



T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ



Temel Eğitim Anabilim Dalı
Sınıf Eğitimi Bilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

**SINIF ÖĞRETMENLERİNİN OYUNLAŞTIRMA YAKLAŞIMINA DAYALI
FENOMENOLOJİK BİR ARAŞTIRMA**

Özgenur MERİÇ
ORCID: 0000-0003-3231-2845

Danışman
Prof. Dr. Sabahattin ÇİFTÇİ
ORCID: 0000-0002-5437-9867

Konya – 2022

ÖN SÖZ (TEŞEKKÜR)

Bu araştırmanın gerçekleştirilmesinde pek çok kişi katkıda bulunmuştur. Desteklerini ve yardımlarını esirgemeyen hocalarım ve arkadaşlarıma teşekkür ederim.

Bu çalışmanın planlanma aşamasından ortaya çıkmasına kadar geçen süreçte desteğini, zamanını esirgemeyen aydın görüşleriyle çalışmama yön veren danışmanım Prof. Dr. Sabahattin ÇİFTÇİ 'ye en içten teşekkürlerimi sunuyorum. Beni bu günlere getiren, eğitim hayatımın her aşamasında destek olan, her türlü zorlukta yanımda duran annem Sevim MERİÇ ve babam Mustafa MERİÇ'e yürekten teşekkür ederim.

Veri toplama sürecinde görüşmeye katılan tüm sınıf öğretmenlerine görüşlerini ve deneyimlerini paylaştıkları için teşekkür ederim.

Özgenur MERİÇ

Ağustos 2022

İÇİNDEKİLER

ÖN SÖZ (TEŞEKKÜR)	ii
İÇİNDEKİLER	iii
TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU	v
BİLİMSEL ETİK BEYANNAMESİ	vii
KISALTMALAR	viii
ÖZET	viii
ABSTRACT	ix
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem Durumu	1
1.2. Araştırmanın Amacı	3
1.3. Araştırmanın Önemi	4
1.4. Tanımlar	5
2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE	6
2.1. Oyun	6
2.1.1. Oyun Tanımları	7
2.2. Oyunlaştırma	10
2.2.1. Oyunlaştırma Unsurları ve Tasarımı	10
2.3. Eğitimde Oyunlaştırma.....	12
3. YÖNTEM	17
3.1. Araştırmanın Modeli	17
3.2. Çalışma Grubu.....	18
3.3. Veri Toplama Aracı.....	19
3.4. Verilerin Toplanması.....	21
3.5. Verilerin Analizi.....	21
3.6. Nitel Verilerin Geçerliliği ve Güvenirliği	21
3.7. Etik	22
4. BULGULAR	23
4.1. Oyunlaştırma Kavramıyla Nasıl Tanıştınız Sorusuna İlişkin Bulgular	23
4.2. Oyunlaştırma Kavramı Size Ne İfade Ediyor? Sorusuna İlişkin Bulgular.....	25
4.3. Sizce Öğretimin Oyunlaştırılması Nasıl Başarılabilir, Gerçekleştirilebilir? Sorusuna İlişkin Bulgular.....	30
4.4. Sizi Oyunlaştırma Yaklaşımını Kullanmaya Götüren Faktörler Nelerdir? Sorusuna İlişkin Bulgular.....	33
4.5. Oyunlaştırma Yaklaşımını Mesleğinizde Nasıl Kullandığınızı Örnekler Vererek Anlatır mısınız? Sorusuna İlişkin Bulgular	36

4.6. Sizce Neden Her Öğretmen Oyunlaştırma Yaklaşımını Kullanmıyor? Sorusuna İlişkin Bulgular.....	53
4.7. Oyunlaştırma Yaklaşımının Bir Öğretmen Olarak Size ve Öğrencilerinize Sağladığı Yararlar Nelerdir? Sorusuna İlişkin Bulgular	56
4.8. Bir Öğretmenin Oyunlaştırma Sürecini Mesleğine Entegre Etmesi Nasıl Sağlanabilir? Sorusuna İlişkin Bulgular.....	59
5. TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER	63
5.1. Sonuç ve Tartışma	63
5.1.1. Araştırmanın birinci alt problemine ilişkin sonuçlar.....	63
5.1.2. Araştırmanın ikinci alt problemine ilişkin sonuçlar	64
5.1.3. Araştırmanın üçüncü alt problemine ilişkin sonuçlar.....	65
5.2. Öneriler.....	67
KAYNAKLAR.....	68
EKLER.....	72
Ek-1: Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu	72

TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU

SINIF ÖĞRETMENLERİNİN OYUNLAŞTIRMA YAKLAŞIMINA DAYALI FENOMENOLOJİK BİR ARAŞTIRMA başlıklı tez çalışmamın toplam **83** sayfalık kısmına ilişkin, 22/08/2022 tarihinde tez danışmanım tarafından **Turnitin** adlı intihal tespit programından aşağıda belirtilen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezimin benzerlik oranı **%13** olarak belirlenmiştir.

Uygulanan filtrelemeler:

1. Tez çalışması orijinallik raporu sayfası hariç
2. Bilimsel etik beyannamesi sayfası hariç
3. Önsöz hariç
4. İçindekiler hariç
5. Simgeler ve kısaltmalar hariç
6. Kaynaklar hariç
7. Alıntılar dahil
8. 7 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Necmettin Erbakan Üniversitesi Tez Çalışması Orijinallik Raporu Uygulama Esaslarını inceledim ve tez çalışmamın, bu uygulama esaslarında belirtilen azami benzerlik oranının (%30) altında olduğunu ve intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

22/08/2022

Özgenur MERİÇ

Prof. Dr. Sabahattin ÇİFTÇİ

BİLİMSEL ETİK BEYANNAMESİ

Bu tezin tamamının kendi çalışmam olduğunu, planlanmasından yazımına kadar tüm aşamalarında bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle riayet edildiğini, tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez hazırlama kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel kurallara uygun olarak atıf yapıldığını ve bu kaynakların kaynaklar listesine eklendiğini beyan ederim.

22/08/2022

Özgenur MERİÇ

KISALTMALAR

akt: Aktaran

GAMFED: International Gamification Federation – Uluslararası Oyunlařtırma Federasyonu

MEB: Millî Eđitim Bakanlıđı

Ö: Öğretmen

ÖZET

Necmettin Erbakan Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Temel Eğitim Anabilim Dalı
Sınıf Eğitimi Bilim Dalı
Yüksek Lisans Tezi

SINIF ÖĞRETMENLERİNİN OYUNLAŞTIRMA YAKLAŞIMINA DAYALI FENOMENOLOJİK BİR ARAŞTIRMA

Özgenur MERİÇ

Eğitimde oyunlaştırma yaklaşımıyla ilgili araştırmalar, çeşitli öğrenim düzeylerinde, çeşitli öğrenme ortamlarında öğrenenlerin bakış açısından yapılan çalışmalar olarak alan-yazında yer almaktadır. Ulusal ve uluslararası alan yazın incelediğinde oyunlaştırma yaklaşımına dair çeşitli öğrenim düzeylerinde ve öğrenme ortamlarında öğrencilerin motivasyon, akademik başarı ve görüşlerine yer verilen çalışmalar ile karşılaşılmıştır. Yapılan çalışmanın oyunlaştırma yaklaşımına dair sınıf öğretmenlerin edindikleri deneyimlerine ve görüşlere yer vermesi adına alan-yazına katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Ayrıca oyunlaştırma kavramına yönelik çalışma yapmak isteyen öğretmenlere de rehberlik edeceği düşünülmektedir. Bu çalışmanın problemi, sınıf öğretmenlerinin oyunlaştırma yaklaşımına ilişkin deneyimlerine dayalı görüşleri nelerdir? şeklinde belirlenmiştir. Bu araştırmanın temel amacı, oyunlaştırma deneyimi olan sınıf öğretmenlerinin algılarını ortaya çıkarmaktır. Bu amaç doğrultusunda araştırmanın alt problemleri şunlardır:

- 1) Oyunlaştırma yaklaşımı sınıf öğretmenleri tarafından nasıl tanımlanıp kavramsallaştırmaktadır?
- 2) Oyunlaştırma yaklaşımı hangi koşullarda/ortamlarda deneyimlenmektedir?
- 3) Oyunlaştırma yaklaşımıyla ilgili deneyimlere dayalı hangi algılar oluşmaktadır?

Oyunlaştırma yaklaşımı konusunda deneyim ve bilgiye sahip farklı illerden 9 sınıf öğretmeniyle görüşme yapılmıştır. Araştırmada, nitel araştırma desenlerinden biri olan fenomenoloji deseni kullanılmıştır. Fenomenolojik araştırma, bireylerin kendi bakış açılarından deneyim ve algılarını inceleyerek derinlemesine ortaya çıkarmaya hedefleyen bir araştırma desendir. Araştırma kapsamında derinlemesine veri toplamak ve çalışmanın konusuna uygun olması nedeniyle amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme seçilmiştir. Bu çalışmada önceden belirlenmiş ölçüt örnekleme çerçevesinde görüşme formu yoluyla veriler toplanmıştır. Verilerin toplanmasında 8 sorudan oluşan yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Elde edilen verilerde, veri analizi yöntemlerinden tematik analiz yaklaşımı kullanılmıştır. Geçerlik ve güvenilirlik için alanında uzman 2 bilim uzmanından görüş alınmıştır. Alınan görüşler kapsamında görüşme soruları tekrar düzenlenerek fenomenolojik araştırmaya uygun hale getirilmiştir. Araştırmada elde edilen sonuçlara göre, sınıf öğretmenlerinin oyunlaştırma yaklaşımını eğitimde kullanmayı tercih ettikleri alanlara yönelik algılar oluşturdukları belirlenmiştir. Bilişsel becerilere yönelik alanlarda oyunlaştırmayı sıklıkla kullanan sınıf öğretmenlerinde kalıcı öğrenme, zengin eğitim ortamı, derse yönelik olumlu tutum eğilimi, akademik başarı yönelik algılar oluşurken, duyuşsal becerilere yönelik alanlarda oyunlaştırmayı sıklıkla kullanan sınıf öğretmenlerinde akran iletişimi, motivasyon, davranış kazandırmaya yönelik algılar oluştuğu sonucuna varılmıştır. Sınıflarında oyunlaştırma yaklaşımını düşünen öğretmenler geniş çerçevede araştırma yapmalı ve örnek ders planlarını inceleyerek adım adım ilerlemelidir. Oyunlaştırma yaklaşımıyla oluşturulan ders planlarında her öğrencinin başarabileceği etkinlik ve adımlara yer verilmeli, akran iletişimi, iş birliğine yönelik etkinlikler içermelidir.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Oyunlaştırma, Eğitimde Oyunlaştırma

ABSTRACT

Necmettin Erbakan University, Graduate School of Educational Sciences
Department of Basic Education
Primary Education Program
Master Thesis

A PHENOMENOLOGICAL RESEARCH BASED ON THE GAMIFICATION APPROACH OF CLASSROOM TEACHERS

Özgenur MERİÇ

Researches on gamification approach in education take place in the literature as studies conducted from the point of view of learners at various learning levels and in various learning environments. When the national and international literature is examined, studies on the gamification approach that include students' motivation, academic success and opinions in various learning levels and learning environments have been encountered. It is thought that the study will contribute to the literature in order to include the experiences and opinions of classroom teachers about the gamification approach. In addition, it is thought that it will guide teachers who want to work on the concept of gamification. The problem of this study is, what are the opinions of the classroom teachers based on their experiences about the gamification approach? determined as. The main purpose of this research is to reveal the perceptions of classroom teachers with gamification experience. For this purpose, the sub-problems of the research are as follows:

- 1) How is the gamification approach defined and conceptualized by classroom teachers?
- 2) In which conditions/environments is the gamification approach experienced?
- 3) What perceptions are formed based on experiences about the gamification approach?

Interviews were held with 9 classroom teachers from different cities who have experience and knowledge about gamification approach. The phenomenology design, which is one of the qualitative research designs, was used in the research. Phenomenological research is a research design that aims to reveal the experiences and perceptions of individuals from their own perspectives in depth. Criterion sampling was chosen from purposive sampling methods because it was appropriate to the subject of the study and to collect in-depth data within the scope of the research. In this study, data were collected through an interview form within the framework of a predetermined criterion sample. A semi-structured interview form consisting of 8 questions was used to collect the data. In the data obtained, thematic analysis approach, one of the data analysis methods, was used. For validity and reliability, opinions were taken from 2 experts in the field. Within the scope of the opinions received, the interview questions were rearranged and made suitable for phenomenological research. According to the results obtained in the research, it was determined that the classroom teachers formed perceptions about the areas they preferred to use the gamification approach in education. It has been concluded that while primary school teachers who frequently use gamification in areas of cognitive skills have perceptions of permanent learning, rich educational environment, positive attitude towards the course, and academic success, perceptions of peer communication, motivation and gaining behavior are formed in classroom teachers who frequently use gamification in areas of affective skills. Teachers considering the gamification approach in their classrooms should conduct extensive research and proceed step by step by examining sample lesson plans. Lesson plans created with the gamification approach should include activities and steps that each student can achieve, and include activities for peer communication and collaboration.

Keywords: Game, Gamification, Gamification in Education

BÖLÜM 1

1. GİRİŞ

Bu bölümde problem durumu, araştırmanın amacı, araştırmanın önemi başlıkları altında açıklamalara yer verilmiştir.

1.1. Problem Durumu

Oyunlar, geçmişten günümüze hayatımızın bir parçası olarak varlığını sürdürmektedir. Tarihçi Huizinga (2010) oyunun kültürden önce geldiğini ve çeşitli kültürlerin oluşmasına sebep olan faktörlerden olduğunu ileri sürmüştür. Ona göre, oyun insanların özüdür. Bunun nedeni insanların toplumsal veya bireysel olarak gelişim süreçlerinde, oyunların yaşamsal deneyimlerini gerçekleştirebilmesine imkân sağlayan faaliyetler olarak görülmesinden ileri geldiği söylenebilir. Zaman içerisinde farklı özelliklere, farklı amaçlara ait oyunlar tek bir oyun kavramı üzerinde bütünleşmiştir. Bu durum oyun kavramı üzerine çok çeşitli tanımlamalar yapılmasına neden olmuştur.

Oyun kavramı üzerine çeşitli tanımlar yapılsa da oyunların sahip olduğu genel özellikleri vardır. Oyunlar özgür bir şekilde kabul edilerek oynanır. Oyunun doğası gereği kuralları vardır. Oyun bitene kadar devam eder. Her oyunda duygu vardır. Oyun oynayan kişiler oyun akışına uygun hareket ettiklerinde sevinç gibi olumlu duygular hissederken, oyun akışına uygun hareket edilmeyen durumlarda endişe, kaygı gibi olumsuz duygular hissederek. (Huizinga, 2010).

Oyunlar geçmişten günümüze barındırdığı genel özellikleri nedeniyle her yaş grubuna hitap etse de oyunun yeri çocuklarda daha farklıdır. Oyun oynarken çocuklar paylaşmayı, rekabet etmeyi, gayret etmeyi öğrenirler. Kazanma ve kaybetme duygusunu yaşarlar. Kural ve strateji geliştirmeyi öğrenirler. Yaratıcılıkları ve dikkatleri gelişir. Oyun sayesinde çocuklar eğlenirken zihinlerini ve bedenlerini çalıştırır (Gülsoy, 2013). Oyunların çocuktaki konumuna bakıldığında, eğitimde de oyunların kullanıldığı görülmektedir.

Eğitimde oyunlar, öğrenme amacıyla kullanılmaktadır. Eğitimde kullanılan oyunlar eğitim ve oyunun hedefe yönelik, amaca göre şekillendirilmesiyle kullanılır. Eğitimde kullanılan oyunlarda, oyun oynarken ve oyun sonunda öğrenme gerçekleşmesi beklenir. Oyunun bir amaç içeren bu hali özellikle temel eğitimde sıklıkla başvurulan yöntem ve tekniklerden birisi olmuştur.

Oyun tabanlı öğrenme, eğitsel oyunlar eğitimde kullanılan yöntem ve tekniklerdendir. Eğitimde oyunun kullanılmasıyla çocuklar, yaşadıkları çevreyi daha yakından keşfetme imkanına sahip olurlar. Eğitimde oyun ve oyunu temel alan yöntem ve teknikler kullanıldığında çocuk, hedeflenen amaca yönelik yaparak ve yaşayarak bir öğrenme süreci yaşar, duyularını kullanır, iletişim kurar, gözlemler, algıladıklarını daha kolay anlamlandırır. Bu da öğrenme ve öğretme sürecinde çocuğun daha kalıcı ve daha anlamlı yaşantılar geçirmesini sağlar (Uskan ve Bozkuş, 2019). Oyunun doğası gereği gücü eğitimde öğrenme ve öğretme sürecinde kullanılan en etkili yollarından biri olduğu söylenebilir.

Oyunların serüveni teknolojinin gelişimiyle birlikte çeşitlenmiştir. Gün geçtikçe artan oyun çeşitliliği, bireylerin oyun oynamaya yönelik ilgileri birçok alanda oyunlaştırma kavramının ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Oyun elemanlarının herhangi bir amaca yönelik olarak şekillendirilmesiyle geliştirilen eğlence ve katılım odaklı sistemlerin uygulamaya yönelik olarak kullanılması yaklaşımı oyunlaştırma olarak bilinmektedir (Santharom ve Liv, 2016). Oyunlaştırma yaklaşımına dair eğitim, reklam, pazarlama, ekonomi vb. birçok alanda yapılmış araştırmalar yer almaktadır. Oyunlaştırma temel olarak motivasyonla birlikte davranış değişikliğini hedeflenmesiyle, bir iletişim ve yönetim fonksiyonu olarak çalışmaktadır (Akın ve Çolak, 2012). Oyunlarda oyuncuları kendilerine bağlayan, motivasyon ve eğlenmeyi sağlayan unsurların oyun dışı alanlara taşınarak eğlence ve motivasyonunda taşınabileceği düşüncesi doğmuştur (Kunduracıoğlu, 2018). Oyunlaştırma yaklaşımının oyun kavramından ortaya çıkan bir eğilim olduğu söylenebilir. Son yıllarda oyun içinde yer alan bileşenlerin eğitimde kullanımı üzerine giderek artan çalışmalar yer almaktadır. Bu çalışmalarda oyunda motivasyon ve eğlenceyi barındıran oyun bileşenlerinin eğitimde hedeflenen amaca yönelik olarak geliştirilerek eğitimde kullanımıyla öğrencilerde motivasyonu ve derse yönelik ilgiyi arttırdığına dair sonuçlar yer almaktadır (Üredi ve Üredi, 2005). Eğitimde oyunlaştırma yaklaşımıyla yapılmış araştırmalar incelendiğinde öğrenci katılımı, başarı puanı, akademik başarı, tutum, motivasyon, güdülenme vb. değişkenlerle yapılmış çalışmalar alan yazında yer almaktadır. Nicel, nitel ve karma desende gerçekleştirilen araştırmalarda araştırmacılar öğrencilerin oyunlaştırma yaklaşımıyla devam eden dersleri eğlenceli bulduğunu, motivasyonlarını arttırdığını ve bu durumun akademik başarıya olumlu etki olarak yansıdığını belirtmişlerdir (Ağaoğlu, 2020; Ar, 2016; Aksoy ve Usta, 2020; Atabay, 2019; Ersoy, 2017; Ertan, 2020; Erümit, 2016; Çilengir, 2019; Gündüz, 2020; Fidan, 2016; Karabacak, 2018; Karamert, 2019; Öztürk ve Eren, 2020; Serim, 2019; Topal, 2020; Türkan, 2019; Tunga, 2016). Özellikle Covid-19 salgını nedeniyle eğitime uzaktan devam edilmesiyle

öğrenenlerin güdülenme, motivasyon, ilgi, odaklanma eksikliklerinin giderilmesinde oyunlaştırma yaklaşımının kullanılması önerilmiştir (Tılıç, 2020).

Oyunlaştırma yaklaşımıyla ilgili araştırmalarda okul öncesi eğitimden, yükseköğrenime kadar çeşitli öğrenim düzeylerinde oyunlaştırma yaklaşımı ele alınmıştır. Sınıf öğretmenlerinin oyunlaştırma yaklaşımıyla tanıştıktan sonra edindiklerini deneyimlerini ve görüşlerini fenomenolojik bir araştırmayla ortaya çıkarmak, oyunlaştırma yaklaşımının sınıf eğitimindeki etkilerinin anlamlandırılmasında yeni bakış açıları sağlayacağı ve yeni araştırma konularına ışık tutacağı düşünülmektedir. Bu çalışmanın problemi, sınıf öğretmenlerinin oyunlaştırma yaklaşımına ilişkin deneyimlerine dayalı görüşleri nelerdir? şeklinde belirlenmiştir.

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın temel amacı, oyunlaştırma deneyimi olan sınıf öğretmenlerinin algılarını ortaya çıkarmaktır. Bu amaç doğrultusunda araştırmanın alt problemleri şunlardır:

- 1) Oyunlaştırma yaklaşımı sınıf öğretmenleri tarafından nasıl tanımlanıp kavramsallaştırılmaktadır?
- 2) Oyunlaştırma yaklaşımı hangi koşullarda/ortamlarda deneyimlenmektedir?
- 3) Oyunlaştırma yaklaşımıyla ilgili deneyimlere dayalı hangi algılar oluşmaktadır?

1.3. Araştırmanın Önemi

Eğitim, yıllar içerisinde gelişen teknoloji, ortaya çıkan yeni yaklaşımlar ve ihtiyaçlar doğrultusunda sürekli olarak değişim içerisinde. Teknolojinin eğitimle bütünleşmiş bir yapı halini alması, 21. yüzyıl gereklilikleriyle birlikte toplumdaki eğitim anlayışı şekil değiştirmektedir. Değişen ve yenilenen eğitim anlayışından en çok öğrenenler etkilenmektedir. Öğrenenlerin ihtiyaçlarına hitap edebilecek yaklaşımlardan biri de oyunlaştırmadır. Eğitimde oyunlaştırma, oyundan bağımsız bir konunun “oyunmuş” gibi tasarlanarak eğitimde kullanılmasıdır (Bozkurt ve Genç-Kumtepe, 2014). Bu tasarım süreci; öğrenenler üzerinde motivasyon, tutum, akademik başarı, ilgi çekici öğrenme deneyimleri, odaklanma, etkili iletişim, yaratıcılık, iş birliği, problem çözme becerileri gibi birçok unsuru etkilediği söylenebilir (Çilengir, 2019; Gündüz, 2020). Oyunlaştırma yaklaşımıyla hazırlanmış eğitim içeriklerinde öğrencilerin eğitim-öğretim sürecini keyifli ve eğlenceli buldukları, bazı araştırmalarda anlamlı derecede akademik başarı ve derse olan ilginin arttığı tespit edilmiştir (Ersoy, 2017; Ertan, 2020; Erümit, 2016). Bazı araştırmalarda ise tutum ve akademik başarıya

ilişkin anlamlı farklılıkları bulunmayan çalışmalar da yer almaktadır (de-Marcos, Domínguez, Saenz-de-Navarrete ve Carmen Pagés, 2014). Bu noktada oyunlaştırma yaklaşımının öğrenenlerin ihtiyaçlarına yönelik olarak iyi tasarlanması ve uygulanması çok önemlidir. İyi tasarlanarak oyunlaştırılan eğitim içerikleri 21. yüzyıl kazanımlarının içerisinde yer alan yaratıcılık, problem çözme becerisi, yaşayarak-yaparak öğrenme, etkili iletişim, iş birliği gibi birçok unsura olumlu katkılar sağlayacaktır.

Eğitimde oyunlaştırma yaklaşımıyla ilgili araştırmalar, çeşitli öğrenim düzeylerinde, çeşitli öğrenme ortamlarında öğrenenlerin bakış açısından yapılan çalışmalar olarak alan-yazında yer almaktadır. Ulusal ve uluslararası alan yazın incelediğinde oyunlaştırma yaklaşımına dair çeşitli öğrenim düzeylerinde ve öğrenme ortamlarında öğrencilerin motivasyon, akademik başarı ve görüşlerine yer verilen çalışmalar ile karşılaşmıştır. Yapılan çalışmanın oyunlaştırma yaklaşımına dair sınıf öğretmenlerin edindikleri deneyimlerine ve görüşlere yer vermesi adına alan-yazına katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Ayrıca oyunlaştırma kavramına yönelik çalışma yapmak isteyen öğretmenlere de rehberlik edeceği düşünülmektedir.

1.4. Tanımlar

Oyun: “Oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içerisinde gerçekleştirilen, bir amaca sahip olan, gerilim ve sevinç duygusuyla alışılmış hayattan başka türlü olmak bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir.” (Huizinga, 2010).

Oyunlaştırma: Oyunlaştırma, oyun elementlerinin oyun olmayan içeriklerin tasarımında kullanılmasıdır (Özkan ve Samur, 2018). Farklı bir ifadeyle ödül, puan, rozet vb. oyun elementlerinin oyunla ilgisi olmayan içeriklerle entegre edilerek bireylerin zevkli, ilgili, odaklanmış bir şekilde deneyimler yaşamalarını sağlamaktır.

BÖLÜM 2

2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Oyunlaştırma yaklaşımının ne olduğu, detayları ve yapısını iyi bir şekilde anlayabilmek için “oyun” kavramı ele alınmalıdır. Bu bölümde oyunlaştırma yaklaşımını detaylı ve derinlemesine anlamak adına oyun, oyun tanımları, oyunlaştırma ve eğitimde oyunlaştırma araştırmaları bölümlerinde açıklamalara yer verilmiştir.

2.1. Oyun

Günümüzde çeşitli oyunlarımız, çeşitli oyun oynama şekillerimiz olsa da oyun kavramı insanlık tarihinin bir parçası olarak süregelmiştir. Hollandalı tarihçi Johan Huizinga (2010) “Homo Ludens (Oyuncu İnsan)” kitabında oyun kavramını incelemiştir. Ona göre, oyun kültürden önce gelir, oyun bir rastlantı sonucu değil, aksine çeşitli kültürlerin oluşmasına etki eden faktörlerdendir.

Yapılan arkeolojik çalışmalar oyunların çok eski zamanlara dayandığını göstermektedir. British Museum’da İ.Ö. 800 yılında pişmiş topraktan bir heykelde, iki kız aşıkla oyun oynarken göstermektedir. Yapılan farklı arkeolojik çalışmalarda ise Eski Mısır’da duvar resimlerinde oyun tahtası üzerinde oynanan oyunları gösterilmektedir. Türk yazılı kaynakları incelendiğinde ise içerisinde toy, av, hayvan güreşi, ok yarışı vb. çeşitlilikle oyun içeren bilgilerle karşılaşırız (Oyun ve Büğü, 2012). Bu çalışmalar oyunun tarihinin çok eski zamanlara uzandığının bir göstergesi niteliğindedir.

Oyun tasarımcısı McGonigal (2010) yaptığı TED konferansı konuşmasında Lidyalıların oyunla ilgilenen bir kavim olduğunu, paranın çıkış noktasının oyunlarda kullanılmak üzere çeşitli madenlerden dövülerek elde ettikleri pullardan geldiklerini söylemektedir (Yılmaz, 2020).

Örnekler incelediğinde oyunların çok eski zamanlardan günümüze kadar birçok topluluk ve kültüre etkileri olduğu söylenebilir. Zaman içerisinde farklı özelliklere, farklı amaçlara ait oyunlar tek bir kavram üzerinde bütünleşmiştir. Bu durum oyun kavramı üzerine çok çeşitli tanımlamalar yapılmasına neden olmuştur.

2.1.1. Oyun Tanımları

Oyun kavramı içerisinde sanat, eğitim, spor, tiyatro vb. birçok farklı dallara ayrılan tanımlamaları barındırır. Bu nedenle her alana yönelik olarak farklı oyun tanımları yapılabilmektedir.

Türk Dil Kurumu'nda "oyun" sözcüğünün dokuz farklı anlamı yer almaktadır.

- 1) "Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence."
- 2) "Tiyatro ve sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi."
- 3) "Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü."
- 4) "Seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, piyes."
- 5) "Bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her tür yarışma."
- 6) "Şaşkınlık uyandırıcı hüner."
- 7) "Güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket."
- 8) "Teniste, tavlada taraflardan birinin belirli bir sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç."
- 9) "Hile, alicengiz oyunu, düzen, desise, entrika."

TDK'nin "oyun" üzerine yaptığı tanımlamalar incelendiğinde, oyun sözcüğünün geniş perspektiflerde açıklanan bir kavram olduğu söylenebilir. Oyun sözcüğünün açıklaması yapılan ilk anlamında, oyun tanımının bazı özellikleri geliştiren, kuralları olan ve iyi eğlenceye geçirmeye yarayan bir aktivite olduğu söylenebilir. Oyun sözcüğünün açıklaması yapılan ikinci anlamında, "oyun" sözcüğü sanat ve tiyatro gibi alanlarda bireylerin ortaya koyduğu performans olarak anlaşılmaktadır. Oyun sözcüğünün açıklaması yapılan bir diğer anlamında, yöresel, kültürel, küresel vb. bir müzikle eşzaman halinde ortaya konulan performanstır denilebilir olarak açıklanmıştır. Açıklamaya göre, vurgu yapılan nokta belirli bir amaç için ortaya konulan eser olduğu söylenebilir. Buradaki tanımın, birinci tanımdaki belli özellikleri geliştirmek amacıyla benzer olduğu görülmektedir. Aralarındaki farksa çevikliğe dayalı

yarışma olarak nitelendirilmesidir denilebilir. “Oyun” sözcüğünün beş numaralı tanımında ise yarışma niteliğine vurgu yapılmıştır. Altı numaralı tanımın daha iyi anlaşılabilmesi için TDK “Cambazın Oyunu” örnek olarak vermiştir. Beklenmedik, şaşkınlık uyandıran yetenekler oyun olarak tanımlanmıştır. Yedi numaralı tanımda ise sonucunda kaybetmek veya kazanmak olan yarış içerisinde kazanmaya yönelik beklenmeyen hareket olarak ifade edilmiştir.

Oyun üzerine yapılan tanımlar incelendiğinde ise, genel bir tanım olmamakla birlikte araştırmacıların görüşlerine yönelik tanımlar çeşitlilik göstermektedir

Oyun, kural temelli, ölçülebilir bir sonucu olan ve bu sonucu etkilemek için oyuncuların çabaladıkları sistemdir (Jull, 2003, aktaran Özkan ve Samur, 2018).

Oyun; kuralları olan, inandırıcı, kendine özgü bir zaman mekân oluşturan, sonucu önceden bilinemez, gönüllülük esasına dayalı bir eylemdir (Caillois, 1961).

Oyunlar gönüllülük esasına göre gerçekleşen, kuralları ve amaçları olan ve dönütleri içeren yapılardır (McGonial, 2011).

Oyunlar birer sistemdir (Salen ve Zimmerman, 2004). Onlara göre, bu sistemlerde bir veya birden fazla oyuncu aktif bir şekilde yapıda yerini alır. Yapı içerisinde oyuncular oyun sistemiyle etkileşime girerler ve deneyimler kazanırlar. Oyunlar yapaydır. Her ne kadar gerçek gibi olsalar da oyunlar başlar ve bir noktada sona erer. Oyun içerisinde oyuncular iş birliği, rekabet, eğlence, yarışma, mücadele yaşarlar. Oyunun kuralları, oyunun genel yapısını belirler ve oyunların ölçülebilir çıktıları vardır.

Oyun, özgürce kabul edilen ancak kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içerisinde gerçekleştirilen, bir amaca ve duyguya sahip olan, bir eylem veya faaliyettir (Huizinga, 2010).

“Oyun, herhangi bir şey öğrenmenin orijinal yoludur” (Prensky, 2001). Ona göre; Oyunu oyun yapan altı farklı element vardır. Bunlar:

- Kurallar
- Hedefler ve amaçlar
- Geri bildirim ve sonuçlar
- Mücadele/Zorluk/Meydan Okuma
- Etkileşim

- Tasarım veya Hikâye

Kurallar: Kurallar oyunları diğer oyun türlerinden ayıran temel bir özelliktir. Hedeflere ulaşılması için oyuncuları belirli yollar almaya sürükler. Bu sayede oyun ortamı düzenlenir, süreç hem adil hem de heyecan verici bir şekil alır.

Hedefler ve amaçlar: Kuralların başlangıcı hedefler ve amaçlardır. Amacı belli olan oyunlar kişileri motive eder, bu motivasyon oyuna devamın sağlanmasında önemli bir etkidir. Hedefi belli olanlarda, (kazanmak, en yüksek puanı toplamak vb.) oyuncular oyun kurallarına uygun olarak ilerlerler.

Geri Bildirim ve sonuçlar: Oynularda geri bildirimler, oyuncuların kurallar çerçevesinde nasıl ilerlediğiyle ilgili bilgi verilmesidir. Kazanmak veya kaybetmek gibi bir sonucu olan oyunlarda, oyuncuların hedefe yönelik gerçekleştirdikleri eylemlerin nasıl olduğu geri bildirimler sayesinde anlaşılır.

Mücadele/Zorluk/Meydan Okuma: Oyunun bir parçası olan bu unsurlar oyuncular tarafından çözülmesi istenen yapılardır. Oyun yapısında var olan bu sorunları çözmek ise aslında oyun oynamaktır.

Etkileşim: İki önemli yönü vardır. İlki oyuncunun oyunla olan etkileşimidir. İkincisi de oyuncuların birbirleri ile içerisinde olan etkileşimidir.

Tasarım ve Hikâye: Tasarım veya hikâye oyunun ne olduğunu ortaya koyar.

Oyun kavramının önemli özellikleri vardır. Bu özelliklerden ilki oyunun isteğe bağlı gerçekleştirilen bir eylem olmasıdır. Oyun bireyler tarafından gönüllü olarak işe koşulan bir faaliyettir, aksi halde zoraki ve ısrarla gerçekleştirilen eylemlerin oyun benzetmesi çabalar olduğu ifade edilmiştir. Oyunla ilgili diğer bir özellikse oyunun özgürlüğüdür. Huizinga oyunun özgür özelliği için gerçek yaşamdan geçici olarak çıkarak bireyin kendi dünyasının içerisinde girmek olarak ifade etmektedir. Oyunun üçüncü özelliği ise bir süresinin olmasıdır. Oyun başlar ve bir noktada sona erer. Oyunun bu niteliği sürekli olarak tekrarlanır (Huizinga, 2012).

2.2. Oyunlaştırma

Oyunlaştırma kelimesini her ne kadar oyunlarla benzetilse de oyundan farklı ancak bazı yönleriyle oyuna benzeyen bir kavramdır. Alan yazında eğitimden, pazarlama ve reklama kadar birçok alanda yapılmış çalışmalar yer almaktadır. Oyunlaştırma, içerisinde oyunu

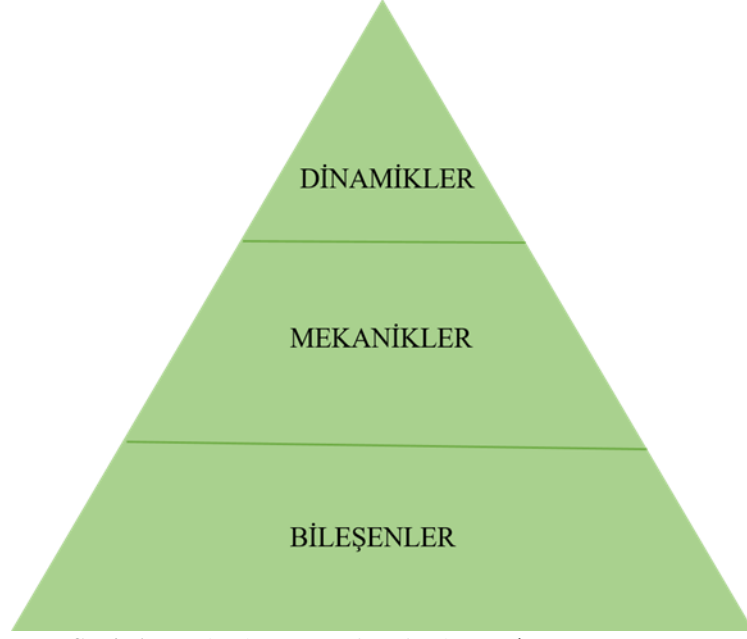
barındırmayan ancak oyunu oluşturan bazı yapıların oyundan bağımsız içeriklere entegre edilmesiyle meydana geldiği söylenebilir.

Bir başka tanıma göre oyunlaştırma, oyun elementlerinin oyun olmayan içeriklerin tasarımında kullanılmasıdır. Farklı bir ifadeyle ödül, puan, rozet vb. oyun elementlerinin oyunla ilgisi olmayan içeriklerle entegre edilerek bireylerin zevkli, ilgili, odaklanmış bir şekilde deneyimler yaşamalarını sağlamaktır. Oyunlaştırma oyundan bağımsız bir konunun oyunmuş gibi tasarlanmasıyla öğrenenlerin süreçte daha aktif, motivasyonu daha yüksek bir şekilde adım adım ilerleyerek alışkanlıklar kazanmasını ve öğrenmeleri sağlar denilebilir (Özkan ve Samur, 2018).

Cunningham (2011) ise oyun düşüncesi içerisinde problem çözme becerilerini geliştirmek olarak ifade etmiştir. Öğrenenlerin ilgi ve merakını uyandıracak oyun düşüncesi içerisinde, bireylerin süreçte öğrenmelerine yardım edecek bir yaklaşım olarak düşünülebilir. Akın ve Çolak (2012) oyunlaştırmanın temelde motivasyon ile davranış değişikliğini amaçlayarak çalışan bir yapı olduğunu ifade etmişlerdir.

2.2.1. Oyunlaştırma Unsurları ve Tasarımı

Oyun düşüncesi içerisinde bireylerin ilgisini çekecek ve problem çözme becerilerini geliştirecek bir ortam meydana getirmek bir süreç tasarımı olarak kabul edildiğinde karşımıza oyunlaştırma bileşenlerini çıkmaktadır. Werbach (2016) bir piramit şeklinde (Şekil 1) oyunlaştırmayı sağlayan unsurları; dinamikler, mekanikler ve bileşenler olarak kategorize ederek açıklamıştır.



Şekil 1. Werbach (2016) Piramitsel Oyunlaştırma

Oyun Dinamikleri: Şekil 1’de en üst noktada yer alan oyun dinamikleri, oyunun arka planında kalan ve oyun akışı ile ilgili yapıları içeren soyut bir bölümdür. Oyuncular genel olarak oyun dinamiklerini sezerler ancak direkt olarak etkileşim içerisinde bulunmazlar. Oyun dinamiklerine; hikayeleştirme, hedefler, duygular, sınırlılıklar, oyuncular arasındaki ilişki örnek olarak verilebilir (Werbach ve Hunter, 2012).

Oyun Mekanikleri: Şekil 1’de orta alanda yer alan oyun mekanikleri, oyunun yapısını oluşturan alandır. Bir oyunu ortaya çıkaracak kurallar, işleyiş oyun mekanikleri ile ilgilidir. Oyun mekanikleri; şans faktörü, meydan okuma, yarışma, takım olma, kazanma, geri bildirim örnek olarak verilebilir (Werbach ve Hunter, 2012).

Oyun Bileşenleri: Şekil 1’de piramitin en alt kısmında yer alan bileşenler, oyuncuların ilgisini çeken ve oyuna devam etme duygusunu uyandırarak oyuncuların, süreçte topladıkları parçalardır (Werbach, 2012). Oyun bileşenlerine; puan, rozet, seviye, ödül, liderlik tablosu, avatar, içerik kilidi açma örnek olarak verilebilir (Werbach ve Hunter, 2012).

Oyun düşüncesi içerisinde, belli yapıları kullanarak bireylerin ilgilerini çekebilecek bir süreç tasarlamak için alan yazında birden çok tasarım yer almaktadır. Genel olarak en çok kabul gören Werbach ve Hunter (2012) tarafından tasarlanan D6 Modelidir.



Şekil 2. (Werbach ve Hunter, 2012) D6 Modeli

Yukarıda Şekil 2’te gösterildiği gibi (Werbach ve Hunter, 2012) D6 Oyunlaştırma Modelinde hedefleri belirlemek, hedef davranışları belirlemek, oyuncuları tanımlamak, etkinlik döngülerini planlamak, sürece eğlenceyi bütünleştirmek ve uygun araçları kullanmak oyunlaştırma tasarımında izlenmesi gereken yol olarak tanımlanmıştır.

1. Hedefleri Belirlemek (Define Business Objectives): Oyunlaştırılmak istenen sürece başlamadan önce amaçlar belirlenmeli, belirlenen amaçlar ana ve alt amaçlar olarak kategorize edilmelidir. Oyunlaştırma süreci içerisinde amaçların kontrol edilmesi etkili ve verimli bir oyunlaştırma süreci için önem taşımaktadır.
2. Hedef Davranışı Belirlemek (Delineate Target Behaviors): Oyunlaştırma sürecinde amaçlar belirlendikten sonra amaçlara ulaşabilmek adına oyunlaştırma tasarımına katılım sağlayacak kişilerin hedef davranışları tanımlanmalıdır. Tanımlanan hedef davranışların oyunlaştırma sürecine katılım sağlayacak kişiler tarafından anlaşılır, somut olması önemlidir. Hedef davranışlar belirlendikten sonra bu davranışları ölçebilecek araç/araçlar geliştirilmelidir.
3. Oyuncuları Tanımlayın (Describe Your Players): Tasarlanan oyunlaştırılma sürecine katılım sağlayan bireylerin birbirinden farklı oldukları göz önünde bulundurulmalıdır. Buna yönelik oyunlaştırma sürecine katılım sağlayan bireylerin özellikleri belirlenmeli ve gruplandırma yapılmalıdır. Bu noktada Bartle (1996) aynı oyunu oynayan öğrencilerin farklı duygularda davrandıklarını belirlediği dört oyuncu tipi ile açıklamıştır. Bu oyuncu tipleri; katiller, sosyalleşenler, başarılar ve keşfedicilerdir. Başarılar oyuncu tipi, oyun içerisinde kazanmayı ve seviyesini yükseltmeyi severken, katiller oyuncu tipi, oyun içerisinde kazanmak çok önemlidir ve kazanmak için gereken her şeyi yapabilirler. Sosyalleşenler oyuncu tipi,

arkadaşları ile birlikte süreçte olmaktan mutlu olurlar. Keşfedici oyuncu tipi, süreç içerisinde yenilikleri görmeyi, keşfetmeyi severler (Bartle, 1996). Oyunlaştırma tasarımında katılımcıların oyuncu tiplerinin belirlenmesi ve oyuncu tiplerine yönelik hareket edilerek oyunlaştırma tasarımına devam edilebilir.

4. Etkinlik Döngülerini Planlama (Devise Activity Cycles): Oyunlaştırma tasarımı sürecinde oyunlaştırma sürecine katılım sağlayan bireylerin süreç içerisinde yaptıkları etkinlikler iyi bir şekilde planlanmalıdır. Katılımcılar süreç içerisinde tamamladıkları etkinlikleri ne için yaptığını bilmeli süreçte ilerleme sağlamalıdır.
5. Eğlence (Don't Forget Fun): Oyunlaştırma tasarımı sürecinde tüm adımlar uygulanırken eğlence adımına özen gösterilmelidir. Katılımcıların sürece gönüllü olarak katılımını sağlayacak şekilde tasarlanmalıdır.
6. Uygun Araçları Kullanma (Deploy The Appropriate Tools): Oyunlaştırma tasarımının son adımında tasarım süreci test edildiği, uygulamaya geçildiği aşamadır.

2.3. Eğitimde Oyunlaştırma

Eğitimde oyunlaştırma ile ilgili yapılan araştırmalardan örnekler aşağıda yer almaktadır.

Gündüz (2020), dönüştürülmüş öğrenme yaklaşımının çevrimiçi boyutunu oyunlaştırmanın, çevrimiçi ortamdaki gezinime, sınıfa gelmeden önce gerçekleştirilmesi beklenen öğrenme görevlerinin tamamlanma düzeyine ve akademik başarıya etkisini incelemek amacıyla Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi (BÖTE) bölümünde öğrenim görmekte olan 74 öğretmen adayı ile nitel ve nicel bir çalışma yürütmüştür. Çalışmanın sonucunda; çevrimiçi ortamı oyunlaştırmanın, sayfa görüntüleme sayısını arttırmada etkili olduğu, çevrimiçi ortamı oyunlaştırmanın, sitede kalma süresini arttırmada etkili olduğu, çevrimiçi ortamı oyunlaştırmanın, web günlüğü yazma sayısını arttırmada etkili olduğu bulgularına ulaşılmıştır. Gündüz (2020), dönüştürülmüş öğrenme yaklaşımının çevrimiçi boyutunu oyunlaştırmanın, akademik başarıya ve sınıf içi süreç öncesinde tamamlanması beklenen öğrenme görevlerine olumlu yönde etki ettiği sonucuna ulaşmıştır.

Kalkan (2016), üç boyutlu sanal dünyalardan biri olan Second Life (SL) Platformunda Sürat Pateni sporuna ait oyunlaştırılmış ve esnek olarak tasarlanan iki öğrenme ortamının ortaokul 5. Sınıf öğrencilerinin başarı, akış ve tutumları üzerine etkisini incelemek üzere yürütülen çalışmada, sanal öğrenme ortamlarına oyun elementlerinin entegre edilmesiyle oluşturulan oyunlaştırılmış öğrenme ortamlarının öğrencilerin güdülenme düzeyi ve

motivasyonlarını arttırdığı, ortamda bulunan içeriği öğrenmede özgüven geliştirdiği dolayısıyla öğrenci başarısına etki ederek, öğrencilerin olumlu tutum geliştirmesine katkı sağlayacağı sonucuna ulaşılmıştır.

Fidan (2016), Scratch ile programlama öğretiminde oyunlaştırmanın öğrenci katılımına etkisi araştırmasında Eğitimde Grafik ve Canlandırma dersini alan 37 lisans öğrencisiyle gerçekleştirilen çalışma sonucunda oyunlaştırma öğrencilerin derse motivasyonunu ve katılımını sağlamak için güçlü bir araç olduğunu sonucuna varılmıştır.

Ağaoğlu (2020), Erzincan da yer alan bir üniversitenin Sivil Havacılık Yüksekokulu'nda uzaktan öğrenin gören 40 öğrencinin İngilizce derslerinde kullanılan oyunlaştırmaya dayalı alıştırmaya ve dönüt uygulamalarının öğrencilerin akademik başarı ve motivasyonları üzerine etkisi çalışmasında; oyunlaştırmaya dayalı alıştırmaya ve dönüt uygulamalarının öğrencilerin İngilizce derslerindeki akademik başarılarını anlamlı düzeyde artırdığı, uzaktan İngilizce derslerinde kullanılan oyunlaştırmaya dayalı alıştırmaya ve dönüt uygulamalarının öğrencilerin akademik başarılarını kalıcı bir şekilde arttırdığı, oyunlaştırmaya dayalı alıştırmaya ve dönüt uygulamalarının öğrencilerin motivasyonları üzerinde kalıcı etkiye sahip olduğu bulgularına ulaşılmıştır.

Ersoy (2017), Türkçe dersinde oyunlaştırma yoluyla gerçekleştirilen sözcük öğretiminin, ilkokul dördüncü sınıfa devam eden 34 öğrencinin söz varlığı gelişimlerine ve sözcük öğrenmeye yönelik motivasyonlarına etkisi araştırmasında; katılımcıların başarı ve motivasyonları birlikte değerlendirildiğinde söz konusu değişkenlerin zaman içinde anlamlı ve olumlu sonuçları olduğu, oyunlaştırma yoluyla öğretim grubu lehine performansa olumlu ve anlamlı sonuçları olduğu bulgularına ulaşılmıştır.

Yıldırım (2018), oyunlaştırmanın 5. sınıf öğrencilerinin sosyal bilgiler dersindeki başarısına etkisini araştırmasında, yarı yapılandırılmış görüşme sonuçlarına göre oyunlaştırma öğrencilerin dikkatini çeken bir yöntem olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Atabay (2019), okul öncesi dönem çocuklarına oyunlaştırma ile algoritma eğitimi verilmesi araştırmasında 2018-2019 eğitim-öğretim döneminde 12 okul öncesi öğrenciyle yürütülen çalışmada; oyunlaştırmayla öğrenmenin okul öncesi dönem çocuklarının algoritma ve sıra kavramını öğrenmesinde etkili olduğu, bir problem durumunu analiz ederek adımlarına ayırabildikleri, oyunlaştırma sürecini eğlenceli bulunduğu, rozet ve ödülün motivasyonlarını canlı tuttuğu ve etkinliklere katılmak istedikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Serim (2019), soyut kavramların mevcut olduğu kodlama dersinin oyunlaştırılarak işlenmesinin öğrencilerin kodlama dersine yönelik öz-yeterlik algılarına, hesaplamalı düşünme ve hesaplamalı düşünme alt becerilerine etkisinin incelenmesi araştırmasında 5. ve 6. sınıfa devam eden 73 öğrenciyle yürütülmüştür. Yürütülen çalışmada; oyunlaştırma yaklaşımı ile yapılandırılan kodlama eğitimi sürecinin öğrencilerin kodlamaya yönelik öz-yeterlik algılarını ve hesaplamalı düşünme becerilerini olumlu etkilediği sonucuna varılmıştır.

Ertan (2020), oyunlaştırılmış bir öğrenme ortamının öğrencilerin akademik başarıları, motivasyonu ve tutumu üzerinde etkisinin olup olmadığı ve oyunlaştırmanın farklı başarı düzeyindeki öğrencilerin üzerindeki etkisinin değişip değişmediğini inceleyen çalışmada; oyunlaştırmanın başarı üzerindeki etkisinin istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde olumlu olduğu, bu etkinin öğrencilerin başarı düzeyine göre bir fark göstermediği bulgularına ulaşılmıştır. Öğrenci görüşlerine dayalı olarak, oyunlaştırılmış dersin içerdiği rekabetin olumlu karşılandığı, öğrenciler tarafından ilgi çekici ve eğlenceli bulunduğu; oyunlaştırmanın öğrencileri motive etmede, öğrenmelerine destek olmada, sosyalleşmelerini sağlamada, özgüvenlerini artırmada ve derse katılmalarında etkili olduğu sonucuna varılmıştır.

Pehlivan (2020), dönüştürülmüş sınıf modelinde, oyunlaştırma öğelerinin kullanımının 9. Sınıf Matematik dersi kümeler konusunda öğrencilerin akademik başarı ile güdülenme ve öğrenme stratejilerine olan etkisini incelemeyen çalışma 9.sınıfa devam eden 38 öğrenci ile yürütülmüştür. Çalışmanın sonucunda öğrencilerin akademik başarı ve güdülenme düzeylerinde anlamlı farklılık bulunamazken, öğrenme stratejileri açısından eleştirel düşünme ve akran iş birliği alt boyutlarında deney grubu lehine anlamlı farklılıklar bulgularına ulaşılmıştır.

Çilengir (2019), oyunlaştırma yaklaşımı ile blok tabanlı programlama öğretiminin başarıya ve motivasyona etkisini incelemeyen çalışma 2018-2019 eğitim öğretim yılı 6. sınıf öğrencileriyle yürütülmüştür. Çalışmada; oyunlaştırma yaklaşımı ile öğrenim gören grubun başarıları geleneksel yöntem ile öğrenim gören grubun başarılarından anlamlı derecede daha fazla bulunmuş, deney ve kontrol gruplarının motivasyon puanlarının ortalamaları arasında anlamlı bir farklılık bulunamadığı bulgularına varılmıştır. Öğrencilerin büyük bir çoğunluğunun oyunlaştırma yaklaşımının diğer derslerde de kullanılmasına, yönelik olumlu görüşlere sahip olduğu bulgularına ulaşılmıştır.

Topal (2020), oyunlaştırmayla zenginleştirilmiş çevrimiçi öğrenme ile oyunlaştırma içermeyen çevrimiçi öğrenmenin; başarı, öğrenme motivasyonu ve çevrimiçi bağlılık üzerindeki etkilerinin karşılaştırmalı olarak incelenmesi araştırması Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi'nde öğrenim gören 72 öğrenci ile yürütülmüştür. Çalışmada; nicel bulgular oyunlaştırma ile zenginleştirilmiş çevrimiçi öğrenme grubunda öğrenim gören öğrencilerin lehine anlamlı farklılık tespit edildiği, nitel bulgularına göre oyunlaştırma ile zenginleştirilmiş çevrimiçi öğrenme grubunda öğrenim gören ve görüşmelere katılan öğrenciler uygulamanın verimli olduğunu bulgularına varılmıştır.

Taşkın (2020), oyunlaştırmının ters yüz öğrenme ortamında öğrenim gören ön lisans öğrencilerinin motivasyonuna, katılımına ve akademik başarısına etkisini inceleyen araştırma Bilgisayar Teknoloji Bölümünde öğrenim gören 54 öğrenciyle yürütülmüştür. Çalışmada; oyunlaştırma, çevrimiçi öğrenme ortamına davranışsal katılımı artırmada gösterdiği etkiyi ters yüz öğrenme ortamındaki motivasyon, katılım ve akademik başarıyı artırmada göstermemiştir sonucuna varılmıştır.

Ar (2016), oyunlaştırma ile öğrenmenin meslek lisesi öğrencilerinin akademik başarı ve öğrenme stratejileri üzerine etkisini ortaya koymak adına yürütülen çalışmada; “oyunlaştırma ile öğrenme uygulanan grup geleneksel öğrenme uygulanan gruba göre daha başarılı bulunmuştur. Oyunlaştırmayla öğrenmenin meslek lisesi öğrencilerinin akademik başarılarını arttırdığı görülmüştür. Aynı zamanda oyunlaştırma ile öğrenme öğrencilerin sahip olduğu öğrenme stratejileri alt faktörleri bilişsel stratejileri ve meta bilişsel stratejilerini kullanımlarını arttırmıştır. Öğrenciler oyunlaşma ile öğrenmeyi eğlenceli, faydalı ve rekabetçi bulmuşlardır.” sonucuna ulaşılmıştır.

Eğitimde oyunlaştırma üzerine yapılan çalışmalar incelendiğinde, okul öncesi eğitimden lisans eğitimine kadar çeşitli öğrenim düzeylerinde oyunlaştırma çalışmaları yapıldığı görülmektedir. Yapılan çalışmalarda öğrenci penceresinden akademik başarı, katılım, motivasyon, güdülenme düzeyleri araştırılmıştır. Araştırma sonuçları incelendiğinde ise eğitim ortamını ve farklı boyutlarını oyunlaştırmının, akademik başarıya ve sınıf içi süreç öncesinde tamamlanması beklenen öğrenme görevlerine olumlu yönde etki ettiğine, oyunlaştırmının öğrencilerin derse olan motivasyonunu ve katılımını sağlamada güçlü bir araç olduğuna, öğrenciler tarafından ilgi çekici ve eğlenceli bulunduğu; oyunlaştırmının öğrencileri motive etmede, öğrenmelerine destek olmada, sosyalleşmelerini sağlamada, özgüvenlerini artırmada ve derse katılmalarında etkili olduğu bulgularına ulaşıldığı görülmektedir. Yapılan çalışmalar incelendiğinde

oyunlařtırmanın eđitimde kullanılabilir bir ara olduđu sylenir. Yrtlen alıřmanın oyunlařtırma yaklařımına đretmen penceresinden ele alarak sınıf đretmenlerinin edindikleri deneyimlerine ve grřlere yer vermesi adına alan-yazına katkı sađlayacađı dřnlmektedir. Ayrıca oyunlařtırma kavramına ynelik farklı pencerelerden deđerlendirme ve inceleme fırsatı sađlayacađı dřnlmektedir.

BÖLÜM 3

3. YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, katılımcılar, veri toplama araç ve/veya teknikleri, verilerin toplanması, verilerin analizi başlıkları altında açıklamalara yer verilmiştir.

3.1. Araştırmanın Modeli

Bu çalışmada, nitel araştırma desenlerinden biri olan fenomenoloji deseni kullanılmıştır. Fenomenoloji farkında olduğumuz ancak derinlemesine anlayışa sahip olmadığımız olgulara odaklanır. “Fenomenoloji genel olarak bize tümüyle yabancı olmayan ve tam anlamıyla kavrayamadığımız olguları araştırmayı amaçlar” (Yıldırım ve Şimşek, 2016:69). Fenomenoloji deseninde amaç, bireylerin bir olguya ilişkin yaşantılarını, algılarını ve bunlara yüklediği anlamları ortaya çıkarmaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2016).

Fenomenolojik araştırma, bireylerin kendi bakış açılarından deneyim ve algılarını inceleyerek derinlemesine ortaya çıkarmaya hedefleyen bir araştırma desendir. Günlük yaşam fenomenolojik araştırmalar için bir bilgi kaynağıdır. Günlük yaşamdan hareketle bilinç ve bilinçaltımızdaki düşünme süreçleriyle yeni bakış açıları kazanırız (Ersoy, 2016:55-56).

Yürütülen çalışmada sınıf öğretmenlerinin oyunlaştırma yaklaşımına ilişkin algılarını derinlemesine incelemek hedeflenmiştir. Oyunlaştırma yaşantısına sahip sınıf öğretmenlerinin görüşleri, algıları, oyunlaştırma yaklaşımını derslerinde nasıl kullandıklarıyla ilgili görüşler fenomenoloji deseninde ele alınarak “oyunlaştırma” kavramı üzerine derinlemesine ve ayrıntılı olarak ele alınmasını hedeflenmiştir.

3.2. Çalışma Grubu

Yürütülen çalışmada oyunlaştırma konusunda bilgi ve deneyime sahip sınıf öğretmenlerine ulaşmak adına araştırmacı, 2020-2021 yılları arasında oyunlaştırma eğitimleri veren topluluklara katılmış, oyunlaştırmayı sınıflarında kullanan öğretmenlerle oyunlaştırılmış ders planları hazırlamış ve oyunlaştırma konusunda gerekli eğitimleri almış bilgi ve deneyime sahip toplam dokuz sınıf öğretmenine ulaşmıştır.

- **Araştırmacının Rolü:** Yapılan çalışmada araştırmacı, amaca yönelik uygun çalışma grubu oluşturabilmek adına “eğitimde oyunlaştırma eğitimi” veren kurum ve kuruluşları araştırmış, oyunlaştırma eğitimi alan öğretmen ve eğitimcilere sosyal medya aracılığı ile ulaşarak bilgi almıştır. 2020-2021 yılları

arasında birden çok kuruluşun ve eğitimcinin “Oyunlaştırma” eğitimlerine katılmıştır. Katılım sağlanan eğitimlerin ilk basamaktaki içerikleri teorik olarak ilerlemiştir. Eğitimlerin ilerleyen basamaklarında teorik kısım yerini katılımcıların uygulama yaparak oyunlaştırılmış ders planı hazırladıkları eğitimler şeklinde devam etmiştir. Araştırmacı yürüttüğü çalışma esnasında oyunlaştırmaya olan ilgisini fark ederek eğitimlerini tamamlamış, oyunlaştırma konusunda bilgi ve deneyime sahip sınıf öğretmenlerine 1- 1,5 yıllık sürede ulaşmıştır. Araştırmacı 2020-2021 yılları arasında katılım sağladığı eğitimlerde, eğitim veren, eğitimlerini tamamlamış ve oyunlaştırılmış ders planları hazırlayarak yayımlayan topluluklardaki öğretmenlere ulaşarak ön bir görüşme yapmış, araştırmaya katılmayı kabul eden toplamda dokuz sınıf öğretmenine ulaşmıştır.

- **Çalışma Grubu:** Araştırmaya katılan dokuz sınıf öğretmenin meslekteki yılları, çalıştıkları kurum ve kuruluşlar, eğitim düzeyleri farklılık göstermektedir. Beş sınıf öğretmeni yüksek lisans, bir sınıf öğretmeni doktora, üç sınıf öğretmeni lisans düzeyinde eğitimlerini tamamlamışlardır. Yedi sınıf öğretmeni özel okullarda, iki sınıf öğretmeni devlet okullarında çalışmaktadır. Araştırmaya katılan sınıf öğretmenleri oyunlaştırma üzerine eğitimlerini tamamlamışlardır. Öğretmenlerin meslekte geçirdikleri süreler ise 1-5 yıl arası (2 öğretmen), 5-15 yıl arası (5 öğretmen) ve 15 yıl ve üstü (2 öğretmen) şeklindedir.

Araştırma kapsamında derinlemesine veri toplamak ve çalışmanın konusuna uygun olması nedeniyle amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme seçilmiştir. Ölçüt örneklemede önceden hazırlanmış bir veya birçok ölçütü karşılayan tüm durumlar çalışılmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Araştırmada araştırmacı tarafından önceden belirlenmiş “oyunlaştırmayı eğitimde kullanan sınıf öğretmenleri” ölçütü yer almaktadır. Ölçüt veya ölçütler araştırmacı tarafından oluşturulabilir veya daha önceden hazırlanmış bir ölçüt listesi kullanılabileceği ifade edilmiştir (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Bu çalışmada oyunlaştırmayı eğitimde kullanan, farklı illerden 9 sınıf öğretmeniyle çalışılmıştır.

Araştırmaya katılan öğretmenlerin demografik özellikleri Tablo 3.1’de sunulmuştur.

Tablo 3.1.Araştırmaya Katılan Öğretmenlerin Demografik Özellikleri.

	Cinsiyet	Mesleki Deneyim	Sınıf Düzeyi	Çalışılan Kurum
Ö1	Erkek	40 yıl	2	Özel Okul
Ö2	Kadın	8 yıl	4	Özel Okul
Ö3	Kadın	13 yıl	1	Özel Okul
Ö4	Kadın	5 yıl	1	Özel Okul
Ö5	Kadın	1 yıl	1	Özel Okul
Ö6	Kadın	17 yıl	3	Devlet Okulu
Ö7	Erkek	15 yıl	3	Özel Okul
Ö8	Kadın	15 yıl	3	Özel Okul
Ö9	Kadın	5 yıl	1	Devlet Okulu

Tablo 3.1’de görüldüğü gibi araştırmaya yedi kadın, iki erkek sınıf öğretmeni katılmıştır. Öğretmenlerin meslekte geçirdikleri süreler ise 1-5 yıl arası (iki öğretmen), 5-15 yıl arası (beş öğretmen) ve 15 yıl ve üstü (iki öğretmen) şeklindedir. 1.sınıf düzeyinde dört öğretmen, 2.sınıf düzeyinde bir öğretmen, 3.sınıf düzeyinde üç öğretmen ve 4.sınıf düzeyinde bir öğretmen görev yapmaktadır. Yedi öğretmen özel okullarda ve iki öğretmen devlet okullarında çalışmaktadırlar.

3.3. Veri Toplama Aracı

Bu çalışmada önceden belirlenmiş ölçüt örneklem çerçevesinde görüşme formu yoluyla veriler toplanmıştır. Görüşme formu, araştırma amacıyla ilgili tüm aşamaların ve soruların kapsammasını sağlamak için geliştirilmiş bir yöntemdir (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Araştırma kapsamında katılımcılara sorulan sorular (EK 1) görüşme formunda yer almaktadır.

Geçerlik ve güvenilirlik için alanında uzman iki bilim uzmanından görüş alınmıştır. Alınan görüşler kapsamında görüşme soruları tekrar düzenlenerek fenomenolojik araştırmaya uygun hale getirilmiştir.

Görüşme en temel şekliyle belirli bir konu hakkında araştırmacı ve birey arasında soru sorma ve cevap alma yöntemi olarak tanımlanabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Araştırmacının önceden belirlediği amaç doğrultusunda hazırlık yaparak bireylerle soru sorma ve yanıtlama tarzında gerçekleştirdiği iletişim sürecidir.

Yıldırım ve Şimşek’e (2016) göre görüşme yoluyla, deneyimler, tutumlar, düşünceler, niyetler, yorumlar, zihinsel algılar ve tepkiler gibi gözlenemeyenler anlaşılmasına çalışılır. Süreç

boyunca sorulan sorulara bireyin rahat, dürüst ve doğru bir şekilde yanıt vermesini sağlamak araştırmacının temel görevidir.

Araştırma kapsamında sınıf öğretmenleriyle görüntülü görüşme programları aracılığı ile görüşme yapılmıştır. Yapılan görüşmeler yaklaşık kırk dakika sürmüştür. Görüşmeler Kasım ve Şubat ayları arasında gerçekleştirilmiştir. Öğretmenlerle yapılan görüşmeler ses ve video kaydına alınmış daha sonra bilgisayar ortamında yazıya geçirilmiştir.

Yarı yapılandırılmış görüşme formları

Görüşme formu yaklaşımıyla görüşmeci önceden hazırlamış olduğu soruları konu veya alanlara sadık kalacak şekilde sorma ve bu sorular çerçevesinde ayrıntı bilgi alabilmek için ek soru sorma hakkına sahiptir. Bazı konuları ek sorular yardımıyla derinlemesine ele alabilirken bazı sorularda sohbet tarzında bir yöntem benimseyebilir (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Bu araştırmada yarı yapılandırılmış görüşme formu (EK-1) uygulanarak sınıf öğretmenleriyle görüntülü görüşme programları aracılığı ile görüşmeler yapılmıştır. Sınıf öğretmenleri ile yapılan görüşmede öğretmenlere oyunlaştırma yaklaşımıyla ilgili aşağıdaki sorular sorularak veriler elde edilmiştir:

- Oyunlaştırma kavramıyla nasıl tanıştınız?
- Oyunlaştırma kavramı size ne ifade ediyor? (Sondaj: Eğitimin oyunlaştırılması size ne ifade ediyor?)
- Sizce öğretimin oyunlaştırılması nasıl başarılabilir, gerçekleştirilebilir? Bunu nasıl sağlayabilirsiniz?
- Sizi oyunlaştırma yaklaşımını kullanmaya götüren faktörler nelerdir?
- Oyunlaştırma yaklaşımını mesleğinizde nasıl kullandığınızı örnekler vererek anlatır mısınız? (Sondaj: Peki oyunlaştırma yaklaşımını hangi derslerinizde daha çok kullanıyorsunuz? Neden?)
- Sizce neden her öğretmen oyunlaştırma yaklaşımını kullanmıyor? (Sondaj: Oyunlaştırma sürecinde karşılaştığınız problemler nelerdir?)
- Oyunlaştırma yaklaşımının bir öğretmen olarak size ve öğrencilerinize sağladığı yararlar nelerdir?

- Bir öğretmenin oyunlaştırma sürecini mesleğine entegre etmesi nasıl sağlanabilir, bunu nasıl başarabiliriz?

3.4. Verilerin Toplanması

Araştırmada oyunlaştırma yaklaşımıyla ilgili deneyim ve bilgiye sahip olan sınıf öğretmenleri gönüllülük esasına uygun olarak seçilmiştir. Sınıf öğretmenleriyle yapılan ön görüşmeler sonrasında randevular alınmış, öğretmenlerin uygun olduğu gün ve saatlerde görüntülü görüşme programları aracılığı ile yarı yapılandırılmış görüşmeler yoluyla veriler toplanmıştır.

Araştırmada sınıf öğretmenlerinin isimleri etik nedenlerden dolayı kullanılmamıştır. Öğretmenler “Ö1, Ö2, Ö3, Ö4...” şeklinde adlandırılmıştır. Okuyucuların rahat bir şekilde verileri okuyabilmesi adına öğretmenler (öğretmen, cinsiyet, mesleki deneyim) örneğin, (Ö1,E,40) olarak yer almaktadır.

3.5. Verilerin Analizi

Bu çalışmada nitel veri analizi yöntemlerinde kullanılan tematik analiz yaklaşımı kullanılmıştır.

Araştırmanın veri toplama sürecinde elde edilen veriler, yazıya aktarılmış, düzenlenerek temalara ayrılmış, özetlenmiş ve yorumlanmıştır. Düzenlenen veriler araştırmacı tarafından incelenerek çetele tablosu aracılığı ile ortaya çıkan alt temalara ayrılmıştır. Alt temalara ulaşıldıktan sonra kontrolleri yapılarak uygun ana temalar çerçevesinde düzenlenmiştir. Elde edilen verilerden ana ve alt temalara ulaşıldıktan sonra alanında uzman iki bilim uzmanından görüş alınarak gerekli düzenlemeler yapılmıştır. Tematik analiz, karmaşık durumların altında yer alan nedenleri ortaya çıkarmaya yardımcı olur. Tematik analizi kullanacak araştırmacı, insanlar arasındaki var olan farklılıkları ve bu farklılıkların nedenlerini ortaya çıkarmalıdır (Ersoy & Yalçinoğlu, 2015). Araştırmacı çalışmasında üst temaya ilişkin alt temaların neler olduğunu ve hangi alt temada hangi öğretmenlerin görüş bildirdiğini ortaya çıkarmıştır. Araştırmacı elde ettiği verilerden yola çıkarak oyunlaştırmayı deneyimleyen sınıf öğretmenlerinin oyunlaştırmayı nasıl tanımladıklarını, oyunlaştırma üzerine hangi algılara sahip olduklarını ve bu algıların birbirine benzeyen ve birbirinden farklılık gösteren özellikleri ortaya çıkarmaya çalışmıştır.

3.6. Nitel Verilerin Geçerliđi ve Güvenirliđi

Nitel verilerde dođru bilgiye ulařmak iin gerekli nlemlerin alınması geerlikle ilgiliyken; arařtırma srecinin ve verilerin aık ve anlařılır bir Őekilde tanımlanması güvenirlilik kapsamında yer alır.

Yıldırım ve Őimřek'e (2016) gre arařtırma alanına yakınlık, birebir grřmeler yoluyla ayrıntılı bilgi toplama, gzlemler yoluyla yansız ve dođrudan olayın gerekleřtiđi ortamda bilgi toplama, uzun sreli bilgi toplama ve ek bilgi toplama gibi olanaklarının olması nitel arařtırmada geerliđi oluřturmayı sađlayan zelliklerdir.

Bu arařtırmada arařtırmanın geerliđini ve güvenirliđini artırmak iin Őu alıřma yapılmıřtır:

- Meslektař Deđerlendirmesi

Meslektař deđerlendirmesi: Elde edilen sonular oyunlařtırma alanında alıřan iki meslektař ile paylařılmıřtır. Arařtırmada oluřabilecek hataları en aza indirmek ve alıřmanın geerliđini artırmak amacıyla meslektař deđerlendirmesi yapılmıřtır.

3.7. Etik

Arařtırmanın etik ilkeler erevesinde yrtlebilmesi iin ařađıdaki nlemler alınmıřtır:

Arařtırma formu hazırlanırken, katılımcılara grřmenin kayıt altına alındıđı ve arařtırmanın amacı aıklanarak formu doldurmanın gnlllk esasına bađlı olduđu maddesi eklenmiřtir. Ayrıca katılımcılara formdan elde edilecek bilgilerin tamamen arařtırma amacı ile kullanılacađı ve kimlik bilgilerinin kesinlikle gizli tutulacađı belirtilmiřtir.

BÖLÜM 4

4. BULGULAR

Bu bölümde bulgulara ve bulgulardan yola çıkılarak yapılan yorumlara yer verilmiştir.

4.1. Oyunlaştırma Kavramıyla Nasıl Tanıştınız Sorusuna İlişkin Bulgular

Araştırmada sınıf öğretmenlerinin oyunlaştırma kavramıyla nasıl tanıştıklarına ilişkin bulgular iki ana tema altında toplanmıştır. Bu temalar aşağıda yer almaktadır:

- Mesleki Gelişim İhtiyacı
- Tesadüfen Karşılaşma

Oyunlaştırma kavramıyla tanışmaya ilişkin öğretmen görüşleri Tablo 4.1’de sunulmuştur.

Ana Temalar	Alt Temalar
Mesleki Gelişim İhtiyacı	Yeni Yöntem İhtiyacı
	Mesleki Gelişim Arzusu
	Eğitim
Tesadüfen Karşılaşma	Sosyal Medya
	Meslektaştan Duyuma

Sınıf öğretmenlerinin oyunlaştırma kavramıyla nasıl tanıştıklarına ilişkin görüşleri belirlemek amacıyla sınıf öğretmenlerine “Oyunlaştırma kavramıyla nasıl tanıştınız?” sorusu yöneltilmiştir. Oyunlaştırma kavramıyla tanışmaya ilişkin öğretmen görüşleri Tablo 4.2’de sunulmuştur.

Alt Temalar	Katılımcı
Yeni Yöntem İhtiyacı	Ö3, Ö8
Mesleki Gelişim Arzusu	Ö7, Ö8
Eğitim	Ö1, Ö2, Ö3

Tablo 4.2’de görüldüğü gibi sınıf öğretmenlerinin oyunlaştırma kavramıyla mesleki gelişim ihtiyacı üzerine tanışmaları yeni yöntem ihtiyacı, mesleki gelişim arzusu ve eğitim olmak üzere üç alt tema altında ele alınmıştır. Sınıf öğretmenleri oyunlaştırma kavramıyla nasıl tanıştıklarıyla ilgili olarak farklı ifadeler kullanmışlardır. Öğretmenler sınıflarında kullandıkları

yöntem ve tekniklerden farklı bir yöntem ihtiyacı duyduklarını ve bu nedenle araştırma yaparken oyunlaştırma kavramını görüp çeşitli okumalar yaparak denemeye karar verdiklerini, bazı öğretmenler ise çeşitli eğitimlerde oyunlaştırma kelimesini duyduklarını ve sürecin bu şekilde ilerlediğini, bazı öğretmenler ise mesleki olarak sınıfında farklı neler yapabilirim düşüncesiyle araştırma yaparak oyunlaştırma kavramıyla karşılaştıkları şeklinde farklı görüşlerini ifade etmişlerdir.

Bu konuda katılımcılardan (Ö3, K, 13) “... bundan önce mezun ettiğim sınıf zor bir sınıftı. Sınıfında klasikleşmiş tahtada ders anlatayım hani sadece akıllı tahta kullanayım şeklinde olan bir sınıf değildi. Çok hareketliydi. O yüzden hep benim bir şey yapmam lazım, farklı bir şey olması gerekiyor. Çocuklar öğrenmekte de zorlanıyorlar. Bu süreçte bir araştırma içerisine girdim ve Bahçeşehir Üniversitesinin bir eğitimine rastladım. Oyunlaştırma kavramıyla tanışma sürecim bu şekilde gerçekleşti...” şeklinde görüşlerini açıklamıştır. Mesleki olarak kendini geliştirme çabası içerisinde olduğunu söyleyen (Ö7, E, 15) ve (Ö8, K, 15) “...doktoramı bitirdikten sonra yeni yaklaşım, yöntemler incelemiştim. Sınıfta daha etkili, daha kolay, daha eğlenceli nasıl öğretebilirim üzerine hep düşündüm ve araştırdım. O noktada oyunla öğretimi ilk gördüm. Sekiz yaşında bir oğlum var benim de aslında küçüklüğünden itibaren hep oyunla öğretmeye başladığımı fark ettim ve çok hızlı öğreniyordu. Çok eğleniyorduk. Bu şekilde tanıştım. Daha sonra oyun araştırmaya başlayınca asıl derslerimde kullanabileceğim kısmın oyunlaştırma olduğunu gördüm. Literatür tararken yapılan çalışmalara, Tedx konuşmalarına denk geldim. Eğitimcilerin konuşmalarını dinledim daha sonra onları tanıdıktan sonra eğitimlerine katıldım. Bu şekilde devam etti...” şeklinde düşüncelerini ifade etmişlerdir.

Öğretmenlerden (Ö2, K, 8) “... oyun kavramını her öğretmenimiz biliyor ve duyuyor ama oyunlaştırma kavramını çalıştığım özel bir okulun düzenlediği oyun ve oyunlaştırma, eğitsel oyun tasarımı isimli seminerde Yavuz hocadan duyarak karşılaştım...” şeklinde görüşlerini ifade etmiştir.

Sınıf öğretmenlerinin oyunlaştırma kavramıyla nasıl tanıştıklarına ilişkin görüşleri belirlemek amacıyla sınıf öğretmenlerine “Oyunlaştırma kavramıyla nasıl tanıştınız” sorusu yöneltilmiştir. Oyunlaştırma kavramıyla tanışmaya ilişkin öğretmen görüşleri Tablo 4.3’te sunulmuştur.

Tablo 4.3. Tesadüfen Karşılaşma Ana Temasına Yönelik Alt Temalar.

Alt Temalar	Katılımcı
Sosyal Medya	Ö3, Ö4, Ö5, Ö6, Ö7, Ö9
Meslektaştan Duyma	Ö6, Ö9

Tablo 4.3 incelendiğinde, sınıf öğretmenlerinin oyunlaştırma kavramıyla tesadüfen karşılaşmaları sosyal medya ve meslektaştan duyma olmak üzere iki alt tema şeklinde ele alınmıştır. Sınıf öğretmenleri oyunlaştırma kavramıyla nasıl tanıştıklarıyla ilgili olarak farklı ifadeler kullanmışlardır. Öğretmenler sosyal medya aracılığı ile oyunlaştırma eğitimlerine denk geldiklerini, bazı öğretmenlerse meslektaşlarından duyarak tanıştıklarını ifade etmişlerdir.

Bu konuda katılımcılardan (Ö9, K, 5) “... ben gönüllü bir eğitim platformundayım. Burada oyunlaştırma üzerine çalışan Gamfed topluluğu ile ortak bir atölye düzenlenmesi üzerine oyunlaştırma kavramıyla tanıştım.” (Ö6, K, 17) “...oyunlaştırma kavramıyla tanışmam Gamfed ile tanışma sürecinde gerçekleşti diyebilirim. Geçen sene katıldığım bir online bir oyun gecesinde yine Gamfed gönüllüsü bir meslektaşımın vasıtasıyla oyunlaştırılmış ders planlarının olduğu sayfaya girdim, orayı takip etmeye başladıktan sonra haa oyunlaştırma demek bu şekilde yapıyormuş dedim ve iki senedir de derslerinde oyunlaştırmayı kullanan bir öğretmen haline geldim.” şeklinde görüşlerini ifade etmişlerdir. Oyunlaştırma kavramıyla sosyal medya da gezinirken denk geldim ifadelerini kullanan bir öğretmen (Ö4, K, 5) “... oyunlaştırmayla ilk sosyal medyada karşılaştım. Online olarak düzenlenen bir meet up vardı. Buluşmayı ipe çektim çünkü burada çok sevdiğim hocalar konuktular. Anlatılanlar çok hoşuma gitti. Sınıf öğretmeni olmam sebebiyle de işte pandeminin o etkisini azaltmamız gerektiğini de düşündüğüm için çok cazip geldi bana oyunlaştırma yapmak, sınıfta uygulamak. Öylece başladım ilgilenmeye...” şeklinde görüşlerini bildirmiştir.

4.2. Oyunlaştırma Kavramı Size Ne İfade Ediyor Sorusuna İlişkin Bulgular

Araştırmada sınıf öğretmenlerinin oyunlaştırma kavramı size ne ifade ediyor sorusuna yönelik bulgular üç ana tema altında toplanmıştır. Bu temalar aşağıda yer almaktadır:

- Motivasyon
- Kalıcı Öğrenme
- Yeni Bir Yöntem

Oyunlaştırma kavramının neler ifade ettiğine ilişkin öğretmen görüşleri Tablo 4.4’te sunulmuştur.

Tablo 4.4. Oyunlaştırma Kavramı Size Ne İfade Ediyor Sorusuna İlişkin Bulgular.

Ana Temalar	Alt Temalar
Motivasyon	Öğrenciler Açısından Motivasyon
	Öğretmenler Açısından Motivasyon
Kalıcı Öğrenme	Farklı Boyutlarda Öğrenme
	Akran İletişimi
Yeni Bir Yöntem	Çocuklara Ulaşabilmek
	Ebeveyn ve Çocuk İletişimi

Oyunlaştırma kavramının sınıf öğretmenlerine ne ifade ettiğine ilişkin görüşlerini belirlemek amacıyla sınıf öğretmenlerine “Oyunlaştırma kavramı size ne ifade ediyor?” sorusu yöneltilmiştir. Oyunlaştırma kavramının neler ifade ettiğine ilişkin öğretmen görüşleri Tablo 4.5’te sunulmuştur.

Tablo 4.5. Motivasyon Ana Temasına Yönelik Alt Temalar.

Alt Temalar	Katılımcı
Öğrenciler açısından motivasyon	Ö1, Ö2, Ö8, Ö7, Ö4, Ö6, Ö9
Öğretmenler açısından motivasyon	Ö2, Ö8, Ö7, Ö4

Tablo 4.5’te görüldüğü gibi oyunlaştırma kavramının sınıf öğretmenlerine motivasyonu ifade ettiği ve motivasyon ana teması altında olmak üzere öğrenciler açısından motivasyon ve öğretmenler açısından motivasyon olarak iki alt tema şeklinde ayrılmıştır. Sınıf öğretmenleri oyunlaştırmanın öğrencilerin ilgilerini çektiklerini, eğlenceli ve keyifli bir ders ortamı oluşturduğunu ve dersin verimini arttırdığını ifade ederken bazı öğretmenler oyunlaştırmanın öğrenciler üzerindeki etkilerine bakarak kendi mesleki motivasyonlarının da arttığını ve daha mutlu hissettiklerini ifade etmişlerdir.

Bu konuda katılımcılardan (Ö4, K, 5) “... *oyunlaştırma bir motivasyon işi aslında. Herkes için geçerli bu. Sadece öğrencilerim için söylemiyorum motivasyonu arttırmak için gerekli bir yöntem bana göre ben bu şekilde tanımlıyorum. Katıldığım eğitimlerde bize kanca modeli anlatılmıştı. Bir tutturunca o kancayı gerisi çorap söküğü gibi geliyor. Çocukların motivasyonu üst düzeyde oluyor, kopmuyorlar dersten bu durum beni hem tatmin ediyor hem de inanılmaz bir haz alıyorum...*” şeklinde görüşlerini ifade etmiştir. Oyunlaştırmanın keyifli bir eğitim ortamı olduğu ifade eden (Ö6, K, 17) “... *oyunlaştırma, oyun dinamiklerinin sizin kurgulamak istediğiniz şeyle kullanılması demek bence ve keyifli de bir eğitim ortamı demek,*

dinamiği yüksek öğrencilerin ve öğretmenin mutlu olduğu bir sınıf demek...” olarak görüşlerini ifade etmiştir.

Oyunlaştırmayı eğitimin odak noktası olduğunu düşünen (Ö1, E, 40) “...*oyunlaştırma* *esasında eğitimin odak noktasıdır. Neden dersiniz? Derse girdiğimde çocuklar, öğretmenim bugün ne yapacağız diye sorduklarında oyun oynayacağız cevabını veriyorum. Ooooo inanılmaz bir motivasyon oluyor. Öğrencilerim dersten kopmuyorlar...*” olarak görüşlerini bildirmiştir. Oyunlaştırmanın öğrenciler için heyecan yarattığını söyleyen (Ö2, K, 8) bu konuyla ilgili “... *her gün ayrı bir kazanımımız ayrı derslerimiz var. Oyunlaştırma denildiğinde o derslerin, kazanımların çocuğa, plana, derse uygulamaya öğrencilerim için heyecan yaratarak diyebilirim, biraz daha ilgilerini çekerek katabilmek geliyor...*” olarak görüşlerini ifade etmiştir.

Oyunlaştırma kavramının sınıf öğretmenlerine ne ifade ettiğine ilişkin görüşlerini belirlemek amacıyla sınıf öğretmenlerine “Oyunlaştırma kavramı size ne ifade ediyor?” sorusu yöneltilmiştir. Oyunlaştırma kavramının neler ifade ettiğine ilişkin öğretmen görüşleri Tablo 4.6’da sunulmuştur.

Tablo 4.6. Kalıcı Öğrenme Ana Temasına Yönelik Alt Temalar.

Alt Temalar	Katılımcı
Farklı boyutlarda öğrenme	Ö2, Ö3, Ö5, Ö9
Akran İletişimi	Ö8

Tablo 4.6’da görüldüğü gibi oyunlaştırma kavramının sınıf öğretmenlerine kalıcı öğrenmeyi ifade ettiği ve kalıcı öğrenme ana teması altında olmak üzere farklı boyutlarda öğrenme ve akran iletişimi olarak iki alt tema şeklinde ayrılmıştır. Sınıf öğretmenleri oyunlaştırma yapılarak farklı boyutlarda (işitsel, hareket etme, konuşma vb.) öğrenen öğrencilere uygun bir yöntem olduğunu ve bu sayede kalıcı öğrenmenin daha etkili gerçekleştiğini, oyunlaştırılmış ders içeriklerinde akran iletişimini arttırarak akran öğrenmesinin daha sık olduğunu gözlemlenmiş ve yıl içerisinde de iletişim olarak daha pasif olan öğrencilerin yıl sonunda akranlarıyla daha sosyal bir iletişim içerisinde olduklarının gözlemlendiğini ifade etmişlerdir.

Bu konuda katılımcılardan (Ö9, K, 5) “...*çocuklar farklı şekillerde öğreniyor. Bazıları görsel zekâ bazıları hareket etmeyi seviyor bu yönden oyunlaştırmayı kullanıyorum. Oyunlaştırdığım derslerimde kullandığım etkinlikleri öğrencilerim hangi boyutlarda daha iyi*

öğreniyorlarsa o şekilde tasarlıyorum. Bu sayede daha rahat öğrendikleri için derste olan ilgileri de artıyor... “olarak görüşlerini bildirmiştir. (Ö5, K, 1) “... Katıldığım bir eğitimde normalde bir jenganın kuralı bir şekilde oynanması, kurallı bir şekilde oynanması bir de eğitimsel bir materyale dönüştürülmesiyle ilgili bir örnek vardı. Benim oyunlaştırmayı kavrama, anlama şeklim de buydu. Eğitimle ilgili hani çocukta ne kalıcı kalır? Fark ettim ki kalem, kâğıttan çok daha fazla ileriye gelebiliyor. Oyunlaştırmayla birlikte pekiştireçlerin şekli, boyutu değişiyor. Normalde çocuğa verilebilecek maksimum pekiştireç yıldızken bu çıkıyor ve artık bir rozet haline geliyor ya da çocuğa verilen bir hak haline geliyor. Sıra arkadaşını seç gibi. Bu tarz yenilikler çocukların ilgisini çekiyor ve çocuklar daha kalıcı bir şekilde öğreniyorlar...” şeklinde düşüncelerini ifade etmiştir.

(Ö3, K, 13) “...her çocuk farklı boyutta öğreniyor. Sadece dinleyerek öğrenen de var ama bana göre günümüzde o tarz çocukların azaldığını düşünüyorum. Bu anlamda oyunlaştırma farklı boyutlarda öğrenen öğrencilerime hitap edebilecek keyifli ders ortamları oluşturmama olanak sağlıyor...” şeklinde görüşlerini ifade etmiştir.

(Ö8, K, 15) “... oyunlaştırmayı sınıfımda kullanmaya başladıktan sonra anladım ki oyunlaştırmayla çocuklar hep beraber sürecin içerisinde ve oyunu hiç bırakmıyorlar. Bunu sonucunda çocukların birbirleriyle iletişimlerini de güçleniyor...” şeklinde düşüncelerini belirtmiştir.

Oyunlaştırma kavramının sınıf öğretmenlerine ne ifade ettiğine ilişkin görüşlerini belirlemek amacıyla sınıf öğretmenlerine “Oyunlaştırma kavramı size ne ifade ediyor?” sorusu yöneltilmiştir. Oyunlaştırma kavramının neler ifade ettiğine ilişkin öğretmen görüşleri Tablo 4.7’de sunulmuştur.

Tablo 4.7. Yeni Bir Yöntem Ana Temasına Yönelik Alt Temalar.

Alt Temalar	Katılımcı
Çocuklara Ulaşabilmek	Ö8, Ö3, Ö5, Ö7, Ö6
Ebeveyn ve Çocuk İletişimi	Ö6

Tablo 4.7’de görüldüğü gibi oyunlaştırma kavramının sınıf öğretmenlerine yeni bir yöntemi ifade ettiği ve yeni bir yöntem ana teması altında olmak üzere çocuklara ulaşabilmek, ebeveyn ve çocuk iletişimi olarak iki alt tema şeklinde ayrılmıştır. Sınıf öğretmenleri öğrencilerinin içerisinde buldukları teknolojik dönem ve yeni kuşağın özellikleri göz önüne alındığında dikkatleri toplamada, çocuklara ulaşarak sevdikleri bir yönde yakalayabildiklerini

ve bazı öğretmenlerde oyunlaştırmayı hafta sonu etkinliği olarak veli desteği ile beraber kullandıklarında velilerden gelen dönütlerin çok keyifli vakit geçirdik şeklinde olması nedeniyle ebeveyn ve çocuk iletişimini de arttırdığını açıklayan ifadelerde bulunmuşlardır.

Bu konuda katılımcılardan (Ö7, E, 15) “...son yıllarda biliyorsun artık oyun çağı dönemi ileri boyutlara ulaştı. Çocuklarımızın elinde telefonlar, tabletler en son oyunlarla sürekli haşır neşirler. Yani oyun dediğimiz zaman çocuğun aklına ilk olarak bir bonus toplama sonucunda bir ödül kazanma gibi algılar oluşturduğu için oyun kelimesi, oyun kavramı dersin içerisinde geçtiği an çocuğun hazırbulunuşluk seviyesi en üst noktaya ulaşıyor ve bence öğrenmeyi çekici hale getiren en önemli unsur diye düşünüyorum. Ders içerisinde alakası çok düşük olan öğrencim bile hemen derliyor topluyor kendini ve oyuna hazırlıyor. Oyunlaştırma sayesinde çocuklarıma ulaşabiliyorum ve kendimi en şanslı öğretmen olarak hissediyorum bence en önemlisi bu...” şeklinde görüşlerini bildirmiştir. (Ö3, K, 13) “... Oyunlaştırma çocuklara daha farklı beceriler sunmak, daha yaparak yaparak-yaşayarak aynı zamanda eğlenerek hani daha hissettirmeden öğretimi sağlıyor...” olarak düşüncelerini açıklamıştır. Ö8 “... yeni kuşak biliyorsunuz dikkatleri çok dağınık, onlar için her şey çok hızlı dönüyor. Onların dikkatlerini daha çok tutabilmek için ve onlarla oyun konuştuğum zaman daha kolay ulaştığımı fark ettim çocuklara...” olarak görüşlerini bildirmiştir.

Oyunlaştırmayı ebeveyn ve çocuklarına olan ilişkisine olan görüşlerini (Ö6, K, 17) “...hafta sonu görevlerinde mesela aileyle yapabilecekleri etkinliklerde oyunlaştırmayı kullandığım kaçış oyunları ya da işte bazı ders içi etkinlikleri planlıyorum. Daha sonra velilerimden aldıklarım dönütlerde velilerim evde çok keyifli vakit geçirdiklerini ve bu etkinlikleri daha çok istediklerini söylediler. Fark ettim ki sadece derslerimde değil öğrencilerimizin her anında olması gereken bir süreç oyunlaştırma...” olarak belirtmiştir.

4.3. Sizce Öğretimin Oyunlaştırılması Nasıl Başarılabilir, Gerçekleştirilebilir Sorusuna İlişkin Bulgular

Araştırmada sınıf öğretmenlerine sizce öğretimin oyunlaştırılması nasıl başarılabilir, gerçekleştirilebilir sorusuna yönelik bulgular iki ana tema altında toplanmıştır. Bu temalar aşağıda yer almaktadır:

- Öğretmen Tutumu
- Okul Yöneticisi Desteği

Soruya ilişkin öğretmen görüşleri Tablo 4.8’de sunulmuştur.

Tablo 4.8. Sizce Öğretimin Oyunlaştırılması Nasıl Başarılabilir, Gerçekleştirilebilir Sorusuna İlişkin Bulgular.

Ana Temalar	Alt Temalar
Öğretmen Tutumu	Öğretmen İlgisi
	Süreci Takip Etme
	Farkındalık Yaratmak
Okul Yöneticisi Desteği	Eğitim Ortamında Yönetici Desteği
	Veli-Öğretmen Penceresinden Yönetici Desteği

Öğretimin oyunlaştırılması nasıl gerçekleştirilebilir ilişkin sınıf öğretmenlerinin görüşlerini belirlemek amacıyla “Sizce öğretimin oyunlaştırılması nasıl başarılabilir, gerçekleştirilebilir?” sorusu yöneltilmiştir. Soruya ilişkin öğretmen görüşleri Tablo 4.9’de sunulmuştur.

Tablo 4.9. Öğretmen Tutumu Ana Temasına Yönelik Alt Temalar.

Alt Temalar	Katılımcı
Öğretmen İlgisi	Ö2, Ö3, Ö6, Ö7
Süreci Takip Etme	Ö2, Ö5, Ö6, Ö8
Farkındalık Yaratmak	Ö1, Ö4, Ö5

Tablo 4.9’da görüldüğü gibi öğretimin oyunlaştırılabilmesi öğretmen ilgisi, süreci takip etme ve farkındalık yaratmak olmak üzere üç alt tema şeklinde ayrılmıştır. Sınıf öğretmenleri öğretimin oyunlaştırılabilmesinin öğretmen ilgisine bağlı olduğunun sınıf içerisinde düzenlenen etkinlik ve planlarda oyunlaştırmayı sağlıklı bir şekilde uygulayabilmek için oyunlaştırmayı iyi bir şekilde araştırarak, eğitimlere katılarak süreci sindirene kadar takip etmenin önemli olduğunu söyleyen ifadelerde bulunmuşlardır. Bazı öğretmenlerse sınıflarında oyunlaştırmayı kullandıklarında zengin içeriğe sahip bir eğitim ortamı oluşturduklarını söyleyerek bu deneyimin öğretmenlerin yaşamasını gerektiğini belirtmişlerdir.

Bu konuda katılımcılardan, (Ö8, K, 15) “...*öğretimin oyunlaştırılması için öğretmenlerin süreci iyi bir şekilde tanıması gerekiyor. Oyunlaştırmayı uygulayabilmek için önce özellikle temel felsefi kavramları iyi bilmek gerekiyor. Çünkü ben iki yıl kadar okudum, okuma yaptım, literatür araştırdım. Kafam çok karışmıştı. Ne zaman ki bu felsefeleri anladım, sindirdim o zaman bir şeyler ortaya çıkarmaya başlayabildim. Planlarımı yazmaya başlayabildim. O yüzden öğretmenlerin de bu süreçte gerçekten olması gerekeni ve hani deriz ya teorisini bilmesi gerekiyor öncesinde sonrasında da uygulayamaya geçerek planlar*

çıkarmaları ve bu planları da mutlaka uygulayıp geliştirmeleri gerekiyor...” şeklinde görüşleri bildirmiştir.

(Ö6, K, 17) “...oyunlaştırılmanın gerçekleştirilebilmesi için belirli basamaklar var. Tabi ki bunu bir bilir kişiden belki dinlemeden okumadan ya da araştırmadan yapmak çok mümkün bir şey değil. O yola girmişse bu anlamda bir alt yapı edinmişse eğitimci bunu kullanabilir ama onun dışında oyunlaştırma yapıyorum deyip farklı bir üründe çıkabilir ortaya. O yüzden olması gereken tüm basamakları bir öğrenmek lazım. Bileninden dinlemek lazım. İçselleştirmek lazım en önemlisi. Bunun da yolu öğretmenlerimizin süreci iyi takip etmesinden ipin ucunu bırakmamasından geçiyor diye düşünüyorum...” olarak görüşlerini açıklamıştır.

(Ö7, E, 15) “...öğretimin oyunlaştırılması öğretmenlerden geçiyor. Ben özel okul öğretmeniyim. Bu anlamda hizmet içi eğitimlere çok tabi olamasak da aslında biz kendimiz araştırıp birçok eğitime katılıp kendimizi bu anlamda geliştirme çabası ve ilgisi içerisindeyiz. Hizmet içi eğitim denildiğinde birçok öğretmen arkadaşımın imzayı atayım da gideyim şeklinde bir hava esiyor. Hepsisi değil tabi ki bunu genellemek yanlış olur. Oyunlaştırmayla ilgili birçok kitap, eğitimci ve eğitimler var. Bunlara günümüzde ulaşmak çok kolay. Bunlara kendini geliştirme çabası olan öğretmenlerimiz ulaşıyor...” olarak görüşlerini bildirmiştir.

(Ö4, K, 5) “...her çocuk birbirinden çok farklı. Bizim merkezde çocukların bireysel şekilde öğrenmelerini sağlamamız gerekiyor. Bunun da yolu çocuklarını iyi tanımamızdan yani her çocuğun oyuncu tipi belirleyebilmekten geçiyor. Eğitim sürecini oyunlaştırarak tasarlamak çocuğu tanıdıktan sonra gelen bir süreç olmalı. Bu sayede her çocuğumuza hitap eden farklı etkinliklerle, kazanımlarımıza uygun bir oyunlaştırma yaparak zenginleştirilmiş bir öğretim ortamı sunabiliriz...” olarak görüşlerini açıklamıştır.

(Ö2, K, 8) “...Öğretimin oyunlaştırılması için önce öğretmenlerin iyi bir şekilde buna dair ilgilenmesi gerekir buna dair öğretmenin alıştırılması seminerdir, eğitimidir bunları iyi bir şekilde alması ve devamında da öğretmenlerin hevesli, idealist bir şekilde süreci takip ederek ilerlemesi gerekir...” olarak görüşlerini açıklamıştır.

Öğretimin oyunlaştırılması nasıl gerçekleştirilebilir ilişkin sınıf öğretmenlerinin görüşlerini belirlemek amacıyla “Sizce öğretimin oyunlaştırılması nasıl başarılabilir, gerçekleştirilebilir?” sorusu yöneltilmiştir. Soruya ilişkin öğretmen görüşleri Tablo 4.10’da sunulmuştur.

Tablo 4.10. Okul Yöneticisi Desteği Ana Temasına Yönelik Alt Temalar.

Alt Temalar	Katılımcı
Eğitim Ortamında Yönetici Desteği	Ö2, Ö9
Veli-Öğretmen Penceresinden Yönetici Desteği	Ö9

Tablo 4.10’da görüldüğü gibi öğretimin oyunlaştırılabilmesi eğitim ortamında yönetici desteği ve veli-öğretmen penceresinden yönetici desteği olmak üzere iki alt tema şeklinde ayrılmıştır. Sınıf öğretmenleri öğretimin oyunlaştırılabilmesinin yalnızca öğretmen ilgisine bağlı olmadığı, özellikle özel okullarda çalışan öğretmenlerin yeni bir yöntem denemek istediklerinde okul yönetimi tarafından desteklenmemeleri bazen de velilerin “öğretmen oyun oynatıyor” yönündeki düşüncelerinde okul yönetiminden gerekli desteği göremediklerini belirten ifadelerde bulunmuşlardır.

Bu konuda katılımcılardan (Ö2, K, 8) “...öğretimi oyunlaştırmak için öğretmenin ve okul yönetiminin oyunlaştırma bu kavramı bilmeyenler için daha oyun temelli düşünmesi ve ilerlemesi gerekir. Temelde sadece öğretmen değil, öğretmenin çalıştığı okulun yöneticileri de sıcak baktığında işleyişin öğretmen için daha emin ilerleyeceğini söyleyebilirim...” olarak görüşlerini açıklamıştır.

(Ö9, K, 5) “...öğretimin oyunlaştırılabilmesi için Millî Eğitim Bakanlığının bir girişimi olması gerekir diye düşünüyorum. Çünkü çoğu öğretmen kendi okulunda bunu yapmaya çalışıyor. Mesela ben özel okuldayım ama orada bir sistem var. Velilerin istekleri var. Kendi adıma söyleyeyim ben birçok farklı ders planları hazırlıyorum ve uygulamaya çalışıyorum ama bana yönetimin söylediği şu kitabı şu süreye kadar bitirmeniz gerekiyor. Sistemsel sıkıntılar var aslında. Okullar arasında da herkes veli isteklerine göre olsun ya da okulun vizyonuna göre hareket etmek zorunda olduğu için oyunlaştırmayı uygulayabilmek zor bir hale geliyor. Öğretmen ancak inisiyatif alarak bunu yapabilir. Devlet okullarında da aynı durumun söz konusu olduğunu düşünüyorum. Bazı okul yöneticileri öğretmenlerin önüne set olabiliyor. Bence okul yöneticilerinin veli penceresinden ve kendi pencerelerinden öğretmenlere destek olması ve öğretmenleri biraz serbest bırakmaları gerektiğini düşünüyorum.” olarak görüşlerini açıklamıştır.

4.4. Sizi Oyunlaştırma Yaklaşımını Kullanmaya Götüren Faktörler Nelerdir Sorusuna İlişkin Bulgular

Araştırmada sınıf öğretmenlerine sizi oyunlaştırma yaklaşımını kullanmaya götüren faktörler nelerdir sorusuna yönelik bulgular iki ana tema altında toplanmıştır. Bu temalar aşağıda yer almaktadır:

- Farklı Yöntem ve Teknik İhtiyacı
- Kalıcı Öğrenme

Soruya ilişkin öğretmen görüşleri Tablo 4.11’de sunulmuştur.

Tablo 4.11. Sizi Oyunlaştırma Yaklaşımını Kullanmaya Götüren Faktörler Nelerdir Sorusuna İlişkin Bulgular

Ana Temalar	Alt Temalar
Farklı Yöntem ve Teknik İhtiyacı	Öğrenci İlgisi
	Ders Ortamını Zenginleştirme İhtiyacı
Kalıcı Öğrenme	Katılım
	İletişim

Oyunlaştırma yaklaşımını kullanmaya götüren faktörlere ilişkin sınıf öğretmenlerinin görüşlerini belirlemek amacıyla “Sizi oyunlaştırma yaklaşımını kullanmaya götüren faktörler nelerdir?” sorusu yöneltilmiştir. Soruya ilişkin öğretmen görüşleri Tablo 4.12’de sunulmuştur.

Tablo 4.12. Farklı Yöntem ve Teknik İhtiyacı Ana Temasına Yönelik Alt Temalar.

Alt Temalar	Katılımcı
Öğrenci İlgisi	Ö6, Ö4, Ö5, Ö1, Ö8, Ö7, Ö2
Ders Ortamını Zenginleştirme İhtiyacı	Ö1, Ö3, Ö7

Tablo 4.12’de görüldüğü gibi öğretmenleri oyunlaştırma yaklaşımını kullanmaya götüren faktörler öğrenci ilgisi ve ders ortamını zenginleştirme ihtiyacı olmak üzere iki alt tema şeklinde ayrılmıştır. Sınıf öğretmenleri öğrencilerin ilgilerini çekebilecek, motivasyonlarını arttırarak öğrencilerin keyifli öğrenme ortamı oluşturabilecek farklı yöntemlerden biri oyunlaştırma olduğunu ve ders ortamını zenginleştirerek, çeşitlendirerek süreci iyi bir şekilde yürüttüklerini, öğrencilerden iyi dönütler aldıklarını ifade eden açıklamalarda bulunmuşlardır.

Bu konuda katılımcılardan, (Ö4, K, 5) “...pandemi dönemi her şeyin başlangıcı oldu benim için. Çocuklar ekran karşısında çok fazla kaldıkları için biz o akışı sağlayamıyorduk. Ben bunu gözlemledim. Evet okula gelmeleri gerekiyor ama gelemiyorlar ne yapacağız o

motivasyonu bir şekilde sağlamamız lazım. Bir de o süreçte öğrencilerim okuma yazma öğrendi. Şu an ki öğrenciler çok hızlı şeyler istiyorlar, oyun oynamak çok cazip. Bu noktada önce uzaktan eğitim sürecinde daha sonrasında yüz yüze eğitim sürecinde oyunlaştırma ile ihtiyacım olan motivasyona ulaştım. Sonrasında işler epey kolaylaştı. Geride kimse kalmayacak, onu sağlamaya çalışıyorum...” olarak görüşlerini açıklamıştır.

(Ö1, E, 40) “... şu şekilde oyunlaştırmayı derse uygun bir hale getirdiğinizde çocuklar inanılmaz motive oluyor o derse ve o konuya karşı. Oyunlaştırmayı kullanmadığım zamanlarda oyun kelimesini duyunca çocuklar çok mutlu oluyorlar hemen dikkatlerini toparlıyorlar, oyunlaştırmayı dahil ettiğimde ise bu motivasyonu uzun bir süre kendiliğinden geliyor...” olarak görüşlerini açıklamıştır.

(Ö8, K, 15) “... öğrencilerin dikkat süresi artık çok kısa herhangi bir konuyu pekiştirmek, tekrar yapmak bazen çocuklar için sıkıcı olabiliyor maalesef. Oyunlaştırma hem öğrencilerin eğlenerek motivasyonlarını yükselterek derse devam etmemi sağlıyor hem de tekrar yapmak isteğimde sınıfım bir şenlik alanına dönüşüyor. Yani öğrencinin eline bir çıktı verip orada soru sormaktansa bir oyun kağıdıyla, oyun tablasında sürecin daha hızlı ilerlediğini fark ettim. Daha çok eğlendik. Çocuklar konu bitsin de oyun oynayalım diye beklemeye başladılar. Oyun ne zaman gelecek ne zaman başlayacağız oyun oynamaya. Oyunun onları ne kadar eğlendirdiğini ve motivasyonlarını arttırdığını gördüm. O şekilde yönlendirdi beni. Ve dedim ya gerçekten çocukların ne kadar kolay hızlı öğrendiklerini gördüğümde, hevesli öğrendiklerini gördüğümde aaa evet artık benim kullanmam gereken üstüne düşmem gereken yöntem bu demiştim.” olarak görüşlerini açıklamıştır.

(Ö3, K, 13) “Açıkçası eğitim ortamının sınıfıma yetemediğini anladığımda daha farklı ne yapabilirim ne olabilir? Çocuklar gerçekten hareketliydi. Hepsi daha böyle dokunarak ya da hani devinimsel anlamda bedensel hareket ederek bir şeyleri öğrenmeye çalışıyorlardı. Daha doğrusu hani çok hareketli oldukları için devinimsel anlamda bir şeyleri öğrenmeye çalışacaklarında onlar için farklı olacağını, dikkat çekici olacağını düşündüğüm için bu şekilde oyunlaştırmaya yöneldim.” şeklinde görüşlerini bildirmiştir.

(Ö5, K, 1) “Kendi ilkokul sürecim oyunlaştırmayı kullanmamı vesile oldu. Kendi ilkokul sürecimi düşündüğümde nelerden sıkıldığımı ve neleri daha farklı öğrenmek istediğimi çok iyi hatırlıyorum. Öğretmenler olarak öncelikli görevimizin her ders için çocuklara o dersi sevdirmek ve öğrenmesine yardımcı olma gerektiğini düşünüyorum. Bunu oyunlaştırmayı

kullanarak iyi bir yol izlediğimizi düşünüyorum. Bu sayede hem çağın gerekliliklerine uyum sağlayarak çocukların keyif içinde oldukları bir ders ortamı sunabiliyorum hem de sınıf ortamını zenginleştirebiliyorum...” olarak görüşlerini açıklamıştır.

Oyunlaştırma yaklaşımını kullanmaya götüren faktörlere ilişkin sınıf öğretmenlerinin görüşlerini belirlemek amacıyla “Sizi oyunlaştırma yaklaşımını kullanmaya götüren faktörler nelerdir?” sorusu yöneltilmiştir. Soruya ilişkin öğretmen görüşleri Tablo 4.13’te sunulmuştur.

Tablo 4.13. Kalıcı Öğrenme Ana Temasına Yönelik Alt Temalar.

Alt Temalar	Katılımcı
Katılım	Ö6, Ö1, Ö8, Ö7, Ö9, Ö7, Ö2
İletişim	Ö7

Tablo 4.13’te görüldüğü gibi öğretmenleri oyunlaştırma yaklaşımını kullanmaya götüren faktörler katılım ve iletişim olmak üzere iki alt tema şeklinde ayrılmıştır. Sınıf öğretmenleri sınıflarında katılımı arttıran, her öğrenciye ulaşmayı kolaylaştıran, iletişimi de arttırarak öğrencide kalıcı öğrenmeyi sağladığını ve bu nedenle sınıflarında oyunlaştırma yaklaşımını kullandıklarını ifade eden açıklamalarda bulunmuşlardır.

Bu konuda katılımcılardan, (Ö1, E, 40) “...oyunlaştırmanın en önemli özelliklerinden birisi kalıcı olması yani işte Konfüçyüs’ün çok önemli bir sözü var yaparsam unutmam duyarsam unutturum gibi çocukların yaptığı ve oyunlaştırılarak hazırlanan dersler çok kalıcı oluyor. Bu nedenle oyunlaştırmayı iyi bir şekilde sınıfımda uygulamaya gayret ediyorum...” olarak görüşlerini açıklamıştır.

(Ö7, E, 15) “... ben dershanecilikten gelen bir öğretmenim. Bizde hep şu vardı. Çocuk hafta sonunu ayırıp bize geliyor ben öyle etkili olmalıyım ki bütün bir haftaya yığılacak etki oluşturmalyım düşüncesiyle derslerimin daha eğlenceli ve daha kalıcı hale gelmesi oyunlaştırmayla tanıştıktan sonra gerçekleşti diyebilirim. Aslında dersin monotonluğunu, geleneksel sınıf yöntemi bunlar tabi ki çok önemli ve aslında dersin derste öğrenilmesini sağlayan unsurların başında oyunlaştırma geliyor. Çünkü özellikle şununla da çok karşılaşıyoruz. Öğrenciler artık derste ders dışı etkinliklerle ilgilenip daha sonrasında çalışmayla eksiklerini kapatma gayreti içerisinde olabiliyorlar. Ama ne yazık ki dersin derste öğrenilişi akran grubuyla öğrenilme durumu daha değerli. O yüzden bende derslerime hem kalıcılığı sağlayacak hem akran gruplarındaki iletişimi güçlendirmesi anlamında oyunlaştırmayı kullanmalıyım dedim...” şeklinde görüşlerini açıklamıştır.

(Ö2, K, 8) “... aslında dönüp dolaşıp aynı noktaya geliyorum. Temelimizde çocuk ve oyun var. Çocuklar küçüklüklerinden itibaren oyunlarla haşır neşirler. Eğitimin içerisinde de oyunla yoğrulduklarında dersleri daha hızlı ve kalıcı bir şekilde alabildiklerini gözlemliyorum. Temel faktör şu: Çocuk oyun oynamayı sevdiği için oyunlaştırılmış dersler, içerikleri çocuklar seviyor, daha iyi öğreniyor ve öğrenilen ders içerisinde öğrenilip unutulmuyor...” olarak görüşlerini ifade etmiştir.

(Ö9, K, 5) “...oyunlaştırma kalıcı ve etkin öğrenmeyi sağlar. Benim bir öğretmen arkadaşım anlatmıştı. Eklemleri derste oyunlaştırarak dans şeklinde anlatmış ve daha sonra oyunlaştırılmış adımlarla konuyu pekiştirmişler ve o konu hiç unutulmamış. Aslında oyunlaştırma çocuklara hitap ettiği için kalıcılığı sağladığını düşünüyorum. O nedenle bir şeyleri oyunlaştırabilmek çocuklara hitap eden öğretim yollarını keşfetmek demek bunu keşfettiğimizde kalıcı öğrenmeyle birlikte eğleniyoruz da...” olarak görüşlerini açıklamıştır.

4.5. Oyunlaştırma Yaklaşımını Mesleğinizde Nasıl Kullandığınızı Örnekler Vererek Anlatır Mısınız Sorusuna İlişkin Bulgular

Araştırmada sınıf öğretmenlerine oyunlaştırma yaklaşımını mesleğinizde nasıl kullandığınızı örnekler vererek anlatır mısınız sorusuna yönelik bulgular iki ana tema altında toplanmıştır. Bu temalar aşağıda yer almaktadır:

- Bilişsel Becerileri Geliştirmeye Yönelik
- Duyuşsal Becerileri Geliştirmeye Yönelik

Tablo 4.14. Oyunlaştırma Yaklaşımını Mesleğinizde Nasıl Kullandığınızı Örnekler Vererek Anlatır Mısınız Sorusuna İlişkin Bulgular

Ana Temalar	Alt Temalar
Bilişsel Becerileri Geliştirmeye Yönelik	Ders Planı
	Ölçme ve Değerlendirme
	Eğitsel Oyun
Duyuşsal Becerileri Geliştirmeye Yönelik	Davranış Kazandırma
	İletişimi Güçlendirme

Oyunlaştırma yaklaşımının meslekte kullanımına ilişkin sınıf öğretmenlerinin görüşlerini belirlemek amacıyla “Oyunlaştırma yaklaşımını mesleğinizde nasıl kullandığınızı örnekler vererek anlatır mısınız?” sorusu yöneltilmiştir. Soruya ilişkin öğretmen görüşleri Tablo 4.15’te sunulmuştur.

Tablo 4.15. Bilişsel Becerileri Geliştirmeye Yönelik Ana Temasına Yönelik Alt Temalar.

Alt Temalar	Katılımcı
Ders Planı	Ö9, Ö5, Ö3, Ö4
Ölçme ve Değerlendirme	Ö2, Ö7, Ö4
Eğitsel Oyun	Ö1, Ö2

Tablo 4.15’te görüldüğü gibi oyunlaştırmayı bilişsel alanda kullanan öğretmenler, ders planı, ölçme ve değerlendirme, eğitsel oyun olmak üzere üç alt tema şeklinde ayrılmıştır. Sınıf öğretmenleri bilişsel olarak oyunlaştırmayı kullandıklarını bu süreci iyi yönetebilmek için ders öncesi ders planlarının iyi bir şekilde hazırlanması gerektiğini bazı öğretmenler oyunlaştırmayı ders ya da o kazanıma ayrılan süre sonunda öğrenmenin ne kadar gerçekleştiğini anlamak için süreç içi ve süreç sonu ölçme ve değerlendirme olarak kullandıklarını bazı öğretmenler ise oyunlaştırmayla henüz yeni tanıştıklarını ve bu nedenle oyunlaştırmayı tam olarak uygulayamadıklarını öğrendikleriyle eğitsel oyun olarak kullandıklarını araştırma ve okumaya devam ettiklerini ifade eden açıklamalarda bulunmuşlardır.

Bu konuda katılımcılardan, (Ö9, K, 5) “...*hayat bilgisi dersi için oluşturduğum oyunlaştırılmış ders planları var bunların detaylı örneklerinin linkini sizinle paylaşacağım. Hayat bilgisi dersinin gerekli kazanımlara ulaşmak için birçok oyunlaştırılabilecek konu var. Bu noktada birçok kazanım oyunlaştırılabilir ben burada web 2.0. araçlarını iyi bilmenin işimizi çok kolaylaştırdığını düşünüyorum. Hani çocuklara daha farklı bir şekilde oyunlaştırabilmek en azından dersi zengin kılmak amacıyla gerekli olduğu biliyorum...*” şeklinde görüşlerini açıklamıştır. Aşağıda (Ö9, K, 5) isimli katılımcının hazırladığı örnek bir ders planı yer almaktadır.

Hayat Bilgisi Oyunlaştırılmış Ders Planı

Konu: Bitkileri ve Hayvanları Koruyalım

Süre: 40+40

Sınıf Düzeyi: 1

Kazanım: HB.1.6.3. Yakın çevresinde bulunan hayvanları ve bitkileri korumaya özen gösterir.

Oyuncu Tipi: Öğretmen sınıf içindeki gözlemlerine dayanarak daha önceden belirlediği oyuncu tiplerine göre sınıfa kura çektirir ve öğretmen sınıfı beş gruba ayırır. Her grupta dört farklı karakter tipindeki çocuklar olduğu takdirde gruplar daha dengeli olacaktır.

Dikkat Çekme: Sevgili öğrencilerim! Bugünkü dersimiz her günküden daha farklı olacak. Bugün size bazı özel görevler vereceğim ve bu görevlerin bazılarını bireysel bazılarını da ekipçe yapacaksınız. Görevlerini başarıyla yapan ekiplere aldıkları puanlara göre çeşitli ödüller vereceğim. Görevlere başlamadan önce iki soruyu düşünelim mi?

Güdülenme:

- Hayvanlar ve bitkiler olmasaydı dünya nasıl bir yer olurdu?
- Hayvanları niçin sevmeliyiz ve korumalıyız?

Derse Geçiş: Öğretmen şimdi size bir hikâye okuyacağım.

Ben yavru bir kediyim, sokaklarda annemle birlikte kendimize yiyecekler ararız. Çoğu zaman kendimize yiyecek bulmakta zorlanırsınız ve ben çok küçük olduğum için annem çoğu zaman bensiz yiyecek aramaya çıkar. O yiyecek aramaya giderken beni de evin bahçesinde bırakırdı. Annem gittikten sonra ben ne yapacağımı bilemez halde canım çok sıkılırdı. Anneme seslenir ve onun gelmesini çabucak isterim. Dışarıda arabalar ve sesler vardı. Bu sesler beni korkutuyordu. Yine bir gün annem beni bırakıp yiyecek aramaya çıkmıştı. Uzun bir zaman geçmiş ve annem hala gelmemişti. Ben de çok aç olduğum için bahçenin dışına çıktım. Korca korca yürümeye başladım. Nereye gideceğimi bilmiyordum. Anneme sesleniyordum belki beni duyar diye. Birden bana doğru gelen birkaç kişi gördüm. Bana dokunmaya çalışıyorlardı. Bende korktuğum için onlardan kaçmaya başladım. Onlar da peşimden geldiler ve beni elleriyle tutmaya çalışıyorlardı. Bu kişilerden bazıları yere küçük bir ekmek parçası koydu bende korca korca aç olduğum için ekmeğe yaklaştım. Ekmeğe yaklaşmamla boynumda bir acı hissettim. O çocuklardan biri boynumu sıkıca tutuyordu bir diğeri de kuyruğumdan tutmaya çalışıyordu. Canım çok acıdığı için onların ellerinden kurtulmaya çalıştım. Ama ne yapsam da beni sıkı sıkı tuttıkları için ellerinden kurtulamıyordum. Bir başkası da kulağımı çekiyordu.

Öğretmen burada hikâyeyi bitirir ve öğrencilere farklı özel roller vererek kediyi çocukların ellerinden nasıl kurtulması gerektiğine dair 5 grubun da görüş geliştirmesine fırsat verir.

Öğretmen bir torba çıkartır. Bu torbanın içinde bazı hayvan ve insan figürleri var ve her grubun şimdi sırasıyla bir figür çıkartmasını istiyorum ve daha sonra size bazı empatik roller vereceğim. Bu rollerin amacı kediyi karşıdaki çocuklara empati yaptırarak çocukların ellerinden kurtarmayı başarmak. Bu görevi başarıyla yerine getiren gruplar 10 puan kazanacaktır ve ayrıca bir rozet kazanacaktır.



Hazırsan İlk Görevimize
Başlıyoruz.



Empatik Roller:

Yavru kediye yapılanları
gören dede ve nine olsaydın?
Çocuklara nasıl tepki verirdin?

Yavru kediye yapılanları
gören başka bir çocuk olsaydın?
Neler hissederdin?

Yavru kediye yapılanları
gören bir veteriner olsaydı sence
neler derdi?

Çocukların kendi
yavrusuna yaptıklarını gören anne
kedi olsaydın nasıl davranırdın?

Yavru kediye yapılanları
gören bir köpek olsaydın neler
hissederdin?

Yavru kediye yapılanları
gören bir veteriner olsaydı sence
neler derdi?

Harikasın. Bu görevi başarıyla tamamladığın için **empatik çocuk** rozetini bireysel hanene ekleyebilirsin.

Empatik çocuklar olarak 2. göreviniz hayal gücünüzden yararlanarak hayvan dostlarımız için bir tasarım yapmak. Örneğin; 5 litrelik su kaplarından veya süt şişelerinden hayvanlar için su veya mama kapları yaparak maker çocuk rozeti kazanmak

Tebrikler harika işler çıkardınız Hayvan dostu rozeti artık sizin. Şimdi de size konumuzla ilgili bir test açacağım. Testten sonra da son bir görevimiz kalıyor.

Öğretmen hayvanları korumak ile ilgili hazırladığı soruları web 2.0. araçları aracılığı ile sınıfa sorar. Her doğru cevaplandırılan soru için öğrenciler ikişer puan kazanır.

Sevgili çocuklar; sıra geldi en özel ve en çok puan kazandıran göreve. Bu görevi başarıyla yerine getirenler öğretmenin özel ödülü rozetini kapıp görevin sonunda yirmişer puan kazanacaktır. Bu görevde herkesin evde Chattepix uygulamasını indirerek ve bu uygulamadan yararlanarak çevremizdeki bitki ve hayvanları korunması için video hazırlanmasını istiyorum. Size bu görev için örnek konular da vereceğim. Dileyen nesli tükenmekte olan hayvanların duygularını anlatan videolar çekebilir.

Örnek Konular:

- Deniz kirliliğinden etkilenen bir balık olsaydın neler hissederdin?
- Ses kirliliğinden etkilenen bir kuş olsaydın neler hissederdin?

Ders sonunda toplanan puanlar sonunda öğretmenin hazırladığı ödüller öğrenciler tarafından seçilir.

PUAN TABLOSU

10-30 puan alan grup
seçilen çizgifilmin
izlenilmesi

30-45 puan alan grup indirimli
çocuk tiyatrosu bileti

45-60 puan alan grup
serbest etkinlik saati
belirleme

(Ö5, K, 1) “...Ben tüm derslerde oyunlaştırma yapmak yerine gerekli olan belki çocukların zor öğrenebilecek somut verinin daha az olduğu konuları daha rahat somutlaştırarak oyunlaştırma yapmayı tercih ediyorum. Bu şekilde bir süre sonra elinizde temel bir veri oluyor ve gerekli görülen derslere biraz değişiklik yaparak, eklemeler yaparak sınıfınızda oyunlaştırmayı çok rahat kullanabiliyorsunuz. Örneğin neyde somut veri arıyorsa çocuklar işte eş anlamlı ve zıt anlamlıları çabuk öğreniyorlar. Ama eş seslilerde çok zorlanıyorlar. Gerçekten zorlanıyorlar. Bu noktada oyunlaştırarak bir ders planı oluşturuyorum, çeşitli görevler, ödüller, takım oyunları katarak çocuklar için somut bir hale getirmeye gayret ediyorum bu sayede hem eğleniyorlar hem de daha rahat bir şekilde öğreniyorlar...” olarak görüşlerini ifade etmiştir.

(Ö2, K, 8) “...yaptıklarımın tamamen oyunlaştırma olduğundan emin değilim çünkü buna dair uzun uzun eğitimlerim olmadı. Hatta başlarda oyunlaştırma yapıyormuşum da bilmiyormuşum diyorum açıkçası. Oyunlaştırmaya yakın bir şekilde matematikte eldeli toplamayı verirken, toplamayı verirken, çıkarmayı verirken bir hikâye anlatarak ki buna oyunlaştırma da hikayeleştirme olarak geçer, kendi kurduğum bir hikayeye giriş yapıyorum bu sayede hem dikkatleri topluyorum hem de çocukları görevlere hazırlıyorum, düşünmelerini sağlamaya çalışıyorum. İşte hikâyede prensler, krallar, kraliçeler, prensesler olunca pür dikkat dinliyorlar. Ardından bireysel ve takım görevlerine geçerek süreci takip ediyoruz. Bu yaptıklarımın oyunlaştırma diyebiliyorum. Bunun dışında eğitsel oyunları da sıklıkla kullanıyorum. Hatta bazı görevlerin aşamalarında benim hazırladığım kart oyunları işte desteler, çark çevirmeler hepsini kullanıyorum. Bu şekilde süreçte hangi öğrenciler zorlanıyor bir sonraki etkinliği nasıl düzenleyebilirim işte sınıfımın ne kadarı ne derecede öğrenmiş direkt olarak gözlemlenebilir de oluyor. Çocukların gözlerindeki o heyecanı görünce önceden hazırlık gerektirse de bizleri biraz yorsa da sınıfımda sürekli kullanıyorum...” olarak görüşlerini ifade etmiştir.

(Ö4, K, 5) “...çıkarmayı oyunlaştırmak hep kafamdaydı çünkü çıkarma zor öğreniliyor, ileriye doğru saymak kolay ancak geriye doğru sayarken öğrencilerim zorluk çekiyordu. Zaten hep bir problem olması lazım ya oyunlaştırma da bu şekilde çözmemiz gerekiyor. İlk başta oyunlaştırmaya hayat bilgisi dersleriyle başladım ardından matematik, Türkçe gibi gerekli gördüğüm konularda oyunlaştırma yapmaya devam ettim. Hazırladığım örneklerden birini sizinle paylaşacağım. Yalnız bu süreçte web 2.0. araçları çok işime yaradı. Verdiğim görevlerde, yapılan etkinliklerde bağlantıları hep web 2.0. araçlarıyla sağladım. Çark

çevirmeler olsun, classdojodan çocukların yaptıkları etkinlikleri takip etmek olsun, wordwalldan birçok oyun hazırladım. Bu şekilde birçok derste oyunlaştırmayı iyi bir şekilde kullanmaya çalışıyorum...” açıklamalarında bulunmuştur. Aşağıda (Ö4, K, 5) isimli katılımcının örnek bir ders planı yer almaktadır.

Matematik Oyunlaştırılmış Ders Planı

Konu: Çıkarma İşlemi

Süre: 6 saat

Sınıf Düzeyi: 1

Kazanım: M.1.1.3.3. Doğal sayılarda zihinden çıkarma işlemi yapar.

Öğretmene Not: Oyuncu tiplerini belirlemek için hazırlanan renkli yaka kartları sayesinde oyuncu tiplerini eşit dağıtmış ve ekipleri oluşturmuş oluruz.

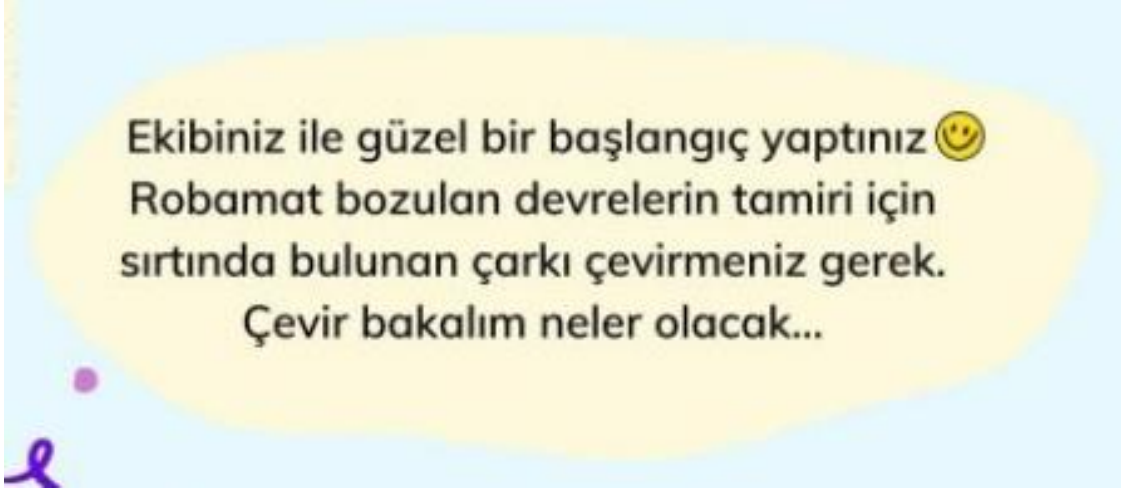
Dikkat Çekme: Sevgili öğrencilerim! Robotları kimler biliyor, robotları nerelerde kullanıyoruz? Bu konu hakkında konuşmak isteyen var mı? Konuşmak isteyen öğrenciler dinlenir.

Güdülenme: Öğretmen yakın zamanda robotlarla ilgili bir hikâye okuduğunu çok beğendiğini ve öğrencilerle paylaşmak istediğini söyler.

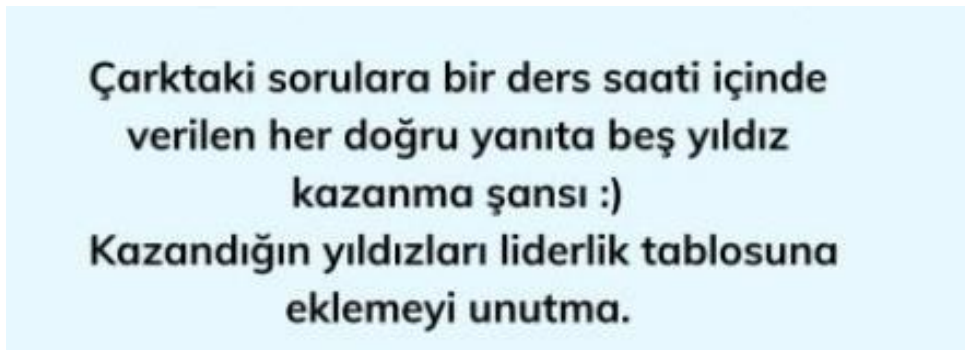
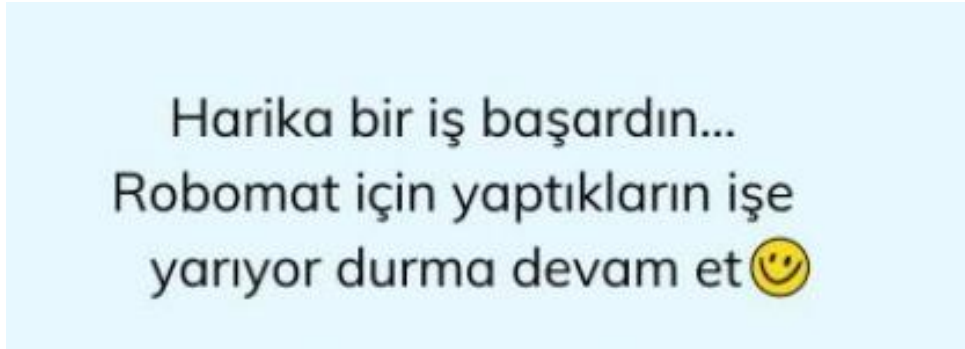
Derse Geçiş: Bir masal ülkesinde Robomat ve Yıldızmat adında iki arkadaş yaşamış. Akıllı ve bir o kadar meraklı bu iki arkadaş bir gün oyun oynarken birden ışık saçan bir kapı görmüşler. Robomat kapının arkasında ne olduğunu merak etmiş ama Yıldızmat temkinli davranmayı teklif etmiş. Robomat Yıldızmat'ı dinlemeyerek kapıdan içeri girmiş. Meğer bu kapı Dünyamıza açılan bir geçitmiş. Robomat Dünya'ya geldiğinde bizim sınıfımıza iniş yaptı. Sınıfımızda sürekli olarak gürültülü sesler çıkartıyor ve çabucak ülkesine dönmeyi çok istiyor. Bu konuda ona yardımcı olur musun?

Öğretmen öğrencilere Robomat'a yardım edelim mi sorusunu sorduktan sonra hikâyeye devam eder. Artık Robomat konuşmaktadır. Yardım edeceğin için çok mutluyum. Öncelikle yapman gereken ekip arkadaşlarınla aşağıdaki videoyu izlemek. Videoda çözüme dair ipuçları bulacaksın. Ne dersin başlayalım mı?

Öğretmen daha öncen web 2.0. araçları aracılığı ile hazırladığı çıkarma işlemine dair videoyu açar ve sınıftaki her ekip videoyu izler.



Ardından öğretmen web 2.0. araçları aracılığı ile hazırladığı çark üzerinde sınıf düzeyine uygun çıkarma işlemlerini sınıftaki ekiplere sorar. Her ekip iş birliği içerisinde çarkta verilen görevleri yardımlaşarak çözer. Ekip her doğru yanıt için beş yıldız kazanır.



**Bu görev sana yıldızların yanında
100 iyilik puanı kazandırdı bir
sonraki adıma geçme hakkı
kazandın...**

7

Öğretmen web 2.0. aracılığı ile hazırladığı yeni görevin ip uçlarını kutu açma oyunu ile öğrencilere açar. Kutu oyununda hem ip uçları hem de sınıf düzeyine uygun çıkarma işlemleri yer almaktadır.

**Yolunda gitmeyen bir durum var...
Robomat'ın yazılımını güncellemeniz
gerekıyor. Aşağıdaki linkten bu görevi
yapabilmeniz için ipuçlarına
ulaşacaksınız.. 😊**

**Harikasın görevi başarıyla tamamlamaya
devam ediyorsunuz...**

Görevlerini erken tamamlayan ekipler bir sonraki ek göreve geçebilirler ya da diğer ekipteki arkadaşlarına yardımcı olarak ekstra 5 yıldız kazanabilirler..

Robomat hala tam olarak tamir edilemedi ve hata veriyor. Yapmamız gereken göğsünde bulunan anahtar kutusunu açarak oradaki şifreyi çözmek...

Öğretmen her ekibe daha önceden hazırladığı kilit anahtar etkinliğini dağıtır. Kilitlerin üzerinde çıkarma işlemleri yer almaktadır. Her ekibin görevi kilitlerin üzerindeki çıkarma işlemlerinin sonucunu uygun anahtar ile tamamlamaktır.

Anahtarlar kilitlere uymuyorsa
üzülme...

Topladığın yıldızları kullanarak ipuçları alabilir arkadaşların ile anahtar şifrelerini çözmeye devam edebilirsin.. destek olabilirsin.



Robomat artık tamir olmaya başladı. Ancak gideceği yere ulaşmak için önemli bir soruyu çözmesi ve şifreyi tamamlaması gerekiyor... Bu zorlu görev için hepimizin yardımına ihtiyacı var.

Öğretmen her ekibe çıkarma işlemi üzerine olan bir bulmaca dağıtır. Ekip içerisinde her öğrenci bulmaca görevini tamamlar.

Ekipler çok sıkı çalışarak bu bulmacayı da işbirliği içinde çözdü. Bu görevi tamamlayarak **çıkarma canavarı** rozetini kazandınız..

NOT: Toplama canavarı rozetini kazanan öğrenci +15 yıldız liderlik tablosuna eklenir.

15

Robomat artık ülkesine dönmeye hazır. Yaptığınız tüm çalışmalar için hepinize minnettar. Tüm ekipler birlikte çok güzel bir iş başardınız... 😊

Öğretmene Not: Uzaktan eğitimde sanal sınıf uygulamaları üzerinden etkinlik öğrencilere gönderilerek geri bildirim sağlanmalıdır. Bu çalışmayı sınıfında uygulayacak öğretmenlerimiz çocuklarımızın görevler ile ilgili paylaşımlara ulaşmasına yardımcı olmalıdırlar. Bu plan uzaktan eğitimde uygulanıyor ise öğrenciler odalara ayrılarak konu ile ilgili birbirleriyle paylaşımda bulunmalarına imkanlar verilebilir. Sınıf içerisinde uygulanıyor ise öğrenciler ekip olarak fikirlerini sunum şeklinde paylaşabilirler.

Tüm görevlerde görevleri tamamlayan ekibe +10 yıldız ve arkadaşlarına yardım edenler her yardım karşılığında 5 yıldız kazandılar.

Ders sonunda toplanan puanlar sonunda öğretmenin hazırladığı ödüller öğrenciler tarafından seçilir.



Yıldızlar Tablosu

90 yıldız toplayana	75 yıldız toplayana	50 yıldız toplayana
öğretmeniyle birlikte bir besleme saati hakkı	serbest etkinlik dersinde etkinlik seçimi hakkı	10 dakikalık teneffüsün 15 dakika olması

Oyunlaştırma yaklaşımının meslekte kullanımına ilişkin sınıf öğretmenlerinin görüşlerini belirlemek amacıyla “Oyunlaştırma yaklaşımını mesleğinizde nasıl kullandığınızı örnekler vererek anlatır mısınız?” sorusu yöneltilmiştir. Soruya ilişkin öğretmen görüşleri Tablo 4.16’da sunulmuştur.

Tablo 4.16. Duyuşsal Becerileri Geliştirmeye Yönelik Ana Temasına Yönelik Alt Temalar.

Alt Temalar	Katılımcı
Davranış Kazandırma	Ö5, Ö6
İletişimi Güçlendirme	Ö5, Ö6

Tablo 4.16’da görüldüğü gibi oyunlaştırmayı duyuşsal alanda kullanan öğretmenler, davranış kazandırma ve iletişimi güçlendirme olmak üzere iki alt tema şeklinde ayrılmıştır. Sınıf öğretmenleri oyunlaştırmayı sadece bilişsel anlamda değil olumlu yönde öğrencilerin eğlenerek severek bir davranışı kazandırma yönünde de kullanılabileceğini ifade etmişlerdir. Aynı zamanda öğrencilerin hem birbirleriyle hem de aileleriyle olan iletişimi arttırdığını bu anlamda da olumlu dönüşler aldıklarını ifade eden açıklamalarda bulunmuşlardır.

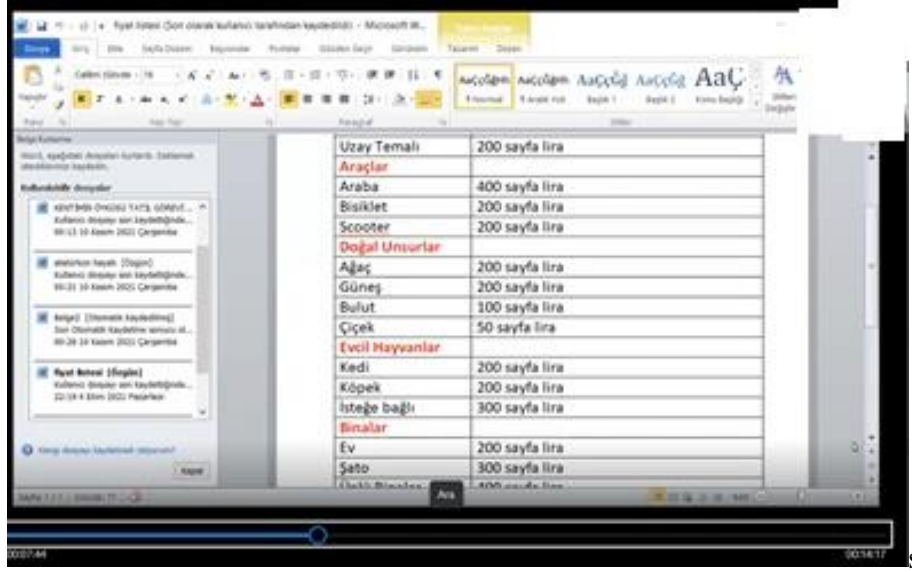
Bu konuda katılımcılardan (Ö6, K, 17)” ...örneklerimi ekrana yansıtabilirim. Mesela geçen sene jamboard uygulamasında kitap okuma alışkanlığı kazandırmak üzerine bir oyunlaştırma hazırlamıştım, bu sene de devam ediyoruz. Çocuklara aylık kitap okuma listeleri veriyorum. Çocuklar okudukları sayfa sayılarıyla birlikte veriyorlar. En sonunda kitap kurdu belgesi hazırlıyorum. Ama bu belgeyi hazırlarken her 100 sayfada o belgenin üzerine küçük bir yıldız alıyor. İşte 10 tane yıldız biriktiğinde 1000 yıldız alıyor. 1000 yıldız ulaşan maddi ödülünü de yani kitap ödülünü gelip benim kitaplarım arasından seçebiliyordu. Bu çok güzel işledi sınıfta ve 18 kişilik sınıf 70 bin sayfaya yakın kitap okudu. Bu yıl bir farklılık yapalım dedim. Birazdan paylaşacağım. Jamboard uygulaması üzerinden çocuklara birer sayfa açtım. Her birinin bir sayfası var. Başlangıçta temiz boş bir sayfaydı. Hiçbir şey yoktu üzerinde.



Yine listeleri veriyorum. Ay boyunca kitaplarını okuyorlar. Okuduktan sonra ay sonunda çizelgelerini bana teslim ediyorlar. Biz bunları topluyoruz. İşte her birinin belli bir sayfa lirası oluyor. Örneğin bu öğrencinin bakalım bu ay kaç sayfa lira toplamış.

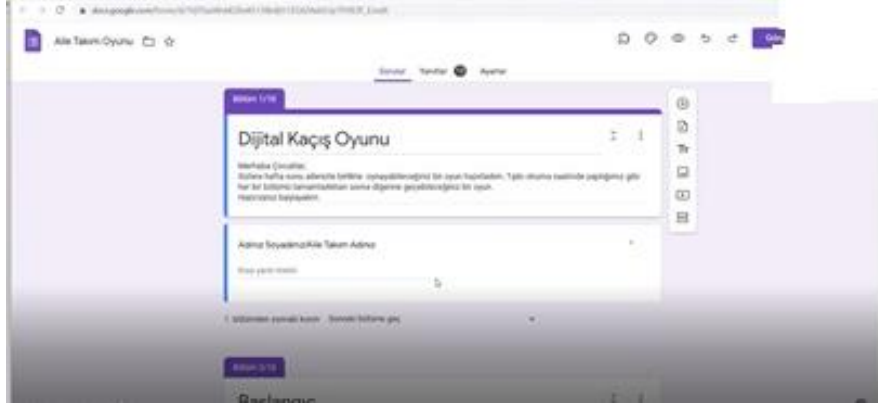


Eylül ayında 843 sayfa lirası varmış. Ekim ayında 1124 sayfa okumuş. Bunu paraya çeviriyoruz ve 1124 sayfa lira diyoruz. Bir alışveriş listem var ve orada fiyatları var. Mesela arka plan satın almak isterse 500 sayfa lira dedik. Bunun için pazarlık yapan çocuklarımız var.



Öyle olursa şöyle olursa olur mu öğretmenim diye. Buradan ayın sonunda hepsi geliyor. Fiyatlara bakıyor diyor ki işte ben bu ay okuduğum sayfalarla kendime ağaç alacağım, güneş alacağım işte bir de araba alacağım işte bu şekilde avatarımı geliştireceğim diyor. Çocuk bu şekilde kendi sayfasını geliştiriyor ve bunu ayın sonunda aileyle de paylaşıyorum. Birlikte inceliyorlar. İşte kasım ayına geçtiğimizde ne yapacağız buraya bu sayfanın üzerinde hem okuduğu sayfa sayısını işte artış mı var azalma mı var hem onu görüyor hem birazcık para kullanmayı da öğreniyor. Çocuklar şunu alırsam böyle olur bu kadarını biriktireyim bir daha ki aya da bırakayım gibi enteresan hesaplarda yapmaya başladılar. Bunu yapabilmek içinde mesela diyor ki ben önümüzdeki ay arka planımı roma alayım ama roma almak için benim daha çok okumam lazım deyip bu şekilde güzel bir motivasyon oluyor. Kitap okumada bunu iki senedir uyguluyorum.

Genelde bir hikayeyle bir oyunla başlayıp ama her derste tabii ki mümkün değil yapılabilecek derlerde kullanmaya gayret ediyorum ya da dediğim gibi hafta sonu görevlerinde mesela düz bir işte alın bakalım üç sayfa matematik çözümler demek yerine bir tane ondan bir örnek göstereyim. Bir dijital kaçış oyunu haline getiriyorum. Bu şekilde işin içine aile de katılmış oluyor, birlikte vakit geçirmiş oluyorlar, iletişimleri güçleniyor.



Örneğin bu kaçış oyununda aile takımını belirleyecek çocuk.



Bunun içinde ne var. İşte şu sayfada şu alıştırmayı çöz onun sonucunu bana gönder bu alanın şifresini al gibi. Oranın şifresini aldıktan sonra ailecek işte şu etkinliği yap ondan sonra şifreyi yaz bir sonraki bölüme geç gibi. Her oyundan sonra geri bildirim olduğu en sonunda ya mesela sanal bir müze turu ya da farklı ülkelerden farklı pencerelerden bakma gibi enteresan içerikler koyup ailecek vakit geçirebilecekleri bir zaman dilimi haline getiriyorum. Bu hem çocuğun ödev yapmaya olan motivasyonunu güçlendiriyor hem aileyle olan iletişimi kuvvetlendiriyor. Ailede çocuğun neyi yapabiliyor neyi yapamıyor onu da görmesini sağlıyor. Elbette bunları hazırlamak çok uzun zaman alıyor. Hadi kopar sayfayı ver dediğinde her şey çok kolay ama bunun tasarımını yapmak oldukça vakit alan oldukça uğraşma gerektiren bir şey. O yüzden de belki günümüzde birçok öğretmen tarafından belki tercih edilemiyor.

Biraz daha vakti olan ya da bu anlamda gönül bağı olan benim bir içsel motivasyonum ve aileden güzel tepki alıyorum. Hocam ne güzel vakit geçirdik hafta sonu ya da çocuklar çok eğlendi haftaya da böyle olsun. Artık derste bir ekran açtığımda artık biliyorlar. Aaa bu ders

böyle olacak deyip mutlu olduklarında benim de içsel motivasyonum oluyor. Zor ama keyifli bir süreç.” olarak görüşlerini açıklamıştır.

4.6. Sizce Neden Her Öğretmen Oyunlaştırma Yaklaşımını Kullanmıyor? Sorusuna İlişkin Bulgular

Araştırmada sınıf öğretmenlerine neden her öğretmen oyunlaştırma yaklaşımını kullanmıyor sorusuna yönelik bulgular iki ana tema altında toplanmıştır. Bu temalar aşağıda yer almaktadır:

- Tutum
- Bilinmemesi

Soruya ilişkin öğretmen görüşleri Tablo 4.17’de sunulmuştur.

Tablo 4.17. Sizce Neden Her Öğretmen Oyunlaştırma Yaklaşımını Kullanmıyor Sorusuna İlişkin Bulgular

Ana Temalar	Alt Temalar
Tutum	Okul Yöneticilerinin Tutumu
	Veli Tutumu
	Öğretmen Tutumu
Bilinmemesi	Haberdar Olmama

Oyunlaştırma yaklaşımının neden her öğretmen tarafından kullanılmadığına ilişkin öğretmenlerin görüşlerini belirlemek amacıyla “Sizce neden her öğretmen oyunlaştırma yaklaşımını kullanmıyor?” sorusu yöneltilmiştir. Soruya ilişkin öğretmen görüşleri Tablo 4.18’de sunulmuştur.

Tablo 4.18. Tutum Ana Temasına Yönelik Alt Temalar.

Alt Temalar	Katılımcı
Okul Yöneticilerinin Tutumu	Ö8, Ö9
Veli Tutumu	Ö8, Ö9
Öğretmen Tutumu	Ö6, Ö4, Ö3, Ö7, Ö2, Ö1, Ö8, Ö5

Tablo 4.18’de görüldüğü gibi her öğretmenin oyunlaştırmayı kullanmaması okul yöneticileri tutumu, veli tutumu ve öğretmen tutumu olmak üzere üç alt tema şeklinde ayrılmıştır. Bu konuda öğretmenler oyunlaştırma yaklaşımı da dahil farklı yöntem ve teknik denemek istediklerinde zaman zaman okul yöneticilerinin bu duruma sıcak bakmamaları, engel olabilecek davranışlarda bulunmaları, velilerin bazı durumlarda isteklerinden kaynaklı okul

yöneticilerinin tutumlarının öğretmenleri etkilediğini, bazı öğretmenlerse oyunlaştırmanın bir süreç dahilinde takip edilmesi gereken, devamlı gelişime açık olan bir yönü olmasıyla nedeniyle her öğretmenin kullanmak istemediklerini belirten ifadelerde bulunmuşlardır.

Bu konuda katılımcılardan, (Ö8, K, 15) “...ders planlarını oturup hazırlamak, entegre etmek hani bir de zorluğundan öte gerçekten bir hazırlık gerektiriyor. Biraz okumalar yapmak, yurt dışında hazırlanmış ders planlarını incelemek bu çok kolay olamayabiliyor. Dolayısıyla fazla zaman isteyen bir uygulama. Hem de derste de fazladan zaman isteyen bir uygulama. Yani size bitirmeniz için 3-4 saat verilen bir konu bu şekilde biraz daha uzun sürebiliyor. Bunu yapmaya istekli olan öğretmenlerimiz yapıyor. İşin bir de yönetici yönü var. Eğer çalıştığınız okul yöneticileri size bu konuda güvenmiyorsa yani sizin ne yapmaya çalıştığınızı bilmiyorsa alt yapı olarak sadece oyun oynatılıyor gözüyle bakılıyorsa bu sefer hem yöneticilerden hem de veliden aldığınız tepkiler çıkıyor ortaya. Öğretmenler bundan çekiniyor olabilirler.” olarak görüşlerini ifade etmiştir.

(Ö9, K, 5) “... bazı öğretmenler belki akademik olarak çocukları hani geliştirmek istediklerinden çocuklara daha fazla test çözdüreyim daha fazla başarılı olsun gibi bir mantıkla yaklaştığımızda çocuklara farklı şeyler katamıyoruz. Çünkü bakış açımız çok dar oluyor. Çocuğun her yönüne hitap edebilecek bir şekilde bir şeyler yapmak istesek bence buraya oyunlaştırma da girer farklı teknik, yöntemlerde girer. Acaba ne yapabilirim? Öğretmenlerin kapalı olmaması gerekiyor. Ben ne öğrenebilirim karşımdaki insandan ya da o bana ne öğretebilir yani biraz çağdaş yöntemleri takip etmeli ve yeniliklere kapalı olunmaması gerektiğini düşünüyorum. Oyunlaştırma güzel bir yaklaşım ancak sisteminde, okul yöneticilerinin de buna karşı olmaması gerekiyor. Öğretmenlerin buna açık olması gerekiyor. Tamamen okul yöneticileri ve öğretmenlerin iş birliği içerisinde olarak hareket etmeleri gerekiyor. Çünkü bazen veliler de gereksiz görebiliyor bu tarz uygulamaları. Hani daha çok akademik anlamdaki başarıya daha çok baktıkları için çocuğum öğrensin ama eğlenceli bir şekilde öğrensin demiyor. Oyunlaştırmayı tanımadıklarından dolayı da olduğunu düşünüyorum. Ben mesleğimin başında bir öğretmen olarak yapmak istediğim birçok şeyi yapamıyorum. Bunun önünde okul yönetici ve veli engeli var. Çünkü beklentileri çok farklı. Hani çocuğum kaç net yapmış, ne kadar yapmış bunlara bakılarak bir değerlendirme içerisine giriliyor. Ancak süreçte çocuğun nasıl öğrendiği de çok önemli. Bu noktada öğretmenlerin inisiyatif kullanarak oyunlaştırma yapabileceklerini düşünüyorum.” olarak görüşlerini ifade etmiştir.

(Ö6, K, 17) “... *tasarlama süreci uzun zaman gerektiriyor, emek gerektiriyor, araştırma gerekiyor. Birazcık web 2.0. araçlarını bilmek, teknolojiyi kullanabilmek gerek. Bunlar her öğretmenin kullanamamasına sebep oluyor. Zorluklar neler? Uzun saatler bilgisayar karşısında çalışmaktan mesela yakın gözlüğüne geçmek üzereyim ama zorlukta olsa karşıdan aldığın şeyi belki de herkes kullansa onlar için de keyifli bir süreç haline gelebilir. Bir adım atmaları yeterli aslında.*” şeklinde görüşlerini açıklamışlardır.

(Ö3, K, 13) “... *maalesef birçok öğretmenimize zor geliyor. Kesinlikle çalıştığım yerde de denk geldim. Meyve veren ağacı çok güzel taşıyorlardı. Bence gerçekten çok zor geliyor çünkü tık tık anlatmak daha kolay. İnsanlar nasıl sindirebiliyorlar bilemiyorum, şaşıyorum. Biraz öğretmenin yapısıyla da ilgili olabilir. Herkes öğrenecek, öğrenmeli. Çünkü her çocuk bir şekilde öğrenir. Bir çocuk öğrenemiyorsa öğretmen bir yerde eksik bence benim görüşüm. Yeter ki yapacağız diyebilelim. Biraz fedakârlık yapabilelim.*” şeklinde görüşlerini ifade etmiştir.

(Ö7, E, 15) “... *biraz öz eleştiri yapacak olursak sınıf öğretmenliğinde genç öğretmenlerimiz var tabii ama biraz da mesleki doyuma ulaşmış mesleğinin zirvesine ulaşmış ve emekli olma yoluna doğru yavaş yavaş giden öğretmenlerimizde kendini geliştirme kısmı bir tık geri kalabiliyor. Çünkü doyduğuna ve en iyi olduğuna inanıyor ve işin içine biraz ekstra bir şeyler hazırlamak, bir şeyler katmak girdiği için belki biraz böyle bir tembelleşebiliyor açıkçası. Her öğretmenimiz için söylemiyorum bunu ama sınıf öğretmenliğinin kadrosal anlamda yaş ortalamasının yüksek olmasına bağlıyorum biraz...*” şeklinde görüşlerini sunmuştur.

Oyunlaştırma yaklaşımının neden her öğretmen tarafından kullanılmadığına ilişkin öğretmenlerin görüşlerini belirlemek amacıyla “Sizce neden her öğretmen oyunlaştırma yaklaşımını kullanmıyor?” sorusu yöneltilmiştir. Soruya ilişkin öğretmen görüşleri Tablo 4.19’da sunulmuştur.

Tablo 4.19. Bilinmemesi Ana Temasına Yönelik Alt Temalar.

Alt Temalar	Katılımcı
Haberdar olmama	Ö4

Tablo 4.19’da görüldüğü gibi her öğretmenin oyunlaştırmayı kullanmaması haberdar olmama olmak üzere bir alt tema şeklinde ayrılmıştır. Bu konuda öğretmenler oyunlaştırma

yaklaşımının kullanılmamasının nedenlerinden birini öğretmenlerin bu konuda bir bilgisi, paylaşımını olmamasından kaynaklanabileceğini ifade eden açıklamalarda bulunmuşlardır.

Bu konuda katılımcılardan, (Ö4, K, 5) “*Bilmedikleri için olabilir. Bir de insanlara başta basit geliyor. Oyunlaştırma, oyun oynusu bir şeymiş gibi geliyor, aslında öyle değil. Bir öğretmen oyunlaştırma neymiş bir bilgisi yoksa bunu sınıfında uygulayamaz. Bunun için de biraz araştırma yapmak gerekiyor. Bazen de uğraşmak istemediklerinden o arayış içerine girmiyorlar maalesef.*” olarak görüşlerini açıklamıştır.

4.7. Oyunlaştırma Yaklaşımının Bir Öğretmen Olarak Size ve Öğrencilerinize Sağladığı Yararlar Nelerdir? Sorusuna İlişkin Bulgular

Araştırmada sınıf öğretmenlerine oyunlaştırma yaklaşımının size ve öğrencilerinize sağladığı yararlar nelerdir sorusuna yönelik bulgular iki ana tema altında toplanmıştır. Bu temalar aşağıda yer almaktadır:

- Öğretmenlere Sağladığı Yararlar
- Öğrencilere Sağladığı Yararlar

Soruya ilişkin öğretmen görüşleri Tablo 4.20.’de sunulmuştur.

Tablo 4.20. Oyunlaştırma Yaklaşımının Bir Öğretmen Olarak Size ve Öğrencilerinize Sağladığı Yararlar Nelerdir Sorusuna İlişkin Bulgular

Ana Temalar	Alt Temalar
Öğretmene Sağladığı Yararlar	Mesleki Gelişim
	Mesleki Tatmin Duygusu
	Olumlu Veli Dönütleri
Öğrencilere Sağladığı Yararlar	Kalıcı Öğrenme
	Derse Yönelik Olumlu Tutum
	Akran İletişimi

Oyunlaştırma yaklaşımının sizlere ve öğrencilerinize sağladığı yararlar konusunda öğretmenlerin görüşlerini belirlemek amacıyla “Oyunlaştırma Yaklaşımının Bir Öğretmen Olarak Size ve Öğrencilerinize Sağladığı Yararlar Nelerdir?” sorusu yöneltilmiştir. Soruya ilişkin öğretmen görüşleri Tablo 4.21’de sunulmuştur.

Tablo 4.21. Öğretmenlere Sağladığı Yararlar Ana Temasına Yönelik Alt Temalar.

Alt Temalar	Katılımcı
Mesleki Gelişim	Ö4, Ö7, Ö5, Ö9
Mesleki Tatmin Duygusu	Ö3, Ö4, Ö1, Ö2, Ö7, Ö6, Ö8
Olumlu Veli Dönütleri	Ö2, Ö7

Tablo 4.21’de görüldüğü gibi oyunlaştırmanın öğretmenlere sağladığı yararlar, mesleki gelişim, mesleki tatmin duygusu ve olumlu veli dönütleri olmak üzere üç alt tema şeklinde ayrılmıştır. Bu konuda öğretmenler oyunlaştırmanın mesleki olarak kendilerini geliştirdiklerini, mesleki tatmin duygusu yaşayarak mutlu olduklarını ve velilerden gelen olumlu dönütlerin olduğunu içeren ifadelerde bulunmuşlardır.

Bu konuda katılımcılardan, (Ö3, K, 13) “...kendimde oyunlaştırmadan sonra şunu fark ettim. İşte çıkıp bu a, bu b, bu c demek bana da sıkıcı geliyormuş meğerse öyle bir öğretmen olmadığımı fark ettim. Bu anlamda aydınlattı. Oyunlaştırma ve oyun kullandığımda çocukların keyifle bir şey yapmaları bende müthiş bir haz uyandırdı. Bende çok mutlu oldum ve kendim de öğrencilerle oynadığım için çok mutlu oldum açıkçası...” olarak görüşlerini açıklamıştır.

(Ö2, K, 8) “Bana sağladığı yararların başında okula mutlu gelip giden çocuklar olması. Okula hevesle, canla başla koşarak gelen çocukların olması hepimizi mutlu ediyor başta ailelerini ettiği gibi. Bu şekilde eğitime okula tutunan çocuklar olduğunu görüyoruz. Beni en mutlu eden şey bu...” olarak görüşlerini ifade etmiştir.

(Ö7, E, 15) “...çocuklarımın hepsinin eve gidince beni anlatıyor olması beni çok mutlu ediyor. Tabi bu beni anlatsınlar derken okul nasıl geçti sorusuna birçok öğrenci iyi, her zamanki gibi okul dışında yapılan etkinlikleri, oynanan oyunları anlatıyor olması bence büyük fayda diye düşünüyorum. Yani mesleki doyum açısından bir velimin bana dönüşü öğretmenim işte bugün oynadığınız oyunu bizde evde oynadık, bize de öğretti. Öğrencimin bu oyunu okulda çok iyi bir şekilde oynayıp algılayıp bunun üstüne gidip evde ebeveynleriyle de oynaması aile içerisindeki iletişime de katkı sağlaması en büyük fayda diye düşünüyorum...” olarak görüşlerini açıklamıştır.

(Ö9, K, 5) “Öğretmene sağlayacağı katkı içinde şunu söyleyebilirim. Ben kendi adıma söyleyeyim. Ben çok başarı odaklı değilim. Ben daha çok çocukların kendilerini keşfetmesini sağlamasını istiyorum. İlkokul bence bir karakter ve kişilik, sevgi ve merhamet gibi değerlerin ön plana alınmasını düşündüğüm için oyunlaştırma benim içinde şöyle bir katkı çocukların farklı yönlerini keşfederim, farklı zekâ alanlarını keşfederim. Dersi nasıl daha eğlenceli hale getirebilirim şeklinde belki bana da yeni kapılar açabilir. Bir de kesinlikle sıkıcı olmaktan sıradan beni kurtarır daha eğlenceli bir hale getiririm çocuklar için de benim içinde daha iyi olacağını düşünüyorum ben...” olarak görüşlerini açıklamıştır.

Oyunlaştırma yaklaşımının sizlere ve öğrencilerinize sağladığı yararlar konusunda öğretmenlerin görüşlerini belirlemek amacıyla “Oyunlaştırma Yaklaşımının Bir Öğretmen Olarak Size ve Öğrencilerinize Sağladığı Yararlar Nelerdir?” sorusu yöneltilmiştir. Soruya ilişkin öğretmen görüşleri Tablo 4.22’de sunulmuştur.

Tablo 4.22. Öğrencilere Sağladığı Yararlar Ana Temasına Yönelik Alt Temalar.

Alt Temalar	Katılımcı
Kalıcı Öğrenme	Ö3, Ö1, Ö2, Ö6, Ö9, Ö8
Derse Yönelik Olumlu Tutum	Ö4, Ö7, Ö9, Ö8
Akran İletişimi	Ö3, Ö4, Ö5

Tablo 4.22’de görüldüğü gibi oyunlaştırmanın öğrencilere sağladığı yararlar, kalıcı öğrenme, derse yönelik olumlu tutum, akran iletişimi olmak üzere üç alt tema şeklinde ayrılmıştır. Bu konuda öğretmenler oyunlaştırmanın öğrencilerin kalıcı öğrenmeye olumlu etkisini olduğunu, herhangi bir derse karşı öğrencilerin olumlu tutum geliştirdiklerini ve sınıf içi katılımın arttığını, derste yapılan oyunlaştırılmış etkinliklerde öğrencilerin iletişimlerinin arttığını içeren ifadelerde bulunmuşlardır.

Bu konuda katılımcılardan, (Ö3, K, 13) “... çocuklarımın oyunlaştırmayla çok iyi öğrendiğini gözlemledim. Geride öğrenemeyen bir öğrenci kalmıyor, hepsine ulaşabiliyorsunuz. Daha fazla katılım gösteriyorlar. Mesela sınıfımda sosyal anlamda pasif çocuklarda vardı. Oyunlaştırma süreciyle pasif öğrencilerimin diğer arkadaşlarıyla daha çok iletişim kurmalarını sağladı. Kesinlikle hiç oynamayacağı arkadaşlarıyla oynadılar, birbirlerini tanıdılar. Bu şekilde asosyallikten sosyalliğe doğru dördüncü sınıfın sonunda daha sosyal çocuklarım olmuştu.” olarak görüşlerini açıklamıştır.

(Ö2, K, 8) “öğrenciler açısından birinci ikinci sınıfta işlediğimiz konuları öğrencilerim hala detaylı bir şekilde hatırlıyorlar ve ne kadar güzel öğrenmişler diyorum. Öğrenilen bilgilerin daha kalıcı daha güzel daha hatırlayıcı bir şekilde olduğunu öğrenmeleri çocuklar için bir yarar. Benim onlardan öğrendiğim çok şey oluyor. Bana da katkısı oluyor tabii. Bizim hedefimiz, idealimiz nedir? Çocukların iyi bir şekilde öğrenebiliyor olması, mutlu gelip gidiyor olması, ailelerden aldığımız dönüşler bunları iyi bir şekilde yürütünce de güzel bir şekilde dönüşleri oluyor.” olarak görüşlerini açıklamıştır.

(Ö9, K, 5) “... öğrencilere sağladığı kesinlikle yarar eğlenerek öğrenmesi. Ezberci değil de hani böyle kalıcı ve etkin öğrenme olduğunu düşünüyorum. Çocuğun derse olan tutumunu

da deęiřtirdiđini gözlemledim. Çocuđun derse olan tutumunu deęiřtirmek, çocuk bir şeyleri yapabildiđini gördüđünde o dersi daha çok sevecektir. Ders daha çok ilgisini çekecektir oyunlařtırma yöntemiyle. Bir de kendisinin başarılı olduđu bir alan belki oyunlařtırma belki hareketsel, kinestetik farklı zekâ alanları biz aslında çocuđun o alanını keřfettiđimizde ya da çocuk kendisi o alanı keřfettiđinde aa ben çok güzel şeyler yapabiliyorum, başarabiliyorum hissi oluřtuđundan çocukta kendisi hakkında özgüvenli olacaktır. Daha çok yapmak isteyecektir. O yüzden çocuđun kendisini tanınmasına yönelikte olabilir hani ben neyi yapabiliyorum neyi yapamıyorum diyerek kendi öz düzenleme becerilerini de geliřtirebileceđini düşünüyorum...” olarak görüşlerini açıklamıřtır.

4.8. Bir Öğretmenin Oyunlařtırma Sürecini Mesleđine Entegre Etmesi Nasıl Sağlanabilir? Sorusuna İliřkin Bulgular

Arařtırmada sınıf öğretmenlerine oyunlařtırma yaklaşımını mesleđe entegre etmesi nasıl sağlanabilir sorusuna yönelik bulgular iki ana tema altında toplanmıřtır. Bu temalar ařađıda yer almaktadır:

- Eğitim
- İlgi

Soruya iliřkin öğretmen görüşleri Tablo 4.23’te sunulmuřtur.

Tablo 4.23. Bir Öğretmenin Oyunlařtırma Sürecini Mesleđine Entegre Etmesi Nasıl Sağlanabilir Sorusuna İliřkin Bulgular

Ana Temalar	Alt Temalar
Eđitim	Paylařım
	Öğretmen Yetiřtirme Programları
İlgi	Uygulamalı Atölye
	Öğrenme İsteđi
	Süreci Takip Etme

Oyunlařtırma yaklaşımının mesleđe entegre etmesi nasıl sağlanabilir konusunda öğretmenlerin görüşlerini belirlemek amacıyla “Bir Öğretmenin Oyunlařtırma Sürecini Mesleđine Entegre Etmesi Nasıl Sağlanabilir?” sorusu yöneltilmiřtir. Soruya iliřkin öğretmen görüşleri Tablo 4.24’te sunulmuřtur.

Tablo 4.24. Eğitim Ana Temasına Yönelik Alt Temalar.

Alt Temalar	Katılımcı
Paylaşım	Ö3, Ö2,
Öğretmen Yetiştirme Programları	Ö8
Uygulamalı Atölye	Ö4, Ö1, Ö5, Ö8, Ö9

Tablo 4.24’te görüldüğü gibi öğretmenlerin oyunlaştırma sürecini mesleğine entegre etmesi, paylaşım, öğretmen yetiştirme programları ve uygulamalı atölye olmak üzere üç alt tema şeklinde ayrılmıştır. Bu konuda öğretmenler oyunlaştırma sürecinin öğretmenlerin mesleğine entegre etmeleri uygulamalı atölyeler ile yapılabileceğini düşünürken bazı öğretmenler oyunlaştırma yaklaşımının öğretmen yetiştirme programlarının içerisinde olması gerektiğini, bazı öğretmenlerse yeni yaklaşımların paylaşımlarla, bu konuda uzmanların eğitimlerine denk gelerek, meslektaşlarına anlatarak olabileceğini ifade eden açıklamalarda bulunmuşlardır.

Bu konuda katılımcılardan, (Ö3, K, 13) “... keşke oyunlaştırmayla ilgili daha çok içerik, kitap çıkarılsa. Ya da ilkokula yönelik oyunlaştırılmış içerikler arttırılabilir. Öğretmen oradan girer, bakar bu şekilde paylaşımlar oluşur diye düşünüyorum.” şeklinde görüşlerini ifade etmiştir.

(Ö8, K, 15) “Aslında ilk olaraktan üniversiteden buna başlamak lazım. Bize ders planı nasıl hazırlanır anlatılıyorsa artık bunun bu öğretim ilke ve yöntemleri derslerinde oyunlaştırılmış ders planları nasıl hazırlanır? Çünkü oyunlaştırmanın içerisinde oyuncu tipi belirlemek var. Bu bambaşka kendi başına bir konu. Öğrencilerin tanıyarak yapılması gerekiyor. Her öğrencinin kendi tipine uygun mutlaka bir mekanik yani onun eğlenebileceği diyoruz ya biz herkes eğlensin, herkes kazanımlara ulaşsın. Mesela o başlı başına bir konu. Bunları tutup da bir kerede almak zor. Dolayısıyla yeter ki o eğitim fakültelerinde belki bir oyun tasarımı dersi, oyunlaştırma dersi, oyunlaştırma 101 dersi koyulabilir. Şu an mezun olan öğretmenler için de bence bunun da hizmet içine koyulması gerekiyor. Çünkü başlayıp yapan biz herkesten çok olumlu dönütler alıyoruz. Şey yapmıyorlar yani bırakmıyorlar. Çok eğlendik diyorlar. Zaten literatürde de yapılıyor. Yapılan araştırmalar da en kötü sonucun eşit çıktığını söylüyor. Dolayısıyla bunun mutlaka bütün öğretmenlere ulaşılabilecek şekilde hizmet içi eğitime konulması gerekiyor diye düşünüyorum ve sonrasında da biraz daha aslında belki müfredat düzenlenebilir bu konuda çünkü bazı derslerin çok ağır bir müfredatı var. Zaman sıkıntısı çekiyor öğretmenler. Diyorlar ki onu da yaparsak yetiştiremiyoruz. Öğretmenlere

mesleki bir eğitim verilmeli ama uygulamalı olarak. Bir salona toplanıp seminer şeklinde değil de bir ürün ortaya koydukları kendi planlarını hazırladıkları atölyeler düzenlenebilir. Bunların sonucunda da isteyen öğretmenlere bir sonraki adıma yönlendirerek diyeyim her ilde her ilçede bir eğitici tanımlayarak bu şekilde yapılabilir.” olarak görüşlerini ifade etmiştir.

Oyunlaştırma yaklaşımının mesleğe entegre etmesi nasıl sağlanabilir konusunda öğretmenlerin görüşlerini belirlemek amacıyla “Bir Öğretmenin Oyunlaştırma Sürecini Mesleğine Entegre Etmesi Nasıl Sağlanabilir?” sorusu yöneltilmiştir. Soruya ilişkin öğretmen görüşleri Tablo 4.25’te sunulmuştur.

Tablo 4.25. İlgili Ana Temasına Yönelik Alt Temalar.

Alt Temalar	Katılımcı
Öğrenme İsteği	Ö1, Ö2, Ö6, Ö7
Süreci Takip Etme	Ö8

Tablo 4.25’te görüldüğü gibi öğretmenlerin oyunlaştırma sürecini mesleğine entegre etmesi, öğrenme isteği ve süreci takip etmek üzere iki alt tema şeklinde ayrılmıştır. Bu konuda öğretmenler oyunlaştırma sürecinin öğretmenlerin mesleğine entegre etmelerinin öğretmenlerin ilgi ve isteklerine bağlı olduğunu, süreci iyi bir şekilde takip ederek olabileceğini ifade eden açıklamalarda bulunmuşlardır.

Bu konuda katılımcılardan, (Ö6, K, 17) “...bunu her insan kendi sağlayabilir. Yani nasıl ki terziysen kendin gidersin iyi bir kumaş bulayım yeni bir model yapayım şöyle tasarlayayım bu insanın içinden gelen bir şey. Burada da öyle. Bölüm içinde 13 tane öğretmenim var. Bunları onlara kabul ettirene kadar baştan birçok şey çıktı tabi. Of çok yorucu oluyor ya da of çok zamanımı alıyor. Bu anlamda içinde bir isteği olmayana çok da zorla bir şey yaptırılmıyorsun. Hani bu biraz işi sevmek diyelim bir şeyler yapmaya çalışmak bir arayışta olmak biraz daha işe yaramak anlamında derdi olan insanların işi diyebilirim...” olarak görüşlerini ifade etmiştir.

(Ö7, E, 15) “Nasıl sağlanabilir biliyor musun? Biraz araştırma yapmakla bence. Her öğretmen bir şekilde algılıyor, yapıyor ve öğretmen bu anlamda yenilikleri takip edendir benim gözümde kendini geliştirmekten korkmayandır. Birçok öğretmenimiz online süreçte zoomu bilmezken açıkçası zomdan ders anlatmaya başladı. Demek ki ben yapamam ben bilmem bu yaştan bu saatten sonra ben nasıl online ders yaparım diyen öğretmenlerimiz harika bir şekilde derslerini anlattılar. Demek ki öğrenmenin yaşının olmadığı ve öğrenmenin gerçekten uzun bir

süreç olduğu ve bu sürecin işte yeter ki öğretmenin içinden gelsin, içindeki istek ölmesin, içindeki o mesleki doyuma ulaşma arzusu hiç bitmesin düşüncesi. Bence burada en önemli nokta. Seminerler burada çok önemli ve geçtiğimiz yıl herkes bu anlamda evirildi ve kendini geliştirdi. Birçok kurs merkezi de kişisel gelişimle ilgili birçok programlarla ilgili seminerler kurslar, online kurslar bu anlamda bence çok faydalı oldu. Pandemi sürecinin insanlara kattığı en önemli şey bu oldu. Herkes kendini online sürece entegre etti, etmek zorunda kaldı. Yeter ki öğretmen kendini geliştirmeye adanmış olsun. Öğrenciye daha farklı neler verebilirim onun aklında nasıl kalırım yıllar sonra bile öğretmenimiz şöyle anlatmıştı bunu, şu oyunu oynamıştık. Çünkü oyunlar unutulmuyor. Her öğretmen değerlidir her öğretmen çok kıymetlidir ama kendini geliştirmeye adanan öğretmen vardır bir de sadece belki başka bir mesleği seçmek düşüncesi içerisinde olup da yanlışlıkla bu mesleğe gelmiş ya da ataması var diye rahat diye tatili bol diye gelen öğretmen vardır. Ben açıkçası mesleki anlamda sürekli kendimi geliştirmeye kendimi adadım ve çok da memnunum. Bu mesleğe başlamamın da nedeni ne yazık ki ilkökul öğretmenimin bana çok faydalı olamamasından kaynaklı olarak başladım. Ben böyle bir sınıf öğretmeni olmayacağım diye kendi kendime söz vermiştim ve o yüzden sürekli bir kendimi geliştirme öğrenciye daha farklı ona ilgi çekici neler sunabilirim derdinde olan bir öğretmenim. İnşallah her genç öğretmenin de bu şekilde kendini geliştirmeye adayacağını düşünüyorum.” olarak görüşlerini ifade etmiştir.

(Ö8, K, 15) “... oyunlaştırmayı mesleğe entegre edebilmek için önce temel felsefi kavramları iyi bilmek gerekiyor. Çünkü ben iki yıl kadar okudum, okuma yaptım. Literatür araştırdım. Çok kafam karışmıştı. Ne zamanki bu temel felsefeleri anladım, sindirdim o zaman bir şeyler ortaya çıkarmaya başlayabildim. Planlarımı yazmaya başlayabildim. O yüzden öğretmenlerinde bu süreçte gerçekten olması gerekeni ve hani deriz ya teorisini bilmesi gerekiyor öncesinde. Sonrasında da uygulamaya geçerekten planlar çıkarmaları ve bu planları da mutlaka uygulayıp geliştirmeleri gerekiyor. Bu konuda öğretmenlerimizin uygulamalı atölyelere katılarak süreci iyi takip etmeleri ve bırakmamaları gerekiyor diye düşünüyorum...” olarak görüşlerini açıklamıştır.

BÖLÜM 5

5. TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde araştırma bulgularına dayalı olarak ulaşılan sonuçlara, tartışmaya ve geliştirilen önerilere yer verilmiştir.

5.1. Sonuç ve Tartışma

5.1.1. Araştırmanın birinci alt problemine ilişkin sonuçlar

Araştırmanın birinci alt problemi olan oyunlaştırma yaklaşımı sınıf öğretmenleri tarafından nasıl tanımlanıp kavramsallaştırılıyor ilişkin bulgulardan elde edilen sonuçlar şu şekildedir:

Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre sınıf öğretmenleri oyunlaştırma yaklaşımını “mesleki gelişim ihtiyacı” ve “tesadüfi karşılaşma” sonucunda haberdar olduklarını ifade etmişlerdir. Sınıf öğretmenleri oyunlaştırma yaklaşımıyla ilgili akademik araştırma, eğitim kitapları, oyunlaştırma eğitimleri gibi bilgiye ulaşmada çeşitli yollara başvurarak oyunlaştırmayla ilgili kavramsal çerçeve oluşturma yönünde adım atmışlardır. Öğretmenler oyunlaştırmayı sınıflarında pilot olarak uygulamadan önce eğitsel oyun, oyun tabanlı öğrenme, dersi zenginleştirebilecek yeni bir yöntem, web 2.0. araçlarını sıklıkla kullanmayı gerektiren yeni bir yol, eğlenceli bir yöntem olarak tanımlamışlardır. Sınıf öğretmenleri, oyunlaştırma yaklaşımını sınıflarında uygulamaya başladıklarındaysa süreç içerisinde gözlemlerine dayanarak oyunlaştırmayı daha kapsamlı bir şekilde ifade etmişlerdir. Sınıf öğretmenleri oyunlaştırma yaklaşımı kullanılarak planladıkları derslerinde;

- Öğrencilerin büyük bir motivasyon ve istekle hareket ettiklerini,
- Ders içi dikkat süresinin arttığını,
- Derse ya da zor olarak görülen bir konuya karşı olumlu tutum geliştirme eğiliminin olduğunu,
- Sınıf içi iletişimin anlamlı yönde arttığı,
- Akran öğrenmesinin güçlendiği,

- Kitap okuma vb. alışkanlıkların kazandırılmasının kolaylaştığı,
- Derste öğrenilen bilgi ve deneyimlerin kalıcı hale geldiğini,

ifade eden açıklamalarda bulunmuşlardır. Buna yönelik sınıf öğretmenleri oyunlaştırmayı, öğrencilerin ihtiyaçlarına göre tasarlanabilecek, süreç içerisinde çeşitli revizelerin yapılabileceği, öğrencilerin bilişsel, duyuşsal becerilerini geliştirmeye dayanan, motivasyonu yüksek, çağın ihtiyaçlarını karşılayabilecek ve eğitimde kullanılması gereken yeni bir yaklaşım olarak görmektedirler.

Nitekim oyunlaştırma yaklaşımının öğrenci motivasyonu üzerine yapılan Cahyani (2016), Erümit (2016), Ersoy (2017), Karabacak (2018), Sun, Wu, Lee (2017) araştırmalarıyla bu araştırmanın sonuçları paralellik göstermektedir. Karabacak (2018) oyunlaştırma sonucunda öğrencilerin derse ilişkin motivasyonlarının ve ilgilerinin arttığını, sorumluluk duygusu, takım olarak hareket edebilme gibi becerilerin arttığını ve öğrencilerin derse yönelik olumlu görüşler ifade ettiklerini belirtmiştir. Buradan hareketle oyunlaştırmının öğrenci ilgisini çekmede ve motivasyonu sağlamada iyi bir yaklaşım olduğu söylenebilir.

Diğer yandan oyunlaştırmının öğrenci motivasyonu üzerine yapılan Hew ve diğerlerinin (2016) araştırmasının sonuçlarıyla bu araştırmanın sonuçları çelişmektedir. Hew ve diğerlerinin (2016) araştırmasında deney grubundaki katılımcıların motivasyonlarının kontrol grubuna zamanla anlamlı bir farklılık göstermediği sonucuna ulaşılmıştır. Buradan hareketle oyunlaştırmının iyi bir şekilde planlanması gerektiği söylenebilir. Bu konuda Sezgin, Bozkurt, Yılmaz (2018) oyunlaştırmının sürdürülebilirliğinin doğru kullanılmasına bağlı olduğunu, oyunlaştırmının durağan süreçleri daha etkin, çekici kıldığını ancak özünde kötü olan bir içeriğin oyunlaştırma ile düzelemeyeceğini, dolayısıyla oyunlaştırma tasarımının etkili bir şekilde yapılmasının önemli olduğunu ifade etmişlerdir. Buradan hareketle durağan süreçleri aktif, çekici ve sürekli duruma getirmenin oyunlaştırma tasarımına bağlı olduğu söylenebilir.

5.1.2. Araştırmanın ikinci alt problemine ilişkin sonuçlar

Araştırmanın ikinci alt problemi olan oyunlaştırma yaklaşımı hangi koşullarda/ortamlarda deneyimlenmektedir ilişkin bulgulardan elde edilen sonuçlar şu şekildedir:

Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre katılım gösteren sınıf öğretmenleri devlet veya özel okullarda görev yapmaktadırlar. Sınıf öğretmenlerinin meslekte geçirdikleri sürelerle bakıldığında 0-5 yıl, 10-15 yıl ve 15+ yıl görev yapan öğretmenler çalışmaya katılmıştır. Öğretmenlerle yapılan görüşmeler sonucunda ilkokul birinci sınıftan başlayarak ilkokul dördüncü sınıfa kadar oyunlaştırılmış ders planları uygulanmaktadır. Görüşmeye katılan sınıf öğretmenleri oyunlaştırma yaklaşımını denediklerinde ortaya çıkan olumlu sonuçlar doğrultusunda kullandıklarını ancak sürecin her zaman kolay işlemediği ifade etmişlerdir. Araştırmada okul yöneticilerinin ve veli tutumlarının süreci doğrudan etkilediği bulgulanmıştır. Bulgularan sonuçlara göre yeni yaklaşımlara açık, destekleyici bir rol üstlenen okul yöneticileri ve velilerinde oyunlaştırma süreci daha etkin ve planlı ilerlediği söylenebilir. Yeni yaklaşımlara çok açık olmayan, sınav ve sistem odaklı okul yöneticisi ve velilerin tutumlarıysa oyunlaştırma sürecini engelleyen bir ortam oluşturduğu söylenebilir.

5.1.3. Araştırmanın üçüncü alt problemine ilişkin sonuçlar

Araştırmanın üçüncü alt problemi olan oyunlaştırma yaklaşımıyla ilgili deneyimlere dayalı hangi algılar oluşmaktadır ilişkin bulgulardan elde edilen sonuçlar şu şekildedir:

Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre oyunlaştırma yaklaşımını sınıflarında kullanan öğretmenlerin deneyimlerine dayalı algıları, oyunlaştırmayı kullanmayı tercih ettikleri alanlarla ilişkili benzerlikler göstermektedir.

Eğitim ortamında akademik becerilere yönelik oyunlaştırmayı kullanan sınıf öğretmenlerinde, öğrenci ilgisi, motivasyon, kalıcı öğrenme, derslerde olumlu tutuma yönelik algılar oluştuğu bulgulanmıştır. Oyunlaştırma yaklaşımını derslerinde kullanmayı tercih eden sınıf öğretmenleri, öğrencilerin derse yönelik ilgilerinin arttığı, öğrenci motivasyonunun uzun süre sağlandığı, kalıcı öğrenmenin gerçekleştiğini ifade eden açıklamalarda bulunmuşlardır. Buna yönelik sınıflarında öğrencilerin zor olarak gördükleri konularda oyunlaştırma yaklaşımı kullanılarak oluşturulan ders planları sonucunda öğrencilerin akademik başarılarının arttırdığını, en kötü sonucun geleneksel yolla yürütülen derslerle aynı sonucu içerdiği, öğrencilerin motivasyonlarının ve motivasyon sürelerinin arttığını, ders ortamının keyifli hale geldiğini içeren ve bu faktörlerin sonucunda oyunlaştırmayı geliştirerek kullanmaya gayret ettiklerini söylemişlerdir.

Eğitim ortamında duyuşsal becerilere yönelik oyunlaştırmayı kullanan sınıf öğretmenlerinde, öğrenci iletişimi, akran iletişimi, öğrenci-veli iletişimi, davranış

kazandırmaya yönelik algılar oluştuğu bulgulanmıştır. Akademik becerilerden ayrı olarak değer ve alışkanlık kazandırma konularında oyunlaştırma yaklaşımını kullanan sınıf öğretmenlerinde, öğrencilerin alışkanlık kazanma konularında öğretmenler olumlu görüşlerini açıklamışlardır. Bulgulanan sonuçlara göre duyuşsal becerileri geliştirmeye yönelik oyunlaştırmayı kullanan sınıf öğretmenleri, öğrenciler arasındaki iletişimin arttığını, kitap okuma vb. alışkanlıkları kazandıklarını ve süreçten keyif aldıklarını, öğrenci velilerinden öğretmenlerin aldıkları görüşlere göre de öğrencilerin kazandıkları alışkanlıkların okul dışında devam ettiğini öğrencilerin iyi bir motivasyon yakaladıkları ifade etmişlerdir.

Sonuç olarak sınıf öğretmenlerinde oyunlaştırmayı kullandıkları alanlara göre farklı deneyimler yaşadıkları görülebilir. Ancak oyunlaştırmayla yaşanan deneyimlerin ortak ögesi “motivasyon” olarak öne çıkmıştır. Bilişsel veya duyuşsal becerileri geliştirmeye yönelik hazırlanan etkinlikler, ders planları ve süreçte öğrencilerin başarılı olmalarının temel kaynağı, oyunlaştırmının öğrenci motivasyonunu arttırdığı ve öğrenci ilgisini çekerek sürece etkin katılım sağlama isteğini oluşturduğu sınıf öğretmenlerinin görüşleri ve meydana gelen algılarıdır.

Nitekim konuyla ilgili olarak Ersoy (2017), Ertan (2020), Gündüz (2020), Fidan (2016), Kalkan (2016), Deterding (2012), Özer ve Samur (2015), Su ve Cheng (2015), De-Marcos, Domínguez, Saenz-de-Navarrete ve Pagés (2014), Lee ve Hammer (2011), Hamari (2014) yapılan araştırmalar ve bu araştırmının sonuçları benzerlik göstermektedir. Oyunlaştırmının sosyal, bilişsel ve duyuşsal alanda öğrencilerin motivasyon, katılım, akademik başarı, başarı puanını arttırdığı söylenebilir. Benzerlik gösteren araştırmalar incelendiğinde farklı katılımcıların benzer ifadeleri göze çarpmaktadır. Öğrenciler oyunlaştırmayla oluşturulan sürecin sonunda süreci eğlenceli ve keyifli bulduklarını, daha fazla katılım sağladıklarını ifade etmişlerdir. Buradan hareketle oyunlaştırmının özünün motivasyon olduğu, uygun tasarımlarla oluşturulan içeriklerin katılımcıların ilgi ve dikkatlerini çektiği ve katılımın arttığı söylenebilir.

Diğer yandan oyunlaştırmının öğrencilerin akademik başarılarına yönelik anlamlı farklılık bulunmadığı söyleyen (de-Marcos, Domínguez, Saenz-de-Navarrete ve Carmen Pagés, 2014; Göksun ve Gürsoy, 2019; Türkmen ve Soybaş, 2019) çalışmalar alan yazında yer almaktadır. Bu anlamda araştırmının sonuçları ilgili araştırmalarla çelişmektedir. Aksine oyunlaştırmının öğrenci başarısı üzerine olumlu etkisi olduğunu ifade eden (Ar, 2016; Bernik, Bubaš ve Radošević, 2015; Buckley ve Doyle, 2016; Castañeda ve Cho, 2016; Ibanez, Di-Serio ve DelgadoKloos, 2014; Pechenkina, Laurence, Oates, Eldridge ve Hunter, 2017; Uyar, 2019)

arařtırmalar bu arařtırmanın sonularını desteklemektedir. Alan yazında oyunlařtırma zerine yapılan arařtırmaların sonuları incelendiėinde oyunlařtırılmıř bir eėitim ieriėinin en kt sonuları geleneksel olarak yrtlen alıřmalarla benzer sonuları tařıdığı sylenebilir. ėrenci grřleri alınarak yrtlen alıřma sonuları incelendiėinde ėrenciler sreci keyifli, eėlenceli ve sreėen bulduklarını ifade etmiřler. Buradan hareketle oyunlařtırma yaklařımının ėrencilerin ilgisini eken, motivasyonu olumlu ynde etkileyerek, katılım oranını ykselten bir yaklařım olduėu sylenebilir.

5.2. neriler

Arařtırma sonucunda ortaya ıkan sonulardan hareketle geliřtirilen neriler ařaėıda yer almaktadır:

- Sınıflarında oyunlařtırma yaklařımını kullanmayı dřnen ėretmenler geniř erevede arařtırma yapmalı ve rnek ders planlarını inceleyerek adım adım ilerlemelidir.
- ėrencilerin ėrenmekte glk ektiėi ya da zor olarak grlen derslerde oyunlařtırma yaklařımını kullanılmalıdır.
- Oyunlařtırma yaklařımıyla ders planı oluřturmadan nce ėrenciler iyi bir řekilde tanınmalı, ėrenci ihtiyalarına ynelik revizyona aık bir plan oluřturulmalıdır.
- Oyunlařtırma yaklařımıyla oluřturulan ders planlarında her ėrencinin bařarabileceėi etkinlik ve adımlara yer verilmeli, akran iletiřimi, iř birliėine ynelik etkinlikler iermelidir.
- Oyunlařtırma yaklařımıyla ilgili oluřturulan ders planlarında eėitimde kullanılan uygulamalar veya web 2.0. araları kullanılarak ders ortamını zenginleřtirilebilir.
- Kitap okuma alışkanlıėı kazanma, vb. duyuřsal becerilere ynelik alanlarda sınıf ėretmeni oyunlařtırılmıř sreci iyi bir řekilde takip ederek ėrenci ihtiyalarına cevap vermelidir.

KAYNAKLAR

- Ağaoğlu, A. (2020). *Uzaktan Eğitimde Oyunlaştırma Uygulamalarının Üniversite Öğrencilerinin İngilizce Derslerindeki Akademik Başarı ve Motivasyonlarına Etkisi* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. İnönü Üniversitesi.
- Akın, Ö. ve Çolak, H. E. (2012). İnsan Kaynakları Yönetimi Uygulamalarıyla Örgütsel Performans Arasındaki İlişki Üzerine Bir Araştırma. *Çankırı Karatekin Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 2(2), 85-114.
- Aksoy, N. ve Usta, E. (2020). Ortaokul Öğrencilerinin Eğitim Bilişim Ağı (EBA) Sistemindeki Dijital Rozet Kullanımına İlişkin Görüşleri. *Turkish Journal Of Primary Education*, 5(1), 59-74.
- And, M. (2012). *Oyun ve Bugü* (Üçüncü Basım). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Ar, N.A. (2016). *Oyunlaştırmayla Öğrenmenin Meslek Lisesi Öğrencilerinin Akademik Başarı ve Öğrenme Stratejileri Kullanımı Üzerine Etkisi* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Sakarya Üniversitesi.
- Atabay, E. (2019). *Okul Öncesi Dönem Çocuklarına Oyunlaştırma ile Algoritma Eğitimi Verilmesi* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Süleyman Demirel Üniversitesi.
- Bartle, R. (1996). *Hearts, clubs, diamonds, spades: players who suit MUDs*. *Journal of MUD Research*, 1(1), 19.
- Creswell, J. W. (2016). *Araştırma Deseni: Nitel, Nicel ve Karma Yöntem Yaklaşımları* (İkinci Baskı). (Çev: S. Beşir Demir). Ankara: Eğiten Kitap
- Creswell, J. W. (2016). *Araştırma Deseni: Nitel, Nicel ve Karma Yöntem Yaklaşımları* (İkinci Baskı). (Çev: S. Beşir Demir). Ankara: Eğiten Kitap.
- Çilengir, M.D. (2019). *Oyunlaştırma Yaklaşımı ile Blok Tabanlı Programlama Öğretiminin Başarı ve Motivasyona Etkisi* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Çanakkale On Sekiz Mart Üniversitesi.
- de-Marcos, L., Garcia-Lopez, E. ve Garcia-Cabot, A. (2016). On the effectiveness of game-like and social approaches in learning: Comparing educational gaming, gamification and social networking. *Computers and Education*, 95, 99-113.
- Deterding, S. (2012). Gamification: Designing for Motivation. *ResearchGate*. 12 Şubat 2021 tarihinde https://www.researchgate.net/publication/244486331_Gamification_Designing_for_motivation adresinden erişildi.
- Dominguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., De-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., Martínez-Herráiz, J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers and Education*, 63(4), 380-392.
- Ersoy, B.G. (2017). *Türkçe Dersinde Oyunlaştırmanın İlkokul Öğrencilerinin Söz Varlığına ve Motivasyonlarına Etkisi* [Yayımlanmamış Doktora Tezi]. Anadolu Üniversitesi.

- Ertan, K. (2020). *Oyunlaştırılmış İngilizce Dersinde Başarı, Tutum ve Motivasyon Değişkenlerinin İncelenmesi* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Hacettepe Üniversitesi.
- Fidan, A. (2016). *Scratch ile Programlama Öğretiminde Oyunlaştırmanın Öğrenci Katılımına Etkisi* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Uludağ Üniversitesi.
- Glesne, C. (2015). *Nitel Araştırmaya Giriş [Becoming Qualitative Researchers: An Introduction]*. (Çev: A. Ersoy, P. Yalçınoğlu). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Gülsoy, H. (2013). *Teaching Vocabulary to Sixth Graders Through Games* [Unpublished Master's Thesis]. Çağ University.
- Gülsoy, S. (2019). *Dijital Oyuncu Kimliğinin İnşası ve Sunumu* [Yayımlanmamış Doktora Tezi]. Atatürk Üniversitesi.
- Gündüz, A.Y. (2020). *Dönüştürülmüş Öğrenmenin Çevrimiçi Boyutunu Oyunlaştırmanın Öğretmen Adaylarının Öğrenme Yaşantılarına Etkisi* [Yayımlanmamış Doktora Tezi]. Hacettepe Üniversitesi.
- Hamari, J. (2013). Transforming Homo Economicus into Homo Ludens: A Field Experiment on Gamification in a Utilitarian Peer-To-Peer Trading Service. *Electronic Commerce Research and Applications*, 12(4), 236-245.
- Hamari, J. ve Koivisto, J. (2015). Why do people use gamification services? *International Journal Of Information Management*, 35, 419-431.
- Huizinga, J. (2010). *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (Dördüncü Baskı). (Çev: M. Ali Kılıçbey). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Kalkan, A. (2016). *3B Sanal Dünyalarda Oyunlaştırmanın Ortaokul 5. Sınıf Öğrencilerinin Başarı, Akış ve Tutumlarına Etkisinin Araştırılması* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Atatürk Üniversitesi.
- Karabacak, Ö. (2018). *Examining The Effect Of A Gamified Environment On Students Academic Motivation And Self-Efficacy For English* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Bahçeşehir Üniversitesi.
- Karamert, Ö. (2019). *Oyunlaştırmanın 5. Sınıf Matematik Dersindeki Başarıya ve Tutuma Etkisi* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Düzce Üniversitesi.
- Krause&Mogalle&Pohl&Williams, M. J. (2015). A Playful Game Changer: Fostering.
- Kunduracıoğlu, İ. (2018). *Oyunlaştırma Kavramı Üzerine İçerik Analizi Çalışması* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Balıkesir Üniversitesi.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. New York: The Penguin Press.
- Özkan, Z. ve Samur, Y. (2018). Oyunlaştırma Yönteminin Öğrencilerin Motivasyonları Üzerine Etkisi. *Ege Eğitim Dergisi*, 2(18), 857-886.

- Öztürk, S. D. ve Eren, E. (2020). Değerlendirme Aracı Olarak Oyunlaştırma Platformlarının Kullanımının Öğrencilerin Derse Katılım ve Akademik Motivasyonlarına Etkisi. *Asya Öğretim Dergisi (Asian Journal of Instruction)*, 8(1), 47-65.
- Pehlivan, F. (2020). *Dönüştürülmüş Sınıflarda Oyunlaştırmanın Matematik Başarısına, Güdülenme ve Öğrenme Stratejilerine Olan Etkisi* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Aydın Adnan Menderes Üniversitesi.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Saban, A. ve Ersoy, A. (2016). *Eğitimde Nitel Araştırma Desenleri*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Santhanam ve Liu. (2016). Gamification of Technology Mediated Training: Not All Competitions Are The Same. *Information Systems Research*, 2019-470.
- Serim, E.Ü. (2019). *Oyunlaştırma Yöntemiyle Tasarlanan Kodlama Eğitimi ile Öğrencilerin Hesaplamalı Düşünme Becerileri ve Kodlamaya İlişkin Öz-Yeterlilik Algularının İncelenmesi* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Balıkesir Üniversitesi.
- Sezgin, S. ve Bozkurt, A. ve Yılmaz, E. A. ve Linden, N. V. D. (2018). Oyunlaştırma, Eğitim ve Kuramsal Yaklaşımlar: Öğrenme Süreçlerinde Motivasyon, Adanmışlık ve Sürdürülebilirlik. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Sayı:45, 169-189.
- Şahin, M. ve Samur, Y. (2017). Dijital Çağda Bir Öğretim Yöntemi: Oyunlaştırma. *Ege Eğitim Teknolojileri Dergisi*, 1(1), 1-27.
- Şenocak, D. ve Bozkurt, A. (2020). Oyunlaştırma, Oyuncu Türleri ve Oyunlaştırma Tasarım Çerçevesi. *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi*, 6(1), 78-96.
- Şenses, M. (2020). Hobi, Oyun, Spor ve E-Spor Üzerine Bir Değerlendirme. *Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 983-1007.
- Taşkın, N. (2020). *Oyunlaştırmanın Ters Yüz Öğrenme Ortamında Öğrenim Gören Öğrencilerin Motivasyonuna, Katılımına ve Akademik Başarısına Etkisi* [Yayımlanmamış Doktora Tezi]. Gazi Üniversitesi.
- Tılıç, G. (2020). Eğitimde Dijitalleşme Kapsamında Oyunlaştırma Kavramı. *Sanat ve Tasarım Dergisi (STD)*, 671-695.
- Topal, M. (2020). *Oyunlaştırma ile Zenginleştirilmiş Çevrimiçi Öğrenmenin Başarı, Çevrimiçi Bağlılık ve Öğrenme Motivasyonu Üzerindeki Etkisi* [Yayımlanmamış Doktora Tezi]. Sakarya Üniversitesi.
- Tunga, Y. (2016). *E-Öğrenme Ortamlarında Oyunlaştırma Kullanımının Öğrenenlerin Akademik Başarısına ve Derse Katılım Durumuna Etkisinin İncelenmesi* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Ege Üniversitesi.
- Uskan, S. B. ve Bozkuş, T. (2019). Eğitimde Oyunun Yeri. *International Journal of Contemporary Educational Studies (IntJCES)*, 5(2), 123-131.

- Üredi, I. ve Üredi, L. (2005). İlköğretim Sekizinci Sınıf Öğrencilerinin Öz-Düzenleme Stratejileri ve Motivasyonel İnançlarının Matematik Başarısını Yordamadaki Gücü. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1(2), 250-260.
- Werbach, K. ve Hunter, D. (2014). Gamification. 15 Şubat 2021 tarihinde <https://www.coursera.org/learn/gamification> adresinden alınmıştır.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2016). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. (10. Basım). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yıldırım, D. (2018). *Oyunlaştırmanın 5. Sınıf Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersi Öğrenme Başarıları Üzerindeki Etkisinin Oyunlaştırılmış Testlerle Sınanması* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Bahçeşehir Üniversitesi.
- Yıldırım, İ. ve Demir, S. (2014). Oyunlaştırma ve Eğitim. *International Journal of Human Sciences*, 11(1), 655-670.
- Yılmaz, E. A. (2020). *Oyunların Gücü Adına! Oyunlaştırma Bilimine Giriş*. (Birinci Basım). İstanbul: Epsilon Yayınevi.
- Zichermann, G. ve Cunningham, C. (2011). *Gamification by design*. Sebastopol: O'Reilly Media.

EKLER

EK-1: Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu

SINIF ÖĞRETMENLERİNİN OYUNLAŞTIRMA YAKLAŞIMINA DAYALI FENOMENOLOJİK BİR ARAŞTIRMA ÇALIŞMASINDA KULLANILAN ÖĞRETMEN GÖRÜŞME FORMU

Araştırmanın Amacı: Bu araştırmanın temel amacı, sınıf öğretmenlerinin oyunlaştırma yaklaşımına ilişkin algılarını ortaya koymaktır.

GİRİŞ: Merhaba, benim adım Özgenur Meriç. Sınıf Eğitimi bilim dalında yüksek lisans yapıyorum. “Oyunlaştırma yaklaşımına dair sınıf öğretmenlerinin görüşleri” üzerine bir araştırma yapıyorum. Oyunlaştırma kavramı konusunda deneyim ve bilgiye sahip olan ve eğitimde oyunlaştırma yaklaşımını kullanan sınıf öğretmenlerinin “oyunlaştırma yaklaşımına” yönelik derinlemesine ve ayrıntılı bilgilere ulaşacağımı ümit ediyorum. Bu araştırma kapsamında, çeşitli illerden ve okullardan sınıf öğretmenleri ile görüşmeler yapıyorum. Yaptığım tüm görüşmelerde verilen bilgiler, sadece bu araştırmada kullanılacak ve kişisel bilgiler kesinlikle gizli tutulacaktır. Görüşmenin yaklaşık bir saat olmak üzere iki-üç görüşme sürecinden oluşacağını tahmin ediyorum. İzin verirseniz görüşmeyi kaydetmek istiyorum. Bu şekilde hem zamanı daha iyi kullanabiliriz hem de yanıtlayacağınız soruların kaydını derinlemesine elde etme fırsatı elde edebilirim.

Bu araştırmaya katılmayı kabul ettiğiniz için şimdiden teşekkür ederim. Eğer sizin bana görüşmeye başlamadan sormak istediğiniz bir soru varsa, önce bunu yanıtlamak istiyorum.

SORULAR

- 1) Oyunlaştırma kavramıyla nasıl tanıştınız?
- 2) Oyunlaştırma kavramı size ne ifade ediyor? (Sondaj: Eğitimin oyunlaştırılması size ne ifade ediyor?)
- 3) Sizce öğretimin oyunlaştırılması nasıl başarılabilir, gerçekleştirilebilir? Bunu nasıl sağlayabilirsiniz?

- 4) Sizi oyunlaştırma yaklaşımını kullanmaya götüren faktörler nelerdir?
- 5) Oyunlaştırma yaklaşımını mesleğinizde nasıl kullandığınızı örnekler vererek anlatır mısınız? (Sondaj: Peki oyunlaştırma yaklaşımını hangi derslerinizde daha çok kullanıyorsunuz? Neden?)
- 6) Sizce neden her öğretmen oyunlaştırma yaklaşımını kullanmıyor? (Sondaj: Oyunlaştırma sürecinde karşılaştığınız problemler nelerdir?)
- 7) Oyunlaştırma yaklaşımının bir öğretmen olarak size ve öğrencilerinize sağladığı yararlar nelerdir?
- 8) Bir öğretmenin oyunlaştırma sürecini mesleğine entegre etmesi nasıl sağlanabilir?

Bana zaman ayırdığınız için çok teşekkür ederim. Bu konuda görüşmeden sonra eklemek istediğiniz başka görüş ve önerileriniz olursa, bana ulaşabilirsiniz. İyi günler dilerim.