

T.C.

SELÇUK ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

BİLGİSAYAR VE ÖĞRETİM TEKNOLOJİLERİ ANABİLİM DALI

BİLGİSAYAR VE ÖĞRETİM TEKNOLOJİLERİ EĞİTİMİ BİLİM DALI

**DİJİTAL EĞİTSEL OYUNLARIN EĞİTİMDE
KULLANIMININ FARKLI DEĞİŞKENLER AÇISINDAN
İNCELENMESİ**

Zülkif Eser SABIRLI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Danışman

Doç. Dr. Ahmet Naci ÇOKLAR

Konya 2018



T. C.
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü
BİLİMSEL ETİK SAYFASI



Adı Soyadı	Zülkif Eser SABIRLI
Numarası	16830501013
Ana Bilim/ Bilim Dalı	Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Anabilim Dalı / Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bilim Dalı
Programı	Tezli Yüksek Lisans <input checked="" type="checkbox"/> Doktora <input type="checkbox"/>
Tezin Adı	Dijital Eğitsel Oyunların Eğitimde Kullanımının Farklı Değişkenler Açısından İncelenmesi

Bu tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadar ki bütün süreçlerde bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle riayet edildiğini, tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel kurallara uygun olarak atıf yapıldığını bildiririm.

Zülkif Eser SABIRLI



T. C.
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü



YÜKSEK LİSANS TEZİ KABUL FORMU

Adı Soyadı	Zülkif Eser SABIRLI	
Numarası	16830501013	
Öğrencinin	Ana Bilim / Bilim Dalı	Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Anabilim Dalı / Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bilim Dalı
	Programı	Tezli Yüksek Lisans
	Tez Danışmanı	Doç.Dr. Ahmet Naci ÇOKLAR
	Tezin Adı	Dijital Eğitsel Oyunların Eğitimde Kullanımının Farklı Değişkenler Açısından İncelenmesi

Yukarıda adı geçen öğrenci tarafından hazırlanan Dijital Eğitsel Oyunların Eğitimde Kullanımının Farklı Değişkenler Açısından İncelenmesi başlıklı bu çalışma 07/06/2018 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda oybirliği ile başarılı bulunarak, jürimiz tarafından yüksek lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Ünvanı, Adı Soyadı	Danışman ve Üyeler	İmza
Doç.Dr. Yusuf Levent ŞAHİN	Üye (Asil)	
Dr. Öğr. Üyesi Yakup YILMAZ	Üye (Asil)	
Doç.Dr. Ahmet Naci ÇOKLAR	Danışman	

ÖNSÖZ-TEŞEKKÜR

Teknolojinin gelişmesi insan hayatının her alanında insanlara sayısız imkânlar sunmaktadır. Bu imkânlardan biri de şüphesiz eğitim alanında sunulan imkânlardır. Teknolojinin gelişmesi ve bu gelişmenin okullarda eğitim gören öğrencilerin faydalanması için başlatılan eğitimde FATİH projesi ile birlikte okullarda teknolojik sınıflar kurulmaya başlanmıştır. Sınıf ortamlarının teknoloji ile buluşturulmasının amacı öğrencilere daha kalıcı ve daha iyi bir öğrenme imkânı sağlamaktır. FATİH projesi ile sınıfların teknoloji ile buluşmasından sonra öğrencilerin daha kalıcı ve daha iyi öğrenmesini sağlayan eğitsel yöntemlerden biride eğitsel dijital oyunlardır. Eğitsel oyun ile kastedilen dijital ortamlardaki eğitsel oyunlar olup, birer çocuk olarak öğrencilerin en çok bilgisayar kullanım amaçları arasında gösterilen oyunların eğitim amacı ile kullanımını ifade etmektedir. Bu araştırmada eğitsel dijital oyunların öğrencilerin akademik başarı, derse karşı motivasyon ve tutumları ayrıca derste teknoloji kullanımının etkisi araştırılmıştır. Eğitim sistemimizde teknolojiye yapılan yatırım ve yapılandırmacı eğitime verilen önem ile birlikte eğitsel dijital oyunların eğitime entegre edilirse öğrencilerin akademik başarıları, derse yönelik tutum ve motivasyonları ayrıca öğrencilerin derste teknoloji kullanımı becerilerine ne düzeyde etkilendiğinin anlaşılmasına ışık tutacağı ümit edilmektedir.

Bu çalışma birçok kişinin katkısı ile gerçekleştirilmiştir. Öncelikle okumam ve kendimi geliştirmem için her zaman maddi ve manevi desteğini esirgemeyen abim Mehmet Nasip SABIRLI' ya sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Araştırmanın her aşamasında yardımlarını esirgemeyen her zaman yol gösteren ve destek olan ayrıca alanım hakkında gelişmem için büyük emek sahibi olan danışmanım Doç.Dr. Ahmet Naci ÇOKLAR'a teşekkürlerimi sunarım. Ayrıca araştırmam boyunca bana destek ve yardımcı olan Öğr.Gör. İsak ÇEVİK' e teşekkür ederim.

Son olarak, tüm araştırma sürecinin başarılı bir şekilde gerçekleşmesinde emeği geçen Nurdan EKİNCİ öğretmenimize ve görüşleri ile katkılarını sunan öğrencilerimiz ile katılım konusunda uygulamaya izin veren velilere de teşekkür ederim.

Zülkif Eser SABIRLI

Konya ,2018



T. C.
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü



Öğrencinin	Adı Soyadı	Zülkif Eser SABIRLI
	Numarası	16830501013
	Ana Bilim/ Bilim Dalı	Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Anabilim Dalı / Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bilim Dalı
	Programı	Tezli Yüksek Lisans <input checked="" type="checkbox"/> Doktora <input type="checkbox"/>
	Tez Danışmanı	Doç.Dr. Ahmet Naci ÇOKLAR
	Tezin Adı	Dijital Eğitsel Oyunların Eğitimde Kullanımının Farklı Değişkenler Açısından İncelenmesi

ÖZET

Bu araştırmanın amacı eğitimde eğitsel dijital oyunların kullanımının öğrencilerin akademik başarıları, derse yönelik tutum ve motivasyonlarını, teknolojiyi kullanım becerilerine etkisini araştırmaktır. Bu kapsamda bağımlı değişkenlerin ölçülmesi için gerçek deneme modellerinden öntest- sontest kontrol gruplu deneme modeli kullanılmıştır.

Araştırma 2017-2018 eğitim öğretim yılı birinci döneminde Adana Erdoğan Şahinoğlu İlköğretim okulunda öğrenim gören öğrencilerle yürütülmüştür. 2. sınıf İngilizce dersi “In the Classroom” ve “Numbers” ünitelerinde uygulama yapılmıştır. Araştırmada 45 öğrencinin yer aldığı kontrol grubunda ders içerikleri öğretmen anlatımıyla işlenmiştir. 45 öğrencinin yer aldığı deney grubunda ise aynı ders öğretmenin anlatımının yanı sıra eğitsel dijital oyunla desteklenerek anlatılmıştır. Uygulama sonrasında elde edilen kişisel verilerinin analizini gerçekleştirmek için yüzde, frekanstan oluşan betimsel istatistiklerin yanı sıra gruplar içindeki öğrencilerin eğitim öncesi ve sonrası yani öntest – sontest puanları (akademik başarı, ders yönelik tutum ve motivasyon ve teknoloji kullanımına yönelik motivasyon) arasında farklılık olup olmadığını belirlemek için Bağımlı Örneklem T-Testi (Paired Sample T-Test) uygulanmıştır.

Arařtırma sonucunda eđitsel dijital oyun kullanılarak yapılan eđitimin, İngilizce dersi “In the Classrom” ve “Numbers” konularında öğrencilerin başarı düzeylerini arttırdığı görölmüřtür. Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin uygulama süreci sonunda İngilizce dersine yönelik motivasyonlarına göre anlamlı bir fark bulunmasına karşın; öğrencilerin İngilizce dersine yönelik tutumlarına göre anlamlı bir fark bulunamamıřtır. Ayrıca öğrencilerin İngilizce derslerinde teknoloji kullanımına yönelik tutumları arasında da anlamlı bir fark bulunamamıřtır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun, Eđitsel Oyun, İngilizce Öğretimi, Motivasyon, Tutum.





T. C.
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü



Öğrencinin	Adı Soyadı	Zülkif Eser SABIRLI
	Numarası	16830501013
	Ana Bilim/ Bilim Dalı	Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Anabilim Dalı / Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bilim Dalı
	Programı	Tezli Yüksek Lisans <input checked="" type="checkbox"/> Doktora <input type="checkbox"/>
	Tez Danışmanı	Doç.Dr. Ahmet Naci ÇOKLAR
	Tezin Adı	Educational Use of Digital Educational Games Different Variables Analysis

SUMMARY

The aim of this research is to investigate the use of educational digital games in educational purposes by examining the academic achievement, attitudes and motivations of students towards the use of technology. In this context, the pre-test test group control model was used for the measurement of dependent variables.

The research was carried out in the first semester of 2017-2018 academic year students that are attending Adana Erdoğan Şahinoğlu Elementary School. 2nd grade English course "In the Classroom" and "Numbers" were applied. In the control group where 45 were involved in the research, the contents of the lessons were processed with teacher's narrative; In the experimental group in which 45 students took part, the same lesson was explained with the help of educational digital games as well as teacher's narration. In order to analyze the personal data obtained after the application, it is necessary to determine whether there is a difference between the descriptive statistics composed of percentages and the students before and after the training, ie pre-test and post-test scores (academic achievement, motivation towards Lectures and motivation for the use of technology and technology) (Paired Sample T Test) was applied to determine the results.

As a result of the research, education using educational digital game, English lessons named "In the Classroom" and "Numbers" were seen to increase students' achievement levels. Despite the fact that the students of the experimental and control groups had a meaningful difference compared to the motivation for English lessons at the end of the application process; no significant difference was found according to the attitudes of the students towards the English course. There was also no significant difference in students' attitudes towards technology use in English classes.

Key words: Digital Games, Educational Games, English Teaching, Motivation, Attitudes.



KISALTMALAR

FATİH: Fırsatları Arttırma ve Teknolojiyi İyileştirme Hareketi

MEB: Milli Eğitim Bakanlığı



İÇİNDEKİLER

BİLİMSEL ETİK SAYFASI.....	i
YÜKSEL LİSANS TEZİ KABUL FORMU	iii
ÖNSÖZ-TEŞEKKÜR	iv
ÖZET.....	v
SUMMARY	vii
KISALTMALAR	viii
TABLolar LİSTESİ.....	xi
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xii
1. GİRİŞ	1
1.1 Problem Durumu	1
1.2 Araştırmanın Amaçları	2
1.3 Araştırmanın Önemi	2
1.4 Araştırmanın Varsayımları	3
1.5 Araştırmanın Sınırlılıkları.....	3
2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE	4
2.1 Bir Teknoloji ve Eğitim Aracı Olarak Dijital Oyun	4
2.2 Dijital Oyun	6
2.2.1 Dijital Oyunların Sınıflandırılması	7
2.2.2 Eğitsel Dijital Oyunlar	8
2.2.3 Eğitsel Dijital Oyunların Özellikleri	9
2.2.4 Eğitsel Oyunların Eğitimde Kullanımı	9
2.2.5 Eğitsel Dijital Oyunların Avantajları	10
2.2.6 Eğitsel Dijital Oyunların Dezavantajları.....	11
2.2.7 Eğitsel Dijital Oyun Kullanımına Yönelik Bakış Açılıarı	11
2.3 Eğitsel Oyun Tasarımı	12
2.3.1 Konu Seçimi.....	13
2.3.2 Hedef Kitle.....	13
2.3.3 Senaryo Oluşturma.....	13
2.3.4 Teknik Alt Yapı	13
2.3.5 Gerçek Yaşam Benzerliği	13

2.3.6 Öğrenme ve Bağlanma.....	13
2.3.7 Eğitsel Oyun Tasarımında Dikkat Edilmesi Gerekenler.....	14
2.4 Oyun Tasarımında Kullanılan Başlıca Oyun Motorları	14
2.4.1 Bir Eğitsel Oyun Motoru Olarak Torque Game Engine	15
3. İLGİLİ LİTERATÜR	16
4. YÖNTEM.....	21
4.1 Araştırma Modeli.....	21
4.2 Katılımcılar	22
4.3 Uygulama Süreci	23
4.4. Veri Toplama Aracı ve Verilerin Toplanması	25
4.4.1 İngilizce Dersine Yönelik Tutum Ölçeği	25
4.4.2 Başarı Testi	25
4.4.3 Motivasyon Ölçeği.....	26
4.4.4 Teknoloji Tutum Ölçeği.....	27
4.5 Verilerin Toplanması ve Analizi	27
4.6 İşlem Basamakları	28
5. BULGU VE YORUMLAR.....	30
5.1. Eğitsel Oyun Kullanımının Öğrencilerin Akademik Başarı Durumları Üzerindeki Etkisi	30
5.2. Eğitsel Oyun Kullanımının Öğrencilerin İngilizce Dersine Yönelik Motivasyonları Üzerindeki Etkisi	32
5.3. Eğitsel Oyun Kullanımının Öğrencilerin İngilizce Dersine Yönelik Tutumları Üzerindeki Etkisi	34
5.4. Eğitsel Oyun Kullanımının Öğrencilerin İngilizce Dersinde Teknoloji Kullanımına Yönelik Tutumları Üzerindeki Etkisi	36
6. SONUÇ VE TARTIŞMA.....	39
7. ÖNERİLER	42
7.1. Uygulamaya Yönelik Öneriler.....	42
7.2. Yapılacak Çalışmalara Yönelik Öneriler.....	42

TABLULAR LİSTESİ

Tablo – 1: Öntest – Sontest Kontrol Gruplu Modelin Simgesel Görünümü	21
Tablo – 2: Araştırmaya Katılan Öğretmenlere Ait Demografik Bilgiler	22
Tablo – 3: “In the classroom” ve “Numbers” Testi Sorularının Kazanımlara Göre Dağılımını Gösteren Belirtke Tablosu.....	26
Tablo – 4: Grupların Eğitim Süreci Öncesinde Akademik Başarı Durumları.....	30
Tablo – 5: Grupların Eğitim Süreci Öncesi Ve Sonrasındaki Akademik Başarı Durumları...	31
Tablo – 6: Grupların Eğitim Süreci Sonrasında Akademik Başarı Durumlarının Karşılaştırılması	31
Tablo – 7: Grupların Eğitim Süreci Öncesinde İngilizce Dersine Yönelik Tutum Ortalama Puanlarının Karşılaştırılması	32
Tablo – 8: Grupların Eğitim Süreci Öncesi Ve Sonrasındaki İngilizce Derslerine Yönelik Motivasyonlarının Karşılaştırılması	33
Tablo – 9: Grupların Eğitim Süreci Sonrasında İngilizce Derslerine Yönelik Motivasyonlarının Karşılaştırılması	34
Tablo – 10: Grupların Eğitim Süreci Öncesinde İngilizce Derslerin Yönelik Tutum Ortalama Puanlarının Karşılaştırılması	34
Tablo – 11: Grupların Eğitim Süreci Öncesi Ve Sonrasındaki İngilizce Derslerine Yönelik Tutum Ortalama Puanlarının Karşılaştırılması	35
Tablo – 12: Grupların Eğitim Süreci Sonrasında İngilizce Derslerine Yönelik Tutum Ortalama Puanlarının Karşılaştırılması	35
Tablo – 13: Grupların Eğitim Süreci Öncesinde İngilizce Derslerinde Teknoloji Kullanımına Yönelik Tutum Ortalama Puanlarının Karşılaştırılması.....	36
Tablo – 14: Grupların Eğitim Süreci Öncesi Ve Sonrasındaki İngilizce Derslerinde Teknoloji Kullanımına Yönelik Tutumları	37
Tablo – 15: Grupların Eğitim Süreci Sonrasında İngilizce Derslerinde Teknoloji Kullanımına Yönelik Tutumlarının Karşılaştırılması	38

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1 : Deney Grubuna Ait Fotoğraflar..... 23



BÖLÜM 1

GİRİŞ

Çalışmanın bu bölümünde araştırma konusu, araştırma problemini belirten problem durumu, problem cümlesi, araştırmanın amacı, alt problemler, araştırmanın önemi, varsayımlar ve sınırlılıklar yer almaktadır.

1.1 Problem Durumu

İçinde bulunduğumuz çağı göz önüne aldığımızda dijital teknolojilerin çağımızın bir parçası olduğu ifade edilebilir. Dijital teknolojiler, hayatımızın hemen her alanında ve her yaştan kullanıcıya hitap eden bir unsur hâline gelmiştir. Bir teknoloji kullanıcısı, günlük yaşamında öncelikle sosyal medya hesaplarını, e-postalarını, haber siteleri ile gündem takibi eylemi ile güne başlamakta; bu durum gün içerisinde de benzer şekilde gelişmektedir. Bu açıdan teknoloji kullanımı arttıkça teknolojide hayatımızın doğal bir parçası hâline dönüşmüştür. Teknolojideki bu gelişmeler ışığında, teknolojinin, eğitimin bir parçası hâline gelmesini savunan kişi sayısı da oldukça fazladır. Bu gelişme hem öğrenciyi hem de öğretmeni çok yönlü etkilemektedir (Wells, 2008).

Özellikle ilköğretim çağındaki öğrencilerin soyut kavramları öğrenmede zorlandıkları düşünüldüğünde kavramların öğrencilerin anlayabileceği düzeyde somutlaştırılmasında, geçmiş gibi öğrenciye sunulmasında ve öğrenilmesi için tekrar tekrar sunulabilmesinde dijital teknolojilerin kullanımı önemli bir rol oynamaktadır (Tercan, 2012). Bu açıdan teknoloji, eğitimde zengin içerik sunumu adına günümüzde sahip olduğu özellikler nedeniyle daha etkin kullanılmakta, mobil dönüşümü sayesinde de yaygın kullanımı artmaktadır. Bu dönüşüme ayak uydurma adına Milli Eğitim Bakanlığı (MEB) tarafından gelişimlere paralel olarak teknolojik yatırımlar yapılmış, nihai olarak Fırsatları Artırma ve Teknolojiyi İyileştirme Hareketi (FATİH) projesi ile de dijital teknolojilerden yararlanma en üst düzeyde ihtiyaç olarak ifade edilmiştir (MEB, 2018).

Teknolojinin etkin kullanımında farklı yazılım türleri yer almasına karşın, üretim konusunda yaşanan yeterli nitelik ve sayıda üretilmemesi nedeniyle eğitsel oyunlar, bu türler arasında gelişme göstermemekte ve rekabet gücünü kaybetmektedir (Binark ve Sütçü Bayraktutan, 2008). Günlük yaşamda çocukların en fazla bilgisayar kullanım amacı olan bu yazılımların eğitsel olarak kullanımı da önemli görülmüş, geliştirilen bir oyun üzerinden öğrencilerin bu yazılım grubuna olan ilgisi farklı değişkenler açısından merak konusu

olmuştur (Burnam, 2005). Eğitsel dijital oyunlar gibi yeni bir kavramın öğrencilerin akademik başarıları, derse karşı tutum, motivasyon ve derste teknoloji kullanımına yönelik kavramların birlikte araştırıldığı çalışma literatürde sınırlıdır. Bu çalışmanın farklı bakış açısı katacağı söylenebilir.

1.2 Araştırmanın Amaçları

Bu araştırmanın amacı, eğitimde eğitsel dijital oyunların kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına, derse yönelik tutum ve motivasyonlarına, teknolojiyi kullanım becerilerine etkisini araştırmaktır. Bu amaca yönelik olarak aşağıdaki alt amaçlara yanıtlar aranmıştır:

- 1- Eğitsel dijital oyunlar, eğitimde kullanmak, öğrencilerin akademik başarıları üzerinde anlamlı bir farka neden olmaktadır?
- 2- Eğitsel dijital oyunlar, eğitimde kullanmak, öğrencilerin derse yönelik tutumlarında anlamlı bir farka neden olmaktadır?
- 3- Eğitsel dijital oyunlar, eğitimde kullanmak, öğrencilerin derse yönelik motivasyonlarında anlamlı bir farka neden olmaktadır?
- 4- Eğitsel dijital oyunları, eğitimde kullanmak, öğrencilerin teknolojiyi kullanım becerilerinde anlamlı bir farka neden olmaktadır?

1.3 Araştırmanın Önemi

Günümüz eğitim sisteminde öğretmen merkezli yaklaşım yerini yapılandırmacı eğitim anlayışına bırakmıştır. Yapılandırmacı eğitim anlayışında öğrenci bilgiyi özümseyen, bilgiyi sorgulayan ve işe koşan bireylerin yetiştirilmesi hedeflenmektedir. Edgar Dale'nin ortaya atmış olduğu Yaşantı Konisi ile birlikte öğretim teknolojilerinin yapılandırmacı yaklaşıma geçilmesinde birçok uzman tarafından temel olarak kabul edilmektedir (Yalın, 2010; Demirel, Seferoğlu ve Yağcı, 2004; İşman, 2011). Teknoloji bu geçişte önemli bir görev üstlenmektedir. Öğrenciye bilginin somutlaştırılması, bilginin karmaşık yerine basit olarak sunulması, çok sayıda duyu organına hitap etmesi ve yaparak yaşayarak öğrenmesi amacıyla eğitim sürecine her geçen gün yeni bir teknoloji dahil edilmektedir. Günümüzde bu açıdan oyun ve eğitim odaklı düşünüldüğünde de eğitsel oyunlar önemli bir rol oynamaktadır.

Oyun, çocuklar için yaşamlarının önemli bir parçası olarak ifade edilmektedir. Bu yönü ile oyunların eğitim odaklı kullanılabilirliği de önem kazanmaktadır. Özellikle dijital teknolojilerin gelişimi ile çocukların günlük yaşamlarında daha çok yer bulan dijital oyunlar, bu yazılımların onların eğitiminde kullanılabilirliğini de önemli kılmış; sağladığı motivasyona ek olarak çocukların bu yazılımlara duyduğu olumlu tutumlar da bu önemi arttırmıştır. Özellikle bir oyun türü olarak eğitsel oyun yazılımları bu açıdan öneme sahiptir. Bu konuda çok sayıda araştırma bulunmasına karşın, oyunların tasarım kalitesi, araştırma gruplarındaki farklılıklar, araştırma konularının ayrışması ve özellikle bu konudaki yazılım ihtiyacının fazla oluşu bu konudaki yeni araştırmaları da gerekli kılmaktadır. Bu açıdan araştırma, dil eğitimi konusunda farklı bir platformda tasarlanmış; İngilizce öğretiminde eğitsel oyunların etkisini ortaya koyması, ilkökul düzeyindeki çocukların hedef kitle olarak seçilmesi açısından diğer çalışmalardan ayrılmakta ve araştırma önem kazanmaktadır.

1.4 Araştırmanın Varsayımları

- İngilizce dersinde elde edilen bulguların tüm bölümlere genellenebileceği varsayılmıştır.
- Hazırlanan başarı testinin kapsam geçerliliği yeterli düzeydedir.
- Öğrenciler öğretime istekli katılmışlar ve yapılan testlere doğru cevap vermişlerdir.
- Öğrenciler anket sorularına içtenlikle cevap vermişlerdir.

1.5 Araştırmanın Sınırlılıkları

Eğitimde eğitsel dijital oyunların kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına, derse yönelik tutumlarına, derse yönelik motivasyonlarına, teknolojiyi kullanım becerilerine etkisinin araştırıldığı bu araştırmada;

- 2017-2018 eğitim öğretim yılı,
- Adana ili Sarıçam ilçesinde bulunan Erdoğan Şahinoğlu İlköğretim Okulu,
- 2.sınıf İngilizce dersi
- “In The Classroom” ve “Numbers” konuları ile sınırlıdır.

BÖLÜM 2

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Araştırmanın bu bölümünde eğitim ve teknoloji, dijital oyunlar, dijital oyunların eğitimde kullanılması, eğitsel dijital oyunların avantaj ve dezavantajları, eğitsel dijital oyun tasarımı, eğitsel dijital oyun tasarımında dikkat edilmesi gerekenler ve başlıca eğitsel dijital oyun tasarım programlarından bahsedilmiştir.

2.1 Bir Teknoloji ve Eğitim Aracı Olarak Dijital Oyun

Eğitim ve teknoloji kavramı her ne kadar iki ayrı kavram olsa dahi iki kavramın bir araya gelmesi ile yeni bir disiplin oluşmuştur. Çağımızın teknoloji çağı olması ve teknolojinin her geçen gün hızla gelişmesi ile eğitim öğretim ortamındaki sorunları gidermek için teknolojinin kullanılması önem kazanmıştır. Bu açıdan eğitim teknolojisi, okullarda öğrencilerin yetiştirilmesinde rol oynamaktadır. Eğitimde teknolojiyi önemli kılan çok sayıda faktör sıralanabileceği gibi, bu nedenlerden birisi olarak öğrenme ve öğretmenin zevkli hale gelmesi ile öğrencilerin dersleri bu ortamlarla isteyerek, severek ve oynayarak öğrendikleri görülmektedir (İşman, 2005). Eğitimde bu olanakların kullanılabilirliği ile birlikte öğrencilerin öğrenme-öğretme ortamlarını geliştirmek ve öğrencilerin almış olduğu eğitimin kalitesini yükseltmek ve eğitim alanındaki kapsamını büyütme mümkündür (Yüksel, 2003).

Teknoloji, birey tarafından gerçekleştirilen eğitim öğretim uygulamalarını başarılı bir şekilde sonuçlandırabilmek için kullanılan araçtır. Teknoloji araç olarak kullanılıncaya bireyde eğitim öğretim alanında daha anlamlı düşünmeyi sağlar (Jonassen, 1994b (Akt: Rakes, Flowers, Casey ve Santana, 1999)). Günümüz öğrencilerine bakıldığında öğrenciler bilgisayarsız, internetsiz ve bilgisayar oyunlarının olmadığı bir dünyanın var olduğunu ve bu dünyanın nasıl bir dünya olduğunu bilmemektedirler (Prensky, 2001a). Bu sebeple günümüz öğrencileri teknoloji ile iç içe yaşamaktadır ve teknoloji, onların hayatında çok önemli bir noktadır. Teknolojide gelişimle beraber yeni dijital teknolojilerin öğrenciler üzerinde neden olduğu bilişsel değişimde göz önünde bulundurulduğunda, yeni dijital teknolojiler öğrencilerin eğitim alanında da ihtiyaç ve tercihlerinin değişmesine neden olmuştur. Tapscott'un 1997 yılında yapmış olduğu araştırma günümüz öğrencilerinin velilerine göre öğrenme, oynama, çalışma, iletişim kurma gibi konularda çok farklı olduklarını göstermektedir.

Bilgisayarın hayatın her alanında olduğu gerçekliği ile birlikte "Bilgisayarı nasıl daha etkili kullanabiliriz?" sorusunu da beraberinde getirmiştir. Teknolojinin gelişiminden

etkilenen alanların başında eğitimde bilgisayarın nasıl daha verimli bir şekilde kullanılabilceği üzerinde durulmaktadır. Çocukların bilgisayar oyunlarına olan ilgisi de göz önüne alındığında çocuklara bilgisayarda oyun ortamı hazırlamak ve bunu çocukların eğitimi çerçevesinde kullanmak öğrencileri hem eğlendirirken hem de öğrenmelerini sağlamaktadır (Kukul, 2013, s. 29).

Dijital eğitsel oyunların eğitim öğretim ortamlarında kullanılmasının öğrenciler üzerinde birçok yararı vardır (Prensky, 2001b, Kula ve Erdem 2005, Yağız 2007, Kebritchi, 2008, Erekmekçi ve Fidan, 2012):

- Öğrencilerin derse karşı ilgilerini artırır.
- Her disiplin için farklı bir oyun türü ve farklı bir öğrenme yöntemi kullanılabilir.
- Eğitsel dijital oyunlar, öğrencilerde gizli öğrenmeyi sağlar.
- Öğrencilerin nitel performanslarında artış sağlar.
- Öğrencilerin bireysel özelliklerine göre öğrenme imkânı sağlar.
- Öğrenci üzerindeki kaygıyı azaltır.
- Öğrenmeyi görsel ve işitsel olarak destekler.
- Öğrencinin oyundaki başarılı olmak istemesi, dikkati ve başarıyı artırır.
- Oyunda içerisinde olan kavramlar daha uzun süre akılda kalır.
- Olgu kavram ve ilkeler arasında ilişki kurmayı sağlar.
- Yöntemsel süreçleri geliştirir.
- Öğrencinin karar verme, analitik düşünme ve problem çözme becerilerini artırır.
- İletişim becerisini geliştirir.

Prensky'e (2001a) göre öğrenmek için emek vermek gerekir. Öğrenmenin gerçekleşebilmesi için öğrenci, öğrenme aktivitesine gönüllü olarak katılmalıdır. Dolayısıyla öğretmenler öğrencilerin derse gönüllü olarak katılmalarını sağlamak için öğrencileri motive etmelidirler. Rieber'e (1996; aktaran, Can, 2003) göre öğrencileri motive etmenin ve öğrencilerin derse gönüllü olarak katılımını sağlamanın yollarından birisi de eğitsel dijital oyunlardır. Öğrencilerin öğrenme süreçlerinde kendi sorumluluklarını almalarının en iyi yollarından biri de eğitsel dijital oyunlardır.

2.2 Dijital Oyun

21. yüzyılın başlaması ve bu yüzyılda doğan bireylerin sayısı arttıkça 21.yüzyılın nesline yönelik yapılan uygulamalar da çeşitlilik kazanmış ve yapılan uygulamalarla beraber uygulamalara yönelik tasarım yapılmaya başlanmıştır. Dijital yerliler (digital natives), net vatandaşları (netizens) gibi farklı isimlerle anılan 21.yüzyıl nesli teknoloji ile birlikte doğan ve teknoloji hayatının içinde hep var eden ayrıca teknolojisiz bir yaşam yokmuş gibi teknolojiyi günlük hayatında içselleştiren ve yorumlayan bir nesildir (Bozkurt, 2013; Bozkurt, 2014). Günümüzde bilgisayar ve teknolojik gelişmelerle büyüyen çocukların yanı sıra dijital oyunlarla büyüyen ve G-nesli diye adlandırılan bir nesil ortaya çıkmıştır. G nesli için dijital ortamda oyun oynamak onlar için bir önceliktir (Zicherman, 2010; Linder, 2010). Oyunun bu kadar ön planda olduğu G-nesli için oyun oynama saati ortalama on bin saatten fazla olduğu için G-nesli çocukları dijital oyunlarda çok zaman harcamalarından dolayı iyi bir oyuncu olarak yetişmektedirler (McGonigal, 2011).

Teknolojinin gelişmesi, bilgisayarların yaygın olarak her yerde bulunabilmesi ve bilgisayarların mobilleşerek her yerden erişilebilir hale gelmesi ile birlikte yeni nesil çocukların dijital oyunlarda fazla zaman harcaması dijital oyunların sosyalliği azalttığı eleştirilerine yol açmıştır (Kukul, 2013). Dijital oyunların sosyalliği azalttığı eleştirilerine, gelişen internet yapısı ile farklı bir sosyal iletişim şeklinin sunulması karşıt görüşü ifade edilebilir. Oyun tasarımcıları aynı oyunu oynayan çocukların birlikte oyun oynayabilmelerine imkân sağlayarak çocukların sosyalleşme ihtiyacına farklı bir boyut katmışlardır. Bu imkânla beraber çocuklar oyunu tek başına oynamamakta, ayrıca dünya üzerinde aynı oyunu oynayan çok sayıda insan ile etkileşim sağlayabilmektedir. Dijital oyunlarda çocukların daha çok zaman harcaması için oyunlarda çocuklara çeşitli görevler verilmekte, yerine getirilen görev sonrasında çocuklara başarı hissi tattırılmaktadır (Kukul, 2013).

Dijital oyunlar Türkiye’de de resmi olarak kendisine yer bulmuş durumdadır. Yer bulmuş olmasının en önemli göstergesi 2010 yılında kurulan Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu’nun (TÜDOF) kurulmuş olmasıdır. 2010 yılında kurulan TÜDOF bünyesinde milli takım kurma ve uluslararası düzeyde dijital oyun müsabakalarına katılmak için destek hizmeti sunma şeklinde faaliyetler sürdürülmektedir (Kukul, 2013).

Dijital oyunlar kendi içerisinde sınıflandırılabilir. Dijital oyunlarda sınıflandırma oyunun oynandığı ortama, oyunun amacına, oyunun oynanma şekline ve oyunu oynayan kişi sayısına göre değişmektedir. Kullanılan teknolojilere bakıldığında;

- Bilgisayar Oyunları
- Konsol Oyunları
- Online Oyunlar

olarak üç ana unsurda sınıflandırılabilir. Oyunu oynayan kişilere göre değerlendirme yapılırsa oyunlar tek kullanıcı veya çok kullanıcı oyunlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Dijital oyunlar içerik açısından sınıflandırılacak olursa beş temel kategoride sınıflandırılabilir (Kukul, 2013):

- Spor Oyunları
- Yarış Oyunları
- Strateji Oyunları
- Görev Oyunları
- Simülasyonlar

Dijital oyunların bu kadar çeşitliliği olması ve dijital oyunların ve dijital oyun felsefelerinin bu denli kabul görmüş olması dijital oyunlara yönelik yapılan çalışmaları arttırmış ve dijital oyunların eğitim, pazarlama, ekonomi, halkla ilişkiler gibi birçok alanda kullanımına yönelik yapılan çalışmalar hızla artmaktadır (Bozkurt, 2014).

2.2.1 Dijital Oyunların Sınıflandırılması

Dijital oyunlar sahip oldukları özelliklerden, tasarım biçimine ya da kullanım amacına göre farklı şekillerde sınıflandırılabilir. Sınıflandırmada oyun oynayanlar, geliştiriciler, pazarlamacılar ve araştırmacıların birlikte yaptıkları sınıflandırmaların dikkate alınması ise önemli bir öneri olarak ifade edilebilir (Gelibolu, 2013). Bu bakış açısından yola çıkılarak farklı araştırmacılar tarafından yapılan sınıflandırmalar incelenebilir.

Wright ve arkadaşları 2001 yılında geliştirdikleri yöntemde dijital oyunları altı ana kategoride sınıflandırmışlardır.

- Eğitsel veya bilgilendirici oyunlar
- Spor oyunları
- Duyuşsal-motor oyunları
- Benzetişim oyunları
- Strateji oyunları
- Diğer oyunlar

Funk ve Buchman 1996 yılında yaptıkları çalışmada dijital oyunların çocukları ve gençleri etkileyen ögeler açısından altı ana kategoride sınıflandırmıştır:

- Genel eğlence oyunları
- Eğitsel oyunlar
- Fantezi şiddet oyunları
- İnsan-şiddet oyunları
- Şiddet içermeyen spor oyunları
- Şiddet içeren spor oyunları

Görüleceği üzere, yapısal özellikleri ve kullanım amaçlarının genel olarak oyunların sınıflandırmasında kullanıldığı söylenebilir.

2.2.2 Eğitsel Dijital Oyunlar

Eğitsel dijital oyunlar, bilgisayar oyunlarının içinde öğrencilerin derslerindeki konularının ya da öğrencilerin problem çözme becerilerinin geliştirilmesi amacı güden yazılımlardır (Demirel, Seferoğlu ve Yağcı, 2003). Eğitsel oyunlar fen, tıp, matematik, dil öğretimi gibi birçok alanda ayrıca problem çözme ve stratejik düşünme becerisinin kazandırmak amacı ile günümüzde kullanılmaktadır (Bayırtepe ve Tüzün, 2007). Eğitsel dijital oyunların kullanımlarına örnek vermek gerekirse:

- Okul öncesi eğitimde çocuklar alfabeyi ve okumayı eğitsel dijital oyunlar üzerinden öğrenebilmektedir.
- Öğrencilerin yazı yazmayı öğrenmeleri için oynatılan yazı yazma oyunları piyasada en çok satılan oyunlar arasında bulunmaktadır.
- Büyük şirketler simülasyon yardımı ile bir çok alanda sistemin nasıl yönetileceğini öğretmektedir.
- Askeri alanda eğitim gören adaylar bilgisayar oyunları ile gerçek savaş eğitimini almaktadırlar.

Yukarıdaki örneklerde de görüldüğü gibi eğitsel dijital oyunlar birçok alanda kullanılabilir (Çetin, 2013).

2.2.3 Eğitsel Dijital Oyunların Özellikleri

Eğitsel dijital oyunlar, genellikle zihinsel özelliklere bağlı olduğundan teknolojik imkânların el verdiği hemen her yerde yapılabildiği için zihinsel gelişimin sağlanmasında ve öğrenilenlerin pekiştirilmesinde çok önemli bir yer tutmaktadır. Eğitsel dijital oyunların hepsinde amaçlar farklılık gösterirken amaca ulaşmanın yolu da buna bağlı olarak farklılık göstermektedir. Oyuncuları kendine çeken ve daha çok zaman harcamalarını sağlayanın da bu özellik olduğu ifade edilebilir. Oyunların mücadele yönlerindeki farklılık sebebi ile oyuncular oyunlardan çok yönlü olarak etkilenir ve gelişirler. Oyuncuların bazı psikomotor becerileri de gelişir. Ayrıca koordinasyonu artar, pasif öğrenci aktifleşir, sınıf ortamındaki çekimser yapıdaki öğrencilere fırsat sunulur, mücadelecilik, saygı, sevgi gibi duyguları da gelişebilir (Çetin, 2013). Eğitsel dijital oyunların her zaman her yerde ve her yaş grubunun da ilgisi ve eğitsel dijital oyunun öğretimsel bir araç olarak kullanılması genel olarak şu özelliklerden kaynaklanmaktadır (Çetin, 2013):

- Motivasyon
- Özgür ortam olması
- Psikomotor özellikleri test etme imkânı
- Sonucun belirsizliği
- Karmaşıklık

2.2.4 Eğitsel Oyunların Eğitimde Kullanımı

Dijital oyunlarla eğitimin bir araya gelmesi için, içerisine eğitsel içeriklerin gömüldüğü, öğrencilerin derslerine yardımcı materyal olarak kullandığı ya da ders öğretim materyali olarak doğrudan kullanıldığı yazılımlar olarak tanımlanabilmektedir. Dijital oyunlar öğrenmenin birçok yaklaşımını bir araya getiren yaklaşımdır. Bu yaklaşımlardan ilki “Entertainment” (eğlence) ve “Education” (eğitim) kelimelerinin bir araya gelmesi ile türemiş olan “Eğlenceli Eğitim” dir. Eğlenceli eğitim kavramı özellikle okul öncesi dönem ve K-12 eğitim topluluklarına yönelik ürünler veren bir alandır. Eğlenceli eğitim kavramındaki oyunlar öğrencilere keşfederek öğrenme, yerinde deneyimle ve deneme yanılma gibi daha basit yöntemleri kullanmaktadır (Squire, 2002).

Linderoth, Lantz-Andersson ve Lindström (2002)’a göre eğitsel bilgisayar oyunları eğitimde üç biçimde kullanılmaktadır:

- Ders konularının öğrenilmesinde güdüleme amacı ile kullanılması

- Ders konularının öğretilmesi için kullanılması
- Bilgisayar oyunları ile konunun canlandırılması için kullanılması

Eğitsel bilgisayar oyunlarının güdüleme, öğretim ve canlandırma için kullanıldığı söylenmektedir (Bakar, Tüzün ve Çağıltay, 2008).

2.2.5 Eğitsel Dijital Oyunların Avantajları

Dijital oyunların eğitsel açıdan birçok faydası vardır. Bunlar şu şekilde sıralanabilmektedir (Ocak, 2013):

- Dijital oyunlar öğrencinin bilişsel, duyuşsal ve motor becerilerinin artırmasının yanı sıra öğrencinin bilişim teknolojileri becerilerinin de gelişimine katkı sağlar.
- Dijital oyunlar bilgi, hatırlatma, ezberleme vb. içeren gerçeklerin, kuralların, problem çözme gerektiren durumların ve gerçek dünyada gösterilmesi zor durumlarla ilgili yaratıcılığı arttırmaya ve uygulamaya yönelik örneklerin verilmesine imkân sağlar.
- Gerçek hayatta uygulanmasının sakıncalı olduğu kimyasal deneylerin uygulanmasına olanak sağlar.
- Dijital oyunlar öğrencilere hata yapma imkânı vererek öğrencilerin hatalarından doğruyu bulmalarına olanak verir. Hata yapma imkânının olması da öğrencinin motivasyonunu yükseltir.
- Dijital oyunlar işevuruk düşünceye sahip olan öğrencilere bilginin işlem basamaklarının tüm süreciyle gösterilmesine imkân sağlar. Bu şekilde öğrenciler zor olan ya da anlaşılması güç olan konuyu rahat algılayabilme imkânı bulmuş olur (ISSA, 2007).
- Dijital oyunlar oyunu oynayan kullanıcılar arasında işbirliği sağlar. Bu işbirliği, kullanıcıların bilgileri birbirleriyle paylaşarak işbirlikçi öğrenme ortamındaki aynı işlevsel görevi görmektedir.
- Çok oyunculu dijital oyunlar oyuncuların takımlara katılmasını ve diğer takımlara karşı oynama imkânı sunarak yarışma ve işbirliği imkânı sağlamaktadır.
- Dijital oyunlar, oyuncuların sosyal aktivitelerle yer almasını ve öz saygıyı arttırmasını sağlayan oyuncular üzerinde duygusal etki oluştururlar.

2.2.6 Eğitsel Dijital Oyunların Dezavantajları

Dijital oyunların faydalarının yanı sıra bazı dezavantajları da vardır. Bu dezavantajlar aşağıdaki şekilde sıralanabilmektedir (Ocak, 2013):

- Dijital oyunlar diğer öğrenme materyal ve araçları düşünüldüğünde kötü tasarım sonucu klasik materyallere göre rahatsız edici nesnelere içerebilmekte ve kontrol edilebilirliği daha zor hale gelebilmektedir.
- Dijital oyunların ders esnasında öğretmen tarafından izlenmesi gereken öğrenme hedefleri ile paralellik arz etmesi ve koordineli olabilmesi her zaman mümkün olmayabilir.
- Sınıf içinde dersi dijital oyunla yürüten öğretmen, oyunu oynayan öğrenciler üzerindeki bilişsel etkisini düşünmek mecburiyetindedir.
- Öğretmen ders esnasında oynanacak dijital oyunun öğrencilerin yaşına ve ders müfredatına uygun olup olmadığını kontrol etmek zorundadır.
- Dijital oyunların sürekli gelişiyor olması ve sürekli değişen oyunların takibinin yapılması öğretmen tarafından zor olabilir.
- Her dijital oyun çocuklar için etkili olmadığı gibi her oyun eğitselde değildir.
- Okul ortamında bulunan teknolojik alt yapı düşünülmeli, teknolojik alt yapının olmadığı okulda dijital oyun oynamak zor hale gelebilmektedir.

2.2.7 Eğitsel Dijital Oyun Kullanımına Yönelik Bakış Açıları

Winn (1997) yaptığı araştırmada dijital oyunlarla büyüyen çocukların diğerlerine göre farklı gelişim gösterdiklerini tespit etmiştir. Yapılan çalışmada dijital oyun oynayan çocukların bilişsel gelişimlerinin, oynamayan çocukların bilişsel olarak gelişimlerine oranla daha fazla olarak ifade edilmektedir.

Moore (1997) yaptığı çalışmada dijital oyunlar oynayan gençlerin yetişkin insanlara göre farklı düşündüklerini ayrıca beyninin farklı yerlerini kullandıklarını tespit etmiştir.

Grennfield (1996) incelediği dijital bilgisayar oyunlarının sosyalleşme ve bilişsel gelişime olan katkısına baktığı çalışmasında dijital bilgisayar oyunu oynayan çocukların yetişkinlerin uzun zamanda kazandıkları gelişimi, eğitsel dijital oyunlarda var olan düşünme ve karar verme becerilerini kullanarak daha kısa sürede gelişim sağladıklarını tespit etmiştir.

Dijital oyunların sağlığa etkisini araştırılan çalışmalar incelendiğinde dijital oyun için ayrılan zaman fazlaştıkça fiziksel aktivite eksiliğine dolayısıyla fiziksel aktivite eksikliğinden dolayı obeziteye yol açtığını göstermektedir (Papastergiou, 2009).

Aşırı düzeyde dijital oyun oynamanın bireydeki etkileri üzerine yapılan araştırmalarda bireylerin saldırgan davranışlar, kişilik problemleri, bireyde makineleşme, bireyin duygularının azalması, anti sosyal davranışlar, kişiler arası ilişkilerde bozulmalar gibi psikolojik problemler gözlenmiştir (Chiu, Lee ve Huang, 2004; Hauge ve Gentile, 2003; Setzer ve Duckett, 1994; Wan ve Chiou, 2006).

Dijital oyunlara yönelik yapılan çalışmalar incelendiğinde olumlu gelişime ek olarak olumsuz yanlarının da bulunduğu ve kullanımında kontrol mekanizması kurulmasının gerekli olduğu çıkarımı yapılabilir.

2.3 Eğitsel Oyun Tasarımı

Eğitsel oyunlar diğer oyunlardan farklı olarak oyun içerisinden kullanıcıya eğitsel ve öğretimsel kavram ve becerileri öğretme amacındadır (Song ve Zhang, 2008). Eğitsel oyunların amacına ulaşabilmesi için kullanılması gereken bazı bileşenler motivasyon, hedef ve kurallar, hikayesel bağlam, etkileşim, çoklu algılama kavramlarının etkili eğitsel tasarım için ön plana çıktığı görülmektedir (Dondlinger, 2007).

Akıllı ve Çağıltay (2006), eğitsel oyun tasarımında senaryonun ihtiyaca göre seçilmesi gerektiğini vurgulamışlardır. Eğitsel oyun tasarımında senaryo belirlendikten sonra eğitsel oyunlarda bir diğer önemli bileşen bağlamdır. Eğitsel oyundaki tasarım ne kadar güçlü ve anlamlı olursa kullanıcılar oyunla o kadar bağlantı kurabilirler. Tasarımın anlamlı olması ile kullanıcı oyundaki kahraman olarak kendilerini görebilirler (Song ve Zhang, 2008).

Aksoy (2013)'a göre eğitsel dijital oyunların tasarım sürecinin aşamalarına 6 ana başlıkta yer vermektedir:

- Konu seçimi
- Hedef kitle
- Senaryo oluşturma
- Teknik alt yapı
- Gerçek yaşam benzerliği
- Öğrenme ve bağlanma

Bu aşamalar kısaca aşağıdaki şekilde açıklanabilir.

2.3.1 Konu Seçimi

Eğitsel dijital oyun tasarımında konu seçimi oyunun neden geliştirildiği ve neye hizmet edeceği sorularına açıklık getirmelidir (Aksoy, 2013).

2.3.2 Hedef Kitle

Hedef kitleyi öğrenenler oluşturur. Oyun tasarım aşamasının başlangıcında hedef kitlenin özellikleri dikkate alınmalı ve hedef kitlenin ihtiyaçları göz önünde bulundurulmalıdır. (Aksoy, 2013).

2.3.3 Senaryo Oluşturma

Oyunlarda oyunu oluşturan hikayelerin kullanımı oyun tasarımının temel parçasıdır (Rollings ve Adams, 2003).

2.3.4 Teknik Alt Yapı

Oyun teknolojisi donanımsal alt yapı gereksinimi bulunan bir bilgisayar yazılımıdır (Aksoy, 2013). Oyun teknolojisi ile eğitim sürecini birleştirmek için eğitim kurumlarındaki teknik alt yapı önemlidir. Bilgisayarlar, donanımsal olarak kullanılabilir hale geldikten sonra uygulamaya geçilmelidir (Tüzün, 2007).

2.3.5 Gerçek Yaşam Benzerliği

Eğitsel oyundaki tasarım ne kadar güçlü ve anlamlı olursa kullanıcılar oyunla o kadar bağlantı kurabilirler. Tasarımın anlamlı olması ile kullanıcı oyundaki kahraman olarak kendilerini görebilirler (Song ve Zhang, 2008). Aksoy'a (2013) göre geliştirilen dijital oyun gerçek hayata ne kadar yakın olursa kullanıcının kendini kahraman görme olasılığı o kadar artmaktadır.

2.3.6 Öğrenme ve Bağlanma

Waraich (2004), herhangi bir öğrenmenin öğrenen için anlamlı olabilmesi için bağlanmanın da öğrenme için uygun olması ve öğrenme için motivasyonun yeterli seviyede olması gerektiğini savunmaktadır.

2.3.7 Eğitsel Oyun Tasarımında Dikkat Edilmesi Gerekenler

Eğitsel dijital oyunlar hazırlanırken öncelikli amaç herkesin oyuna katılmasını sağlamaktır. Herkesin oyuna katılmasını sağlamak için eğitsel oyun tasarımında dikkat edilmesi gereken bazı özellikler bulunmaktadır. Bunlar:

- Eğlenerek Öğrenme
- Problem Çözme
- Kritik Düşünme
- Kavram Öğretimi
- Strateji Geliştirme
- Olgunlaşma
- Hedefe yönelik olma
- Dikkat dağıtmama
- Bireysel ve grup çalışmalarına uygunluk
- Tasarım olarak yeterlilik
- İçeriğe uygunluk
- Öğrenci seviyesine uygun kullanım
- Alıştırmaların özellikleri
- Güncellenme özelliği

Yukarıda da belirtildiği gibi eğitsel oyun tasarımında dikkat edilmesi gereken 14 özellik belirtilmiştir (“Oyunların seçimi ve öğretmenin rolü”, 2017).

2.4. Oyun Tasarımında Kullanılan Başlıca Oyun Motorları

Oyun motoru, oyunla ilgili hiç bir unsur buldurmeyen yapılardır. Oyunla ilgili kısımlara modeller, ses efektleri, animasyonlar, yapay zekâ örnek olarak verilebilmektedir. Oyun ile ilgili kısımların oluşturmuş olduğu kümeye de varlık kümesi denilmektedir. Oyun geliştiriciler var olan oyunların çekirdeğini, senaryosunu, ses efektlerini vb. geliştirebildikleri gibi değiştiredebilirler.

Günümüzde oyun yazımı konusunda çok sayıda program bulunmaktadır. Bunlardan bazılarının isimleri şu şekildedir:

- Torque Game Engine
- TV3D
- SDK 6
- Game Studio
- C4 Engine
- Unity
- 3Impact
- Beyond Virtual
- Deep Creator
- DarkBASIC Professional
- LawMaker

örnek olarak verilebilir (Hangül, 2007).

2.4.1 Bir Eğitsel Oyun Motoru Olarak Torque Game Engine

Araştırma kapsamında eğitsel oyun geliştirmek için Torque 3D programı kullanılmıştır. Torque 3D Garage games tarafından geliştirilen güçlü render alma özelliğine sahip, yüksek hızlı ve çoklu oyuncu ağı, gerçek zamanlı editörleri ve açık kaynak kodlu sisteme sahip olduğu için oyun geliştirmek isteyenlere profesyonel bir oyun geliştirme ortamı sağlamaktadır. Torque 3D oyun motorunun tüm kaynak kodlarına erişilebilir olması Torque 3D'nin en büyük avantajıdır. Kaynak kodlarına erişilebilir olmasının faydası, motorun herhangi bir bileşenini değiştirebilir; yeni bir şeyler eklenebilir ayrıca mevcut kodlar üzerine ilave edilebilme imkânı vermektedir. Kaynak kodların değiştirilmesinde çok iyi derecede C++ bilinmesine ihtiyaç bulunmamaktadır. Oyun motoruna ait TorqueScript kod bilgisi kullanarak istenilen kodlar yazılabilmektedir. Torque 3D hakkında bilgi paylaşabilecek ayrıca yardım alınabilecek ve Torque 3D'yi kullanan geliştiricilerle bilgi alışverişi yapabilecek siteler bulunmaktadır (Keleş ve Keleş, 2017).

BÖLÜM 3

İLGİLİ LİTERATÜR

Araştırmada eğitsel oyunların eğitimde kullanımı konusunda yapılmış, farklı değişkenlere göre eğitsel oyunları ele alan araştırmalar incelenerek başlıklar şeklinde verilmiştir.

Aksoy (2014) ilköğretim 6.sınıf öğrencilerinin dijital oyun tabanlı öğrenme ile matematik öğretiminin öğrencilerin başarı, derse yönelik güdü, tutum ve öz yeterliliklerine etkisini incelemiştir. 6.sınıf matematik dersi kazanımlarına göre 14 hafta boyunca eğitsel dijital oyun tabanlı öğrenme metodu ile 40 öğrenci ile sürdürülmüştür. Ön test ve son test kullanılan araştırmanın sonucunda deney grubu ve kontrol grubu öğrencilerinin matematiğe yönelik başarı güdüsü, derse karşı tutum ve öz yeterlilik puanları değerlendirildiğinde deney grubu öğrencilerinin lehine anlamlı bir fark olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Eğitsel dijital oyunlarla ilgili yapılan çalışmalar incelendiğinde akademik başarı ve kalıcılık açısından eğitsel oyunların önemli olduğu söylenebilir. Cinsiyet açısından erkeklerin lehine olan araştırmalar kadar, fark bulunmayan araştırmalar yer aldığı da görülebilir.

Melek (2014) anaokulu öğrencileri için İngilizce öğrenmenin günümüzde büyük bir arzu olduğunu ifade etmiş ve 6 yaşındaki çocuklarda eğitsel oyun kullanımının başarı ve motivasyon üzerindeki etkisini ölçmeyi amaçlamıştır. Bu amaca yönelik olarak Diamon eğitici oyunu Spiral Eğitici Oyun Tasarım Modeli'ne göre geliştirilmiştir. Geliştirilmiş olan eğitsel oyunun öğrenci başarısını incelemek için öntest ve sontest uygulanmıştır. Öğrencilerin motivasyonunu incelemek için ise anket uygulanmıştır. Araştırma sonucunda 52 anaokulu öğrencisi üzerinde yapılmış olan ön test son test arasında anlamlı bir fark bulunmuş ve motivasyon anketi çıktılarında da yüksek değer elde edilmiştir. Anket ve ön test son test verilerine dayanarak "Diamon" oyunu akademik başarı ve motivasyonu olumlu etkilediğini ifade etmiştir.

Donmuş (2012) ilköğretim 6.sınıf öğrencilerine İngilizce öğretiminde eğitsel bilgisayar oyunlarını kullanmanın erişiyeye, kalıcılık ve motivasyona olan etkisini belirlemeyi amaçlamıştır. İlköğretim 6.sınıf öğrencilerinden oluşan 33 deney grubu 36 kontrol grubu olmak üzere 69 öğrenci üzerinde uygulama yapılmıştır. Öğrencilerden alınan veriler analiz edildiğinde eğitsel bilgisayar oyunu kullanımının erişü düzeylerini olumlu etkilediği ve

öğrenmenin kalıcılığını önemli ölçüde arttırdığı saptanmıştır. Az da olsa motivasyona olumlu etkisi olduğu ifade edilmiştir.

Korkusuz (2012) 9.sınıf öğrencilerinin Fizik dersi “ Basit Elektrik Devreleri” konusunu, çevirim içi oynanan ve çok kullanıcı rol yapma oyunu olan “elektroGame” oyununu geliştirmiş ve ders öğrencilere oyun oynatılarak işlenmiştir. Öğrencilerden oyun içerisinde yaratıcı fikirler üretmelerini istemiş ve bu yolla çözüme ulaşmalarını istemiştir. Araştırmada yarı deneysel desenlerden kontrol gruplu ön test son test deney modeli kullanılan araştırmada deney grubu öğrencilerinin eğitsel oyundaki başarılarına göre kavramsal anlama ve emin olma düzeyleri arasında pozitif yönlü anlamlılık oluşmuştur. Oyundaki cinsiyet faktörüne göre ilgili değişkenler açısından artışlarda, erkeklerde artış oranı kızlara göre daha fazla olmuştur. Oyunu oynayan öğrencilere sorulduğunda ise elektroGame ortamında bulunmaktan keyif aldıklarını söylemişlerdir.

Hava (2012) 4.sınıf öğrencilerinin matematik dersinde eğitsel dijital oyun tasarlama yöntemi ile geliştirilen “Oyun yap ve oyna” ile kesirler konusunu işlemiştir. İlköğretim 4.sınıf öğrencilerinden 17 kontrol grubu 17 deney grubu olmak üzere toplam 34 öğrenciye uygulamıştır. Deney grubu öğrencileri oyunu tasarlarken, kontrol grubu ise oyunu oynamıştır. Araştırma sonucunda her iki grubun ön test ve son test verileri karşılaştırılmış her iki grubun da ön test ve son testleri arasında pozitif yönlü anlamlı bir sonuç bulunmuş iken deney grubu ve kontrol grubu arasında anlamlı bir sonuca ulaşamamıştır.

Sönmez ve Artut (2012) yılında yapmış oldukları çalışmada web tabanlı matematik oyunlarının başarıya etkisini araştırmışlardır. Öğrencilerden görüş alma yoluyla toplanan veriler sonucunda web üzerinden sunulan eğitsel matematik dersi oyununun öğrencilerin dersine katılımlarını artırdığı, bundan dolayı öğrenme işleminin daha kolay olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır.

Fırat (2011) yapmış olduğu yüksek lisans tezinde yarı deneysel yöntemi kullanmış ve iki adet bilgisayar oyunu tasarlamıştır. Oyunu 6. sınıf öğrencilerinden oluşan 90 öğrenciye uygulamıştır. Bilgisayar destekli oyunla öğrenen grubun kavramsal öğrenmeyi sağladığı ve geleneksel yöntemle öğrenmeye göre daha etkili olduğu sonucuna varılmıştır.

Swearingen (2011) yapmış olduğu çalışmada 9. sınıf öğrencilerinden oluşan 280 öğrenci ile yedi hafta süren bir çalışma yürütmüştür. Swearingen (2011) yaptığı deneysel çalışmada çok oyunculu çevirim içi oyunların matematik dersi başarılarına, sosyo ekonomik durum ve cinsiyetlerine göre deney ve kontrol grubu arasında bir istatistiksel olarak bir fark

olmadığı sonucuna ulaşmıştır. Fakat düşük sosyoekonomik seviyedeki öğrencilerin diğer öğrencilere göre başarı durumlarının düşük olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmacı araştırma kapsamında oyun oynama sürelerinin başarıya etkisi olduğu sonucunu ortaya koymuştur.

Xun Ge, Ifenthaler ve Law (2011) yapmış oldukları çalışmada MMOG kitlesel çok oyunculu çevirim içi oyunların disiplinler arası dijital okuryazarlık, motivasyon ve kompleks üzerine yoğunlaşmışlardır. Oklahoma Üniversitesi'nde geliştirmiş oldukları ve Mc Larin's Adventures olarak adlandırmış oldukları oyun 9.sınıf öğrencilerinden oluşan 156'sı deney grubu, 95'i kontrol grubu olmak üzere toplam 251 öğrenciye uygulanmıştır. Öğrencilerin ön test ve son test verilerine göre kompleks problem çözme becerilerinde istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık elde ettikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Kebritchi, Hirumi ve Bai (2010) yapmış oldukları çalışmada bilgisayar ortamında tasarlanan bir oyunun çocukların başarılarına ve motivasyonlarına etkisini araştırmayı amaçlamışlardır. Araştırma kapsamında 9.ve 10. sınıflardan oluşan 117'si deney grubu 76'sı kontrol grubu olmak üzere 193 öğrenci rastgele seçilmiştir. Deney grubu öğrencilerine tasarlanan oyunla ders işlenirken kontrol grubuna ise geleneksel yöntemlerle ders işlenmiştir. Öğrencilere ön test ve son test uygulanmış ayrıca öğrencilerle görüşmeler yapılmıştır. Araştırma sonucunda deney grubu öğrencilerinin kontrol grubu öğrencilerine göre son testlere göre daha başarılı olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Malta (2010) İlköğretim 8.sınıf öğrencilerine eğitsel içerikli bilgisayar oyunu olan "Cumhuriyet" ile öğrencilerin tarih dersi akademik başarılarını incelemiştir. Malta (2010) İlköğretim 8.sınıf öğrencilerinden oluşan 31 deney grubu 32 kontrol grubu olmak üzere 63 öğrenci üzerinde uygulamıştır. Uygulama haftada bir saat ve toplamda dört hafta sürmüştür. Deney grubu öğrencileri yeterli bilgisayar olmadığı için 22 kişi yalnız başına bir bilgisayara, kalan öğrenciler ise iki kişi bir bilgisayar oturmuştur. Ön test ve son testlerde her iki grupta da akademik başarı açısından istatistiksel açıdan anlamlı bir artış varken eğitsel bilgisayar oyunu kullanan deney grubu ile geleneksel eğitimi kullanan grup arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır.

Papastergiou (2009) yapmış olduğu çalışmada cinsiyeti bir boyut olarak incelemiştir. Erkek öğrencilerin okul sonrasında bilgisayar kullanımında daha uzun süre vakit geçirdiklerini bulurken DOTÖ ise cinsiyetin motivasyona etkisini incelediğinde arada anlamlı bir fark bulunamamıştır.

Özkan ve Altun (2008) yapmış oldukları çalışmada 6, 7 ve 8. sınıf öğrencilerinden 725 öğrenciyle yapmış olduğu çalışmadan öğrencilerin %59,6'sının oyun oynarken birşeyler öğrendiği için oyun oynarken meraklandığını, %18 ise bu görüşe tamamen katılmadığını, oyunlarla ders işlemenin zevkli olduğunu söyleyen %40,4 iken bunun tam tersini söyleyen ise %33,5 olduğu sonucuna varılmıştır.

Matematik içerikli eğitsel bilgisayar oyunları ile üstün yetenekli öğrencilerin matematik dersine karşı tutumlarını incelemek için yapılan çalışmada ilkokul 4, 5 ve 6. sınıflardan oluşan 70 üst düzey öğrenci ve normal seviyede olan 85 öğrenci üzerinde araştırılmıştır (Batdal, 2008). Araştırma sonucu incelendiğinde öğrenciler haftalık bilgisayar kullanım süreleri arttıkça matematik dersinin daha kolay hale geldiğini, ayrıca dersin daha eğlenceli ve daha zevkli hale geldiğini söylemişlerdir. Üstün yetenekli çocuklar için oyunun zorluk derecesi seçim için bir etken iken normal düzeydeki öğrenciler için ise eğlenceli olup olmaması öncelikli etken olarak ortaya konulmuştur.

Çankaya (2007) ilköğretim öğrencilerinin matematik dersinde oran orantı konusunda eğitsel dijital bir oyun hazırlayıp öğrencilerin oyunu oynamasını sağlayarak eğitsel oyunların öğrencilerin derslerdeki tutum ve düşüncelerini incelemeyi araştırmıştır. Çankaya (2007) geliştirmiş olduğu “orantılı tetris” ve “orantılı palyaço” oyunu ilköğretim düzeyinde 176 öğrenciye uygulanmıştır. Araştırmanın sonucunda eğitsel oyunu oynayan öğrencilerin matematik dersi ve eğitsel bilgisayar oyunları ve bilgisayar oyunlarına olan tutum ve düşünceleri pozitif yönde artış göstermiştir. Geliştirilen her iki oyunu da oyanamayan öğrencilerde ise herhangi bir anlamlılık bulunamamıştır. Uygulama 1,5 ders saati ile sınırlı tutulmuştur.

Yiğit (2007) ilkokul 2.sınıf öğrencilerine matematik dersinde eğitsel amaçlı dijital oyun oynatmış öğrencilerin akademik başarı ve öğrenmede kalıcılığını incelemiştir. TuxMathScrabble ve Treasure Hunt Math oyunlarını oynatan Yiğit (2007) ilkokul 2. Sınıf öğrencilerinden oluşan 22 deney grubu 25 kontrol grubu olmak üzere 47 öğrenci üzerinde uygulamıştır. Kontrol grubu ile geleneksel anlatım ders işlerken, deney grubuna ise eğitsel oyunla ders işlemiştir. Araştırma sonucunda deney ve kontrol grubu öğrencileri arasında akademik başarı ve öğrenmede kalıcılık ile ilgili anlamlı bir fark bulunamamıştır.

Üçgül (2006) yapmış olduğu çalışmada “Tom Raider” adlı oyunu geliştirerek tasarım açısından cinsiyete odaklı bir araştırma gerçekleştirmiştir. Üçgül (2006) çalışması kapsamında ikisi özel okul olmak üzere üç okuldan 5. sınıf seviyesindeki 71 öğrenci ile uygulamayı gerçekleştirmiştir. Araştırma sonucunda kız öğrencilerin motivasyon

ortalamalarının erkek öğrencilerin motivasyon ortalamalarına göre daha yüksek olmasına karşın, istatistiki olarak anlamlı bir farkın olmadığı bulunmuştur.

Kol (2006) okul öncesi dönem öğrencilerinin geleneksel oyun yönteminin yanı sıra bilgisayar destekli oyunlarla zenginleştirilmesinin ve çocukların daha küçük yaşta bilgisayar teknolojileri tanışmalarının gelişimlerini ne derecede etkileyeceğini araştırmak istemiştir. Okul öğrencisi öğrencilerinin duygusal, bilişsel, sosyal ve bedensel gelişimlerine etkisini 131 okul öncesi dönem öğrencilerinden oluşan gruba öğretmen ve yöneticilerle yürüttüğü anketle bilgisayar destekli eğitsel içerikli oyunların ne kadar yarar sağlayabileceğini bulmaya çalışmıştır. Okul öncesi eğitimcileri bilgisayar oyunları ile destekli etkinliklerin öğrenciler üzerinde bilişsel, bedensel, sosyal ve duygusal yönlerini önemli oranda fayda sağlayacağını belirtmişlerdir. Araştırma kapsamında uygulama yapılamadığı için araştırma eğitimcilerle sınırlı kalmıştır.

Kula (2005) ilköğretim 4 ve 5. sınıf öğrencilerine matematik dersinde internet üzerinden erişilebilecek olan öğretimsel bilgisayar oyunu “ Add'em Up” oyununu kullanmış ve temel aritmetik işlemler konusunda gelişimlerini izlemiştir. Araştırma sadece deney grubundan oluşan 46 öğrenci üzerinde uygulanmıştır. Uygulama sonucunda çıkan verilere göre temel işlem becerilerinin gelişimine etkisi bakımında sınıf düzeyleri arasında anlamlı bir fark bulunamamış, kız öğrenciler üzerinde ise anlamlı bir fark ortaya çıkmış olup uygulama sadece 2 hafta sürmüştür.

Obut (2005) yılında yapmış olduğu çalışmada 7.sınıf düzeyinde 70 öğrenci ile yapmış olduğu deneysel çalışmada bilgisayar ortamında tasarlanan eğitsel oyunların etkisini araştırmayı hedeflemiştir. Araştırma kapsamında cinsiyet bir değişken olarak ele alınmıştır. Araştırma sonucu verilerine göre bilgisayarla tasarlanan eğitsel oyunlarla öğrenen öğrencilerin geleneksel eğitimle öğrenen öğrencilere göre daha başarılı olduğu, erkeklerin de kızlara göre daha başarılı olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Klein ve Feitag (1991) yapmış olduğu çalışmada eğitsel dijital oyunların öğrencilerin motivasyonuna etkisini araştırmışlar, araştırma sonucunda motivasyon üzerinde anlamlı bir etkisi olduğu sonucuna ulaşmışlardır.

BÖLÜM 4

YÖNTEM

Araştırmanın bu bölümünde evren ve örnekleme, uygulama süreci, veri toplama araçları ve veri analizi kavramları başlıklar halinde verilmiştir.

4.1 Araştırma Modeli

Dijital eğitsel oyunların eğitimde kullanımının derse yönelik tutum, motivasyon, derste teknoloji kullanımına ve akademik başarıya etkisinin araştırıldığı çalışma deneme modelindedir. Bu kapsamda bağımlı değişkenlerin ölçülmesi için gerçek deneme modellerinden öntest- sontest kontrol gruplu deneme modeli kullanılmıştır. Öntest- sontest kontrol gruplu modelde deney ve kontrol grubu olmak üzere yansız iki grup oluşturulur. Oluşturulan iki gruba da deney öncesi ve deney sonrası olmak üzere iki ölçüm yapılır (Karasar, 2009). Howitt (1997) göre, öntest- sontest ile yapılan çalışmalar iki grubun puanlarını karşılaştırma olanağı verdiğini söylemektedir. Bernard ve Russell (2000), göre deney ve kontrol grubu arasında karşılaştırma yapılabilecek bir model olduğunu ifade etmişlerdir. Karasar (2009), iki grubun öntest ve sontest ölçümleri arasında farklı karşılaştırmalar ile yorum yapılabileceğini belirttiği bu model için aşağıdaki simgesel gösterimi ifade etmiştir (Tablo1).

Tablo 1: Öntest – Sontest Kontrol Gruplu Modelin Simgesel Görünümü

G_D	R	O_1	X	O_3
.....				
G_K	R	O_2		O_4

Tablo 1'deki sembollerle ilgili bilgiler aşağıda verilmiştir.

G_D deney grubunu, G_K kontrol grubunu

R, deneklerin gruba yansız atandığını

O_1 ve O_3 deney grubunun öntest ve sontest ölçümlerini

O_2 ve O_4 kontrol grubunun öntest ve sontest ölçümlerini

X, deney grubundaki deneklere uygulanan bağımsız değişkeni göstermektedir.

4.2 Katılımcılar

Deneyisel süreçte deney ve kontrol olmak üzere iki grupta uygulama yapılmıştır. Bu amaçla 2017-2018 eğitim öğretim yılı birinci döneminde Adana ili Sarıçam ilçesi Erdoğan Şahinoğlu İlköğretim Okulunda öğrenim gören öğrencilerle uygulama yapılmıştır. Bu okulun seçilmesinin temel nedeni okulda bilgisayar laboratuvarının olması ve İngilizce dersi öğretmenin yapacağı yapılacak olan uygulamaya gönüllü olmuş olmasıdır. Ders öğretmenin belirlemiş olduğu “In the Classroom” ve “Numbers” konuları ilköğretim 2. sınıf ünitesi olması sebebi ile uygulama 2. sınıflara uygulanmıştır. Bu kapsamda sekiz şubesi bulunan (A,B,C,D,E,F,G,H) 2. sınıflardan kura ile deney ve kontrol grubu seçilmiştir. 2. sınıflardan A ve D kontrol grubu, E ve F deney grubu olarak seçilmiştir. Araştırma öncesinde öğrenci velilerinden yazılı olarak izin alınmıştır (Ek – 1).

Tablo – 2: Araştırmaya Katılan Öğrencilere Ait Demografik Bilgiler

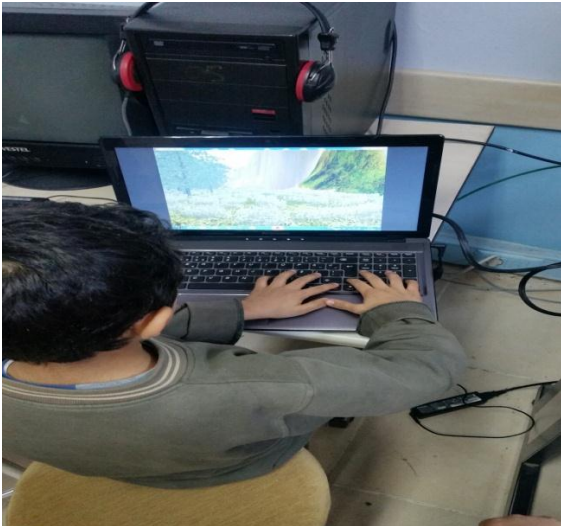
		Deney Grubu		Kontrol Grubu		Genel Toplam	
		N	%	N	%	n	%
Cinsiyet	Kadın	19	42,2	21	46,7	40	44,4
	Erkek	26	57,8	24	53,3	50	55,6
Kişisel Bilgisayar/Tablet	Var	8	17,8	12	26,7	20	22,2
	Yok	37	82,2	33	73,3	70	77,8
Kişisel Akıllı Telefon	Var	4	8,9	5	11,1	9	10,0
	Yok	41	91,1	40	88,9	81	90,0
Bilgisayar Kullanım Yeterliliği	Kötü	30	66,7	28	62,2	58	64,4
	Orta	6	13,3	13	28,9	19	21,1
	İyi	9	20,0	4	8,9	13	14,4
İnternet Kullanım Yeterliliği	Kötü	27	60,0	30	66,7	57	63,3
	Orta	7	15,6	9	20,0	16	17,8
	İyi	11	24,4	6	13,3	17	18,9
Eğitsel Oyun	Oynadım	17	37,8	9	20,0	26	28,9
	Oynamadım	28	62,2	36	80,0	64	71,1
Toplam		45	50	45	50	90	100

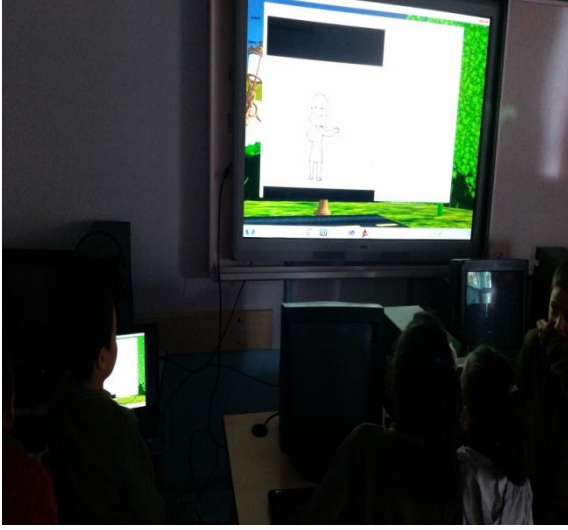
Tablo 2 incelendiğinde, araştırmaya kontrol grubunda bulunan öğrenci 45 (24 erkek, 21 kız), deney grubunda bulunan öğrenci 45 (26 erkek, 19 kız) 2. sınıf öğrencisi katılmıştır. Eğitsel oyun tecrübesi açısından öğrencilerin çoğunluğunun (%71.1'inin) daha önce oyun oynamamış oldukları görülmüştür.

4.3 Uygulama Süreci

Araştırma kapsamında seçilmiş olan İngilizce dersi “In the Classroom” ve “Numbers” konuları için aynı mevcuda ve düzeye sahip dört sınıfta yapılmıştır. Kontrol grubu “In the Classroom” ve “Numbers” konularını klasik yolla işlemiş, deney grubu ise “In the Classroom” ve “Numbers” konularını klasik yolla işlemiş ayrıca öğrencilerde öğrenmenin kalıcılığını sağlamak amacıyla eğitsel dijital oyun ile de ders öğretmeni tarafından ders işlenmiştir.

Şekil 1: Deney Grubuna Ait Fotoğraflar





Araştırmaya başlamadan önce deney ve kontrol gruplarına akademik başarı testi, derste teknoloji kullanımına yönelik tutum ölçeği, İngilizce dersine yönelik motivasyon ve İngilizce dersine yönelik tutum ölçekleri uygulanmıştır. Ayrıca araştırma bittikten sonra deney ve kontrol gruplarına akademik başarı testi, derste teknoloji kullanımına yönelik tutum ölçeği, İngilizce dersine yönelik motivasyon ve İngilizce dersine yönelik tutum ölçekleri yeniden uygulanmıştır.

Araştırmacı 2. sınıf İngilizce dersi için belirlenen “In the Classroom” ve “Numbers” konuları için katılımcı ve eğitsel dijital oyunun uygulanmasında ders öğretmenine yardımcı olmuştur.

4.4. Veri Toplama Aracı ve Verilerin Toplanması

Araştırma kapsamında araştırma amaçlarına uygun olarak İngilizce dersine yönelik tutum ve motivasyon ölçekleri ile akademik başarı testi ve teknolojiye yönelik tutum ölçeği uygulanmıştır. Ölçeklere ait bilgiler aşağıda verilmiştir.

4.4.1 İngilizce Dersine Yönelik Tutum Ölçeği

Araştırmada öğrencilerin İngilizce dersine yönelik tutumlarını belirlemek amacıyla 2001 yılında Dalkılıç tarafından geliştirilen İngilizce Dersine yönelik Tutum Ölçeği kullanılmıştır (Ek- 2). Bu ölçek 33 maddeden oluşmaktadır. Ölçek yeni öğretim programının içeriğine uygun olacak şekilde İngilizce dersinde yapılan etkinliklere yönelik 3'lü likert türü tutum maddeleri içermektedir (Katılmıyorum- Kararsızım- Katılıyorum). Tutum ölçeği 104 ilköğretim seviyesindeki öğrenciye uygulanarak analizleri yapılmış tutum ölçeğinin güvenilirlik katsayısı 0,90'dır. Araştırma kapsamında ölçeğin kullanılması için ölçek sahibinden yasal izin alınmıştır.

4.4.2 Başarı Testi

Araştırma kapsamında öğrencilerin "In The Classroom" ve "Numbers" konularında akademik başarılarını ölçmek amacıyla ders sorumlusu öğretmen tarafından ders alt amaçları doğrultusunda her iki ünite için 10'ar sorudan oluşan toplam 20 soruluk iki başarı testi geliştirilmiştir (Ek- 3). Hedef kitlenin henüz ilkököl 2. sınıf düzeyinde olması nedeniyle başarı testinin geliştirilmesi sürecinde uzman görüşü alınma yoluna gidilmiştir.

Ölçekte yer alan maddeler, bir İngilizce öğretmeni, bir Türkçe öğretmeni ve bir Bilişim Teknolojileri öğretmeninden oluşan üç alan uzmanına hedef davranışların belirtke tablosu şeklinde ifadeleri ile birlikte görüş almak üzere sunulmuştur. Alan uzmanları soruların uygunluğunu ve kapsayıcılığını teyit etmekle birlikte, yazım ve ifade olarak anlaşılabilirliği sağlama adına iki soruda düzeltme önermişlerdir. Son olarak geliştirilen başarı testi ilkököl 3. sınıf öğrencilerinden 5 öğrenciye uygulanmış, anlamadıkları yerleri ifade etmeleri istenmiştir. Gelen dönütler doğrultusunda 20 soru ve iki üniteden oluşan akademik başarı testi elde edilmiştir.

“In The Classroom” ve “Numbers” konularına ait kazanımlar aşağıda verilmiştir.

- 1) İfade etmek ve cevap vermek
- 2) Basit talimatlar vermek ve cevaplamak
- 3) Basit istekler yapmak
- 4) Birine ne yapacağını söyleme
- 5) İfade miktarı
- 6) Basit analizler yapma
- 7) Ortak nesnelere adlandırma
- 8) Numaraları isimlendirme

Tablo 3: “In The Classroom” ve “Numbers” Testi Sorularının Kazanımlara Göre Dağılımını Gösteren Belirtke Tablosu

	Soru1	Soru2	Soru3	Soru4	Soru5	Soru6	Soru7	Soru8	Soru9	Soru10	Soru11	Soru12	Soru13	Soru14	Soru15	Soru16	Soru17	Soru18	Soru19s	Soru20
1	X	X	X	X	X	X		X	X	X										
2	X			X	X		X													
3	X			X	X		X			X										
4	X	X	X	X	X		X			X										
5															X			X	X	
6											X	X	X	X		X	X			X
7															X			X		
8											X	X	X	X		X	X			

Tablo 3’te gösterilen “In the Classroom” ve “Numbers” ünite kazanımları (Ek- 3) ile akademik başarı testinde yer alan soruların ünitelerin kapsam durumunu belirlemek için belirtke tablosu hazırlanmıştır. Belirtke tablosu incelendiğinde başarı testinde sorulan soruların ünite kazanımlarına göre kapsam geçerliliği olan bir test olduğu söylenebilir.

4.4.3 Motivasyon Ölçeği

Araştırmada öğrencilerin İngilizce dersine yönelik motivasyonlarını belirlemek amacıyla 2013 yılında Yılmaz tarafından geliştirilen İngilizce Dersine Yönelik Motivasyon

ölçeği kullanılmıştır (Ek- 4). Bu ölçek 14 maddeden oluşmaktadır. Ölçek yeni öğretim programının içeriğine uygun olacak şekilde İngilizce dersinde yapılan etkinliklere yönelik 3'lü likert türü motivasyon maddeleri içermektedir (Katılmıyorum- Kararsızım- Katılıyorum). Motivasyon ölçeği 68 öğrenciye uygulanarak analizleri yapılmış tutum ölçeğinin güvenilirlik katsayısı 0,90'dır. Araştırma kapsamında ölçeğin kullanılması için ölçek sahibinden yasal izin alınmıştır.

4.4.4 Teknoloji Tutum Ölçeği

Araştırmada öğrencilerin teknolojiye karşı tutumlarını belirlemek amacıyla 2013 yılında Kenar ve Balcı tarafından geliştirilmiş Teknoloji Tutum Ölçeği kullanılmıştır (Ek- 5). Bu ölçek 15 maddeden oluşmaktadır. Teknoloji tutum ölçeği 104 öğrenciye uygulanarak analizleri yapılmış tutum ölçeğinin güvenilirlik katsayısı 0,86'dır. Ölçeğin geçerliğini belirlemek üzere açımlayıcı faktör analizi yapılmıştır. Faktör analizi sonuçları, ölçeğin toplam varyansın % 57'sini açıklayan beş faktöre sahip olduğunu göstermiştir. Araştırma kapsamında ölçeğin kullanılması için ölçek sahibinden yasal izin alınmıştır.

4.5 Verilerin Toplanması ve Analizi

Araştırmada verilerin toplanması için öncelikli olarak tüm ölçme araçlarından oluşan ölçme aracı yeterli sayıda çoğaltılmıştır. Çoğaltılan veriler ailelerinden izin alınan deney ve kontrol grubundaki öğrencilere eğitim süreci öncesinde ve sonrasında bizzat araştırmacı ve ders öğretmeni ile birlikte uygulanmıştır. Öğrencilerin yaş grupları dikkate alınarak, yönlendirme yapmadan formları nasıl dolduracaklarına yönelik her iki grupta da aynı şekilde açıklamalar yapılmıştır.

Öğrencilerden elde edilen verilerin analiz sürecinde formların geçerliği kontrol edilmiş, verilerin uygunluğu teyit edildikten sonra eğitim ve analiz süreçlerine başlanmıştır. Öntest-Sontest kontrol gruplu deneysel model olarak desenlenen bu araştırmanın verilerinin analizinde farklı süreçler için farklı analiz tekniklerinden yararlanılmıştır. Öğrencilerin kişisel verilerinin analizini gerçekleştirmek için yüzde, frekanstan oluşan betimsel istatistikler kullanılmıştır. Gruplar içindeki öğrencilerin eğitim öncesi ve sonrası yani öntest-sontest puanları (akademik başarı, ders yönelik tutum ve motivasyon ve teknoloji kullanımına yönelik motivasyon) arasında farklılık olup olmadığını belirlemek için Bağımlı Örneklem T-Testi (Paired Sample T-Test) uygulanmıştır. Deney ve Kontrol gruplarının eğitim öncesi ve

sonrasında belirtilen deęişkenler açısından fark olup olmadığını belirlemek içinse Baęımlı Örnekleme T-Testi (Independent Sample T-Test) kullanılmıştır.

Verilerin analizi bu amaca yönelik bir istatistik programı ile yapılmış olup anlamlılık düzeyi olarak .05 alınmıştır.

4.6 İşlem Basamakları

Eęitsel dijital oyunların farklı deęişkenler açısından deęerlendirilmesi adlı araştırmanın uygulamasını yapabilmek için Adana ili Yüreęir ilçesindeki okullar incelenmiş ve içerisinde bilgisayar laboratuvarı bulunan Erdoğan Şahinoęlu İlköęretim Okulu seçilmiştir. Eęitsel dijital oyunun içerięinin ve hangi ders kapsamında yapılacağını belirlemek amacıyla Adana ili Sarıçam ilçesi Erdoğan Şahinoęlu İlköęretim Okulu'na gidilmiş ve İngilizce dersi öęretmeni ile tez konusu kapsamında eęitsel dijital oyun yapılacağı anlatılmıştır. Ders öęretmenlerinin bilgileri ile eęitsel dijital oyunun yapılacağı ünite belirlenmiştir. Eęitsel dijital oyunun tasarlanması konusunda ders hocalarının fikirleri alınmış ve öęretmenlerin fikirleri doğrultusunda eęitsel dijital oyun tasarlanmıştır. Araştırma kapsamında uygulanacak olan öntest- sontest için ders öęretmeninden yardım alarak test hazırlanmış, uzman görüşü süreci gerçekleştirilmiştir.

Eęitsel dijital oyun tasarım sürecinde öncelikle oyunun fikri ve oyunun amaçları belirlenmiştir. Oyunun fikri ve oyunun amaçları belirlendikten sonra oyunun tasarım aşamasına geçilmiş tasarım aşamasında oyunun teknik özellikleri belirlenmiştir. Tasarım aşamasından sonra oyunun ilk örneęi hazırlanmıştır. Oyunun ilk örneęinin baştan sona oynanabilirlięi test edilmiştir. Buradaki amaç oyuncu oyunu oynarken herhangi bir hata ile karşılaşmaması için yapılmıştır. Oyunun ilk örneęinin hatalardan arındırıldıktan sonra oyun laboratuvardaki bilgisayarlara yüklenmiş hedef kitle olan öęrenciler tarafından deęerlendirilmiştir. Eęitsel dijital oyuna ait görsel ekte verilmiştir (Ek-6).

Uygulamaya geçilmeden önce uygulamanın yapılması için öęrencilerin velilerinden yazılı olarak izin alınmıştır. Velilerden izin alındıktan sonra deney ve kontrol grupları belirlenmiştir. Deney ve kontrol grubunun belirlenmesinden sonra öęrencilere öntest ve ölçekler uygulanmıştır. Öntest sonrası deney grubuna ders kapsamında 6 hafta boyunca her hafta 2 saat olan dersin 1 ders saati boyunca uygulama yapılmış, 1 saatte de öęretmen anlatımıyla ders işlenmiştir. Uygulamanın bitmesinden sonra deney ve kontrol grubuna son testler ve ölçekler tekrar uygulanmıştır. Öntest ve sontest sonucunda öęrencilerden toplanan

veriler düzenlenmiş ve değerlendirmek amacı ile SPSS programına girilmiştir. İstatiksel işlemler yapılarak araştırmanın sonuçları elde edilmiştir.



BÖLÜM 5

5. BULGU VE YORUMLAR

Eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarıları, derste teknoloji kullanımı, İngilizce dersine yönelik motivasyon ve tutumlarının değerlendirildiği bu araştırmadan elde edilen bulgular başlıklar şeklinde verilmiştir.

5.1. Eğitsel Oyun Kullanımının Öğrencilerin Akademik Başarı Durumları Üzerindeki Etkisi

Araştırmanın alt amaçları kapsamında ilk olarak eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarılarına etkisi araştırılmıştır. Bu amaçla yöntem kısmında açıklanan her iki ünite için 10'ar sorudan oluşan toplam 20 soruluk iki başarı testi öğrencilere eğitim sürecinin başında ve sonunda uygulanmıştır. Öğrencilerin eğitim sürecinin öncesinde akademik başarılarında farklılığı belirlemek için yapılan analiz sonuçları Tablo 4'te verilmiştir.

Tablo –4 :Grupların Eğitim Süreci Öncesinde Akademik Başarı Durumları

Akademik Başarı	N	\bar{x}	ss	sd	T	P
Deney Grubu	45	34,77	9,650	88	-1,716	.090
Kontrol Grubu	45	38,77	12,300			

*p<.05

Tablo 4'te görüldüğü gibi, eğitsel oyun kullanımı öncesi deney ve kontrol gruplarına anlatılacak olan derse yönelik olarak geliştirilmiş olan akademik başarı testi sonuçları arasında anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır [$t_{(88)}=-1,716$ $p>.05$]. Bir başka ifade ile ifade etmek gerekirse deney grubu akademik başarı testi ortalama sonuçları ile ($\bar{x}=34.77$), kontrol grubu akademik başarı testi ortalama sonuçları ($\bar{x}=38.77$) arasında anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır. Eğitim öncesinde deney ve kontrol gruplarının akademik başarı düzeylerinin yakın olduğu söylenebilir.

Eğitim süreci sona erdikten sonra deney ve kontrol gruplarının akademik başarısını ölçmek amacıyla aynı test tekrar uygulanmıştır. Uygulama sonucunda kontrol ve deney grubu öğrencilerinin akademik başarı durumları değerlendirilmiş ve analiz sonuçları Tablo 5'te verilmiştir.

Tablo – 5: Grupların Eğitim Süreci Öncesi Ve Sonrasındaki Akademik Başarı Durumları

	Akademik Başarı	n	\bar{x}	ss	Sd	t	P
Deney Grubu	Öntest	45	34.77	9.650	44	-33.029	.000*
	Sontest	45	88.88	7.142			
Kontrol Grubu	Öntest	45	38.77	12.300	44	-8.638	.000*
	Sontest	45	60.88	13.198			

* p<.05

Tablo 5 incelendiğinde deney grubu öğrencilerinin eğitim süreci öncesi ve sonrası akademik başarı durumları arasında anlamlı düzeyde bir farklılık vardır [$t_{(44)}=-33.029$, $p<.05$]. Deney grubu öğrencilerinin eğitim sonrası akademik başarısı ($\bar{x}=88.88$) ile eğitim öncesi akademik başarı ($\bar{x}=34.77$) sonuçları arasında istatistiki açıdan anlamlı düzeyde farklılaştığı görülmektedir. Aynı şekilde kontrol grubu öğrencilerinin eğitim süreci öncesi ve sonrası akademik başarı durumları arasında anlamlı düzeyde bir farklılık vardır [$t_{(44)}=-8.638$, $p<.05$]. Kontrol grubu öğrencilerinin eğitim sonrası akademik başarısı ($\bar{x}=60.88$) ile eğitim öncesi akademik başarı ($\bar{x}=38.77$) sonuçları arasında istatistiki açıdan anlamlı düzeyde farklılaştığı görülmektedir. Akademik başarı testi sonuçlarına göre deney ve kontrol grubu öğrencilerinin araştırma yapılan üniteler için akademik başarıları artmıştır.

Diğer yandan eğitsel oyun kullanılan deney grubu ve eğitsel oyun kullanılmayan kontrol grubunun akademik başarılarındaki farklılık düzeyini belirlemek amacıyla deney ve kontrol grubunun eğitim sonrası akademik başarıları karşılaştırılmış ve analizler sonuçları Tablo 6’ da verilmiştir.

Tablo – 6: Grupların Eğitim Süreci Sonrasında Akademik Başarı Durumlarının Karşılaştırılması

Akademik Başarı	N	\bar{x}	ss	Sd	T	p*
Deney Grubu	45	88.88	7.142	88	12.516	.00*
Kontrol Grubu	45	60.88	13.198			

*p<.05

Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin eğitim sonrası akademik başarılarının farklılaştığı Tablo 6' da görülmektedir [$t_{(88)}=12.516$ $p<.05$]. Tablo 6 incelendiğinde deney grubunda yer alan öğrencilerin akademik başarı ortalama sonuçları ($\bar{x}=88.88$), kontrol grubunda yer alan öğrencilerin akademik başarı ortalama sonuçlarına ($\bar{x}=60.88$) göre istatistiki olarak anlamlı bir fark bulunmaktadır. Eğitim süreci sonunda İngilizce dersinde eğitsel dijital oyunların kullanımının öğrencilerin akademik başarıları üzerinde anlamlı bir farka neden olduğu söylenebilir.

Eğitim süreci öncesi aralarında anlamlı bir fark bulunmayan deney ve kontrol grubu öğrencilerinin İngilizce dersi eğitim süreci sonunda akademik başarılarının arttığı akademik başarı testlerinde görülmüştür. Ancak eğitim süreci sonrasında grupların akademik başarılarının farklılaştığını belirlemek için yapılan analiz sonucunda eğitsel dijital oyun kullanan deney grubunun, geleneksel yöntemle ders işleyen kontrol grubuna göre daha fazla arttırdığı sonucuna ulaşılmıştır. Sonuç olarak eğitsel dijital oyunların etkin kullanımı ile İngilizce dersi öğretiminde geleneksel yöntemle oranla öğrencilerin akademik başarılarının daha fazla artacağı söylenebilir.

5.2. Eğitsel Oyun Kullanımının Öğrencilerin İngilizce Dersine Yönelik Motivasyonları Üzerindeki Etkisi

Araştırma kapsamında eğitsel dijital oyun kullanımının öğrencilerin İngilizce dersine yönelik motivasyonları üzerindeki etkisi de araştırılmıştır. Bu amaçla İngilizce Dersine Yönelik Motivasyon Ölçeği eğitim süreci öncesinde ve sonrasında öğrencilere uygulanmıştır. Öğrencilerin eğitim süreci öncesi İngilizce dersine yönelik motivasyon düzeyleri Tablo 7' de verilmiştir.

Tablo – 7: Grupların Eğitim Süreci Öncesinde İngilizce Dersine Yönelik Tutum Ortalama Puanlarının Karşılaştırılması

Motivasyon	N	\bar{x}	ss	Sd	T	p
Deney Grubu	45	2.29	.297	88	1.535	.128
Kontrol Grubu	45	2.19	.300			

* $p<.05$

Tablo 7'de görüldüğü gibi deney ve kontrol grubu öğrencilerinin İngilizce dersine yönelik motivasyonları eğitim süreci öncesinde farklılaşmamaktadır [$t_{(88)}=1.535$ $p>.05$]. Bir başka ifade ile deney grubu öğrencileri motivasyon ortalama puanları ($\bar{x}=2.29$) ile kontrol grubu öğrencileri motivasyon ortalama puanları ($\bar{x}=2.19$) arasındaki fark istatistiki

olarak anlamlı bir fark değildir. Eğitim öncesinde İngilizce dersine yönelik öğrencilerin motivasyonlarının yakın olduğu söylenebilir.

Eğitim süreci sona erdikten sonra deney ve kontrol gruplarının İngilizce dersine yönelik motivasyon düzeylerini ölçmek amacıyla aynı ölçek tekrar uygulanmıştır. Uygulama sonucunda kontrol ve deney grubu öğrencilerinin İngilizce dersine yönelik motivasyonları değerlendirilmiş ve analiz sonuçları Tablo 8’ de verilmiştir.

Tablo – 8: Grupların Eğitim Süreci Öncesi Ve Sonrasındaki İngilizce Derslerine Yönelik Motivasyonlarının Karşılaştırılması

	Motivasyon	N	\bar{x}	Ss	Sd	t	P
Deney Grubu	Öntest	45	2.29	.297	44	-5.042	.000*
	Sontest	45	2.46	.152			
Kontrol Grubu	Öntest	45	2.19	.300	44	-2.572	.014*
	Sontest	45	2.30	.280			

* p<.05

Tablo 8 incelendiğinde deney grubu öğrencilerinin eğitim süreci öncesi ve sonrası İngilizce dersine yönelik motivasyonları arasında anlamlı bir fark vardır [$t_{(44)}=-5.042$, $p<.05$]. Deney grubu öğrencilerinin eğitim sonrası motivasyon puan ortalaması ($\bar{x}=2.46$) ile eğitim öncesi motivasyon puan ortalaması ($\bar{x}=2.29$) arasında istatistiki açıdan anlamlı düzeyde farklılaştığı görülmektedir. Aynı şekilde kontrol grubu öğrencilerinin eğitim süreci öncesi ve sonrası İngilizce dersine yönelik motivasyonları arasında anlamlı bir fark vardır [$t_{(44)}=-2.572$, $p<.05$]. Kontrol grubu öğrencilerinin eğitim sonrası motivasyon puan ortalaması ($\bar{x}=2.30$) ile eğitim öncesi motivasyon puan ortalaması ($\bar{x}=2.19$) arasında istatistiki açıdan anlamlı düzeyde farklılaştığı görülmektedir. İngilizce dersine yönelik motivasyon ölçeğine göre deney ve kontrol grubu öğrencilerinin motivasyon değerleri artmıştır.

Diğer yandan eğitsel oyun kullanılan deney grubu ve eğitsel oyun kullanılmayan kontrol grubu öğrencilerinin İngilizce dersine yönelik motivasyonlarının farklılık düzeyini belirlemek amacıyla deney ve kontrol grubunun eğitim sonrası motivasyon puanları karşılaştırılmış ve analiz sonuçları Tablo 9’ da verilmiştir.

Tablo-9: Grupların Eğitim Süreci Sonrasında İngilizce Derslerine Yönelik Motivasyonlarının Karşılaştırılması

Motivasyon	N	\bar{x}	ss	Sd	T	p
Deney Grubu	45	2.46	0.152	88	3.401	.001*
Kontrol Grubu	45	2.30	0.280			

*p<.05

Eğitim süreci sonrasında eğitsel dijital oyun kullanan ve kullanmayan her iki grubunda İngilizce dersine yönelik motivasyonları arasında anlamlı bir fark olduğu Tablo 9’da görülmektedir [$t_{(88)}=3,401$ $p>.05$]. Deney grubu öğrencilerinin eğitim süreci sonrasında İngilizce dersine yönelik motivasyon ortalama puanları ($\bar{x}=2.46$) ile kontrol grubu öğrencilerinin eğitim süreci sonrasında İngilizce dersine yönelik motivasyon ortalama puanları ($\bar{x}=2.30$) arasında istatistiki olarak anlamlı bir fark vardır. Eğitim süreci sonunda eğitsel dijital oyunların öğrencilerin motivasyonları üzerinde etkisi olduğu söylenebilir.

5.3. Eğitsel Oyun Kullanımının Öğrencilerin İngilizce Dersine Yönelik Tutumları Üzerindeki Etkisi

Araştırma kapsamında eğitsel dijital oyun kullanımının öğrencilerin İngilizce dersine yönelik tutumları üzerindeki etkisi de araştırılmıştır. Bu amaçla İngilizce Dersine Yönelik Tutum Ölçeği eğitim süreci öncesinde ve sonrasında öğrencilere uygulanmıştır. Öğrencilerin eğitim süreci öncesi İngilizce dersine yönelik tutum düzeyleri Tablo 10’ da verilmiştir.

Tablo-10: Grupların Eğitim Süreci Öncesinde İngilizce Derslerin Yönelik Tutum Ortalama Puanlarının Karşılaştırılması

Tutum	N	\bar{x}	ss	Sd	T	p
Deney Grubu	45	1.86	.460	88	.791	.431
Kontrol Grubu	45	1.78	.515			

*p<.05

Tablo 10’da görüldüğü gibi deney ve kontrol grubu öğrencilerinin İngilizce dersine yönelik tutumları eğitim süreci öncesinde farklılaşmamaktadır [$t_{(88)}=.791$ $p>.05$]. Bir başka ifade ile deney grubu öğrencileri tutum ortalama puanları ($\bar{x}=1.86$) ile kontrol grubu öğrencileri tutum ortalama puanları ($\bar{x}=1.78$) arasındaki fark istatistiki olarak anlamlı değildir.

Eğitim süreci sona erdikten sonra deney ve kontrol gruplarının İngilizce dersine yönelik tutum düzeylerini ölçmek amacıyla aynı ölçek tekrar uygulanmıştır. Uygulama

sonucunda kontrol ve deney grubu öğrencilerinin İngilizce dersine yönelik tutumları değerlendirilmiş ve analiz sonuçları Tablo 11’ de verilmiştir.

Tablo – 11: Grupların Eğitim Süreci Öncesi Ve Sonrasındaki İngilizce Derslerine Yönelik Tutum Ortalama Puanlarının Karşılaştırılması

	Tutum	N	\bar{x}	Ss	Sd	t	P
Deney Grubu	Öntest	45	1.86	.460	44	-2.132	.039*
	Sontest	45	2.05	.332			
Kontrol Grubu	Öntest	45	1.78	.515	44	-3.401	.001*
	Sontest	45	2.07	.210			

* p<.05

Tablo 11 incelendiğinde deney grubu öğrencilerinin eğitim süreci öncesi ve sonrası İngilizce dersine yönelik tutumları arasında anlamlı bir fark vardır [$t_{(44)}=-2.132$, $p<.05$]. Deney grubu öğrencilerinin eğitim sonrası tutum puan ortalaması ($\bar{x}=2.05$) ile eğitim öncesi tutum puan ortalaması ($\bar{x}=1.86$) arasında istatistiki açıdan anlamlı düzeyde farklılaştığı görülmektedir. Aynı şekilde kontrol grubu öğrencilerinin eğitim süreci öncesi ve sonrası İngilizce dersine yönelik tutumları arasında anlamlı bir fark vardır [$t_{(44)}=-3.401$, $p<.05$]. Kontrol grubu öğrencilerinin eğitim sonrası tutum puan ortalaması ($\bar{x}=2.07$) ile eğitim öncesi tutum puan ortalaması ($\bar{x}=1.78$) arasında istatistiki açıdan anlamlı düzeyde bir fark olduğu görülmektedir. İngilizce dersine yönelik tutum ölçeğine göre deney ve kontrol grubu öğrencilerinin tutum değerleri artmıştır.

Diğer yandan eğitsel oyun kullanılan deney grubu ve eğitsel oyun kullanılmayan kontrol grubu öğrencilerinin İngilizce dersine yönelik tutumlarının farklılık düzeyini belirlemek amacıyla deney ve kontrol grubunun eğitim sonrası tutum puanları karşılaştırılmış ve analiz sonuçları Tablo 12’ de verilmiştir.

Tablo-12: Grupların Eğitim Süreci Sonrasında İngilizce Derslerine Yönelik Tutum Ortalama Puanlarının Karşılaştırılması

Tutum	N	\bar{x}	ss	Sd	T	P
Deney Grubu	45	2.05	.332	88	-.390	.697
Kontrol Grubu	45	2.07	.210			

*p<.05

Eđitim s¼reci sonrasında eđitsel dijital oyun kullanan ve kullanmayan her iki grubun da İngilizce dersine y¼nelik tutumları arasında anlamlı bir fark bulunmadığı Tablo 12'den g¼r¼lmektedir [$t_{(88)}=-.390$ $p>.05$]. Deney grubu ¼đrencilerinin eđitim s¼reci sonrasında İngilizce dersine y¼nelim tutum ortalama puanları ($\bar{x}=2.05$) ile kontrol grubu ¼đrencilerinin eđitim s¼reci sonrasında İngilizce dersine y¼nelim tutum ortalama puanları ($\bar{x}=2.07$) arasında istatistiki olarak anlamlı bir fark yoktur. Eđitsel oyun kullanılan ve kullanılmayan her iki grubun eđitim s¼reci sonrasında İngilizce dersine y¼nelik tutumları aynı d¼zeydedir.

5.4. Eđitsel Oyun Kullanımının ¼đrencilerin İngilizce Dersinde Teknoloji Kullanımına Y¼nelik Tutumları ¼zerindeki Etkisi

Arařtırma kapsamında eđitsel dijital oyun kullanımının ¼đrencilerin İngilizce dersinde teknoloji kullanımına y¼nelik tutumları ¼zerindeki etkisi de arařtırılmıřtır. Bu amaçla İngilizce Dersinde Teknoloji Kullanımına Y¼nelik Tutum ¼lçeđi eđitim s¼reci ¼ncesinde ve sonrasında ¼đrencilere uygulanmıřtır. ¼đrencilerin eđitim s¼reci ¼ncesi İngilizce dersinde teknoloji kullanımına y¼nelik tutum d¼zeyleri Tablo 13'te verilmiřtir.

Tablo – 13: Grupların Eđitim S¼reci ¼ncesinde İngilizce Derslerinde Teknoloji Kullanımına Y¼nelik Tutum Ortalama Puanlarının Karřılařtırılması

İngilizce Dersinde Tek. Kul.	N	\bar{x}	Ss	sd	T	P
Deney Grubu	45	2.01	.258	88	-.628	.531
Kontrol Grubu	45	2.05	.299			

* $p<.05$

Tablo 13'te g¼r¼ld¼đ¼ gibi deney ve kontrol grubu ¼đrencilerinin İngilizce dersinde teknoloji kullanımına y¼nelik tutumları eđitim s¼reci ¼ncesinde farklılaşmamaktadır [$t_{(88)}=-.628$ $p>.05$]. Bir bařka ifade ile deney grubu ¼đrencileri teknoloji tutum ortalama puanları ($\bar{x}=2.01$) ile kontrol grubu ¼đrencileri teknoloji tutum ortalama puanları ($\bar{x}=2.05$) arasındaki fark istatistiki olarak anlamlı bir fark deđildir. Eđitim ¼ncesinde İngilizce dersinde teknoloji kullanımına y¼nelik ¼đrencilerin tutumlarının aynı olduđu s¼ylenebilir.

Eđitim s¼reci sona erdikten sonra deney ve kontrol gruplarının İngilizce dersinde teknoloji kullanımına y¼nelik tutum d¼zeylerini ¼lçmek amacıyla aynı ¼lçek tekrar

uygulanmıştır. Uygulama sonucunda kontrol ve deney grubu öğrencilerinin İngilizce dersinde teknoloji kullanımına yönelik tutumları değerlendirilmiş ve analiz sonuçları Tablo 14'te verilmiştir.

Tablo-14: Grupların Eğitim Süreci Öncesi Ve Sonrasındaki İngilizce Derslerinde Teknoloji Kullanımına Yönelik Tutumları

		İngilizce Dersinde						
		Tek. Kul.	N	\bar{x}	ss	sd	t	P
Deney Grubu	Öntest		45	2.01	.258	44	-3.157	.003*
	Sontest		45	2.17	.219			
Kontrol Grubu	Öntest		45	2.05	.299	44	-1.974	.055
	Sontest		45	2.14	.305			

* p<.05

Tablo 14 incelendiğinde deney grubu öğrencilerinin eğitim süreci öncesi ve sonrası İngilizce dersinde teknoloji kullanımına yönelik tutumları arasında anlamlı bir fark vardır [$t_{(44)}=-3.157$, $p<.05$]. Deney grubu öğrencilerinin eğitim sonrası İngilizce dersinde teknoloji kullanımına yönelik tutum puan ortalaması ($\bar{x}=2.17$) ile eğitim öncesi İngilizce dersinde teknoloji kullanımına yönelik tutum puan ortalaması ($\bar{x}=2.01$) arasında istatistiki açıdan anlamlı düzeyde farklılaştığı görülmektedir. Fakat kontrol grubu öğrencilerinin eğitim süreci öncesi ve sonrası İngilizce dersinde teknoloji kullanımına yönelik tutumları arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır [$t_{(44)}=-1.974$, $p>.05$]. Kontrol grubu öğrencilerinin eğitim sonrası İngilizce dersinde teknoloji kullanımına yönelik tutum puan ortalaması ($\bar{x}=2.14$) ile eğitim öncesi İngilizce dersinde teknoloji kullanımına yönelik tutum puan ortalaması ($\bar{x}=2.05$) arasında istatistiki açıdan anlamlı düzeyde bir fark olduğu görülmemektedir. İngilizce dersinde teknoloji kullanımına yönelik tutum ölçeğine göre deney grubu öğrencilerinin tutum değerleri artmıştır. İngilizce dersinde teknoloji kullanımına yönelik tutum ölçeğine göre kontrol grubu öğrencilerinin tutum değerleri artmıştır, fakat istatistiki anlamlı bir artış olmamıştır.

Diğer yandan eğitsel oyun kullanılan deney grubu ve eğitsel oyun kullanılmayan kontrol grubu öğrencilerinin İngilizce dersinde teknoloji kullanımına yönelik tutumlarının farklılık düzeyini belirlemek amacıyla deney ve kontrol grubunun eğitim sonrası İngilizce

dersinde teknoloji kullanımına yönelik tutumlarının puanları karşılaştırılmış ve analiz sonuçları Tablo 15'te verilmiştir.

Tablo-15: Grupların Eğitim Süreci Sonrasında İngilizce Derslerinde Teknoloji Kullanımına Yönelik Tutumlarının Karşılaştırılması

İngilizce Dersinde Tek. Kul.	N	\bar{x}	Ss	sd	T	p
Deney Grubu	45	2.17	.219	88	.581	.563
Kontrol Grubu	45	2.14	.305			

*p<.05

Eğitim süreci sonrasında eğitsel dijital oyun kullanan ve kullanmayan her iki grubun da İngilizce dersinde teknoloji kullanımına yönelik tutumları arasında anlamlı bir fark olmadığı Tablo 15'te görülmektedir [$t_{(88)}=.581$ p>.05]. Deney grubu öğrencilerinin eğitim süreci sonrasında İngilizce dersinde teknoloji kullanımına yönelik tutum ortalama puanları ($\bar{x}=2.17$) ile kontrol grubu öğrencilerinin eğitim süreci sonrasında İngilizce dersinde teknoloji kullanımına yönelik tutum ortalama puanları ($\bar{x}=2.14$) arasında istatistiki olarak anlamlı bir fark yoktur.

6. SONUÇ VE TARTIŞMA

Eğitsel dijital oyunlar; bilgisayar oyunlarının içinde öğrencilerin derslerindeki konularının ya da öğrencilerin problem çözme becerilerinin geliştirilmesi amacı güden yazılımlardır (Demirel, Seferoğlu ve Yağcı, 2003). Eğitsel oyunlar fen, tıp, matematik, dil öğretimi gibi birçok alanda ayrıca problem çözme ve stratejik düşünme becerisini kazandırmak amacı ile günümüzde kullanılmaktadır (Bayırtepe ve Tüzün, 2007).

Dijital oyunların eğitimde kullanıldığı sınıf ile geleneksel eğitimin devam ettiği sınıflardan deney ve kontrol grubu belirlenmiş ve bu sayede iki farklı eğitim ile öğrencilerin akademik başarısı, teknolojiye karşı tutumu, derse karşı motivasyonu ve derse karşı tutumlarının incelendiği bu araştırmada İngilizce dersinde bir uygulama geliştirilmiştir. “In The Classroom” ve “Numbers” konuları ile sınırlandırılarak öğrencilere uygulanmış ve öğrencilerin akademik başarısı, teknolojiye karşı tutumu, derse karşı motivasyonu ve derse karşı tutumları incelenmiştir. Uygulama sonucunda aşağıdaki sonuçlar elde edilmiştir.

Eğitsel oyun kullanımı öğrencilerin akademik başarılarında anlamlı bir artışa neden olmuştur. Deney ve kontrol grupları arasında eğitim sürecinde bir farklılık bulunmazken, eğitim sürecinin sonunda her iki grupta da ders başarısı anlamlı düzeyde artmıştır. Ancak bu artış eğitsel oyun kullanılan deney grubunda anlamlı düzeyde daha yüksektir. Bu eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin ders başarısını artırdığını göstermesi açısından önemlidir. Bu bulgu Melek (2014) anaokulu öğrencileri için İngilizce öğrenmek için Diamon eğitici oyunu Spiral Eğitici Oyun Tasarım Modeli’ne geliştirdiği oyun sonrası yaptığı öntest ve sontest sonuçlarına göre akademik başarılarının arttığı yönündeki bulgu ile paralellik göstermektedir. Benzer şekilde Prensky, 2001b, Kula ve Erdem 2005, Yağız 2007, Kebritchi, 2008, Erekmekçi ve Fidan, 2012 göre eğitsel dijital oyunlar öğrencinin dikkatini ve başarısını arttırdığını belirtmişlerdir. Pagulayan vd. (2003) göre bilgisayarların esnek kullanımı ile birleşen oyunların öğrencilere öğrenmeyi eğlenceyle sağlama imkânı sunmaktadır. Tüzün ve Bayırtepe (2007) göre oyunların öğrencilerin işbirliğini destekleyen ortamlar sunduğunu ve öğrencilerin derse karşı güdülenmişlik düzeylerini arttırdığını, oyundan dolayı içeriğe ilgi duymasını, öğrenebileceğine dair kendine güven duymasını ve öğrencinin derse karşı rahatlamasını ayrıca öğrencinin motivasyonunu arttırdığı böylece öğrencinin o derste başarısını arttırdığı yapmış oldukları çalışmalarında belirtmişlerdir.

Eğitsel oyun kullanımının İngilizce dersinde öğrencilerin motivasyonları üzerine etkisi de araştırılmıştır. Öğrencilerin eğitim sürecinde ders motivasyonlarında anlamlı bir farklılık bulunmazken, eğitim sürecinin sonunda her iki grupta da derse yönelik motivasyon artışı olmuştur. Ancak eğitim süreci sonrasında eğitsel oyun oynanan grupta daha fazla motivasyonun arttığı görülmüştür. Bir başka ifade ile eğitsel oyun oynamak öğrencilerin İngilizce dersine yönelik motivasyonlarını da artırmıştır. Bu bulgu Klein ve Feitag (1991) yılında yapmış olduğu araştırma sonucu ile paralellik göstermektedir. Rieber'e (1996; aktaran, Can, 2003) göre öğrencileri motive etmenin ve öğrencilerin derse gönüllü olarak katılmalarının yollarından birinin de eğitsel dijital oyunlar olduğu ifade edilebilir diye belirtmiştir. Öğrencilerin dijital oyunların sunduğu imkânların onların derse yönelik motivasyonlarını artırmada etkisi olduğu ifade edilebilir.

Eğitsel oyun kullanımının derse yönelik tutumlar üzerindeki etkisi de benzer şekilde araştırılmıştır. Eğitim öncesinde gruplar arasında fark bulunmazken, ders sonunda derse yönelik tutum her iki grupta da artmıştır. Ancak eğitim süreci sonunda derse yönelik tutum deney ve kontrol gruplarında aynı düzeyde artmıştır. Bir başka ifade ile eğitsel oyun kullanılan ve kullanılmayan her iki grubun da eğitim süreci sonunda aynı düzeyde derse yönelik tutuma sahip oldukları görülmüştür. Aksoy (2014) yaptığı çalışmada ilköğretim 6.sınıf öğrencilerinin dijital oyun tabanlı öğrenme ile matematik öğretiminin derse karşı tutumlarını incelemiş derse karşı tutum puanlarını değerlendirildiğinde deney grubu öğrencilerinin lehine anlamlı bir fark olduğuna ulaşılmıştır. Çankaya ve Karamete (2009) yaptıkları çalışmada iki farklı oyun ile 7. sınıf düzeyinde eğitim gören öğrencilere uygulamış ve deney kontrol grubu arasında anlamlı bir fark olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Çankaya ve Karamete (2009) göre tutumlarında anlamlı fark olmamasının sebebi çalışmanın uzun süreli gerçekleştirilmediğine, tutum değişiminin uzun zaman alabileceğine bağlamışlardır.

Son olarak eğitsel oyun kullanımının derslerde teknoloji kullanımına yönelik tutumlarda farklılığa anlamlı düzeyde etkisi olup olmadığını belirlemek için eğitim süreci öncesi ve sonrasında her iki gruptan veri toplanmıştır. Eğitim süreci öncesinde her iki grup da aynı düzeyde derslerde teknoloji kullanım tutum düzeyine sahiptir. Ancak eğitim süreci sonunda eğitsel oyun oynanan grupta anlamlı düzeyde artış olurken, kontrol grubunda bu artış anlamlı düzeyde olmamıştır. Diğer yandan eğitim süreci sonucunda yine her iki grup arasında da derslerde teknoloji kullanım düzeyinin farklılaşmadığı görülmüştür. Bu sonuç eğitsel oyun oynama süresinin kısalığından kaynaklanmış olabilir. Eğer daha uzun süreçte bu uygulamanın gerçekleştirilmesi durumunda eğitim süreci sonunda da derste teknoloji kullanımının

farklılaşması beklenebilir (Swearingen, 2011). Tutum değişikliği uzun dönemli çalışma gerektirirken, kısa süreli bu çalışmada önemli düzeyde artış olması, öğrencilerin bu çalışmaya yönelik olumlu tutumlarının uzun dönemde daha net ortaya çıkabileceğini göstermesi açısından önemlidir.



7. ÖNERİLER

Bu bölümde araştırma sonunda elde edilen bulgular dikkate alınarak uygulama ve yapılacak araştırmalara yönelik öneriler sunulmuştur.

7.1. Uygulamaya Yönelik Öneriler

- Eğitsel dijital oyun kullanımı öğrencilerin akademik başarısını anlamlı bir şekilde arttırmıştır. Bu kapsamda eğitsel dijital oyunlar yaygınlaştırılmalıdır.
- Eğitsel dijital oyunların eğitimde kullanılması için eğitim ortamlarının alt yapıları buna hazırlanmalıdır.
- Eğitsel dijital oyunların öğrencilerin başarı ve motivasyonlarını arttırdığı düşünüldüğünde öğrenci başarısının yükselmesi için MEB müfredata uygun olarak eğitsel dijital oyunlarla ilgili materyaller öğretmenlerin kullanımlarına sunulabilir.
- Araştırma sürecindeki gözlemler araştırma öğretmenin de uygulama sürecindeki önemini ortaya koymuştur. Öğretmenlerin eğitsel oyun konusunda eğitim almaları ve bu konuda onlara materyaller temin edilmesi önerilebilir.

7.2. Yapılacak Çalışmalara Yönelik Öneriler

- Araştırma kapsamında öğrencilerin tutumlarındaki değişimi inceleyebilmek için daha geniş zamanlı olarak öğrencilerin eğitsel oyun kullanım süresi ile uygulama yeniden gerçekleştirilebilir.
- Araştırma ilköğretim düzeyinde daha geniş bir çalışma grubu ile gerçekleştirilebilir. Farklı eğitim kademelerindeki öğrenciler ile karşılaştırma çalışmaları yapılabilir.
- Çalışmada öntest ve sontest olarak çoktan seçmeli test uygulanmıştır. Çoktan seçmeli test sonucunda oluşabilecek şans faktöründen dolayı portfolyo değerlendirmesine yer verilerek araştırma yeniden yapılabilir.
- Araştırma İngilizce dersinin iki ünitesi ile sınırlıdır. Araştırma sözel veya sayısal farklı dersleri karşılaştırmak üzere yeniden desenlenebilir.

- Bu araştırma, sosyoekonomik düzey bakımından orta derece olan bir bölgedeki devlet okulunda yapılmıştır. Araştırma sosyoekonomik düzeyinin farklı olduğu yerlerde gerçekleştirilebilir.
- Eğitsel oyunların etkisini ölçmek üzere aynı gruplar üzerinde farklı eğitsel oyun tasarımları denenerek tasarımın etkisi de araştırılabilir.



KAYNAKLAR

- Akıllı, K. G., & Çağıltay, K. (2006). An instructional design/development model for the creation of game-like learning environments: Fidge model. In M. Pivec (Ed.), *Affective and Emotional Aspects of Human-Computer Interaction: Game-based and Innovative Learning Approaches* (pp. 93-112). Amsterdam, Netherlands: IOS Press.
- Aksoy, N. C. (2014). *Dijital Oyun Tabanlı Matematik Öğretiminin Ortaokul 6. Sınıf Öğrencilerinin Başarılarına, Başarı Güdüsü, Öz-Yeterlik Ve Tutum Özelliklerine Etkisi*. Gazi Üniversitesi.
- Aksoy, N.C. (2013). *Eğitsel dijital oyunlar*. Ankara: Pegem A Akademi Yayıncılık.
- Altun, E., & Dikbaş, E. (2005). *Eğitsel bilgisayar oyunlarının ilköğretim öğrencileri üzerindeki etkileri, eğitimde yeni yönelimler II: Eğitimde oyun sempozyumu*, Özel Tevfik Fikret Okulları, Ankara.
- Aydemir, B. (2011). *Dokunmatik ekran kullanımının öğrencilerin bilgisayar kullanımına ve eğitsel bilgisayar oyunlarına yönelik tutumlarına etkisinin araştırılması: (Yüksek Lisans Tezi)*. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir.(Tez No. 301916)
- Bakar, A., Tüzün, H., & Çağıltay, K. (2008). Öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunu kullanımına ilişkin görüşleri: Sosyal bilgiler dersi örneği. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 35, 27-37.
- Batdal, G. (2008). *Matematik içerikli bilgisayar oyunları ile üstün yetenekli öğrencilerin matematik dersine karşı tutumları arasındaki ilişki: II. Uluslararası Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Sempozyumu*, İzmir.
- Bayırtepe, E., & Tüzün, H. (2007). Oyun-tabanlı öğrenme ortamlarının öğrencilerin bilgisayar dersindeki başarıları ve öz-yeterlik algıları üzerine etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33, 41-54.
- Bernard, H. R. (2000). *Social Research Methods. Qualitative and Quantitative Approaches*. Thousand Oaks, CA: Sage.

- Binark M., & Sütçü, B. G. (2008). Dijital oyun-oyun türleri ve oyun-oyuncu ilişkisi: nasıl dijital oyun oynamalı ? Eleştirel pedagoji ve yeni medya okuryazarlığının gerekliliği. *Başkent Üniversitesi İletişim Fakültesi*
- Bozkurt, A. (2013). Açık ve uzaktan öğretim: Web 2.0 ve sosyal ağların etkileri. Akademik Bilişim Akdeniz Üniversitesi, Antalya. http://www.academia.edu/2536910/Acik_ve_Uzaktan_Ogretim_Web_2.0_ve_Sosyal_Aglarin_Etkileri
- Bozkurt, A. (2014). Homo ludens: Dijital oyunlar ve eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*. 5(1).
- Bozkurt, A. (2014). Oyunlaştırma, Oyun Felsefesi ve Eğitim: Gamification, *Akademik Bilişim '14 - XVI. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri kitabı içinde (ss. 147-156)*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi
- Buchman , D. D., & Funk, J. B. (1996). Video and Computer Games in The “90s: Children’s Time Commitment & Game Preference. *Children Today* , 24(1), 12-15, 31. Ej 544 891.
- Burnam, B. C. (2005). *Children’s reasoning about moral dilemmas involving computer and Internet use in school and at home*. (Yayınlanmamış Doktora Tezi). University of California, Los Angeles.
- Chiu, S., Lee, J. Z., & Huang, D. H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*, 7(5), 571-581.
- Çankaya, S., & Karamete, A. (2008). Eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin matematik dersine ve eğitsel bilgisayar oyunlarına yönelik tutumlarına etkisi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(2), 115-127.
- Çankaya, S. ve Karamate, A. (2009). The effects of educational computer games on students’ attitudes towards mathematics course and educational computergames. *Procedia Social and Behavioral Sciences* 1, 145-149.
- Çelebi, S. (2009). *Teachers and students views on anxiety in english classrooms and attitudes towards english* : (Yüksek Lisans Tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi’nden edinilmiştir. (Tez No. 241512)

- Çetin, E., (2013). *Eğitsel dijital oyunlar*. Ankara: Pegem A Akademi Yayıncılık.
- Demirbilek, M. ve Tamer, S. L. (2010). Math teachers' perspectives on using educational computer games in math education. *Procedia Social and Behavioral Sciences* 9, 709-716.
- Demirel, Ö., Seferoğlu, S. S., & Yağcı, E. (2004). *Öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme*, Genişletilmiş 5. Baskı. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Demirel, Ö., Seferoğlu, S., & Yağcı, E. (2003). *Öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme*. Ankara: Pegem A. Yayıncılık.
- Dondlinger, M. J. (2007). Educational video game design: A review of the literature. *Journal of Applied Educational Technology*, 4(1), 21-31.
- Donmuş, V. (2012). İngilizce öğrenmede eğitsel bilgisayar oyunu kullanmanın erişiyeye, kalıcılığa ve motivasyona etkisi. *Eğitim Bilimleri Enstitüsü Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi ABD*.
- Educational Massively Multiplayer Online Game Environment: *Journal Educational Computing Research*, Vol. 45(3) 265-286
- Erekmekçi, M., & Fidan, Ş. (2012). Oyunun tasarım platformları. Oyunun eğitim ve kültüre etkisi: *Yaşam Bilimleri Dergisi* (1) 1, 851-861.
- Gelibolu, M. F. (2013). *Eğitsel dijital oyunlar*. Ankara: Pegem A Akademi Yayıncılık.
- Greenfield, P. M (1996). *Mind and Media: The effects of television, video games, and computers*. Harran University Press.
- Hangül, E. (2007). *Nesneye dayalı yaklaşımla mobil cihaz üzerinde üç boyutlu oyun motoru tasarımı ve gerçekleştirimi*, Ege Üniversitesi, İzmir.
- Hauge, M. R., & Gentile, D. A. (2003). Video game addiction among adolescents: associations with academic performance and aggression. *Presented at Society for Research in Child Development Conference, April 2003, Tampa, FL., <http://www.psychology.iastate.edu/FACULTY/dgentile/SRCD%20Video%20Game%20Addiction.pdf>* adresinden 02.04.2013 tarihinde erişilmiştir.

- Hava, K. (2012). *Eğitsel Bilgisayar Oyunu Tasarlama Yönteminin, İlköğretim 4.Sınıf Öğrencilerinin Akademik Başarısına Etkisi*. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Howitt, D., & Cramer, D. (1997). *An introduction to statistics in psychology*. London: Prentice Hall.
- ISSA (international sports sciences association) Press Release (2007). Digital games May Offer Health Benefits, Experts Suggest. Available at: <http://www.issaonline.com/pressroom/downloads/exertainment.pdf>
- İşman, A. (2005). *Öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- İşman, A. (2011). *Öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme*, 4.Baskı. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Jonassen, D. H. (1994). *Technology As Cognitive Tools: Learners As Designers*. <http://itech1.coe.uga.edu/itforum/paper1/paper1.html> Erişim Tarihi : 06.05.2012.
- Karasar, N. (2003). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım
- Karasar, N. (2009). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Ankara: Nobel Yayınları
- Kebritchi, M., Hirumi, A., & Bai, H. (2010). The Effects of Modern Mathematics Computer Games on Mathematics Achievement and Class Motivation. *Computers & Education*, 55(2), 427-443.
- Kebritchi, M. (2008). *Effects of a computer game on mathematics achievement and class motivation : An experimental study*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi), University of Central Florida, Orlando, Florida.
- Keleş, A., & Keleş, A. (2017). *Torque 3D*, 1.Baskı. İstanbul: Kodlab Yayıncılık.
- Kenar, İ., & Balcı, M. (2013). Öğrencilerin derslerde teknoloji ürünü kullanımına yönelik tutumu: bir ölçek geliştirme çalışması. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 22, 249-262
- Klein, J. D., & Freitag, E. (1991). Effects of Using an Instructional Game on Motivation and Performance. *The Journal of Educational Research Vol. 84, No. 5*, pp. 303-308.

- Kol, S. (2006). Okul Öncesi Öğretmenleri ve Yöneticilerinin Bilgisayar Destekli Oyun Programlarının Kullanımına Yönelik Algı ve Beklentileri. *Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi ABD*.
- Korkusuz, M. E. (2012). *Elektrogame Eğitsel Oyununun Tasarlanıp Geliştirilerek Basit Elektrik Devreleri Konusunda Bilişsel Ve Duyuşsal Değişkenlere Etkisinin İncelenmesi*. Balıkesir Üniversitesi.
- Kukul, V. (2013). *Eğitsel dijital oyunlar*. Ankara: Pegem A Akademi Yayıncılık.
- Kula, A. (2005). *Öğretimsel bilgisayar oyunlarının temel aritmetik işlem becerilerinin gelişmesine etkisi: (Yüksek Lisans Tezi)*. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 197193)
- Kula, A., & Erdem, M. (2005). Öğretimsel bilgisayar oyunlarının temel aritmetik işlemsel becerilerinin gelişimine etkisi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, (29), 27-136.
- Malta, S. (2010). *İlköğretimde kullanılan eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin akademik başarılarına etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Penguin Books.
- MEB, (2017). *Eğitimde Fırsatları Artırma ve Teknolojiyi İyileştirme Hareketi (Fatih) Projesi-Proje Hakkında*. Milli Eğitim Bakanlığı Fatih Projesi Resmi Web Sitesi. 22.04.2018 tarihinde <http://fatihprojesi.meb.gov.tr/proje-hakkinda/> adresinden alınmıştır.
- Melek, C. G. (2014). *English education with serious games: (Yüksek Lisans Tezi)*. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 365699)
- Moore, P. (1997). *Inferential Focus Briefing*. Retrieved on Sempetember 30, 1997.
- Obut, S. (2005). *İlköğretim 7. Sınıf, maddenin içyapısına yolculuk ünitesindeki atomun yapısı ve periyodik çizelge konusunun eğitsel oyunlarla bilgisayar ortamında öğretimi ve buna yönelik bir model geliştirme: (Yüksek Lisans Tezi)*. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 197573)

Ocak, A. M. (2013). *Eğitsel dijital oyunlar*. Ankara: Pegem A Akademi Yayıncılık.

Oyunların seçimi ve öğretmenin rolü (2017, 12 Aralık). Erişim adresi: <http://oyunportali.metu.edu.tr/node/208>

Özçelik, D. A. (2010). *Ölçme ve Değerlendirme*. Ankara: PegemA Yayınları

Özkan, F., & Altun E. (2008). *İlköğretim 6., 7., 8. sınıf öğrencilerinin elektronik oyunlara yönelik tutumları*. II. Uluslararası Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Sempozyumu

Pagulayan, R. J., Keeker, K., Wixon, D., Romero, R. and Fuller, T. 2003. User-centered design in games. Handbook for Human-computer interaction in interactive systems, J. Jacko and A. Sears (Eds.). Lawrence Erlbaum, Mahwah, N. J., 883-906

Papastergiou, M. (2009). Digital Game Based Learning in High School Computer

Papastergiou, M. (2009). Digital Game-Based Learning in high school Computer Science education: Impact on educational effectiveness and student motivation. *Computers & Education*, 52(1), 1-12.

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

Prensky, M. (2001b). Fun, play and games: What makes play engaging. *Digital Game Based Learning. McGraw-Hill* 5, 1-31.

Rakes, G. C., Flowers, B. F., Casey, H. B., & Santana, R. (1999). *An Analysis Of Instructional Technology Use and Constructivist Behaviors in K-12 Teachers*. (Bildiri) *International Journal of Educational Technology*. 1(2).

Regulation Scaffold for Developing Complex Problem-Solving Skills an

Rollings, A., & Adams, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on game desing*. New Riders, USA.

Science Education: Impact on Educational Effectiveness and Students Motivation. *Computers & Education*, 52, 1-12.

- Setzer, V.W., & Duckett, G. E. (1994). The Risks To Children Using Electronic Games
Brisbane, Australia <http://www.ime.usp.br/vwsetzer/video-g-risks.html> adresinden
[20/03/2017](#) tarihinde alınmıştır.
- Song, M., & S. Zhang (2008). EFM: A Model for Educational Game Design, in *Lecture Notes in Computer Science*, S. Link, Editor. 2008, Springer US. p. 509-517.
- Sönmez, M. T., & Dinç-Artut P. (2012). *Web Üzerinden Sunulan Eğitsel Matematik Oyunlarının Kesirler ve Ondalık Sayılara İlişkin Öğrenci Başarısına Etkisi*. X. Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eğitimi Kongresi, Niğde.
- Squire, K., (2002). Cultural Framing of Computer/Video Games, *Gamestudies*, October 25, 2005.
- Swearingen, D. K. (2011). *Effect of digital game based learning on ninth grade achievement* (yayımlanmamış doktora tezi). University Of Oklahoma.
- Tapscott, D. (1997). *Growing up digital: The rise of the next generation*. New York: McGraw-Hill.
- Tercan, İ. (2012). *Akıllı tahta kullanımının öğrencilerin fen ve teknoloji dersi başarı, tutum ve motivasyona etkisi*, Necmettin Erbakan Üniversitesi, Konya.
- Tüzün, H. (2007). Blending video games with learning: Issues and challenges witchclassroom implementations in the Turkish context. *British journal of Educational Technology*, 38(3),465-477.
- Tüzün H. ve Bayırtepe E., (2007), *Oyun Tabanlı Öğrenme Ortamlarının Öğrencilerin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Öz yeterlik Algıları Üzerine Etkileri*, Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 2007
- Üçgül, M. (2006). *The Impact of Computer Games on Students' Motivation*. (Doktora Tezi). Orta Doğu Teknik Üniversitesi.
- Wan, C. S., & Chiou, W. B. (2006). Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*, 9(6), 762-766.

- Waraich, A. (2004). *Using narrative as a motivating device to teach binary arithmetic and logic gates*. Paper presented at the 9th Annual SIGCSE Conference on Innovation and Technology in Computer Science Education, Leeds, United Kingdom.
- Wells, P., De Lange, P. A., & Fieger, P. (2008). Integrating a virtual learning environment into a second-year accounting course: determinants of overall student perception. *Accounting & Finance*, 48(3), 503-518.
- Winn, W.D. (1997). Director of the Learning Center, Human Interface Technology Laboratory, University of Washington, quoted in Moore, Inferential Focus Briefing.
- Wright, J.C., huston, A. C., Vandewater, E.A., Bickham, D.S., Scantlin,R.M., Kotler, J. A., Caplovitz, A. G., Lee, J.H., Hofferth, S., Finkelstein, J.(2001). American children's use of electronic media in 1997: A national survey. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 22(1), 31-47.
- Xun Ge, D. S., Ifenthaler, D., & Law, V. (2011). Dynamic Modeling as a Cognitive
- Yağız, E. (2007). *Oyun-tabanlı öğrenme ortamlarının ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar dersindeki başarıları ve öz-yeterlilik alguları üzerine etkileri: (Yüksek Lisans Tezi)*. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 216389)
- Yalın, Halil İ. (2010). *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme*, 22.Baskı. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Yılmaz, E. (2013, Aralık). Determining the Motivation Levels and Motivation Types of High School Students in English Classes, *Karaelmas Journal of Educational Sciences* , (2013) ,130-139
- Yiğit, A. (2007). *İlköğretim 2. Sınıf seviyesinde bilgisayar destekli eğitici matematik oyunlarının başarıya ve kalıcılığa etkisi: (Yüksek Lisans Tezi)*. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 206271)
- Yüksel, S. (2003). *Öğretim Teknolojisi Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Zicherman, G., & Linder, J. (2010). GameBased Marketing: Inspire Customer Loyalty Thorough Rewards, Challenges, and Contests. *John Wiley & Sons, Inc*.



8. EKLER

8.1 Veli İzin Kağıdı (EK- 1)

ÖĞRENCİ ARAŞTIRMAYA KATILIM İZİNİ - AİLE ONAY FORMU

Sayın Veli,

Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı'nda yüksek lisans yapmaktayım. Tezim kapsamında “DİJİTAL EĞİTSEL OYUNLARIN EĞİTİMDE KULLANIMININ FARKLI DEĞİŞKENLER AÇISINDAN İNCELENMESİ” başlıklı tezimle ilgili bir araştırma yapmaktayım. Araştırmamın amacı dijital eğitsel oyunların eğitim amaçlı kullanımının öğrenciler üzerindeki etkilerini araştırmaktır. Bu kapsamda siz değerli velilerimizin araştırma yapılacak öğrencilere yönelik izinlerine ihtiyaç duyulmaktadır.

Araştırmam kapsamında eğitsel dijital oyunların ders başarısına etkisini araştırmak için ders saatleri içerisinde eğitsel dijital oyunlarla İngilizce dersine takviye olarak öğrencileri eğitsel oyunlar oynatılacaktır. Uygulamanın sonunda da öğrencilerden anketler yoluyla veri toplanacaktır. Bu formu imzaladıktan sonra çocuğunuzun katılımıktan ayırma hakkına sahipsiniz. Sormak istedikleriniz için aşağıdaki iletişim bilgilerinden bana ulaşabilirsiniz.

Sağladığınız katkıdan dolayı teşekkür ederim.

Saygılarımla
Zülkif Eser SABIRLI
Tel: 0543 471 23 41
z.esersabirli@gmail.com

Velisi olduğum’nın yukarıda ifade edilen araştırmaya katılmasına ;

izin veriyorum

izin vermiyorum

Veli Adı-Soyadı.....

İmza

8.2 İngilizce Dersine Yönelik Tutum Ölçeği (EK-2)

MADDELER		KATILYORUM	KARARSIZIM	KATILMIYORUM
1	İngilizce derslerinde konuşurken hiç bir zaman kendimden tam olarak emin olamıyorum.			
2	İngilizce derslerinde hata yaparım diye endişelenmem.			
3	İngilizce derslerinde konuşma sırasının bana geldiğini anladığımda elim ayağım titriyor.			
4	Öğretmenin İngilizce olarak söylediği şeyleri anlamamak beni korkutuyor.			
5	İngilizce ders saatlerinin arttırılması beni rahatsız etmez.			
6	İngilizce dersleri sırasında, sık sık kendimi dersle ilgisi olmayan şeyler düşünürken buluyorum.			
7	Sürekli olarak diğer öğrencilerin İngilizce seviyelerinin benden daha iyi olduğunu düşünüp duruyorum.			
8	İngilizce sınavlarında kendimi rahat hissediyorum.			
9	İngilizce derslerinde hazırlıksız konuşmak zorunda kaldığım zaman telaşa kapılıyorum.			
10	İngilizce derslerinde başarısız olmam durumunda karşılaşabileceğim sorunlar beni endişelendiriyor.			
11	Bazı insanların İngilizce derslerini neden bu kadar sorun yaptıklarını anlamıyorum.			
12	İngilizce derslerinde bildiğim şeyleri unutacak ölçüde gergin olabiliyorum.			
13	İngilizce derslerinde bir soruya gönüllü olarak cevap vermekten utanıyorum.			
14	Anadili İngilizce olan biriyle konuşmak beni huzursuz etmez.			
15	Öğretmenin konuşmamda ne hata bulduğunu anlamadığım zaman üzülürüm			
16	İngilizce derslerine iyi hazırlanmış olsam bile, yine kaygı duyuyorum.			
17	Çoğu zaman İngilizce derslerine gitmek içimden gelmiyor.			
18	İngilizce derslerinde konuşurken kendime güveniyorum.			
19	İngilizce öğretmenimin yaptığım her hatayı düzeltmek için hazır beklediği düşüncesi beni korkutuyor.			
20	İngilizce derslerinde bana söz verildiğinde kalbimin hızla çarptığını hissediyorum.			
21	Bir İngilizce sınavına ne kadar çok çalışırsam çalışayım yine de kafam karışır.			
22	İngilizce derslerine iyi hazırlanmak için üzerimde bir baskı hissetmiyorum.			

23	Her zaman diđer öğrencilerin İngilizce' yi benden daha iyi konuştukları duygusuna kapılıyorum.			
24	İngilizce' yi diđer öğrencilerin önünde konuşmak konusunda çok çekingenim.			
25	İngilizce dersleri o kadar hızlı ilerliyor ki geride kalmaktan korkuyorum			
26	İngilizce derslerinde kendimi diđer derslerde olduğundan daha gergin ve huzursuz hissediyorum.			
27	İngilizce derslerinde konuşurken heyecanlanıyorum ve kafam karışıyor.			
28	İngilizce derslerine giderken oldukça rahat ve kendimden emin oluyorum.			
29	İngilizce öğretmenin söylediđi her sözü anlamazsam endişeleniyorum.			
30	İngilizce konuşmak için öğrenilmesi gereken kuralların çokluğu altında ezildiđimi hissediyorum			
31	İngilizce konuştuđum zaman diđer öğrencilerin benimle alay edeceklerinden korkuyorum			
32	Anadili İngilizce olan yabancılar arasında bulunsam kendimi büyük bir olasılıkla rahat hissederim.			
33	İngilizce dersi öğretmeni hazırlıklı olmadıđım konularda sorular sorduđunda kendimi huzursuz hissediyorum.			

8.3 Akademik Başarı Testi (EK- 3)

8.3.1 In The Classroom

1 - 5. sorulardaki görseli ifade eden seçeneği işaretleyiniz.

1



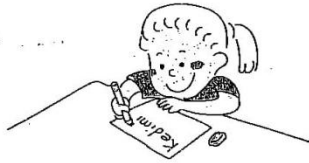
- A) Sit down. B) Stand up.
C) Stick.

2



- A) Look B) Read
C) Color

3



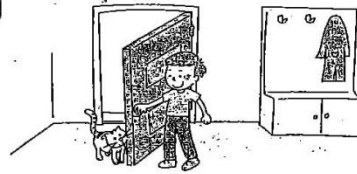
- A) Close B) Cut
C) Write

4



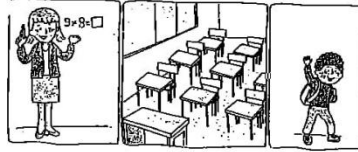
- A) Color the picture.
B) Cut the paper.
C) Draw a taxi.

5



- A) Open the door.
B) Draw a star.
C) Listen to the teacher.

6 Aşağıdaki görsellerin doğru sıralamasının olduğu seçeneği işaretleyiniz.



- A) Classroom-Teacher-Student
B) Student-Classroom-Teacher
C) Teacher-Classroom-Student

- 7 Verilen cümleyi doğru tamamlayan seçeneği işaretleyiniz.

Listen to the

- A) teacher B) lemon
C) milk

- 8 Aşağıdaki eşleştirmelerden yanlış olanı işaretleyiniz.

- A) Draw ⇒ a picture
B) Write ⇒ your name
C) Cut ⇒ left

9



Excuse

Konuşma balonunu doğru tamamlayan seçeneği işaretleyiniz.

- A) me B) down C) up

10

Color the



Yukarıdaki cümledeki görselin yerine gelmesi gereken seçeneği işaretleyiniz.

- A) balloon B) your name
C) picture



8.3.2 Numbers

1 - 4. sorulardaki sayıların İngilizce karşılığının olduğu seçeneği işaretleyiniz.

1



- A) three B) one
C) four

2



- A) three B) two
C) ten

3



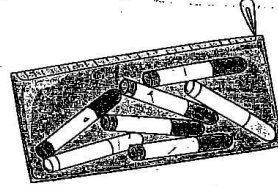
- A) five B) ten
C) seven

4



- A) eight B) six
C) nine

5. Görsele göre cümleyi doğru tamamlayan seçeneği işaretleyiniz.



There are seven
in my pencil case.

- A) pens B) pencils
C) crayons

6. ve 7. sorularda verilen işlemlerin sonucunun olduğu seçeneği işaretleyiniz.

6

$$\begin{array}{r} 5 \\ + 3 \\ \hline ? \end{array}$$

- A) seven B) eight
C) nine

$$\begin{array}{r} 10 \\ - 4 \\ \hline ? \end{array}$$

A) six B) nine
C) four

8



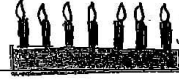
How many bags are there?

There are



Yukarıdaki konuşma balonundaki boşluğu doğru tamamlayan seçeneği işaretleyiniz.

- A) five bags B) four bags
C) two bags



How old is he?

Görsele göre sorunun doğru cevabını işaretleyiniz.

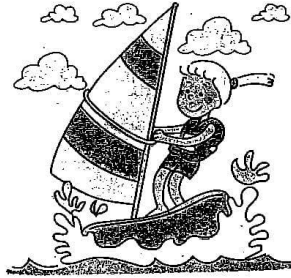
- A) He is seven.
B) He is six.
C) He is ten.

10

five - six - seven - nine

Yukarıdaki boşluğa gelmesi gereken rakamın olduğu seçeneği işaretleyiniz.

- A) four B) two
C) eight



8.4 İngilizce Dersine Yönelik Motivasyon Ölçeği (EK- 4)

	MADDELER	KATILYORUM	KARARSIZIM	KATILMIYORUM
1	İngilizce öğrenmeyi seviyorum			
2	İngilizce öğrenmek istiyorum.			
3	Mümkün olan en ileri düzeyde İngilizce öğrenmek istiyorum.			
4	İngilizce öğrenmek zamanı boşa harcamaktır.			
5	İngilizce öğrenmek çok keyiflidir.			
6	İmkânım olursa İngilizcemi geliştirmek için İngilizce yayın yapan televizyonları izlerim.			
7	Okul dışında İngilizce konuşma fırsatım olsa bile İngilizce konuşmam.			
8	Derslerim arasında en çok İngilizceyi severim.			
9	Bana kalsa İngilizce öğrenmemeyi tercih ederim.			
10	İngilizce derslerindeki aktiviteleri yapmak için sık sık gönüllü olurum.			
11	İngilizce derslerinde öğrendiklerimi tekrar ederim.			
12	Okulda İngilizce dersi verilmeseydi bile yine de İngilizce öğrenmek isterdim.			
13	İngilizce ödevlerimi düzenli olarak yaparım.			
14	Sadece sınıf geçmeye yetecek kadar İngilizce çalışırım.			

8.5 Derste Teknoloji Kullanımına Yönelik Tutum Ölçeği (EK- 5)

		Katılıyorum	Kararsızım	Katılmıyorum
	TEKNOLOJİYE YÖNELİK TUTUM			
1	Derslerde kullanılan teknoloji benim bilimsel becerilerimi artırır.			
2	Derslerde teknoloji kullanılması, konuları daha iyi öğrenmeme yardımcı olur.			
3	Derslerde teknolojinin kullanılmasından hoşlanırım.			
4	Derslerde teknolojiyi verimli bir şekilde kullanabilirim.			
5	Derslerde teknolojinin kullanılması ders başarımları artırır.			
6	Derslerde teknolojinin kullanılması, dikkatimin dağılmasına sebep olur.			
7	Derslerin teknoloji ile daha sık işlenilmesini isterim.			
8	Derslerde teknoloji kullanırken kendimi yetersiz hissedirim.			
9	Derslerde teknoloji kullanmak, öğrenmemi zorlaştırır.			
10	Derslerde teknoloji kullanılmasının başarımlarıma olumlu bir katkısı yoktur.			
11	Derslerde teknoloji kullanılması beni endişelendirir.			
12	Derslerde teknoloji kullanımında kendime güvenirim.			
13	Derslerde teknoloji kullanılırken kendimi çaresiz hissedirim.			
14	Derslerde teknolojiyi başarılı bir şekilde kullanamam.			
15	Teknoloji ile güncel hayattan örnekler verilmesi derse yönelik ilgimi artırır.			

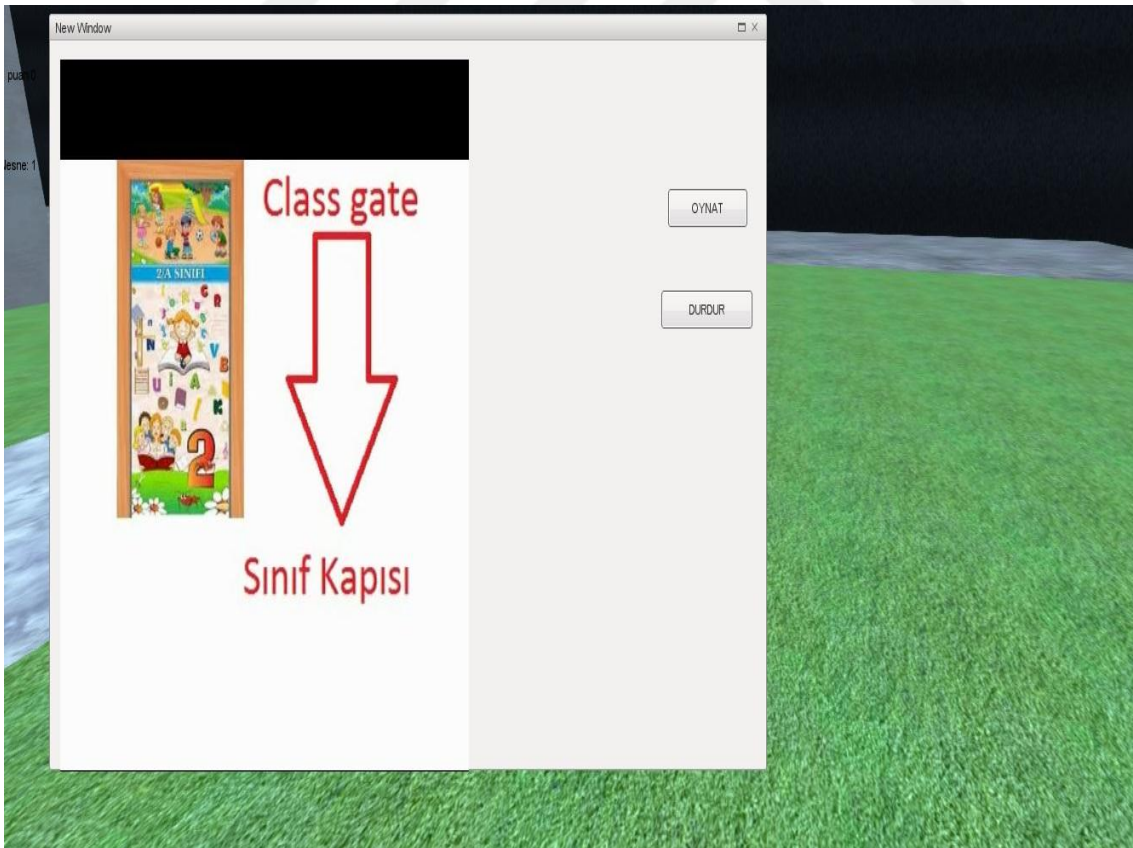
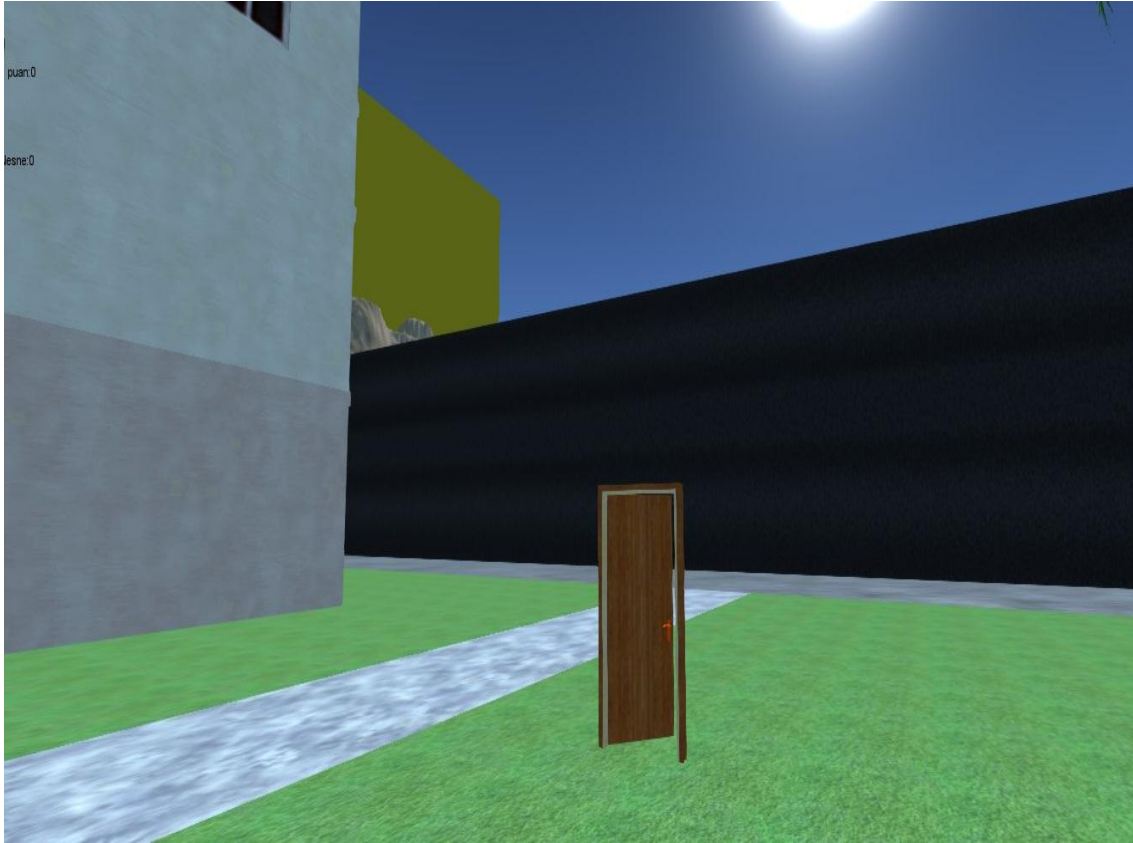
8.6 İngilizce Dersi Yıllık Plan

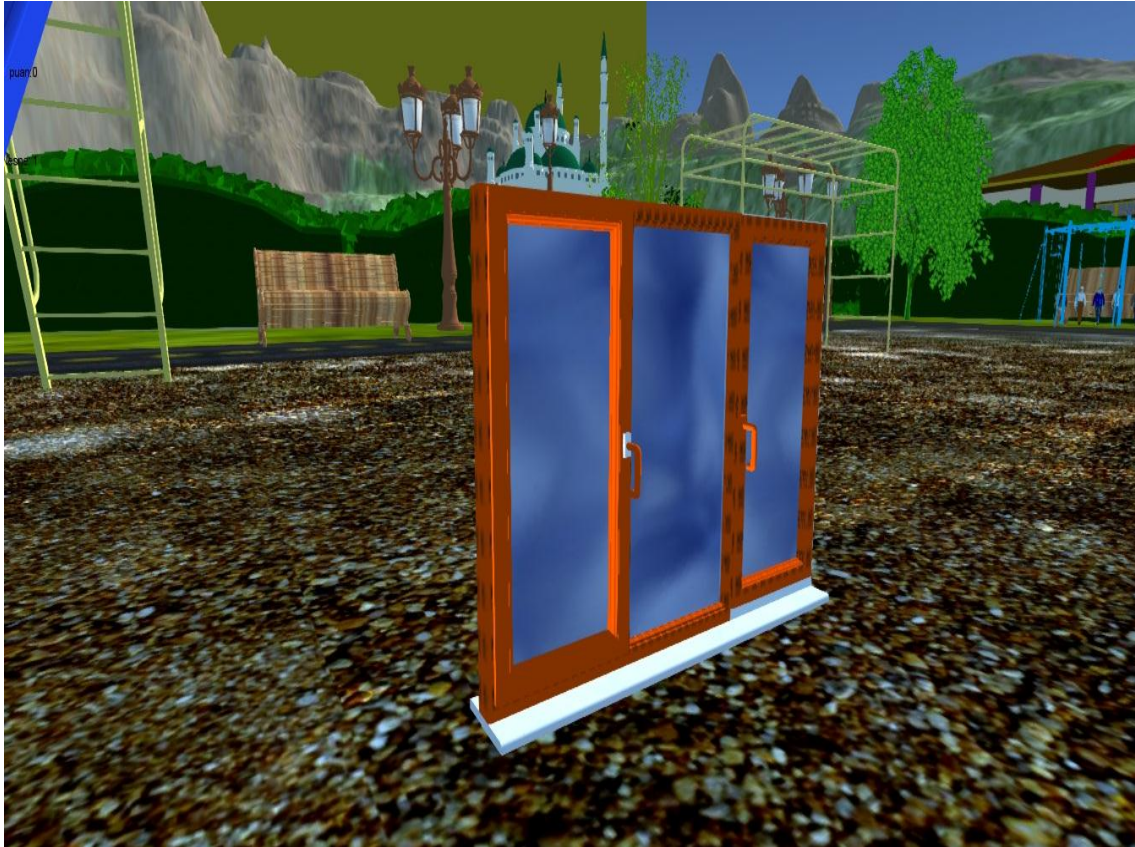
30-03 NOVEMBER	7	2	Expressing and responding to thanks	Unit 3: In the Classroom	<p>Listening</p> <ul style="list-style-type: none"> • Students will be able to understand instructions and follow short, simple directions. <p>Speaking</p> <ul style="list-style-type: none"> • Students will be able to respond to instructions both verbally and by acting accordingly. • Students will be able to tell others to do things around the classroom. <p>Students will be able to express and respond to thanks</p>	<p>Contexts</p> <p>Advertisements Cartoons Illustrations Picture Dictionaries Posters Probes/Realia Songs Videos</p> <p>Activities</p> <p>Arts and Crafts Chants and Songs Drama (Role Play, Simulation, Pantomime) Drawing and Coloring Games Labeling Making Puppets Matching</p>	<p>Assignments</p> <ul style="list-style-type: none"> • Students keep expanding their visual dictionary by including new vocabulary items.
06-10 NOVEMBER	8	2	<p>10th November, The anniversary of Atatürk's passing away (10 Kasım Atatürk'ü Anma Günü ve Atatürk Haftası)</p> <p>Giving and responding to simple instructions</p>				
13-17 NOVEMBER	9	2	Making simple requests				
20-24 NOVEMBER	10	2	Telling someone what to do				

27-01 NOVEMBER- DECEMBER	11	2	Expressing quantity	Unit 4: Numbers	<p>Listening</p> <ul style="list-style-type: none"> • Students will be able to identify and understand the names of some classroom objects. • Students will be able to identify the numbers 1 through 10. <p>Speaking</p> <ul style="list-style-type: none"> • Students will be able to express the correct names of the classroom objects. • Students will be able to express numbers from 1 to 10 and quantities of things. 	<p>Contexts</p> Advertisements Cartoons Illustrations Picture Dictionaries Posters Probes/Realia Songs Videos	<p>Activities</p> Arts and Crafts Chants and Songs Drama (Role Play, Simulation, Pantomime) Drawing and Coloring Games Labeling Making Puppets Matching	<p>Assignments</p> <ul style="list-style-type: none"> • Students keep expanding their visual dictionary by including new vocabulary items. • In pairs, students prepare a puzzle about numbers.
04-08 DECEMBER	12	2	Making simple inquiries					
11-15 DECEMBER	13	2	Naming common objects					
18-22 DECEMBER	14	2	Naming numbers					

8.7 Eğitsel Oyun Uygulamasından Örnek Ekran Görüntüleri (Ek-6)









8.8 Özgeçmiş

T. C.
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü

Adı Soyadı:	Zülkif Eser SABIRLI	İmza:	
Doğum Yeri:	Seyhan / ADANA		
Doğum Tarihi:	21.08.1993		
Medeni Durumu:	Bekar		

Derece	Okulun Adı	Program	Yer	Yıl
İlköğretim	Atatürk İlköğretim Okulu		Adana	2004
Ortaöğretim	Atatürk Ortaöğretim Okulu		Adana	2007
Lise	Kiremithane MeslekLisesi		Adana	2011
Lisans	İbrahim Çeçen Üniversitesi	Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi	Ağrı	2015
Yüksek Lisans	Selçuk Üniversitesi	Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi	Konya	2018
Becerileri:	Web Programcılığı, C# , ASP, CSS, Dreamweaver, 3D Max normal seviyede bilmektedir.			
İlgi Alanları:	Bilişim Teknolojileri, Web Programlama, Dijital Oyunlar, 3D Modelleme			
İş Deneyimi:				
Hakkımda bilgi almak için önerebileceğim Şahıslar:	Doç. Dr. Ahmet Naci Çoklar			
Tel:	0 543 471 23 41			
E-Posta	z.esersabirli@gmail.com			
Adres	Erzene Mah 75 sok no: 21 K:2 D:7 Bornova /İZMİR			