

**T.C.  
MARMARA ÜNİVERSİTESİ  
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**ÜSTÜN ZEKALİ ÖĞRENCİLERİN PC OYUN  
TERCİHLERİNİN AKADEMİK BAŞARILARINA  
ETKİLERİ**

**Hakan ÜSTÜNEL**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ  
TEKNOLOJİ EĞİTİMİ ANABİLİM DALI**

**DANIŞMAN  
Yrd. Doç. Dr. Mustafa MERAL**

**İSTANBUL 2008**

**T.C.**  
**MARMARA ÜNİVERSİTESİ**  
**FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**ÜSTÜN ZEKALI ÖĞRENCİLERİN PC OYUN**  
**TERCİHLERİNİN AKADEMİK BAŞARILARINA**  
**ETKİLERİ**

**Hakan ÜSTÜNEL**  
**(141102720050029)**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**  
**TEKNOLOJİ EĞİTİMİ ANABİLİM DALI**

**DANIŞMAN**  
**Yrd. Doç. Dr. Mustafa MERAL**

**İSTANBUL 2008**

# TEŐEKKÜR

Bu alıőmada yoęun temposuna raęmen zaman ayırarak yardımlarını esirgemeyen baőta deęerli hocam Yrd.Doę. Dr. Mustafa MERAL olmak üzere Teknoloji Eęitimi Bۆlümündeki tüm hocalarıma teőekkürlerimi sunarım.

İstanbul Bilim Sanat Merkezi idareci ve öęretmenlerine araőtırmam esnasında gösterdikleri anlayıő ve yardımlarından dolayı teőekkürü bir bor bilirim.

Hayatımın her döneminde yanımda olan, maddi-manevi hibir desteklerini esirgemeyen sevgili aileme teőekkür ederim.

**TEMMUZ 2008**

**Hakan ÜSTÜNEL**

# İÇİNDEKİLER

TEŞEKKÜR .....	I
İÇİNDEKİLER .....	II
ÖZET .....	VI
ABSTRACT .....	VII
KISALTMLAR .....	VIII
ŞEKİLLER .....	IX
TABLolar .....	X

<b>BÖLÜM I. GİRİŞ VE AMAÇ</b> .....	<b>1</b>
1.1GİRİŞ .....	1
1.2 PROBLEM DURUMU .....	4
1.3 PROBLEM CÜMLESİ .....	5
1.4 ALTPROBLEMLER .....	5
1.5 DENENCELER .....	6
1.6 SAYILTIAR .....	7
1.7 SINIRLILIKLAR .....	7
1.8 ARAŞTIRMANIN AMACI .....	7
1.9 ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ .....	7
1.10 TANIMLAR .....	8

<b>BÖLÜM II LİTERATÜR VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR</b> .....	<b>9</b>
II.1GİRİŞ .....	9
II.2 ELEKTRONİK OYUNLAR, ORTAYA ÇIKIŞI VE YAYGINLAŞMASI .....	9
II.3 ARAŞTIRMALAR .....	11
II.4 PC OYUNLARI VE SINIFLANDIRMALARI .....	12
II.5 PC OYUN TEMALARI .....	13
II.6 PC OYUNLARI VE EĞLENCE KÜLTÜRÜ .....	15

<b>II.7 ÖĞRENCİLERİN PC OYUN TERCİHLERİ VE BU TERCİHLERİ ETKİLEYEN FAKTÖRLER</b> .....	15
<b>II.8 PC OYUNLARININ ÖĞRENCİLER ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ</b> .....	16
<b>II.8.1 Akademik Başarı</b> .....	16
<b>II.8.2 Saldırganlık</b> .....	18
<b>II.8.3 Bağımlılık</b> .....	19
<b>II.8.4. Sosyalleşme</b> .....	19
<b>II.8.5. Kendine Güven</b> .....	20
<b>II.9 PC OYUNLARININ ÖĞRENCİLERİN ÖĞRENMELEİ ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ</b> .....	20
<b>II.9.1 Motivasyon</b> .....	20
<b>II.9.2 Bilgisayar Kullanma Becerileri</b> .....	21
<b>II.9.3 Görsel Yetenekler</b> .....	21
<b>II.9.4 Problem Çözme Kabiliyeti</b> .....	22
<b>II.10 PC OYUNLARININ EĞİTİM ORTAMLARINDA KULLANIMI</b> .....	22
<b>II.11 PC OYUNU OYNAMAYA YÖNELİK TOPLUMSAL YAKLAŞIMLAR</b> .....	25
<b>II.12 ÜSTÜN ZEKALİ ÖĞRENCİLER, ÖZELLİKLERİ VE EĞİTİMLERİ</b> .....	26
<b>II.12.1 Geçmişten Günümüze Üstün Zekalılar Eğitimi</b> .....	26
<b>II.12.2 Bilim Sanat Merkezi Modeli</b> .....	28
<b>II.12.3 Üstün Zekalıların Özellikleri, Yetenekleri ve Sorunları</b> .....	29
<b>BÖLÜM III METODOLOJİ</b> .....	31
<b>III.1 ARAŞTIRMA YÖNTEMİ</b> .....	31
<b>III.2 EVREN VE ÖRNEKLEM</b> .....	31
<b>III.3 VERİ TOPLAMA ARACI</b> .....	32
<b>III.4 VERİ TOPLAMA ARACININ UYGULANMASI</b> .....	33
<b>III.5 VERİLERİN ÇÖZÜMÜ VE YORUMLANMASI</b> .....	33
<b>BÖLÜM IV BULGULAR</b> .....	37
<b>IV.1 ÖĞRENCİLERİN SOSYO-DEMOGRAFİK DEĞİŞKENLERİNE İLİŞKİN FREKANS VE YÜZDE DEĞERLERİ</b> .....	37

<b>IV.2 ALT PROBLEMLERE İLİŞKİN BULGULAR .....</b>	<b>43</b>
<b>IV.2.1</b> Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, normal öğrencilerin PC oyun algılarına göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir? .....	<b>45</b>
<b>IV.2.2</b> Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, cinsiyete göre anlamlı farklılık göstermekte midir?.....	<b>50</b>
<b>IV.2.3</b> Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, sınıf seviyesine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir? .....	<b>51</b>
<b>IV.2.4</b> Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, yaş değişkenine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir? .....	<b>52</b>
<b>IV.2.5</b> Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, öğrencilerin ekonomik seviyelerine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir? .....	<b>54</b>
<b>IV.2.6</b> Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, öğrencilerin evlerinde kullanabilecekleri bir bilgisayarları olma değişkenine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir? .....	<b>56</b>
<b>IV.2.7</b> Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, öğrencilerin internete bağlanma sürelerine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir? .....	<b>57</b>
<b>IV.2.8</b> Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, bilgisayar kullanmaya başladıkları yaş değişkenine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir? .....	<b>63</b>
<b>IV.2.9</b> Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, PC oyunu oynamaya başladıkları yaş değişkenine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?.....	<b>66</b>
<b>IV.2.10</b> Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, sahip oldukları PC oyun sayısına göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir? ...	<b>71</b>
<b>IV.2.11</b> Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, sayısal alan derslerin deki akademik başarılarına göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir? .....	<b>76</b>
<b>IV.2.12</b> Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, sözel alan derslerin deki akademik başarılarına göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir? .....	<b>81</b>

**IV.2.13** Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, sanat alan derslerin deki akademik başarılarına göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir? .....86

<b>BÖLÜM V. SONUÇLAR</b> .....	92
<b>V.1 ÖĞRENCİLERİN SOSYO-DEMOGRAFİK DEĞİŞKENLERİNE İLİŞKİN SONUÇLAR</b> .....	92
<b>V.2 ALT PROBLEMLERE İLİŞKİN SONUÇLAR</b> .....	94
<b>V.3 ÖĞRENCİLERİN EĞİTİM ORTAMLARINDA EĞİTSEL İÇERİKLİ PC OYUNU OYNANMASINA YÖNELİK ÖĞRETMEN VE ÖĞRENCİ DÜŞÜNCELERİ HAKKINDAKİ GÖRÜŞLERİNE İLİŞKİN SONUÇLAR</b> .....	105
<b>V.4 ÜSTÜN ZEKALI ÖĞRENCİLERİN TASARLADIKLARI PC OYUNLARINA İLİŞKİN SONUÇLAR</b> .....	110
<b>BÖLÜM VI. TARTIŞMALAR</b> .....	115
<b>BÖLÜM VII. ÖNERİLER</b> .....	119
<b>KAYNAKLAR</b> .....	122
<b>EKLER</b> .....	127
<b>ÖZGEÇMİŞ</b>	

# ÖZET

## ÜSTÜN ZEKALİ ÖĞRENCİLERİN PC OYUN TERCİHLERİNİN AKADEMİK BAŞARILARINA ETKİLERİ

PC oyunları, önemli bir eğlence aktivitesi olarak kabul edilmeleri sebebiyle öğrencilerin hayatlarında önemli bir yer edinmiştir. PC oyunları bilgisayar teknolojilerinin gelişiminde önemli bir role sahiptir. PC oyunları, eğlence yönlerine ek olarak günümüzde eğitim ortamlarında da kullanılmaktadır.

Araştırmanın amacı üstün zekalı öğrencilerin PC oyun tercihlerinin akademik başarılarına etkilerini saptamaktır. Bu amaç doğrultusunda ilgili literatür taraması yapılmıştır. 47 üstün zekalı İstanbul Bilim Sanat Merkezi öğrencisi araştırmanın örneklemini oluşturmuştur. Bu öğrencilerin devam etmekte oldukları 16 devlet okulundan seçilen 818 öğrenci araştırmaya dahil edilmiştir. Üstün zekalı öğrenciler ile normal zekalı öğrencilerin PC oyun algıları arasındaki farklılık araştırmanın amaçlarından biridir.

Veriler anket ve görüşme yoluyla toplanmıştır ve verilerin analizinde tanımlayıcı istatistik ve nicel veri analizi yöntemleri kullanılmıştır.

Araştırma üstün zekalı öğrencilerin PC oyun tercihleriyle akademik başarıları arasında bir ilişki olduğunu ve üstün zekalı öğrenciler ile diğer öğrencilerin PC oyun algıları arasında bir farklılık olduğunu göstermiştir.

**Anahtar Kelimeler:** PC oyunları, eğitsel oyunlar, üstün zekalı öğrenciler, akademik başarı



# **ABSTRACT**

## **THE EFFECTS OF GIFTED STUDENTS' PC GAME PREFERENCES ON THEIR ACADEMIC ACHIEVEMENTS**

Computer games are perceived as one of the most popular leisure time activities that have gained an important role in students' lives. Games also play an important role in PC technologies development and progress. In addition to the entertainment aspects of PC games, they are now being used in educational environments.

The aim of this study is to investigate the effects of gifted students' pc game preferences on their academic achievements. With this aim, literature review on the subject has been conducted. 47 gifted students from Istanbul Science and Art Center have formed the sample group. 818 students from 16 different state schools attended by the gifted students have been included in the study. One aim of this study is to compare the difference in the perceptions of the gifted and the other students.

The data were collected through a questionnaire and interviews. They were analyzed using descriptive statistics and qualitative analysis methods.

The study reveals that there is a relation between gifted students' PC game preferences and their academic achievements. A difference in PC game perceptions between the gifted and the other students is also observed.

**Keywords:** PC game, educational game, gifted students, academic achievement

## **KISALTMALAR**

**PC** : Personal Computer (Kişisel Bilgisayar)

**Bilsem** :Bilim Sanat Merkezi

**VB** :Visual Basic

**N** :Birim sayısı

**X** :Ortalama

**SE** :Stansart Error (Standart hata)

**SPSS** :Statistical Package for the Social Science

**WISC-R** :Wechsler Intelligence Scale for Children-Revised

# ŞEKİLLER

## SAYFA NO

<b>Şekil 1</b>	Oyunlar ve Akademik Öğrenmeler .....	<b>17</b>
<b>Şekil 2</b>	Oyunlar, Eğitsel Oyunlar ve Eğitici Yönleri Olan Oyunlar.....	<b>23</b>
<b>Şekil 3</b>	Eğitsel İçerikli Oyun Tasarımı.....	<b>24</b>
<b>Şekil 4</b>	Öğrencilerin eğitim ortamlarında eğitsel içerikli PC oyunu oynanmasına ilişkin kendilerine ve öğretmenlerine yönelik düşüncelerini için uygulanan veri toplama aracı .....	<b>105</b>
<b>Şekil 5</b>	Sayı Tahmini Oyunu .....	<b>110</b>
<b>Şekil 6</b>	At Yarışı Oyunu .....	<b>111</b>
<b>Şekil 7</b>	XOX oyunu .....	<b>111</b>
<b>Şekil 8</b>	Sanal Bebek Oyunu .....	<b>112</b>
<b>Şekil 9</b>	Sonik Savaşları Oyunu .....	<b>113</b>
<b>Şekil 10</b>	PCkopat Savaşçılar Oyunu .....	<b>114</b>

# TABLolar

## SAYFA NO

<b>Tablo II. 1</b> PC oyunları ile ilgili olarak yapılmış arařtırmalardan bazıları.....	<b>11</b>
<b>Tablo II.2</b> Oyun türü tanımlamaları .....	<b>12</b>
<b>Tablo III.1</b> Ölçme aracının uygulandıđı okulların ilçelere göre dađılımları.....	<b>32</b>
<b>Tablo III.2</b> Ölçek sorularının içeriklerine göre dađılımları .....	<b>33</b>
<b>Tablo III.3</b> Ölçek sorularının soru türüne göre dađılımları .....	<b>34</b>
<b>Tablo III.4</b> Derslerin alanlara göre dađılımı .....	<b>34</b>
<b>Tablo III.5</b> Bilsem grubuna uygulanan One-Sample Kolmogorov-Smirnov Testi...	<b>35</b>
<b>Tablo III.6</b> Arařtırmaya katılan bütün öğrenciler için uygulanan One-Sample Kolmogorov-Smirnov Testi .....	<b>35</b>
<b>Tablo IV.1</b> Arařtırmaya katılan öğrencilerin sınıf deđişkeninin okul türü deđişkenine göre dađılımları.....	<b>37</b>
<b>Tablo IV.2 A.</b> Arařtırmaya katılan öğrencilerin anne mesleđi ve baba mesleklerinin okul türü deđişkenine göre dađılımları .....	<b>38</b>
<b>Tablo IV.2 B.</b> Arařtırmaya katılan öğrencilerin yapmak istedikleri mesleklerin okul türü deđişkenine göre dađılımları .....	<b>38</b>
<b>Tablo IV.3</b> Arařtırmaya katılan öğrencilerin kardeř sayısı deđişkeninin okul türü deđişkenine göre dađılımları.....	<b>39</b>
<b>Tablo IV.4</b> Arařtırmaya katılan öğrencilerin bilgisayar dışında oynadıkları oyunların okul deđişkenine göre dađılımları .....	<b>40</b>
<b>Tablo IV.5</b> Arařtırmaya katılan öğrencilerin bilgisayar dışında vakit geçirmekten hořlandıkları eşyalar/oyuncaklar' ın okul türü deđişkenine göre dađılımları .....	<b>40</b>
<b>Tablo IV.6</b> Arařtırmaya katılan öğrencilerin ailelerinden almalarını istedikleri eşyalar/oyuncaklar' ın okul türü deđişkenine göre dađılımları .....	<b>41</b>
<b>Tablo IV.7</b> Arařtırmaya katılan öğrencilerin arkadaşları tarafından tanımlanma deđişkeninin okul türü deđişkenine göre dađılımları.....	<b>41</b>
<b>Tablo IV.8</b> Arařtırmaya katılan öğrencilerin arkadaşlarıyla oyun oynama sıklıklarının okul türü deđişkenine göre dađılımları.....	<b>42</b>

<b>Tablo IV.9</b> Bilgisayar oyun algıları ölçeğini oluşturan sorulara ait tanımlayıcı istatistikler ( <i>Descriptive Statistics</i> ) .....	43
<b>Tablo IV.10</b> Araştırmaya katılan öğrencilerin okul türü değişkeninin cinsiyet değişkenine göre dağılımları .....	45
<b>Tablo IV.11</b> Araştırmaya katılan öğrencilerin dev ve araştırma gibi okul araştırmaları dışında haftalık ortalama bilgisayar kullanma süreleri ile okul türü değişkeninin farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney U testi sonuçları .....	45
<b>Tablo IV.12</b> Araştırmaya katılan öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama süreleri ile okul türü değişkeninin farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney U testi sonuçları.....	46
<b>Tablo IV.13</b> Araştırmaya katılan öğrencilerin televizyon izleme süreleri ile okul türü değişkeninin farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney U testi sonuçları .....	46
<b>Tablo IV.14</b> Araştırmaya katılan öğrencilerin ders kitapları dışında kitap okuma süreleri ile okul türü değişkeninin farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney U testi sonuçları .....	47
<b>Tablo IV.15</b> Araştırmaya katılan öğrencilerin “Bilgisayar oyunu oynamak önemli bir boş zaman değerlendirme uğraşdır.” sorusuna ilişkin verilen cevaplar ile okul türü değişkeninin farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney U testi sonuçları .....	47
<b>Tablo IV.16</b> Araştırmaya katılan öğrencilerin “Bilgisayar oyunu oynamak vakit kaybıdır.” sorusuna ilişkin verilen cevaplar ile okul türü değişkeninin farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney U testi sonuçları .....	48
<b>Tablo IV.17</b> Araştırmaya katılan öğrencilerin “Bilgisayar oyunu oynamak çok vakit alan bir uğraşdır.” sorusuna ilişkin verilen cevaplar ile okul türü değişkeninin farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney U testi sonuçları.....	48
<b>Tablo IV.18</b> Araştırmaya katılan öğrencilerin “Bilgisayar oyunu oynamak her yaş grubu için uygundur.” sorusuna ilişkin verilen cevaplar ile okul türü değişkeninin farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney U testi sonuçları .....	49

<b>Tablo IV.19</b> Araştırmaya katılan öğrencilerin “Şiddet unsuru içeren bilgisayar oyunlarını oynamak, insanları olumsuz yönde etkiler” yargısına ilişkin verdikleri cevaplar ile cinsiyet bağımsız değişkeninin farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney-U testi sonuçları .....	<b>50</b>
<b>Tablo IV.20</b> Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin sınıflarına göre dağılımları .....	<b>51</b>
<b>Tablo IV.21</b> Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin “Şiddet unsuru içeren bilgisayar oyunlarını oynamak, insanları olumsuz yönde etkiler.” yargısına ilişkin verdikleri cevaplar ile sınıf bağımsız değişkeni arasında yapılan Kruskal Wallis-H testi sonuçları .....	<b>51</b>
<b>Tablo IV.22</b> Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin yaş değişkenlerinin eğlence zamanları için ayırdıkları süreye göre dağılımları .....	<b>52</b>
<b>Tablo IV.23</b> Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin yaş değişkenlerinin PC oyun algılarına göre dağılımları .....	<b>53</b>
<b>Tablo IV.24</b> Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin evlerinin kira olma durumuna göre dağılımları .....	<b>54</b>
<b>Tablo IV.25</b> Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin ailelerinin sahip oldukları araba sayısına göre dağılımları.....	<b>55</b>
<b>Tablo IV.26</b> Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin “Bilgisayar oyunu oynamak insanlarda bir şey öğrenmeye karşı merak uyandırır.” yargısına ilişkin verdikleri cevaplar ile haftalık harçlık miktarı bağımsız değişkeni arasında yapılan Kruskal Wallis-H testi sonuçları .....	<b>55</b>
<b>Tablo IV.27</b> Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin ödev ve araştırma gibi okul çalışmaları dışında haftalık ortalama bilgisayar kullanma süreleri ile evinde kendisine ait odası olma bağımsız değişkeninin farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney-U testi sonuçları .....	<b>56</b>
<b>4.28</b> Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin evlerinde kullanabilecekleri bilgisayarları olma bağımsız değişkenine göre dağılımları .....	<b>57</b>
<b>Tablo IV.29</b> Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin ödev ve araştırma gibi okul çalışmaları dışında haftalık ortalama bilgisayar kullanma süreleri ile evlerinde internet bağlantısı olma bağımsız değişkeninin farklılaşıp	

farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney-U testi “sonuçları .....	57
<b>Tablo IV.30</b> Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin “Bilgisayar oyunları bir grup ile oynandığında kişilerin sosyal becerilerinin gelişmesini sağlar” yargısına ilişkin verdikleri cevaplar ile evlerinde internet bağlantısı olma bağımsız değişkeninin farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney-U testi sonuçları .....	58
<b>Tablo IV.31</b> Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin “Şiddet unsuru içeren bilgisayar oyunlarını oynamak, insanları olumsuz yönde etkiler” yargısına ilişkin verdikleri cevaplar ile evlerinde internet bağlantısı olma bağımsız değişkeninin farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney-U testi sonuçları .....	59
<b>Tablo IV.32</b> Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin ödev ve araştırmalar gibi okul çalışmaları dışında haftalık ortalama bilgisayar kullanma süreleri ile haftalık ortalama internete bağlanma süresi bağımsız değişkeni arasında yapılan Kruskal Wallis-H testi sonuçları .....	59
<b>Tablo IV.33</b> Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama süreleri ile haftalık ortalama internete bağlanma süresi bağımsız değişkeni arasında yapılan Kruskal Wallis-H testi sonuçları .....	60
<b>Tablo IV.34</b> Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin elektronik posta adresleri olma durumuna göre dağılımları .....	60
<b>Tablo IV.35</b> Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin interneti kullanma amaçlarının öncelik sırasına göre dağılımları .....	61
<b>Tablo IV.36</b> Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin interneti kullanma amaçları sorusunu işaretleme durumlarına göre dağılımları.....	61
<b>Tablo IV.37</b> Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin bilgisayar kullanma yerlerinin öncelik sırasına göre dağılımları .....	62
<b>Tablo IV.38</b> Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin bilgisayar kullanma yerleri sorusunu işaretleme durumuna göre dağılımları .....	62
<b>Tablo IV.39</b> Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin “Bilgisayarı en fazla kullandığımız yerde bilgisayar oyunu oynamanıza izin veriliyor mu?” sorusuna verdikleri cevaplara göre dağılımları .....	63

- Tablo IV.40** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama süreleri ile bilgisayar kullanmaya başlama yaşı bağımsız değişkeninin farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney-U testi sonuçları .....63
- Tablo IV.41** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin bilgisayar dışındaki elektronik ortamlarda oynanan (*gameboy, playstation vb.*) oyunları oynama süreleri ile bilgisayar kullanmaya başlama yaşı bağımsız değişkeninin farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney-U testi sonuçları .....64
- Tablo IV.42** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin sosyal etkinliklere katılma süreleri ile bilgisayar kullanmaya başlama yaşı bağımsız değişkeninin farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney-U testi sonuçları .....65
- Tablo IV.43** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin “Kullandığınız bilgisayarların teknik özellikleri bilgisayar oyunu oynamak için yeterli mi?” sorusuna verdikleri cevaplara göre dağılımları .....65
- Tablo IV.44** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama süreleri ile bilgisayar oyunu oynamaya başlama yaşı bağımsız değişkeninin farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney-U testi sonuçları .....66
- Tablo IV.45** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin bilgisayar dışındaki elektronik ortamlarda oynanan (*gameboy, playstation vb.*) oyunları oynama süreleri ile bilgisayar oyunu oynamaya başlama yaşı bağımsız değişkeninin farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney-U testi sonuçları .....66
- Tablo IV.46** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin sosyal etkinliklere katılma süreleri ile bilgisayar oyunu oynamaya başlama yaşı bağımsız değişkeninin farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney-U testi sonuçları ..... 67
- Tablo IV.47** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin “Bilgisayar oyunu oynamak önemli bir boş zaman değerlendirme uğraşdır.” yargısına ilişkin verdikleri cevaplar ile bilgisayar oyunu oynamaya başlama yaşı bağımsız değişkeninin farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney-U testi sonuçları ..... 68



<b>Tablo IV.48</b> Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin “Bilgisayar oyunu oynamak vakit kaybıdır.” yargısına ilişkin verdikleri cevaplar ile bilgisayar oyunu oynamaya başlama yaşı bağımsız değişkeninin farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney-U testi sonuçları .....	<b>68</b>
<b>Tablo IV.49</b> Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin “Bilgisayar oyunu insanlarda bir şey öğrenmeye karşı merak uyandırır.” yargısına ilişkin verdikleri cevaplar ile bilgisayar oyunu oynamaya başlama yaşı bağımsız değişkeninin farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney-U testi sonuçları .....	<b>69</b>
<b>Tablo IV.50</b> Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama süreleri ile çevrimiçi( <i>online</i> ) oyun oynamaya başlama yaşı bağımsız değişkeninin farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney-U testi sonuçları .....	<b>69</b>
<b>Tablo IV.51</b> Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin “Bilgisayar oyunu oynamak bazı yararlı bilgi ve becerilerin gelişmesine yardım eder.” yargısına ilişkin verdikleri cevaplar ile çevrimiçi ( <i>online</i> ) oyun oynamaya başlama yaşı bağımsız değişkeninin farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney-U testi sonuçları .....	<b>70</b>
<b>Tablo IV.52</b> Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin ödev ve araştırmalar gibi okul çalışmaları dışında haftalık ortalama bilgisayar kullanma süreleri ile sahip oldukları PC oyun sayısı bağımsız değişkeni arasında yapılan Kruskal Wallis-H testi sonuçları .....	<b>71</b>
<b>Tablo IV.53</b> Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin haftalık ortalama bilgisayar oyunu oynama süreleri ile sahip oldukları PC oyun sayısı bağımsız değişkeni arasında yapılan Kruskal Wallis-H testi sonuçları.....	<b>71</b>
<b>Tablo IV.54</b> Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin haftalık ortalama televizyon izleme süreleri ile sahip oldukları PC oyun sayısı bağımsız değişkeni arasında yapılan Kruskal Wallis-H testi sonuçları .....	<b>72</b>

<b>Tablo IV.55</b> Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin “Bilgisayar oyunu oynamak vakit kaybıdır.” yargısına ilişkin verdikleri cevaplar ile sahip oldukları PC oyun sayısı bağımsız değişkeni arasında yapılan Kruskal Wallis-H testi sonuçları.....	<b>73</b>
<b>Tablo IV.56</b> Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin “Bilgisayar oyunu oynamak çok vakit alan bir uğraştır.” yargısına ilişkin verdikleri cevaplar ile sahip oldukları PC oyun sayısı bağımsız değişkeni arasında yapılan Kruskal Wallis-H testi sonuçları .....	<b>73</b>
<b>Tablo IV.57</b> Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin “Bilgisayar oyunu oynamak bazı yararlı bilgi ve becerilerin gelişmesine yardım eder.” yargısına ilişkin verdikleri cevaplar ile sahip oldukları PC oyun sayısı bağımsız değişkeni arasında yapılan Kruskal Wallis-H testi sonuçları .....	<b>74</b>
<b>Tablo IV.58</b> Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin “Bilgisayar oyunu oynamak kişilerin sosyal yaşamını olumsuz yönde etkiler.” yargısına ilişkin verdikleri cevaplar ile sahip oldukları PC oyun sayısı bağımsız değişkeni arasında yapılan Kruskal Wallis-H testi sonuçları .....	<b>75</b>
<b>Tablo IV.59</b> Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin sayısal alan dersleri akademik ortalamalarının dağılımları .....	<b>76</b>
<b>Tablo IV.60</b> Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin “Bilgisayar oyunu oynamak kişilerin sosyal yaşamını olumsuz yönde etkiler.” yargısına ilişkin verdikleri cevaplar ile sayısal alan derslerinin ortalaması bağımsız değişkeninin farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney-U testi sonuçları .....	<b>76</b>
<b>Tablo IV.61</b> Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin sayısal alan dersleri akademik ortalamalarının eğlence zamanları için ayırdıkları süreye göre dağılımları .....	<b>77</b>
<b>Tablo IV.62</b> Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin sayısal alan dersleri akademik ortalamalarının PC oyun algılarına göre dağılımları .....	<b>78</b>
<b>Tablo IV.63</b> Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin Sayısal alan dersleri akademik ortalamalarının oyun türü tercihlerinin sıralanmasına göre dağılımları.....	<b>80</b>

<b>Tablo IV.64</b> Arařtırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin sayısal alan dersleri akademik ortalamalarının dağılımları .....	<b>81</b>
<b>Tablo IV.65</b> Arařtırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin sözel alan dersleri akademik ortalamalarının eğlence zamanları için ayırdıkları süreye göre dağılımları .....	<b>82</b>
<b>Tablo IV.66</b> Arařtırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin sözel alan dersleri akademik ortalamalarının PC oyun algılarına göre dağılımları .....	<b>83</b>
<b>Tablo IV.67</b> Arařtırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin sözel alan dersleri akademik ortalamalarının oyun türü tercihlerinin sıralanmasına göre dağılımları .....	<b>85</b>
<b>Tablo IV.68</b> Arařtırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin sayısal alan dersleri akademik ortalamalarının dağılımları .....	<b>86</b>
<b>Tablo IV.69</b> Arařtırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin sanat alan dersleri akademik ortalamalarının eğlence zamanları için ayırdıkları süreye göre dağılımları .....	<b>87</b>
<b>Tablo IV.70</b> Arařtırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin sanat alan dersleri akademik ortalamalarının PC oyun algılarına göre dağılımları .....	<b>88</b>
<b>Tablo IV.71</b> Arařtırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin sanat alan dersleri akademik ortalamalarının oyun türü tercihlerinin sıralanmasına göre dağılımları .....	<b>90</b>

# BÖLÜM I

## GİRİŞ VE AMAÇ

### 1.1 GİRİŞ

Çağımızda bilimsel ve teknolojik gelişmeler bir taraftan yeni eğitim gereksinimleri oluşturmakta, bir taraftan da eğitim uygulamalarına yeni olanaklar sunmaktadır. Bu olanakların başında kuşkusuz bilgisayar gelmektedir.

PC oyunları günümüzde çocuk ve gençlerin, hatta yetişkinlerin tutku ile oynadıkları, izledikleri etkinliklerdir. Bu programlar ile oyun sürecindeki öğrencilerin üst düzeydeki zihinsel yeteneklerinin geliştirilmesi amaçlanmaktadır. Öğretici oyunlar, öğrencilerin olgu ve olayları algılama, kritik durumlara ilişkin karar alma ve etkinlikte bulunma ile ilgili bilgi ve yeteneklerin kazanılmasına olanak sağlar. Yapararak öğrenme çalışarak (*study*) öğrenmeye göre daha kalıcı etkiye sahiptir. Bilgisayar oyunlarının sağladığı sanal ortamda öğrenciler bilgilerini uygulama ve sonuçlarını görme fırsatı yakalayarak etkili öğrenme süreci yaşarlar (Anderson ve Bushman, 2001).

Bilgisayar oyunları bilişim teknolojilerindeki hızlı değişimin bir sonucu olarak genç bireylerin ilgilerini çeken eğlence ortamlarından birisi olmuştur. Bilgisayar oyunları günden güne artan bir oranda insanlar arasında kabul görmektedir (Rosas ve ark., 2003) ve bu kabul görme de oyunların gerçekçi sanal ortamlara, ses ve görüntü özelliklerine ve oyunculara yükledikleri rollere göre sahip oldukları özelliklerinden dolayı olmaktadır.

Bilgisayar oyunlarının sahip oldukları potansiyel dikkate alan eğitimciler öğrencilerin öğrenme yeteneklerini geliştirmek ve onlara daha etkin öğrenme ortamları sunmak amacı ile bilgisayar oyunlarını sınıf ortamlarında kullanmaktadırlar. Oyun tabanlı öğrenme, öğrencilerin öğrenme davranışlarını sağlamada kullanılacak yöntemlerden biri olarak karşımıza çıkmaktadır.

Oyunların kullanımında elde edilecek faydalar ya göre başlıca; öğrencilerin Motivasyonlarının yüksek tutulması, dikkatlerinin çekilmesi, grup çalışmalarına

kolaylıkla adapte olmalarının sağlanması, eleştirel düşünmeye zorlanmaları ve sebep-sonuç ilişkilerini daha etkili kurabilmeleri diye sıralanabilir (Kirriemuir, 2002)

1990'larda akademik çevreler dışında da internete bağlanmanın olanaklı hale gelmesinin ardından PC oyun toplumu internete sahip çıkmıştır (Buchman ve Funk, 1996). İnternet'in gelişmesi ve yaygınlaşmasıyla günümüzde eğlence kültürünün önemli bir parçası haline gelen çevrimiçi oyunlar insanlara istenilen zaman ve mekânda oyun oynama serbestliği sunmaktadır. Çevrimiçi oyunların oynanmasıyla farklı coğrafyalardaki insanların aynı sanal ortamda buluşmaları sağlanmakta ve kültürel bir etkileşim sürecinin yaşanmasına olanak verilmektedir.

Çevrimiçi oyunları oynayanların sayısı her geçen gün artmaktadır. İyi tasarlanmış bir oyunu dünya genelinde küçük bir ülke nüfusu kadar insan uzun saatler boyunca oynayabilmektedir. Artık oyunları kol saatleri dahil olmak üzere değişik platformlarda oyuncuların karşısına çıkmaktadır. Bireylerin etkileşim halinde oldukları neredeyse tüm elektronik ortamlar birer oyun ortamı haline gelmiştir (Consalvo, 2005). The Children Go Online Survey'in (UKCGO) 2005 de yapmış oldukları bir araştırmaya göre İngiltere'de genç insanların %71'i evlerinden, %38'i cep telefonlarından, %17'si dijital televizyonlarından ve %8'i oyun konsollarından çevrimiçi oyunlara bağlanmaktadır (Connolly ve Stansfield, 2006).

Literatürde PC oyunlarının genç bireylerin ya da yetişkinlerin, motivasyonu sağlama, yetenekleri geliştirme, cesaretlendirme ve işbirliğine yöneltme gibi çeşitli alanlarda gelişimlerine olumlu etkilerinin olduğunu gösteren birçok çalışma mevcuttur. PC oyunlarının en önemli eğitsel özelliklerinden birisi kuşkusuz sosyal etkileşim ortamlarını sanal bir ortamda oluşturmaları ve aldıkları kararların sonuçlarını görüp yorumlayabilmeleridir (Can, 2003).

Elektronik oyun sektörü maddi açıdan inanılmaz büyük rakamlara ulaşmıştır ve hızla büyümeye devam etmektedir (Nicholson, 2008). Başarılı çalışmaların meyvelerinin hızlı ve bol toplandığı bu sektöre uzak durmanın görünür hiçbir nedeni yoktur. Şu ana kadar sadece oyuncu olarak katıldığımız bu arenaya ülke olarak oyun üretici sıfatıyla katılmamız için gerekli unsurların bir an önce harmanlanması gerekmektedir. Sermaye sahiplerinin bu sektöre para yatırması, yetenekli programcı, grafik sanatçısı ve senaristlerin bu sektöre kararlı bir şekilde kanallanması, üniversitelerin yetişmiş personel ihtiyacını gidermesi ve ilgili kamu kuruluşlarının da elektronik oyun sektörünü gelişme ve tanıtım açısından bir alternatif olarak değerlendirmeye almaları gerekmektedir.

Öğretici oyunların en önemli yararlarından birisi, bu oyunların bilgisayarla öğrenci arasında yakınlaşma ve teknoloji kültürü kazanmaya olanak sağlamasıdır. Oyun teknolojileri öğrenim zorluğu çeken öğrencilerin tespitinde de kullanılabilir yararlıdır (Squire ve Jenkins, 2003).

PC oyunları, oyuncularının korku, hırs, güç, merak ve neşe gibi güçlü duygusal davranışlarını ortaya çıkardıkları bir ortamdır. PC oyun tasarımcıları oyuncuların bu tür davranışlarını açığa çıkarabilecek ödül, engel, rakip vb. öğeleri dengeli bir şekilde tasarlamalıdır (Can ve Cagiltay, 2006).

Genç çocuklar içinde yaşadığımız dijital çağın ağ nesli (*net generation*) veya dijital halk (*digital natives*) olarak tanımlanan bir parçasıdır ( Prensky, 2001) ve bu ağ nesli oyunlar için yıllarını harcamaktadırlar. 1970 ve 1980 lerdeki az ilginin yanında bilgisayar oyunları artık kültürel yaşam içinde 30 yaşında bir fenomendir (Can,2003).

Eğitsel amaçlarla hazırlanan oyunların üretim standartlarının düşük ve monoton olmaları gibi olumsuz etkenlerden dolayı eğitimciler grafik, ses, animasyon standartları daha yüksek olan ticari oyunlara yönelebilmektedirler (Fujimoto, 2005).

Uzaktan eğitim yöntemleri bilgisayar teknolojilerinin gelişmesine paralel bir gelişim çizgisi izlemiştir. Bununla beraber internet tabanlı işbirlikli öğretimin verimli bir şekilde yürütülebilmesi için gerekli temel öğeler çevrimiçi PC oyunları için geçerlidir.

Meral ve Genç'in (2005) Rosenberg (2001)'den aktardığına göre internet tek başına eğitim niteliğinin yükselmesini gerçekleştiremez. Başarılı çevrimiçi web tabanlı bir eğitim, onu kullanmaya hazır ve istekli örgütsel bir kültürle teknolojiyi bütünleştiren bir strateji hazırlamaya dayanır.

Öğrencilerin öğrenme davranışlarının geliştirilmesi için tamamen yeni bir model uygulamak güç olacaktır. PC oyunları günümüzde öğrenciler arasında geniş kabul gören eğlence aktiviteleridir. Mevcut duruma yeni hedefler kazandırılarak PC oyunlarının içerik ve tür bakımından eğitsel amaçlarla tasarlanması ve kullanılması sağlanabilir.

Öğrencilerin öğrenmeleri ve akademik başarılarına etki eden faktörler bulunarak PC oyun teknolojilerinin kullanıldığı yeni eğitim modellerinin geliştirilmesi giderek daha da önem kazanmaktadır.

Üstün zekalı öğrencilerin akademik başarılarına etki eden etkenler normal zekalı öğrencilerinkiyle farklılık gösterebilmektedir. Çoğunlukla üstün zekalı

öğrencilerin akademik başarıları normal zekalı öğrencilere göre yüksektir. Fakat klasik eğitim modelinde uygulanan öğrenme yöntemleri dışında hareket eden üstün zekalı öğrencilerin akademik başarıları düşük olabilmektedir. Üstün zekalı öğrencilerin akademik başarılarına etkiyen faktörlerden bir diğeri de motivasyondur. PC oyunları sağladıkları sanal dünyanın çeşitliliği ile iyi bir motivasyon olanağı sunmaktadır.

## **1.2 PROBLEM DURUMU**

Üstün yetenekli ve özel yetenekli öğrencilerin PC oyun tercihleriyle akademik başarıları arasında bir ilişki olup olmadığının saptanması amacıyla; bilgisayar oyunlarının tarihsel gelişim süreci incelenerek, oyun türleri ve oyunlar ile ilgili yaygın uygulamalar, oyun amaçları, içerikleri, özellikleri genel hatları ile analiz edilecektir. Üstün zekalı ve özel yetenekli öğrencilerin bu oyunları seçme nedenleri ile akademik başarılarına etkileri incelenecektir.

Bilgisayar oyunları en popüler eğlence araçlarından birisidir. Oyunların insanlar arasındaki artan popülaritesi, hem dikkatlerin kendi üzerlerine çekilmesine hem de akademik anlamda oyunlarla ilgili araştırmaların yapılmasına neden olmaktadır. Bu ve benzer sebepler ışığında bilgisayar oyunları hem eğitimciler hem de öğrenciler arasında eğitim sürecinde kullanım bakımından önem kazanmaktadır.

Oyunlar günümüzde sadece eğlence sektörünün birer parçası olmaktan öte, eğitimden sağlığa, askeri alandan iş sektörüne kadar hemen hemen her alanda kullanılmaya başlandığından oyun üzerine yapılan çalışmalar da çok çeşitlilik göstermektedir (Tüzün, 2004).

Oyununun herhangi bir anında oyuncu sıkıldığı anda oyunu kapatabilir. Bunu engellemenin yolu her an ilgi uyandıracak, oyunu canlı tutacak ve oyuncunun ilgisini çekeceği çeşitli olaylar oluşturmaktır (Can ve Çağıltay, 2006).

Genellikle oyunlar için şöyle bir cümle kullanılır:”Oyun kolay öğrenilebilir olmalıdır ancak oyunda usta olmak zor olmalıdır”. Bu cümleyi doğru olarak kabul edebiliriz. Çünkü oyuncu öğrenme süresi uzun olduğunda çabuk sıkılacaktır. Oyunu oynama konusunda kısa sürede usta olduğunda ise amacına ulaştığını, yapacak bir şey kalmadığını düşünerek yine oyunu oynamayı bırakabilir. Burada önemli olan nokta oyuncuyu en kısa sürede oyunun içine sokabilmektir. Bunu ilk 15-20 dakika içinde yapamadığımız zaman, oyuncuyu kaybetme riskimiz çok yüksektir. Bu

koşullarda izlenecek en akıllıca yol, oyunun zorluk seviyesini kolaydan zora doğru götürmektir (Can ve Çağiltay, 2006).

### **I.3 PROBLEM CÜMLESİ**

Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun tercihlerinin akademik başarılarına etkisi nelerdir?

### **I.4 ALTPROBLEMLER**

1. Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, normal öğrencilerin PC oyun algılarına göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
2. Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, cinsiyete göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
3. Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, sınıf seviyesine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
4. Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, yaş değişkenine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
5. Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, öğrencilerin ekonomik seviyelerine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
6. Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, öğrencilerin evlerinde kullanabilecekleri bir bilgisayarları olma değişkenine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
7. Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, öğrencilerin internete bağlanma sürelerine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
8. Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, bilgisayar kullanmaya başladıkları yaş değişkenine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
9. Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, PC oyunu oynamaya başladıkları yaş değişkenine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
10. Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, sahip oldukları PC oyun sayısına göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
11. Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, sayısal alan derslerindeki akademik başarılarına göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
12. Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, sözel alan derslerindeki akademik başarılarına göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?



13. Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, sanat alanı derslerindeki akademik başarılarına göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?

## **I.5 DENENCELER**

1. Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, normal öğrencilerin PC oyun algılarına göre anlamlı bir farklılık göstermektedir.
2. Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, cinsiyete göre anlamlı bir farklılık göstermektedir.
3. Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, sınıf seviyesine göre anlamlı bir farklılık göstermektedir.
4. Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, yaş değişkenine göre anlamlı bir farklılık göstermektedir.
5. Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, öğrencilerin ekonomik seviyelerine göre anlamlı bir farklılık göstermektedir.
6. Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, öğrencilerin evlerinde kullanabilecekleri bir bilgisayarları olma değişkenine göre anlamlı bir farklılık göstermektedir.
7. Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, öğrencilerin internete bağlanma sürelerine göre anlamlı bir farklılık göstermektedir.
8. Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, bilgisayar kullanmaya başladıkları yaş değişkenine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
9. Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, PC oyunu oynamaya başladıkları yaş değişkenine göre anlamlı bir farklılık göstermektedir.
10. Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, sahip oldukları PC oyun sayısına göre anlamlı bir farklılık göstermektedir.
11. Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, sayısal alan derslerindeki akademik başarılarına göre anlamlı bir farklılık göstermektedir.
12. Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, sözel alan derslerindeki akademik başarılarına göre anlamlı bir farklılık göstermektedir.
13. Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, sanat alanı derslerindeki akademik başarılarına göre anlamlı bir farklılık göstermektedir.

## **I.6 SAYILTILAR**

- 1.Örneklemin evreni temsil edebilecek büyüklükte olduğu,
- 2.Araştırmaya katılan denekler kendilerine verilen formlara istekle doğru cevap verdikleri,
- 3.Kullanılan ölçme aracıyla ve izlenen yöntemle araştırmanın amaçlarına ulaşılabileceği,
- 4.Yapılan literatür taraması araştırmanın geçerliliği açısından yeterli olduğu varsayılmıştır.

## **I.7 SINIRLILIKLAR**

- Araştırma İstanbul Bilim Sanat Merkezi Üstün zekalı 5., 6. ve 7. sınıf öğrencileri ile bu öğrencilerin devam etmekte olduğu Kadıköy, Üsküdar, Maltepe, Kartal ve Tuzla ilçelerindeki 16 ilköğretim okulu normal zekalı 5., 6. ve 7. sınıf öğrencileri ile,
- Araştırma uygulanan ölçme aracından elde edilen istatistiksel verilerle,
- Araştırma 2007-2008 eğitim öğretim yılı ile

sınırlıdır.

## **I.8 ARAŞTIRMANIN AMACI**

Gelecek nesillerin oluşturulmasında lokomatif olma potansiyeline sahip üstün zekalı öğrencilerin motivasyonlarını yüksek seviyede tutacak, aynı zamanda etkin ve kalıcı öğrenmelerini sağlayacak PC oyun türlerinin ve PC oyun içeriklerinin saptanması ileride konuyla alakalı yapılacak çalışmalara ışık tutacaktır. Bilgisayar oyunlarını eğitim amaçlı, yüksek seviyeli öğrenme imkanı sunan, oyun tabanlı öğrenme ortamlarının okul ortamına adapte edilmesi için kullanmak ve öğrencilerin akademik başarılarıyla ilişkisini saptamak günümüzde daha da önem kazanmıştır. Bilgisayar oyunlarının, öğrencilere anlamlı öğrenmeler sağlayacağı ve daha iyi öğrenme fırsatları sunacağı düşünülmektedir.

## **I.9 ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ**

Eğitim için kullanılacak bir oyun tasarlanırken eğitim ve eğlence unsurları arasındaki dengenin sağlanması ve öğrencilerin oyun ortamından gerekli eğitim-öğretim içeriğini alabilmesi için tasarım aşamasında dikkate alınması gereken birçok nokta bulunmaktadır. Bilgisayar oyunları sadece öğrencilerin dikkat ve motivas-

yonunu yükselten birer ders materyali olarak kullanılırken, başlı başına bir oyun da ders destekleyici materyali olarak kullanılmak yerine, dersin ana materyali olarak da kullanılabilir.

Bilgisayar oyunlarının yeni bir öğrenme kültürü oluşturabileceğinden bahsederek bunun da öğrencilerin alışkanlık ve ilgilerini daha iyi karşılayacağına vurgu yapmaktadır (**Prensky,2001**). Kısacası bilgisayar oyunları, öğrencilerin anlamlı öğrenmelerini sağlamak ve daha iyi öğrenme imkanları bulmalarını kolaylaştırmak amacı ile eğitim ortamlarında kullanılırlarsa faydalı olabilecekleri söylenebilir. Bu nedenle Türkiye'nin şu anda içinde bulunduğu durumu incelemek ve bilgisayar oyunlarının etkilerini belirlemek önemli bir hale gelmiştir.

Türkiye' de ve dünyada elektronik oyunlarla ilgili yapılmış çalışmalar mevcut olmasına rağmen ulaşılan araştırmalardan hiç birinin hedef kitlesinin üstün zekalı öğrenciler olmaması sebebiyle yapılan araştırma özgündür.

## **1.10 TANIMLAR**

### **PC oyunu**

Bilgisayar oyunları insanlar tarafından gönüllü olarak oynanan, eğlenceli, gerçek dünyadan bağımsız ve içerisinde bulundurduğu kurallar ile sınırlandırılmış birer eğlence ortamlarıdır (Kirriemuir, 2002).

Prensky (2001) bilgisayar ve video oyunlarının içinde meydan okuma, kurallar, hedefler, geribildirim, etkileşim ve hikaye (story)' nin olduğu görsel ortamlar olduğunu ifade etmiştir.

### **Zeka**

Zeka, ilişkili olduğu varsayılan özellik ya da davranışlar belirtilerek, dolaylı olarak açıklamaya çalışılmaktadır. Buna göre, "zeka öğrenme yeteneğidir", "zeka genel problem çözme yeteneğidir" şeklinde yapılan tanımlar bu kategoriye girmektedir (Ataman, 1998).

### **Üstün zeka**

Zihinsel yeteneklerinin ya da zekalarının birden çoğunda akranlarına göre üst performans gösteren ya da gizilgüce sahip olan, yaratıcılık yanı güçlü olan ve başladığı işi tamamlama, üstesinden gelmede yüksek görev anlayışı bulunanlara üstün zekalı çocuk denir (Ataman, 1998).

## BÖLÜM II

### LİTERATÜR VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

#### II.1 GİRİŞ

Bu bölümde ilgili literatür veri toplama aracının amaçlarına uygun içerikle verilmiştir. Elektronik oyunların gelişim serüvenine kısaca değinildikten sonra elektronik oyun sınıflandırmaları ve öğrencilerin eğlence için ayırdıkları zamanlarda elektronik oyunların yerinin saptanması için yapılmış çalışmalar incelenmiştir.

Ayrıca elektronik oyunların öğrencilerin öğrenmeleri ve sosyal davranışları üzerindeki olumlu ve olumsuz etkilerine değinilmiştir. PC oyunlarının eğitim ortamlarında kullanılmasına ilişkin yaklaşımlar belirtildikten sonra araştırmanın hedef kitlesini oluşturan üstün zekalı öğrencilerin güçlü ve zayıf yönleri ve bu öğrenciler için geliştirilen eğitim modeli incelenmiştir.

#### II.2 ELEKTRONİK OYUNLAR, ORTAYA ÇIKIŞI VE YAYGINLAŞMASI

Oyun tarihi insanlık tarihi kadar eskidir. Çağlar boyunca değişik coğrafyalarda farklı şekillerde oyunlar oynana gelmiştir. Oyunların gelişmişlik düzeylerine ve yaygınlıklarına bakıldığında bireylerden başlayarak toplumsal yapıya en büyük etkiyi içinde bulunduğumuz çağda elektronik dünyasındaki hızlı gelişmelerle yaptığını söyleyebiliriz.

Elektronik ortamlarda hayat bulan ilk oyun 1958 yılında William Higginbotham tarafından Brookhaven Ulusal Laboratuvarında osiloskop ekranında oynanan iki kullanıcıya bir tenis oyunudur (Rosas ve ark.,2003). Bilgisayarda oynanan ilk oyun ise Steve Russell'ın MIT (Massachusetts Teknoloji Enstitüsü) e akademik araştırmalar için verilen dönemin süper bilgisayarı (Mainframe) PDP-11'i kullanarak 1961 yılında tasarladığı "uzay savaşı (*space war*)" olmuştur (Kula ve Erdem, 2005).

Bu ilk süper bilgisayarın akademik çevrelerde kullanılmasının sadece bir yıl sonrasıdır. Bu bilgisayarı MIT' ye bağışlayan DEC firması bilgisayarın uzay

arařtırmalarında kullanılmasını bekliyordu ancak makine tarihe bir uzay savařı olan ilk etkileřimli oyunun geliřtirildiđi platform olarak geçti (Squire ve Jenkins, 2003).

1972 yılında televizyonlara bađlanabilen ilk oyun *Pong* satıřa sunuldu. Bu oyun temel olarak tenise benziyordu. İřin ilginç tarafı ilk *Pong*' da oyuncuların skoru kađıt kalem ile tutmasıydı (Kula ve Erdem, 2005). Elektronik oyunlar asıl ivmeyi *atari* ve rakiplerinin daha etkileyici konsollar ve inanılmaz bir etki bırakan efsanevi oyunları yayınlaması ile kazandı.

1981 yılında Namco firması *Pac-Man* oyununu, Nintendo ise *Donkey-Kong* oyununu yayınladı. 1980'lerin bařlarında çeřitli firmalarca etkin olarak oyun oynanabilen ve aynı zamanda bařka iřlerde de kullanılabilen ev tipi kiřisel bilgisayarlar farklı firmalarca pazara sunuldu. Bu aletlerin sunduđu bilgisayar iřlevleri ailelerin konuya daha sıcak yaklařmasını sađladı.

1993 yılında ID Software elektronik oyun dűnyasını önemli ölçűde günümüze kadar řekillendiren bir oyun türünü geliřtirdi. Yayınladıkları *Wolfenstein 3D*, FPS (First-Person Shooters) adı verilen, oyunun kahramanın gözünden izlendiđi ve rakiplerin vurulduđu bir türű dođurdu. Bu oyunu daha sonra çok bilinen *Doom* (1994) ve *Quake* (1996) serileri takip etti (Kirriemuir, 2002). Tűzűn (2004)'űn Ayres(2000)'den aktardığına göre muhtemelen en popűler oyun türű olan FPS'ler 3 boyutlu sanal dűnyada oyuncunun serbest olarak dolařmasını ve çevre ile etkileřimini sađlamaktadır. Genelde amacın rakipleri avlamak olduđu bu oyunlar birden fazla oyuncunun katıldıđı *ölűm maçı (Death match)* diye bilinen sanal arenalar da sunmaktadır.

Türkiye'nin elektronik oyunlarla tanışması 1980'li yılların bařlarına denk gelir. Bilgisayarlarla tanışmamızdan kısa bir süre sonra bilgisayar oyunları da tanıştık. Bu dönemde renkli televizyon, video ve Atari çılđınlığı paralel olarak yařanmıřtır.

1990'ların sonlarında ortaya çıkan İnternet salonları aslında genel olarak atari salonlarına benziyordu. Teorik amacı insanların İnternete bađlanması olan bu yerler çođunlukla sađladıkları yerel ađ ile pratikte oyun arenalarına dönűřtü.

Bu bölümle ilgili olarak ortaya çıkan sonuç 20 yılı ařkın bir süredir elektronik oyunların pek çok Türk insanının yařamının bir parçası olduđudur.

Günümüzde elektronik oyunlar konusundaki en önemli geliřme çevrim içi oynanan oyunlardır. Aynı anda kimi zaman on binlerce oyuncunun buluřtuđu sanal ortamlar bazen yönetilen karakterin geliřimi için mücadelelere sahne olurken kimi

zaman da terörist ve güvenlik güçlerinin oluşturduğu grupların ölümcül dövüşlerine ev sahipliği yapmaktadır.

PC Oyunlarının maddi getirisinin yanı sıra çok önemli bir propaganda, reklam, tanıtım ve eğitim aracı olduğu da bir gerçektir. Bu sebeple günümüzde ülkeler oyun sektörünü yakından takip etmekte ve kimi zaman oyun tasarımı ve pazarlaması konusunda ulusal bir yaklaşım sergilemektedirler (Buchman ve Funk, 1996).

## II. 3 ARAŞTIRMALAR

**TabloII. 1** PC oyunları ile ilgili olarak yapılmış araştırmalardan bazıları

Araştırmacı	Araştırma Konusu
(Connolly ve Stansfield, 2006).	PC oyunu oynama platformları
(Zyda, 2005; Pellegrino ve Scott, 2004 )	PC oyunlarının iş dünyasındaki kullanım alanları
(Long, 2007;Kirriemuir, 2002 )	PC oyunlarının yüksek teknolojili eğitim ortamlarında kullanımları
(Buchman ve Funk, 1996).	Kızların ve erkeklerin oyun türü tercihleri
(Can, 2003)	PC oyun algıları
(Subrahmanyam,2001)	PC oyunları ve akademik başarı ilişkisi
(Durkin ve Barber, 2002)	PC oyunlarının öğrencilerin sosyal gelişimleri üzerindeki etkileri
(Rosas ve ark., 2003; Ragozzino ve ark., 2003)	PC oyunları ve sosyal öğrenmeler
(Anderson ve Bushman, 2001; Williams ve Skoric,2005)	Şiddet davranışları ve PC oyunları ilişkisi
(Tella,2007)	Motivasyonun öğrencilerin öğrenmeleri üzerindeki etkileri
(Arıcı ve Dalkılıç, 2006)	PC destekli eğitimde animasyon uygulamaları
(Veen, 2005)	PC oyunu temelli eğitim modeli
(Şirin, 2004)	Üstün zekalı öğrencilerin düşündükleri eğitim anlayışları

Literatürde PC oyunları ile ilgili yapılmış birçok araştırma mevcuttur. Aynı konu birden fazla araştırmacı tarafından farklı zamanlarda ve ülkelerde incelenmiştir. PC oyunları sürekli gelişmeye açık bir alan olduğundan araştırma bulguları zamanla değişkenlik gösterebilmektedir. Tablo I.1 de konuyla alakalı olarak literatürde

ulařılan ulusal ve uluslararası alıřmalar tablolařtırılmıřtır. Bu arařtırmaların sonuları ilgili bařlık altında incelenmiřtir.

#### **II.4 PC OYUNLARI VE SINIFLANDIRMALARI**

Literatürde bilgisayar oyunları ilgili yaygın tanımlardan farklı tanımlarda bulunmaktadır. Bu farkın sebebi her tanımlayıcının oyun kavramının farklı bir ögesi üzerine yoğunlařmasıdır.

Elektronik oyunlar, video oyunları veya bilgisayar oyunları birbirleri yerine kullanılan tanımlardır (Kirriemuir, 2002). Arařtırmada bu terimler yerine göre birbirlerinin yerine kullanılmıřtır. Bilgisayar oyunları insanlar tarafından gönüllü olarak oynanan, eğlenceli, gerek dünyadan bağımsız ve ierisinde bulundurduėu kurallar ile sınırlandırılmıř birer eğlence ortamlarıdır.

Elektronik oyunlarla simülasyonlar (benzeřim) karıřtırılabilen terimlerdir. Prensky (2001) oyun ve simülasyon terimleri arasındaki fark řu řekilde ifade etmiřtir; oyunlar amacı yenerek öne gemek olan rekabeti alıřtırmalardır. Fakat simülasyonlarda katılımcılar sorumluluk gerektiren roller ve tamamlanması gereken önemli görevler alırlar. Can (2003)'ın Gredler (1994)'den aktardığına göre iki terim arasındaki en önemli farklılıktan biri, simülasyonların hedefler ve kurallar itibariyle oyunlara göre ok daha fazla oranda gerek hayata benzediėidir.

Oyunları türlerine göre deėiřik řekillerde sırlamak mümkündür. Tablo II.1 de Prensky (2001)'nin sınıflandırması görölmektedir. Arařtırmacı alıřmasında bu sınıflandırmayı kullanmıřtır.

**Tablo II.2** Oyun türü tanımlamaları (Prensky, 2001)

<b>Oyun Türü</b>	<b>İerik</b>
Aksiyon	Süratli geliřen ve ani oyunlardır.
Macera	Bilinmeyen dünyada yolunu bulma, nesnelere toplama ve bilmeceleri özme oyunlarıdır.
Dövüř	Hızlı ve atletik hareketlerin olduėu oyunlardır.
Bilmece	özülmesi gereken bilmeceleri ierir.
Rol-Oynama	Belirlenen bir karakterin oynandıėı oyunlardır.
Simülasyon	Bir aracı kullanmak, uçurmak yada farklı bir yapı kurmakla ilgili oyunlardır.

Spor	İçerik olarak sporun önemli olduğu oyunlar.
Strateji	Yönetilmesi zor ve önemli olan olayların geliştirilmesiyle ilgili oyunlar.

Simülasyonlar gerçek hayatın bir kopyasıdır. Çevresel temalar gerçek hayatı yansıtır. Fakat PC oyunları gerçek hayatı ve öğelerini tam olarak yansıtmaz. Bunun yanında simülasyonlar, maliyetlerinin alternatiflerine göre ucuz olması ve oyuncuların güvende olmaları nedeniyle askeri alanlarda önemli kullanım alanlarına sahiptirler (Pellegrino ve Scott, 2004; Zyda, 2005). Prensky (2001) simülasyonların tek başlarına oyun olarak değerlendirilemeyeceğini, bunun için yapısına eğlence, yarışma, kural ve kazanma öğelerinin eklenmesi gerektiğini ifade etmiştir. Oyunlar barındırdıkları öğelere ve bu öğelerin oyuna yansıtılmasına göre çeşitli sınıflarda değerlendirilmektedir.

## II.5 PC OYUN TEMALARI

Oyunculardaki çeşitlilik onların içerik ve konularına yansımış, nerdeyse bütün alanlarda bilgisayar oyunları çeşitli amaçlarla tasarlanmış ve kullanıcılara sunulmuştur. Sosyal, tarihi, askeri, iş ya da sağlık gibi alanlarda eğitim amaçlı çok kullanıcı bilgisayar oyunları geliştirilmiş ve bu oyunlar geniş kullanıcı kitlelerine ulaşabilmişlerdir (Durkin ve Barber, 2002).

PC oyun temaları oluşturdukları sanal ortamlar ile oyunculara sosyal çevreler sunmaktadır. Çevre eğitimi ile ilgili eğitim kursları, özellikle kimyasal sızıntılar, toksin transferi gibi içerik ile ilgili standartları yakalamalarını amaçlamalarının yanı sıra çevre eğitimi ve bununla ilgili geliştirilmiş müfredata yönelik gerekli becerileri de kazanmalarını amaçlamaktadır (Connolly ve Stansfield, 2006).

Çevrimiçi oyunlar içerdikleri sosyo-teknik yapı sayesinde oyuncuların sosyal olaylara yönelik sorumluluk bilincinin artırılması gibi amaçlar içermektedirler. Bunun yanı sıra onların eğitim, eğlence ve sosyal sorumlulukların birleştiği bir ortak nokta altında bütünleşmesini sağlamaya çalışmaktadır (Tüzün, 2004). Günümüzde oyun geliştiricileri sosyal olgular içeren oyunlara da diğer oyun türleri kadar ağırlık vermeye başlamışlardır.

Tarihsel temalar içeren çevrimiçi oyunlar günümüzde oyuncular arasında oldukça popüler olan oyunlar arasındadır. Bu tür oyunlardaki temel amaç oyunculara tarih ile ilgili genel çerçeveyi vermenin yanı sıra, oyuncuların tarihin kendi içinde barındırdığı politik, bilimsel, askeri ve ekonomik problemleri göz önünde tutarak



düşmanlarını yenebilmelerini sağlayabilmektir. Bu tür oyunlarda, oyuncu oyundaki yerine göre ekonomik gelişmeyi kontrol edebilmeli, kaynaklarını buna göre kullanabilmeli ve ülkesinin hayatta kalabilmesini sağlamak ve düşmanları ile mücadele edebilmek için belirli bir seviyede tutmayı başarmalıdır (Durkin ve Barber, 2002). Tarihsel oyunlar öğrencilere eğlenceli aktiviteler sunmasının yanı sıra onlara günlük yaşamları ile ilgili tarihsel zemine yerleştirilmiş sorumluluklar tanıyarak oyunun ait olduğu döneme yönelik bilgileri o ortamda yaşayarak öğrenmelerini sağlamaktadır (Kirriemuir, 2002).

Bunun yanı sıra bu tür oyunlar, öğrencilere farklı rollere bürünme fırsatı vermesi yönüyle onların oyun içindeki hareketlerinin önemini ve tarihi şekillendirebilme güçlerinin farkına varmalarına olanak sağlamaktadır (Squire ve Jenkins, 2003).

Günümüzde popülerlik kazanan oyunlardan bir diğeri ise askeri oyunlardır. Bu oyunlar genellikle askerler, pilotlar, kaptanlar ve tank sürücüleri gibi hassas ekipmanları kullanmakla yükümlü, tehlikeli durumlarda çalışmak zorunda kalabilecek kişilerin eğitimlerinin verilmesi için kullanılmaktadır. Bu tür oyunlar komando gruplarının kendi aralarında etkili iletişim kurabilmeleri ve grup halinde çalışabilmeleri için kullanılmaktadır (Kirriemuir, 2002).

Buna ek olarak askeri alanlarda bu tür oyunlar askerlerin terörist saldırılarına karşı eğitilmesi, bazı tehlikeli silahların kullanımının öğretilmesi ve bu tür kompleks askeri lojistik süreçlerin yürütülmesi amacıyla kullanılmaktadır (Prensky, 2001). Bu tür oyunlar sayesinde takım haline hareket etme ve liderlik rolünü üstlenebilme özelliklerini kazandırmasının yanı sıra oyuncuların gelecek olasılıkları kafasında canlandırabilmesini ve beceriler ile yaşam şekilleri arasındaki bağlantıları gözlemlemesine olanak (Prensky, 2001).

Oyunların iş ortamında eğitim amaçlı kullanılması yeni ortaya çıkan bir fikir değildir. 1990'lerden beri oyunlar iş dünyasında eğitim amaçlı kullanılmaktadır. Bu tür oyunlar belirli kurallardan oluşan oyuncunun belirli bir amacın gerçekleştirilmesini gerektiren ve içerisinde çeşitli problemler barındıran oyunlardır (Connolly ve Stansfield, 2006).

Bu tür oyunların kullanılmasının altında yatan sebep öğrenme ortamlarını eğlence ile bütünleştirmek ve dinamik bir platform oluşturulması yoluyla öğrenmeyi öğrenciler için daha eğlenceli bir hale getirebilmektir. Bunun yanında bu tür oyunlar

sosyalleşme faktörünü de barındırması yönüyle oyuncuların eğitimlerinin daha etkili bir hale gelmesine yardımcı olabilmektedir (Squire ve Jenkins, 2003).

## **II.6 PC OYUNLARI VE EĞLENCE KÜLTÜRÜ**

Çocukların büyük bir bölümü eğlence amaçlı boş zaman geçirme aktivitesi olarak bilgisayar oyunlarını görmektedirler. Bir çok eğlence zamanı aktiviteleri içinde bilgisayar oyunları insanların yaşamlarında önemli bir yere sahiptir (Subrahmanyam ve ark., 2001). PC oyunlarının barındırdığı unsurlar oyunun oynananabilirliğini belirlemektedir. Genel olarak 4 temel unsur saymıştır: fantezi, merak, meydan okuma ve kontrol (Prensky, 2001; Malone, 1981).

Can (2003)'ın Stanger ve Gridina (1999)'dan naklettiğine göre öğrenciler televizyon için daha fazla zaman ayırmaktadırlar (2,46 saat/gün), ev ödevi ( 1,14 saat/gün), bilgisayar (0,97 saat/gün), kitap okuma ( 0,77saat/gün), video oyunları (0,65 saat/gün). Bir diğer araştırma öğrencilerin televizyon izlemek için haftada 13 saat ayırırken bilgisayar oyunları için 5 saat ayırdıklarını göstermiştir. Kimi araştırmacılar ise öğrencilerin diğer eğlence zamanları için ayırdıkları süreyle bilgisayar oyunları için ayırdıkları sürenin dengeli olduğunu belirtmişleridir (Goldstein, 2005).

## **II.7 ÖĞRENCİLERİN PC OYUN TERCİHLERİ VE BU TERCİHLERİ ETKİLEYEN FAKTÖRLER**

Prensky (2001) öğrencilerin oyun tercihlerine etki eden 4 temel faktör olduğunu belirtmiştir. Bunlar; yaş, cinsiyet, rekabetçilik ve geçmiş oyun tecrübeleri dir. Buchman ve Funk (1996) in araştırmalarına göre öğrencilerin yaşları arttıkça eğitsel içerikli oyun oynama yüzdeleri düşerken kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre daha uzun süreyle eğitsel içerikli oyun oynadıkları saptanmıştır.

Squire ve Jenkins (2003) in yaptıkları bir araştırmanın sonucunda, ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu seçimleri ve oyunlara karşı olan tutumlarının oyun seçimleri konusunda kız ve erkek öğrenciler arasında farklılık olduğu gözlemlenmiştir. Erkeklerin kızlara oranla daha fazla oyun oynadıkları tespit edilmiştir. Ayrıca, öğrencilerin sosyal ve ekonomik durumlarının onların oyunlara ve oyun oynamaya karşı olan tutumlarını etkileyen faktörlerden birisi olduğu belirlenmiştir.

Bilgisayar oyunlarının popülerliklerinin artmasına rağmen hala oyuncuların büyük çoğunluğu erkeklerden oluşmaktadır. Bunun sebeplerinden biri de oyun içeriklerinin erkekleri temsil eder nitelikte olmasıdır (Connolly ve Stansfield, 2006).

Öğrencilerin oyun seçimlerini etkileyen faktörlerin incelenmesi tasarlanacak oyunlara ışık tutacaktır. Animasyonları oluştururken dikkat edilecek pek çok husus bulunmaktadır. Bunlardan bazıları; ekranın rahat okumaya elverişli bir düzenlemeye sahip olması, ekrandaki metinde kullanılan yazı türünün ve büyüklüğü öğrencinin yaş düzeyine uygun olması, ekran görüntülerinin net olması, renklerin gözü yormamasıdır. Çok fazla sayıda metin, grafik ve diğer unsurlar kullanılarak karmaşıklığa yol açılmamalıdır. Bu hususlara dikkat edilmezse verilmek istenen mesajın ya da anlatılmak istenen olayın anlaşılabilirliği azalabilir. Bu da eğitimde verimi düşürebilir (Anderson ve Bushman, 2001).

## **II.8 PC OYUNLARININ ÖĞRENCİLER ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ**

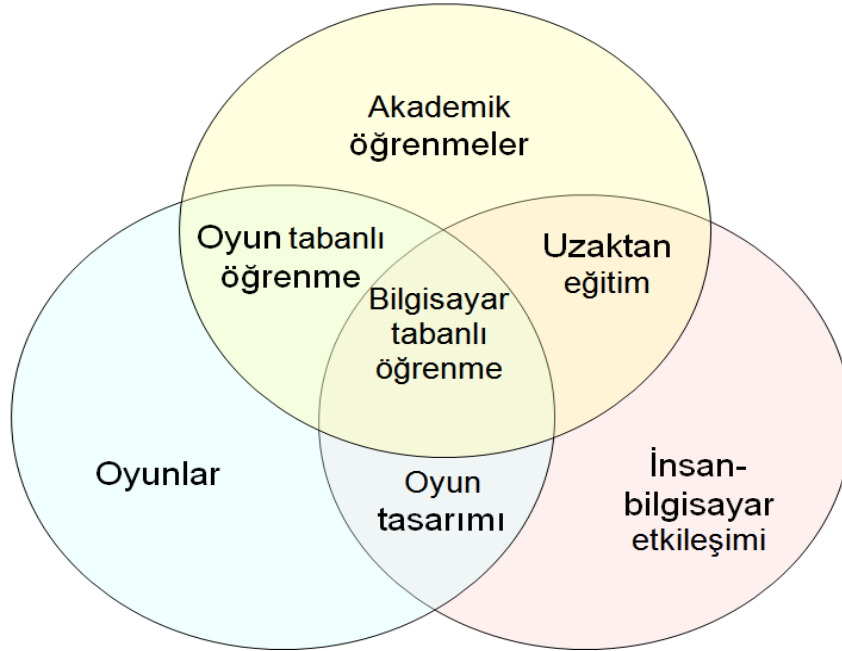
Bilgisayar oyunlarının olumlu ve olumsuz etkilerinin olduğu sonucuna ulaşılan araştırmalar literatürde mevcuttur. Bununla beraber her oyunun değerli, faydalı ve kısaca iyi olduğundan söz etmek pek doğru olmaz (Rosas ve ark., 2003).

Yapılan bir araştırmada öğrencilerin gelişimleri üzerinde bilgisayar oyunlarının negatif bir etkisinin olduğunu bulunmamıştır (Strasburger ve Donnerstein, 1999). Bununla beraber bilgisayar oyununun oynayanların, aile içi iletişim, okul gelişimi, zihinsel gelişim, madde kullanımı, arkadaşlık ilişkileri, kendine güven ve ailelerinin sözünü dinleme konularında bilgisayar oyunu oynamayanlara göre daha olumlu bir tutum içinde oldukları saptamışlardır. Bahsedilen davranışlarda en yüksek olumlu dereceyi az oyun oynayanlar almıştır. Fakat çok oyun oynayanların dereceleri hiç oynamayanlardan daha yüksektir.

Oyuncu oyun esnasında oynadığı karakterin davranışlarını oyun ortamını ve içeriği benimser. Bilgisayar oyun esnasında oyuncu fazla ya da az miktarda istenmeyen durumlarla yüzleşebilir; öldürme, bencil olma, acımasız olma vb. bu davranışlar oyunun kendi kurallarından birisi olabilir ve bu davranışları sergilemeyen oyuncu oyunda başarısız olur (Goldstein, 2005). PC oyunlarının öğrenciler üzerindeki genel etkileri anlaşılmasını ve karşılaştırılmasını kolaylaştırmak için kısaca maddeler halinde sunulmuştur.

### **II.8.1 Akademik Başarı**

Öğrencilerin akademik başarılarına etki eden çeşitli faktörler bulunmaktadır. Bu faktörlerden başlıcaları motivasyon, kendine güven ve öğrenme tutumlarıdır (Tella, 2007). Bilgisayar oyunları oynayan öğrencilerin oynamayanlara göre akademik başarılarının yüksek olduğu görülmüştür. Bununla beraber az süreyle PC oyunu oynayanların akademik başarılarının daha uzun süreyle oynayanlara göre daha düşük olduğu belirlenmiştir. (Durkin ve Barber, 2002). Yapılan başka bir çalışma eğitsel bilgisayar oyunlarının 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin temel aritmetik işlem becerilerinin gelişimine etkisinin istatistiksel olarak anlamlı olmadığını göstermektedir (Whetstone ve Carr-Chellman, 2001). Eğitimsel içerikler düşünüldüğünde öğrencilerin bilişsel seviyelerinin artırılmasında oyunların önemi fazladır.



**Şekil 1** Oyunlar ve Akademik Öğrenmeler

Şekil 1 de görüldüğü gibi eğitsel amaçlarla kullanılacak bir oyun öncelikle hedef kitlesi, amaçları ve uygulama yöntemleri belirlenmiş bir plana göre tasarlanmalıdır. Bilgisayar ve oyun teknolojileri akademik öğrenme kültürüne de yön vermektedir.

İnternet, işbirlikli bir öğrenim ortamını sunabilecek güçlü ve esnek bir ortam oluşturmaktadır. Bunun yanında çoklumedya (multi-media) eğitim de bilgisayar temelli olduğu için eğitilen, içerikle etkileşime girebilir (Çetin, 1999). Bu nedenle bilgisayar destekli eğitimin iletişimi kolaylaştırması en temel özelliğidir. Bu modelde eğitimcilere düşen görev koordinatör olmaktır. Koordinatörün görevi; öğrencilerin

eğitimlerinin planlanması ve bunlar için gerekli pratik ve destekleyici faaliyetleri planlamaktır (Meral ve Zereyak, 1998).

Uzaktan eğitim modelinin yüksek verimle sürdürülebilmesi için metin, video, ses, grafik, animasyon ve bu kavramların çeşitli kombinasyonlarının birlikteliklerinin sağlanması gerekmektedir. PC oyunlarının eğitsel amaçlarla kullanılması yoluyla oyuncuların daha derinlemesine düşünmeleri sağlanacaktır (Connolly ve Stansfield, 2006).

Üstün zekalı öğrencilerin akademik başarılarına etki eden faktörler, normal öğrencilere göre farklılık gösterebilir. Bu faktörlerin saptanması yoluyla akademik başarı önündeki engeller bertaraf edilmesi yoluna gidilebilir. Uygun modeller ve yöntemler eğitim ortamlarında etkili kullanılabilirse öğrencilerin akademik başarıları da olumlu yönde değişecektir.

### **II.8.2 Saldırganlık**

Şiddet kelimesiyle bilgisayar oyunları günümüzde birbiriyle ilişkili olarak kullanılmaktadır. Günümüz bilgisayar oyunlarının temalarını çoğunlukla şiddet ve çatışma temaları oluşturmaktadır. Araştırmalar genç bireylerin şiddet içerikli oyunlar oynadıktan sonra daha saldırgan olduklarını ortaya koymuştur ve bu durum cinsiyet özelliklerinden bağımsızdır (Anderson ve Bushman, 2001).

Uzun süreyle şiddet içerikli oyun oynayanlar daha az süreyle şiddet içerikli oyun oynayanlara göre daha saldırgan davranışlar sergilemektedirler (Durkin ve Barber, 2002). Buna zıt olarak Rosas ve ark. (2003) öğrencilerin saldırgan tavır sergilemeleri şiddet unsuru içeren oyunların kısa dönem ya da uzun dönem oynamalarının yanında öğrencilerin kendi içyapılarına da bağlı olduğunu belirtmişleridir.

Şiddet unsuru içeren bilgisayar oyunlarının oynanması kısa dönemde olumsuz etkilere neden olmakta beraber uzun dönem etkileri araştırılmalıdır. PC oyunlarını uzun süre oynayan öğrenciler kısa süre oynayan öğrencilere göre, oyunlardan daha fazla etkilendikleri saptanmıştır (Williams ve Skoric, 2005). Buchman ve Funk 'ın (1996) değindiğine göre şiddet öğrenilmiş bir davranıştır. Ödül ve alıştırma (tekrar) unsurların doğasında bulunduran elektronik oyunların uzun dönem oynanmalarıyla ideal bir öğrenme ortamı oluşturulmuş olur.

Anderson bu görüşü destekler; İnsanlar uzun dönem boyunca şiddet unsuru içeren elektronik oyunlar oynadıkça bu öğrenilmiş bir davranış olur ve bu davranışı

değiřtirmek giderek güçleřir (Anderson ve Bushman, 2001). Őiddet unsuru ieren oyunların oynanması oyuncuların davranıřlarını da Őekillendirir ve Őiddet unsuru ieren davranıřlar sergilemelerine neden olur.

### **II.8.3 Baęımlılık**

Bilgisayar oyunları hakkında ki olumsuz kanılardan bir dięeri de baęımlılık yapması dūřuncesidir. Yapılan bir arařtırmada öęrencilere bilgisayar oyunlarının baęımlılık yapıp yapmadıęı sorulduęunda önemli bir çoęunluęu baęımlılık yaptığını belirtmiřlerdir (Goldstein,2005). İlk bilgisayarlarda oynanan oyunların (*Pre-computer games*) günümüz PC oyunlarına göre oynanabilirlik süreleri dūřüktü. Çoęunluęu en fazla 1-2 saat oynanabiliyordu (Prensky,2005). Oyunların sahip oldukları teknolojiler geliřtike oynanama süreleri de buna paralel olarak artmaktadır. Eęitimcilerin ve ailelerin öęrencilerin PC oyunu oynama sürelerini denetlemeleri ve çeřitli kısıtlamalar getirmeleri gerekmektedir.

Çok küçük yařlarda bilgisayar oyunu oynamaya bařlayan bireyler gerek dünya ile oyun arasında bir ayırım yapamayabilirler ve neyin gerek neyin sanal olduęunu karıřtırabilirler (Prensky, 2001). Sanal dünyada, gerek dünyada olamayacaęı bir karaktere bürünen oyuncu bu dünyadan çıkmak istemeyecektir.

### **II.8.4. Sosyalleřme**

Bilgisayar oyunlarının öęrenciler üzerindeki etkileri arasında en çok üzerinde durulanı sosyalleřme davranıřlarıdır. Rosas ve arkadaşları (2003) bilgisayar oyunları oynayan oyuncuların oyun esnasında birbirlerine yardım etmeleri sebebiyle sosyal davranıřlarının geliřeceęini belirtmiřlerdir.

Yapılan bir arařtırmaya göre, bilgisayar oyunu oynayan bireylerin arkadaşlarıyla ve aileleriyle, oynamayanlara göre daha olumlu iliřkiler kurabildiklerini göstermiřtir (Durkin ve Barber, 2002). Buna zıt olarak bilgisayar oyunlarının yalnızlık duygusunu besledięi genel kanıdır.

Prensky' nin (2001) iddiasına göre bilgisayar oyunlarının birden fazla kiřiyle oynanmasına olanak saęlandığında sosyal davranıřlar aısından olumlu yönde etkileri gözlemlenecektir. Buna ek olarak bir arařtırmanın gösterdięine göre bilgisayar oyunu oynayan öęrenciler çoęunlukla kardeřleriyle oyun oynamayı tercih etmektedirler (Consalvo, 2005).

Bilgisayar oyunlarının öğrencileri sosyal aktivitelerden uzaklaştırdığı çok küçük bir derecede saptanmıştır. Ayrıca bilgisayar oyunlarının bireyleri sosyal davranışlar açısından olumsuz yönde etkilediğine dair sonuçlara da ulaşılmıştır (Anderson ve Bushman, 2001).

### **II.8.5. Kendine Güven**

PC oyunları öğrenmede güçlük çeken ve kendine güveni yetersiz düzeyde olan öğrencilerin eğitimlerinde de kullanım alanı bulmaktadır (Long,2006). Durkin ve Barber (2002)'a göre bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin oynamayan öğrencilere göre kendine güven ve kendini kabul değerleri daha yüksektir. Buna zıt olarak bir araştırmada erkek öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama süreleriyle kendine güvenleri arasında olumsuz yönde bir ilişki bulunmuştur (Consalvo, 2005). PC oyunlarının oynanabilirlik düzeyleri oyuncu seviyesine uygun olmazsa oyuncu oyunda başarılı olamayacak ve bu durumdan olumsuz etkilenecektir. Tasarlanacak oyunların oynanabilirlikleri ve hedefleri oyuncu seviyesine göre olmalıdır.

## **II.9 PC OYUNLARININ ÖĞRENCİLERİN ÖĞRENMELERİ ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ**

Bilgisayar oyunları tüm temel yeteneklerin geliştirilmesinde ilgi çekici bir yapıya sahiptir. Öğrenciler bazen çarpım tablosu ve telaffuz alıştırmalarını sevmeyebilirler. Fakat bu alıştırmalar meydan okuma ve macera unsurlarının bir parçası olarak öğrencilere sunulurlarsa öğrencilerin yaklaşımları dikkat çekici bir şekilde değişecektir. Bilgisayar oyunları sadece bir eğlence aracı değil, bunun yanında motor hareketleri, sosyal ve bilişsel yetenekleri geliştiren bir araçtır (Squire ve Jenkins, 2003). PC oyunları oyuncularına sağladıkları ortamlarla yeni öğrenme ortamları sunmaktadır.

### **II.9.1 Motivasyon**

Eğitimcilerin yüzleşmesi gereken gerçeklerden biri de öğrencilerin performanslarını en iyi şekilde ortaya koyabilmeleri için motivasyonlarının sağlanmasıdır. PC oyunları sağladıkları ortamlarla öğrencilerin motivasyonlarını yüksek seviyede tutarak uzun dönemde öğrencileri öğretilmek istenen kavramlara odaklanmalarını sağlar (Garris ve ark., 2002). Bilgisayar oyunları öğrenenleri öğrenme konusunda cesaretlendirir (Kirriemuir, 2002; Long, 2006). Bilgisayar

oyunları eğlence unsurları barındırmaları ve oyuncuyu oyunla ilgili tutmaları sebebiyle oyuncuların motivasyonlarını sürekli aktif halde tutabilir (Prensky, 2001).

PC oyunları sağladıkları sosyal ve duygusal yoğunluklu ortamlarla yeni eğitim modellerinin geliştirilmesinde ve uygulanmasında önemli bir rol üstlenecektir. Ragozzino ve arkadaşlarının (2003)Wilson ve arkadaşlarından(2001) aktardığına göre, 165 öğrenci üzerinde yapılan bir araştırma da sosyal ve duygusal içerikli öğrenme programları öğrencilerin derse devam oranlarını arttırmaktadır

Üstün zekalı öğrencilerin motivasyonlarının diğer öğrencilere göre daha yüksek olması beklenir. Fakat bir çok üstün zekalı öğrencinin okul çalışmalarında motivasyonları düşüktür (Siege ve McCoach, 2005). Belirlenen eğitsel hedeflere en kısa sürede ulaşılabilmesi için motivasyonu arttıracak etkenlerden olan PC oyunları tasarlanırken, oyun içinde motivasyonu hep istenen seviyede tutabilecek içerikler ön plana çıkarılmalıdır.

### **II.9.2 Bilgisayar Kullanma Becerileri**

Öğretici oyunların en önemli yararlarından birisi, bu oyunların bilgisayarla öğrenci arasında yakınlaşma ve teknoloji kültürü kazanmaya olanak sağlamasıdır (Rosas ve ark., 2003). Bunun yanında bilgisayar donanımının (*fare, klavye*) tanınması ve kullanılmasını sağlaması da önemli yararlarındandır (Prensky, 2001).

PC oyunları sadece bilgisayar kullanmayı öğretmek için (gerekli süreyi kısaltmak amacıyla) de kullanılabilir.

### **II.9.3 Görsel-Motor Yetenekler**

Özellikle grafik teknolojilerindeki gelişmeler sayesinde bilgisayar oyunları oldukça gerçekçi hale gelmişlerdir (Zyda, 2005). Animasyonları oluştururken dikkat edilecek pek çok husus bulunmaktadır. Bunlardan bazıları; ekranın rahat okumaya elverişli bir düzenlemeye sahip olması gereklidir, ekrandaki metinde kullanılan yazı türü ve büyüklüğü öğrencinin yaş düzeyine uygun olmalıdır, ekran görüntüleri net olmalıdır, renkler gözü yormamalıdır (Can ve Cagiltay, 2006).

Çok fazla sayıda metin, grafik ve diğer unsurlar kullanılarak karmaşıklığa yol açılmamalıdır. Bu hususlara dikkat edilmezse verilmek istenen mesajın ya da anlatılmak istenen olayın anlaşılabilirliği azalabilir. Bu da eğitimde verimi düşürebilir.

Öğrencilerin orta ya da uzun vadeli bilgisayar oyunu oynamaları sonucu önemli düzeyde görsel ve motor yeteneklerinin gelişimi gözlenecektir



Öğrenme materyallerinin gelişiminde büyük bir etkileşim söz konusudur. Öğrenilen bilgilerin sanal bir dünyada kullanımı öğrenme sürecini daha etkin hale getirecektir (Kirriemuir, 2002). Bilgisayar oyunları içeriklerini oluşturan fantezi ve diğer zihinsel görüntüler yardımıyla oyuncuların hayal güçlerini keşfetmelerine yardımcı olur.

#### **II.9.4 Problem Çözme Kabiliyeti**

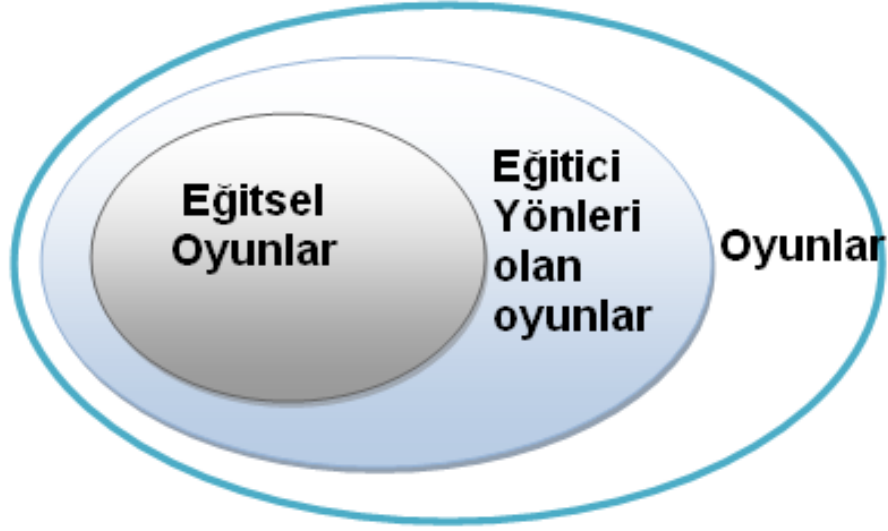
Bilgisayar oyunu esnasında oyuncu iç içe geçmiş görevleri tamamlamak ve problemleri-stratejileri çözmek için kısa dönem ve uzun dönem kararları almak zorunda kalır (Consalvo, 2005). Eğitimsel amaçlarla PC oyunları kullanıldığında, etkileri öğrenme sürecini destekler; problem çözmede, özel durumlarla ilgili kararlar almada ve aldıkları bu kararlarla oyun sürecinin nasıl değiştiğini gözlemlemede bilgilerini kullanma tutumlarında cesaretlenirler. Ayrıca diğer takım üyeleriyle etkileşimleri sayesinde sosyaleşmelerine de olumlu etkileri olur (Can ve Cagiltay, 2006). Bir araştırmada PC oyunlarının eğitim ortalarında faydalı olabileceği üzerinde yaptığı çalışmada, oyun oynama tecrübeleri ile, öğrenciler oyun oynarlarken karşılaştıkları problemler hakkında birden fazla düşünme yöntemi geliştireceklerinden bahsedilmektedir (Rosas ve ark., 2003).

#### **II.10 PC OYUNLARININ EĞİTİM ORTAMLARINDA KULLANIMI**

PC oyunlarının eğitim amaçlı kullanılmaya başlanmasının altında birçok sebep yatmaktadır. Bu sebeplerden en önemlisi öğrencilere sosyal olayları oyun ortamında oluşturma ve sonuçlarını görmelerini sağlama fırsatı vermesidir.

Şekil 2 de oyunlar, tüm bilgisayar oyunları; eğitici yönleri olan oyunlar; eğitim amaçlı üretilmeyen buna rağmen öğrencilerin öğrenme ve gelişmelerine olumlu etkileri olan oyunları da içerirken, eğitsel oyunlar sadece eğitim ortamları için tasarlanan oyunlardır. Eğitsel oyunlar çemberinin çapının büyüme ivmesi diğer çemberlerinkinden daha fazla olması oyunların öğretici yönlerini arttıracaktır.

Oyunların sınıf ortamında kullanımlarının temel gerekçelerinden birisi, öğrencilerin dikkatlerini çekerek, ders süresince motivasyon ve ilgilerinin yüksek seviyelerde tutulmasını sağlamak olarak söylenebilir. Bunu yanında, oyunlar sahip oldukları zengin görsel içerik ile öğrencilerin öğrenme süreçlerini kısaltan, anlamlı öğrenme kazanımları gerçekleştirebilen özelliklere de sahiptir (Can ve Cagiltay, 2006).



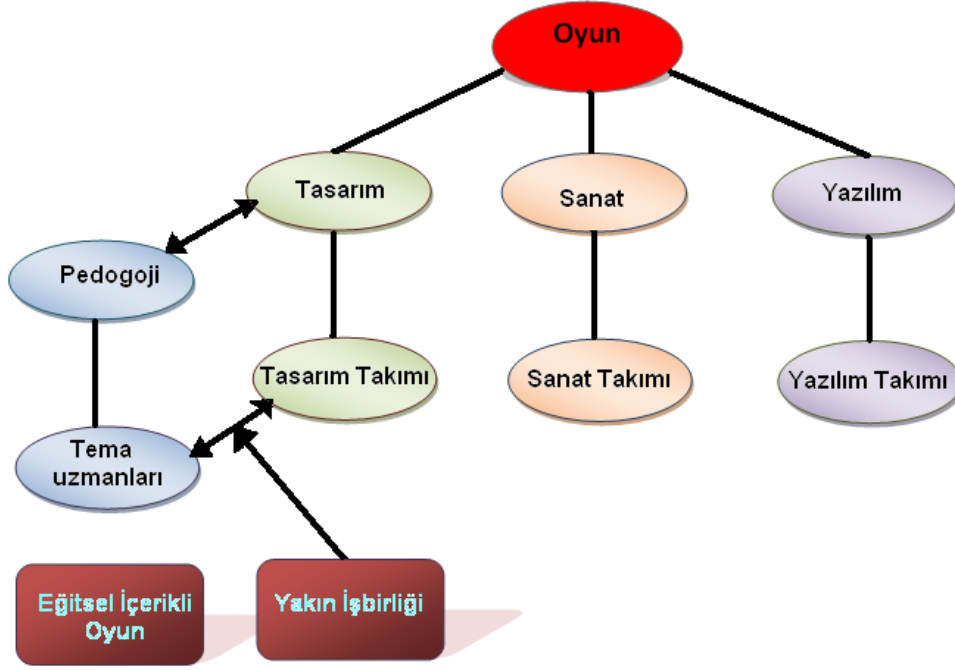
**Şekil 2** Oyunlar, Eğitsel Oyunlar ve Eğitici Yönleri Olan Oyunlar

Eğitimde bilgisayarların kullanım biçimleri; İdari amaçlı, Bilgisayarları Öğretme Öğrenme amaçlı ve Bilgisayar aracılığı ile Öğrenme-Öğretme amaçlı olmak üzere üç grupta toplanabilir. Hangi amaçla olursa olsun bilgisayar teknolojisinin yeri ve öneminin anlaşıldığı günümüzde artık asıl mesele onun etkin ve verimli kullanımı meselesidir (Arıcı ve Dalkılıç, 2006). Her ne şekilde olursa olsun artık bilgisayar teknolojileri eğitim ortamlarının vazgeçilmezi olmuştur.

Bir araştırmada Türkiye'nin çeşitli illerinden 688 üstün zekalı öğrenciye "Nasıl bir eğitim istiyorsunuz?" sorusu yöneltilmiş ve alınan cevaplardan 26 sınıf bilgisayarla, 22 sınıf ise oyunlarla ilgili olduğu saptanmıştır (Şirin, 2004).

Kirremuir (2002) bilgisayar oyunlarının eğitim ve öğretimde kullanılma nedenlerini şu şekilde sıralamaktadır:

- (a) Öğretim yöntemleri geleneksel anlatıma dayalı öğretim yöntemlerinden daha aktif öğrenen rolünü vurgulayan öğrenen merkezli öğretim yöntemlerine kaymaktadır.
- (b) Literatürdeki bazı çalışmalar bilgisayar oyunlarının karmaşık konuların öğretilmesinde etkili araçlar olarak kullanılabileceğini göstermiştir.
- (c) Bilgisayar oyunları öğrenenlerin motivasyonunu artırmaktadır.



**Şekil 3** Eğitsel içerikli oyun tasarımı (Zyda, 2005)

Günümüzde tasarlanan oyunların çoğu ticari kaygılardan dolayı sadece eğlence unsurlarını barındırmaktadır. Eğitici amaçlarla tasarlanacak oyunların tasarım aşamalarında eğitimcilerle işbirliği içinde hazırlanması hem eğitsel oyunlara eğlence unsuru katacak hem de ticari oyunlara yeni bir misyon yükleyecektir.

Bilgisayar ortamına taşınacak herhangi bir sistem için sistem analizcileri programcılar ve bilgisayar alan uzmanlarıyla birlikte çalışmalıdırlar (Stern ve Stern, 1999). İyi tasarlanmış bilgisayar oyununda hedefler birbirini takip eder nitelikte olmalı ve oyunun zorluğu hedefe ulaşıp başarı kazanılana kadar sürekli artmalıdır (Fujimoto, 2005). Eğitimde oyun-tabanlı uygulamaların yaygınlaşması, ya da bilgisayar oyunlarının eğitim sürecini destekleyici birer materyal olarak kullanılmasının sağlanması için gerek eğitimcilerin, gerek de oyun geliştiricilerin beraber hareket etmesi gerekmektedir. İçerisindeki eğitsel içeriği hedef etkin ve etkili şekilde aktarabilen bilgisayar oyunlarının öğrencilerin öğrenme süreçlerine faydalı olacağı şüphesizdir. Ancak, bilgisayar oyunlarının uygulanacağı ortamlardaki öğrenci gruplarının demografik yapısının analizi önem kazanmaktadır.

Bilgisayar, toplumsal yaşamın birçok alanında kullanılmaya başlanmış, hatta günlük yaşamın ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Artık günümüzde, “Eğitimde

bilgisayar kullanılsın mı?” sorusu yerini “Bilgisayar eğitimde en etkili ve verimli nasıl kullanılsın?” sorusuna bırakmıştır (Kirriemuir, 2002).

En iyi tasarlanmış eğitimsel içerikli yazılım bile öğrenciler öğrenmeye yeterince motive edilmezlerse başarısız olabilir. Bu sebeple, eğitsel içerikli yazılım geliştiricileri öğrencilerin öğrenmeye motive olmalarını sağlayabilmek için çok iyi bir kurgu hazırlamalıdır (Fujimoto, 2005). Veen (2005) PC oyunları dahil olmak üzere PC teknolojilerinin kullanılacağı yeni bir eğitim modeli üzerinde çalışmış ve özelliklerini şu şekilde belirtmiştir: 50 dakikalık ders süresi yerine 4 saat, 30 kişilik sınıflar yerine 90-120 kişilik sınıflar , tek bir hedef konu yerine disiplinler arası konular ve yaş düzeylerine göre oluşturulmuş gruplar yerine öğrenme düzeylerine göre oluşturulmuş gruplar.

Eğitsel içerikli oyunların eğitim ortamlarında kullanılmasının bir sebebidir müfredatla ilişkili olmalarıdır. Mesela, *Zoo Tycoon* oyunu öğrencilere sayısal düşünme yeteneklerinin, coğrafya bilgisinin, ekonomik farkındalıkların, hayvansal ve çevresel öğelerin kazandırılmasında müfredatla ilişkili olarak kullanılabilir (Rosas ve ark., 2003). PC oyunları tasarlarken oyuncuların nasıl düşünüp hareket ettiklerinin anlaşılması gerekmektedir. Tüzün (2004)’ün Fitts and Posner (1967)’dan aktardığına göre insanlar belli bir sırasal düzende yapılan aktiviteler sayesinde öğrenme yeteneklerini kazanabilir. Organizasyon, hedefe dönük olmak ve geribildirim organize edilmiş öğrenme ortamlarının temel karakteristik özellikleridir.

## **II.11 PC OYUNU OYNAMAYA YÖNELİK TOPLUMSAL YAKLAŞIMLAR**

Çevrimiçi(*online*) oyunların ve internetin bilişim endüstrisinin gelişimine katkısı konusunda şüphe yoktur. Yinede bu gelişime olumlu yönde etki eden çevrimiçi oyunların ve internetin bütün etkilerinin olumlu yönde olduğu söylenemez (Consalvo, 2005). PC oyunları ile hazırlanan sanal dünyalar ile öğrenenler bilmek (*knowing*) ve yapmak (*doing*) aşamalarını birleştirebilirler. Bunun yanında PC oyunları bilmek ve yapmak la beraber olmak (*being*) kavramlarının bir bütünüdür. Böylelikle öğrenenler etkili sosyal yaşantılara ve güçlü birer kimliğe sahip olabilirler (Fujimoto, 2005).

PC oyunları tüm öğrencileri kendine çekemediğinden dolayı eğitim yaşantılarının önünü kesecek (*silver bullet*) bir yapıya sahip değil, bir parçasıdır. Çünkü PC oyunları tek başına öğrencilerin okul anlayışlarını değiştiremez (Rosas ve ark., 2003). Eğitimcilerin, ailelerin ve kamuoyunun PC oyunları hakkındaki yargıları

genellikle olumsuz yöndedir. Bu durumun arařtırmada da belirtildiđi gibi çeřitli geđerliliđi olan sebepleri bulunmaktadır. Ayrıca eđitimciler deđiřen ve geliřen teknolojik yapılara ayak uydurup yeni eđitim modelleri oluřturabilmek iin radikal kararlar almaktan ekinmemelidirler.

## **II.12 ÜSTÜN ZEKALI ÖĐRENCİLER, ÖZELLİKLERİ VE EĐİTİMLERİ**

Üstün yetenekliler farklı türden insanlar deđil, bazı özelliklerinin dađılımı, sıklıđı, zamanlaması ve kompozisyonu aısından farklılık gösteren insanlardır. Üstün yetenek kendi başına bir özellik, yalnızca bazı kişilerde gözlenen bir özellik deđil, yetenek düzeyi ne olursa olsun tüm insanlarda gözlenen özelliklerin varoluř derecesindeki, görölme sıklıđındaki, ortaya ıkıř zamanındaki ve bir araya geliřlerindeki özgülüktür (Akarsu, 2004).

Eđitim programları öđrenci özellikleri ve seviyeleri dikkate alınarak hazırlanmaları ve uygulandıkları sürece amalarına ulařabilir. Normal eđitim programları yetenek yönünden normal seviyedeki bireyler esas alınarak hazırlanmıř programlardır. Dolayısı ile bu programlar bireysel olarak akranlarından üst ve alt seviyede olan bireylere yeterince hitap etmektedir. Bu bireyler iin özel eđitim programları gerekmektedir (Gökdere, 2004).

### **II.12.1 Gemiřten Günümüze Üstün Zekalılar Eđitimi**

Gemiřte ve günümüzde, tüm dünyada olduđu gibi kendi tarihimizde de üstün ve özel yetenekli bireyler, toplumun her zaman dikkatini ekmiřlerdir. Devletler, yönetimlerini devam ettirecek liderleri ve yönetim kadrolarını oluřturmak, bilim, sanat ve spor alanlarında üstün ve özel yetenekli bu insanlardan yararlanmak istemiřlerdir (Dönmez, 2004).

Tarihsel süreç ierisinde bireylere iliřkin bu potansiyelden bazı devlet örgütlerinin /hükümdarların üst düzeyde istifade etme yoluna gittiđi bilinmektedir. řüphesiz ki tarihte bu potansiyeli kullanmanın temelinde; bireyi geliřtirme /yeteneklere göre eđitim verme düşüncesinden daha ok hükümdarın/devletin bu gücü kendi adına kullanarak iktidarını sađlamlařtırma, etkinliđini artırma ve ömrünü uzatma gibi hedefler yatmaktadır. Tarihte, bireylerin bu üstün potansiyelinden bireysel ve/veya kurumsal düzeyde yararlanma, söz konusu amala da olsa, dönemin kořulları aısından son derecede ileri düzeyde bir eđitim icrası olarak kabul edilir (Arı, 2004).

Üstün yetenekli potansiyelin değerlendirilmesine yönelik tarihsel çabaların dünyada ilk ve en ünlü uygulaması tartışmasız Enderun Mektebi'dir (Bilgili, 2004).

Dünya eğitim tarihinde kurumsal düzeyde orijinal bir örnek olan Enderun Mektebi; alt yapı kurumları ile öğrenci seçimi, eğitim aşamaları, yeteneklerin keşfi ve yönlendirilmesi, pratik ve teorik eğitimin birlikte yürütülmesi, sorunları ve sonuçlarıyla bu alanda bir bütünlük arz etmektedir.

Enderun Mektebinin ayırt edici özelliği, bireyin yeteneklerine değer verip onları en iyi biçimde geliştirme yoluna gitmesidir. Enderun Sisteminin başta gelen özelliği; her ne kadar seçim belirli bir kesimle sınırlı tutulsa da ülkenin eğitilebilir. Potansiyelinin içerisinde yer alan 'üstün yeteneklilerin eğitilmesi' sorununu teorik ve uygulamalı bir şekilde ele alması ve bu potansiyelden ülke adına yararlanılması yoluna gidilmesidir. Zira bu potansiyel her toplumda vardır ve bu kesimin eğitimi çok yönlü önemi haizdir (Bilgili, 2004).

Tarihimizde üstün yetenekli bireylerin en iyi değerlendirildiği dönem, Osmanlı İmparatorluğu zamanındaki Enderun Mektepleri'dir. Bugün birçok gelişmiş ülkedeki üstün yeteneklilerin eğitimine kaynak olan Enderun, 600 yıllık bir imparatorluğun, yönetim, bilim ve sanat kadrolarını oluşturmuştur.

Cumhuriyet tarihimize baktığımızda da üstün ve özel yetenekli bireylerin eğitimlerine önem verildiği görülmektedir. Yasalardaki çeşitli düzenlemelerle, bu özel kişilere çeşitli fırsatlar yaratılmıştır.

Türk eğitim tarihinde üstün yetenekliler için bu imkanlar kısaca özetlenirse;

- Enderun okulu
- 6660 sayılı müzik, resim ve diğer güzel sanat dallarında olağanüstü yetenek gösteren çocukların devletçe eğitilmesini düzenleyen yasa
- Fen liseleri
- Ankara Rehberlik ve Araştırma Merkezi'nin 1964 yılından itibaren 5 yıl süre ile bazı ilkokullarda özel sınıf ve türdeş kümeler denemesi
- 1416 sayılı yasa
- Tübitak bursları ve yarışmaları
- Anadolu liseleri uygulamaları sayılabilir (Dönmez, 2004).
- Bilim sanat Merkezleri

Belirtilen ülkelerin yanında, tüm ülkelerin üstün zekalı çocukların gelişimini gerçekleştirecek okullar, programlar ve ortamlar bulunmaktadır. Türkiye'de de Bilim Sanat Merkezleri zeki öğrencilere olanak sağlayan olanak veren biridir.

## II.12.2 Bilim Sanat Merkezi Modeli

Özel eğitim gerektiren birey denilince; çeşitli nedenlerle bireysel özellikleri ve eğitim yeterlilikleri açısından akranlarından beklenen düzeyden anlamlı farklılık gösteren birey ifade edilmek istenmektedir (Uzun ve ark., 2004). Özel eğitim; genel eğitimden farklı bir eğitim gerektiren bireylerin yeterliliklerine ve gelişim özelliklerine dayalı olarak ve sosyal gereksinimlerini karşılamak için, özel olarak yetiştirilmiş personel tarafından, özel olarak geliştirilmiş eğitim programları, araç-gereçleri ve yöntemleri ile sürdürülen eğitimidir (Uzun ve ark., 2004)

Günümüzde Bilim sanat Merkezleri özel eğitime ihtiyaç duyan üstün zekalı öğrencilere eğitim veren kurumlardır.

Bilim Sanat Merkezleri (BİLSEM), üstün yetenekli ilköğretim çağı çocuklarının ilgi ve yeteneklerini en üst düzeyde kullanabilmeleri amacıyla, 1993 yılında M.E.B Özel Eğitim, Rehberlik ve Danışma Hizmetleri Genel Müdürlüğü bünyesinde üstün yeteneklilerin eğitimleri şubesine bağlı olarak kurulmuştur. İlk uygulamalar beş pilot ilde (Ankara, İstanbul, İzmir Denizli, Bayburt) başlatılmıştır (Dönmez, 2004). Bugün sayıları 42'ye ulaşan merkezlerin çalışmalarında kuruluş amaçlarına uygun birtakım düzenlemeler yapılarak geliştirilmeleri ve üstün yetenekli çocuklar için daha yararlı hale kavuşturulmaları gerekmektedir.

Türkiye'nin mevcut ekonomik, sosyal, kültürel ve eğitim şartları dikkate alınarak, daha fazla sayıda üstün yetenekli çocuğa en uygun modelle ulaşılabilmesi için, farklı ülkelerde uygulanan modeller incelenmiş, uygulanabilirlikleri tartışılmış ve ülkemiz şartlarına uygun yeni bir model geliştirilmiştir (Dönmez, 2004).

Bilim Sanat Merkezleri modelinde, üstün yetenekli çocuklar, temel eğitime dayalı bilgileri yaşitlarıyla devam ettikleri okullarından almakta, Bilim Sanat Merkezleri'nde üstün oldukları bilim ve sanat alanında, diğer okullardan gelen benzer arkadaşları ve alan öğretmenleri ile çalışmaktadırlar (Dönmez, 2004).

Rehberlik Araştırma Merkezlerinin yaptığı ilk seçme ve yönlendirmeden sonra ikinci aşama daha çok yetenek tespiti yönünde yapılır. Bu çerçevede Bilim Sanat Merkezleri (BİLSEM) daha fonksiyonel hale getirilebilir. Tespiti yapılan öğrenciler yetenekleri doğrultusunda lise öğrenimine yönlendirilirler. Bu kurumlar; Fen Lisesi, Sosyal Bilimler Lisesi, Teknik Lise, Spor Lisesi ve Sanat lisesidir. Gerektiğinde yeni lise formatları da açılmalıdır (Bilgili, 2004).

BİLSEM faaliyetlerine seçilecek öğrenciler 8-18 yaş arasında devlet okullarına devam eden öğrencilerdir. Gün içinde öğrenciler kendi okullarında eğitimlerini

sürdürürler. BiLSEM' e okul saatleri sonrasında, hafta sonlarında ve yaz tatillerinde gelirler. Seçim işlemi aşağıdaki basamaklardan oluşmaktadır:

- a) Belirlenmiş kriterler doğrultusunda hazırlanmış formların doldurulması yolu ile öğretmenler ve aileler tarafından aday gösterilme
- b) ÖSYM, Ankara tarafından hazırlanan genel yetenek tarama testinin uygulanması
- c) Özel beceriler için kullanılan çeşitli ölçekler:
  - Dil
  - Matematik
  - Sosyal Bilimler
  - Fen Bilgisi
  - Yaratıcılık
  - Sanat
  - Müzik
- d) BiLSEM çalışanlarının üniversitelerden çağrılan alan uzmanları ile işbirliği içinde yaptıkları mülakat ve gözlemler
- e) Son seçim üniversiteli uzmanlar ve BiLSEM çalışanlarından oluşan bir komite tarafından yapılmaktadır.

Genel yetenek testi, özel beceri ölçekleri ve gözlemlerden elde edilen bileşik sonuçlara göre yapılan sıralama ile son liste oluşturulur. Merkezin hedeflerine ulaşması, devlet ve özel kaynaklardan mali destek alması sonucunda öğrenci sayısının artması umut edilmektedir (Akarsu, 2004b).

### **II.12.3 Üstün Zekalıların Özellikleri, Yetenekleri ve Sorunları**

Üstün zihin yeteneği gösteren öğrencilerin belirgin özellikleri şunlardır;

1. Kolay ve çabuk öğrenir.
2. Sağduyu sahibidir, pratik bilgiyi çok kullanır.
3. Genelleme yapar, açık düşünür.
4. Olaylar, durumlar, bilgiler arasında ilişkileri kolayca bulur.
5. Bilgilerini transfer eder. Anlamları çabuk kavrar.
6. Fazla alıştırmaya gerek kalmadan duyduğunu, okuduğunu ve gördüğünü uzun zaman saklar ve hatırlar.
7. Diğer yaşıtı çocukların bilmedikleri birçok alan ve konularda bilgi sahibidir.
8. Sözcük dağarcığı geniştir.



9. Sözcükleri yerinde kullanır. Ana diline hakimdir.
10. Sınıfından birkaç yıl ileri düzeydeki kitapları, gazeteleri ve dergileri okur ve anlar.
11. İlgileri zengindir. Çok şey öğrenmek için sürekli sorular sorar. Öğrenmeye Belirgin derecede açıklık duyar.
12. Zihin güçlüğü olan problemleri kolaylıkla çözebilir.
13. Akademik etkinliklerde yaşıtlarından 1 veya iki yıl ilerdedir.
14. Değişiktir. Özel düşünceleri, buluşları ve çalışma yöntemleri vardır.
15. Uyanık, keskin gözlemci ve hazır cevaptır.
16. Konuşmasında akıcılık ve tutarlık vardır (**Çağlar, 2004**).

Üstün zihin yeteneği gösteren öğrencilerin olumsuz özellikleri şunlardır;

1. Rutin ödevlerden çabuk sıkılırlar.
2. işleri kendi bildikleri gibi yapmak isterler.
3. Sınıfta çok fazla dikkat çekebilirler.
4. Başkalarının göremediği ilişkileri görebilir ve dersin çoğunu sadece bu konuda tartışmaya ayırmak isteyebilirler.
5. Bazen bir projeyi bitirip diğerine başlamayı istemeyebilirler.
6. Ara sıra hayallere dalarlar ve dikkatleri dağılır.
7. Diğer öğrencilerin “sönük” kalmalarına sebep olabilirler.
8. Kendilerine çok da faydalı olmayan eserlere gereğinden fazla zaman harcayabilirler.
9. Yersiz espriler yapabilirler.
10. Bazen gereğinden fazla yenilikçi olabilirler.
11. Başarısızlıklardan çok çabuk etkilenebilirler.
12. Aşırı derecede otoriter olabilirler.
13. Başkalarının fikirlerine yeterince önem vermeyebilirler (Kerem ve Kınık, 2004).

## **BÖLÜM III**

### **METODOLOJİ**

Bu bölümde araştırmanın yöntemi yer almaktadır. Araştırmada kullanılan model, evren, örneklem, verilerin toplanması, işlenmesi ve araştırmada kullanılan istatistiksel teknikler açıklanmıştır.

#### **III.1 ARAŞTIRMA YÖNTEMİ**

Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun tercihlerinin akademik başarılarına etkilerini belirlemeyi hedefleyen bu araştırmada ilgili alan yazın ulusal ve uluslar arası düzeyde (geleneksel ve elektronik ortamlar) taranarak elde edilen verilerden araştırmanın kuramsal temelini oluşturmak üzere yararlanılmıştır.

Araştırma ilişkisel tarama modeline göre yürütülmüştür. İlişkisel tarama modelleri, iki ve daha çok sayıdaki değişken arasında birlikte değişim varlığını ve/veya derecesini belirlemeyi amaçlayan araştırma modelidir (**Karasar,1984**).

#### **III.2 EVREN VE ÖRNEKLEM**

Araştırmanın evrenini İstanbul Bilim Sanat Merkezine devam eden üstün zekalı 5. 6. ve 7. sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini ise İstanbul Bilim ve Sanat Merkezine devam eden üstün zekalı öğrenciler arasından seçilen 47 öğrenci oluşturmuştur. Üstün zekalı öğrencilerle normal zekalı öğrencilerin PC oyun algılarını karşılaştırmak için üstün zekalı öğrencilerin devam etmekte oldukları Kadıköy, Üsküdar, Maltepe, Kartal ve Tuzla ilçelerindeki 16 ilköğretim okulundan 5. , 6. ve 7. Sınıfa giden 818 öğrencisi rastgele seçilmiştir.

Araştırmaya katılan Üstün zekalı öğrencilerin tamamının WISC-R (Wechsler Intelligence Scale for Children-Revised) puanı 130' un üzerindedir.

**Tablo III.1** Ölçme aracının uygulandığı okulların ilçelere göre dağılımları

	<b>Okullar</b>	<b>İlçe</b>	<b>Frekans(N)</b>	<b>Yüzde(%)</b>
1.	23 Nisan Zehra Hanım İÖO	Kadıköy	45	5,2
2.	Bostancı İÖO	Kadıköy	74	8,6
3.	Mustafa Mihriban Boysan İÖO	Kadıköy	71	8,2
4.	Göztepe İlk Öğretim Okulu	Kadıköy	44	5,1
5.	Kanuni Sultan Süleyman İÖO	Kadıköy	26	3
6.	Şehit Öğretmen Hasan Akan İÖO	Kadıköy	64	7,4
7.	Kazım Karabekir İÖO	Kadıköy	34	3,9
8.	Zühtüpaşa İÖO	Kadıköy	33	3,8
9.	Melehat Şefizade İÖO	Kadıköy	52	6
10.	Melih İsfendiyar İÖO	Kadıköy	28	3,2
11.	İhsan Zakiroğlu İÖO	Kartal	38	4,4
12.	İlhami Ahmet Örnekal İÖO	Kadıköy	26	3
13.	50.Yıl Cumhuriyet Feridun Tümer İÖO	Kadıköy	53	6,1
14.	Üsküdar Ata İÖO	Üsküdar	75	8,7
15.	Dumlupınar İÖO	Maltepe	57	6,6
16.	Barbaros İÖO	Tuzla	98	11,3
17.	İstanbul Bilim Sanat Merkezi	Kadıköy	47	5,4
	Toplam		865	100

### III.3 VERİ TOPLAMA ARACI

Ölçme aracı Gülfidan Can tarafından Prenskey (2001), Malone, (1980) ve Squire ve Jenkins (2003)'in çalışmasından esinlenilerek geliştirilmiş ve eğitsel içerikli PC oyunlarının eğitim ortamlarda kullanılma algılarını saptamak amacıyla uygulanmıştır. Ölçek uyarlanırken ODTÜ ve Gazi Üniversitesinde 3 pilot uygulama yapılarak gerekli düzeltmeler yapılmıştır (Can, 2003).

Ölçek sorularını Türkçeleştirme işlemleri Akademik Yazım Merkezi (AWC-Academic Writing Center)'nde gerçekleştirilmiştir (Can, 2003).

Gülfidan Can'dan izin alınarak danışman öğretim elemanı ve alan uzmanlarıyla görüşülerek demografik değişkenler örnekleme uygun olacak şekilde düzenlenmiştir.

**Tablo III.2** Ölçek sorularının içeriklerine göre dağılımları

<b>Bölüm</b>	<b>Soru İçeriği</b>	<b>Soru No:</b>	<b>Soru#</b>
<b>Bölüm 1</b>	Demografik karakteristik	1-11	11
	Elektronik oyunlar dışında kalan oyun alışkanlıkları	12-16	5
	İnternet kullanma alışkanlıkları	17-21	5
	Daha önceki elektronik oyun deneyimleri	22-29	8
<b>Bölüm 2</b>	Elektronik oyunlar dışında kalan eğlence zamanları	1-6	6
	Elektronik oyun oynama algıları	7-18	12
	Elektronik oyun türü tercihleri	19-20	2
	Elektronik oyunların eğitim ortamlarında oynanmasına ilişkin öğrenci ve öğretmen algıları	21	1
<b>Toplam</b>			50

Talo III.2 de görüldüğü gibi ölçme aracı iki ana bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde; örneklemin demografik özellikleri, elektronik oyunlar dışında kalan oyun alışkanlıkları, internet kullanım alışkanlıkları, daha önceki elektronik oyun deneyimleri ölçülürken, ikinci bölümde; elektronik oyunlar dışında kalan eğlence zamanları ve öğrencilerin elektronik oyunların eğitim ortamlarında oynanmasına ilişkin öğrenci ve öğretmen algıları ölçülmüştür. Veri toplama aracının 2. Bölümünde yer alan 1-18. sorular araştırmanın ölçeğidir. Alfa değeri ölçeği uyarlayan Can (2003) tarafından hesaplanmıştır ( $\alpha=0,64$ ).

**Tablo III.3** Ölçek sorularının soru türüne göre dağılımları

<b>Soru Türü</b>	<b>Soru No:</b>	<b>Soru #</b>
Çoktan Seçmeli	Bölüm I: 1,8-11,16-20,23-29	18
Açık Uçlu	Bölüm I: 3-7; Bölüm II: 19,21	7
Seçme ve Sıralama	Bölüm I:21,22; Bölüm II:20	3
Çok Seçimli	Bölüm I:12-15	4
Dörtlü Likert	Bölüm II: 7-18	12
Altılı Derecelendirme	Bölüm II: 1-6	6
Toplam		50

**Tablo III.3** de ölçe aracını oluşturan soru türleri görülmektedir. Bölüm II 7-18. Sorularda öğrencilerin daha derin düşünerek cevap vermeleri için 4 lü likert kullanılmıştır (Can,2003).

**Tablo III.4** Derslerin alanlara göre dağılımı

<b>Dersler</b>		
<b>Sözel alan</b>	<b>Sayısal alan</b>	<b>Sanat alanı</b>
Türkçe	Matematik	Resim
Sosyal bilgiler	Fen bilgisi	Müzik
İngilizce	Bilişim Teknolojileri	

Tablo III.4 de araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin akademik başarılarını alanlara göre saptamak için ders gruplandırmaları görülmektedir. İstanbul Bilim Sanat Merkezine devam eden 47 üstün zekalı öğrencinin 8 alan dersinin 2007-2008 eğitim öğretim yılı 1. dönem notu veli görüşmeleriyle alınmıştır.

Dersler 3 alana ayrılarak gruplandırılmıştır. Akademik başarıya ilişkin Alt problemleri çözümlerken alan derslerinin ortalamaları kullanılmıştır. Elde edilen bu veriler ayrıca tablolaştırıldıktan sonra kendi içinde değerlendirilmiştir.

### III.4 VERİ TOPLAMA ARACININ UYGULANMASI

Veri toplama aracı, İstanbul İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nün izin ve onayı ile örnekleme oluşturan ilköğretim okulları ve İstanbul Bilim Sanat Merkezinde, araştırmacının gözetiminde sınıf öğretmenleriyle birlikte gerekli açıklamalar yapılarak uygulanmış ve toplanmıştır.

Veri toplama aracı Tablo III.3 de görülebileceği gibi 47 si üstün zekalı toplam 865 öğrenciye 16 ilköğretim okulu ve İstanbul Bilsem de 2007-2008 eğitim öğretim yılının bahar döneminde uygulanmıştır. Uygulanan veri toplama araçları hangi okulun hangi sınıfının hangi şubesine yapıldığını gösterir nitelikte sınıflandırılmıştır.

Araştırmayla toplam 1064 öğrenciye ulaşılmış olup 1 den fazla soruya eksik cevap verilen 199 ölçme aracı araştırmanın güvenilirliğini arttırmak için geçersiz sayılmıştır.

İstanbul Bilsem de bilgisayar birimi kapsamında yapılmış olan etkinliklerde öğrencilerin tasarladıkları oyunlar Bölüm V de değerlendirilmiştir.

### III.5 VERİLERİN ÇÖZÜMÜ VE YORUMLANMASI

Uygulanan anketten elde edilen veriler Excel programında bilgisayar ortamına geçirildikten sonra SPSS paket programının yardımı ile istatistiksel işlemlere tabi tutulmuş ve yorumlanabilecek tablolar haline getirilmiştir.

**Tablo III.5** Bilsem grubuna uygulanan One-Sample Kolmogorov-Smirnov Testi

N		Toplam Bölüm II 1-6	Toplam Bölüm II 7-18
		47	44
Normal Parameters(a,b)	Mean	21,1915	31,1818
	Std. Deviation	4,30186	3,41864
Most Extreme Differences	Absolute	0,133	0,138
	Positive	0,133	0,091
	Negative	-0,089	-0,138
Kolmogorov-Smirnov Z		0,909	0,912
Asymp. Sig. (2-tailed)		0,04	0,03

Tablo III.5 de görülen üstün zekalı 47 öğrenci grubu için yapılan testte dağılım normal değildir ( $p < ,05$ ). Bu sebeple parametrik olmayan testler uygulanacaktır.

**Tablo III.6** Araştırmaya katılan bütün öğrenciler için uygulanan One-Sample Kolmogorov-Smirnov Testi

N		Toplam p
		799
Normal Parameters(a,b)	Mean	31,3417
	Std. Deviation	4,1879
Most Extreme Differences	Absolute	0,089
	Positive	0,073
	Negative	-0,089
Kolmogorov-Smirnov Z		2,515
Asymp. Sig. (2-tailed)		0

Tablo III.6 de araştırmaya katılan bütün öğrenciler için uygulanan testte dağılım normal değildir ( $p < ,05$ ). Bu sebeple gruba parametrik olmayan testler uygulanmıştır (**Büyüköztürk, 2006**).

Verilerin çözümlenmesinde frekans, yüzde, ortalama, standart sapma ve ortalamalar arası farkın anlamlılığını test etmek üzere iki şıklı bağımsız değişkenlere Mann-Whitney U testi, ikiden fazla şıklı bağımsız değişkenlere ise Kruskal-Wallis testi yapılmış ve anlamlı bulunan her bir değişken için Mann-Whitney U testi uygulanmıştır.

Veri toplama arcında bazı bağımlı ve bağımsız değişkenlere birden fazla cevap verilmiştir. Bu değişkenlerin değerlendirilmesi için bağımlı değişkenlerin bağımsız değişkenlerle ilişkisini gösteren çapraz yüzde frekans tabloları hazırlanmıştır.

Üstün zekalı öğrencilerden elde edilen akademik başarıyı ifade eden veriler kendi içinde değerlendirilirken, PC oyun algılarına ve diğer demografik değişkenler ilişkin veriler normal zekalı öğrenciler ile karşılaştırmalı olarak beraber değerlendirilmiştir.

Elde edilen verilerin kolay yorumlanabilmesi için tablolar oluşturulmuştur. Bu tablolar Bölüm IV, Bölüm V ve Bölüm VI da yorumlanmıştır.

## BÖLÜM IV

### BULGULAR

Bu bölümde üstün zekalı öğrencilerin PC oyun tercihlerinin akademik başarılarına etkilerinin belirlenmesi amacıyla uygulanan ölçekten elde edilen bulgular ve bulgulara ilişkin yorumlar yer almaktadır.

Her bir alt problem değerlendirilirken, yüzde frekans tabloları ile ilgili bağımsız değişkene uygulanan Kruskal Wallis- H ve Mann Whitney- U testlerine ilişkin tablolar beraber kullanılmıştır.

### IV. ÖĞRENCİLERİN SOSYO-DEMOGRAFİK DEĞİŞKENLERİNE İLİŞKİN FREKANS VE YÜZDE DEĞERLERİ

Bu bölümde araştırmaya katılan öğrencilerle ilgili bağımsız değişkenlerine ilişkin yüzde frekans değerleri okul türü değişkenlerine göre karşılaştırmalı olarak yer almaktadır.

**Tablo IV.** Araştırmaya katılan öğrencilerin sınıf değişkeninin okul türü değişkenine göre dağılımları

Okul türü		5. sınıf	6. sınıf	7. sınıf	Toplam
Normal öğrenciler	N	257	283	278	818
	%	31,4	34,6	34	100
Bilsem	N	28	14	5	47
	%	59,6	29,8	10,6	100
Toplam	N	285	297	283	865
	%	32,9	34,3	32,7	100



Tablo IV. de, arařtırmaya katılan üstün zekalı ve normal zekalı öğrencilerin dağılımları görölmektedir. Tabloya göre 47 üstün zekalı öğrenci ile bu öğrencilerin devam etmekte oldukları ilköğretim okullarından seçilen 818 öğrenci sınıflarına göre verilmiştir.

Arařtırmaya katılan öğrencilerin anne-baba meslekleri ve gelecekte yapmak istedikleri meslekler Tablo IV.2 de okul türüne göre karşılařtırılmalı olarak gösterilmiştir.

**Tablo IV.2**

A. Arařtırmaya katılan öğrencilerin anne ve baba mesleklerinin, okul türü deęişkenine göre dağılımları

B. Arařtırmaya katılan öğrencilerin yapmak istedikleri mesleklerin okul türü deęişkenine göre dağılımları

Meslek grupları	A. Anne ve baba meslekleri								B. Öğrencilerin yapmak istedikleri meslekler			
	Anne Mesleęi				Baba Mesleęi				Öğrenci mesleęi			
	Normal Öğrenciler		Bilsem		Normal Öğrenciler		Bilsem		Normal Öğrenciler		Bilsem	
	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N
1. Asker	0,1	1	0	0	8	65	0	0	8,9	69	2,3	1
2. Sağlık sektörü	3,5	29	4,3	2	2,5	20	6,5	3	25,6	199	23,3	10
3. Mühendis - Mimar	4,3	35	21,3	10	12,2	99	37	17	24,7	192	62,8	27
4. Finans sektörü	7,8	64	12,8	6	6,2	50	6,5	3	0,6	5	0	0
5. Sporcu	0,1	1	0	0	0,1	1	0	0	8,9	69	7	3
6. Yönetici	1,8	15	0	0	7,7	62	6,5	3	1	8	0	0
7. Hizmet sektörü	7,3	60	6,4	3	10,9	88	10,9	5	9,1	71	2,3	1
8. İşçi	2,6	21	0	0	6,8	55	0	0	0,1	1	0	0
9. Memur- Eğitimci	16,3	133	19,1	9	7,9	64	10,9	5	11	85	2,3	1
10. Sanat-medya	1,6	13	0	0	1,6	13	0	0	8,1	63	0	0
11. Serbest meslek	3,8	31	0	0	33,3	270	21,7	10	1,2	9	0	0
12. Teknik destek	0,2	2	0	0	2,8	23	0	0	0,6	5	0	0
13. Ev hanımı	50,4	412	36,2	17	-	-	-	-	-	-	-	-
Toplam	100	817	100	47	100	810	100	46	100	776	100	43

Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin annelerinin %36,2'si, normal zekalı öğrencilerin annelerinin %50,4'ü ev hanımıdır. Üstün zekalı öğrencilerin annelerinin %21,3'ü, normal zekalı öğrencilerin annelerinin %4,3'ü mühendis-mimardır.

Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin babalarının %37'si, normal zekalı öğrencilerin babalarının %12,2'si mühendis-mimardır. Araştırmada Bilsem öğrencilerinin baba meslekleri: teknik destek, sanat-medya, sporcu ve asker olanlar saptanmamıştır.

Bilsem öğrencilerinin %62,8'i, normal öğrencilerin %24,7 si mühendis-mimar olmak istemektedirler. Bilsem öğrencilerinin 2. öncelikle yapmak istedikleri meslek grubu sağlık sektörü olarak belirlenmiştir.

**Tablo IV.3** Araştırmaya katılan öğrencilerin kardeş sayısı değişkeninin okul türü değişkenine göre dağılımları

Okul türü		Tek çocuk	2 kardeş	2 kardeşten fazla	Toplam
Normal öğrenciler	N	184	460	172	816
	%	22,50	56,40	21,10	100,00
Bilsem	N	13	31	3	47
	%	27,70	66,00	6,40	100,00
Toplam	N	197	491	120	863
	%	22,80	56,90	13,90	100,00

Tablo IV.3 de araştırmaya katılan öğrencilerin %22,8'i tek çocuk, %56,9'u 2 kardeş, %20,3'u ise 2 kardeşten fazladır. Bilsem öğrencilerinin çoğunlukla (%66) 2 kardeş oldukları görülmektedir.

**Tablo IV.4** Araştırmaya katılan öğrencilerin bilgisayar dışında oynadıkları oyunların okul değişkenine göre dağılımları

<b>Bilgisayar oyunları dışında kalan oyunlar</b>	<b>Normal öğrenciler</b>				<b>Bilsem</b>			
	<b>Tercih</b>		<b>Toplam</b>		<b>Tercih</b>		<b>Toplam</b>	
	<b>%</b>	<b>N</b>	<b>%</b>	<b>N</b>	<b>%</b>	<b>N</b>	<b>%</b>	<b>N</b>
Kutu oyunları	45	368	100	818	66	31	100	47
Spor oyunları	80,7	660	100	818	74,5	35	100	47
Grup oyunları	48,3	395	100	818	68	32	100	47
Tahta oyunları	39,2	321	100	818	51,1	24	100	47

Araştırmaya katılan Bilsem öğrencilerinin % 68'i, normal öğrencilerin %48,3'i grupta oynanan oyunlar oynadıklarını belirtmişlerdir. Bilsem öğrencilerinin %74,5'i, normal öğrencilerin %80,7'si spor oyunları oynadıklarını belirtmişleridir.

**Tablo IV.5** Araştırmaya katılan öğrencilerin bilgisayar dışında vakit geçirmekten hoşlandıkları eşyalar/oyuncaklar'ın okul türü değişkenine göre dağılımları

<b>Bilgisayar dışında severek oynanan eşyalar/oyun araçları</b>	<b>Normal öğrenciler</b>				<b>Bilsem</b>			
	<b>Tercih Ed.</b>		<b>Toplam</b>		<b>Tercih Ed.</b>		<b>Toplam</b>	
	<b>%</b>	<b>N</b>	<b>%</b>	<b>N</b>	<b>%</b>	<b>N</b>	<b>%</b>	<b>N</b>
Çoklu medya	65,5	536	100	818	72,3	34	100	47
Müzik enstrümanları	38,1	312	100	818	44,7	21	100	47
Top çeşitleri	61,4	502	100	818	61,7	29	100	47
Model oyuncaklar	15,5	127	100	818	29,8	14	100	47

Araştırmaya katılan Bilsem öğrencilerinin % 29,8'i, normal öğrencilerin %15,5'i model oyuncaklarla oynamaktadırlar. Bilsem öğrencilerinin %44,7'si, normal öğrencilerin %38,1'i müzik enstrümanlarıyla oynamakta olduklarını belirtmişlerdir.

**Tablo IV.6** Araştırmaya katılan öğrencilerin ailelerinden almalarını istedikleri eşyalar/oyuncaklar' ın okul türü değişkenine göre dağılımları

Alınması istenen eşyalar/oyuncak araçları	Normal öğrenciler				Bilsem			
	Tercih		Toplam		Tercih		Toplam	
	%	N	%	N	%	N	%	N
Çoklu medya	51,7	423	100	818	70,2	33	100	47
Müzik enstrümanları	30,4	249	100	818	17	8	100	47
Spor aletleri	23,3	191	100	818	23,4	11	100	47
Model oyuncaklar	6,8	56	100	818	17	8	100	47

Tablo IV.6 incelendiğinde araştırmaya katılan Bilsem öğrencilerinin %70,2'si, normal öğrencilerin %51,1'i ailelerinden çoklu medya araçları almalarını istemektedirler. Bilsem öğrencilerinin %17 si, normal öğrencilerin %6,8'i ailelerinden model oyuncak almalarını istemektedirler.

**Tablo IV.7** Araştırmaya katılan öğrencilerin arkadaşları tarafından tanımlanma değişkeninin okul türü değişkenine göre dağılımları

Arkadaşları nız sizi nasıl tanımlar?	Normal öğrenciler				Bilsem				Toplam			
	İşaretleyenler		Toplam		İşaretleyenler		Toplam		İşaretleyenler		Toplam	
	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N
Aktif	48,2	394	100	818	51,1	24	100	47	48,3	418	100	865
Sevecen	68	556	100	818	72,3	34	100	47	69,5	601	100	865
Komik	63	515	100	818	70,2	33	100	47	63,5	549	100	865
Uysal	31,5	258	100	818	23,4	11	100	47	30	259	100	865
Sinirli	21,4	175	100	818	6,4	3	100	47	20,6	178	100	865
Utangaç	26,7	218	100	818	12,8	6	100	47	25,9	224	100	865
Antipatik	4,9	40	100	818	2,1	1	100	47	4,7	41	100	865
Zeki	46,6	381	100	818	87,2	41	100	47	48,8	422	100	865

Tablo IV.7 incelendiğinde arařtırmaya katılan Bilsem öğrencilerinin %87,2’si, normal öğrencilerin %46,6’sı arkadaşları tarafından zeki olarak tanımlanırken; Bilsem öğrencilerinin %12,8’inin, normal öğrencilerin ise %26,7 sinin arkadaşları tarafından utangaç olarak tanımlandıkları saptanmıştır.

**Tablo IV.8** Arařtırmaya katılan öğrencilerin arkadaşlarıyla oyun oynama sıklıklarının okul türü deęişkenine göre dağılımları

Hangi sıklıkla arkadaşlarınızla oyun oynarsınız?	Normal öğrenciler		Bilsem	
	%	N	%	N
Her gün	38	308	48,9	23
Haftada 5-6 gün	13,3	108	21,3	10
Haftada 3-4 gün	17	138	10,6	5
Haftada 1-2 gün	22,8	185	12,8	6
İki haftada 1 gün	4,4	36	2,1	1
Ayda 1 gün	1,5	12	2,1	1
Hiç oynamam	3	24	2,1	1
Toplam	100	811	100	47

Arařtırmaya katılan Bilsem öğrencilerinin %48,9’u, normal öğrencilerin %38’i arkadaşlarıyla her gün oyun oynadıklarını belirtmişlerdir. Bilsem öğrencilerinin %93,7’si, normal öğrencilerin ise %91,1’i en az haftada 1-2 gün arkadaşlarıyla oyun oynadıklarını belirtmişlerdir.

## IV.2 ALT PROBLEMLERE İLİŞKİN BULGULAR

Bağımlı değişkenler 2 ana gruptan oluşmuştur. Birinci bölümde öğrencilerin eğlence zamanı algıları, ikinci bölümde PC oyun algıları ölçülmüştür. Bağımlı değişkenlerin dağılımları ayrıca yüzde frekans dağılımlarına göre tabloleştirilmiştir.

Alt problemlere ilişkin analizler yapılırken bağımsız değişkenlerin yüzde frekans dağılımları, anlamlılık elde edilen iki şıklı bağımsız değişkenlere uygulanan Mann-Whitney U, ikiden fazla şıklı bağımsız değişkenlere uygulanan Kruskal Wallis-H testi sonuçları verilecektir.

Araştırmanın kuramsal temelini oluşturmak için uygulanan ölçme aracının içerdiği bilgisayar oyunları algıları ölçeğine üstün zekalı öğrencilerin verdikleri cevapların her ifade için ortalamaları Tablo IV.9 da verilmiştir. Tabloda ilk 6 soru için ortalama değerleri yükseldikçe ifadeyi oluşturan etkinlik için ayrılan süre artmaktadır. 7. ifade ile 18. ifade arasında kalan ortalama değerleri büyüdükçe ifadeyi oluşturan yargıya öğrencilerin katılma oranı da artmaktadır.

**Tablo IV.9** Bilgisayar oyun algıları ölçeğini oluşturan sorulara ait tanımlayıcı istatistikler (*Descriptive Statistics*)

	N	X	Sh	Ss
Bilgisayar kullanıyorsunuz? (ödev, araştırma vs gibi okul çalışmalarınız dışında)	47	4,0426	0,1719	1,1788
Bilgisayar oyunu oynuyorsunuz?	47	3,3404	0,1755	1,2028
Bilgisayar dışındaki elektronik ortamlarda oynanan oyunları oynuyorsunuz?	47	2,234	0,1929	1,3223
Televizyon izliyorsunuz?	47	4,0638	0,1784	1,223
Ders kitapları dışında kitap okuyorsunuz?	47	3,6383	0,1836	1,2585
Sosyal etkinliklere katılıyorsunuz? (ailenizle, arkadaşlarınızla)	47	3,8723	0,1962	1,3452

**Tablo IV.9'** un devamı

Bilgisayar oyunu oynamak önemli bir boş zaman değerlendirme uğraşdır.	47	2,7872	0,1324	0,9074
Bilgisayar oyunu oynamak vakit kaybıdır.	47	1,9787	0,1272	0,872
Bilgisayar oyunu oynamak çok vakit alan bir uğraşdır.	47	2,2766	0,1205	0,8263
Bilgisayar oyunu oynamak insanlarda bir şeyler öğrenmeye karşı merak uyandırır.	47	2,8298	0,1371	0,9399
Bilgisayar oyunu oynamak bazı yararlı bilgi ve becerilerin gelişmesine yardım eder.	46	2,9783	0,1142	0,7743
Bilgisayar oyunu oynamak sadece küçük yaşlardaki çocuklar için uygundur.	47	1,6596	0,1108	0,7598
Bilgisayar oyunu oynamak her yaş grubu için uygundur.	46	3,1739	0,1401	0,95
Kızlar ve erkekler farklı türde bilgisayar oyunlarını oynamayı tercih ederler.	47	2,8936	0,1263	0,8656
Bilgisayar oyunu oynamak bağımlılık yapar.	47	2,7021	0,1391	0,9536
Bilgisayar oyunu oynamak kişilerin sosyal yaşamını olumsuz yönde etkiler.	46	2,5217	0,1381	0,9366
Bilgisayar oyunları bir grup (arkadaş grubu, aile vs.) ile birlikte oynandığında kişilerin sosyal becerilerinin gelişmesini sağlar.	47	2,617	0,131	0,8981
Şiddet unsuru içeren bilgisayar oyunlarını oynamak, insanları olumsuz yönde etkiler.	47	2,7447	0,1473	1,0101

#### 4.2.1 Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, normal öğrencilerin PC oyun algılarına göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?

Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, normal öğrencilerin PC oyun algılarına göre farklılaşıp farklılaşmadığını saptamak için Mann Whitney-U testi uygulanmıştır.

**Tablo IV.0** Araştırmaya katılan öğrencilerin okul türü değişkeninin cinsiyet değişkenine göre dağılımları

Okul türü		Erkek	Kız	Toplam
Normal öğrenciler	N	394	424	818
	%	48,2	51,8	100
Bilsem	N	39	8	47
	%	83	17	100
Toplam	N	433	432	865
	%	50,1	49,9	100

Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin dağılımları incelendiğinde %83 ünün erkek öğrencilerden, %17 si kız öğrencilerden oluşmaktadır.

**Tablo IV.1** Araştırmaya katılan öğrencilerin dev ve araştırma gibi okul araştırmaları dışında haftalık ortalama bilgisayar kullanma süreleri ile okul türü değişkeninin farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney U testi sonuçları

Okul türü	N	$\bar{x}_{sıra}$	Mann-Whitney U	Z	P
Normal öğrenciler	817	423,59	11922,000	-4,618	,000
Bilsem	47	587,34			
Toplam	864				

Araştırmaya katılan öğrencilerin ödev ve araştırma gibi okul çalışmaları dışında haftalık ortalama bilgisayar kullanma süreleri ile okul türü değişkeni arasında



anlamli bir farklılık bulunmaktadır (U= 11922,000; z= -4,618; p<.01). Bilsem öğrencilerin (X=587,34) normal öğrencilere (X=423,59) göre haftada daha uzun süre ders ve araştırma dışı bilgisayar kullandıkları saptanmıştır. Bilsem öğrencilerin %34 ü normal öğrencilerinin %11,2 si haftada 10 saatten fazla süreyle ders ve araştırma dışı amaçlarla bilgisayar kullandıklarını belirtmişlerdir.

**Tablo IV.2** Araştırmaya katılan öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama süreleri ile okul türü değişkeninin farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney U testi sonuçları

Okul türü	N	$\bar{X}_{sıra}$	Mann-Whitney U	Z	P
Normal öğrenciler	817	425,84	13759,500	-3,414	,001
Bilsem	47	548,24			
Toplam	864				

Araştırmaya katılan öğrencilerin bilgisayar oynama süreleri ile okul türü değişkeni arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır (U= 13759,500; z= -3,414; p<.01). Bilsem öğrencilerin (X=548,24) normal öğrencilere (X=425,84) göre haftada daha uzun süre bilgisayar oyunu oynadıkları saptanmıştır. Bilsem öğrencilerin %38,3 ü normal öğrencilerinin %20,7 si haftada 5 saatten fazla süreyle bilgisayar oyunu oynadıklarını belirtmişlerdir.

**Tablo IV.3** Araştırmaya katılan öğrencilerin televizyon izleme süreleri ile okul türü değişkeninin farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney U testi sonuçları

Okul türü	N	$\bar{X}_{sıra}$	Mann-Whitney U	Z	P
Normal öğrenciler	815	426,25	14876,500	-2,695	,007
Bilsem	47	522,48			
Toplam	862				

Araştırmaya katılan öğrencilerin televizyon izleme süreleri ile okul türü değişkeni arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ( $U= 14876,500$ ;  $z = -2,695$ ;  $p<.01$ ). Bilsen öğrencilerin ( $X=522,48$ ) normal öğrencilere ( $X=426,25$ ) göre haftada daha uzun süre televizyon izledikleri saptanmıştır. Bilsen öğrencilerin %31,9 u normal öğrencilerinin %21,2 si haftada 10 saatten fazla süreyle televizyon izlediklerini belirtmişlerdir.

**Tablo IV.4** Araştırmaya katılan öğrencilerin ders kitapları dışında kitap okuma süreleri ile okul türü değişkeninin farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney U testi sonuçları

Okul türü	N	$\bar{X}_{sira}$	Mann-Whitney U	Z	P
Normal öğrenciler	815	427,20	15650,000	-2,194	,028
Bilsen	47	506,02			
Toplam	862				

Araştırmaya katılan öğrencilerin ders kitapları dışında kitap okuma süreleri ile okul türü değişkeni arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ( $U= 15650,000$ ;  $z = -2,695$ ;  $p<.05$ ). Bilsen öğrencilerin ( $X=506,02$ ) normal öğrencilere ( $X=427,20$ ) göre haftada daha uzun süre ders kitapları dışında kitap okudukları saptanmıştır. Bilsen öğrencilerin %51,7 si normal öğrencilerinin %34,4 ü haftada 5 saatten fazla süreyle ders kitapları dışında kitap okuduklarını belirtmişlerdir.

**Tablo IV.5** Araştırmaya katılan öğrencilerin “Bilgisayar oyunu oynamak önemli bir boş zaman değerlendirme uğraşdır.” sorusuna ilişkin verilen cevaplar ile okul türü değişkeninin farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney U testi sonuçları

Okul türü	N	$\bar{X}_{sira}$	Mann-Whitney U	Z	P
Normal öğrenciler	816	425,98	14262,000	-3,102	,002
Bilsen	47	536,55			
Toplam	863				

Araştırmaya katılan öğrencilerin “Bilgisayar oyunu oynamak önemli bir boş zaman değerlendirme uğraşdır.” sorusuna ilişkin verilen cevaplar ile okul türü değişkeni arasında anlamlı bir farklılık vardır( $U=14262,000$ ;  $z=-3,102$ ;  $p<.05$ ). Bilsem öğrencilerinin ( $X=536,55$ ) normal öğrencilere ( $X=425,98$ ) göre sorulan yargıya daha çok katıldıkları saptanmıştır. Bilsem öğrencilerinin %53,2 si, normal öğrencilerin %35,3 ü sorulan yargıya katıldıklarını belirtmişlerdir.

**Tablo IV.6** Araştırmaya katılan öğrencilerin “Bilgisayar oyunu oynamak vakit kaybıdır.” sorusuna ilişkin verilen cevaplar ile okul türü değişkeninin farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney U testi sonuçları

Okul türü	N	$\bar{x}_{sıra}$	Mann-Whitney U	Z	P
Normal öğrenciler	814	438,17	13293,000	-3,692	,000
Bilsem	47	306,83			
Toplam	861				

Araştırmaya katılan öğrencilerin “Bilgisayar oyunu oynamak vakit kaybıdır.” sorusuna ilişkin verilen cevaplar ile okul türü değişkeni arasında anlamlı bir farklılık vardır( $U=13293,000$ ;  $z=-3,692$ ;  $p<.01$ ). Normal öğrencilerin ( $X=438,17$ ) bilsem öğrencilerine ( $X=306,83$ ) göre sorulan yargıya daha çok katıldıkları saptanmıştır. Normal öğrencilerin %32,6 sı, Bilsem öğrencilerin %17 ü sorulan yargıya katıldıklarını belirtmişlerdir.

**Tablo IV.7** Araştırmaya katılan öğrencilerin “Bilgisayar oyunu oynamak çok vakit alan bir uğraşdır.” sorusuna ilişkin verilen cevaplar ile okul türü değişkeninin farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney U testi sonuçları

Okul türü	N	$\bar{x}_{sıra}$	Mann-Whitney U	Z	P
Normal öğrenciler	814	435,80	15218,500	-2,465	,014
Bilsem	47	347,80			
Toplam	861				

Araştırmaya katılan öğrencilerin “Bilgisayar oyunu oynamak çok vakit alan bir uğraştır.” sorusuna ilişkin verilen cevaplar ile okul türü değişkeni arasında anlamlı bir farklılık vardır( $U=15218,500$ ;  $z=-2,465$ ;  $p<.05$ ). Normal öğrencilerin ( $X=435,80$ ) bilsem öğrencilerine ( $X=347,80$ ) göre sorulan vargıya daha çok katıldıkları saptanmıştır. Normal öğrencilerin %20,1i, Bilsem öğrencilerin %6,4 ü sorulan vargıya katıldıklarını belirtmişlerdir.

**Tablo IV.18** Araştırmaya katılan öğrencilerin “Bilgisayar oyunu oynamak her yaş grubu için uygundur.” sorusuna ilişkin verilen cevaplar ile okul türü değişkeninin farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney U testi sonuçları

Okul türü	N	$\bar{x}_{sıra}$	Mann-Whitney U	Z	P
Normal öğrenciler	813	423,13	13112,500	-3,529	,000
Bilsem	46	551,45			
Toplam	859				

Araştırmaya katılan öğrencilerin “Bilgisayar oyunu oynamak her yaş grubu için uygundur.” sorusuna ilişkin verildikleri cevaplar ile okul türü değişkeni arasında anlamlı bir farklılık vardır( $U=13112,500$ ;  $z=-3,529$ ;  $p<.05$ ). Bilsem öğrencilerinin ( $X=551,45$ ) normal öğrencilere ( $X=423,13$ ) göre sorulan vargıya daha çok katıldıkları saptanmıştır. Bilsem öğrencilerinin %50 si, normal öğrencilerin %25,8 i sorulan vargıya kesinlikle katıldıklarını belirtmişlerdir.

#### IV.2.2 Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, cinsiyete göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?

Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, cinsiyete göre farklılaşıp farklılaşmadığını saptamak için Mann Whitney-U testi uygulanmıştır.

**Tablo IV.19** Araştırmaya katılan öğrencilerin “Şiddet unsuru içeren bilgisayar oyunlarını oynamak, insanları olumsuz yönde etkiler” yargısına ilişkin verdikleri cevaplar ile cinsiyet bağımsız değişkeninin farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney-U testi sonuçları

Cinsiyet	N	$\bar{x}_{sıra}$	Mann-Whitney U	Z	P
Erkek	39	22,19	85,5	-2,077	,038
Kız	8	32,81			
Toplam	47				

Araştırmaya katılan öğrencilerin “Şiddet unsuru içeren bilgisayar oyunlarını oynamak, insanları olumsuz yönde etkiler” yargısına ilişkin verdikleri cevaplar ile cinsiyet bağımsız değişkeni arasında anlamlı bir farklılık vardır ( $U=85,5$ ;  $z=-2,077$ ;  $p<.05$ ). Kız öğrencilerin ( $X=32,81$ ) erkek öğrencilere ( $X=22,19$ ) göre verilen yargıya daha çok katıldıkları saptanmıştır. Kız öğrencilerin %62,5 i, erkek öğrencilerin %20,5 i verilen yargıya kesinlikle katıldıklarını belirtmişlerdir.

#### IV.2.3 Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, sınıf seviyesine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?

Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, sınıf seviyesine göre farklılaşp farklılaşmadığını saptamak için Kruskal Wallis-H testi uygulanmıştır.

**Tablo IV.20** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin sınıflarına göre dağılımları

Sınıf:	%	N
5. sınıf	59,6	28
6. sınıf	29,8	14
7. sınıf	10,6	5
Toplam	100	47

Araştırmaya katılan öğrencilerin %59,6 sı 5. sınıf, %29,8 i 6. sınıf, %10,6 sı ise 7. sınıf öğrencilerinden oluşmuştur.

**Tablo IV.21** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin “Şiddet unsuru içeren bilgisayar oyunlarını oynamak, insanları olumsuz yönde etkiler.” yargısına ilişkin verdikleri cevaplar ile sınıf bağımsız değişkeni arasında yapılan Kruskal Wallis-H testi sonuçları

Sınıf:	N	$\bar{x}_{sıra}$	$\chi^2$	sd	p
5. sınıf	28	23,14	7,168	2	0,028
6. sınıf	14	30			
7. sınıf	5	12			
Toplam	47				

Tablo IV.21 de araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin “Bilgisayar oyunu oynamak insanlarda bir şey öğrenmeye karşı merak uyandırır.” yargısına ilişkin verdikleri cevaplar ile sınıf bağımsız değişkeni arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur ( $X^2=7,168$ ;  $sd=2$ ;  $p<.05$ ). Kruskal Wallis-H sonrası

belirlenen anlamlı farklılığın hangi gruplardan kaynaklandığını belirlemek üzere Mann Whitney-U ikili karşılaştırma analizi yapılmıştır.

Altıncı sınıf öğrencileri ( $X=11,82$ ), 7. Sınıf öğrencilerine ( $X=4,90$ ) göre, soruda verilen yargıya daha fazla katıldıklarını belirtmişlerdir ( $U=9,500$ ;  $z=-2,474$ ;  $p<.05$ ).

#### IV.2.4 Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, yaş değişkenine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?

Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, yaş değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını saptamak için Kruskal Wallis-H testi uygulanmıştır.

Uygulanan Kruskal Wallis-H testi sonucunda üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları ile yaş bağımsız değişkeni arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır.

**Tablo IV.22** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin yaş değişkenlerinin eğlence zamanları için ayırdıkları süreye göre dağılımları

Son zamanlarda haftada genellikle haftada kaç saat:	Yaş:	Hiç	< 1	1-5	5-10	10-15	>15	Toplam	
Bilgisayar dışındaki elektronik ortamlarda oynanan oyunları oynuyorsunuz?	9	N	0	4	0	1	0	5	
		%	0,00	80,00	0,00	20,00	0,00	0,00	100,00
	10	N	15	5	9	4	2	1	36
		%	41,70	13,90	25,00	11,10	5,60	2,80	100,00
	13	N	4	1	1	0	0	0	6
		%	66,70	16,70	16,70	0,00	0,00	0,00	100,00
Ders kitapları dışında kitap okuyorsunuz?	9	N	0	0	4	1	0	0	5
		%	0,00	0,00	80,00	20,00	0,00	0,00	100,00
	10	N	0	1	13	9	4	9	36
		%	0,00	2,80	36,10	25,00	11,10	25,00	100,00
	13	N	0	0	3	1	1	1	6
		%	0,00	0,00	50,00	16,70	16,70	16,70	100,00
Televizyon izliyorsunuz?	9	N	0	0	2	1	2	0	5
		%	0,00	0,00	40,00	20,00	40,00	0,00	100,00
	10	N	1	5	12	8	6	4	36
		%	2,80	13,90	33,30	22,20	16,70	11,10	100,00
	13	N	1	0	3	2	0	0	6
		%	16,70	0,00	50,00	33,30	0,00	0,00	100,00

Tablo IV.22 e göre üstün zekalı öğrencilerin önemli oranda bilgisayar dışındaki oynanan oyunları (*gameboy*, *playstation*) oynamadıkları anlaşılmaktadır. 10 yaşındaki öğrencilerin %61,1 i haftada 5 saatten uzun süreyle kitap okumaktadırlar.

**Tablo IV.23** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin yaş değişkenlerinin PC oyun algılarına göre dağılımları

Bilgisayar oyunlarına ilişkin yargılar:	Yaş:		Kesinlikle katılmıyorum	Katılmıyorum	Katılıyorum	Kesinlikle katılıyorum	Toplam
	N	%					
Bilgisayar oyunu oynamak vakit kaybıdır.	9	N	1	2	2	0	5
		%	20,00	40,00	40,00	0,00	100,00
	10	N	12	16	6	2	36
		%	33,30	44,40	16,70	5,60	100,00
	13	N	2	3	0	1	6
		%	33,30	50,00	0,00	16,70	100,00
Bilgisayar oyunu oynamak çok vakit alan bir uğraştır.	9	N	0	5	0	0	5
		%	0,00	100,00	0,00	0,00	100,00
	10	N	8	11	14	3	36
		%	22,20	30,60	38,90	8,30	100,00
	13	N	0	5	1	0	6
		%	0,00	83,30	16,70	0,00	100,00
Bilgisayar oyunu oynamak bazı yararlı bilgi ve becerilerin gelişmesine yardım eder.	9	N	0	2	1	2	5
		%	0,00	40,00	20,00	40,00	100,00
	10	N	2	5	22	6	35
		%	5,70	14,30	62,90	17,10	100,00
	13	N	0	1	2	3	6
		%	0,00	16,70	33,30	50,00	100,00
Bilgisayar oyunu oynamak sadece küçük yaşlardaki çocuklar için uygundur.	9	N	3	1	1	0	5
		%	60,00	20,00	20,00	0,00	100,00
	10	N	17	12	7	0	36
		%	47,20	33,30	19,40	0,00	100,00
	13	N	4	2	0	0	6
		%	66,70	33,30	0,00	0,00	100,00
Bilgisayar oyunları bir grup (arkadaş grubu, aile vs.) ile birlikte oynandığında kişilerin sosyal becerilerinin gelişmesini sağlar.	9	N	1	0	2	2	5
		%	20,00	0,00	40,00	40,00	100,00
	10	N	4	13	13	6	36
		%	11,10	36,10	36,10	16,70	100,00
	13	N	0	3	3	0	6
		%	0,00	50,00	50,00	0,00	100,00
Şiddet unsuru içeren bilgisayar oyunlarını oynamak, insanları olumsuz yönde etkiler.	9	N	1	1	2	1	5
		%	20,00	20,00	40,00	20,00	100,00
	10	N	3	9	12	12	36
		%	8,30	25,00	33,30	33,30	100,00
	13	N	2	3	1	0	6
		%	33,30	50,00	16,70	0,00	100,00



TabloIV.23 de arařtırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerden “Bilgisayar oyunu oynamak çok vakit alan bir uğraşdır.” Yargısına ilişkin 9 yaşındaki öğrencilerin tamamının katılmadıkları görölmektedir. Aynı yargı için 10 yaşındaki öğrencilerin %47,2 si, 13 yaşındaki öğrencilerin %83,3’ü katıldıkları yönünde görüş bildirmişlerdir.

Arařtırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerden “Bilgisayar oyunu oynamak sadece küçük yaşlardaki çocuklar için uygundur.” Yargısına ilişkin 13 yaşındaki öğrencilerin tamamı katılmadıkları yönünde görüş bildirirken, 10 yaşındaki çocukların %19,4 ü olumlu yönde görüş bildirmiştir. “Şiddet unsuru içeren bilgisayar oyunlarını oynamak, insanları olumsuz yönde etkiler.” Yargısına ilişkin için 13 yaşındaki öğrencilerin %83,3 ü ,10 yaşındaki öğrencilerin %33,3 ü olumsuz yönde görüş bildirmişlerdir.

#### **IV.2.5 Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, öğrencilerin ekonomik seviyelerine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?**

Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, öğrencilerin ekonomik seviyelerine göre farklılaşıp farklılaşmadığını saptamak için öğrencilerin ekonomik seviyelerini belirlemeye yönelik sorulan haftalık ortalama harçlık miktarı bağımsız değişkenine için Kruskal Wallis-H testi; evinde kendisine ait odası olma bağımsız değişkenine Mann Whitney-U testi uygulanmıştır.

**Tablo IV.24** Arařtırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin evlerinin kira olma durumuna göre dağılımları

Oturduğunuz ev size mi ait? Kira ise miktarı ne kadar?	%	N
Bize ait	84,8	39
0 - 299 TL	2,2	1
300 - 599 TL	0	0
600 - 899 TL	8,7	4
900 - 1199 TL	0	0
1200-1499 TL	2,2	1
1500 TL ve fazlası	2,2	1
Toplam	100	46

Tablo IV.24 de görüldüğü gibi Bilsem öğrencilerinin %84,8 inin oturdukları daireler kendilerine ait iken, kirada oturan öğrencilerin %13,1 inin aylık kira miktarı 600 TL ve üzeridir.

**Tablo IV.25** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin ailelerinin sahip oldukları araba sayısına göre dağılımları

Ailelerinin sahip olduğu araba sayısı	%	N
Yok	19,1	9
1 adet	51,1	24
2 adet ve fazla	29,8	14
Toplam	100,0	47

Tablo IV.25 e göre, Bilsem öğrencilerinin %81,9 unun kendilerine ait en az 1 adet arabaları olduğu görülmektedir.

**Tablo IV.26** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin “Bilgisayar oyunu oynamak insanlarda bir şey öğrenmeye karşı merak uyandırır.” yargısına ilişkin verdikleri cevaplar ile haftalık harçlık miktarı bağımsız değişkeni arasında yapılan Kruskal Wallis-H testi sonuçları

Haftalık ortalama harçlık miktarı	N	$\bar{x}_{sıra}$	$\chi^2$	sd	p
10 TL den az	36	20,88	9,318	2	,009
21-30 TL arası	7	32,36			
50 TL den fazla	4	37,5			
Toplam	47				

Tablo IV.26 de öğrencilerin “Bilgisayar oyunu oynamak insanlarda bir şey öğrenmeye karşı merak uyandırır.” yargısına ilişkin verdikleri cevaplar ile haftalık harçlık miktarı bağımsız değişkeni arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur ( $X^2=9,318$ ;  $sd=2$ ;  $p<.01$ ). Kruskal Wallis-H sonrası belirlenen anlamlı farklılığın hangi gruplardan kaynaklandığını belirlemek üzere Mann Whitney-U ikili karşılaştırma analizi yapılmıştır.

Haftalık ortalama harçlığı 50 TL den fazla olan öğrenciler ( $X=32,88$ ), haftalık ortalama harçlığı 10 TL den az olan öğrencilere ( $X=19,13$ ) göre, soruda verilen yargıya daha çok katıldıklarını belirtmişlerdir ( $U=22,500$   $z = -2,342$ ;  $p<.01$ ).

**Tablo IV.27** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin ödev ve araştırma gibi okul çalışmaları dışında haftalık ortalama bilgisayar kullanma süreleri ile evinde kendisine ait odası olma bağımsız değişkeninin farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney-U testi sonuçları

Evinizde size ait odanız var mı?	N	$\bar{x}_{sıra}$	Mann-Whitney U	Z	P
Var	45	24,79	9,5	-1,968	,049
Yok	2	6,25			
Toplam	47				

Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin ödev ve araştırma gibi okul çalışmaları dışında haftalık ortalama bilgisayar kullanma süreleri ile evinde kendisine ait odası olma bağımsız değişkeni arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ( $U=9,5$ ;  $z=-1,968$ ;  $p<.05$ ). Evlerinde kendilerine ait odası olan öğrencilerin ( $X=24,79$ ) olmayan öğrencilere ( $X=6,25$ ) göre, haftada ortalama daha uzun süreyle ödev ve araştırma gibi okul çalışmaları dışında bilgisayar kullandıkları saptanmıştır. Evlerinde kendilerine ait odası olan öğrencilerin %57,8 i haftada ortalama 5 saatten uzun süreyle ödev ve araştırmalar dışında bilgisayar kullandıklarını belirtirken, evlerinde kendilerine ait odası olmayan öğrencilerin %50 si hiç, %50 si ise 1 saatten az süreyle kullandıklarını belirtmişlerdir.

#### **IV.2.6 Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, öğrencilerin evlerinde kullanabilecekleri bir bilgisayarları olma değişkenine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?**

Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, öğrencilerin evlerinde kullanabilecekleri bir bilgisayarları olma değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını saptamak için Mann Whitney-U testi uygulanmıştır.

Uygulanan Mann Whitney-U testi sonucunda üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları ile öğrencilerin evlerinde kullanabilecekleri bir bilgisayarları olma değişkenini arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır.

**Tablo IV.28** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin evlerinde kullanabilecekleri bilgisayarları olma bağımsız değişkenine göre dağılımları

Evinizde sizinde kullanabileceğiniz bir bilgisayar var mı?	N	%
Var	46	97,9
Yok	1	2,1
Toplam	47	100

Tablo IV.28’ de de görüldüğü gibi araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin %97,9 unun evlerinde kendilerinin de kullanabilecekleri bir bilgisayar bulunmaktadır.

#### **IV.2.7 Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, öğrencilerin internete bağlanma sürelerine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?**

Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, öğrencilerin internete bağlanma sürelerine göre farklılaşıp farklılaşmadığını saptamak için öğrencilerin interneti kullanma durumlarını belirlemeye yönelik sorulan evinde internet bağlantısı olma bağımsız değişkenine Mann Whitney-U testi; haftalık ortalama internete bağlanma bağımsız değişkenine Kruskal Wallis-H testi uygulanmıştır.

**Tablo IV.29** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin ödev ve araştırma gibi okul çalışmaları dışında haftalık ortalama bilgisayar kullanma süreleri ile evlerinde internet bağlantısı olma bağımsız değişkeninin farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney-U testi sonuçları

Evinizde internet bağlantınız var mı?	N	$\bar{X}_{sıra}$	Mann-Whitney U	Z	P
Var	43	25,16	36	-2,005	,045
Yok	4	11,5			
Toplam	47				

Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin ödev ve araştırma gibi okul çalışmaları dışında haftalık ortalama bilgisayar kullanma süreleri ile evlerinde internet bağlantısı olma bağımsız değişkeni arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ( $U=36$ ;  $z=-2,005$ ;  $p<.05$ ). Evlerinde internet bağlantısı olan öğrencilerin ( $X=25,16$ ) olmayan öğrencilere ( $X=11,5$ ) göre, haftada ortalama daha uzun süreyle ödev ve araştırma gibi okul çalışmaları dışında bilgisayar kullandıkları saptanmıştır. Evlerinde internet bağlantısı olan öğrencilerin %60,5 i haftada ortalama 5 saatten uzun süreyle ödev ve araştırmalar dışında bilgisayar kullandıklarını belirtirken, evlerinde internet bağlantısı olmayan öğrencilerin tamamı 1 saatten az süreyle kullandıklarını belirtmişlerdir.

**Tablo IV.30** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin “Bilgisayar oyunları bir grup ile oynandığında kişilerin sosyal becerilerinin gelişmesini sağlar” yargısına ilişkin verdikleri cevaplar ile evlerinde internet bağlantısı olma bağımsız değişkeninin farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney-U testi sonuçları

Evinizde internet bağlantınız var mı?	N	$\bar{x}_{sıra}$	Mann-Whitney U	Z	P
Var	43	22,79	34	-2,091	,037
Yok	4	37			
Toplam	47				

Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin “Bilgisayar oyunları bir grup ile oynandığında kişilerin sosyal becerilerinin gelişmesini sağlar” yargısına ilişkin verdikleri cevaplar ile evlerinde internet bağlantısı olma bağımsız değişkeni arasında anlamlı bir farklılık vardır ( $U=34$ ;  $z=-2,091$ ;  $p<.05$ ). Evlerinde internet bağlantısı olan öğrencilerin ( $X=37$ ) olmayan öğrencilere ( $X=22,79$ ) göre, verilen yargıya daha çok katıldıkları saptanmıştır. Evlerinde internet bağlantısı olmayan öğrencilerin % 50 si, olan öğrencilerin %14’ü verilen yargıya kesinlikle katıldıklarını belirtmişlerdir.

**Tablo IV.31** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin “Şiddet unsuru içeren bilgisayar oyunlarını oynamak, insanları olumsuz yönde etkiler” yargısına ilişkin verdikleri cevaplar ile evlerinde internet bağlantısı olma bağımsız değişkeninin farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney-U testi sonuçları

Evinizde internet bağlantınız var mı?	N	$\bar{x}_{sıra}$	Mann-Whitney U	Z	P
Var	43	22,74	32	-2,142	,032
Yok	4	37,5			
Toplam	47				

Tablo IV.32 de araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin “Şiddet unsuru içeren bilgisayar oyunlarını oynamak, insanları olumsuz yönde etkiler” yargısına ilişkin verdikleri cevaplar ile evlerinde internet bağlantısı olma bağımsız değişkeni arasında anlamlı bir farklılık vardır ( $U=32$ ;  $z=-2,142$ ;  $p<.05$ ). Evlerinde internet bağlantısı olmayan öğrencilerin ( $X=37,5$ ) olan öğrencilere ( $X=22,74$ ) göre, verilen yargıya daha çok katıldıkları saptanmıştır. Evlerinde internet bağlantısı olmayan öğrencilerin %75 i, olan öğrencilerin %23,3 i verilen yargıya kesinlikle katıldıklarını belirtmişlerdir.

**Tablo IV.32** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin ödev ve araştırmalar gibi okul çalışmaları dışında haftalık ortalama bilgisayar kullanma süreleri ile haftalık ortalama internete bağlanma süresi bağımsız değişkeni arasında yapılan Kruskal Wallis-H testi sonuçları

Haftalık ortalama internete bağlanma süresi	N	$\bar{x}_{sıra}$	$\chi^2$	sd	p
5-10 saat	29	16,1	28,812	2	,000
10-15 saat	9	33,61			
20-25 saat	9	39,83			
Toplam	47				

Tablo IV.32 de araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin ödev ve araştırmalar gibi okul çalışmaları dışında haftalık ortalama bilgisayar kullanma süreleri ile haftalık ortalama internete bağlanma süresi bağımsız değişkeni arasında

istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur ( $X^2=28,812$ ;  $sd=2$ ;  $p<.01$ ). Kruskal Wallis-H sonrası belirlenen anlamlı farklılığın hangi gruplardan kaynaklandığını belirlemek üzere Mann Whitney-U ikili karşılaştırma analizi yapılmıştır.

Haftalık ortalama 10-15 saat arası internete bağlanan öğrenciler ( $X=31,11$ ), 5-10 saat arası bağlanana ( $X=15,90$ ) göre, haftalık ortalama daha uzun süreyle ödev ve araştırmalar gibi okul çalışmaları dışında bilgisayar kullandıklarını belirtmişlerdir ( $U=26,000$ ;  $z= -3,921$ ;  $p<.01$ ).

**Tablo IV.33** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama süreleri ile haftalık ortalama internete bağlanma süresi bağımsız değişkeni arasında yapılan Kruskal Wallis-H testi sonuçları

Haftalık ortalama internete bağlanma süresi	N	$\bar{x}_{sıra}$	$\chi^2$	sd	p
5-10 saat	29	18,67	13,463	2	,001
10-15 saat	9	29,61			
20-25 saat	9	35,56			
Toplam	47				

Tablo IV.33 de öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama süreleri ile haftalık ortalama internete bağlanma süresi bağımsız değişkeni arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur ( $X^2=13,463$ ;  $sd=2$ ;  $p<.01$ ). Kruskal Wallis-H sonrası belirlenen anlamlı farklılığın hangi gruplardan kaynaklandığını belirlemek üzere Mann Whitney-U ikili karşılaştırma analizi yapılmıştır.

Haftalık ortalama 20-25 saat arası internete bağlanan öğrenciler ( $X=29,33$ ), 5-10 saat arası bağlanana ( $X=16,45$ ) göre, haftalık ortalama daha uzun süreyle bilgisayar oyunu oynadıklarını belirtmişlerdir ( $U=42,000$ ;  $z= -3,208$ ;  $p<.01$ ).

**Tablo IV.34** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin elektronik posta adresleri olma durumuna göre dağılımları

Elektronik posta adresiniz ( <i>e-mail</i> ) var mı?	%	N
Var	100	47
Yok	0	0
Toplam	100	47

Tablo IV.34 de görülebileceği gibi araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin tamamının elektronik posta adreslerinin olduğu saptamıştır.

**Tablo IV.35** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin interneti kullanma amaçlarının öncelik sırasına göre dağılımları

İnternet kullanım amaçları:		Tercih sıralaması					
		1.	2.	3.	4.	5.	Toplam
Oyun	N	19	7	7	6	2	41
	%	46,3	17,1	17,1	14,6	4,9	100
Ders	N	18	10	5	6	3	42
	%	42,9	23,8	11,9	14,3	7,1	100
Hobiler	N	3	10	10	5	8	36
	%	8,3	27,8	27,8	13,9	22,2	100
Dolaşım	N	5	8	10	7	5	35
	%	14,3	22,9	28,6	20	14,3	100
İletişim	N	6	6	6	12	9	39
	%	15,4	15,4	15,4	30,8	23,1	100

Tablo IV.35 de görüleceği gibi, ilgili soruya cevap veren üstün zekalı öğrencilerin %46,3 ü interneti oyun amacıyla kullanmayı ilk tercihi olarak belirtirken, %42,9 u ders çalışmayı ilk tercihi olarak belirtmiştir.

Benzer şekilde interneti iletişim için kullandıklarını belirten öğrencilerin %30,8 i iletişim seçeneğini 4. Sıraya yerleştirmişlerdir.

**Tablo IV.36** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin interneti kullanma amaçları sorusunu işaretleme durumlarına göre dağılımları

İnternet kullanım amaçları:		Oyun	Dersler	Hobiler	Dolaşım	İletişim
İşaretleyenler	N	41	42	36	35	39
	%	87,2	89,4	76,6	74,5	83
Toplam	N	47	47	47	47	47
	%	100	100	100	100	100

Tablo IV.36 de araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin interneti kullanma amaçları sorusunun şıklarına verdikleri cevapların yüzdelerle dağılımları görülmektedir. Tablo ya göre %89,4 lük işaretlenme oranıyla ders, %87,2 lik



işaretlenme oranıyla oyun, %83 lük işaretlenme oranıyla iletişim ön plana çıkmaktadır.

**Tablo IV.37** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin bilgisayar kullanma yerlerinin öncelik sırasına göre dağılımları

Bilgisayar kullanma yerleri:		Tercih sıralaması				
		1	2	3	4	Toplam
Evde	N	43	1	0	0	44
	%	96,1	1,8	0	0	100
İnternet kafe	N	0	2	2	15	19
	%	0	10,5	10,5	79	100
Okul	N	2	20	7	1	30
	%	6,7	66,7	23,3	3,3	100
Arkadaş	N	0	12	25	2	29
	%	0	41,4	51,7	6,9	100

Tablo IV.37’de araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin bilgisayarı kullanma yerleri sorusunun işaretleyenlerin %96,1 i “ev” şikkını 1. tercih olarak, %66,7 sı “okul” şikkını ikinci sıraya, %51,7 lik işaretlenme oranıyla arkadaş ise 3. sıraya yerleştirmişlerdir.

**Tablo IV.38** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin bilgisayar kullanma yerleri sorusunu işaretleme durumuna göre dağılımları

Bilgisayar kullanılan yerler		Ev	İnternet kafe	Okul	Arkadaş
İşaretleyenler	N	44	19	30	29
	%	93,6	40,4	63,8	61,7
Toplam	N	47	47	47	47
	%	100	100	100	100

Tablo IV.38 de araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin bilgisayarı kullanma yeri sorusunun şıklarına verdikleri cevapların yüzdelerik dağılımları görölmektedir. Tablo ya göre %93,6lük işaretlenme oranıyla ev, %63,8 lük işaretlenme oranıyla okul, %61,7 lük işaretlenme oranıyla iletişim ön plana çıkmaktadır.

Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin %40,4 ü internet kafe de bilgisayar kullandıklarını belirtmişlerdir.

**Tablo IV.39** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin “Bilgisayarı en fazla kullandığınız yerde bilgisayar oyunu oynamanıza izin veriliyor mu?” sorusuna verdikleri cevaplara göre dağılımları

Bilgisayarı en fazla kullandığınız yerde bilgisayar oyunu oynamanıza izin veriliyor mu?	%	N
Hiçbir zaman	0	0
Nadiren	4,3	2
Bazen	23,4	11
Çoğu zaman	40,4	19
Her zaman	23,4	11
Bilgisayar oyunu oynamıyorum	8,5	4
Toplam	100,0	47

Tablo IV. 39 incelendiğinde araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin %40,4 ü çoğu zaman PC oyunu oynamalarına çoğu zaman izin verildiğini, %8,5 i ise bilgisayar oyunu oynamadıklarını belirtmiştir.

#### **IV.2.8 Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, bilgisayar kullanmaya başladıkları yaş değişkenine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?**

Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, bilgisayar kullanmaya başladıkları yaş değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını saptamak için Mann Whitney-U testi uygulanmıştır.

**Tablo IV.40** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama süreleri ile bilgisayar kullanmaya başlama yaşı bağımsız değişkeninin farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney-U testi sonuçları

Bilgisayar kullanmaya başlama yaşı	N	$\bar{X}_{sıra}$	Mann-Whitney U	Z	P
5 yaşından önce	28	27,8	159,5	-2,417	,016
7-9 yaş arasında	19	18,39			
Toplam	47				

Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama süreleri ile bilgisayar kullanmaya başlama yaşı bağımsız değişkeni arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ( $U=159,5$ ;  $z=-2,417$ ;  $p<.05$ ). Bilgisayar kullanmaya 5 yaşından önce başlayan öğrencilerin ( $X=27,8$ ) 7-9 yaşlarında başlayan öğrencilere ( $X=18,39$ ) göre, haftada ortalama daha uzun süreyle bilgisayar oyunu oynadıkları saptanmıştır. Bilgisayar kullanmaya 5 yaşından önce başlayan öğrencilerin %50 si, 7-9 yaşlarında başlayan öğrencilerin %21,1 i haftada ortalama 5 saatten uzun süreyle bilgisayar oyunu oynadıklarını belirtmişlerdir.

**Tablo IV.41** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin bilgisayar dışındaki elektronik ortamlarda oynanan (*gameboy, playstation vb.*) oyunları oynama süreleri ile bilgisayar kullanmaya başlama yaşı bağımsız değişkeninin farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney-U testi sonuçları

Bilgisayar kullanmaya başlama yaşı	N	$\bar{X}_{sıra}$	Mann-Whitney U	Z	P
5 yaşından önce	28	28,02	153,5	-2,551	,011
7-9 yaş arasında	19	18,08			
Toplam	47				

Tablo IV.41 de araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin bilgisayar dışındaki elektronik ortamlarda oynanan (*gameboy, playstation vb.*) oyunları oynama süreleri ile bilgisayar kullanmaya başlama yaşı bağımsız değişkeni arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ( $U=153,5$ ;  $z=-2,417$ ;  $p<.05$ ). Bilgisayar kullanmaya 5 yaşından önce başlayan öğrencilerin ( $X=28,02$ ) 7-9 yaşlarında başlayan öğrencilere ( $X=18,08$ ) göre, haftada ortalama daha uzun süreyle bilgisayar dışındaki elektronik ortamlarda oynanan oyunları oynadıkları saptanmıştır. Bilgisayar kullanmaya 5 yaşından önce başlayan öğrencilerin %25,5 i, 7-9 yaşlarında başlayan öğrencilerin %5,3 ü haftada ortalama 5 saatten uzun süreyle bilgisayar dışındaki elektronik ortamlarda oyunları oynadıklarını belirtmişlerdir.

**Tablo IV.42** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin sosyal etkinliklere katılma süreleri ile bilgisayar kullanmaya başlama yaşı bağımsız değişkeninin farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney-U testi sonuçları

Bilgisayar kullanmaya başlama yaşı	N	$\bar{X}_{sıra}$	Mann-Whitney U	Z	P
5 yaşından önce	28	27,43	170	-2,142	,032
7-9 yaş arasında	19	18,95			
Toplam	47				

Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin sosyal etkinliklere katılma süreleri ile bilgisayar kullanmaya başlama yaşı bağımsız değişkeni arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ( $U=170$ ;  $z=-2,142$ ;  $p<.05$ ). Bilgisayar kullanmaya 5 yaşından önce başlayan öğrencilerin ( $X=27,43$ ) 7-9 yaşlarında başlayan öğrencilere ( $X=18,95$ ) göre, haftada ortalama daha uzun süreyle sosyal etkinliklere katıldıkları saptanmıştır. Bilgisayar kullanmaya 5 yaşından önce başlayan öğrencilerin %54,3 ü, 7-9 yaşlarında başlayan öğrencilerin %36,9 u haftada ortalama 5 saatten uzun süreyle sosyal etkinliklere katıldıklarını belirtmişlerdir.

Tablo IV.43 de de görüldüğü gibi araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin %67,4 si kullandıkları bilgisayarların teknik özelliklerinin bilgisayar oyunu oynamak için yeterli olduğunu belirtirken, %28,3 ü bazı oyunlar için yeterli olduğunu belirtmişlerdir.

**Tablo IV.43** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin “Kullandığınız bilgisayarların teknik özellikleri bilgisayar oyunu oynamak için yeterli mi?” sorusuna verdikleri cevaplara göre dağılımları

Kullandığınız bilgisayarların teknik özellikleri bilgisayar oyunu oynamak için yeterli mi?	%	N
Yetersiz	2,2	1
Bazı oyunlar için yeterli	28,3	13
Yeterli	67,4	31
Bilmiyorum	2,2	1
Toplam	100,0	46

#### IV.2.9 Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, PC oyunu oynamaya başladıkları yaş değişkenine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?

Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algılarının PC oyunu oynamaya başladıkları yaş değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını saptamak için Mann Whitney-U testi uygulanmıştır.

**Tablo IV.44** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama süreleri ile bilgisayar oyunu oynamaya başlama yaşı bağımsız değişkeninin farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney-U testi sonuçları

Bilgisayar oyunu oynamaya başlama yaşı	N	$\bar{X}_{sıra}$	Mann-Whitney U	Z	P
5 yaşından önce	24	29,17	152	-2,763	,006
7-9 yaş arasında	23	18,61			
Toplam	47				

Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama süreleri ile bilgisayar oyunu oynamaya başlama yaşı bağımsız değişkeni arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır (U=152; z=-2,763; p<0,1). Bilgisayar oyunu oynamaya 5 yaşından önce başlayan öğrencilerin (X=29,17) 7-9 yaşlarında başlayan öğrencilere (X=18,61) göre, haftada ortalama daha uzun süreyle bilgisayar oyunu oynadıkları saptanmıştır. Bilgisayar oyunu oynamaya 5 yaşından önce başlayan öğrencilerin %54,2 si, 7-9 yaşlarında başlayan öğrencilerin %21,6 sı haftada ortalama 5 saatten uzun süreyle bilgisayar oyunu oynadıklarını belirtmişlerdir.

**Tablo IV.45** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin bilgisayar dışındaki elektronik ortamlarda oynanan (*gameboy, playstation vb.*) oyunları oynama süreleri ile bilgisayar oyunu oynamaya başlama yaşı bağımsız değişkeninin farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney-U testi sonuçları

Bilgisayar oyunu oynamaya başlama yaşı	N	$\bar{X}_{sıra}$	Mann-Whitney U	Z	P
5 yaşından önce	24	29,69	139,5	-3,039	,002
7-9 yaş arasında	23	18,07			
Toplam	47				

Tablo IV.45 de arařtırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin bilgisayar dışındaki elektronik ortamlarda oynanan (*gameboy, playstation vb.*) oyunları oynama süreleri ile bilgisayar oyunu oynamaya başlama yaşı bağımsız değişkeni arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ( $U=139,5$ ;  $z=-3,039$ ;  $p<.01$ ). Bilgisayar oyunu oynamaya 5 yaşından önce başlayan öğrencilerin ( $X=29,69$ ) 7-9 yaşlarında başlayan öğrencilere ( $X=18,07$ ) göre, haftada ortalama daha uzun süreyle bilgisayar dışındaki elektronik ortamlarda oynanan oyunları oynadıkları saptanmıştır. Bilgisayar oyunu oynamaya 5 yaşından önce başlayan öğrencilerin %25 i, 7-9 yaşlarında başlayan öğrencilerin %8,7 si haftada ortalama 5 saatten uzun süreyle bilgisayar dışındaki elektronik ortamlarda oyunları oynadıklarını belirtmişlerdir.

**Tablo IV.46** Arařtırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin sosyal etkinliklere katılma süreleri ile bilgisayar oyunu oynamaya başlama yaşı bağımsız değişkeninin farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney-U testi sonuçları

Bilgisayar oyunu oynamaya başlama yaşı	N	$\bar{x}_{sıra}$	Mann-Whitney U	Z	P
5 yaşından önce	24	29,13	153	-2,695	,007
7-9 yaş arasında	23	18,65			
Toplam	47				

Arařtırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin sosyal etkinliklere katılma süreleri ile bilgisayar oyunu oynamaya başlama yaşı bağımsız değişkeni arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ( $U=153$ ;  $z=-2,695$ ;  $p<.01$ ). Bilgisayar oyunu oynamaya 5 yaşından önce başlayan öğrencilerin ( $X=29,13$ ) 7-9 yaşlarında başlayan öğrencilere ( $X=18,65$ ) göre, haftada ortalama daha uzun süreyle sosyal etkinliklere katıldıkları saptanmıştır. Bilgisayar oyunu oynamaya 5 yaşından önce başlayan öğrencilerin %70,9 u, 7-9 yaşlarında başlayan öğrencilerin %34,8 i haftada ortalama 5 saatten uzun süreyle sosyal etkinliklere katıldıklarını belirtmişlerdir.

**Tablo IV.47** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin “Bilgisayar oyunu oynamak önemli bir boş zaman değerlendirme uğraşdır.” yargısına ilişkin verdikleri cevaplar ile bilgisayar oyunu oynamaya başlama yaşı bağımsız değişkeninin farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney-U testi sonuçları

Bilgisayar oyunu oynamaya başlama yaşı	N	$\bar{X}_{sıra}$	Mann-Whitney U	Z	P
5 yaşından önce	24	28,65	164,5	-2,593	,01
7-9 yaş arasında	23	19,15			
Toplam	47				

Tablo IV.47 de araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin “Bilgisayar oyunu oynamak önemli bir boş zaman değerlendirme uğraşdır.” yargısına ilişkin verdikleri cevaplar ile bilgisayar oyunu oynamaya başlama yaşı bağımsız değişkeni arasında anlamlı bir farklılık vardır (U=164,5; z=-2,593; p<.05). Bilgisayar oyunu oynamaya 5 yaşından önce başlayan öğrenciler (X=28,65), 7-9 yaşlarında başlayan öğrencilere (X=19,15) göre, verilen yargıya daha çok katıldıkları saptanmıştır. Bilgisayar oyunu oynamaya 5 yaşından önce başlayan öğrencilerin %25 i, 7-9 yaşlarında başlayan öğrencilerin %13 i verilen yargıya kesinlikle katıldıklarını belirtmişlerdir.

**Tablo IV.48** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin “Bilgisayar oyunu oynamak vakit kaybıdır.” yargısına ilişkin verdikleri cevaplar ile bilgisayar oyunu oynamaya başlama yaşı bağımsız değişkeninin farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney-U testi sonuçları

Bilgisayar oyunu oynamaya kaç yaşında başladınız?	N	$\bar{X}_{sıra}$	Mann-Whitney U	Z	P
5 yaşından önce	24	19,94	178,5	-2,22	,026
7-9 yaş arasında	23	28,24			
Toplam	47				

Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin “Bilgisayar oyunu oynamak vakit kaybıdır.” yargısına ilişkin verdikleri cevaplar ile bilgisayar oyunu oynamaya başlama yaşı bağımsız değişkeni arasında anlamlı bir farklılık vardır (U=178,5; z=-2,22; p<.05). Bilgisayar oyunu oynamaya 7-9 yaş arasında başlayan öğrencilerin

( $X=28,24$ ), 5 yaşından önce başlayan öğrencilere ( $X=19,94$ ) göre, verilen yargıya daha çok katıldıkları saptanmıştır. Bilgisayar oyunu oynamaya 7-9 yaş arasında başlayan öğrencilerin %30,4 ü, 5 yaşından önce başlayan öğrencilerin %4,2 si verilen yargıya katıldıklarını belirtmişlerdir.

**Tablo IV.49** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin “Bilgisayar oyunu insanlarda bir şey öğrenmeye karşı merak uyandırır.” yargısına ilişkin verdikleri cevaplar ile bilgisayar oyunu oynamaya başlama yaşı bağımsız değişkeninin farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney-U testi sonuçları

Bilgisayar oyunu oynamaya kaç yaşında başladınız?	N	$\bar{x}_{sıra}$	Mann-Whitney U	Z	P
5 yaşından önce	24	27,71	187	-2,001	,045
7-9 yaş arasında	23	20,13			
Toplam	47				

Tablo IV.49 da Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin “Bilgisayar oyunu insanlarda bir şey öğrenmeye karşı merak uyandırır.” yargısına ilişkin verdikleri cevaplar ile bilgisayar oyunu oynamaya başlama yaşı bağımsız değişkeni arasında anlamlı bir farklılık vardır ( $U=187$ ;  $z=-2,001$ ;  $p<.05$ ). Bilgisayar oyunu oynamaya 5 yaşından önce başlayan öğrenciler ( $X=27,71$ ), 7-9 yaşlarında başlayan öğrencilere ( $X=20,13$ ) göre, verilen yargıya daha çok katıldıkları saptanmıştır. Bilgisayar oyunu oynamaya 5 yaşından önce başlayan öğrencilerin %25 i, 7-9 yaşlarında başlayan öğrencilerin %13 i verilen yargıya kesinlikle katıldıklarını belirtmişlerdir.

**Tablo IV.50** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama süreleri ile çevrimiçi(*online*) oyun oynamaya başlama yaşı bağımsız değişkeninin farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney-U testi sonuçları

Çevrimiçi( <i>online</i> ) oyun oynamaya başlama yaşı	N	$\bar{x}_{sıra}$	Mann-Whitney U	Z	P
5 yaşından önce	42	25,31	50	-1,987	,047
7-9 yaş arasında	5	13			
Toplam	47				



Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama süreleri ile çevrimiçi(*online*) oyun oynamaya başlama yaşı bağımsız değişkeni arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır ( $U=50$ ;  $z=-1,987$ ;  $p<.05$ ). Çevrimiçi(*online*) oyun oynamaya başlamaya 5 yaşından önce başlayan öğrencilerin ( $X=25,31$ ) 7-9 yaşlarında başlayan öğrencilere ( $X=13$ ) göre, haftada ortalama daha uzun süreyle bilgisayar oyunu oynadıkları saptanmıştır. Bilgisayar oyunu oynamaya 5 yaşından önce başlayan öğrencilerin %40,5 i, 7-9 yaşlarında başlayan öğrencilerin %20 si haftada ortalama 5 saatten uzun süreyle bilgisayar oyunu oynadıklarını belirtmişlerdir.

**Tablo IV.51** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin “Bilgisayar oyunu oynamak bazı yararlı bilgi ve becerilerin gelişmesine yardım eder.” yargısına ilişkin verdikleri cevaplar ile çevrimiçi (*online*) oyun oynamaya başlama yaşı bağımsız değişkeninin farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney-U testi sonuçları

Çevrimiçi ( <i>online</i> ) oyun oynamaya başlama yaşı	N	$\bar{x}_{sıra}$	Mann-Whitney U	Z	P
5 yaşından önce	41	24,77	50,5	-2,026	,043
7-9 yaş arasında	5	13,1			
Toplam	46				

Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin ““Bilgisayar oyunu oynamak bazı yararlı bilgi ve becerilerin gelişmesine yardım eder.” yargısına ilişkin verdikleri cevaplar ile çevrimiçi (*online*) oyun oynamaya başlama yaşı bağımsız değişkeni arasında anlamlı bir farklılık vardır ( $U=50,5$ ;  $z=-2,026$ ;  $p<.05$ ). Çevrimiçi (*online*) oyun oynamaya 5 yaşından önce başlayan öğrencilerin ( $X=29,17$ ), 7-9 yaşlarında başlayan öğrencilere ( $X=13,1$ ) göre, verilen yargıya daha çok katıldıkları saptanmıştır. Çevrimiçi (*online*) oyun oynamaya 5 yaşından önce başlayan öğrencilerin %56,1 i, 7-9 yaşlarında başlayan öğrencilerin %40 ı verilen yargıya katıldıklarını belirtmişlerdir.

#### IV.2.10 Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, sahip oldukları PC oyun sayısına göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?

Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algılarının sahip oldukları PC oyun sayısına göre farklılaşıp farklılaşmadığını saptamak için Kruskal Wallis-H testi uygulanmıştır.

**Tablo IV.52** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin ödev ve araştırmalar gibi okul çalışmaları dışında haftalık ortalama bilgisayar kullanma süreleri ile sahip oldukları PC oyun sayısı bağımsız değişkeni arasında yapılan Kruskal Wallis-H testi sonuçları

Sahip olunan PC oyun sayısı	N	$\bar{x}_{sıra}$	$\chi^2$	sd	p
Yok	6	17,75	7,82	2	,02
5-10 adet	18	19,17			
10-15 adet	23	29,41			
Toplam	47				

Tablo IV.52 de araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin ödev ve araştırmalar gibi okul çalışmaları dışında haftalık ortalama bilgisayar kullanma süreleri ile sahip oldukları PC oyun sayısı bağımsız değişkeni arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur ( $X^2=7,82$ ;  $sd=2$ ;  $p<.05$ ). Kruskal Wallis-H sonrası belirlenen anlamlı farklılığın hangi gruplardan kaynaklandığını belirlemek üzere Mann Whitney-U ikili karşılaştırma analizi yapılmıştır. 10-15 adet arası oyunu olan öğrenciler ( $X=25,00$ ), 5-10 adet arası oyunu olanlara ( $X=15,89$ ) göre, haftalık ortalama daha uzun süreyle ödev ve araştırmalar gibi okul çalışmaları dışında bilgisayar kullandıklarını belirtmişlerdir ( $U=115,000$ ;  $z= -2,542$ ;  $p<.05$ ).

**Tablo IV.53** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin haftalık ortalama bilgisayar oyunu oynama süreleri ile sahip oldukları PC oyun sayısı bağımsız değişkeni arasında yapılan Kruskal Wallis-H testi sonuçları

Sahip olunan PC oyun sayısı	N	$\bar{x}_{sıra}$	$\chi^2$	sd	p
Yok	6	15	11,252	2	,004
5-10 adet	18	18,78			
10-15 adet	23	30,43			
Toplam	47				

Tablo IV.53 de arařtırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin haftalık ortalama bilgisayar oyunu oynama süreleri ile sahip oldukları PC oyun sayısı bağımsız deęişkeni arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur ( $X^2=11,252$ ;  $sd=2$ ;  $p<.05$ ). Kruskal Wallis-H sonrası belirlenen anlamlı farklılığın hangi gruplardan kaynaklandığını belirlemek üzere Mann Whitney-U ikili karşılaştırma analizi yapılmıştır.

10-15 adet arası oyunu olan öğrenciler ( $X=16,91$ ), hiç oyunu olmayanlara ( $X=7,67$ ) göre, haftalık ortalama daha uzun süreyle bilgisayar oyunu oynadıklarını belirtmişlerdir ( $U=25,000$ ;  $z= -2,506$ ;  $p<.05$ ).

**Tablo IV.54** Arařtırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin haftalık ortalama televizyon izleme süreleri ile sahip oldukları PC oyun sayısı bağımsız deęişkeni arasında yapılan Kruskal Wallis-H testi sonuçları

Sahip olunan PC oyun sayısı	N	$\bar{x}_{sıra}$	$\chi^2$	sd	p
Yok	6	16,67	7,962	2	,019
5-10 adet	18	19,56			
10-15 adet	23	29,39			
Toplam	47				

Tablo IV.54 de arařtırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin haftalık ortalama televizyon izleme süreleri ile sahip oldukları PC oyun sayısı bağımsız deęişkeni arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur ( $X^2=7,962$ ;  $sd=2$ ;  $p<.05$ ). Kruskal Wallis-H sonrası belirlenen anlamlı farklılığın hangi gruplardan kaynaklandığını belirlemek üzere Mann Whitney-U ikili karşılaştırma analizi yapılmıştır.

10-15 adet arası oyunu olan öğrenciler ( $X=24,87$ ), 5-10 adet arası oyunu olanlara ( $X=16,06$ ) göre, haftalık ortalama daha uzun süreyle televizyon izlediklerini belirtmişlerdir ( $U=118,000$ ;  $z= -2,438$ ;  $p<.05$ ).

**Tablo IV.55** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin “Bilgisayar oyunu oynamak vakit kaybıdır.” yargısına ilişkin verdikleri cevaplar ile sahip oldukları PC oyun sayısı bağımsız değişkeni arasında yapılan Kruskal Wallis-H testi sonuçları

Sahip olunan PC oyun sayısı	N	$\bar{x}_{sıra}$	$\chi^2$	sd	p
Yok	6	17,75	7,82	2	,02
5-10 adet arası	18	19,17			
10-15 adet arası	23	29,41			
Toplam	47				

Tablo IV.55 de araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin “Bilgisayar oyunu oynamak vakit kaybıdır.” yargısına ilişkin verdikleri cevaplar ile sahip oldukları PC oyun sayısı bağımsız değişkeni arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur ( $X^2=7,82$ ;  $sd=2$ ;  $p<.05$ ). Kruskal Wallis-H sonrası belirlenen anlamlı farklılığın hangi gruplardan kaynaklandığını belirlemek üzere Mann Whitney-U ikili karşılaştırma analizi yapılmıştır.

Bilgisayar oyunu olmayan öğrenciler ( $X=21,67$ ), 10-15 adet arası oyunu olanlara ( $X=13,26$ ) göre, soruda verilen yargıya daha fazla katıldıklarını belirtmişlerdir ( $U=29,000$ ;  $z= -2,287$ ;  $p<.05$ ).

**Tablo IV.56** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin “Bilgisayar oyunu oynamak çok vakit alan bir uğraştır.” yargısına ilişkin verdikleri cevaplar ile sahip oldukları PC oyun sayısı bağımsız değişkeni arasında yapılan Kruskal Wallis-H testi sonuçları

Sahip olunan PC oyun sayısı	N	$\bar{x}_{sıra}$	$\chi^2$	sd	p
Yok	6	9,25	11,027	2	,004
5-10 adet	18	22,81			
10-15 adet	23	28,78			
Toplam	47				

Tablo IV.56 de araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin “Bilgisayar oyunu oynamak çok vakit alan bir uğraştır.” yargısına ilişkin verdikleri cevaplar ile sahip

oldukları PC oyun sayısı bağımsız değişkeni arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur ( $X^2=11,027$ ;  $sd=2$ ;  $p<.01$ ). Kruskal Wallis-H sonrası belirlenen anlamlı farklılığın hangi gruplardan kaynaklandığını belirlemek üzere Mann Whitney-U ikili karşılaştırma analizi yapılmıştır.

10-15 adet arası oyunu olan öğrenciler ( $X=17,37$ ), hiç oyunu olmayanlara ( $X=5,92$ ) göre, soruda verilen yargıya daha fazla katıldıklarını belirtmişlerdir ( $U=14,500$ ;  $z= -3,119$ ;  $p<.01$ ).

**Tablo IV.57** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin “Bilgisayar oyunu oynamak bazı yararlı bilgi ve becerilerin gelişmesine yardım eder.” yargısına ilişkin verdikleri cevaplar ile sahip oldukları PC oyun sayısı bağımsız değişkeni arasında yapılan Kruskal Wallis-H testi sonuçları

Sahip olunan PC oyun sayısı	N	$\bar{x}_{sıra}$	$\chi^2$	sd	p
Yok	6	11,42	8,615	2	,013
5-10 adet	18	28,17			
10-15 adet	22	22,98			
Toplam	46				

Tablo IV.57 de araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin “Bilgisayar oyunu oynamak bazı yararlı bilgi ve becerilerin gelişmesine yardım eder.” yargısına ilişkin verdikleri cevaplar ile sahip oldukları PC oyun sayısı bağımsız değişkeni arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur ( $X^2=8,615$ ;  $sd=2$ ;  $p<.05$ ). Kruskal Wallis-H sonrası belirlenen anlamlı farklılığın hangi gruplardan kaynaklandığını belirlemek üzere Mann Whitney-U ikili karşılaştırma analizi yapılmıştır.

5-10 adet arası oyunu olan öğrenciler ( $X=14,47$ ), hiç oyunu olmayanlara ( $X=6,58$ ) göre, soruda verilen yargıya daha fazla katıldıklarını belirtmişlerdir ( $U=18,500$ ;  $z= -2,500$ ;  $p<.05$ ).

**Tablo IV.58** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin “Bilgisayar oyunu oynamak kişilerin sosyal yaşamını olumsuz yönde etkiler.” yargısına ilişkin verdikleri cevaplar ile sahip oldukları PC oyun sayısı bağımsız değişkeni arasında yapılan Kruskal Wallis-H testi sonuçları

Sahip olunan PC oyun sayısı	N	$\bar{x}_{sıra}$	$\chi^2$	sd	p
Yok	6	37	7,689	2	,021
5-10 adet	18	21,61			
10-15 adet	22	21,36			
Toplam	46				

Tablo IV.58 de araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin “Bilgisayar oyunu oynamak kişilerin sosyal yaşamını olumsuz yönde etkiler.” yargısına ilişkin verdikleri cevaplar ile sahip olun oldukları an PC oyun sayısı bağımsız değişkeni arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur ( $X^2=7,689$ ;  $sd=2$ ;  $p<.05$ ). Kruskal Wallis-H sonrası belirlenen anlamlı farklılığın hangi gruplardan kaynaklandığını belirlemek üzere Mann Whitney-U ikili karşılaştırma analizi yapılmıştır.

Bilgisayar oyunu olmayan öğrenciler ( $X=22,00$ ), 10-15 adet arası oyunu olanlara ( $X=12,45$ ) göre, soruda verilen yargıya daha fazla katıldıklarını belirtmişlerdir ( $U=21,000$ ;  $z= -2,643$ ;  $p<.05$ ).

#### IV.2.11 Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun alguları, sayısal alan derslerindeki akademik başarılarına göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?

Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun alguları, sayısal alan derslerindeki akademik başarılarına göre farklılaşıp farklılaşmadığını saptamak için Mann-Whitney-U testi uygulanmıştır.

**Tablo IV.59** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin sayısal alan dersleri akademik ortalamalarının dağılımları

Sayısal alan derslerinin akademik ortalaması:	%	N
5 den az olanlar öğrenciler	6,4	3
5 olanlar öğrenciler	93,6	44
Toplam	100	47

Tablo IV.59'a göre araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin %93,6 sının sayısal alan derslerinin akademik ortalaması 5 dir.

**Tablo IV.60** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin “Bilgisayar oyunu oynamak kişilerin sosyal yaşamını olumsuz yönde etkiler.” yargısına ilişkin verdikleri cevaplar ile sayısal alan derslerinin ortalaması bağımsız değişkeninin farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Mann-Whitney-U testi sonuçları

Sayısal alan derslerinin ortalaması	N	$\bar{x}_{sıra}$	Mann-Whitney U	Z	P
5 den az	3	39	18	-2,171	,03
5	43	22,42			
Toplam	46				

Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin “Bilgisayar oyunu oynamak kişilerin sosyal yaşamını olumsuz yönde etkiler.” yargısına ilişkin verdikleri cevaplar ile sayısal alan derslerinin ortalaması bağımsız değişkeni arasında anlamlı bir farklılık vardır (U=18; z=-2,171; p<.05). Sayısal alan derslerinin ortalaması 5 den az olan öğrencilerin (X=39), 5 olan öğrencilere (X=22,42) göre, verilen yargıya daha çok katıldıkları saptanmıştır. Sayısal alan derslerinin ortalaması 5 den az olan öğrencilerin %66,7 si, 5 olan öğrencilerin %11,5 sı verilen yargıya kesinlikle katıldıklarını belirtmişlerdir.

**Tablo IV.61** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin sayısal alan dersleri akademik ortalamalarının eğlence zamanları için ayırdıkları süreye göre dağılımları

Son zamanlarda haftada kaç saat:	Sayısal alan dersleri akademik ortalaması:		Hiç	< 1	1-5	5-10	10-15	>15	Toplam
Bilgisayar kullanıyorsunuz? (okul çalışmalarınız dışında)	5 den az	N	0	0	1	0	0	2	3
		%	0,0	0,0	33,30	0,00	0,00	66,70	100,0
	5	N	0	1	19	10	8	6	44
		%	0,00	2,30	43,20	22,70	18,20	13,60	100,0
Bilgisayar oyunu oynuyorsunuz?	5 den az	N	0	1	1	0	0	1	3
		%	0,00	33,30	33,30	0,00	0,00	33,30	100,0
	5	N	2	7	18	12	2	3	44
		%	4,50	15,90	40,90	27,30	4,50	6,80	100,0
Bilgisayar dışındaki elektronik ortamlarda oynanan oyunları oynuyorsunuz?	5 den az	N	2	1	0	0	0	0	3
		%	66,70	33,30	0,00	0,00	0,00	0,00	100,0
	5	N	17	9	10	5	2	1	44
		%	38,60	20,50	22,70	11,40	4,50	2,30	100,0
Televizyon izliyorsunuz?	5 den az	N	0	0	0	1	0	2	3
		%	0,00	0,00	0,00	33,30	0,00	66,70	100,0
	5	N	0	1	20	10	5	8	44
		%	0,00	2,30	45,50	22,70	11,40	18,20	100,0
Ders kitapları dışında kitap okuyorsunuz?	5 den az	N	0	0	2	1	0	0	3
		%	0,00	0,00	66,70	33,30	0,00	0,00	100,0
	5	N	2	5	15	10	8	4	44
		%	4,50	11,40	34,10	22,70	18,20	9,10	100,0
Sosyal etkinliklere katılıyorsunuz? (ailenizle, arkadaşlarınızla)	5 den az	N	0	1	0	1	0	1	3
		%	0,00	33,30	0,00	33,30	0,00	33,30	100,0
	5	N	0	6	15	10	5	8	44
		%	0,00	13,60	34,10	22,70	11,40	18,20	100,0

Tablo IV.61 de araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin sayısal alan dersleri akademik ortalaması ile eğlence zamanları için ayırdıkları süreye ilişkin verdikleri cevapların dağılımı görülmektedir. Sayısal alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerin %54,3 ü haftada ortalama 5 saatten uzun süreyle sosyal etkinliklere katıldıklarını, % 47,8 i haftada ortalama 5 saatten az süreyle televizyon izlediklerini, %61,3 ü ise haftada ortalama 5 saatten az süreyle bilgisayar oyunu oynadıklarını belirtmişlerdir.



**Tablo IV.62** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin sayısal alan dersleri akademik ortalamalarının PC oyun algılarına göre dağılımları

Bilgisayar oyunlarına ilişkin yargılar:	Sayısal alan dersleri akademik ortalaması:		Kesinlikle katılmıyorum	Katılmıyorum	Katılıyorum	Kesinlikle katılıyorum	Toplam
	5 den az	5					
Bilgisayar oyunu oynamak önemli bir boş zaman değerlendirme uğraşdır.	5 den az	N	0	0	2	1	3
		%	0	0	66,7	33,3	100,00%
	5	N	6	7	23	8	44
		%	13,6	15,9	52,3	18,2	100
Bilgisayar oyunu oynamak vakit kaybıdır.	5 den az	N	0	2	0	1	3
		%	0	66,7	0	33,3	100
	5	N	15	19	8	2	44
		%	34,1	43,2	18,2	4,5	100
Bilgisayar oyunu oynamak çok vakit alan bir uğraşdır.	5 den az	N	0	2	1	0	3
		%	0	66,7	33,3	0	100
	5	N	8	19	14	3	44
		%	18,2	43,2	31,8	6,8	100
Bilgisayar oyunu oynamak insanlarda bir şeyler öğrenmeye karşı merak uyandırır.	5 den az	N	1	0	1	1	3
		%	33,3	0	33,3	33,3	100
	5	N	4	10	19	11	44
		%	9,1	22,7	43,2	25	100
Bilgisayar oyunu oynamak bazı yararlı bilgi ve becerilerin gelişmesine yardım eder.	5 den az	N	1	0	1	1	3
		%	33,3	0	33,3	33,3	100
	5	N	1	8	24	10	43
		%	2,3	18,6	55,8	23,3	100
Bilgisayar oyunu oynamak sadece küçük yaşlardaki çocuklar için uygundur.	5 den az	N	2	0	1	0	3
		%	66,7	0	33,3	0	100
	5	N	22	15	7	0	44
		%	50	34,1	15,9	0	100
Bilgisayar oyunu oynamak her yaş grubu için uygundur.	5 den az	N	0	1	1	1	3
		%	0	33,3	33,3	33,3	100
	5	N	2	10	9	22	43
		%	4,7	23,3	20,9	51,2	100
Kızlar ve erkekler farklı türde bilgisayar oyunlarını oynamayı tercih ederler.	5 den az	N	0	0	1	2	3
		%	0	0	33,3	66,7	100
	5	N	4	8	23	9	44
		%	9,1	18,2	52,3	20,5	100

**Tablo IV.62'nin devamı**

Bilgisayar oyunu oynamak bağımlılık yapar.	5 den az	N	0	0	1	2	3
		%	0	0	33,3	66,7	100
	5	N	7	9	21	7	44
		%	15,9	20,5	47,7	15,9	100
Bilgisayar oyunu oynamak kişilerin sosyal yaşamını olumsuz yönde etkiler.	5 den az	N	0	0	1	2	3
		%	0	0	33,3	66,7	100
	5	N	7	15	16	5	43
		%	16,3	34,9	37,2	11,6	100
Bilgisayar oyunları bir grup (arkadaş grubu, aile vs.) ile birlikte oynandığında kişilerin sosyal becerilerinin gelişmesini sağlar.	5 den az	N	0	2	1	0	3
		%	0	66,7	33,3	0	100
	5	N	5	14	17	8	44
		%	11,4	31,8	38,6	18,2	100
Şiddet unsuru içeren bilgisayar oyunlarını oynamak, insanları olumsuz yönde etkiler.	5 den az	N	1	0	0	2	3
		%	33,3	0	0	66,7	100
	5	N	5	13	15	11	44
		%	11,4	29,5	34,1	25	100

Tablo IV.62 de araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin sayısal alan dersleri akademik ortalaması ile PC oyun algılarına ilişkin verdikleri cevapların dağılımı görülmektedir. Sayısal alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerin %63,4 ü “Bilgisayar oyunu oynamak bağımlılık yapar.” yargısına ilişkin olumlu görüş bildirmiştir.

Araştırmaya göre sayısal alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerin %60,5 i, 5 den az olan öğrencilerin tamamı “Bilgisayar oyunu oynamak önemli bir boş zaman değerlendirme uğraşdır.” yargısına katıldıklarını belirtmişlerdir.

Sayısal alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerin %48,8 i ve 5 den az olan öğrencilerin tamamı “Bilgisayar oyunu oynamak kişilerin sosyal yaşamını olumsuz yönde etkiler.” yargısına katıldıklarını belirtmişlerdir.

Araştırmaya göre sayısal alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerin %72,8' i ve 5 den az olan öğrencilerin tamamı “Kızlar ve erkekler farklı türde bilgisayar oyunlarını oynamayı tercih ederler.” yargısına katıldıklarını belirtmişlerdir.

Araştırmaya göre sayısal alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerin %79,1'i “Bilgisayar oyunu oynamak bazı yararlı bilgi ve becerilerin gelişmesine yardım eder.” yargısına katıldıklarını belirtmişlerdir.

**Tablo IV.63** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin Sayısal alan dersleri akademik ortalamalarının oyun türü tercihlerinin sıralanmasına göre dağılımları

Oyun türü	Sayısal alan derslerinin akademik ortalaması:	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	Toplam	
Aksiyon oyunları	5 den az	N	2	1	0	0	0	0	0	3	
		%	66,70	33,30	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	100,0
	5	N	9	5	6	4	5	3	4	1	37
		%	24,30	13,50	16,20	10,80	13,50	8,10	10,80	2,70	100,0
Macera oyunları	5 den az	N	0	2	1	0	0	0	0	3	
		%	0,00	66,70	33,30	0,00	0	0,00	0,00	0	100,0
	5	N	4	11	8	5	0	4	1	0	33
		%	12,10	33,30	24,20	15,20	0	12,1	3,00	0	100,0
Dövüş oyunları	5 den az	N	0	0	1	0	0	2	0	3	
		%	0,00	0,00	33,30	0,00	0,00	66,7	0,00	0,00	100,0
	5	N	1	1	1	4	6	7	3	6	29
		%	3,40	3,40	3,40	13,80	20,7	24,1	10,3	20,7	100,0
Bilmece oyunları	5 den az	N	0	0	0	1	1	0	1	3	
		%	0,00	0,00	0,00	33,30	33,30	0,00	33,30	0,00	100,0
	5	N	3	3	4	1	6	1	3	10	32
		%	9,40	9,40	12,50	3,10	18,80	3,10	9,40	31,30	100,0
Rol oynama oyunları	5 den az	N	1	0	0	0	0	0	0	1	2
		%	50,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	50,0	100,0
	5	N	4	4	3	6	4	2	3	2	28
		%	14,30	14,30	10,70	21,40	14,3	7,10	10,7	7,10	100,0
Simülasyon (Benzeşim) oyunları	5 den az	N	0	0	0	1	0	0	1	2	
		%	0,00	0,00	0,00	50,00	0,00	0,00	50,00	0,00	100,0
	5	N	6	3	9	6	3	7	2	1	37
		%	16,20	8,10	24,30	16,20	8,10	18,9	5,40	2,70	100,0
Spor oyunları	5 den az	N	0	0	0	0	1	0	0	1	2
		%	0,0	0,00	0,00	0,00	50,00	0,00	0,00	50,0	100,0
	5	N	7	5	5	4	3	2	4	1	31
		%	22,60	16,10	16,10	12,90	9,70	6,50	12,90	3,20	100,0
Strateji oyunları	5 den az	N	0	0	1	1	1	0	0	3	
		%	0,00	0,00	33,30	33,30	33,30	0,00	0,00	0,00	100,0
	5	N	10	7	4	5	3	3	4	1	37
		%	27,00	18,90	10,80	13,50	8,10	8,10	10,80	2,70	100,0

Tablo IV.63 de araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin sayısal alan dersleri akademik ortalaması ile oyun türleri tercihlerinin sıralanmasına göre dağılımları görülmektedir.

Araştırmaya göre sayısal alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencileri en fazla %84,1 lik oranla aksiyon oyunları ve simülasyon (*Benzeşim*) oyunlarını işaretlerken, en az işaretledikleri oyunlar %63,6 lık oranla rol oynama oyunları ve %65.9 luk oranla dövüş oyunları olarak belirlenmiştir (*Tablo IV.59 ile karşılaştırıldığında*).

Araştırmaya göre sayısal alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerden strateji oyununu işaretleyenler(%84), bu oyunu %56,7 lik bir oranla ilk 3 tercih içinde değerlendirmiştir.

Araştırmaya göre sayısal alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerden dövüş oyununu işaretleyenler(%65.9), bu oyunu %89,8 lik bir oranla ilk 3 tercih içinde değerlendirmemişlerdir.

Araştırmaya göre sayısal alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerden bilmece oyununu işaretleyenler (%72,7), %31,3 lük bir oranla bu oyunu sonuncu sırada değerlendirmişlerdir.

#### **IV.2.12 Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, sözel alan derslerindeki akademik başarılarına göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?**

Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algılarının sözel alan derslerindeki akademik başarılarına göre farklılaşıp farklılaşmadığını saptamak için Mann Whitney-U testi uygulanmıştır.

Uygulanan Mann Whitney-U testi sonucunda üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları ile sözel alan derslerinin akademik ortalamaları arasında anlamlı bir farklılık bulunamamıştır.

**Tablo IV.64** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin sayısal alan dersleri akademik ortalamalarının dağılımları

Sözel alan derslerinin akademik ortalaması:	%	N
5 den az olanlar öğrenciler	25,5	12
5 olanlar öğrenciler	74,5	35
Toplam	100	47

Tablo IV.64'e göre arařtırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin %74,5'inin sözel alan derslerinin akademik ortalaması 5, %25,5'inin ortalaması 5 den azdır.

**Tablo IV.65** Arařtırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin sözel alan dersleri akademik ortalamalarının eğlence zamanları için ayırdıkları süreye göre dağılımları

Son zamanlarda haftada kaç saat:	Sözel alan dersleri akademik ortalaması:		Hiç	< 1	1-5	5-10	10-15	>15	Toplam
Bilgisayar kullanıyorsunuz? (okul çalışmalarınız dışında)	5 den az	N	0	0	5	1	2	4	12
		%	0,00	0,00	41,70	8,30	16,70	33,30	100,00
	5	N	0	1	15	9	6	4	35
		%	0,00	2,90	42,90	25,70	17,10	11,40	100,00
Bilgisayar oyunu oynuyorsunuz?	5 den az	N	0	5	3	3	0	1	12
		%	0,00	41,70	25,00	25,00	0,00	8,30	100,00
	5	N	2	3	16	9	2	3	35
		%	5,70	8,60	45,70	25,70	5,70	8,60	100,00
Bilgisayar dışındaki elektronik ortamlarda oynanan oyunları oynuyorsunuz?	5 den az	N	5	2	3	2	0	0	12
		%	41,7	16,70	25,00	16,70	0,00	0,00	100,00
	5	N	14	8	7	3	2	1	35
		%	40,0	22,90	20,00	8,60	5,70	2,90	100,00
Televizyon izliyorsunuz?	5 den az	N	0	0	4	3	3	2	12
		%	0,00	0,00	33,30	25,00	25,00	16,70	100,00
	5	N	0	1	16	8	2	8	35
		%	0,00	2,90	45,70	22,90	5,70	22,90	100,00
Ders kitapları dışında kitap okuyorsunuz?	5 den az	N	1	0	5	3	1	2	12
		%	8,30	0,00	41,70	25,00	8,30	16,70	100,00
	5	N	1	5	12	8	7	2	35
		%	2,90	14,30	34,30	22,90	20,00	5,70	100,00
Sosyal etkinliklere katılıyorsunuz? (ailenizle, arkadaşlarınızla)	5 den az	N	0	1	4	1	2	4	12
		%	0,00	8,30	33,30	8,30	16,70	33,30	100,00
	5	N	0	6	11	10	3	5	35
		%	0,00	17,10	31,40	28,60	8,60	14,30	100,00

Tablo IV.65 de arařtırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin sözel alan dersleri akademik ortalaması ile eğlence zamanları için ayırdıkları süreye ilişkin verdikleri cevapların dağılımı görülmektedir.

Sözel alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerin %53,2, 5 den az olan öğrencilerin ise %58,3'ü haftada ortalama 5 saatten uzun süreyle sosyal etkinliklere katıldıklarını belirtmişlerdir.

Sözel alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerin %40'ı, 5 den az olan öğrencilerin %41,7'si bilgisayar dışındaki elektronik ortamlarda oynanan oyunları oynamadıklarını belirtmişlerdir.

**Tablo IV.66** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin sözel alan dersleri akademik ortalamalarının PC oyun algılarına göre dağılımları

Bilgisayar oyunlarına ilişkin yargılar:	Sözel alan dersleri akademik ortalaması:		Kesinlikle katılmıyorum	Katılmıyorum	Katılıyorum	Kesinlikle katılıyorum	Toplam
Bilgisayar oyunu oynamak önemli bir boş zaman değerlendirme uğraşdır.	5 den az	N	1	3	7	1	12
		%	8,3	25	58,3	8,3	100
	5	N	5	4	18	8	35
		%	14,3	11,4	51,4	22,9	100
Bilgisayar oyunu oynamak vakit kaybıdır.	5 den az	N	4	5	3	0	12
		%	33,3	41,7	25	0	100
	5	N	11	16	5	3	35
		%	31,4	45,7	14,3	8,6	100
Bilgisayar oyunu oynamak çok vakit alan bir uğraşdır.	5 den az	N	1	5	5	1	12
		%	8,3	41,7	41,7	8,3	100
	5	N	7	16	10	2	35
		%	20	45,7	28,6	5,7	100
Bilgisayar oyunu oynamak insanlarda bir şeyler öğrenmeye karşı merak uyandırır.	5 den az	N	1	2	6	3	12
		%	8,3	16,7	50	25	100
	5	N	4	8	14	9	35
		%	11,4	22,9	40	25,7	100
Bilgisayar oyunu oynamak bazı yararlı bilgi ve becerilerin gelişmesine yardım eder.	5 den az	N	1	3	7	1	12
		%	8,3	25	58,3	8,3	100
	5	N	1	5	18	10	34
		%	2,9	14,7	52,9	29,4	100
Bilgisayar oyunu oynamak sadece küçük yaşlardaki çocuklar için uygundur.	5 den az	N	6	5	1	0	12
		%	50	41,7	8,3	0	100
	5	N	18	10	7	0	35
		%	51,4	28,6	20	0	100
Bilgisayar oyunu oynamak her yaş grubu için uygundur.	5 den az	N	1	2	3	6	12
		%	8,3	16,7	25	50	100
	5	N	1	9	7	17	34
		%	2,9	26,5	20,6	50	100
Kızlar ve erkekler farklı türde bilgisayar oyunlarını oynamayı tercih ederler.	5 den az	N	1	4	5	2	12
		%	8,3	33,3	41,7	16,7	100
	5	N	3	4	19	9	35
		%	8,6	11,4	54,3	25,7	100

**Tablo IV.66'nın devamı**

Bilgisayar oyunu oynamak bağımlılık yapar.	5 den az	N	2	4	3	3	12
		%	16,7	33,3	25	25	100
	5	N	5	5	19	6	35
		%	14,3	14,3	54,3	17,1	100
Bilgisayar oyunu oynamak kişilerin sosyal yaşamını olumsuz yönde etkiler.	5 den az	N	2	5	3	2	12
		%	16,7	41,7	25	16,7	100
	5	N	5	10	14	5	34
		%	14,7	29,4	41,2	14,7	100
Bilgisayar oyunları bir grup ile birlikte oynandığında kişilerin sosyal becerilerinin gelişmesini sağlar.	5 den az	N	2	5	3	2	12
		%	16,7	41,7	25	16,7	100
	5	N	3	11	15	6	35
		%	8,6	31,4	42,9	17,1	100
Şiddet unsuru içeren bilgisayar oyunlarını oynamak, insanları olumsuz yönde etkiler.	5 den az	N	1	6	2	3	12
		%	8,3	50	16,7	25	100
	5	N	5	7	13	10	35
		%	14,3	20	37,1	28,6	100

Tablo IV.66 da araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin sözel alan dersleri akademik ortalaması ile PC oyun algılarına ilişkin verdikleri cevapların dağılımı görülmektedir. Sözel alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerin %80'i, 5 den az olan öğrencilerin %91,7'si "Bilgisayar oyunu oynamak sadece küçük yaşlardaki çocuklar için uygundur." yargısına ilişkin olumsuz görüş bildirmiştir.

Araştırmaya göre sözel alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerin %71,4'ü, 5 den az olan öğrencilerin %50'si "Bilgisayar oyunu oynamak bağımlılık yapar." yargısına ilişkin olumlu görüş belirtmişlerdir.

Araştırmaya göre sözel alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerin %60'ı, 5 den az olan öğrencilerin %41,7'si "Bilgisayar oyunları bir grup ile birlikte oynandığında kişilerin sosyal becerilerinin gelişmesini sağlar." yargısına ilişkin olumsuz görüş belirtmişlerdir.

Araştırmaya göre sözel alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerin %65,7'si, 5 den az olan öğrencilerin %41,7'si "Şiddet unsuru içeren bilgisayar oyunlarını oynamak, insanları olumsuz yönde etkiler." yargısına ilişkin olumsuz görüş belirtmişlerdir.

**Tablo IV.67** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin sözel alan dersleri akademik ortalamalarının oyun türü tercihlerinin sıralanmasına göre dağılımları

Oyun türü	Sözel alan derslerinin akademik ortalaması:	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	Toplam	
Aksiyon oyunları	5 den az	N	3	0	3	1	1	0	2	0	10
		%	30,0	0,00	30,0	10,0	10,0	0,00	20,0	0,00	100,0
	5	N	8	6	3	3	4	3	2	1	30
		%	26,7	20,0	10,0	10,0	13,3	10,0	6,70	3,30	100,0
Macera oyunları	5 den az	N	1	3	2	2	0	2	0	0	10
		%	10,0	30,0	20,	20,0	0	20,	0,00	0	100,0
	5	N	3	10	7	3	0	2	1	0	26
		%	11,5	38,5	26,	11,5	0	7,7	3,80	0	100,0
Dövüş oyunları	5 den az	N	0	1	0	1	3	1	0	2	8
		%	0,00	12,5	0,0	12,5	37,5	12,5	0,00	25,0	100,0
	5	N	1	0	2	3	3	8	3	4	24
		%	4,20	0,00	8,30	12,5	12,5	33,3	12,50	16,70	100,00
Bilmece oyunları	5 den az	N	1	2	1	0	1	0	2	2	10
		%	10,00	20,00	10,0	0,00	10,0	0,0	20,0	20,00	100,00
	5	N	2	1	3	2	6	1	2	8	25
		%	8,00	4,00	12,0	8,00	24,0	4,00	8,00	32,00	100,00
Rol oynama oyunları	5 den az	N	1	1	1	0	1	2	0	1	7
		%	14,30	14,30	14,3	0,00	14,3	28,6	0,00	14,30	100,00
	5	N	4	3	2	6	3	0	3	2	23
		%	17,40	13,00	8,70	26,1	13,0	0,00	13,00	8,70	100,00
Simülasyon (Benzeşim) oyunları	5 den az	N	2	0	0	3	0	2	0	1	8
		%	25,00	0,00	0,00	37,5	0,00	25,0	0,00	12,50	100,00
	5	N	4	3	9	4	3	5	3	0	31
		%	12,90	9,70	29,0	12,9	9,70	16,1	9,70	0,00	100,00
Spor oyunları	5 den az	N	2	0	2	0	1	0	3	0	8
		%	25,00	0,00	25,0	0,00	12,5	0,00	37,50	0,00	100,00
	5	N	5	5	3	4	3	2	1	2	25
		%	20,00	20,00	12,0	16,0	12,0	8,00	4,00	8,00	100,00
Strateji oyunları	5 den az	N	2	3	2	2	0	0	0	0	9
		%	22,20	33,30	22,2	22,2	0,00	0,00	0,00	0,00	100,00
	5	N	8	4	3	4	4	3	4	1	31
		%	25,80	12,90	9,70	12,90	12,90	9,70	12,90	3,20	100,00

Tablo IV.67 de araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin sözel alan dersleri akademik ortalaması ile oyun türleri tercihlerinin sıralanmasına göre dağılımları görülmektedir.

Araştırmaya göre sözel alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencileri en fazla %88,6' lık oranla strateji oyunları ve simülasyon oyunlarını işaretlerken, en az



işaretledikleri oyunlar %65,7 lik oranla rol oynama oyunları ve %68.6 lik oranla dövüş oyunları olarak belirlenmiştir (*Tablo IV.64 ile karşılaştırıldığında*).

Araştırmaya göre sözel alan dersleri akademik ortalaması 5 den az olan öğrencileri en fazla %83,3' lük oranla aksiyon oyunları, macera oyunları ve bilmece oyunlarını işaretlerken, en az işaretledikleri oyunlar %58,3 lük oranla rol oynama oyunları olarak belirlenmiştir (*Tablo IV.64 ile karşılaştırıldığında*).

Araştırmaya göre sözel alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerden macera oyununu işaretleyenler(%74,3), bu oyunu %76' lık bir oranla ilk 3 tercih içinde değerlendirmiştir. Araştırmaya göre sözel alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerden dövüş oyununu işaretleyenler(%68,9), bu oyunu %87,5 lik bir oranla ilk 3 tercih içinde değerlendirmemişlerdir.

Araştırmaya göre sözel alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerden bilmece oyununu işaretleyenler (%71,5), %32' lik bir oranla; 5 den aza olan öğrencilerden bu oyunu işaretleyenler (%66,7), %20'lik bir oranla bu oyunu sonuncu sırada değerlendirmişlerdir.

#### **IV.2.13 Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, sanat alan derslerindeki akademik başarılarına göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?**

Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, sanat alan derslerindeki akademik başarılarına göre farklılaşmadığını saptamak için Mann Whitney-U testi uygulanmıştır.

Uygulanan Mann Whitney-U testi sonucunda üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları ile sanat alan derslerinin akademik ortalamaları arasında anlamlı bir farklılık bulunamamıştır.

**Tablo IV.68** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin sayısal alan dersleri akademik ortalamalarının dağılımları

Sanat alan derslerinin akademik ortalaması:	%	N
5 den az olanlar öğrenciler	6,4	3
5 olanlar öğrenciler	93,6	44
Toplam	100	47

Tablo IV.68'e göre arařtırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin %93,6'sının sanat alan derslerinin akademik ortalaması 5, %6,4'ünün ortalaması 5 den azdır.

**Tablo IV.69** Arařtırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin sanat alan dersleri akademik ortalamalarının eğlence zamanları için ayırdıkları süreye göre dağılımları

Son zamanlarda haftada kaç saat:	Sanat alan dersleri akademik ortalaması:		Hiç	< 1	1-5	5-10	10-15	>15	Toplam
Bilgisayar kullanıyorsunuz? (ödev,arařtırma vs gibi okul çalışmalarınız dışında)	5 den az	N	0	1	1	0	0	1	3
		%	0,00	33,30	33,30	0,00	0,00	33,30	100,00
	5	N	0	0	19	10	8	7	44
		%	0,00	0,00	43,20	22,70	18,20	15,90	100,00
Bilgisayar oyunu oynuyorsunuz?	5 den az	N	0	1	1	0	0	1	3
		%	0,00	33,30	33,30	0,00	0,00	33,30	100,00
	5	N	2	7	18	12	2	3	44
		%	4,50	15,90	40,90	27,30	4,50	6,80	100,00
Bilgisayar dışındaki elektronik ortamlarda oynanan oyunları oynuyorsunuz?	5 den az	N	1	1	1	0	0	0	3
		%	33,30	33,30	33,30	0,00	0,00	0,00	100,00
	5	N	18	9	9	5	2	1	44
		%	40,9	20,50	20,50	11,4	4,50	2,30	100,00
Televizyon izliyorsunuz?	5 den az	N	0	0	1	2	0	0	3
		%	0,00	0,00	33,30	66,70	0,00	0,00	100,00
	5	N	0	1	19	9	5	10	44
		%	0,00	2,30	43,20	20,50	11,40	22,7	100,00
Ders kitapları dışında kitap okuyorsunuz?	5 den az	N	0	0	2	1	0	0	3
		%	0,00	0,00	66,70	33,30	0,00	0,00	100,00
	5	N	2	5	15	10	8	4	44
		%	4,50	11,4	34,10	22,70	18,20	9,10	100,00
Sosyal etkinliklere katılıyorsunuz? (ailenizle, arkadaşlarınızla)	5 den az	N	0	1	0	1	1	0	3
		%	0,00	33,30	0,00	33,30	33,30	0,00	100,00
	5	N	0	6	15	10	4	9	44
		%	0,00	13,60	34,10	22,70	9,10	20,50	100,00

Tablo IV.69 da arařtırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin sanat alan dersleri akademik ortalaması ile eğlence zamanları için ayırdıkları süreye ilişkin verdikleri cevapların dağılımı görölmektedir. Sanat alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerin %52,3, 5 den az olan öğrencilerin ise %66,7'si haftada ortalama 5 saatten uzun süreyle sosyal etkinliklere katıldıklarını belirtmişlerdir.

Sanat alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerin %40,9'u, 5 den az olan öğrencilerin %66,7'si bilgisayar dışındaki elektronik ortamlarda oynanan oyunları oynamadıklarını belirtmişlerdir.

**Tablo IV.70** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin sanat alan dersleri akademik ortalamalarının PC oyun algılarına göre dağılımları

Bilgisayar oyunlarına ilişkin yargılar:	Sanat alan dersleri akademik ortalaması:		Kesinlikle	Katılmıyorum	Katılıyorum	Kesinlikle	Toplam
			katılmıyorum	Katılmıyorum	Katılıyorum	katılıyorum	
Bilgisayar oyunu oynamak önemli bir boş zaman değerlendirme uğraşdır.	5 den az	N	1	0	2	0	3
		%	33,3	0	66,7	0	100
	5	N	5	7	23	9	44
		%	11,4	15,9	52,3	20,5	100
Bilgisayar oyunu oynamak vakit kaybıdır.	5 den az	N	1	2	0	0	3
		%	33,3	66,7	0	0	100
	5	N	14	19	8	3	44
		%	31,8	43,2	18,2	6,8	100
Bilgisayar oyunu oynamak çok vakit alan bir uğraşdır.	5 den az	N	0	1	2	0	3
		%	0	33,3	66,7	0	100
	5	N	8	20	13	3	44
		%	18,2	45,5	29,5	6,8	100
Bilgisayar oyunu oynamak insanlarda bir şeyler öğrenmeye karşı merak uyandırır.	5 den az	N	1	0	2	0	3
		%	33,3	0	66,7	0	100
	5	N	4	10	18	12	44
		%	9,1	22,7	40,9	27,3	100
Bilgisayar oyunu oynamak bazı yararlı bilgi ve becerilerin gelişmesine yardım eder.	5 den az	N	0	1	2	0	3
		%	0	33,3	66,7	0	100
	5	N	2	7	23	11	43
		%	4,7	16,3	53,5	25,6	100
Bilgisayar oyunu oynamak sadece küçük yaşlardaki çocuklar için uygundur.	5 den az	N	0	2	1	0	3
		%	0	66,7	33,3	0	100
	5	N	24	13	7	0	44
		%	54,5	29,5	15,9	0	100
Bilgisayar oyunu oynamak her yaş grubu için uygundur.	5 den az	N	1	0	1	1	3
		%	33,3	0	33,3	33,3	100
	5	N	1	11	9	22	43
		%	2,3	25,6	20,9	51,2	100

**Tablo IV.70'in devamı**

Kızlar ve erkekler farklı türde bilgisayar oyunlarını oynamayı tercih ederler.	5 den az	N	0	1	2	0	3
		%	0	33,3	66,7	0	100
	5	N	4	7	22	11	44
		%	9,1	15,9	50	25	100
Bilgisayar oyunu oynamak bağımlılık yapar.	5 den az	N	0	1	2	0	3
		%	0	33,3	66,7	0	100
	5	N	7	8	20	9	44
		%	15,9	18,2	45,5	20,5	100
Bilgisayar oyunu oynamak kişilerin sosyal yaşamını olumsuz yönde etkiler.	5 den az	N	0	2	0	1	3
		%	0	66,7	0	33,3	100
	5	N	7	13	17	6	43
		%	16,3	30,2	39,5	14	100
Bilgisayar oyunları bir grup (arkadaş grubu, aile vs.) ile birlikte oynandığında kişilerin sosyal becerilerinin gelişmesini sağlar.	5 den az	N	0	2	1	0	3
		%	0	66,7	33,3	0	100
	5	N	5	14	17	8	44
		%	11,4	31,8	38,6	18,2	100
Şiddet unsuru içeren bilgisayar oyunlarını oynamak, insanları olumsuz yönde etkiler.	5 den az	N	0	1	1	1	3
		%	0	33,3	33,3	33,3	100
	5	N	6	12	14	12	44
		%	13,6	27,3	31,8	27,3	100

Tablo IV.70 de araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin sanat alan dersleri akademik ortalaması ile PC oyun algılarına ilişkin verdikleri cevapların dağılımı görülmektedir. Sanat alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerin %84'ü, 5 den az olan öğrencilerin %66,7'si "Bilgisayar oyunu oynamak sadece küçük yaşlardaki çocuklar için uygundur." yargısına ilişkin olumsuz görüş bildirmiştir.

Araştırmaya göre sanat alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerin %75'i, 5 den az olan öğrencilerin tamamı "Bilgisayar oyunu oynamak vakit kaybıdır." yargısına ilişkin olumsuz görüş belirtmişlerdir.

Araştırmaya göre sanat alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerin %66'sı, "Bilgisayar oyunu oynamak bağımlılık yapar." yargısına ilişkin olumsuz görüş belirtmişlerdir.

Araştırmaya göre sanat alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerin %75'i, "Kızlar ve erkekler farklı türde bilgisayar oyunlarını oynamayı tercih ederler." yargısına ilişkin olumsuz görüş belirtmişlerdir. Araştırmaya göre sanat alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerin %79,1'i, "Bilgisayar oyunu oynamak

bazı yararlı bilgi ve becerilerin gelişmesine yardım eder.” yargısına ilişkin olumsuz görüş belirtmişlerdir.

**Tablo IV.71** Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin sanat alan dersleri akademik ortalamalarının oyun türü tercihlerinin sıralanmasına göre dağılımları

Oyun türü	Sanat alan derslerinin akademik ortalaması:	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	Toplam	
Aksiyon oyunları	5 den az	N	0	0	1	0	1	0	0	0	2
		%	0,00	0,00	50,00	0,00	50,00	0,00	0,00	0,00	100,00
	5	N	11	6	5	4	4	3	4	1	38
		%	28,90	15,80	13,20	10,50	10,50	7,90	10,5	2,60	100,00
Macera oyunları	5 den az	N	1	0	1	0	0	0	0	0	2
		%	50,00	0,00	50,00	0,00	0	0,00	0,00	0	100,00
	5	N	3	13	8	5	0	4	1	0	34
		%	8,80	38,20	23,50	14,70	0	11,80	2,90	0	100,00
Dövüş oyunları	5 den az	N	0	0	0	0	0	0	0	1	1
		%	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	100,0	100,00
	5	N	1	1	2	4	6	9	3	5	31
		%	3,20%	3,20	6,50	12,90	19,40	29,00	9,70	16,10	100,00
Bilmece oyunları	5 den az	N	0	1	0	0	0	0	0	0	1
		%	0,00	100,0	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	100,00
	5	N	3	2	4	2	7	1	4	10	33
		%	9,10	6,10	12,10	6,10 %	21,20	3,00	12,10	30,30	100,00
Rol oynama oyunları	5 den az	N	1	0	0	0	0	0	0	0	1
		%	100,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	100,00
	5	N	4	4	3	6	4	2	3	3	29
		%	13,80	13,80	10,30	20,70	13,80	6,90	10,3	10,30	100,00
Simülasyon (Benzeşim) oyunları	5 den az	N	0	0	0	0	0	1	0	0	1
		%	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	100,00	0,00	0,00	100,00
	5	N	6	3	9	7	3	6	3	1	38
		%	15,80	7,90%	23,70	18,40	7,90	15,80	7,90	2,60	100,00
Spor oyunları	5 den az	N	0	0	0	0	0	0	1	0	1
		%	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	100,00	0,00	100,00
	5	N	7	5	5	4	4	2	3	2	32
		%	21,90	15,60	15,60	12,50	12,50	6,30	9,40	6,30	100,00
Strateji oyunları	5 den az	N	0	0	0	1	0	0	0	0	1
		%	0,00	0,00	0,00	100,0	0,00	0,00	0,0	0,00	100,00
	5	N	10	7	5	5	4	3	4	1	39
		%	25,60	17,90	12,80	12,80	10,3	7,70	10,30	2,60	100,00

Tablo IV.71 de arařtırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin sanat alan dersleri akademik ortalaması ile oyun türleri tercihlerinin sıralanmasına göre dağılımları görölmektedir.

Arařtırmaya göre sanat alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencileri en fazla %88,6'lık oranla strateji oyunları, %86,4'lük oranla simölasyon oyunlarını ve aksiyon oyunlarını işaretlerken, en az işaretledikleri oyunlar %65,9'lık oranla rol oynama oyunları olarak belirlenmiştir (*Tablo IV.68 ile karşılaştırıldığında*).

Arařtırmaya göre sanat alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerden macera oyununu işaretleyenler(%72,3), bu oyunu %70,5'lik oranla ilk 3 tercih içinde değerlendirmiştir.

Arařtırmaya göre sanat alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerden dövüş oyununu işaretleyenler(%68,9), bu oyunu %87,1'lik oranla ilk 3 tercih içinde değerlendirmemişlerdir.

Arařtırmaya göre sanat alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerden bilmece oyununu işaretleyenler (%75), %30,5'lik oranla bu oyunu sonuncu sırada değerlendirmişlerdir.

## BÖLÜM V

### SONUÇLAR

Bu bölümde üstün zekalı öğrencilerin PC oyun tercihlerinin akademik başarılarına etkilerine ilişkin yapılan araştırmanın sonuçlarına yer verilmektedir.

Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun tercihleri ile akademik başarıları arasında anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Bu farklılığın hangi alt problem ya da problemlere ait olduğunu gösterebilmek için her bir alt probleme ilişkin sonuçlar maddelendirilerek gösterilmiştir

#### V.1 ÖĞRENCİLERİN SOSYO-DEMOGRAFİK DEĞİŞKENLERİNE İLİŞKİN SONUÇLAR

- Araştırmaya 47 üstün zekalı öğrenci ile bu öğrencilerin devam etmekte oldukları ilköğretim okullarından seçilen 818 normal zekalı öğrenci katılmıştır.
- Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin %83 ünü erkekler oluşturmuştur.
- Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin annelerinin %36,2'si, normal zekalı öğrencilerin annelerinin %50,4'ü ev hanımıdır.
- Üstün zekalı öğrencilerin annelerinin %21,3'ü, normal zekalı öğrencilerin annelerinin %4,3'ü mühendis-mimardır.
- Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin babalarının %37'si, normal zekalı öğrencilerin babalarının %12,2'si mühendis-mimardır.
- Bilsem öğrencilerinin %62,8'i, normal öğrencilerin %24,7 si mühendis-mimar olmak istemektedirler.
- Araştırmaya katılan öğrencilerin %22,8'i tek çocuk, %56, 9'u 2 kardeş, %23,9'u ise 2 kardeşten fazladır.
- Bilsem öğrencilerinin çoğunlukla (%66) 2 kardeş oldukları görülmektedir.
- Araştırmaya katılan Bilsem öğrencilerinin % 68'i, normal öğrencilerin %48,3'ü grupta oynanan oyunlar oynadıklarını belirtmişlerdir.
- Bilsem öğrencilerinin %74,5'i, normal öğrencilerin %80,7'si oyunları dışında spor oyunları oynadıklarını belirtmişlerdir.

- Arařtırmaya katılan Bilsem öđrencilerinin % 68'i, normal öđrencilerin %48,3'i PC oyunları dıřında grupla oynanan oyunlar oynadıklarını belirtmiřlerdir.
- Arařtırmaya katılan Bilsem öđrencilerinin % 29,8'i, normal öđrencilerin %15,5'i, PC oyunları dıřında model oyuncaklarla oynamaktadırlar.
- Bilsem öđrencilerinin %44,7'si, normal öđrencilerin %38,1'i, PC oyunları dıřında müzik enstrümanlarıyla oynamaktadırlar.
- Arařtırmaya katılan Bilsem öđrencilerinin %70,2'si, normal öđrencilerin %51,1'i ailelerinden çoklu medya araçları almalarını istemektedirler.
- Bilsem öđrencilerinin %17 si, normal öđrencilerin %6,8'i ailelerinden model oyuncak almalarını istemektedirler.
- Arařtırmaya katılan Bilsem öđrencilerinin %87,2'si, normal öđrencilerin %46,6'sı arkadaşları tarafından zeki olarak tanımlanırken; Bilsem öđrencilerinin %12,8'inin, normal öđrencilerin ise%26,7 sinin arkadaşları tarafından utangaç olarak tanımlandıkları saptanmıştır.
- Arařtırmaya katılan Bilsem öđrencilerinin %48,9'u, normal öđrencilerin %38'i arkadaşlarıyla her gün oyun oynadıklarını belirtmiřlerdir. Bilsem öđrencilerinin % 93,7'si, normal öđrencilerin ise %91,1'i en az haftada 1-2 gün arkadaşlarıyla oyun oynadıkları saptanmıştır.



## V.2ALT PROBLEMLERE İLİŞKİN SONUÇLAR

Her bir alt problemin üstün zekalı öğrencilerin PC oyun tercihlerine nasıl etki ettiğini gösterebilmek için her alt problemin sonuçları ayrı gösterilmiştir.

### **Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, normal öğrencilerin PC oyun algılarına göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?**

- Bilsem öğrencilerin normal öğrencilere göre haftada daha uzun süre ders ve araştırma dışı bilgisayar kullandıkları saptanmıştır.
- Bilsem öğrencilerin normal öğrencilere göre haftada daha uzun süre bilgisayar oyunu oynadıkları saptanmıştır.
- Bilsem öğrencilerin normal öğrencilere göre haftada daha uzun süre televizyon izledikleri saptanmıştır.
- Bilsem öğrencilerin normal öğrencilere göre haftada daha uzun süre ders kitapları dışında kitap okudukları saptanmıştır.
- Bilsem öğrencilerinin normal öğrencilere göre, “Bilgisayar oyunu oynamak önemli bir boş zaman değerlendirme uğraşdır.” yargısına daha fazla oranda katıldıkları saptanmıştır.
- Bilsem öğrencilerinin normal öğrencilere göre, “Bilgisayar oyunu oynamak vakit kaybıdır.” yargısına daha fazla oranda katıldıkları saptanmıştır.
- Normal öğrencilerin bilsem öğrencilerine göre, “Bilgisayar oyunu oynamak çok vakit alan bir uğraşdır.” yargısına daha fazla oranda katıldıkları saptanmıştır.
- Bilsem öğrencilerinin normal öğrencilere göre, “Bilgisayar oyunu oynamak her yaş grubu için uygundur.” yargısına daha fazla oranda katıldıkları saptanmıştır.

### **Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, cinsiyete göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?**

- Kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre, “Şiddet unsuru içeren bilgisayar oyunlarını oynamak, insanları olumsuz yönde etkiler” yargısına daha fazla oranda katıldıkları saptanmıştır.

### **Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, sınıf seviyesine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?**

Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, sınıf seviyesi değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını saptamak için Kruskal Wallis-H testi uygulanmıştır.

Uygulanan Kruskal Wallis-H testi sonucunda üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları ile sınıf seviyesi bağımsız değişkeni arasında anlamlı bir fark saptanamamıştır.

- Araştırmaya katılan öğrencilerin %59,6 sı 5. sınıf, %29,8 i 6. sınıf, %10,6 sı ise 7. sınıf öğrencilerinden oluşmuştur.
- Altıncı sınıf öğrencileri 7. Sınıf öğrencilerine göre, Bilgisayar oyunu oynamak insanlarda bir şey öğrenmeye karşı merak uyandırır.” yargısına daha fazla oranda katıldıkları saptanmıştır

### **Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, yaş değişkenine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?**

Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, yaş değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını saptamak için Kruskal Wallis-H testi uygulanmıştır.

Uygulanan Kruskal Wallis-H testi sonucunda üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları ile yaş bağımsız değişkeni arasında anlamlı bir fark saptanamamıştır.

- Üstün zekalı öğrencilerin önemli oranda bilgisayar dışındaki oynanan oyunları (*gameboy, playstation*) oynamadıkları anlaşılmaktadır. 10 yaşındaki öğrencilerin %61,1 i haftada 5 saatten uzun süreyle kitap okumaktadırlar.
- Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerden “Bilgisayar oyunu oynamak çok vakit alan bir uğraştır.” Yargısına ilişkin 9 yaşındaki öğrencilerin tamamının katılmadıkları görülmektedir. Aynı yargı için 10 yaşındaki öğrencilerin %47,2 si, 13 yaşındaki öğrencilerin %83,3’ü olumlu yönde görüş bildirmişlerdir.
- Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerden “Bilgisayar oyunu oynamak sadece küçük yaşlardaki çocuklar için uygundur.” Yargısına ilişkin 13 yaşındaki öğrencilerin tamamı olumsuz yönde görüş bildirirken, 10 yaşındaki çocukların %19,4 ü olumlu yönde görüş bildirmiştir.

- “Şiddet unsuru içeren bilgisayar oyunlarını oynamak, insanları olumsuz yönde etkiler.” yargısına ilişkin için 13 yaşındaki öğrencilerin %83,3 ü, 10 yaşındaki öğrencilerin %33,3 ü olumsuz yönde görüş bildirmişlerdir.

**Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, öğrencilerin ekonomik seviyelerine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?**

- Bilsem öğrencilerinin %84,8 inin oturdukları daireler kendilerine ait iken, kirada oturan öğrencilerin %13,1 inin aylık kira miktarı 600 TL ve üzeridir.
- Bilsem öğrencilerinin %81,9 unun kendilerine ait en az 1 adet arabaları olduğu görülmektedir.
- Haftalık ortalama harçlığı 50 TL den fazla olan öğrenciler haftalık ortalama harçlığı 10 TL den az olan öğrencilere göre, “Bilgisayar oyunu oynamak insanlarda bir şey öğrenmeye karşı merak uyandırır.” yargısına daha çok katıldıklarını belirtmişlerdir.
- Evlerinde kendilerine ait odası olan öğrencilerin olmayan öğrencilere göre, haftada ortalama daha uzun süreyle ödev ve araştırma gibi okul çalışmaları dışında bilgisayar kullandıkları saptanmıştır.

**Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, öğrencilerin evlerinde kullanabilecekleri bir bilgisayarları olma değişkenine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?**

Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, öğrencilerin evlerinde kullanabilecekleri bir bilgisayarları olma değişkenine göre farklılaşp farklılaşmadığını saptamak için Mann Whitney-U testi uygulanmıştır.

Uygulanan Mann Whitney-U testi sonucunda üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları ile öğrencilerin evlerinde kullanabilecekleri bir bilgisayarları olma değişkeni arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır.

- Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin %97,9 unun evlerinde kendilerinin de kullanabilecekleri bir bilgisayar bulunmaktadır.

**Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun alguları, öğrencilerin internete bağlanma sürelerine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?**

- Evlerinde internet bağlantısı olan öğrencilerin olmayan öğrencilere göre, haftada ortalama daha uzun süreyle ödev ve araştırma gibi okul çalışmaları dışında bilgisayar kullandıkları saptanmıştır.
- Evlerinde internet bağlantısı olan öğrencilerin olmayan öğrencilere göre, “Bilgisayar oyunları bir grup ile oynandığında kişilerin sosyal becerilerinin gelişmesini sağlar” yargısına daha fazla oranda katıldıkları saptanmıştır.
- Evlerinde internet bağlantısı olmayan öğrencilerin olan öğrencilere göre, “Şiddet unsuru içeren bilgisayar oyunlarını oynamak, insanları olumsuz yönde etkiler” yargısına daha fazla oranda katıldıkları saptanmıştır.
- Haftalık ortalama 10-15 saat arası internete bağlanan öğrencilerin 5-10 saat arası bağlanana göre, haftalık ortalama daha uzun süreyle ödev ve araştırmalar gibi okul çalışmaları dışında bilgisayar kullandıklarını saptanmıştır.
- Haftalık ortalama 20-25 saat arası internete bağlanan öğrencilerin 5-10 saat arası bağlanana göre, haftalık ortalama daha uzun süreyle bilgisayar oyunu oynadıklarını saptanmıştır.
- Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin tamamının elektronik posta adreslerinin olduğu saptanmıştır.
- Üstün zekalı öğrencilerin %46,3 ü interneti oyun amacıyla kullanmayı ilk tercihi olarak belirtirken, %42,9 u ders çalışmayı ilk tercihi olarak belirtmiştir.
- İnterneti iletişim için kullandıklarını belirten öğrencilerin %30,8 i iletişim seçeneğini 4. sıraya yerleştirdikleri saptanmıştır.
- Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin bilgisayarı kullanma önceliği sıralaması ders, oyun, iletişim olarak saptanmıştır.
- Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin bilgisayarı kullanma yerleri sıralaması ev, okul, arkadaş olarak saptanmıştır.
- Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin %7 si evlerinde bilgisayar kullanmamaktadırlar.
- Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin %40,4 ü çoğu zaman PC oyunu oynamalarına izin verildiğini, %8,5 i ise bilgisayar oyunu oynamadıkları saptanmıştır.

**Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, bilgisayar kullanmaya başladıkları yaş değişkenine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?**

- Bilgisayar kullanmaya 5 yaşından önce başlayan öğrencilerin 7-9 yaşlarında başlayan öğrencilere göre, haftada ortalama daha uzun süreyle bilgisayar oyunu oynadıkları saptanmıştır.
- Bilgisayar kullanmaya 5 yaşından önce başlayan öğrencilerin 7-9 yaşlarında başlayan öğrencilere göre, haftada ortalama daha uzun süreyle bilgisayar dışındaki elektronik ortamlarda oynanan oyunları oynadıkları saptanmıştır.
- Bilgisayar kullanmaya 5 yaşından önce başlayan öğrencilerin 7-9 yaşlarında başlayan öğrencilere göre, haftada ortalama daha uzun süreyle sosyal etkinliklere katıldıkları saptanmıştır.
- Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin %67,4 si kullandıkları bilgisayarların teknik özelliklerinin bilgisayar oyunu oynamak için yeterli olduğunu belirtirken, %28,3 ü bazı oyunlar için yeterli olduğunu belirtmişlerdir.

**Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, PC oyunu oynamaya başladıkları yaş değişkenine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?**

- Bilgisayar oyunu oynamaya 5 yaşından önce başlayan öğrencilerin 7-9 yaşlarında başlayan öğrencilere göre, haftada ortalama daha uzun süreyle bilgisayar oyunu oynadıkları saptanmıştır.
- Bilgisayar oyunu oynamaya 5 yaşından önce başlayan öğrencilerin 7-9 yaşlarında başlayan öğrencilere göre, haftada ortalama daha uzun süreyle bilgisayar dışındaki elektronik ortamlarda oynanan oyunları oynadıkları saptanmıştır.
- Bilgisayar oyunu oynamaya 5 yaşından önce başlayan öğrencilerin 7-9 yaşlarında başlayan öğrencilere göre, haftada ortalama daha uzun süreyle sosyal etkinliklere katıldıkları saptanmıştır.
- Bilgisayar oyunu oynamaya 5 yaşından önce başlayan öğrenciler 7-9 yaşlarında başlayan öğrencilere göre, “Bilgisayar oyunu oynamak önemli bir boş zaman değerlendirme uğraşdır.” yargısına daha fazla oranda katıldıkları saptanmıştır.

- Bilgisayar oyunu oynamaya 5 yaşından önce başlayan öğrenciler 7-9 yaşlarında başlayan öğrencilere göre, “Bilgisayar oyunu oynamak vakit kaybıdır.” yargısına daha fazla oranda katıldıkları saptanmıştır.
- Bilgisayar oyunu oynamaya 5 yaşından önce başlayan öğrenciler 7-9 yaşlarında başlayan öğrencilere göre, “Bilgisayar oyunu insanlarda bir şey öğrenmeye karşı merak uyandırır.” yargısına daha fazla oranda katıldıkları saptanmıştır.
- Çevrimiçi(*online*) oyun oynamaya başlamak için 5 yaşından önce başlayan öğrencilerin 7-9 yaşlarında başlayan öğrencilere göre, haftada ortalama daha uzun süreyle bilgisayar oyunu oynadıkları saptanmıştır.
- Bilgisayar oyunu oynamaya 5 yaşından önce başlayan öğrenciler 7-9 yaşlarında başlayan öğrencilere göre, “Bilgisayar oyunu oynamak bazı yararlı bilgi ve becerilerin gelişmesine yardım eder.” yargısına daha fazla oranda katıldıkları saptanmıştır.

**Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, sahip oldukları PC oyun sayısına göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?**

- 10-15 adet arası oyunu olan öğrenciler 5-10 adet arası oyunu olanlara göre, haftalık ortalama daha uzun süreyle ödev ve araştırmalar gibi okul çalışmaları dışında bilgisayar kullandıkları saptanmıştır.
- 10-15 adet arası oyunu olan öğrenciler hiç oyunu olmayanlara göre, haftalık ortalama daha uzun süreyle bilgisayar oyunu oynadıkları saptanmıştır.
- 10-15 adet arası oyunu olan öğrenciler 5-10 adet arası oyunu olanlara göre, haftalık ortalama daha uzun süreyle televizyon izledikleri saptanmıştır.
- Bilgisayar oyunu olmayan öğrencilerin 10-15 adet arası oyunu olanlara göre, “Bilgisayar oyunu oynamak vakit kaybıdır.” yargısına daha fazla katıldıkları saptanmıştır.
- 10-15 adet arası oyunu olan öğrencilerin, hiç oyunu olmayanlara göre, “Bilgisayar oyunu oynamak çok vakit alan bir uğraşıdır.” yargısına daha fazla katıldıkları saptanmıştır.
- 5-10 adet arası oyunu olan öğrenciler hiç oyunu olmayanlara göre, “Bilgisayar oyunu oynamak bazı yararlı bilgi ve becerilerin gelişmesine yardım eder.” yargısına daha fazla katıldıkları saptanmıştır.

- Bilgisayar oyunu olmayan öğrencilerin 10-15 adet arası oyunu olanlara göre, “Bilgisayar oyunu oynamak kişilerin sosyal yaşamını olumsuz yönde etkiler.” yargısına daha fazla katıldıkları saptanmıştır.

**Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, sayısal alan derslerindeki akademik başarılarına göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?**

- Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin %93,6 sının sayısal alan derslerinin akademik ortalamasının 5 olduğu saptanmıştır.
- Sayısal alan derslerinin ortalaması 5 den az olan öğrenciler 5 olan öğrencilere göre, “Bilgisayar oyunu oynamak kişilerin sosyal yaşamını olumsuz yönde etkiler.” yargısına daha fazla katıldıkları saptanmıştır.
- Sayısal alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerin %54,3 ünün haftada ortalama 5 saatten uzun süreyle sosyal etkinliklere katıldıkları, % 47,8 inin haftada ortalama 5 saatten az süreyle televizyon izledikleri, %61,3 ünün ise haftada ortalama 5 saatten az süreyle bilgisayar oyunu oynadıkları saptanmıştır.
- Sayısal alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerin %63,4 ü “Bilgisayar oyunu oynamak bağımlılık yapar.” yargısına ilişkin olumlu görüş bildirmiştir.
- Sayısal alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerin %60,5 inin, 5 den az olan öğrencilerin tamamının “Bilgisayar oyunu oynamak önemli bir boş zaman değerlendirme uğraşdır.” yargısına katıldıkları saptanmıştır.
- Sayısal alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerin %48,8 inin ve 5 den az olan öğrencilerin tamamının “Bilgisayar oyunu oynamak kişilerin sosyal yaşamını olumsuz yönde etkiler.” yargısına katıldıkları saptanmıştır.
- Sayısal alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerin %72,8’ inin ve 5 den az olan öğrencilerin tamamının “Kızlar ve erkekler farklı türde bilgisayar oyunlarını oynamayı tercih ederler.” yargısına katıldıkları saptanmıştır.
- Sayısal alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerin %79,1’inin “Bilgisayar oyunu oynamak bazı yararlı bilgi ve becerilerin gelişmesine yardım eder.” yargısına katıldıkları saptanmıştır.
- Sayısal alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencileri en fazla %84,1 lik oranla aksiyon oyunları ve simülasyon(benzeşim) oyunlarını işaretlerken, en az

işaretledikleri oyunlar %63,6 lık oranla rol oynama oyunları ve %65.9 luk oranla dövüş oyunları olarak belirlenmiştir

- Sayısal alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerden strateji oyununu işaretleyenler(%84), bu oyunu %56,7 lik bir oranla ilk 3 tercih içinde değerlendirmiştir.
- Sayısal alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerden dövüş oyununu işaretleyenler(%65.9), bu oyunu %89,8 lik bir oranla ilk 3 tercih içinde değerlendirmemişlerdir.
- Sayısal alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerden bilmece oyununu işaretleyenler (%72,7), %31,3 lük bir oranla bu oyunu sonuncu sırada değerlendirmişlerdir.

### **Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, sözel alan derslerindeki akademik başarılarına göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?**

Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algılarının sözel alan derslerindeki akademik başarılarına göre farklılaşıp farklılaşmadığını saptamak için Mann Whitney-U testi uygulanmıştır.

Uygulanan Mann Whitney-U testi sonucunda üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları ile sözel alan derslerinin akademik ortalamaları arasında anlamlı bir farklılık bulunamamıştır.

- Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin %74,5'inin sözel alan derslerinin akademik ortalaması 5, %25,5'inin ortalaması 5 den azdır.
- Sözel alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerin %53,2, 5 den az olan öğrencilerin ise %58,3'ü haftada ortalama 5 saatten uzun süreyle sosyal etkinliklere katıldıklarını belirtmişlerdir.
- Sözel alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerin %40'ı, 5 den az olan öğrencilerin %41,7'si bilgisayar dışındaki elektronik ortamlarda oynanan oyunları oynamadıklarını belirtmişlerdir.
- Sözel alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerin %80'i, 5 den az olan öğrencilerin %91,7'si "Bilgisayar oyunu oynamak sadece küçük yaşlardaki çocuklar için uygundur." yargısına ilişkin olumsuz görüş bildirmiştir.



- Araştırmaya göre sözel alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerin %71,4'ü, 5 den az olan öğrencilerin %50'si “Bilgisayar oyunu oynamak bağımlılık yapar.” yargısına ilişkin olumlu görüş belirtmişlerdir.
- Araştırmaya göre sözel alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerin %60'ı, 5 den az olan öğrencilerin %41,7'si “Bilgisayar oyunları bir grup ile birlikte oynandığında kişilerin sosyal becerilerinin gelişmesini sağlar.” yargısına ilişkin olumsuz görüş belirtmişlerdir.
- Araştırmaya göre sözel alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerin %65,7'si, 5 den az olan öğrencilerin %41,7'si “Şiddet unsuru içeren bilgisayar oyunlarını oynamak, insanları olumsuz yönde etkiler.” yargısına ilişkin olumsuz görüş belirtmişlerdir.
- Araştırmaya göre sözel alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrenciler en fazla %88,6'lık oranla strateji oyunları ve simülasyon oyunlarını işaretlerken, en az işaretledikleri oyunlar %65,7'lik oranla rol oynama oyunları ve %68,6'lık oranla dövüş oyunları olarak belirlenmiştir.
- Araştırmaya göre sözel alan dersleri akademik ortalaması 5 den az olan öğrenciler en fazla %83,3'lük oranla aksiyon oyunları, macera oyunları ve bilmece oyunlarını işaretlerken, en az işaretledikleri oyunlar %58,3'lük oranla rol oynama oyunları olarak belirlenmiştir.
- Araştırmaya göre sözel alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerden macera oyununu işaretleyenler(%74,3), bu oyunu %76'lık bir oranla ilk 3 tercih içinde değerlendirmiştir. Araştırmaya göre sözel alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerden dövüş oyununu işaretleyenler(%68,9), bu oyunu %87,5'lik bir oranla ilk 3 tercih içinde değerlendirmemişlerdir.
- Araştırmaya göre sözel alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerden bilmece oyununu işaretleyenler (%71,5), %32'lik bir oranla; 5 den az olan öğrencilerden bu oyunu işaretleyenler (%66,7), %20'lik bir oranla bu oyunu sonuncu sırada değerlendirmişlerdir.

## **Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, sanat alan derslerindeki akademik başarılarına göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?**

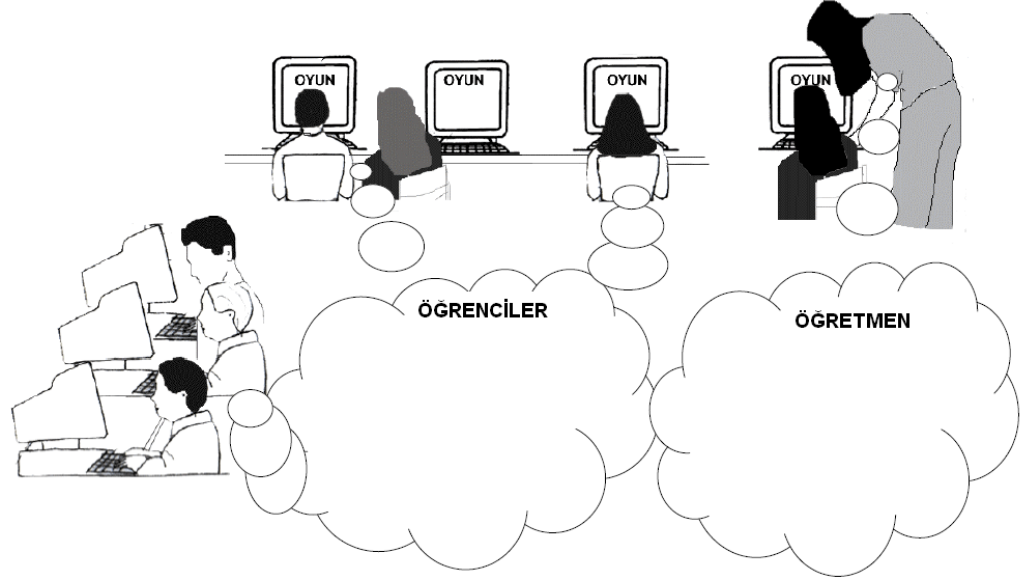
Üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları, sanat alan derslerindeki akademik başarılarına göre farklılaşmadığını saptamak için Mann Whitney-U testi uygulanmıştır.

Uygulanan Mann Whitney-U testi sonucunda üstün zekalı öğrencilerin PC oyun algıları ile sanat alan derslerinin akademik ortalamaları arasında anlamlı bir farklılık bulunamamıştır.

- Araştırmaya katılan üstün zekalı öğrencilerin %93,6'sının sanat alan derslerinin akademik ortalaması 5, %6,4'ünün ortalaması 5 den azdır.
- Sanat alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerin %52,3, 5 den az olan öğrencilerin ise %66,7'si haftada ortalama 5 saatten uzun süreyle sosyal etkinliklere katıldıklarını belirtmişlerdir.
- Sanat alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerin %40,9'u, 5 den az olan öğrencilerin %66,7'si bilgisayar dışındaki elektronik ortamlarda oynanan oyunları oynamadıklarını belirtmişlerdir.
- Sanat alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerin %84'ü, 5 den az olan öğrencilerin %66,7'si "Bilgisayar oyunu oynamak sadece küçük yaşlardaki çocuklar için uygundur." yargısına ilişkin olumsuz görüş bildirmiştir.
- Araştırmaya göre sanat alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerin %75'i, 5 den az olan öğrencilerin tamamı "Bilgisayar oyunu oynamak vakit kaybıdır." yargısına ilişkin olumsuz görüş belirtmişlerdir.
- Araştırmaya göre sanat alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerin %66'sı, "Bilgisayar oyunu oynamak bağımlılık yapar." yargısına ilişkin olumsuz görüş belirtmişlerdir.
- Araştırmaya göre sanat alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerin %75'i, "Kızlar ve erkekler farklı türde bilgisayar oyunlarını oynamayı tercih ederler." yargısına ilişkin olumsuz görüş belirtmişlerdir.
- Araştırmaya göre sanat alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerin %79,1'i, "Bilgisayar oyunu oynamak bazı yararlı bilgi ve becerilerin gelişmesine yardım eder." yargısına ilişkin olumsuz görüş belirtmişlerdir.

- Arařtırmaya gre sanat alan dersleri akademik ortalaması 5 olan ğrenciler en fazla %88,6'lık oranla strateji oyunları, %86,4'lük oranla simülasyon oyunlarını ve aksiyon oyunlarını işaretlerken, en az işaretledikleri oyunlar %65,9'lık oranla rol oynama oyunları olarak belirlenmiştir.
- Arařtırmaya gre sanat alan dersleri akademik ortalaması 5 olan ğrencilerden macera oyununu işaretleyenler(%72,3), bu oyunu %70,5'lik oranla ilk 3 tercih içinde deęerlendirmiştir.
- Arařtırmaya gre sanat alan dersleri akademik ortalaması 5 olan ğrencilerden dövüş oyununu işaretleyenler (%68,9), bu oyunu %87,1'lik oranla ilk 3 tercih içinde deęerlendirmemişlerdir.
- Arařtırmaya gre sanat alan dersleri akademik ortalaması 5 olan ğrencilerden bilmece oyununu işaretleyenler (%75), %30,5'lik oranla bu oyunu sonuncu sırada deęerlendirmişlerdir.

### V.3 ÖĞRENCİLERİN EĞİTİM ORTAMLARINDA EĞİTSEL İÇERİKLİ PC OYUNU OYNANMASINA YÖNELİK ÖĞRETMEN VE ÖĞRENCİ DÜŞÜNCELERİ HAKKINDAKİ GÖRÜŞLERİNE İLİŞKİN SONUÇLAR



**Şekil 4** Öğrencilerin eğitim ortamlarında eğitsel içerikli PC oyunu oynanmasına ilişkin kendilerine ve öğretmenlerine yönelik düşüncelerini belirlemek için uygulanan veri toplama aracı

Şekil 4 de görüldüğü gibi ölçeğin dışında öğrencilere eğitim ortamında eğitsel içerikli oyunların oynandığını gösteren bir şema verilmiş ve senaryoya uygun olacak şekilde eğitsel içerikli oyunlar oynanması esnasında öğretmenin ve öğrencilerin ne düşündüklerini tahmin etmeleri istenmiştir.

Veri toplama aracı 17 okuldaki 865 öğrenciye uygulanmıştır. Uygulamanın yapıldığı tüm okullarda bilişim teknolojileri sınıfları mevcuttur. Elde edilen veriler gruplanmış ve çarpıcı olan örneklere aşağıda yer verilmiştir.

Öğrencilerin eğitim ortamlarında eğitsel içerikli PC oyunu oynanmasına yönelik **öğretmenlere** ilişkin düşünceleri şu şekilde belirlenmiştir.

1. Dersten kaytarmak için oyunları kullanmak iyi fikir.
2. Hadi çocuklar adamları dövün!
3. Ders yapmam gerekirken oyun oynatıyorum

4. Ah keşke şu bilgisayar olmasa, eskiden ne güzel oyunlar vardı.
5. Bu internet nerden geldi. Şimdi öğrencilerin hepsi bana soru soracak.
6. Çocuklar bu oyunlar eğlenceli olabilir ama çok pahalı. Bu yüzden ailenizi fazla zorlamayın.
7. Bu oyunlar çocuklar için iyi değil, ders mi yapsam acaba!
8. Çocuklar oyun oynamayın, ödevlerinizi yapın, araştırmanız varsa onları bitirin.
9. Bilgisayar oyun oynamak için değildir.
10. Çocukların olumsuz örnek oluşturacak oyunlar oynamalarından korkuyorum.
11. Öğretmenin kafası dalgın olduğu için ve başka bir olaydan dolayı oyun oynatıyor.
12. Çocuklara hak veriyorum, sıkılıyorlar. Ama ben onların iyiliğini istiyorum.
13. Of! şu ders hemen bitse.
14. Aferin çocuklar hep böyle devam edin ben sizi sınavda görürüm.
15. Bu oyunlar çocukların gelişimleri için tehlikeli.
16. Of zaten maaş az bir de bunlarla uğraşıyorum. Ders bitse de gidip uyusam.
17. Çocukların oynadığı oyunlara bak. Bilgisayar zararlı bir araçtır.
18. Bak ne kadar güzel ve zararlı şeyler var, sen güzel olanlara baksan güzel olacak.
19. Buradan çıkan bilgilerle sınav yapabilirim.
20. Hem kolay hem de çok öğretici "ben bile oynamak istiyorum"
21. İnşallah çocukları böyle oyunlarla ders yapmayı sevdirim ve onları derse bağlarım.
22. Araştırmak için faydalı ama oyun için bir süre sonra oyun tutkusu bağımlısı olur insan.
23. Acaba bu çocuklar ne anlıyor bu oyundan.
24. Eğlenerek öğrenmek onlar için çok kolay oluyor.
25. Çocuklarım bu oyunlar sayesinde çok hızlı ve eğlenceli öğreniyorlar.
26. Ben bu çocukları çok sevdim ve ben onlara oyun oynamayı öğreteceğim.
27. Zararlı oyunlar dışında oyun oynayabilirsiniz. Ama fazla uzun süreli değil.
28. Öğrencilerim artık şiddet ve kötü davranışlardan arınıyorlar.
29. Ne demek çocuklar, bu oyunlar eğitici
30. Ah! Bu çocuklar tam bir bilgisayar bağımlısı gelecek nesiller nasıl yetişecek
31. Çocukların bunları oynaması çok iyi, hem onlar için hem de benim için, işlerimiz kolaylaşıyor.
32. Bence bu oyunlar çok iyi çocuklar okula gelmek için hevesleniyor ve öğrenme

istekleri artıyor.

33. Öğrenciler böyle daha iyi ders anlıyor.
34. Bu öğrencilerin oyun oynamak yerine ders çalışmaları gerekiyor.
35. Çocuklar bu tür oyunları oynayarak yararlı bilgiler öğreniyorlar.
36. Aferin size, öyle abuk sabuk oyunlar oynayacağınıza böyle eğitici oyunlar oynayın.
37. Öğrencilere oyunun nasıl geçileceğini öğretiyorum.
38. Bilgisayar hem sizin zihinsel gelişiminiz, hem de sosyal becerileriniz için yararlı
39. Öğrenciler için keşke daha fazla oyun olsa.
40. Çocuklara bilgi verdikten sonra oyun oynamalarına izin vermeliyim.
41. Öğrenciler neden bu kadar kolay bir bölüm de takıldı.
42. Şu çocuklara bak bir tanesi hariç hepsi şiddet içerikli oyun oynuyor. Ne olacak bu neslin hali.

Öğrencilerin eğitim ortamlarında eğitsel içerikli PC oyunu oynanmasına ilişkin öğretmenlere yönelik düşünceleri incelendiğinde; bir süre sonra oyunların bağımlılık yapabileceği (*görüş-22*), öğrencilerin hızlı ve eğlenceli öğrenebilecekleri (*görüş-25*), öğrencilerin okula gelmek için heveslerinin artabileceği (*görüş-32*) ve eğitsel içerikli oyunların daha fazla sayıda-çeşitlilikte olmadığı (*görüş-39*) gibi düşünceler dikkat çekici bulunmuştur.

Öğretmenler değişen eğitim modellerine ayak uydurarak eğitim materyalleri geliştirmeli ve etkin bir şekilde eğitim yaşantılarına entegre edebilmelidir (*görüş-4-5*).

Öğrencilerin eğitim ortamlarında eğitsel içerikli oyun oynanmasına yönelik **öğrenci düşünceleri** hakkındaki görüşleri şu şekilde belirlenmiştir.

1. Canım sıkıldı ya! Araştırma yapacağım artık.
2. Keşke öğretmen daha güzel oyunlar yüklememize izin verse.
3. Ne kadar eğiticide olsa oyun oynamak saçma.
4. Hep oynuyoruz ama hiçbir işimize yaramıyor.
5. Bu oyunlar çok sıkıcı, hiç dövüş-yarış oyunu yok mu?
6. Bence eğitici oyunlar çok sıkıcı
7. Bu oyunlar çok sıkıcı ama ders işlemekten iyidir.
8. Ne sıkıcı ders bitse de gitsek.
9. Bu oyunlar eğitici fakat diğer oyunlar daha zevkli.

10. Oyun oynamak çok sıkıcı
11. Eve gitsem de başka oyun oynasam. Çok sıkıcı.
12. Bu oyunlar güzel ama bazen sıkıcı oluyor.
13. Güzel oyunlar, inşallah öğretmen görmez.
14. Keşke bu ders hiç bitmese...
15. Öğretmen bakmıyor, hadi oyun açalım.
16. Bu oyunlar harika, keşke ders yerine bu oyunlardan oynasak
17. Bu oyunlardan birçok bilgi ediniyoruz. Bu bilgileri not alıp çalışmalıyız.
18. Bu tür oyunlar oynayarak daha yeni ve daha iyi bilgiler alabilirim.
19. Oyun dışında bilgisayar kullanmam.
20. Bu dersi çok seviyorum. Okulda oyun oynamak çok zevkli
21. Bu oyunlar bizim daha iyi öğrenmemizi, anlayarak bilgi edinmemizi sağlıyor.
22. Ders çalışmaktansa oyun oynamayı tercih ederim, daha zevkli.
23. Bu oyunlar süper. Öğretmenimiz bile oynuyor.
24. Acaba öğretmen oyun oynadığımız için bize kızar mı?
25. Böyle öğretmenleri çok seviyorum.
26. Bu oyunlar bilgi verici olduğundan derslere de katkı sağlayabilir.
27. Bu soruyu çözemezsem diğer bölüme geçemem.
28. Bu oyun bilgi veriyor ve becerilerimizi geliştiriyor. Ama zararları da var.
29. Ne güzel bana ait bir bilgisayar var.
30. Çok mutluyum, okulumuzda internet var.
31. Eğitici ve çok sıkıcı fakat eğitici oyunlar zekâ geliştiriyor.
32. İyi ki bilgisayar İcat edilmiş yoksa ne yapardık.
33. Acaba öğretmen oyun oynadığımız için bize kızar mı?
34. Öğretmene bak oyun oynuyor bir de bize diyor oynamayın diye.
35. Of! Bu bilgisayar oyunları insanı bağımlık yapıyor.
36. İyi ki bilgisayar keşfedilmiş.
37. Keşke bir saatten fazla vaktimiz olsa bu oyunlar çok eğlenceli.
38. Normal ders işlemektense öğretici oyunlar oynamak daha yararlı.
39. Bu oyundaki bilgiler ilerde çok işimize yarayacak
40. Of! Doğru düzgün adam öldüremedim.
41. Böyle eğitici oyunları çok seviyorum. Çünkü hem eğleniyoruz hem bir şeyler öğreniyoruz. Böylece de her şey zevkli hale geliyor.

Öğrencilerin eğitim ortamlarında eğitsel içerikli PC oyunu oynanmasına ilişkin kendilerine yönelik düşünceleri incelendiğinde; eğitici oyunlar dışındaki oyunların eğitici oyunlardan daha eğlenceli olduğu (*görüş-9*), eğitici oyunlardan edinilen bilgilerin not alınıp çalışılabilineceği (*görüş-17*) ve eğitici oyunların öğrencilerin anlayarak bilgi edinmelerine katkı sağlayacağı (*görüş-21*) gibi düşünceler ön plana çıkmaktadır.

Bunların dışında ekonomik gelişmişlik düzeyinin oyun algılarını etkileye bileceği göz önünde bulundurulmalıdır (*görüş-29-30*).

Eğitim ortamlarında sunulan oyunlar öğrencileri yeterince tatmin etmezse, okul dışındaki ortamlarda farklı oyunlar oynamalarına engel olunamaz (*görüş-11*).

Öğrencilerin eğitim ortamlarında eğitici PC oyunları oynamalarını sağlayacak etkenlerden biri de oyunların grup halinde oynanmasıdır.



#### V.4 ÜSTÜN ZEKALI ÖĞRENCİLERİN TASARLADIKLARI PC OYUNLARINA İLİŞKİN SONUÇLAR

İstanbul Bilsen de bilgisayar birimi kapsamında yapılmış olan etkinliklerde öğrencilerin tasarladıkları oyunlar bu bölümde değerlendirilmiştir.

Bilgisayar birimi etkinliklerine devam eden BYF(*Bireysel Yetenekleri Fark ettirme*) seviyesinde olan öğrenciler ile 6 hafta boyunca VB(Visual Basic) programlama dili üzerinde çalışmalar yapılmıştır. Programlama dilleri hakkında genel bilgiler verildikten sonra temel kodlar öğrencilere uygulamalı olarak anlatılmıştır. Hesap makinesi tasarımı ve metin şifreleme uygulamaları öğrencilerin genel programlama dilleri algoritmasını anlayabilmeleri için gerçekleştirilmiştir.

Programlama dilleri çalışmalarının son 2 haftasında öğrencilerden tamamen kendi ürünleri olacak PC oyunları tasarlamaları istenmiştir. Tasarımı tamamlanmış oyunlardan seçilen örnekler aşağıda yer almaktadır.



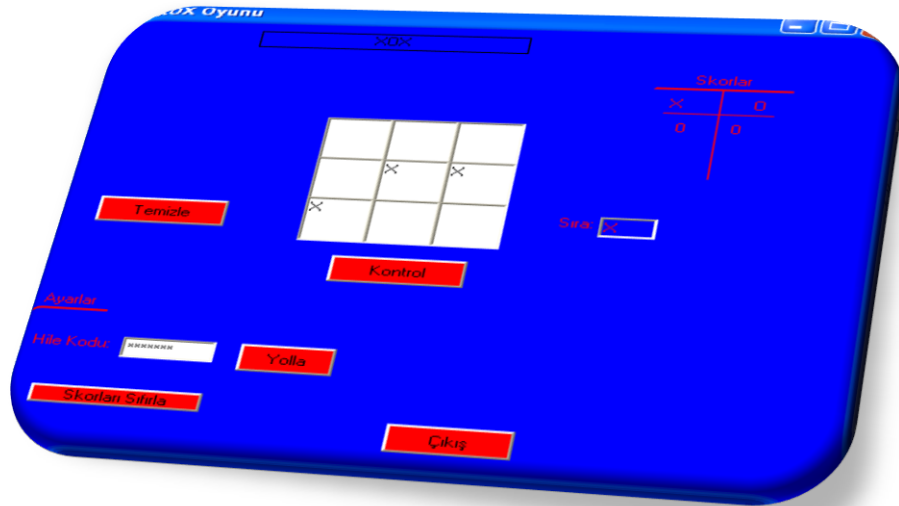
**Şekil 5** Sayı Tahmini Oyunu

Şekil 5 de görülen *Sayı Tahmini* adlı oyun bir 6. sınıf öğrencisi tarafından tasarlanmıştır. Oyunda kullanıcı tarafından girilen sayı diğer oyuncular tarafından tahmin edilmeye çalışılmaktadır. Tutulan sayıdan büyük bir sayı girildiğinde “*Oha!*” , küçük bir sayı girildiğinde ise “*Dilenciye sadaka mı veriyorsun?*” mesajı gösterilmektedir. En az tahminde sayıyı bulan oyuncu oyunu kazanmaktadır. Tipik bir bilmece oyunu olan örneğin en belirgin özelliği birden fazla kişinin yarışabiliyor olmasıdır. Tasarımcı oyuna eğlence unsuru katabilmek için oyunda görüntülenen mesajları argolar kelimelerden seçmiştir.



Şekil 6 At Yarışı Oyunu

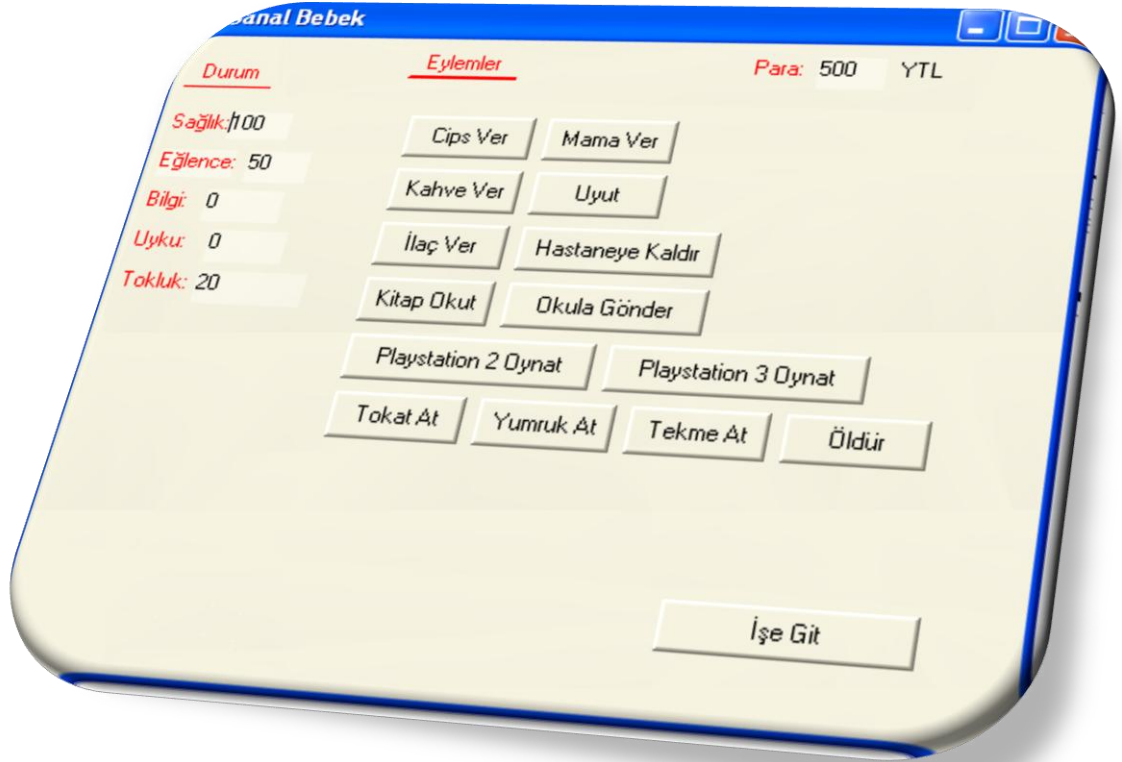
Şekil 6 de görülen At yarışları adlı oyun bir 6. sınıf öğrencisi tarafından tasarlanmıştır. Bu oyunda oyuncu seçtiği bir atı süt, saman ve enerji içeceğiyle besleyerek ve antrenman yaptırarak (zıplama) yarışa hazırlamaktadır. Oyundaki bu öğeler dengeli kullanılmazsa oyuncunun parası bitmekte ve oyuncu başarısız olmaktadır.



Şekil 7 XOX oyunu

Şekil 7 de görülen XOX adlı oyun bir 8 sınıf öğrencisi tarafından tasarlanmıştır. Oyun daha önce bilinen bir oyundan hareketle tasarlanmıştır. Oyunda

daha önce veri girişi yapılmış olan hücreye veri girişi yapılmak istendiğinde “Kör müsün” şeklinde bir mesaj belirmektedir.

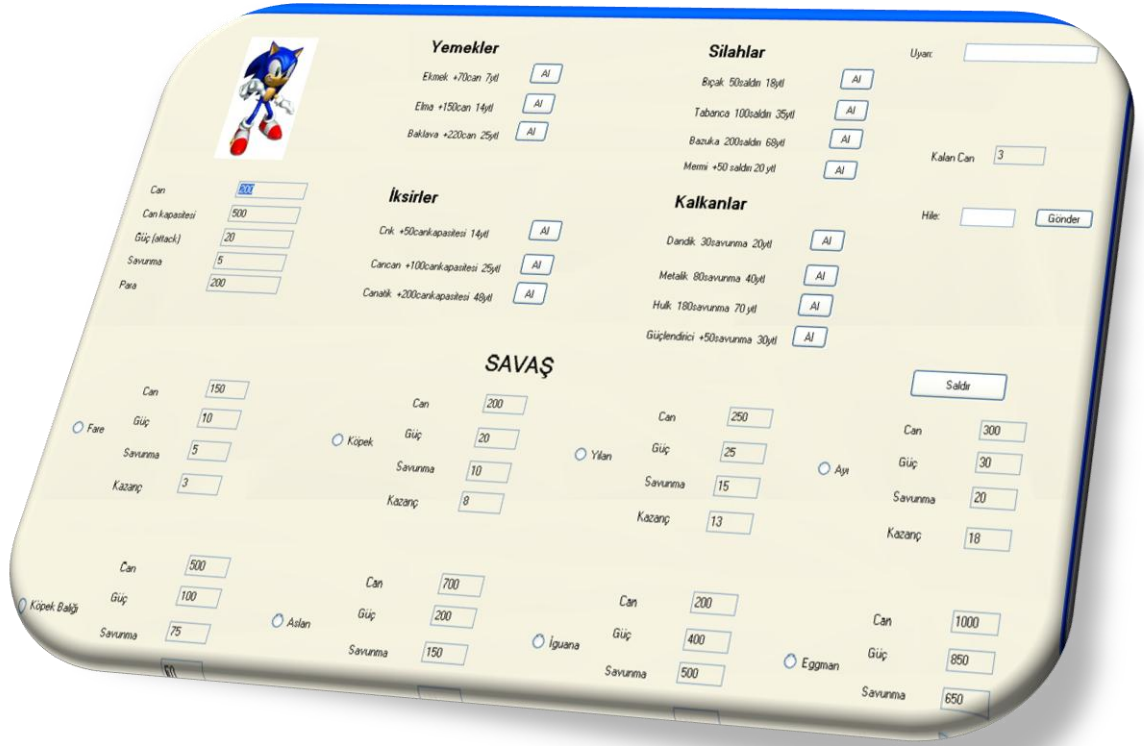


Şekil 8 Sanal Bebek Oyunu

Şekil 8 de görülen Sanal bebek adlı oyun bir 8 sınıf öğrencisi tarafından tasarlanmıştır. Oyuncu bir bebeğe bakmakta ve bebeğin ihtiyaçlarını gidermeye çalışmaktadır. Bebeğe cips, mama ve kahve gibi gıda maddeleri verilebilmektedir. “ilaç ver”, “kitap oku”, “hastaneye kaldır”, “Playstation2/3 oynat” gibi seçenekler oyunda bebeğin sağlık, eğlence, bilgi, uyku ve tokluk özelliklerini değiştirebilecek nitelikte eklenmiştir.

Oyunda en çok dikkat çeken özellik ise oyuna “tokat at”, “yumruk at”, “tekme at”, “öldür” gibi şiddet unsuru içeren öğelerin eklenmiş olmasıdır.

Hile kodu kullanılarak para miktarı artırılabilir.



Şekil 9 Sonik Savaşları Oyunu

Şekil 9 de görülen Sonik savaşları adlı oyun bir 7. sınıf öğrencisi tarafından tasarlanmıştır. Tasarlanan oyunda seçilen savaşçının savaş yetenekleri geliştirilmeye çalışılmakta ve geliştirilen savaşçı her bölümde yeni bir savaşçıyla karşılaşmaktadır. Her bölümde savaşılan düşmanın farklı özellikleri bulunmakta ve savaş kazanıldığında oyuncuya para kazandırmaktadır. Otunun belirlenen bir strateji ile oynanması ile başarılı olunabilmektedir. Oyuncunun enerjisini arttırmak için “baklava” gibi yiyecekler alma bilmekte yada “cancan” adındaki iksirden içilebilmektedir.

Hile kodu kullanılarak yenilmesi zor olan rakiplere karşı yapılan dövüş kazanılabilmektedir.



**Şekil 10** PCkopat Savaşçılar Oyunu

Şekil 10 de görülen PCkopat savaşçılar adlı oyun bir 6. sınıf öğrencisi tarafından tasarlanmıştır. Oyuna içeriğiyle uyumlu bir tema resmi eklenmiştir. Her biri değişik enerji ve kabiliyetlerdeki savaşçılar oyunun başında seçilebilmektedir. Oyunda savaşçılar 2 farklı saldırı çeşidi sergileyebilmektedirler. Her bir saldırı çeşidi rakibin farklı miktarlarda enerjisini düşürmekte ve gerekli olduğu durumlarda savunma stratejisi uygulanabilmektedir. Oyunun tasarımı genel itibariyle görsel açıdan tatmin edici düzeyde bulunmuştur. Oyunu tipik bir dövüş oyunu kategorisinin dışına çıkarabilecek tek özellik saldırı ve savunma hareketlerinin enerji ve güç seviyesine göre tasarlanması gereğidir.

Tasarımı tamamlanmış bu oyunların ortak özelliği, konusu ne olursa olsun oyunlara eğlence unsurlarının eklenmiş olmasıdır. Zorlanılan bölümlerden hile kodları kullanılarak geçilebilmektedir.

## BÖLÜM VI

### TARTIŞMALAR

Bu bölümde bulgular bölümünden çıkan sonuçlara göre anlamlı bulgular birbirleriyle ilişkilendirilerek tartışma konuları için önermelerde bulunulmuştur.

- Üstün zekalı öğrencilerin ebeveynlerinin eğitim ve ekonomik seviyeleri normal zekalı öğrencilerin ebeveynlerinin eğitim ve ekonomik seviyelerinden daha yüksektir. Bu durum üstün zekalı öğrencilerin bilgisayar teknolojileriyle daha küçük yaşlarda tanışmalarını ve daha uzun süreyle bilgisayar kullanmalarını sağlamaktadır.
- Üstün zekalı öğrenciler içinde ekonomik seviye arttıkça PC oyunlarına yönelik algılarda bu duruma paralel olarak olumlu yönde artmaktadır. Genel olarak üstün zekalı öğrencilerden ekonomik durumları daha iyi olan öğrenciler daha uzun süreyle bilgisayar oyunu oynamakta ve PC oyunları ile ilgili olarak daha olumlu görüşlere sahip olmaktadır.
- Üstün zekalı öğrencilerin haftada ortalama daha uzun süreyle televizyon izledikleri, ders kitapları dışında kitap okudukları, okul araştırmaları dışında bilgisayar kullandıkları ve bilgisayar oyunu oynadıkları saptanmıştır. Bunun sebebi üstün zekalı öğrencilerin okul hayatı dışında farklı öğrenme ve eğlence ortamları arayışı içinde olmalarıdır.
- Üstün zekalı öğrencilerin normal öğrencilere göre, “Bilgisayar oyunu oynamak önemli bir boş zaman değerlendirme uğraşdır.” ve “Bilgisayar oyunu oynamak vakit kaybıdır.” yargısına daha fazla oranda katıldıkları saptanmıştır. Bu sebeple üstün zekalı öğrencilerin vakit kaybı olduğunu düşündükleri halde bilgisayar oyunu oynamaya devam ettiklerini göstermektedir. Bu durum bir

önceki madde ile beraber değerlendirildiğinde üstün zekalı öğrencileri tatmin edecek nitelikte eğitsel ortamların yetersiz olduğu söylenebilir.

- Üstün zekalı kız öğrenciler erkek öğrencilere göre daha fazla oranda şiddet içerikli oyunların insanı olumsuz yönde etkileyeceğini düşünmektedirler. Mevcut PC oyunlarının ticari kaygılardan dolayı içerik olarak kız öğrenciler için uygun olmaması bu sonucu doğurmaktadır.
- Evlerinde kendilerine ait odaları olan üstün zekalı öğrencilerin haftada ortalama daha uzun süreyle PC oyunları oynadıkları saptanmıştır. Bu durum üstün zekalı öğrencilerin çok büyük bir oranda evlerinde kullanabilecekleri bilgisayarları olduğu düşünüldüğünde (*Bu araştırma için %97,9*), öğrencilerin odalarında iken daha az kontrol edilmekte olmalarından kaynaklanmaktadır.
- Evlerinde internet bağlantısı olan öğrencilerin haftada ortalama daha uzun süreyle okul araştırmaları dışında bilgisayar kullandıkları ve internete bağlanma süresi artıkça oyun oynama sürelerinin arttığı saptanmıştır. Bu sonuç üstün zekalı öğrencilerin interneti öncelikle oyun amacıyla oynamaları sonucuyla paralellik göstermektedir. Çevrimiçi (Online) oynanan oyunların giderek daha çok grup etkileşimi sağlaması internetin yaygın kullanım alanı bulmasında etkilidir.
- Bilgisayar kullanmaya başlama yaşı düştükçe PC oyunu oynama süresi artmaktadır. Bu durum üstün zekalı öğrencilerin bilgisayar kullanmalarını sağlayan en önemli faktörün oyun oynamak olduğunu göstermektedir.
- Bilgisayar kullanmaya ve PC oyunu oynamaya daha küçük yaşlarda başlayan öğrencilerin haftada ortalama daha uzun süreyle sosyal etkinliklere katıldıkları saptanmıştır. Bu durum öğrencilerin erken yaşlarda PC oyunları ve PC ile etkileşim içinde olan öğrencilerin sosyal etkileşim ihtiyaçlarını karşılama ihtiyaçlarından kaynaklanmaktadır.
- Sayısal alan derslerinin ortalaması 5 den az olan öğrenciler 5 olan öğrencilere göre, “Bilgisayar oyunu oynamak kişilerin sosyal yaşamını olumsuz yönde

etkiler.” yargısına daha fazla katıldıkları saptanmıştır. Sayısal alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerin büyük oranda “Bilgisayar oyunu oynamak bazı yararlı bilgi ve becerilerin gelişmesine yardım eder.” yargısına katıldıkları saptanmıştır. Sayısal alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrenciler oynadıkları oyunlardan eğitsel içerikli sonuçlar ve yorumlar çıkarabilmektedirler.

- Sayısal alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrenciler en fazla aksiyon oyunları ve simülasyon (benzeşim) oyunlarını işaretlerken, en az işaretledikleri oyunlar rol oynama oyunları ve dövüş oyunları olarak belirlenmiştir. Simülasyon (benzeşim) oyunlarının sağladığı gerçekçi dünyalar üstün zekalı öğrencilerin ilgilerini daha çok çekmektedir. Sadece motor hareketlerin kullanımına yönelik oyunlardan olan dövüş oyunları öğrencilerin daha az ilgilerini çekmektedir.
- Sayısal alan dersleri akademik ortalaması 5 olan öğrencilerden strateji oyununu işaretleyenler, bu oyunu ilk 3 tercih içinde değerlendirmiştir. Strateji oyunları sağladığı muhakeme ve algoritma öğeleriyle öğrencilerin ilgilerini çekmektedir.
- Sözel alan dersleri akademik başarısı 5 olan öğrenciler en çok macera oyunlarını tercih etmektedirler. Bu durum macera oyunlarının diğer oyun türlerine göre daha fazla sosyal yaşantı öğesi barındırmasından kaynaklanmaktadır.
- Sanat alan dersleri akademik başarısı 5 olan öğrenciler en çok strateji ve simülasyon oyunlarını tercih etmektedirler. Bu durum strateji oyunlarının diğer oyun türlerine göre daha fazla grafik ve ses öğesi barındırmasından kaynaklanmaktadır.
- Bilmece oyunları diğer oyun türlerine göre daha basit tasarıma sahip olmaları ve algoritmalarının basit olması sebebiyle sayısal, sözel ve sanat alanında başarılı olan öğrencilerin daha az tercih ettikleri oyunlardandır.



- Sayısal, sözel ve sanat alan dersleri akademik başarıları 5 olan öğrencilerin dövüş oyunlarını diğer oyun türlerine göre daha az oranda ve daha az öncelikle oynadıkları saptamıştır. Grafik tasarımlarının yüksek olmalarına rağmen içeriklerinin öğrencilerin zihinsel yeteneklerine yönelik olmamaları sebebiyle bu tür oyunlar diğer oyunlara göre daha az oynanmaktadırlar.

## BÖLÜM VII

### ÖNERİLER

Araştırmanın bu bölümünde elde edilen bulgulardan ve ulaşılan sonuçlardan faydalanılarak, PC oyunlarının eğitim ortamında kullanımları ve üstün zekalı öğrencilerin akademik başarılarının daha da üst düzeye çıkarılması için önerilerde bulunulmuştur.

- Üstün zekalı öğrenciler için okul hayatı dışında farklı öğrenme ve eğlence ortamları hazırlanabilir. Bu ortamlardan en önemlisi, sosyal yaşantıların ve ilişkilerinde içinde barındırıldığı elektronik ortamlardır.
- Bilsem öğretmenlerine eğitsel içerikle tasarlanmış PC oyunlarının eğitim ortamlarında kullanımına yönelik hizmet içi eğitimler düzenlenebilir.
- PC oyunlarının daha verimli ses ve grafik ortamlarında kullanımı için mevcut bilgisayarların teknik özellikleri geliştirilebilir.
- Öğretmen yetiştiren Fakültelerde bilgisayar programlama uzmanlarıyla ortak çalışma ortamları hazırlanarak eğitsel içerikli oyun tasarımı dersleri verilebilir.
- Üstün zekalı öğrencilerin öğrenme davranışlarının saptanması ve PC oyun içeriklerinin üstün zekalı öğrencilerin öğrenme yaklaşımlarına uygun içerikle tasarlanması amacıyla eğitim programları uzmanları, sektörde ticari oyun üreticileri ve tedarikçileri, Bilsem öğretmenleri ve Bakanlık yetkililerinin katılımlarıyla çalıştaylar düzenlenebilir.
- Üstün zekalı öğrencilerin velilerine yönelik PC oyunlarının içeriklerini yansıtan seminerler düzenlenebilir.
- Kız öğrencilerin ilgilerini çekebilecek temalara sahip eğitsel amaçlarla tasarlanmış PC oyunlarının sayısının artması kız öğrencilerin PC oyunlarına

yönelik algılarını daha olumlu yönde şekillendirecek ve oynanma oranlarını arttıracaktır.

- İnternet ortamında oynanan oyunların sosyal içerik açısından zengin olabilmesi ve grup etkileşimi sağlaması düşünüldüğünde iyi tasarlanmış çevrimiçi oyunların üstün zekalı öğrencilerin öğrenme ihtiyaçlarını daha hızlı bir şekilde karşılayabileceği söylenebilir.
- PC oyun içerikleri ders konularıyla paralel bir içeriğe sahip olarak tasarlanmasıyla öğrencilerin daha uzun süre bilgisayar oyunu oynamaları, ders ve oyun için ayrılan sürenin toplamından daha az sürede daha etkili ve kalıcı öğrenme yaşantıları oluşturmaları sağlanabilir.
- PC oyunları üstün zekalı öğrencilerin sosyal etkileşim ihtiyaçlarını da karşılayacak nitelikte tasarlanması psikolojik gelişimlerine katkı sağlayabilir.
- Üstün zekalı öğrencilerin bilgisayar kullanarak yapabilecekleri çalışmaların çeşitliliğinin artırılması öğrencilere yeni öğrenme fırsatları sunacaktır. Üstün zekalı öğrencilere bireysel ihtiyaçlarına göre hazırlanmış içerikle eğitim ortamı sunma misyonuyla faaliyet gösteren Bilsem'lerde bilgisayar birimi çalışmaları ileri düzeyde algoritma, programlama, grafik tasarım, dijital elektronik, grafik ve site tasarımı vb. gibi içeriklerle zenginleştirilerek gerçekleştirilirse öğrencilerin öğrenme ihtiyaçlarını daha etkin bir şekilde karşılayacaktır.
- Üstün zekalı öğrencilere eğitim veren Bilsem öğretmenlerine yönelik bilgisayar teknolojileri ile ileri düzey proje geliştirme uygulamaları konularında hizmet-içi eğitim faaliyetleri düzenlenerek mevcut kadronun geliştirilmesi sağlanabilir.
- İlerleyen dönemlerde düzenlenecek olan Bilsem'lere öğretmen alım seminerlerinde oyun kültürü oluşturma konularında projeler yaptırılabilir.

- Üstün zekalı öğrencilerin akademik ortalamaları daha ayrıntılı incelenip yorumlanabileceği deneysel ortamlar hazırlanabilir.
- Üstün zekalı öğrencilerin sosyal yaşamlarının konu alındığı çalışmalar yapıp sonuçları bu çalışmayla ilişkilendirilebilir.
- Bu araştırmaya ek olarak daha geniş kapsamlı ve teknik olanaklı çalışmalar yapılabilir.

## KAYNAKÇA

Akarsu, F.: "Üstün Yetenekli Çocuklar Seçilmiş Makaleler Kitabı" ,1. Türkiye Üstün Yetenekliler Kongresi, İstanbul, Türkiye, (2004), 127-154

Akarsu, F.: "Üstün Yetenekli Çocuklar Seçilmiş Makaleler Kitabı" ,1. Türkiye Üstün Yetenekliler Kongresi, İstanbul, Türkiye, (2004b), 357-368

Anderson,C.A.; Bushman ,J.B.:" Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior", *American psychological society*. 12 (5),(2001) 353-359

Arı, B.: "Üstün Yetenekli Çocuklar Bildiriler Kitabı" ,1. Türkiye Üstün Yetenekliler Kongresi, İstanbul, Türkiye,(2004), 21-29

Arıcı, N.; Dalkılıç, E.:"Animasyonların Bilgisayar destekli Öğretime Katkısı: Bir uygulama Örneği", *Kastamonu Eğitim Dergisi*, Cilt:14, no:2,(2006) 421-430

Bilgili, A.E.: "Üstün Yetenekli Çocuklar Bildiriler Kitabı" ,1. Türkiye Üstün Yetenekliler Kongresi, İstanbul, Türkiye,(2004), 31-45

Buchman,D.D.; Funk,J.B.:" Video and computer games in the ,90s: Children time commitment & game preferences", *Children Today*, 24 (1) ,(1996)

Büyüköztürk, Ş.: "Sosyal Bilimler İçin Veri Analizi El Kitabı",Pegem yayıncılık,Ankara, (2006)

Can, G.:" perceptions of prospective computer teachers toward the use of computer games with educational features in education ", MS thesis, METU,Turkey,(2003)

Can, G.; Cagiltay, K.: "Turkish Prospective Teachers' Perceptions Regarding the Use of Computer Games with Educational Features", *Journal of Educational Technology and Society*, 9 (1), (2006) 308-321

Connolly, T.; Stansfield, M.: "Using Games-Based eLearning Technologies in Overcoming Difficulties in Teaching Information Systems", *Journal of Information Technology Education*, Volume 5,(2006)

Consalvo,M.: "Rule Sets, Cheating, and Magic Circles: Studying Games and Ethics", *International Review of Information Ethics*, vol.4, (2005)

Çağlar, D.: "Üstün Yetenekli Çocuklar Seçilmiş Makaleler Kitabı" ,1. Türkiye Üstün Yetenekliler Kongresi, İstanbul, Türkiye, (2004), 343-450

Çetin, C.: "İnsan Kaynaklarının Eğitim ve Gelişimi",Beta, İstanbul, (1999)

Dönmez, N.B.: "Üstün Yetenekli Çocuklar Bildiriler Kitabı" ,1. Türkiye Üstün Yetenekliler Kongresi, İstanbul, Türkiye,(2004), 69-73

Durkin,K.; Barber,B.:" Not so doomed: Computer game play and positive adolescent development.", *Applied Developmental Psychology*,23 (2002) 373-392

Garris R.; Ahlers R.; Driskell J.E.: "Games, motivation, and learning: A research and practice model", *Simulation & Gaming*, 33- 4, (2002) 441-467.

Goldstein,J.: " Violent video games", *Handbook of computer game studies*, Cambridge,MIT Press (2005) 341-358

Gökdere, M.: "Üstün Yetenekli Çocuklar Bildiriler Kitabı" ,1. Türkiye Üstün Yetenekliler Kongresi, İstanbul, Türkiye,(2004), 121-129

Fujimoto, T.: " Social Interactions Experienced in the Massively Multiplayer Online Game

Environment: Implications in the Design of Online Learning Courses” , Association for Educational Communications and Technology conference, october 20,(2005)

Joseph Pellegrino, J.; Scott, A.: “The Transition from Simulation to Game-Based Learning”, Interservice/Industry Training, Simulation, and Education Conference, (IITSEC) (2004)

Karasar,N.: “Bilimsel Araştırma Yöntemi”, Ankara, Nobel yayın dağıtım, (1998)

Kerem, E.A.; Kınık, E: ”Üstün Yetenekli Çocuklar Bildiriler Kitabı” ,1. Türkiye Üstün Yetenekliler Kongresi, İstanbul, Türkiye,(2004), 161-168

Kirriemuir, J.: ” Video Gaming, Education and Digital Learning Technologies”, D-Lib Magazine,cilt8,sayı 2,(2002)

Kula,A.; Erdem,M.: ” “öğretimsel bilgisayar oyunlarının temel aritmetik işlem becerilerinin gelişimine etkisi “, Hacettepe Ü. Eğitim F. Dergisi,29 (2005)127-136

Long, J.: “Just For Fun: Using Programming Games in Software Programming Training and Education A Field Study of IBM Robocode Community”, Journal of Information Technology Education, vol:6, (2006)

Malone, T.W.: “What makes computer games fun?”, Byte, 6(12), (1981) 258-277

Meral, M.; Genç, H.H.: “Eğit-Bilimsel (Pedagojik) İlkeler Işığında Web Tabanlı ve Etkileşimli Elektronik Dersi Yazılımının Geliştirilmesi”, I. Uluslar arası Mesleki ve Teknik Eğitim Teknolojileri Kongresi, İstanbul, (2005)

Meral, M.; Zereyak, E.:”Uzaktan Öğretim: Oregon Örneği ve eğiticinin İşlevleri”,Türkiye II. Uluslararası Uzaktan Eğitim Sempozyumu, Ankara, (1998)

Prensky, M.: *Digital Game-Based Learning*, McGraw-Hill, New York,(2001)

Prensk, M.: "In Educational Games, Complexity Matters", Educational Technology, Vol. 45 No.4, (2005)

Ragozzino,K.; Resnik,H.; Utne-O'Brien,M.; Weissberg,R.P.:" Promoting Academic Achievement through Social and Emotional Learning", Educational Horizons, summer,(2003)

Rosas,R.; Nussbaum,M.; Cumsille,P.: " Beyond Nintendo: Design and assessment of educational video games for first and second grade students" *Computers & Education*, 40 (2003) 71-94

Siegle, D.; McCoach, D.B: " Making a Difference: Motivating Gifted Students Who Are Not Achieving",Teaching Exceptional Student, Vol:38, No:1,(2005)

Squire,J.; Jenkins,H.:" Games-to-Teach Project.", Annual Report to the Icampus Steering Committee, Cambridge,MIT, (2003)

Subrahmanyam,K.; Kraut,R.; Gross,E.; Greenfield,P.: " The impact of computer use on children's and adolescents' development." *Applied Developmental Psychology*, 22 (2001) 7-30

Stern, N.; Stern, R.A.: "Computing in the Information Age",John Wiley Sons,Inc,New York, (1999)

Strasburger,V.C.; Donnerstein,E.: " Children Adolescents, and Media: Issues and Solutions",*Pediatrics*, 103(1) (1999) 129-137

Şirin, M.R.: " Bence, Biz Üstün Yetenekli Çocuk Görüşleri Kitabı " ,1. Türkiye Üstün Yetenekliler Kongresi, İstanbul, Türkiye, (2004)

Tella,A.:"The Impact of Motivation on Student's Academic Achievement and Learning Outcomes in Mathematics among Secondary School Students in Nigeria", *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*,3(2), (2007)149-156



Tüzün, H.:” Motivating Learners in Educational Computer Games”,PdD thesis, Indiana University,USA,(2004)

Uzun, M.; Çeki, E.; Köse,M.A; Çapkan N.; Şirin, M.R: ”Üstün Yetenekli Çocuklar Durum Tespiti Komisyonu Ön Raporu” ,1. Türkiye Üstün Yetenekliler Kongresi, İstanbul, Türkiye, (2004b), 357-368

VEEN, W.: ‘2020 Visions Wim Veen’s projections’, Online Educa in Berlin (2005)  
Son erişim:19.12.2007 [http://www.global-learning.de/g-learn/downloads/veen\\_visions2020.pdf](http://www.global-learning.de/g-learn/downloads/veen_visions2020.pdf).

Williams,D.;Skoric,M.:” Internet Fantasy Violence: A Test of Aggression in an Online Game”, Communication Monographs, Vol. 72, No. 2,(2005) 217–233

Whetstone,L.; Carr-Chellman, A.A.: ” Preparing preservice teachers to use technology: Survey results”, *TechTrends*, 45(4) (2001) 11-17

Zyda, M.: “Simulation to Virtual Reality to Games ”, IEEE Computer Society, September, (2005) 25-32

## **EKLER**

### **EK I Arařtırmaya Katılan Öğrencilerin En Çok Oynadıkları 5 Oyun**

#### **Age of Empires III**

Strateji türü ortaya ıkmasından itibaren dięer türlerle karşılaştırıldığında hep oyun dünyasında sınırları oldukça net çizilmiş bir kavram olarak karşımıza çıktı. Bunda türün ortaya koyduğu konu, oynanış gibi karakteristik özelliklerin sürekli oldukça benzer kalıplarda oyunculara sunulmasının da payı büyüktür. Bu yüzden oyun geliştiricileri için iyi bir strateji oyunu geliřtirmek oldukça riskli ve zor bir süreç. Özellikle neredeyse doyum noktasına ulaşmış bir kitleye sunulacak yapım özgünlüğün sınırlarını sonuna kadar zorlayabilecek iddiaya sahip olmalı. Age of Empires III ile ilgili bilinmesi gereken en önemli detay, konu çerçevesinin serinin önceki yapımlarına göre daraltılmış olduęu. Yapımcı serinin genel konseptine sadık kalarak farklı bir temayla oyunculara farklı bir deneyim yaşatmayı amaçlıyor. Yapım, geneli itibarıyla sömürgecilik anlayışının hüküm sürdüęü, Amerika'nın yepyeni bir dünya olarak keşfedildięi endüstriyel çağın başlangıcındaki yılları konu alıyor. Sömürgecilik ve yenedünyadaki koloniler kavramlarının oyuna ekledięi en ilginç özelliklerinden.

#### **GTA (Grand Theft Auto): Vice City**

GTA ilk çıktığı zamanlar, kuş bakışı görüntüsüyle bizleri çok etkilemişti. O zamana göre, müthiş bir serbestlik sunuyordu. Gençlerde her zaman kötü bir şeyler yapıp dikkat çekme isteęi vardır. GTA, bu yüzden çok sevildi ve oynandı. . Çünkü inanılmaz bir serbestlikten bahsediliyordu. Yoldan geçen her arabayı çalabileceksiniz, radyo kanallarını istediğiniz gibi değiřtirebileceksiniz, yayalarla etkileşime girebileceksiniz ve istediğiniz gibi ortalığı dağıtabileceksiniz. Tüm bu bahsedilen şeyler, 3 boyutlu ve canlı bir dünyada olacaktır. Görevlerden sıkılan taksicilik, ambulans şoförlüğü ve hatta polislik yapabiliyor.

## **SimCity 4: Rush Hour**

Şehir kurma simülasyonu artık en uç noktasına gelmişti. Geriye bu oyunu zamanla ek paketlerle geliştirmek kalıyordu. İşte bu ek paketler yavaş yavaş dökülmeye başlıyor. Rush Hour ek paketi, adından da anlayacağınız gibi trafikteki sorunları konu alıyor. Trafik derken sadece kara yolunu düşünmek hata olur. Hava, kara ve deniz yollarının kontrolleri bu oyunda size devrediliyor. Tabi hafif durum karışık olabiliyor. Oyuna eklenen en güzel özellik, bir araba seçerek şehrinizde dolaşabiliyor olmanız. Her yeri istediğiniz gibi dolaştığınız gibi, kullandığınız araca göre de görevler alabiliyorsunuz. Mesela itfaiye kullanıyorsanız yangın söndürme veya kedi kurtarma gibi görevleriniz oluyor. Bu görevlere hoş espriler de katılmış ki, sıkıcı olmasın. Eklenen bir diğer özellik ise, şehirde yaşayan kişiler ile yüz yüze görüşme imkanınız olması. Yani oturup konuşarak memnun oldukları ve olmadıkları şeyleri öğrenmeniz mümkün. Bizi yöneten kişilerin yapmadığı bir olayın oyunlara kadar eklenmesi ne kadar ilginç bir durum.

## **Need For Speed: Most Wanted**

Bir yandan polisler tarafından kovalanıyoruz, diğer yandan ise kendileri önümüze barikatlar kuruyorlar. Araçlarını yolun ortasına döşeyerek geçmemizi engelliyor ya da dar yolları kapatarak bizi durdurmaya çalışıyorlar. Bizim de amacımız, bir taraftan arkamızdakilerden kaçarken, diğer yandan da önümüzdeki tuzakları saf dışı bırakmak. Herhangi bir yarış modunu seçtikten sonra giriş yapıyoruz. Tek kelimeyle muhteşem grafikler karşımızda duruyor. Çevre detaylarından tutun da, araçların modellemesi, ışık oyunları ve özellikle yansımalar iyiden iyiye gerçeğe yaklaşmışlar. Görür görmez ağzımız açık kaldı ve büyüledik. Daha sonra oynamaya başladık ve o hız duygusunu da hissetmeye başladıktan sonra daha da keyiflenmeye başladık. Hızlandıkça, çevredeki ve etraftaki araçların ışıklarının daha bulanık gözükmesi, çevrenin hızın da etkisiyle geride kalması mükemmel bir etki oluşturuyor.

## Call of Duty: Modern Warfare

Günümüz zamanını ve yakın geleceği temel alarak, uluslararası vakaları konu edinen yeni Call of Duty oyununun ismi tabii ki bu yüzden “Modern Warfare” olarak revize edilmiş oldu. Güzel kurgulanmış, makul senaryosu ile Call of Duty 4, sadece bir “güncellenmiş devam oyunu” olmaktan öteye gitti. Zira harika çoklu oyuncu desteği ve akıcı tek kişilik hikâyesi ile alanındaki onlarca rakibi ezerek geçebilen bir FPS olmayı başarabildi.

Bu mükemmellikte kötü olan tek bir şey, tek kişilik senaryonun çok kısa sürmesi. Oyun göz açıp kapayana kadar bitiyor. Sıkı bir FPS oyuncusunun son videoyu görmesi 5 saatten az sürebilir. Her ne kadar zorluk seviyesini yükselterek mücadeleyi arttırabilecek olsanız da, bu şekilde düşmanların inanılmaz derecede “ölümcül” olması, eğlenceyi biraz baltalamakta. Tabii bu noktadan sonra devreye çoklu oyuncu desteği giriyor. 32 kişiye kadar destekleyen çoklu oyuncu modu, senaryo içerisindeki birçok değişik alanı içeriyor. Sert çatışmalar yapabileceğiniz yerlerden, gizlilik ve keskin nişancılık gerektiren yerlere kadar, 16 tane harita içeren oyunda, 6 tane de çoklu oyuncu oyun stili var.

Oyunda yaptığımız her hareketten tecrübe puanı kazanıyorsunuz. Bu da rütbenizin yükselmesine yarıyor. Rütbenin yükselmesi de oyundaki bazı kilitleri açıyor. Rütbe sınıfları ve getirileri oyundaki en ilginç şeylerden biri. Her rütbenin kendine has silah çeşidi ve ekipmanı olduğu gibi her atlanılan rütbeden sonra seçebileceğiniz çeşitli “avantajlar” ortaya çıkıyor. Bu avantajlar size oyunda çok değişik olanaklar sağlıyor. Ölmeden önce bir bomba sallamanız ya da suratınıza bir silah doğrultulmuşken kurtulabilmeniz bu “avantajlar” sayesinde gerçekleşecek.

### Oyunlar için Kaynakça:

<http://www.oyuncehennemi.com>

<http://www.trgamer.com>



T.C.  
MARMARA ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ  
Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı

Sayı : B.30.2.MAR.0.70.72.02/4329  
Konu : Bilimsel Araştırma ve Anket  
Çalışması

24 MART 2008  
İstanbul, .../.../2008

İSTANBUL VALİLİĞİ  
(İl Millî Eğitim Müdürlüğü)

Üniversitemiz Fen Bilimleri Enstitüsü Teknoloji Eğitimi yüksek lisans öğrencisi Hakan ÜSTÜNEL'in "PC Oyunlarının Bireyin Akademik Başarısına Etkisi" başlıklı tezinde kullanılmak üzere hazırladığı anket çalışmasını ilimizdeki ilköğretim 5., 6. ve 7. sınıf öğrencilerine uygulayabilmesi için, *Millî Eğitim Bakanlığına Bağlı Okul ve Kurumlarda Yapılacak Araştırma ve Araştırma Desteğine Yönelik İzin ve Uygulama Yönergesi* esaslarına göre izin verilmesi hususunda gereğini arz ederim.

Prof. Dr. Muzaffer DARTAN  
Rektör a.  
Rektör Yardımcısı

EKLER:

- 1- Anket Formu (5 sayfa)
- 2- Ek-2 (1 sayfa)
- 3- Araştırma Önerisi (4 sayfa)
- 4- Anketin Kapsadığı Kurumlar Listesi (2 sayfa)

T.C.  
İSTANBUL VALİLİĞİ  
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : B.08.4.MEM.4.34.00.18.580/ 1183/31265  
Konu : Anket(Hakan ÜSTÜNEL)

27/03/2008

VALİLİK MAKAMINA

- İlgi: a)Marmara Üniversitesi'nin 24/03/2008 tarih 4329 sayılı yazısı.  
b)Millî Eğitim Bakanlığına Bağlı Okul ve Kurumlarda Yapılacak Araştırma ve Araştırma Desteğine Yönelik İzin ve Uygulama Yönergesi.  
c)Millî Eğitim Bakanlığı Eğitimi Araştırma Geliştirme Dairesi Başkanlığı'nın 11/04/2007 tarih ve 1950 sayılı emri.  
d)Millî Eğitim Müdürlüğü Anket Komisyonu'nun 26/03/2008 tarihli tutanağı.

Marmara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Teknoloji Eğitimi Yüksek Lisans Programı öğrencisi Hakan ÜSTÜNEL'in İlimizde ekte adları verilen okullarda uygulanmak üzere "PC Oyunlarının Bireyin Akademik Başarısına Etkisi" konulu anket çalışmalarını yapma istekleri hakkındaki İlgi (a) yazı ve ekleri Müdürlüğümüzce incelenmiştir.

Marmara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Teknoloji Eğitimi Yüksek Lisans Programı öğrencisi Hakan ÜSTÜNEL'in İlimizde ekte adları verilen okullarda uygulanmak üzere "PC Oyunlarının Bireyin Akademik Başarısına Etkisi" konulu anket çalışmalarını yapması, bilimsel amaç dışında kullanılmaması koşuluyla, okul idarelerinin denetim, gözetim ve sorumluluğunda, İlgi (c) Bakanlık Emri esasları dahilinde uygulanması, sonuçtan Müdürlüğümüze rapor halinde (CD formatında) bilgi verilmesi kaydıyla Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamınızca da uygun görüldüğü takdirde olurlarınıza arz ederim.

  
M. Ata ÖZER  
Millî Eğitim Müdürü

EKLER :  
Ek-1. İlgi (a) yazı ve ekleri

OLUR  
27/03/2008

Hikmet DİNC  
Vali a.  
Vali Yardımcısı

EGİTİM  
%100  
DESTEK

4440632

NOT : Verilecek cevapta tarih, kayıt numarası, dosya numarası yazılması rica olunur.  
Adres : İstanbul Millî Eğitim Müdürlüğü A.Blok Ankara cad. No:2 Cağaloğlu 526 13 82  
E-Mail: [kultur34@meb.gov.tr](mailto:kultur34@meb.gov.tr) Web: <http://İstanbul.meb.gov.tr/bolumler/kultur>

T.C.  
İSTANBUL VALİLİĞİ  
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : B.08.4.MEM.4.34.00.18.580/1206/31780  
Konu : Anket(Hakan ÜSTÜNEL)

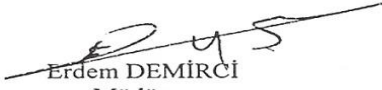
28 Mart 2008

MARMARA ÜNİVERSİTESİ  
Fen Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü'ne

- İlgi : a) Valilik Makamının 27/03/2008 tarih ve 18.580 / 1183/31265 sayılı Oluru.  
b) Millî Eğitim Bakanlığına Bağlı Okul ve Kurumlarda Yapılacak Araştırma ve Araştırma Desteğine Yönelik İzin ve Uygulama Yönergesi.  
c) 24/03/2008 tarih 4329 sayılı yazınız.

Üniversiteniz Fen Bilimleri Enstitüsü Teknoloji Eğitimi Yüksek Lisans Programı öğrencisi **Hakan ÜSTÜNEL**'in ilimizde ekte adları verilen okullarda uygulanmak üzere "**PC Oyunlarının Bireyin Akademik Başarısına Etkisi**" konulu anket çalışması yapma isteği İlgi (a) Valilik Oluru ile uygun görülmüştür.

Bilgilerinizi, gereğinin İlgi(a) Valilik Oluru doğrultusunda, gerekli duyurunun anketçi tarafından yapılmasını, işlem bittikten sonra 2 (iki) hafta içinde sonuçtan Müdürlüğümüz Kültür Bölümüne rapor halinde bilgi verilmesini arz ederim.

  
Erdem DEMİRCİ  
Müdür a.  
Müdür Yardımcısı

**EKLER :**

- Ek-1. İlgi(a) Valilik Oluru  
2. Ek: Anket Soruları.

NOT : Verilecek cevapta tarih, kayıt numarası, dosya numarası yazılması rica olunur.

Adres : İstanbul Millî Eğitim Müdürlüğü A.Blok Ankara cad. No:2 Cağaloğlu  
Tel. ve Fax : 212 526 13 82 İnternet : www.istanbul-meb.gov.tr E-mail : apk@istanbul-meb.gov.tr

T.C.  
İSTANBUL VALİLİĞİ  
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : B.08.4.MEM.4.34.00.18.580/ 1183/31265  
Konu : Anket(Hakan ÜSTÜNEL)

27/03/2008

VALİLİK MAKAMINA

- İlgi: a)Marmara Üniversitesi'nin 24/03/2008 tarih 4329 sayılı yazısı.  
b)Millî Eğitim Bakanlığına Bağlı Okul ve Kurumlarda Yapılacak Araştırma ve Araştırma Desteğine Yönelik İzin ve Uygulama Yönergesi.  
c)Millî Eğitim Bakanlığı Eğitimi Araştırma Geliştirme Dairesi Başkanlığı'nın 11/04/2007 tarih ve 1950 sayılı emri.  
d)Millî Eğitim Müdürlüğü Anket Komisyonu'nun 26/03/2008 tarihli tutanağı.

Marmara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Teknoloji Eğitimi Yüksek Lisans Programı öğrencisi **Hakan ÜSTÜNEL**'in ilimizde ekte adları verilen okullarda uygulanmak üzere "**PC Oyunlarının Bireyin Akademik Başarısına Etkisi**" konulu anket çalışmalarını yapma istekleri hakkındaki İlgi (a) yazı ve ekleri Müdürlüğümüze incelenmiştir.

Marmara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Teknoloji Eğitimi Yüksek Lisans Programı öğrencisi **Hakan ÜSTÜNEL**'in ilimizde ekte adları verilen okullarda uygulanmak üzere "**PC Oyunlarının Bireyin Akademik Başarısına Etkisi**" konulu anket çalışmalarını yapması, bilimsel amaç dışında kullanılmaması koşuluyla, okul idarelerinin denetim, gözetim ve sorumluluğunda, İlgi (c) Bakanlık Emri esasları dahilinde uygulanması, sonuçtan Müdürlüğümüze rapor halinde (CD formatında) bilgi verilmesi kaydıyla Müdürlüğümüze uygun görülmektedir.

Makamınızca da uygun görüldüğü takdirde olurlarınıza arz ederim.

  
M. Ata ÖZER  
Millî Eğitim Müdürü

EKLER :  
Ek-1. İlgi (a) yazı ve ekleri

OLUR  
27/03/2008

Hikmet DİNC  
Vali a.  
Vali Yardımcısı

EĞİTİM  
%100  
DESTEK

NOT : Verilecek cevapta tarih, kayıt numarası, dosya numarası yazılması rica olunur.  
Adres : İstanbul Millî Eğitim Müdürlüğü A.Blok Ankara cad. No:2 Cağaloğlu 526 13 82  
E-Mail: [kultur34@meb.gov.tr](mailto:kultur34@meb.gov.tr) Web: <http://istanbul.meb.gov.tr/bolumler/kultur>

4440632



T.C.  
İSTANBUL VALİLİĞİ  
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : B.08.4.MEM.4.34.00.18.580/1206/31780  
Konu: Anket(Hakan ÜSTÜNEL)


28 Mart 2008

MARMARA ÜNİVERSİTESİ  
Fen Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü'ne

İlgi : a) Valilik Makamının 27/03/2008 tarih ve 18.580 / 1183/31265 sayılı Oluru.  
b) Millî Eğitim Bakanlığına Bağlı Okul ve Kurumlarda Yapılacak Araştırma ve Araştırma Desteğine Yönelik İzin ve Uygulama Yönergesi.  
c) 24/03/2008 tarih 4329 sayılı yazınız.

Üniversiteniz Fen Bilimleri Enstitüsü Teknoloji Eğitimi Yüksek Lisans Programı öğrencisi **Hakan ÜSTÜNEL**'in İlimizde ekte adları verilen okullarda uygulanmak üzere "**PC Oyunlarının Bireyin Akademik Başarısına Etkisi**" konulu anket çalışması yapma isteği İlgi (a) Valilik Oluru ile uygun görülmüştür.

Bilgilerinizi, gereğinin İlgi(a) Valilik Oluru doğrultusunda, gerekli duyurunun anketçi tarafından yapılmasını, işlem bittikten sonra 2 (iki) hafta içinde sonuçtan Müdürlüğümüz Kültür Bölümüne rapor halinde bilgi verilmesini arz ederim.

  
Erdem DEMİRCİ  
Müdür a.  
Müdür Yardımcısı

EKLER :

Ek-1. İlgi(a)Valilik Oluru  
2. Ek: Anket Soruları.

NOT : Verilecek cevapta tarih, kayıt numarası, dosya numarası yazılması rica olunur.  
Adres : İstanbul Millî Eğitim Müdürlüğü A.Blok Ankara cad. No:2 Cağaloğlu  
Tel. ve Fax : 212 526 13 82 İnternet : www.istanbul-meb.gov.tr E-mail : apk@istanbul-meb.gov.tr

Değerli Öğrenciler;

Bu ölçme aracının uygulanması ile **"PC oyunlarının bireyin akademik başarısına etkisi"** adlı bir araştırmanın kuramsal temelini oluşturacak verilerin elde edilmesi amaçlanmaktadır. Elde edilen bulgulardan yola çıkılarak PC oyunlarının öğrencilerin başarısını etkileyen boyutları değişik yönleriyle analiz edilerek, ilgililere yönelik öneriler geliştirilmeye çalışılacaktır.

Araştırma sonuçları topluca değerlendirileceğinden isim ve soy isminizi yazmanıza gerek yoktur. Bu nedenle ölçme aracında yer alan soruların tamamının eksiksiz, samimi ve içtenlikle cevaplandırılması, araştırma bulgularının güvenilirliği ve geçerliliği açısından önem taşımaktadır.

Seçeneklerden size uygun olanı parantezin içine (x) işareti koyarak cevaplayınız. Katkılarınız için teşekkür ederiz.

Araştırmacı  
Hakan ÜSTÜNEL

Marmara Üniversitesi FBE

Tez Danışmanı  
Yrd. Doc. Dr. Mustafa MERAL

## BÖLÜM 1

### 1.. Cinsiyetiniz:

- a)  Bay b)  Bayan

### 2. Yaşınız:

- a)  9 e)  13  
b)  10 f)  14  
c)  11 g)  15  
d)  12

3. Son beş yıldır oturduğunuz semt/ilçe .....

4. Kardeş sayınız (siz dahil) .....

5. Babanızın Mesleği .....

6. Annenizin Mesleği .....

7. Büyüyünce yapmak istediğiniz meslek .....

### 8. Haftalık ortalama harçlığınız ne kadardır?

- a)  10 TL' den az  
b)  11-20 TL  
c)  21-30 TL  
d)  31-40 TL  
e)  41-50 TL  
f)  50 TL' den fazla

### 9. Ailenize ait arabanız var mı? Eğer varsa kaç adet?

- a)  Yok b)  1 adet  
c)  2 adet d)  2 adetten fazla

### 10. Oturduğunuz daire size mi ait? Kira mı? Eğer kira ise lütfen kira miktarını belirtiniz.

- a)  Bize ait b)  Kira (miktarı) .....

### 11. Evinizde size ait bir odanız var mıdır?

- a)  Var b)  Yok

**12,13,14 ve 15. sorularda birden fazla seçenek işaretleyebilirsiniz**

**12. Bilgisayar oyunları dışında severek oynadığınız oyunlar nelerdir? Varsa lütfen belirtiniz.**

- a)  Kutu oyunları (*ipekyolu, legend, tombala, süper doktor vb.*)  
b)  Spor oyunları (*futbol, basketbol, voleybol, masatenisi vb.*)  
c)  Grup oyunları (*köbe, saklanbaç, don-ateş, yakalamaca vb.*)  
d)  Tahta oyunları (*satranç, dama, tavla vb.*)  
e)  Diğer .....

**13. Bilgisayar dışında vakit geçirmekten hoşlandığınız eşyalar/oyun araçları var mıdır? Varsa lütfen belirtiniz.**

- a)  Çoklumedya-iletişim (*MP3-MP4 oynatıcılar, cep telefonu vb.*)  
b)  Müzik enstümanları (*piyano, ork, saz, gitar, fülüt vb.*)  
c)  Top çeşitleri (*fubbol, basketbol, pinpon vb.*)  
d)  Model oyuncaklar (*oyuncak ayı, bebek, araba, uçak vb.*)  
e)  Diğer .....

**14. Ailenizden almalarını istediğiniz eşyalar/oyun araçları var mıdır? Varsa lütfen belirtiniz.**

- a)  Çoklumedya-iletişim (*MP3-MP4 oynatıcılar, cep telefonu vb.*)  
b)  Müzik enstümanları (*piyano, ork, saz, gitar, fülüt vb.*)  
c)  Spor aletleri (*top, halter vb.*)  
d)  Model oyuncaklar (*oyuncak ayı, bebek vb.*)  
e)  Diğer .....

**15. Arkadaşlarınız sizi nasıl tanırlar? (sevecen, saldırgan, uysal, aktif vb.)**

- a)  Aktif  
b)  Sevecen  
c)  Komik  
d)  Uysal  
e)  Sinirli  
f)  Utangaç  
g)  Antipatik  
h)  Zeki

**16. Hangi sıklıkla arkadaşlarınızla oyun oynarsınız?**

- a)  Her gün  
b)  Haftada 5-6 gün  
c)  Haftada 3-4 gün  
d)  Haftada 1-2 gün  
e)  İki haftada 1 gün  
f)  Ayda bir gün  
g)  Hiç oynamam

**17. Evinizde sizinde kullanabileceğiniz bir bilgisayar var mıdır?**

- a)  Var  
b)  Yok

**18. Evinizde bilgisayar varsa internet bağlantısı var mıdır?**

- a)  Var  
b)  Yok

**19. E-mail adresiniz var mıdır?**

- a)  Var  
b)  Yok

**20. Haftada kaç saat internete bağlanmaktasınız?**

- a)  5 saatten az  
b)  5-10 saat  
c)  10-15 saat  
d)  15-20 saat  
e)  20-25 saat  
f)  25 saatten fazla

**21. İnterneti hangi amaçla kullanırsınız? Lütfen önceliklerine göre rakamlarla sıralayınız.**

- a)  Oyun  
b)  Derslerle ilgili araştırmalar  
c)  Hobilerle ilgili araştırmalar  
d)  Dolaşım(Sörf) - eğlence  
e)  Arkadaşlarla iletişim  
f)  Diğer .....

22. Genelde nerede bilgisayar kullanmaktasınız?Kullandığınız yerleri lütfen önceliklerine göre rakamlarla sıralayınız.

- Ev  
 İnternet Café  
 Okul  
 Arkadaş  
 Diğer :.....

23. Bilgisayarı en fazla kullandığınız yerde bilgisayar oyunu oynamanıza izin verilmekte midir?

- a)  Hiç bir zaman  
b)  Nadiren  
c)  Bazen  
d)  Çoğu zaman  
e)  Her zaman  
f)  Bilgisayar oyunu oynamıyorum

24. Kullandığınız bilgisayarların teknik özellikleri bilgisayar oyunu oynamak için yeterli midir?

- a)  Yetersiz  
b)  Bazı oyunlar için yeterli  
c)  Yeterli  
d)  Bilmiyorum

25. Yaklaşık kaç bilgisayar oyununuz bulunmaktadır?

- a)  Hiç  
b)  5' ten az  
c)  5-10  
d)  10-15  
e)  15-20  
f)  20' den fazla

26. Bilgisayar kullanmaya kaç yaşında başladınız?

- a)  5 yaşından önce  
b)  5-7 yaş arasında  
c)  7 -9 yaş arasında  
d)  9-11 yaş arasında  
e)  11 yaşından sonra  
f)  Bilgisayar kullanmıyorum

27. Bilgisayar oyunu oynamaya kaç yaşında başladınız?

- a)  5 yaşından önce  
b)  5-7 yaş arasında  
c)  7 -9 yaş arasında  
d)  9-11 yaş arasında  
e)  11 yaşından sonra  
f)  Bilgisayar oyunu oynamam

28. Bilgisayar oyunu oynamayı sürdürmekte misiniz?

- a)  Evet b)  Hayır

29. İnternet üzerinden(online) oyun oynamaya kaç yaşında başladınız?

- a)  5 yaşından önce  
b)  5-7 yaş arasında  
c)  7 -9 yaş arasında  
d)  9-11 yaş arasında  
e)  11 yaşından sonra  
f)  İnternet üzerinden(online) oyun oynamam



## BÖLÜM 2

Aşağıda verilen boş zaman değerlendirme sorularını okuyarak, size uygun olan ilgili saat alanını X ile işaretleyiniz.

Saat

Son zamanlarda, genellikle haftada kaç saat;	Hiç	< 1	1-5	5-10	10-15	> 15
1. Bilgisayar kullanıyorsunuz? (ödev, araştırma vs gibi okul çalışmalarınız dışında)						
2. Bilgisayar oyunu oynuyorsunuz?						
3. Bilgisayar dışındaki elektronik ortamlarda oynanan oyunları (Atari, gameboy, playstation gibi) oynuyorsunuz?						
4. Televizyon izliyorsunuz?						
5. Ders kitapları dışında kitap okuyorsunuz?						
6. Sosyal etkinliklere katılıyorsunuz?(ailenizle, arkadaşlarınızla)						

Aşağıda verilen cümleleri okuyarak, size uygun olan tek bir yanıtı X ile işaretleyiniz.

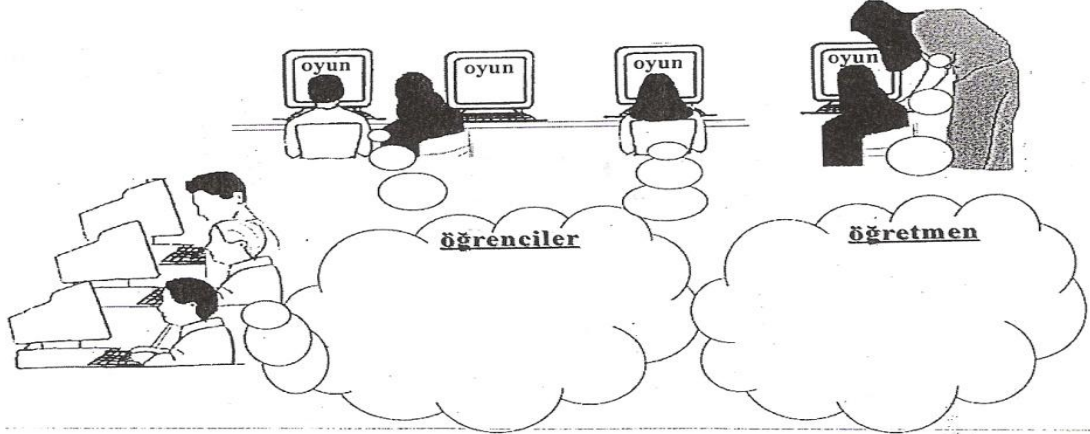
	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
7. Bilgisayar oyunu oynamak önemli bir boş zaman değerlendirme uğraşdır.				
8. Bilgisayar oyunu oynamak vakit kaybıdır.				
9. Bilgisayar oyunu oynamak çok vakit alan bir uğraşdır.				
10. Bilgisayar oyunu oynamak insanlarda bir şeyler öğrenmeye karşı merak uyandırır.				
11. Bilgisayar oyunu oynamak bazı yararlı bilgi ve becerilerin gelişmesine yardım eder.				
12. Bilgisayar oyunu oynamak sadece küçük yaşlardaki çocuklar için uygundur. (ilk ve orta okul çocukları)				
13. Bilgisayar oyunu oynamak her yaş grubu için uygundur.				
14. Kızlar ve erkekler farklı türde bilgisayar oyunlarını oynamayı tercih ederler.				
15. Bilgisayar oyunu oynamak bağımlılık yapar.				
16. Bilgisayar oyunu oynamak kişilerin sosyal yaşamını olumsuz yönde etkiler.				
17. Bilgisayar oyunları bir grup (arkadaş grubu, aile vs.) ile birlikte oynandığında kişilerin sosyal becerilerinin gelişmesini sağlar.				
18. Şiddet unsuru içeren bilgisayar oyunlarını oynamak, insanları olumsuz yönde etkiler.				

19. Eger varsa en sevdiğiniz bilgisayar oyunlarını belirtiniz

20. Genellikle ne türde/türlerde bilgisayar oyunlarını seversiniz? Birden fazla tercihiniz varsa kutuların içine **TERCİH SIRASINI** yazınız. (1 en yüksek tercih, 2,3, ... şeklinde)

- Bilgisayar oyunu oynamam.
- Aksiyon Oyunları:** Süratli ve ani oyunlardır. Örneğin, labirent oyunları, ateş ettiğiniz oyunlar, araba yarışları, ve takip oyunları bu kategoridedir. Örnek oyunlar: Super Mario, PacMan, Missile Command, Doom, Quake, Half-Life, Unreal Tournament, Hitman vs.
- Macera Oyunları:** Bilinmeyen dünyada yolunu bulma, nesnelere toplama, ve bilmeceleri çözme oyunlarıdır. Örnek oyunlar: Zork, Myst and Riven, Indiana Jones, Where in the World is Carmen Sandiego vs.
- Dövüş Oyunları:** Hızlı ve atletik hareketlerin olduğu oyunlardır. Örnek oyunlar: Mortal Kombat, Virtual Fighter..
- Bilmece Oyunları:** Çözülmesi gereken problemler içerir. Genellikle görseldir. Örnek oyunlar: Tetris, Devil Dice..
- Rol-Oynama Oyunları:** Bu oyunlarda, kendinizce belirlenen özellikleri ve kendine has özellikleri olan roller (insan, peri, büyücü vs.) oynanır. Örnek oyunlar: Ultima, EverQuest, Diablo, Wizards and Warriors vs.
- Simulasyon Oyunları:** Bir aracı kullanmak, uçurmak, ya da dünyalar kurmakla alakalı oyunlardır. Örnek oyunlar: Sim City, The Sims, Flight Simulators vs.
- Spor Oyunları:** Örnek oyunlar: FIFA, NBA, Skating, Tennis, Baseball, Golf, Skiing oyunları...
- Strateji Oyunları:** Büyük bir şeylerin sorumluluğunu almak (örneğin bir ordu, ya da bir uygarlık) ve onu istediğiniz şekilde geliştirmekle ilgili oyunlardır. Örnek oyunlar: Civilization, Roller Coaster Tycoon, Age of Empires vs.
- Bunların dışında farklı türde bilgisayar oyunu oynuyorum. Türü:.....

21. Resimdeki öğrenciler eğitici yönleri olan bilgisayar oyunlarını oynamaktadırlar. Derlerde bu tür oyunların kullanılmasına dair, öğretmen ve öğrencilerin genel **DÜŞÜNCELERİNİ** göz önüne alarak balonlarının içini doldurunuz.





Windows Live™ Home Hotmail Spaces OneCare MSN hakanustunel@hotmail.com Sign out

New Reply Reply all Forward Delete Junk Move to Options

**Inbox (17)**  
**Junk (1)**  
Drafts  
Sent  
Deleted  
Manage folders  
Today  
Mail  
Contacts  
Calendar  
combine contact info

**Re: tez calismanizdaki olcek**  
From: **Gulfidan Can** (gulfidan.can@gmail.com)  
Sent: Thu 2/14/08 6:40 PM  
To: Hakan USTUNEL (hakanustunel@hotmail.com)

Merhabalar Hakan Bey;  
Ilgili olcege veya makaleye referans verildigi surece olcegi kullanabilirsiniz. Eger olcegin bir kismini kullanacaksaniz ve/veya bazi sorularda degisiklik yapmayi planliyorsaniz, bunu da dokumaninizda belirtmeniz gerekecektir. Tez calismalarinizda basarilar dilerim.

Gulfidan

Turkce Anket:  
[http://cc.usu.edu/~gulfidan/msthesis/questionnaire\\_turkish.pdf](http://cc.usu.edu/~gulfidan/msthesis/questionnaire_turkish.pdf)

Ilgili Makale:  
[http://www.ifets.info/journals/9\\_1/25.pdf](http://www.ifets.info/journals/9_1/25.pdf)

2008/2/14 Hakan USTUNEL <hakanustunel@hotmail.com>:

Merhaba gulfidan hocam,  
Istanbul Bilim ve Sanat Merkezi adli bir okulda bilgisayar ogretmeniyim.  
Marmara U. FBE de teknoloji egitimi programinda yuksek lisans yapmaktayim.  
Tez surecindeyim ve tezimin adi "**Ustun zekali ogrencilerin PC oyun tercihlerinin akademik basarilarina etkileri**"  
Tezimde veri toplama araci olarak sizin "Ogretmen Adaylarinin Egitici Yonleri Olan Bilgisayar Oyunlarına Yönelik Algıları" adli calismanizdaki olcegi bir bölümünü kullanmak istiyoruz. MEB de yapacağımız bu çalışmada izin işlemleri için (ölçek ile ilgili) sizin onayınız gerekiyor. Çalışmanın örneği ekte. Uygun görürseniz, mesajınızı bekliyorum...  
Çalışmalarınızda başarılar dilerim...

Hakan ÜSTÜNEL

Shed those extra pounds with MSN and The Biggest Loser! Learn more.

-----  
Gulfidan Can- Doctoral Candidate

Utah State University  
College of Education and Human Services  
Instructional Technology Department  
2830 Old Main Hill  
Logan, UT 84322

<http://cc.usu.edu/~gulfidan>

[gulfidan.can@gmail.com](mailto:gulfidan.can@gmail.com)  
[gulfidancan@yahoo.com](mailto:gulfidancan@yahoo.com)

-----  
Have a fast connection and want more features? Try the full version to see message previews in your inbox. (It's free, too.)

© 2008 Microsoft | Privacy | Legal

[Help Central](#) | [Account](#) | [Feedback](#)

## ÖZGEÇMİŞ

1980 Yılında Kırıkkale’de doğdu. İlköğrenimini Kırıkkale ve Ankara’da tamamladı. 1994 yılında Kırıkkale Fen Lisesinde ortaöğrenimine başladı ve 1997 yılında Beypazarı Lisesinde tamamladı. Marmara Üniversitesi Teknik Eğitim Fakültesi Bilgisayar ve Kontrol Öğretmenliğinde Lisans Eğitimini sürdürdü. 2005 yılında Marmara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Teknoloji Eğitimi Ana Bilim Dalında Yüksek Lisans Eğitimine Başladı. Halen İstanbul Bilim Sanat Merkezinde Bilgisayar Birimi Proje Danışmanı olarak mesleki yaşamını sürdürmektedir.

Hakan ÜSTÜNEL

İSTANBUL- 2008