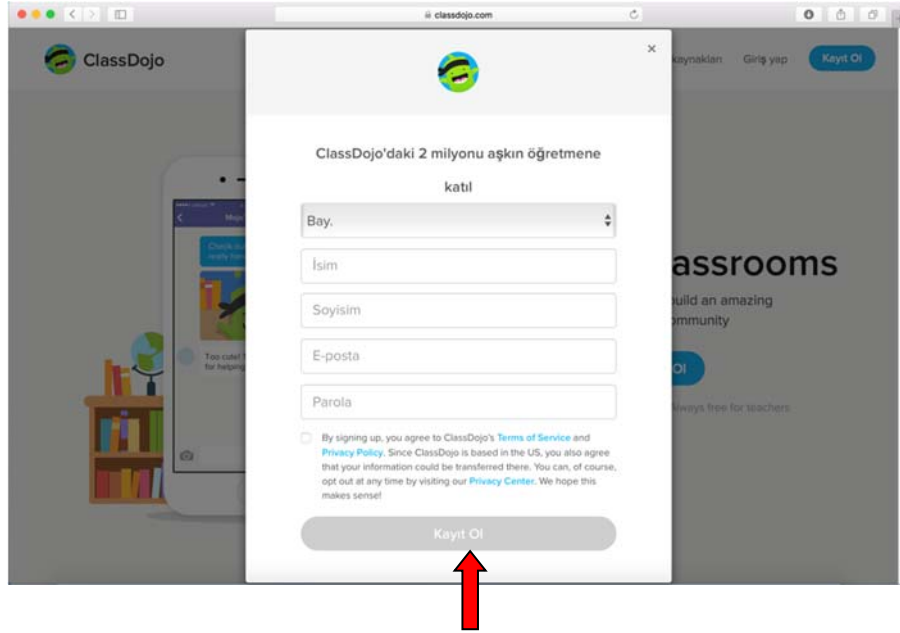
Şekil 7: Ana Ekran Görüntüsü

Şekil 7 www.classdojo.com adresinden “Kayıt Ol” butonuna tıklanarak kayıt işlemi yapılarak sınıf oluşturulmuştur.



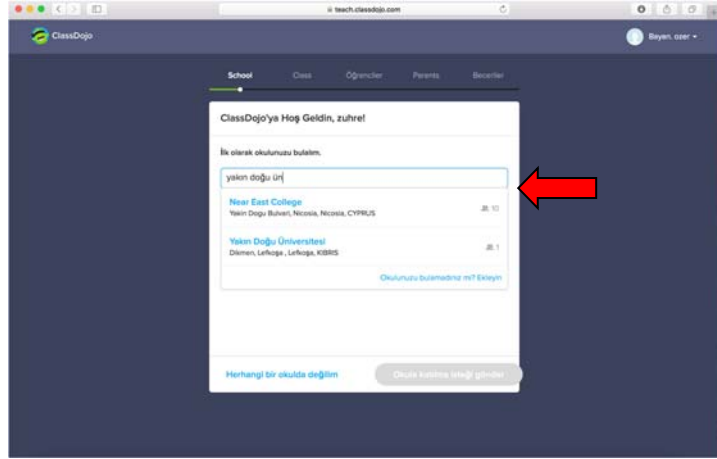
Şekil 8: ClassDojo Üye Sayfası

Şekil 8’ de görüldüğü gibi “ Öğretmen” butonuna tıklanarak ClassDojo’ ya üye olunma işlemi yapılmıştır.



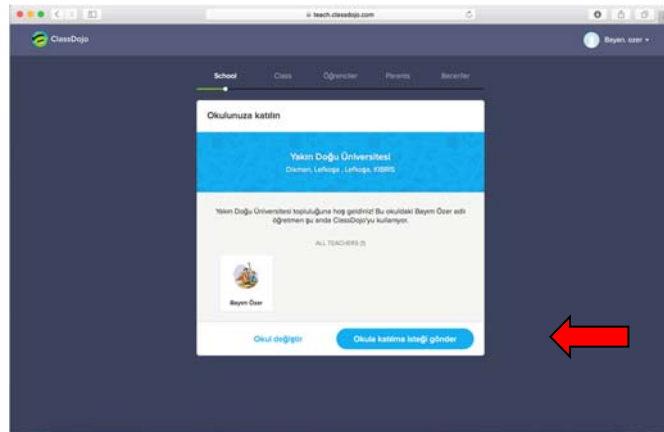
Şekil 9: Kişisel Kayıt Sayfası

Şekil 9’da görüldüğü gibi öğretmenin kişisel bilgilerini barındıran sayfa da isim, soyisim, E- posta ve parola bilgileri girilip kayıt ol butonuna tıklanmıştır.



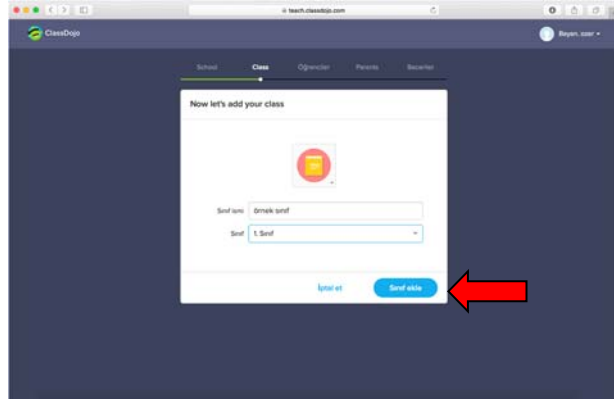
Şekil 10: Eğitim Verilecek Okulun İsmi

Şekil 10’ da görüldüğü gibi eğitim verilecek okulun adı girilip hangi okulda eğitim verilecekse o okul seçilmesi gerekmektedir. Yakın Doğu Üniversitesi’ni seçip işleme devam edilmiştir.



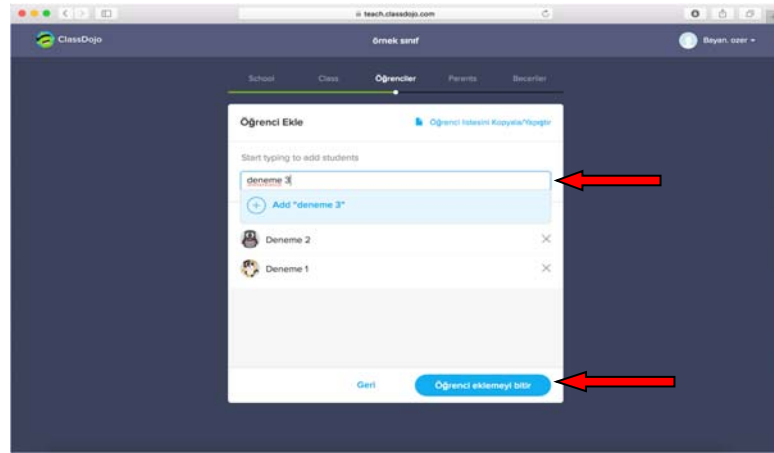
Şekil 11: Okula Kayıt Sayfası

Şekil 11’de görüldüğü üzere Yakın Doğu Üniversitesi seçilip “ Okula Katılma İsteği Gönder” butonu tıklanarak devam edilmiştir.



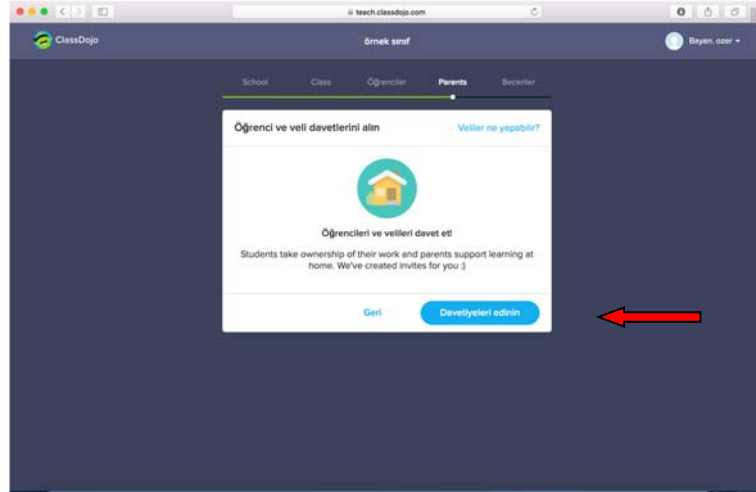
Şekil 12: Sınıf Oluşturmaya İlişkin Ekran görüntüsü

Şekil 12’ de görüldüğü gibi Sınıf Adı ve kaçınıcı sınıfa eğitim verileceği seçilmiştir. Sınıf Ekle butonuna tıklanarak sınıf oluşturulmuştur.



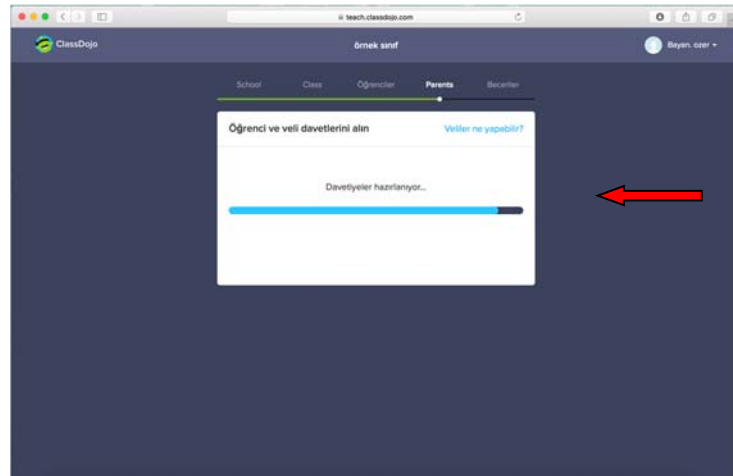
Şekil 13: Öğrenci Eklemeye İlişkin Ekran Görüntüsü

Şekil 13’ den de anlaşılacağı gibi öğrenci isim ve soy isimleri ile öğrenciler kayıt edilmiştir. Öğrenci ekleme işleminden sonra “Öğrenci Eklemeyi Bitir” butonuna tıklanılıp öğrencileri ekledikten sonra işleme devam edilmiştir.



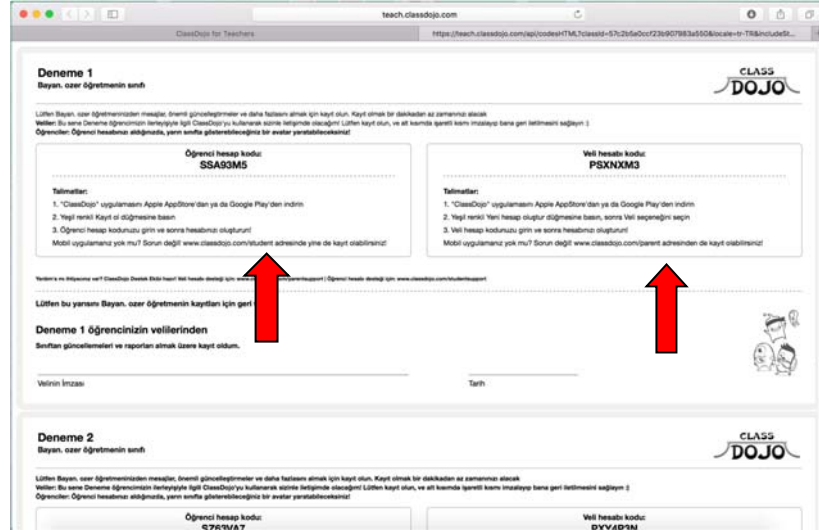
Şekil 14: Öğrenci ve Veli Davetine İlişkin Ekran Görüntüsü

Şekil 14’de uygulandığı gibi Öğrenci girişleri yapılabilmesi için kod’ a ihtiyaç duyulmaktadır. “Davetiyeleri Edinin” butonuna tıklanarak sınıfa kaydedilen tüm öğrencilere kod hazırlanmıştır.



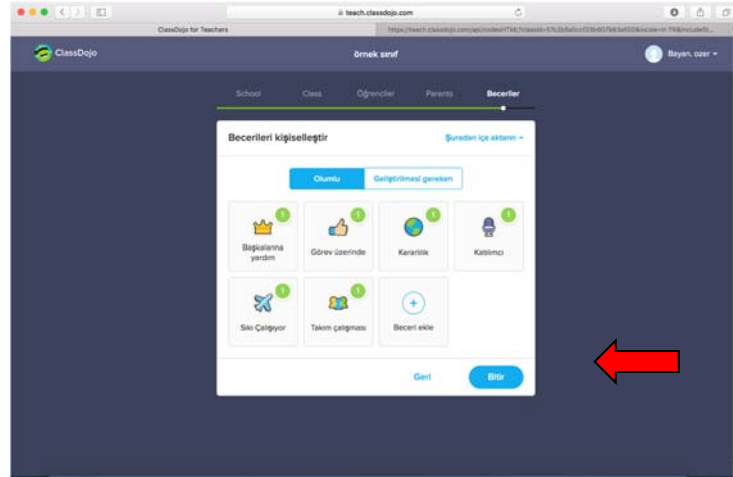
Şekil 15: Davetiyelerin Hazırlanmışına İlişkin Ekran Görüntüsü

Şekil 15’de görüldüğü üzere davetiyelerin (kodların) hazırlanması için biraz bekledikten sonra işleme devam edilmiştir.



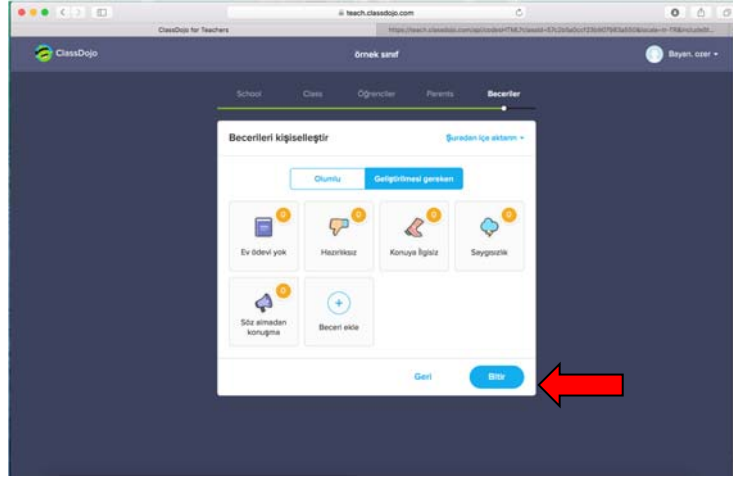
Şekil 16: Davetiyelere İlişkin Ekran Görüntüsü

Şekil 16’ da görüldüğü gibi kaydedilen öğrencinin ClassDojo’ ya giriş için verilen özel kod yardımı ile giriş yapmışlardır.



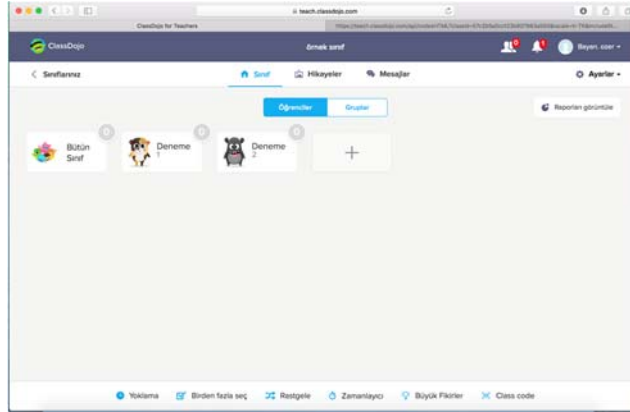
Şekil 17: ClassDojo Olumlu Beceri Ekran Görüntüsü

Şekil 17’ de , öğrencilere olumlu davranış rozetleri verilerek öğrencileri kendi aralarında tatlı rekabet ortamı yaratılabilir ve derslerine olan ilgilerini olumlu yönde etkileyebilmektedir. Bu sayfada “Beceri ekle” butonuna tıklanarak istenilen olumlu davranışlar eklenmiştir.



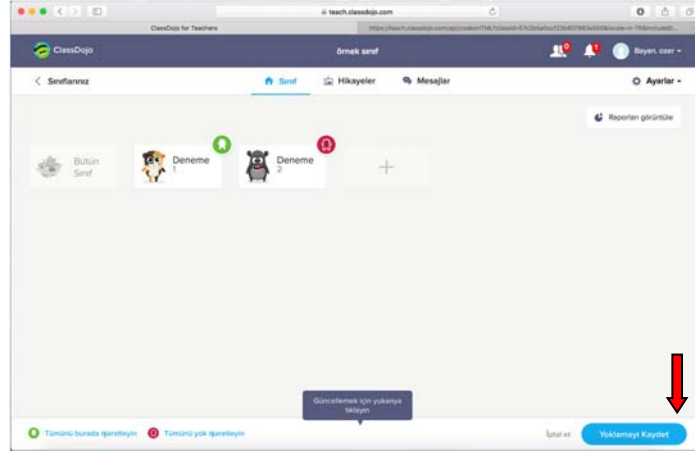
Şekil 18: ClassDojo Geliştirilmesi Gereken Davranışlar ekran Görüntüsü

Şekil 18’de görüldüğü gibi Öğrencilere olumsuz davranış rozetleri verilebilmektedir. “Beceri Ekle” butonundan öğrencinin geliştirmesi gereken davranış eklenmiştir.



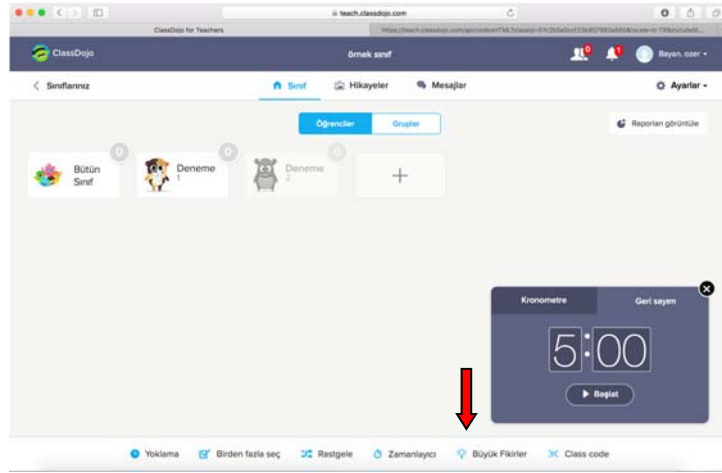
Şekil 19: Ana Ekran Görüntüsü

Şekil 19’ da görüldüğü gibi oluşturulan sınıftaki öğrenciler görüntülenmektedir. Öğrencilerin avatarlarının üstüne tıklanarak genel durumları ya da olumlu ve olumsuz davranış rozetleri verilmiştir.



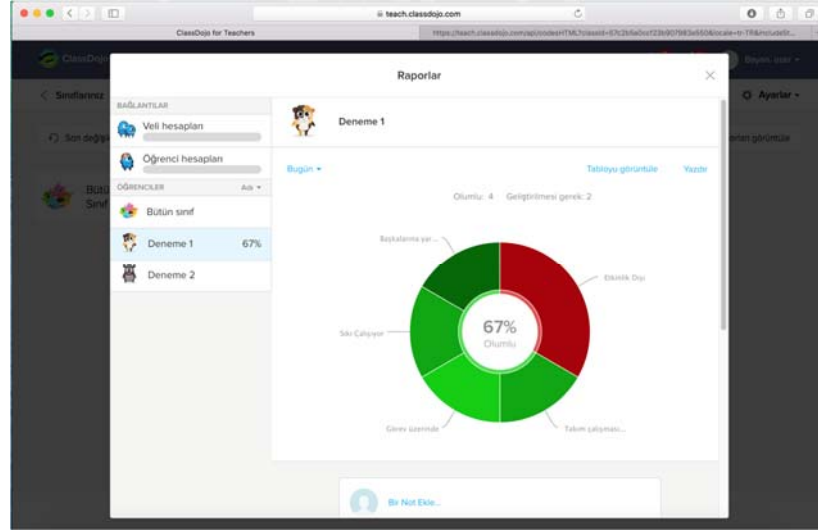
Şekil 20: ClassDojo Yoklama Özelliğine İlişkin Ekran Görüntüsü

Şekil 20’ de görüldüğü üzere derse katılan öğrencilerin üstüne tıklanarak yoklama alınır veya “Tümünü burada işaretle” veya “Tümünü Yok İşaretleyin” seçeneklerinden kolayca yoklama alınabilmektedir. Yoklama alındıktan sonra Yoklamayı Kaydet butonundan kaydetme işlemini tamamlanmıştır.



Şekil 21: ClassDojo Zaman Özelliğine İlişkin Ekran Görüntüsü

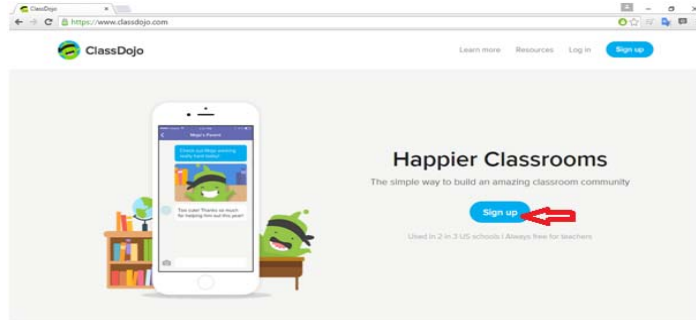
Yukarıdaki şekil 21’de görüldüğü üzere Zamanlayıcı tıklanarak öğrencilere yöneltilen sorulara kronometre veya Geri sayım konarak öğrencilerin hızlı düşünme becerilerini de geliştirmek için çalışılmıştır.



Şekil 22: ClassDojo Raporlar Ekran Görüntüsü

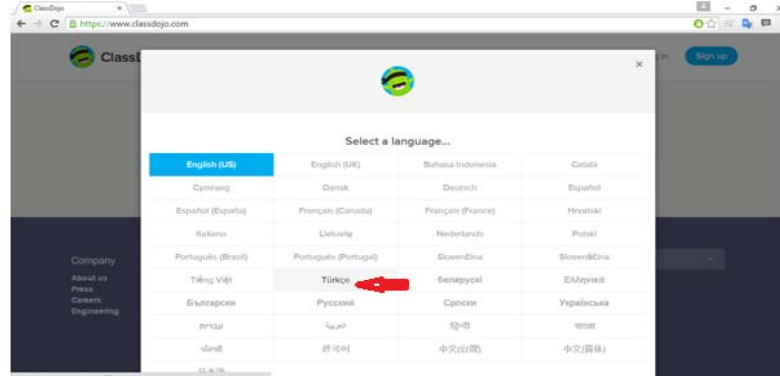
Şekil 22’ de görüldüğü üzere Sol taraftaki kısımdan istenilen öğrenci ismi seçip günlük veya geriye dönük tarihler seçilerek olumlu veya geliştirmesi gereken davranışları grafiksel olarak görülebilmektedir. Öğrenci hakkında alınan özel bir notu görüntülenmiştir.

ClassDojo Öğrenci Kayıtına İlişkin Ekran Görüntüleri.



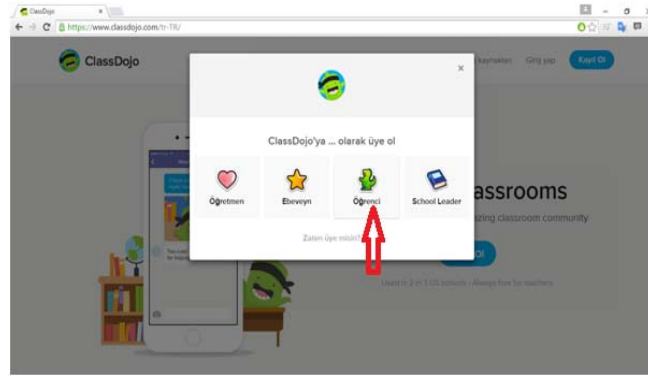
Şekil 23: ClassDojo Giriş Sayfası

Şekil 23’ de görüldüğü gibi “Giriş Yap” tıklanarak ClassDojo’ ya kolaylıkla giriş yapmışlardır.



Şekil 24: ClassDojo Dil Seçeneği

Şekil 24 ‘ de görüldüğü gibi ClassDojo’ nun dil seçenekleri görülmektedir. ClassDojo dil seçenekleri seçme imkanı sağlamaktadır. Buradan istenilen dili seçip kayıt olma işlemine devam etmişleridir.



Şekil 25: Kayıt Ekran Görüntüsü

Şekil 25’ de görüldüğü gibi kullanıcıların hangi amaçla kayıt olmak isteniliyorsa seçip kayıt olma işlemine devam etmek gerekmektedir. Öğrenci butonuna tıklanıp kayıt olma işlemini yapmışlardır.

ClassDojo

Already signed up for ClassDojo? [Login](#)

Choose a username:

Username

This will be your student account username. Make sure it's something you'll remember and not your real name!

Şekil 26: Öğrenci Kişisel Bilgi Formu

Şekil 26' de öğrenci ismini soy ismini yazıp kayıt olma işlemine devam etmişlerdir.

ClassDojo

Already signed up for ClassDojo? [Login](#)

Choose a username:

deneme01

This will be your student account username. Make sure it's something you'll remember and not your real name!

Age:

18 and older

Choose a password:

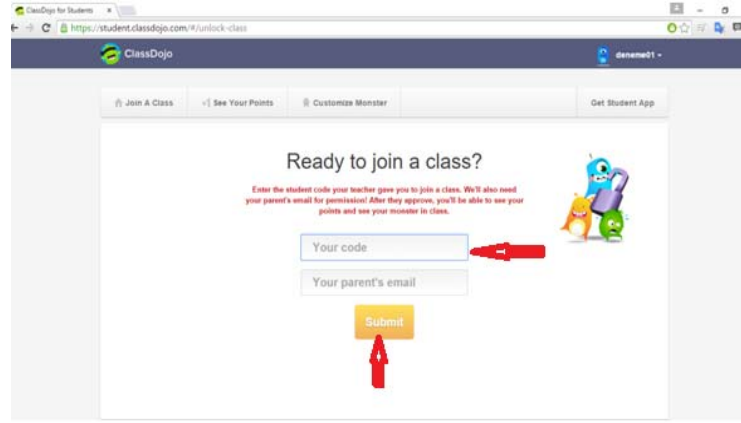
deneme

By signing up, you agree to ClassDojo's [Terms of Service](#) and [Privacy Policy](#). Since ClassDojo is based in the US, you also agree that your information could be transferred there. You can, of course, opt out at any time by visiting our [Privacy Center](#). We hope this makes sense!

Sign up

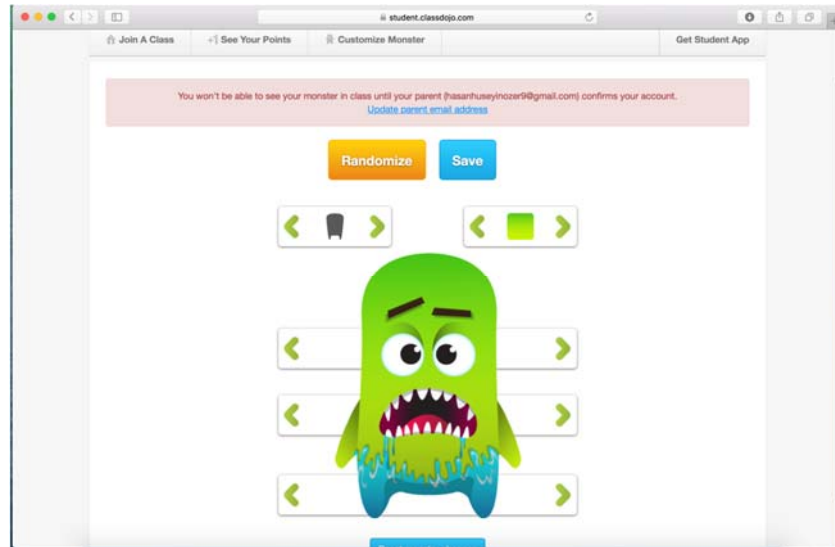
Şekil 27: ClassDojo Kullanıcı Bilgileri

Şekil 27' de görüldüğü gibi kullanıcı adı, yaş ve şifre belirlemeden sonra kaydet seçeneğine tıklayıp ClassDojo' ya kayıt işlemi gerçekleştirmişlerdir.



Şekil 28: ClassDojo Sınıfa Kayıt Olma Ekran Görüntüsü

Şekil 28’de görüldüğü üzere verdiğim kodu yazdılar ve sınıfa kayıt olma işlemini tamamlamışlardır.



Şekil 29: Öğrenci Avatar Ayarları Ekran Görüntüsü

Şekil 29’ da görüldüğü gibi öğrenci avatarlarını seçip istenildiği gibi şekillendirmişlerdir.

Derslerin İşlenmesi ve Eğitimin Uygulanması

Aşağıda oyunlaştırılmış eğitim sürecine kısaca değinilmiştir.

Oyunlaştırılmış Eğitim ve Derslerin İşlenmesi. Oyunlaştırılmış eğitim platformu ClassDojo ortamı kullanılarak sınıf oluşturulmuştur. Öğrenciler akıllı telefonlarından, tabletlerinden ve bilgisayarlarından giriş yapıp oluşturduğum sınıfa şifre ve kullanıcı adlarıyla giriş yapmışlardır. Öğrenciler ilk önce sözlü olarak konu anlatımından yanı sıra sınıfta projeksiyon yardımıyla uygulamalı şekilde ders işlendikten sonra dersin son yarım saatında ise ClassDojo eğitim platformuna giriş yapıp soruları cevaplandırıp rozet ile ödüllendirilmiştir. Ayrıca ClassDojo’ nun yoklama, olumlu davranışlar ve olumsuz davranışlar özellikleri sayesinde aldıkları rozetleri görebiliyorlar. ClassDojo’ nun “Rastgele Seç” seçeneğinden öğrenci seçip ona özel soru sorarak derslere hazır halde gelmelerini sağladım. Öğrencilere sorulan soruları “Zamanlayıcı” özelliği kullanılarak öğrencilerin hızlı düşünme becerilerini de geliştirmiş oluyoruz. Kontrol Grubu öğrencilerine ise geleneksel eğitim sürecinde ders işlenmiştir.

Eğitimin Uygulanması. Araştırmada, kontrol grubuna geleneksel eğitim, deney grubuna ise geleneksel eğitim yönteminin yanı sıra oyunlaştırılmış eğitim uygulanmıştır.

1.Deney Grubu: Deney grubundaki öğrencilere ders içerikleri anlatıldıktan sonra projeksiyon yardımı ile uygulamalı şekilde ders yürütülmüştür. Dersin bitiminden yarım saat önce ClassDojo eğitim platformu kullanılmıştır. ClassDojo eğitim platformuna öğrenciler bilgisayarlarından, tabletlerinden ve akıllı telefonlarından giriş yapıp önceden hazırlanan soruları hızlı bir şekilde çözüp ilk beş’ e girme çabası göstermektedirler, bu sayede öğrencinin hızlı düşünme becerisini geliştirmiş olurken, ilk beş’e girenlere olumlu davranış rozeti almaya hak kazanıp bu sayede öğrencilerin derse olan motivasyonları artırmış oluyoruz.

2.Kontrol Grubu: Kontrol grubundaki öğrencilere sözlü konu anlatımının yanı sıra projeksiyon yardımıyla ders uygulamalı şekilde yürütülmüştür. Dersin

bitiminden 15 – 20 dakika önce soru cevap şeklinde konular pekiştirilmiş ve ödevler sayesinde konu iyice kavranmıştır. Araştırmanın en başında her iki gruba da Powerpoint başarı testi uygulanmış 6 haftalık eğitim sonunda her iki gruba da başarı testi son kez uygulanmıştır. Uygulanan ön-test ve son-test 100 puan üstünden değerlendirilmiştir.

Verilerin Çözümü ve Yorumlanması

Çalışmanın alt problemleri IBM SPSS programı yardımı ile incelenerek yapılan analizlerle yanıtlanmaya çalışılmıştır.

Deney grubu öğrencilerinin Powerpoint başarı testi ön test – son test arasında anlamlı bir farklılık var mıdır? sorusunun yanıtını bulmak için ilişkili t -Testi uygulanmıştır.

Araştırma sonucunda elde edilen veriler SPSS programı kullanılarak analiz edilmiş, veriler yüzde (%), ortalama ($\bar{X}$), frekans (F) ve standart sapma (SS) olarak verilmiştir. İstatistiksel veriler tablolar oluşturularak açıklanmış ve yorumlanmıştır. Toplanan verilerin analizinde ilişkisiz örneklem için t- testi (One-sample t – test) kullanılmıştır. Ayrıca ilişkili örneklem için de t-testi (Paired samples t-test) ve t- testi (independent – samples t- test) analizleri kullanılmış ve çözümlenmiştir. Çalışma grubunun ön-test ve son-test sonuçlarına yönelik puan farklarının açıklanmasında ise genel ortalama dikkate alınmıştır.

Daha sonra istatistiksel veriler amaçlara uygun olarak tablolandırılmıştır. Verilerin çözümlenmesinde kullanılan sınırlar tablo 3’ de verilmiştir.

Tablo 3. Verilerin Çözümlenmesinde Kullanılan Sınırlar

Ağırlık	Sınırlar	Seçenek
1	1.00 - 1.80	Kesinlikle Katılmıyorum
2	1.81 - 2.60	Katılmıyorum
3	2.61 - 3.40	Kararsızım
4	3.41 - 4.20	Katılıyorum
5	4.21 - 5.00	Kesinlikle Katılıyorum

BÖLÜM IV

BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde araştırmadan elde edilen bulgulara yer verilecek ve bulguların literatürdeki yerinin net olarak ortaya konabilmesi amacıyla bulgular tartışılmıştır

Deney ve Kontrol Grubuna Uygulanan Derse Yönelik Başarı Testi Ön-Test ve Son-Test Sonuçları

Tablo 4’ de deney ve kontrol grubu öğrencilerine uygulanan ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark olup olmadığını belirlemek amacıyla uygulanan paired sample t-test sonuçları aşağıdaki tabloda verilmiştir.

Tablo 4 Deney Grubu ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Başarı Puanlarını Karşılaştırma Sonuçları

		N	$\bar{X}$	SS	df	t	P	Açıklama
Deney Grubuna uygulanan sonuçlar	Ön Test	30	48,96	9,12	29	-20,270	.000	P<0.05
	Son Test	30	81,60	9,46				Fark Anlamlı

Tablo 4’de görüldüğü gibi oyunlaştırılmış eğitim uygulanan deney grubu ön-test ve son-test sonuçları görülmektedir. Ön-test ($\bar{X}$ =48.96, SS=9.12) olup son- test ($\bar{X}$ =81.60, SS=9.46) olarak belirlenmiştir.

		N	$\bar{X}$	SS	df	t	P	Açıklama
Kontrol	Ön Test	32	41,50	12,42				P<0.05
Grubuna					31	-13,157	.00	Fark
uygulanan							0	Anlaml
sonuçlar	Son Test	32	54,56	12,98				1

Tablo 4’de görüldüğü üzere kontrol grubuna uygulanan geleneksel eğitim tekniği sonucunda ön-test ve son-test sonuçları verilmiştir. Ön-test ($\bar{X}=41.50$, $SS=12.42$) olup son-test ($\bar{X}=54.56$, $SS=12.98$) olarak belirlenmiştir.

Bu bağlamda eğitimde oyunlaştırılmış öğrenme için uygulanan deney grubu ile mevcut programın uygulandığı kontrol grubunun bilgisayar dersine yönelik son-test başarı düzeylerine anlamlı farkın olduğu saptanmıştır. Elde edilen bulgular, deney grubunun lehine anlamlı bir fark olduğu ($t=20.270$, $p<0,05$) göstermektedir. Bu bağlamda eğitimde oyunlaştırılmış öğrenme ortamları ile aktarılan eğitimin ders başarısı açısından çok daha etkili olduğu belirlenmiştir.

Dadakhodjaeva (2016)’ da yaptığı araştırmada, eğitim sırasında verilen davranış rozetlerinin veya ödüllendirmenin etkili olduğu düşüncesiyle ClassDojo’ nun öğrencilerin başarıları üzerindeki etkisini ölçmeyi amaçlamıştır. Araştırma sonuçları kullanımının ders başarılarını olumlu yönde geliştirdiğini ortaya koymuştur.

Deney Grubunda Uygulanan Eğitimde Oyunlaştırılmış Öğrenme Hakkında Öğrenci Görüşlerine Yönelik Bulgular (Son- Test)

Tablo 5’de deney grubu öğrencilerinin oyunlaştırılmış öğrenme hakkında son-test puanlarına yönelik görüşler görülmektedir.

Tablo 5 Deney Grubu - Oyunlaştırma Yöntemi İle İlgili Öğrenci Görüşlerine Yönelik Sonuçlar

No	Oyunlaştırılmış Eğitim Hakkında Öğrenci Görüşleri	Deney Grubu	
		$\bar{X}$	SS
1	Oyunlaştırma yöntemi ilgimi artırdı.	4.43	0.93
2	Oyunlaştırma yöntemi sayesinde derste başarılı olmak için daha çok çalıştım.	4.53	0.68
3	Oyunlaştırma yöntemi ile derste yarış halinde olmak motivasyonumu artırdı.	4.23	1.00
4	Oyunlaştırma yöntemi sayesinde derste daha başarılı olmak için arkadaşlarım ile iletişimim arttı.	4.50	0.50
5	Başka derslerde de oyunlaştırma yönteminin kullanılmasını istiyorum.	4.40	0.93
6	Akıllı telefonumdan oyunlaştırma yöntemini kullanmak kendimi daha iyi hissetmemi sağladı	4.53	0.50
7	Oyunlaştırma yönteminde ödüllerin olması benim motive olmamı sağladı.	4.43	0.81
8	Oyunlaştırma yöntemi sayesinde kendi başarı durumumu görmem eksik olduğum konularda kendimi geliştirmemi sağladı.	4.50	0.82
9	Oyunlaştırma yönteminin harmanlanmış öğrenme yöntemi ile kullanılması dersi daha iyi anlamamı sağladı.	4.30	0.91
10	Oyunlaştırma yöntemi eğlenceliydi.	4.50	0.68
11	Oyunlaştırma yöntemi ile grup çalışmaları yapmak işbirliği ile başarının nasıl elde edilebileceğini öğrenmemi sağladı.	4.43	0.81
12	Oyunlaştırma yöntemi ile rozet kazanmam kendimi önemli hissetmemi sağladı.	4.36	0.66
13	Oyunlaştırma yöntemi arkadaşlar ile bilgi alış verişine katkıda bulundu.	4.50	0.93
14	Oyunlaştırma yöntemi sayesinde bilgiler daha kolay hatırlamamı sağladı.	4.36	1.12
15	Oyunlaştırma yöntemi uygulanırken başarısız olursam kendimi kötü hissetmemi sağladı.	4.13	0.97
16	Oyunlaştırma yöntemi sayesinde kazandığım rozetler ile sınıf içinde itibarımın arttığını düşündüm.	4.53	0.68
17	Oyunlaştırma yöntemi sayesinde bildiğim her soru kendime olan güvenimi artırdı.	4.36	0.92
18	Oyunlaştırma yöntemi başarılı olmak için daha	4.33	0.80

	da hırslı olmama yardımcı oldu.		
19	Oyunlaştırma yöntemi sınıf içi rekabetin artmasına sebep oldu.	4.46	0.81
20	Oyunlaştırma yönteminde zamanla yarışmak cevap verme hızımı artırdı.	4.63	0.66
21	Oyunlaştırma yöntemi uygulanan derste daha başarılı olmak için daha çok sorumluluk almamı sağladı.	4.43	1.04
22	Aldığım puanları sosyal ağlarda paylaşmak kendimi iyi hissetmeme sebep oldu.	4.46	0.50
23	Oyunlaştırma da kullanılan uygulamalar zaman planlaması yapmamıza olanak sağladı.	4.50	0.82
24	Oyunlaştırma yöntemi anlaşılması zor konuları eğlenerek öğrenmemi sağladı.	4.46	0.68
25	Oyunlaştırma yönteminde grup başarısını artırmak için kendimi öğrenmeye zorladım.	4.30	0.91
26	Oyunlaştırma yöntemi sayesinde kazanma isteğim arttı.	4.63	0.49
27	Oyunlaştırma yöntemi başka derslerde de uygulanması başarılı olmamı sağladı.	4.33	1.12
28	Oyunlaştırma ile aktif bir öğrenme ortamında çekingen davranışlardan kurtulmamı sağladı.	4.56	0.50
29	Rekabet ortamını oluşturması benim derse olan ilgimi artırmadı.	3.80	1.56
30	Kalabalık sınıflarda grup çalışması olarak oyunlaştırma yönteminin kullanılması rekabetimi artırdı.	4.36	0.80
31	Oyunlaştırma yöntemi kalabalık sınıflarda motivasyon sağlamadı.	3.60	1.45
32	Oyunlaştırma yöntemi sayesinde grup çalışmalarında her bireyden farklı bir bilgi edinerek eksik noktalar tamamlandı.	4.56	0.50
Genel Ortalama		4.38	0.82

Tablo 5' de görüldüğü gibi, çalışma sonrasında deney grubuna dahil edilen öğrencilerin, oyunlaştırma yöntemi hakkındaki son test sonuçlarının yüksek puan ortalaması aldıkları görülmektedir. ($p<0.005$).

Tüm ifadelerin yüksek puan ortalaması almasına rağmen, son test sonuçlarına göre deney grubundaki öğrencilerin en belirgin ifadelerinden “ Oyunlaştırma

yönteminde zamanla yarışmak cevap verme hızımı artırdı” $\bar{X} = 4.63$ puan ortalaması, bununla birlikte ikinci olarak deney grubundaki öğrencilerin en belirgin ifadelerinden “Oyunlaştırma yöntemi sayesinde kazanma isteğim arttı” $\bar{X} = 4.63$ puan ortalaması olduğu görülmektedir. Elde edilen bulgular ile deney grubu öğrencilerinin teknolojiyi kullanarak eğitime oyunlaştırmayı entegre ederek derslerine olan ilgilerinin ve motivasyonlarının olumlu yönde değişiklik sağladığı, ayrıca deney grubu öğrencilerinin geleneksel eğitimin yanı sıra oyunlaştırılmış eğitim desteği ile harmanlanmış eğitimin derslerine olan ilgilerini, motivasyonlarını ve derslerini anlamalarına olumlu yönde katkı sağladığı söylenebilir.

Ayrıca son test sonuçlarına göre deney grubu öğrencilerin en belirgin ifadelerinden “Oyunlaştırma ile aktif bir öğrenme ortamında çekingen davranışlardan kurtulmamı sağladı.” $\bar{X} = 4.56$ puan ortalaması aldığı görülmektedir. Deney grubu öğrencilerinin ifadelerinden “Oyunlaştırma yöntemi sayesinde grup çalışmalarında her bireyden farklı bir bilgi edinerek eksik noktalar tamamlandı” $\bar{X} = 4.56$ puan ortalaması olduğu görülmektedir. Deney grubu öğrencilerin ifadelerinden “Oyunlaştırma yöntemi anlaşılması zor konuları eğlenerek öğrenmemi sağladı.” $\bar{X} = 4.46$ puan ortalaması, öğrencilerin ifadelerinden “Oyunlaştırma yöntemi arkadaşlar ile bilgi alış verişine katkıda bulundu.” $\bar{X} = 4.50$ puan ortalaması, öğrencilerin ifadelerinden “Oyunlaştırma yöntemi sayesinde kendi başarı durumumu görmem eksik olduğum konularda kendimi geliştirmemi sağladı.” $\bar{X} = 4.50$ puan ortalaması ve öğrencilerin en belirgin ifadelerinden olan “Oyunlaştırma yönteminin harmanlanmış öğrenme yöntemi ile kullanılması dersi daha iyi anlamamı sağladı.” $\bar{X} = 4.30$ puan ortalaması olduğu görülmektedir.

Yukarıdaki bulgular ile öğrencilerin oyunlaştırılmış öğrenme de konuların daha kolay, eğlenirken öğrenmenin sağlandığı, ve daha başarılı bir biçimde öğrenme sağladığı söylenebilir.

Deney Grubuna Uygulanan ClassDojo Uygulaması Etkililiği Öğrenci Görüşlerine Yönelik Bulgular

Tablo 6’ da deney grubu öğrencilerin ClassDojo uygulaması etkililiğine yönelik görüşler görülmektedir.

Tablo 6 Deney Grubu - ClassDojo Uygulaması Etkililiğine Yönelik Öğrenci Görüşleri

No	ClassDojo Uygulaması Etkililiği	Deney Grubu	
		$\bar{X}$	SS
1	ClassDojo ile birlikte yapılan dersler geleneksel sınıf ortamına göre daha kalıcı öğrenmemizi sağladı.	4.56	0.67
2	ClassDojo derse olan ilgimizi artırdı.	4.66	0.66
3	ClassDojo başarıımızı artırdı.	4.60	0.49
4	ClassDojo ile etkinlikler oluşturmak ilgimizi çekti.	4.63	0.49
5	ClassDojo’ nun kullanılması işbirlikli öğrenmemizde etkili oldu.	4.63	0.49
6	ClassDojo derslerin verimini artırdı.	4.66	0.47
7	ClassDojo kendimi daha rahat ifade etmemi sağladı.	4.56	0.67
8	ClassDojo’ nun eğitimde kullanılması motivasyonumuzu artırdı	4.66	0.47
9	ClassDojo aktif öğrenmemizi sağladı.	4.56	0.81
10	ClassDojo ile yapılan etkinliklerde soru teknikleri bize farklı bakış açıları sundu.	4.40	0.81
11	ClassDojo hızlı düşünme becerilerimizi artırdı	4.43	0.81
12	ClassDojo sınıf içi etkinliklerinde kalıcı öğrenmemizi sağladı	4.46	0.68
13	ClassDojo etkinliklerinde soruların süreli olması kaygımızı artırdı.	4.60	0.49
14	ClassDojo bize daha zengin içerik sunma imkanı verdi.	4.60	0.49
15	ClassDojo’da sınıf grupları oluşturmak motive ediciydi.	4.60	0.49
16	ClassDojo’da paylaşılan videolar derse karşı ilgimi artırdı.	4.66	0.47
17	Classdojo’ nun yoklama özelliği derse katılımımı etkiledi.	4.60	0.49
18	Etkinliklerin sosyal medyada paylaşılması	4.30	1.29

	motivasyonumuzu artırdı.		
19	ClassDojo' nun rozet sistemi ilk beşe girmek için hırsı artırdı.	4.53	0.68
20	ClassDojo' nun sınıf içi kullanımı etkinliklerde bize cesaret verdi.	4.56	0.50
21	ClassDojo' nun aktif kullanımı etkinliklere katılma cesaretinimizi artırdı.	4.46	0.50
22	ClassDojo uygulaması ile yapılan etkinlikler konuyu kolay öğrenmemizi sağladı.	4.53	0.50
23	Uygulamada butonların renk uyumu ve avatar şekilleri dikkatimizi çekti.	4.56	0.50
Genel Ortalama		4.55	1.21

Tablo 6' da görüldüğü gibi, çalışma sonrasında deney grubuna dahil edilen öğrencilerin, ClassDojo uygulaması hakkındaki sonuçlar verilmiştir ($p < 0.005$).

Öğrencilerin en belirgin ifadelerinden “ClassDojo derse olan ilgimizi artırdı” $\bar{X} = 4.66$ puan ortalaması, “ClassDojo derslerin verimini artırdı.” $\bar{X} = 4.66$ puan ortalaması, “ClassDojo' nun eğitimde kullanılması motivasyonumuzu artırdı.” $\bar{X} = 4.66$ puan ortalaması, “ClassDojo'da paylaşılan videolar derse karşı ilgimi artırdı..” $\bar{X} = 4.66$ puan ortalaması sonucu olduğu görülmektedir. Dikkat çekilen öğrencilerin en belirgin ifadelerinden “ClassDojo ile etkinlikler oluşturmak ilgimizi çekti.” $\bar{X} = 4.63$ olduğu görülmektedir. Öğrencilerin belirgin ifadelerinden “ClassDojo başarılarımızı artırdı.” , “ ClassDojo bizlere daha zengin içerik sunma imkanı verdi.”, “ClassDojo'da sınıf grupları oluşturmak motive ediciydi.” ve “ClassDojo'nun yoklama özelliği derse katılımımı etkiledi” $\bar{X} = 4.60$ puan ortalaması olduğu görülmektedir. Öğrencilerin en belirgin ifadelerinden olan “ClassDojo ile birlikte yapılan dersler geleneksel sınıf ortamına göre daha kalıcı öğrenme sağladı.” , “ClassDojo kendimizi daha rahat ifade etmemizi sağladı.” , “ ClassDojo aktif öğrenmemizi sağladı. ” , “ ClassDojo' nun sınıf içi kullanımı etkinliklerde bize cesaret verdi.” ve “Uygulamada butonların renk uyumu ve avatar şekilleri dikkat çekiciydi.” $\bar{X} = 4.56$ puan ortalaması olduğu görülmektedir. Öğrencilerin en belirgin ifadelerinden “ClassDojo sınıf içi etkinliklerinde kalıcı öğrenmemizi

sağladı” ve “ClassDojo’ nun aktif kullanımı etkinliklere katılma cesaretimi artırdı.”

$\bar{X} = 4.46$ puan ortalaması olduğu görülmektedir.

Elde edilen bulgular ile deney grubu öğrencilerinin ClassDojo eğitim platformunun ders başarılarına katkı sağladığını, ClassDojo ile çalışma sonucunda aktif öğrenmenin yanı sıra eğitim aldıkları derslere karşı ilgilerinin ve motivasyonlarının arttığını belirtmişlerdir.

Deney Grubuna Uygulanan ClassDojo ve Eğitim Ortamının Değerlendirilmesi

Tablo 7’ de deney grubu öğrencilerin ClassDojo ve eğitim ortamının değerlendirilmesi hakkında son-test puanlarında anlamlı bir farkın olup olmadığına yönelik görüşler görülmektedir.

Tablo 7. Deney Grubu ClassDojo ve Eğitim Ortamının Değerlendirilmesi: Öğrenci Görüşlerine Yönelik Sonuçlar

No	ClassDojo Ortamı Hakkında Öğrenci Görüşleri	Deney Grubu	
		$\bar{X}$	SS
1	Uygulamanın game pin girişi kullanışlıydı.	4.50	0.82
2	Uygulamanın Nickname girişi kullanışlıydı.	4.46	0.81
3	Uygulama tüm platformlarda kolayca kullanabildik.	4.56	0.81
4	Uygulamada etkinliklerin zaman planlaması olumsuz etki sağladı.	3.56	1.56
5	Uygulamada etkinlik sonuçlarını kolayca paylaştık.	4.46	0.50
6	Uygulamanın mobil cihazlar üzerinden kolayca kullandık.	4.50	0.82
7	Uygulamada etkinlikleri kolayca yarattık.	4.60	0.49
8	Uygulamada cevaplar telefon yardımıyla kolay bir şekilde verdik.	4.63	0.66

9	Uygulamada projeksiyon ile yansıtılması cevap vermemizi kolaylaştırdı.	4.66	0.47
10	ClassDojo' nun tasarımı basit ve kullanışlıydı.	4.66	0.47
Genel Ortalama		4.45	0,60

Tablo 7' de görüldüğü gibi, çalışma sonrasında deney grubuna dahil edilen öğrencilerin, ClassDojo uygulaması ve eğitim ortamının değerlendirilmesi sonucu deney grubu öğrencilerinin en belirgin ifadelerinden “ ClassDojo' nun tasarımı basit ve kullanışlıydı” ve en belirgin özelliklerinden olan “ Uygulamanın projeksiyon ile yansıtılması cevap vermemi kolaylaştırdı.” $\bar{X}=4.66$ puan ortalaması olduğu görülmektedir. Öğrencilerin en belirgin ifadelerinden olan “Uygulamada cevaplar telefon yardımıyla kolay bir şekilde verdik.” $\bar{X}=4.63$ puan ortalaması olduğu görülmektedir. Öğrencilerin en belirgin ifadelerinden olan “ uygulamada etkinlikleri kolayca yaratabildik.” $\bar{X} = 4.60$ puan ortalaması olduğu görülmektedir. Öğrencilerin en belirgin özelliklerinden olan “ uygulamayı tüm platformlarda kolayca kullanabildik.” $\bar{X} = 4.56$ puan ortalaması olduğu görülmektedir. Öğrencilerin en belirgin özelliklerinden olan “ Uygulamanın Game Pin girişi kullanışlıydı.” ve “ “ Uygulamanın mobil cihazlar üzerinden kullanımı kolaydı.” $\bar{X} = 4.50$ puan ortalaması olduğu görülmektedir.

Elde edilen bulgular sonucunda deney grubu öğrencilerin oluşturulan ClassDojo sınıf yönetim platformunun Pin girişini kullanışlı olduğunu, platformu kolay kullandıklarını, akıllı telefonları ile giriş yapıp kullanabildiklerini ve tasarımın basit ve kullanışlı olduğunu belirtmişlerdir.

Deney Grubu Öğrencilerin Oyunlaştırma ile ilgili genel görüşleri Ön Test – Son Test Sonuçları

Tablo 8' de deney grubu öğrencilerinin ön test – son test puanları arasında anlamlı farkın olup olmadığını belirlemek amacıyla uygulanan paired sample t- test sonuçlarıyla ilgili veriler verilmiştir.

Tablo 8. Deney Grubu Öğrencilerinin Oyunlaştırma İle İlgili Genel Görüşlerine Yönelik Karşılaştırma Sonuçları

		N	$\bar{X}$	SS	df	t	P	Açıklama
Oyunlaştırma ile ilgili Öğrenci Görüşleri	Ön Test	30	2.84	0.20	29	25.949	.000	P<0.05
	Son Test	30	4.39	0.41				
								Fark
								Anlamlı

Tablo 8’ de görüldüğü gibi öğrencilerin eğitimden önce yapılan ön test, oyunlaştırılmış eğitimden sonra son test puanları arasında anlamlı bir fark mevcuttur ($t=25.949$, $p<0,05$).

Deney grubu öğrencileri ön test sonuçlarında oyunlaştırılmış eğitim hakkında ($\bar{X}= 2.84$, $SS=0.20$) “Katılıyorum” düzeyinde görüş bildirmişlerdir. Bu görüşler uygulama yapıldıktan sonra son test ($\bar{X}= 4,39$, $SS= 0.41$) “Kesinlikle Katılıyorum” düzeyinde olmuştur.

Deney grubu öğrencilerin oyunlaştırılmış öğrenmeye yönelik görüşlerinin ön test ve son test puanları arasında farklılık olup olmadığını belirlemek için yapılan analizlere göre geliştirilen oyunlaştırılmış eğitim uygulandıktan sonra son test puanları arasında öğrencilerin görüşlerinin olumlu yönde etki ettiği belirlenmiştir.

BÖLÜM V

SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde oyunlaştırmayla öğrenmenin öğretmen adaylarının ders başarılarında ve öğrenme stratejileri üzerindeki etkilerine dair sonuçlara yer verilmiş ve bu sonuçlar alan yazına dayalı olarak tartışılmaya çalışılmıştır. Araştırmadan elde edilen sonuçlar alt amaçlar ve bulgularla tutarlı olacak şekilde açıklanmıştır.

Sonuç ve Tartışma

Günümüzde eğitimin teknoloji ile entegre edilmesinden sonra eğitim alanında kayda değer gelişmeler yaşanmaktadır. Hayatımızın her anında yanımızda olan ama fark edemediğimiz bir olgu olan oyunlaştırma, doğru uygulandığı takdirde kullanıcıların motivasyonlarını artırmakta ve daha eğlenceli bir hal almaktadır. 2000’li yılların başlarından itibaren doğan gençlerin oyunlaştırma kavramına yakın olup daha kolay adapte olmasından dolayı eğitim sistemine entegre edildiğinde öğrencilerin öğrenme sürecine motivasyonlarının artması bu sayede ders başarılarına ve derse katılımlarına pozitif yönde etkilemektedir. Bu bağlamda öğrenci bu süreci daha etkili, eğlenceli ve sürdürülebilir hale getirmektedir. Yapılan araştırmalar sırasında eğitimde oyunlaştırılmış öğrenmenin öğretmen adaylarının ders başarıları üzerinde olumlu yönde etkisi görülmüştür. Oyunlaştırılmış öğrenme uygulanan öğrencilerin geleneksel öğrenme teknikleri uygulanan öğrencilere göre ders başarıları artmıştır. Çalışmaya katılan öğretmen adaylarının oyunlaştırılmış eğitim sistemi hakkındaki görüşlerinin olumlu olduğu sonucuna varılmıştır. Çalışma bulgularının sonuçları ve önerilerine aşağıda yer verilmiştir.

Deney ve Kontrol Grubunun Ön-Test ve Son-Test Başarı Durumlarına Yönelik Sonuçlar. Araştırma kapsamında öğretmen adaylarının Bilgisayar dersinin, deney grubuna entegre edilen ClassDojo uygulaması ile verilen eğitim ve mevcut programın uygulandığı kontrol grubunun uygulama öncesi (ön-test) başarı düzeylerine anlamlı bir farklılık yokken, uygulama sonrasında başarı düzeylerinde, deney grubunun lehine anlamlı bir farklılık olduğu saptanmıştır. Dominguez ve diğerleri (2014) yapmış oldukları deneysel çalışmada oyunlaştırılmış uygulama üzerinde eğitim alan grubun daha yüksek puanlar aldığını ortaya koymuştur.

Deney ve Kontrol Grubuna Uygulanan Oyunlaştırılmış Öğrenme Hakkında Öğrenci Görüşlerine Yönelik Sonuçlar. Öğrencilerin oyunlaştırılmış öğrenme yapısına yönelik sonuçlar incelendiğinde Dominguez ve diğerleri' nin (2013) yılında yapmış olduğu çalışmada; oyunlaştırılmış uygulama üzerinde eğitim alan grubun daha yüksek uygulama puanları aldığı ortaya koymuştur. Araştırma 2 bölüm üzerine yapılan çalışmaları incelenmesi şeklinde yapılmıştır. Araştırmanın 1. Grubunu geleneksel eğitim, araştırmanın 2.grubunu geleneksel eğitimin yanı sıra oyunlaştırılmış eğitim grubu oluşturmaktadır. Geleneksel Eğitim verilen gruba 45 dakikalık dersler şeklinde öğrencilere eğitim verildi, 2. Gruba ise dersleri geleneksel eğitim verilip derse son 15-20 dakika kala oyunlaştırılmış eğitim almıştır. Sonuç olarak araştırmaya katılan öğrenciler için pedagojik anlamda bir fark çıktığını bu eğitimin daha anlamlı olduğu, öğrenciler oyunlaştırılmış eğitim ile yapılan eğitimi rekabetçi, eğlenceli ve faydalı bulduklarını ifade etmişlerdir. Oyunlaştırma ile eğitime bakıldığında sınıf içerisinde öğrencilerin yarış halinde oldukları düşünülebilir, fakat öğrenciler birbirleri ile değil kendi kendileri ile yarış içindedirler (Demir, 2014).

Öğrenciler uygulama sayesinde derse olan ilgilerinin arttığını belirtmişlerdir. Sınıf içinde yapılan gözlem de bu sonucu vermektedir. 1.Gruba uygulanan Geleneksel Eğitim gören öğrenciler uygulama sürecinde öğrencilerin dikkatlerini toplamada sorun yaşadıkları görülürken, oyunlaştırma ile ders işlenen deney grubu yapılan uygulama ya daha fazla adapte oldukları görülmüştür (Glover, 2013). Sonuç olarak Deney grubu öğrencilerinin teknolojiyi kullanarak eğitime oyunlaştırmayı entegre ederek derslerine olan ilgilerinin ve motivasyonlarının olumlu yönde

değişiklik sağladığı, ayrıca deney grubu öğrencilerinin geleneksel eğitimin yanı sıra oyunlaştırılmış eğitim desteği ile harmanlanmış eğitimin derslerine olan ilgilerini, motivasyonlarını ve derslerini anlamalarına olumlu katkı sağladığı söylenebilir. Ayrıca öğrenci görüşlerine göre oyunlaştırılmış öğrenme ortamları eğitim içerisine dahil edilmesi sonucu ortaya çıkmaktadır.

Deney Grubuna Uygulanan ClassDojo Ortamı Hakkında Öğrenci Görüşlerine Yönelik Sonuçlar. Elde edilen bulgular ile deney grubu öğrencilerinin ClassDojo eğitim platformunun ders başarılarına katkı sağladığını, ClassDojo ile çalışma sonucunda aktif öğrenmenin yanı sıra eğitim aldıkları derslere karşı ilgilerinin ve motivasyonlarının arttığı ve derse katılımı güdümlendiği sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca öğrenciler ClassDojo eğitim platformu kullanırken “İşbirlikli Öğrenme” de daha etkili olduğunu konuları daha kolay öğrenmelerini ve etkinliklere katılma da cesaretlendiklerinin sonuçlarına ulaşılmıştır. Ibanez ve diğerleri (2014) yapmış oldukları çalışmada oyunlaştırılmış eğitim ortamı kullanılarak verdikleri eğitim sonucunda öğrenciler üzerinde pozitif sonuçlara ulaştıklarını, derse olan ilgilerinin arttığı ve bu sayede ders başarılarına da olumlu yönde etki ettiğini belirtmişlerdir.

Deney Grubuna Uygulanan ClassDojo ve Eğitim Ortamının Değerlendirilmesi Öğrenci Görüşlerine Yönelik Sonuçlar. Araştırma kapsamında öğretmen adaylarının eğitimde oyunlaştırılmış öğrenme için kullanılan “ClassDojo” eğitim platformunu kullanabilme durumuna yönelik ifadelerin olumlu yönde cevap verdikleri ve “ClassDojo” ortamını kullanabilecekleri sonucuna varılmıştır.

Araştırmanın bulgularına göre uygulamada cevapların akıllı telefon yardımıyla kolayca verebildiklerini, uygulamanın projeksiyon yardımı ile yansıtılması cevap vermelerini kolaylaştırdıklarının sonuçlarına ulaşılmıştır.

Tunga (2016) yaptığı deneysel çalışmada oyunlaştırılmış ortam kullanan deney grubu öğrencilerinin ifadeleri sonucunda oyunlaştırılmış ortam kullanımının olumlu tepki gördüklerini ve kullanımı kolay ve etkinlikleri tamalayıcı bir yapıya sahip oldukları sonucuna varmışlardır.

Ayrıca, deney grubu öğrencileri oluşturulan ClassDojo uygulamasının pin girişini kullanışlı olduğunu, platformun kolay kullanılabilirliği, akıllı telefonları ile giriş yapıp kullanabildiklerini ve tasarımın basit ve kullanışlı olduğu söylenebilir.

Deney Grubu Öğrencilerinin Oyunlaştırma İle İlgili Ön-Test ve Son-Test Başarı Durumlarına Yönelik Sonuçlar. Araştırma kapsamında öğretmen adaylarının Eğitimde oyunlaştırılmış öğrenmeye yönelik sonuçlarına bakıldığında, eğitim verilmeden yapılan (ön-test) sonuç ile eğitimi uyguladıktan sonra ki yapılan (son-test) sonuç arasında anlamlı bir farkın ortaya çıktığı ve öğrencilerin olumlu yönde etki ettiğini belirtmişlerdir. Dicheva ve diğerleri (2015) yaptıkları çalışmada oyunlaştırılmış eğitimi pozitif yorumlamıştır. Oyunlaştırılmış dersler daha ilgi çekici, motive edici olduğunu ve öğrencilerin ders başarıları oranlarında artış sağlandığını belirtmiştir. Öğrenciler oyunlaştırılmış öğrenmeyi eğlenceli ve rekabetçi bulduklarını ifade etmişlerdir (Ar, 2016). Sonuç olarak öğrenenlerin oyunlaştırılmış öğrenme sistemini beğendikleri sonucuna ulaşılmıştır.

ÖNERİLER

Bu bölümde araştırma sonuçlarından yola çıkarak öneriler geliştirilmiştir.

Araştırma sonuçları göz önüne alındığında oyunlaştırmanın eğitimde kullanımının öğrenme düzeyini , motivasyonu ve başarısını olumlu yönde etkilediği görülmektedir.

- Üniversiteler Oyunlaştırma temelli öğretim materyalleri tasarlamalıdır.
- Bu uygulamanın diğer derslerde de destek olarak kullanılır hale gelmesi faydalı olacaktır. Okuldaki tüm dersleri hatta okulun kendisini oyun olarak gören öğrenciler ise daha başarılı olacaklardır.
- Motivasyon eksikliği olan öğrenciler ClassDojo ortamı kullanarak derse karşı olan ilgi ve tutumları olumlu yönde etki edebilir.
- Öğrencilerin bazı derslerde isteksiz oldukları ve karşılaştıkları problem ile çözüm üretmede yetersiz kaldıklarında ClassDojo ortamı motivasyonlarını yükseltmek için kullanılabilir.
- Öğrenci başarıları düşük olduğu derslerde ClassDojo ortamı kullanılabilir.
- Öğrenciler arası rekabeti artırıp ClassDojo ortamı ders başarılarına olumlu yönde etki edebilir.
- Bu alanda daha fazla araştırmalar yapılabilir.

KAYNAKÇA

- Akbaba, S. (2006). Eğitimde motivasyon. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (13), 343–361.
- Ar, N. A. (2016). *Oyunlaştırmayla Öğrenmenin Meslek Lisesi Öğrencilerinin Akademik Başarı ve Öğrenme Stratejileri Kullanımı Üzerine Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya, Türkiye.
- Asabere, N. Y. (2013). Benefits and Challenges Of Mobile Learning Implementation: Story Of Developing Nations. *International Journal of Computer Applications*, 73(1), 23–27.
- Baran, E. (2014). A Review Of Research On Mobile Learning In Teacher Education. *Educational Technology Society*, 17(4), 17–32.
- Bayraktar, Ö. (2014). *Bir İletişim Modeli Olarak Oyunlaştırma*. Yüksek Lisans Tezi. T.C: Maltepe Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü. İstanbul.
- Bicen, H. ve Kocakoyun, Ş. (2015). Determination Of University Students' Most Preferred Mobile Application For Gamification. *4th International Conference On Education (ICED-2015)*.
- Bozkurt, A. (2015). Mobil Öğrenme: Her zaman, her yerde kesintisiz öğrenme deneyimi. *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi*, 1(2), 65–81.
- Bozkurt, A. ve Kumtepe, E. (2014). Oyunlaştırma, oyun felsefesi ve eğitim: Gamification. *Akademik Bilişim Konferansı Mersin*.
- Burger, M. S. (2015). *The perception of the effectiveness of ClassDojo in middle school*. Doktora Tezi. Liberty Üniversitesi. Amerika.
- Bülbül, E. (2015). Gamification ile Öğrenmekten ve Öğretmekten Keyif Al! 27 Ağustos 2016 tarihinde <http://www.egitimdeteknoloji.com/gamification-nedir-oyunlastirma-nedir-egitimde-oyunlastirma>.
- Chuo, Y. (2015). Octalysis: Complete Gamification Framework. [www.yukaichou.com](http://yukaichou.com). 1 Eylül 2016 tarihinde <http://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/#more-2275>.
- Corbeil, J. R. ve Corbeil, M. E. V. (2007). Are you ready for mobile learning? *Word Journal Of The International Linguistic Association*, 30(2), 51–58.
- Coşkun, A. (2010). “Yeryüzünde Hareket” konusunda bilgisayar destekli eğitimin (Ortaeğitim öğrencilerinde) öğrenci başarısına etkisi. yüksek Lisans Tezi. Çukurova Üniversitesi. Adana.
- Çalışkan, E., Menzi, N. ve Önal, N. (2012). Mobil teknolojilerin eğitim amaçlı kullanımına yönelik akademisyen görüşlerinin teknoloji kabul modeli çerçevesinde incelenmesi. *Ege Eğitim Dergisi*, 13(13), 40–55.

- Çelik, A. (2013). M-Öğrenme tutum ölçeği: Geçerlik güvenirlik analizleri. *Eğitim ve Öğretim Araştırma Dergisi*, 4(2), 172–185.
- Dadakhodjaeva, K. (2016). The good behavior game: Effects on and maintenance of behavior in middle-school classrooms using ClassDojo. *Dissertations*.
- Dede, Y. (2003). Arcs Motivasyon Modelini Öğrencilerin Matematiğe Yönelik Motivasyonlarının Etkisi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14 (14), 173-182.
- Demir, S. (2014). Gamification and education Oyunlaştırma ve eğitim. *international journal of humn science*, 11(1), 655–670.
- Demirli, C. ve Kütük, Ö. F. (2010). Anlamsal web (web 3.0) ve ontolojilerine genel bir bakış. *İstnanbul Ticaret Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi*, 18(9), 97–107.
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G. ve Angelova, G. (2015). Gamification in Education: A systematic mapping study gamification in education: A systematic mapping study. *Educational Technology ve Society*, 18(June), 75–88.
- Dominguez, A., Navarrete, J. S., Marcos, L., Sanz, L. fenandez, Pages, C. ve Herraiz, J. javier M. (2013a). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers and Education*, 63.
- Dominguez, A., Navarrete, J. S., Marcos, L., Sanz, L. fenandez, Pages, C. ve Herraiz, J. javier M. (2013b). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computer and Education*, 63, 380–392.
- Durdu, P. O., Tüfekçi, A. ve Çağıltay, K. (2005). Üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri:ODTÜ ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arasında karşılaştırmalı bir çalışma. *Eurasian Journal of Educational Research*, 19, 66–76.
- Efe, M. D. (2014). *E-Öğrenme alanında çalışan yetişkinlerin mobil cihaz uygulamalarını mesleki öğrenme amacıyla kullanma durumları*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Engin, A. O., Tösten, R. ve Kaya, M. D. (2010). Bilgisayar destekli eğitim. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(5), 69–80.
- Fidan, N. (2012). Okulda Öğrenme ve Öğretme. *Okulda Öğrenme ve Öğretme* Ankara: Pegem Akademi.
- Fogg, B. (2009). A behavior model for persuasive design. *Proceedings of the 4th International Conference on Persuasive Technology - Persuasive '09*, 40:1--
- Gooch, D., Vasalou, A., Benton, L. ve Khaled, R. (2016). Using gamification to motivate students with dyslexia. *Proceedings of the 2016 CHI conference on human factors in computing systems - CHI '16* (ss. 969–980). İngiltere.
- Gökdaş, İ. ve Kayri, M. (2005). E-öğrenme ve Türkiye açısından sorunlar. *Elektronik eğitim fakültesi dergisi*, 2(2).

- Gökkaya, zeynep. (2014). Yetişkin eğitimde yeni bir yaklaşım: Oyunlaştırma. *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21(11-1), 71-84.
- Güler ve Güler. (2015). Çevrimiçi öğrenme ortamlarında oyunlaştırma: Rozet kullanımı. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 3(4), 125-130.
- Ibanez, M.-B., Di-Serio, A. ve Kloos, C. D. (2014). Gamification for engaging computer science students in learning activities: A case study. *IEEE Transactions on Learning Technologies*, 7(3), 291-301.
- İlhan, A. E. (2015). *degree of Master of Science in Game Technologies, Middle East Technical University*
- İpek, İ. ve Sözcü, Ö. F. (2013). Birleştirilmiş E- öğrenme tasarımı modeli ve hızlı öğretim tasarımı stratejileri. *akademik Bilişim* (ss. 1-11). Antalya.
- Kahraman, E. (2013). *Türkçe Öğretmenlerinin Bilgisayar Destekli Eğitime ve Teknolojiye Yönelik Tutumları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Niğde Üniversitesi, Eğitim Bilimleri enstitüsü, Niğde.
- Karataş, E. (2014). Eğitimde Oyunlaştırma : Araştırma Eğilimleri Gamification in Education : Research Trends. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2(15), 315-333.
- Kart, E. M. ve Guldu, Ö. (2008). Self-Determination Scale: The Adaptation Study. *Ankara University, Journal of Faculty of Educational Sciences*, 41(2), 187-207.
- Kışla, T. ve Karaoglan, B. (2011). Üniversite öğrencilerinin E - öğrenme araçlarına yönelik görüşlerinin incelenmesi : Uluslararası bir karşılaştırma The investigation of university students ' Views towards E-Learning tools : A International comparison abstract. *Ege Eğitim Dergisi*, 12(1), 52-73.
- Kocadere, S. A. ve Samur, Y. (2016). *Eğitim Teknolojileri Okumaları-Oyundan Oyunlaştırmaya*. (A.İşman, H. F. Odabaşı ve B. Akkoyunlu, Ed.), Ankara.
- Kocakoyun, Ş. (2014). *Eğitsel android uygulamasının geliştirilmesi ve değerlendirilmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Yakın Doğu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Lefkoşa, Kuzey Kıbrıs.
- Lachler, A. ve Zinch, M. (2014). High Student Achievement Through Classroom Management. *Masters of Arts in Education Action Research Papers*, 39.
- Litchfield, A., Dyson, L. E., Lawrence, E. ve Zmijewska, A. (2007). Directions for m-learning research to enhance active learning. *Ascire Conference* içinde (ss. 587-596). Singapore.
- Nicholson, S. (2012). A User-Centered Theoretical Framework for Meaningful Gamification. *Games Learning Society*, 1-7.
- O'Donovan, S. (2012). Gamification of the games course. *Acesso em*, 1-8.

- Oran, M. K. ve Karadeniz, Ş. (2007). İnternet tabanlı uzaktan eğitimde mobil öğrenmenin rolü. *9.Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri*. (ss. 167–170). Ankara.
- Ozdamli, F. ve Uzunboylu, H. (2011). *Öğretmen ve Öğrencilerin Mobil Öğrenmeye Yönelik Algı ve Yeterliliklerinin Değerlendirilmesi*. Yakın Doğu Üniversitesi, Doktora Tezi, Lefkoşa, Kıbrıs.
- Ryan, R. ve Deci, E. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *The American psychologist*, 55(1), 68–78.
- Sanchez, R. G. ve Pallares, R. M. (2015). Gamification platforms applied to education environments.
- Seppälä, P. ve Alamäki, H. (2003). Mobile learning in teacher training. *Journal of Computer Assisted Learning*, 19(3), 330–335.
- Szabo, S., Chiarelli, M. ve Williams, S. (2016). Using ClassDojo to help with classroom. *Texas Journal of Literacy Education*, 3(2), 81–87.
- Şener, A. (2016). *Kullanım alışkanlıkları ve mobil öğrenme araçlarını kullanma öz - yeterlilik inançlarının incelenmesi : İzmir Karabağlar Örneği*. Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir, Türkiye.
- Tambunan, C. (2015). *The use of Edmodo to motivate students in writing*. Yüksek Lisans Tezi, Universiy Pendidikan, Indonesia.
- Tarimer, İ. ve Taner, O. (2010). Mobil iletişim cihazlarının eğitim aracı olarak kullanılması. *Akademik bilişim konferansı* (ss. 2–5).
- Tarimer, İ., Şenli, S. ve Doğan, E. (2010). Mobil İletişim Cihazları İle Öğrenim Materyallerine Erişim Sağlayan Bir Yazılım Tasarımı. *Bilişim Teknolojileri Dergisi*, 3(3), 1–6.
- Tunga, Y. (2016). *E-öğrenme ortamlarında oyunlaştırma kullanımının öğrenenlerin akademik başarısına ve derse katılım durumuna etkisinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi, Fen Bilimleri enstitüsü, İzmir, Türkiye.
- Üstün, F. (2014). *The effects of social media and gamification on prospective students University chose perception case study : “ The game of your life ”*. Yüksek Lisans Tezi, Işık Üniversitesi, İstanbul, Türkiye.
- Vinci, M. L. ve Cucchi, D. (2007). Possibilities of application of e-tools in education: Mobile learning. 23 Haziran 2016 tarihinde <http://www.leonardo-lets.net/ict/common/download/MariaLuisaVinci.pdf>
- Werbach, K. ve Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business - Kevin Werbach, Dan Hunter*. Philidelphia: Wharton Digital Press.

- Yıldırım, İ. (2016). *Oyunlaştırma Temelli “ Öğretim İlke ve Yöntemleri ” Dersi Öğretim Programının Geliştirilmesi , Uygulanması veDeğerlendirilmesi. Doktora Tezi,Gaziantep Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Gaziantep, Türkiye.*
- Yıldırım, İ. ve Demir, S. (2014). Oyunlaştırma Ve Eğitim. *International Journal of Human Sciences*, 11(1), 655–670.
- Yıldırım, İ. ve Demir, S. (2016). Oyunlaştırma Temelli “ Öğretim İlke ve Yöntemleri ” dersi öğretim programı hakkında öğrenci görüşleri. *Uluslararası Eğitim Programları ve Öğretim Çalışmaları Dergisi*, 2(6), 85–102.

EKLER**EK 1: Başarı Testi****YAKIN DOĞU ÜNİVERSİTESİ****ATATÜRK EĞİTİM FAKÜLTESİ****SINIF ÖĞRETMENLİĞİ BÖLÜMÜ****DERS ADI: POWERPOINT****DERS KODU: COM 102****ADI SOYADI:****ÖĞRENCİ NO:****1) Aşağıdakilerden hangisi Powerpoint'in tanımıdır?**

- a) Tablo grafik programıdır.
- b) Hesaplama yapma programıdır.
- c) Stok tutma programıdır.
- d) Sunu hazırlama programıdır.
- e) Site yapma programıdır.

2) Powerpoint programında kaydedilmiş bir belgeyi ekranda görüntülemek için hangi işlem sırası takip edilir?

- a) Dosya sekmesi – Kaydet
- b) Dosya sekmesi – Aç
- c) Dosya sekmesi – Yeni
- d) Dosya sekmesi– Baskı Önizleme
- e) Dosya sekmesi/ Print

3) Aşağıdakilerden hangisi slayt silme yöntemlerinden birisi değildir?

- a) Slayt panelinden seçilir ve slayt üzerinde sağ tuş tıklanır ve /Slayt Sil komutu tıklanır.
- b) Slayt Panelinden seçilir ve /Şerit üzerindeki /Giriş sekmesinde yer alan /Slaytlar bölmesinden /Sil komutu tıklanır.
- c) Slayt Panelinden seçilir ve klavyeden DELETE tuşuna basılır.
- d) Slayt Panelinden seçilir ve klavyeden SPACE tuşuna basılır.

4) PowerPoint’de sunuya yeni sayfa eklemek için hangi yol izlenmelidir?

- a) Dosya / Yeni Slayt
- b) Düzen / Yeni Slayt
- c) Ekle / Yeni Slayt
- d) Slayt Gösterisi / Yeni Slayt
- e) Araçlar / Yeni Slayt

5) Slayttaki sayfaları numaralandırmak için aşağıdaki yollardan hangisi izlenmelidir?

- a) Slayt Gösterisi / Slayt Numarası
- b) Araçlar sekmesi / Slayt Numarası
- c) Dizayn sekmesi / Slayt Numarası
- d) Görünüm sekmesi / Üstbilgi ve Altbilgi sekmesi / Slayt Numarası
- e) Ekle sekmesi/ Slayt Numarası

6) Aşağıdakilerden hangisi Powerpoint 2010 da oluşturulan sunuların uzantılarındanır?

- a)Docx b)Xlsx c)Ppsx d) Pptx e) Xlxs

7) PowerPoint’ de slayt geçiş düzenlemeleri yapmak için aşağıdaki yollardan hangisi izlenmelidir ?

- a) Slayt Gösterisi / Slayt Geçiş
- b) Slayt Gösterisi / Özel Animasyon / Slayt Geçiş
- c) Ekle / Özel Animasyon / Slayt Geçiş
- d) Düzen / Özel Animasyon / Slayt Geçiş
- e) Düzen / Slayt Geçiş

8) Aşağıdakilerden hangisi Powerpoint 2010 da oluşturulan gösterilerin uzantısıdır?

- a)Docx b)Xlsx c)Ppsx d) Pptx e) Xlxs

9) PowerPoint’de sunum önizleme yapmak için aşağıdakilerden hangi yol izlenmelidir?

- a) Düzen sekmesi / Gösteriyi Görüntüle
- b) Görünüm sekmesi / Gösteriyi Görüntüle
- c) Dosya sekmesi / Gösteriyi Görüntüle
- d) Slayt Gösterisi sekmesi / Gösteriyi Görüntüle e) Biçim / Gösteriyi Görüntüle

10) PowerPoint’ de slayta zaman ayarları özelliğini eklemek için aşağıdaki hangi yol izlenmelidir?

- a) Araçlar sekmesi / Zamanlama Provası
- b) Slayt Gösterisi sekmesi / Zamanlama Provası
- c) Biçim sekmesi/ Zamanlama Provası
- d) Ekle sekmesi/ Zamanlama Provası
- e)Görünüm sekmesi / Zamanlama Provası

11) PowerPoint’de hazırlanan sunuların aynı ekranda görüntülenmesini sağlayan seçenek hangisidir?

- a) Görünüm / Slayt sıralayıcısı
- b) Biçim / Slayt sıralayıcısı
- c) Düzen / Slayt sıralayıcısı
- d) Slayt Gösterisi / Slayt sıralayıcısı
- e) Dosya / Slayt Sıralayıcısı

12) PowerPoint’de slayta açıklama eklemek için hangi menü veya komut kullanılır?

- a) Görünüm / Açıklama
- b) Slayt Gösterisi / Açıklama
- c) Ekle / Açıklama
- d) Biçim / Açıklama
- e)Düzen/Açıklama

13) PowerPoint' de slaytların arkaplan ayarlarını değiştirmek amacı ile kullanılan hangi ayarlar yapılması gerekmektedir?

- a) Dosya sekmesi/ Arka Plan
- b) Düzen sekmesi / Arka Plan
- c) Ekle sekmesi / Arka Plan
- d) Biçim sekmesi / Arka Plan
- e) Slayt Gösterisi sekmesi / Arka Plan

14)PowerPoint' de Slayta resim ve görsel materyal ekleyebilmek amacıyla kullanılan yol aşağıdakilerden hangisidir?

- a) Görünüm sekmesi / Resim / Küçük Resim
- b) Biçim sekmesi/ Resim / Küçük Resim
- c) Ekle sekmesi / Yeni Slayt / Küçük Resim
- d) Dosya sekmesi / Yeni / Küçük Resim
- e) Ekle sekmesi/ Resim / Küçük Resim

15) PowerPoint' de slayta mevcut düzen dışında metin ekleyebilmek için aşağıdakilerden hangi yol izlenmelidir?

- a) Ekle sekmesi / Metin Kutusu
- b) Biçim sekmesi/ Metin Kutusu
- c) Slayt Gösterisi sekmesi / Metin Kutusu
- d) Dosya sekmesi / Metin Kutusu
- e) Görünüm sekmesi/ Metin Kutusu

16) PowerPoint sunu programında sunulara grafik eklemek için aşağıdakilerden hangi yol izlenmelidir?

- a) Biçim sekmesi/ Resim / Grafik
- b) Ekle sekmesi / Grafik
- c) Görünüm sekmesi/ Grafik
- d) Slayt Gösterisi sekmesi/ Resim / Grafik
- e) Görünüm sekmesi / Resim / Grafik

17) PowerPoint’de slaytın renk yapısını değiştirmek için aşağıdakilerden hangi yol izlenmelidir?

- a) Düzen / Slayt Renk Düzeni
- b) Görünüm sekmesi / Slayt Renk Düzeni
- c) Biçim / Slayt Renk Düzeni
- d) Slayt Gösterisi / Slayt Renk Düzeni
- e) Araçlar sekmesi / Slayt Renk Düzeni

18) Animasyon efektlerini uygulayabilmek için hangi yol izlenmelidir?

- a) Görünüm / Üstbilgi ve Altbilgi
- b) Ekle / Slayt Düzeni
- c) Slayt Gösterisi / Özel Animasyon
- d) Düzen / Canlandır-Efektler
- e) Pencere / Basamakla

19) Slaytın yönlendirmesini değiştirmek için hangi yol izlenmelidir?

- a) Giriş / Slayt Yönlendirmesi
- b) Tasarım / Slayt Yönlendirmesi
- c) Görünüm / Slayt Yönlendirmesi
- d) Ekle /Slayt Yönlendirmesi
- e)Slaytgöster/SlaytYönlendirmesi

20) Slayt sıralayıcısı görünümündeyken slayt nasıl silinir?

- a) Sunu seçip / Delete basılır.
- b) Sunu seçilir kopyala komutu verilerek silinir.
- c) Slayt Görünümünde Slayt silinmez.
- d)Ekle / slayt sil
- e) Hiçbiri

21) Powerpoint' sunumunun sonlandırılması için aşağıdaki hangi işlemin uygulanması gerekmektedir?

- a) Klavyeden Esc basılır.
- b) Klavyeden Ctrl basılır.
- c) Klavyeden Enter basılır.
- d) Gösteri başlığından gösteriyi durdur seçimi yapılır.
- e) End tuşuna basılır

22)PowerPoint ile hazırlanan sunumu Web sayfası olarak kayıt edebilmek için aşağıdakilerden hangi yol izlenmelidir?

- a) Düzen sekmesi/ Web sayfası olarak Kaydet
- b) Ekle sekmesi/ Web sayfası olarak Kaydet
- c) Dosya sekmesi/ Web sayfası olarak Kaydet
- d) Biçim sekmesi/ Web sayfası olarak Kaydet
- e) Araçlar sekmesi/ Web sayfası olarak Kaydet

23) Powerpoint üzerinde hazırlanan sunuyu çalıştırılabilir slayt gösterisi olarak kaydetmek için aşağıdaki hangi yol izlenerek yapılmalıdır?

- a) Farklı Kaydet/ Kayıt Türü / PowerPoint Gösterisi
- b) Kaydet / Gösteri
- c) Düzen / Gösteri
- d) F5 Tuşuna basılır.
- e) ESC ile Alt tuşu kullanılarak kayıt yapılır.

24) PowerPoint'te hazırlanan sununun içeriğinde özel gösteri nasıl tanımlanır?

- a) Dosya sekmesi/ Özel Gösteriler
- b) Özel gösteri tanımlanamaz
- c) Ekle sekmesi/ Özel Gösteriler
- d) Slayt Gösterisi/ Özel Gösteriler
- e) Araçlar sekmesi/ Özel Gösteriler

25) PowerPoint' te hazırlanan sunuyu paketlemek için aşağıdaki yollardan hangisi izlenmelidir?

- a) Dosya sekmesi/ CD için Paketle
- b) Dosya sekmesi/Gönder / CD'ye
- c) Ekle sekmesi/Paketle
- d) Araçlar sekmesi/ Paketle Kaydet
- e) Slayt Gösterisi / CD için Paketle

26) Powerpoint sunumuna video ekleme işlemi aşağıdakilerden hangisinde doğru olarak verilmiştir?

- a) Ekle sekmesi/ Resim / Video
- b) Ekle sekmesi/ Video aç
- c) Dosya aç / Video
- d) ekle sekmesi/ ses / video
- e) Ekle sekmesi/ Media klipleri / Film

27) Slaytlar arası geçiş efekti aşağıdakilerden hangisinde doğru şekilde verilmiştir?

- a) Animasyonlar /özel animasyon
- b) Animasyonlar / slayt geçişi
- c) Slayt gösterisi /gösteri ayarla
- d) Slayt gösterisi / slayt geçişi
- e) Dizayn / Slayt Geçişi

28) Powerpoint'deki nesnelere hareketli animasyon nereden eklenir?

- a) Animasyonlar / Özel animasyon
- b) Slayt gösterisi / Slayt geçişi
- c) Biçim / Slayt düzeni
- d) Ekle / Animasyon
- e) Görünüm / Animasyon

29) Slaytların fare ile tıklamaksızın kendiliğinden belli sürelerle ekranda kalmasını sağlayan komut hangisidir?

- a) Slaytı İlerlet
- b) Özel Animasyon
- c) Temalar
- d) Arkaplan
- e) Hiçbiri

30) Slaytların zemin rengini değiştirme işlemi aşağıdaki seçeneklerden hangisinde doğru olarak verilmiştir?

- a) Görünüm sekmesi-Slayt Gösterisi-(Renk seçilir)-Tamam
- b) Biçim sekmesi -Arka Plan -(Renk seçilir)-Tümüne Uygula
- c) Biçim sekmesi -Tasarımı Uygula-(Renk seçilir)-Tamam
- d) Slayt Gösterisi sekmesi-Özel Canlandırma-Renkli-(Renk seçilir)-Uygula
- e) Görünüm sekmesi-Asıl slayt-(Renk seçilir)-Uygula

31) Slaytı kaydetmek için aşağıdaki yollardan hangisini kullanırız?

- a) Giriş / yapıştır
- b) Giriş / kopyala
- c) Dosya / kaydet ve yolla
- d) Dosya / farklı kaydet
- e) Hiçbiri

BAŞARILAR...

Ek 2: Bilgi Toplama Aracı**Sevgili Öğrenciler,**

Bu anket formu **Oyunlaştırma yaklaşımı ile ClassDojo kullanımına yönelik** yapılan araştırma için hazırlanmıştır. Anketin amacı sizin değerli görüşlerinizden yararlanmaktır. Size uygun olan seçeneği (X) işaretlemeniz yeterli olacaktır. Bu ankette verilen görüşler sadece araştırma için kullanılacaktır. Bu araştırmaya vereceğiniz destek ve katkılarınızdan dolayı teşekkür ederiz.

Doç Dr. Hüseyin BİCEN

Hasan Hüseyin Özer

1. Cinsiyetiniz:

- Kadın
- Erkek

2. Yaşınız:

.....

3. Uyruğunuz:

- TC
- KKTC
- Diğer

4. Hangi Telefon modelini kullanıyorsunuz:

- Samsung
- I Phone
- Sony
- Diğer

5.

Oyunlaştırma Yöntemi ile İlgili Genel Görüşler	Kesinlikle	Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle	Katılıyorum
1. Oyunlaştırma yöntemi derse olan ilgimi artırdı.							
2. Oyunlaştırma yöntemi sayesinde derste başarılı olmak için daha çok çalıştım.							
3. Oyunlaştırma yöntemi ile derste yarış halinde olmak motivasyonumu artırdı.							
4. Oyunlaştırma yöntemi sayesinde derste daha başarılı olmak için arkadaşlarım ile iletişimim arttı.							
5. Başka derslerde de oyunlaştırma yönteminin kullanılmasını istiyorum							
6. Akıllı telefonumdan oyunlaştırma yöntemini kullanmak kendimi daha iyi hissetmemi sağladı.							
7. Oyunlaştırma yönteminde ödüllerin olması benim motive olamamı sağladı.							
8. Oyunlaştırma yöntemi sayesinde kendi başarı durumumu görmem eksik olduğum konularda kendimi geliştirmemi sağladı.							
9. Oyunlaştırma yönteminin harmanlanmış öğrenme yöntemi ile kullanılması dersi daha iyi anlamamı sağladı.							
10. Oyunlaştırma yöntemi eğlenceliydi.							
11. Oyunlaştırma yöntemi ile grup çalışmaları yapmak işbirliği ile başarının nasıl elde edilebileceğini öğrenmemi sağladı.							
12. Oyunlaştırma yöntemi ile rozet kazanmam kendimi önemli hissetmemi sağladı.							
13. Oyunlaştırma yöntemi arkadaşlarım ile bilgi alış verişinde katkıda bulundu.							
14. Oyunlaştırma yöntemi sayesinde bilgiler daha kolay hatırlamamı sağladı.							
15. Oyunlaştırma yöntemi uygulanırken başarısız olursam kendimi kötü hissetmemi sağladı.							
16. Oyunlaştırma yöntemi sayesinde kazandığım rozetler ile sınıf içinde itibarımın arttığını düşündüm.							
17. Oyunlaştırma yöntemi sayesinde bildiğim her soru kendime olan güvenimi artırdı.							
18. Oyunlaştırma yöntemi başarılı olmak için daha da hırslı olmama yardımcı oldu.							

19. Oyunlaştırma yöntemi sınıf içi rekabeti artırdı.					
20. Oyunlaştırma yönteminde zamanla yarışmak cevap verme hızımı artırdı.					
21. Oyunlaştırma yöntemi uygulanan derste daha başarılı olmak için daha çok sorumluluk almamı sağladı.					
22. Aldığım puanları sosyal ağlarda paylaşmak kendimi iyi hissetmeme sebep oldu.					
23. Oyunlaştırmada kullanılan uygulamalar zaman planlaması yapmamıza olanak sağladı.					
24. Oyunlaştırma yöntemi anlaşılması zor konuları eğlenerek öğrenemi sağladı.					
25. Oyunlaştırma yönteminde grup başarısını artırmak için kendimi öğrenmeye zorladım.					
26. Oyunlaştırma yöntemi sayesinde kazanma isteğim arttı.					
27. Oyunlaştırma yöntemi başka derslerde de uygulanırsa başarılı olmamı sağladı.					
28. Oyunlaştırma ile aktif bir öğrenme ortamında çekingen davranışlardan kurtulmamı sağladı.					
29. Rekabet ortamını oluşturması benim derse olan ilgimi artırmadı.					
30. Kalabalık sınıflarda grup çalışması olarak oyunlaştırma yönteminin kullanılması rekabetimi artırdı.					
31. Oyunlaştırma yöntemi kalabalık sınıflarda motivasyon sağlanamadı.					
32. Oyunlaştırma yöntemi sayesinde grup çalışmalarında her bireyden farklı bir bilgi edinerek eksik noktalar tamamlandı.					
ClassDojo Uygulamasının Etkiliği	Katılmıyor	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
1. ClassDojo ile birlikte yapılan dersler geleneksel sınıf ortamına göre daha kalıcı öğrenmemi sağladı.					
2. ClassDojo derse olan ilgimi artırdı.					
3. ClassDojo başarıımı artırdı.					
4. ClassDojo ile etkinlikler oluşturmak ilgi çekiciydi.					
5. ClassDojo'nun kullanılması işbirlikli öğrenmede etkili oldu.					
6. ClassDojo derslerin verimini artırdı.					
7. ClassDojo kendimi daha rahat ifade etmemi sağladı.					
8. ClassDojo 'nun eğitimde kullanılması motivasyonu artırdı.					

9. ClassDojo aktif öğrenmemi sağladı.					
10. ClassDojo ile yapılan etkinliklerde soru teknikleri bana farklı bakış açıları sundu.					
11. ClassDojo hızlı düşünme becerilerimi artırdı.					
12. ClassDojo sınıf içi etkinliklerde kalıcı öğrenmemi sağladı.					
13. ClassDojo etkinliklerinde soruların süreli olması kaygımı artırdı.					
14. ClassDojo bana daha zengin içerik sunma imkanı verdi					
15. ClassDojo’da sınıf sınıf grupları oluşturmak motive ediciydi.					
16.ClassDojo’da paylaşılan videolar derse karşı olan ilgimi artırdı.					
17.[ClassDojo’nun yoklama özelliği derse katılımımı etkiledi.					
18.Etkinliklerin sosyal medyada paylaşılması motivasyonumu artırdı					
19.ClassDojo nun rozet sistemi ilk beşe girmek için hırsı artırdı.					
20.ClassDojo ’nun sınıf içi kullanımı etkinliklerde cesaretimi artırdı.					
21.ClassDojo ’nun aktif kullanımı etkinliklere katılma cesaretimi artırdı					
22.ClassDojo uygulaması ile yapılan etkinlikler konuyu kolay öğrenmemi sağladı.					
23.Uygulamada butonların renk uyumu ve avatar şekilleri dikkat çekiciydi.					
ClassDojo Uygulaması ve Eğitim Ortamının Değerlendirilmesi	Katılmıyor	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
1. Uygulamanın Game pin girişi kullanışlıydı					
2. Uygulamanın Nickname girişi kullanışlıydı					
3. Uygulama tüm platformlarda kolayca kullanabildim					
4. Uygulamada etkinliklerin zaman planlaması olumsuz etkilemekteydi.					

5. Uygulamada etkinlik sonuçları kolayca paylaşabildim.					
6. Uygulamanın mobil cihazlar üzerinden kullanımı kolaydı.					
7. Uygulamada etkinlikler kolayca yaratılabildim.					
8. Uygulamada cevaplar telefon yardımıyla kolayca verebildim.					
9. Uygulamanın projeksiyon ile yansıtılması cevap vermemi kolaylaştırdı.					
10. ClassDojo'un tasarımı basit ve kullanışlıydı.					

ÖZGEÇMİŞ**Adı, Soyadı:** Hasan Hüseyin Özer**Doğum Tarihi:** 9 Kasım 1989**Akademik Düzey:** Lisans**Adres:** Kermiya Sosyal Konutları 26. Blok Daire:2 Kermiya /Lefkoşa**Medeni Durum:** Bekar**Yabancı Dil:** İngilizce**Eğitim:**

Derece	Alan	Üniversite	Yıl
Y. Lisans	B.Ö.T.E	Yakın Doğu Üniversitesi	Yüksek Lisans Öğrencisi
Lisans	B.Ö.T.E	Yakın Doğu Üniversitesi	2013
Lise	Bilgisayar Bölümü	Sedat Simavi Endüstri Meslek Lisesi	2008

