



T.C.
GAZİOSMANPAŞA ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
EĞİTİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI
EĞİTİM PROGRAMLARI VE ÖĞRETİM YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

BİR EĞİTSEL OYUNUN TASARLANMASI VE FACEBOOK
SOSYAL AĞINA UYARLANMASI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Sabri Serkan TAN

DANIŞMAN: Prof. Dr. Hasan COŞKUN

TOKAT
Haziran, 2014

ETİK SÖZLEŞME

Bu belge ile bu tezdeki bütün bilgi toplama ve raporlaştırma sürecinin Gaziosmanpaşa Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğine, Eğitim Bilimleri Enstitüsü Tez Yazım Kılavuzuna, genel akademik kurallara ve etik ilkelere uygun olarak gerçekleştirildiğini; bu tez çalışmasını “intihali engelleme” programı ile taradığımı, bana ait olmayan tüm bilgi, düşünce ve bulgulara atıf yaptığımı ve kaynağını gösterdiğimi beyan eder, sorumluluğun tarafıma ait olduğunu kabul ederim.

Tarih: 13/06/2014

Sabri Serkan TAN

Eđitim Bilimleri Enstitüsü M¼d¼rl¼đ¼ne,

Sabri Serkan TAN 'ın Bir Eđitsel Oyunun Tasarlanması ve Facebook Sosyal Ađına Uyarlanması adlı alıřması 13/06/2014 tarihinde j¼rimiz tarafından Eđitim Bilimleri Anabilim Dalı'nda y¼ksek lisans tezi olarak kabul edilmiřtir.

Adı Soyadı

Başkan: Yrd. Do. Dr. Mehmet Emin AKSOY

¼ye (Tez Danıřmanı): Prof. Dr. Hasan COŐKUN

¼ye : Yrd. Do. Dr. Yasin G¼KBULUT

Onay

Yukarıdaki imzaların adı geen ¼ğretim ¼yelerine ait olduđunu onaylıyorum.

İmza
.....
.....
.....

13.06/2014
Yrd. Do. Dr.
F¼ruk S¼NMEZ
Enstit¼ M¼d¼r¼
.....

TEŐEKKÜR

Yüksek lisans eğitiminin boyunca akademik bilgisi ve mesleki tecrübesi ile bana yol gösterici olan çok değerli sayın hocam Prof. Dr. Hasan COŐKUN'a, tezimi yazmaya başladığım ilk günlerden itibaren akademik bilgisi ve tecrübesi ile bana yol gösterici olan sayın dostum Yrd. Doç. Dr. Recep İÇAKIR'a, çalışmalarım boyunca bir an olsun güler yüzünü ve emeğini esirgemeyen sevgili eşim Selda TAN'a, bir gülüşü ile dünyamı değiştiren oğlum Mehmet Tuna TAN'a ve ömrüm boyunca beni hep destekleyen sevgili babama, anneme ve kız kardeşime, sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum.

ÖZET

İnternetin büyük bir hızla geliştiği ülkemizde 20 milyon kayıtlı genişbant aboneli ve 45 milyon İnternet kullanıcısı bulunmaktadır (BTK, 2013). Comscore (2013) tarafından yapılan bir araştırmaya göre bu kullanıcıların %37.3 15-24, %31.3'i ise 25-34 yaş aralığında olup Avrupa'nın en genç İnternet kullanıcı gurubunu oluşturmaktadır. İnternet üzerinde harcanan aylık zaman incelendiğinde Türk İnternet kullanıcıları İngiltere'den sonra 31 saat ile ikinci sırada bulunmaktadırlar. Sosyal ağlarda harcanan aylık zamanda ise 11.2 saat ile dünyada 5. sırada bulunmaktadır. Görüldüğü üzere Türk kullanıcılar, İnternette geçirdikleri sürenin üçte birini sosyal ağlarda geçirmektedir. 2013 yılı Şubat ayında 23,541,049 kullanıcı 11,2 saatlerini Facebook sosyal ağı üzerinde geçirmişlerdir (Connectedvivaki, 2013). Sosyal ağ kullanımı incelendiğinde ise en çok kullanılan sosyal ağ sitesinin 32,438,200 kullanıcıyla Facebook olduğu görülmektedir (Socialbakers,2013). Facebook bir milyara yakın kullanıcısı ile İnternet kullanıcıları arasında en çok ziyaret edilen web sayfası olmuştur (Internetworldstats, 2013). Türkiye Facebook kullanımında Avrupa'da birinci dünyada ise altıncı sırada bulunmaktadır (Socialbakers, 2013). Facebook içerdiği etkileşim, iletişim araçları ve uygulama geliştirme altyapısı sayesinde eğitsel anlamda önemli bir potansiyele sahiptir.

Eğitsel Bilgisayar oyunları ise öğrenmeyi eğlenceli hale getiren uygulamalar olarak karşımıza çıkmaktadırlar. Eğitsel bilgisayar oyunlarını geniş bir çevreye ulaştırmak ve oyunlar içerisindeki sosyal iletişimi sağlamak amacıyla Facebook'un etkin bir ortam olduğu görülmektedir. Bu çalışmada Turizm ve Otel İşletmeciliği Programı müfredatında bulunan Turizm Coğrafyası dersi konularından Türkiye'deki tarihi ve kültürel değerler ile "Türkiye'nin Turistik Yerleri" isimli eğitsel bir oyun Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme Modeline göre geliştirilerek Facebook sosyal ağına entegre edilmiştir. Geliştirilen oyun üç aşamadan oluşmaktadır. Birinci aşamada öğrenciye konu hakkında ön bilgi veren karşılama ekranı, ikinci aşamada yap-boz parçalarından Türkiye haritasının oluşturulduğu ekran, üçüncü aşamada ise kullanıcının harita üzerinde resimlerle eşleştirme yaptığı ekran bulunmaktadır. Öğrencinin her adımda geçirdiği süre ve aldığı puanlar veri tabanında kayıt edilmektedir.

ABSTRACT

With internet that rapidly developed in our country, 20 million registered broadband subscribers and 45 million internet users are available (BTK, 2013). According to research conducted by Comscore (2013), %37,3 of these users are 15-24 years and also %31,3 of users are range of 25-34 years old. Therefore, Turkey has Europe's youngest internet users. When analyzed spending time monthly on Internet, Turkish Internet users take second place with 31 hours after England. Moreover, time spending on social networks, Turkey is ranked 5th place with 11.2 hours in the world. In the light of these results, Turkish internet users spend one-third of their time on social networks. In February 2013, 23,541,049 users spent 11.2 hours of their time on the Facebook (Connectedvivaki, 2013). When analyzing the use of social networking, the most widely used social networking site is Facebook with 32,438,200 users (Socialbakers, 2013). Approximately with one billion users, Facebook has been the most visited web page on the internet (Internetworldstats, 2013). With using of Facebook, Turkey is the first in Europe and the sixth place in the World (Socialbakers, 2013). Facebook has significant potential in educational area with its interaction, communication tools, and application development infrastructure.

Moreover, educational computer games are applications which make learning fun. Facebook is seen as an effective medium to deliver a wide range of educational computer games and to ensure social communication between the other games. In this study, in Tourism Geography lesson that located in the Tourism and Hotel Management Program, it is developed according to the Digital Game-Based Learning Model and integrated in to Facebook to teach Turkey's historical and cultural values topic. The name of the game is "Turkey's Touristic Places". The game consists of three stages. In the first stage students face with welcome screen that gives prior knowledge about the subject. In the second stage there are the jigsaws pieces are created from the map screen Turkey. In the third stage there are pairing with the pictures on the user's map. All the times and scores are recorded on the database.

İÇİNDEKİLER

ETİK SÖZLEŞME.....	ii
TEŞEKKÜR.....	iv
ÖZET	v
ABSTRACT.....	vi
İÇİNDEKİLER	vii
Grafikler Listesi	xi
Şekiller Listesi	xii
Tablolar Listesi	xiii
BÖLÜM I.....	1
GİRİŞ	1
Problem Durumu	1
Araştırmanın Amacı	2
Araştırmanın Önemi.....	2
BÖLÜM II	5
KAVRAMSAL ÇERÇEVE.....	5
İnternet	5
İnternetin Tarihsel Gelişimi.....	6

İnternetin Dünyada ve Türkiye’de Kullanımı	8
Dünyada İnternet Kullanımı.	8
Türkiye’de İnternet kullanımı.....	10
Sosyal Ağ Kavramı, Gelişimi Ve Sınıflandırılması	13
Sosyal Ağ Kavramı ve Tanımlar	13
Sosyal Ağların Tarihsel Gelişimi	18
Dünyada Sosyal Ağ Kullanımı	21
Türkiye’de Sosyal Ağ Kullanımı.....	26
Twitter	27
Youtube	28
MySpace	29
Google+	29
LinkedIn	30
Facebook.....	30
Dünyada Facebook Kullanımı.....	33
Türkiye’de Facebook Kullanımı.....	37
Sosyal Ağların Eğitsel Önemi	43
Eğitsel Oyunlar.....	47
Oyun Kavramı	47

Bilgisayar Oyunları	52
Bilgisayar Oyunlarının Tarihçesi	54
Bilgisayar Oyun Türleri.....	55
Eğitsel Bilgisayar Oyunları	57
Eğitsel Bilgisayar Oyunu Tasarım Modelleri.....	60
Etkili öğrenme ortamı (EFM).	60
FIDGE modeli.....	61
Oyun nesnesi modeli.....	62
Dijital oyun tabanlı öğrenme modeli.	65
Oyun meydana getirme modeli.....	68
Deneyimsel oyun modeli.	68
Sarmal eğitsel oyun modeli.....	70
Yapılan Çalışmalar.....	71
BÖLÜM III	76
OYUN TASARIMI.....	76
Analiz aşaması	76
Tasarım Aşaması.....	86
Geliştirme aşaması	95
Kalite Kontrolü Aşaması.....	103

Uygulama ve Deęerlendirme	104
BÖLÜM V	108
TARTIŞMA	108
BÖLÜM VI.....	110
SONUÇ VE ÖNERİLER.....	110
Kaynakça	112
EK	123
ÖZGEÇMİŞ	132

Grafikler Listesi

Grafik 1. 2012 yılı Dünya nüfusu ve İnternet kullanıcı sayıları	8
Grafik 2. 2001-2012 yılları dünya İnternet kullanıcı sayıları	9
Grafik 3. 2011 ve 2012 yılları Avrupa İnternet kullanıcı sayıları	9
Grafik 4. 2004-2012 yılları Türkiye nüfusu ve İnternet kullanıcı sayıları	11
Grafik 5. Avrupa Genelinde Sosyal Ağ Siteleri ve Facebook'un Kullanma Yüzdeleri .	36
Grafik 6. Facebook Günlük Kullanıcı Oranları	37
Grafik 7. Türkiye'de Facebook Kullanıcılarının Yaş Dağılımı	38
Grafik 8. Türkiye'de Facebook Kullanıcılarının Cinsiyet Dağılımı	39
Grafik 9. Oyun içi puan gelişimi	107

Şekiller Listesi

Şekil 1. Dünya Sosyal Medya Haritası (Haziran 2009 – Aralık 2013)	23
Şekil 2. Oyun Meydana Getirme Modeline Göre Eğitsel Oyunu Oluşturan Faktörler... 68	
Şekil 3. Deneysel Oyun Modeli	70
Şekil 4. Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme Modeli	Hata! Yer işareti tanımlanmamış.
Şekil 5. Oyun İçi Akış.....	96
Şekil 6. Karşılama Ekranı	97
Şekil 7. Arkadaş Davet Etme Ekranı	98
Şekil 8. Duvarda Yapılan Paylaşım	99
Şekil 9. Öğren Ekranı.....	100
Şekil 10. Harita Oluşturma Ekranı.....	101
Şekil 11. Eşleştirme Ekranı.....	102
Şekil 12. Puan Durumu Ekranı	103

Tablolar Listesi

Tablo 1. Sosyal Paylaşım Siteleri ve Bu Sitelerin Kuruluş Tarihleri, Kayıtlı Kullanıcı Sayıları, Kayıt Biçimleri	20
Tablo 2. Dünyada İnternet Kullanıcılarının Sosyal Medya Kullanım Oranları	22
Tablo 3. Ülkelere Özgü Sosyal Ağlar	24
Tablo 4. En Çok Kullanılan İlk 3 Sosyal Medya Sitesi	25
Tablo 5. En Çok Trafığe Sahip Olan Sosyal Ağ Siteleri.....	26
Tablo 6. Dünya Geneline Facebook'u Kullanan Ülkelerin Nüfus, İnternet Kullanıcı, Facebook Kullanıcı Sayıları.....	33
Tablo 7. Dünyada Facebook Kullanımında İlk 20 Sırada Yer Alan Şehirler	34
Tablo 8. Türkiye'de ve Dünyada Facebook Kullanıcılarının Beğendikleri Sayfalar	40
Tablo 9. Facebook Üzerinde Aylık Kullanıcı Sayısına Göre Uygulamalar	41
Tablo 10. Facebook Üzerinde Aylık Kullanıcı Sayısına Göre Geliştirici Firmalar.....	42
Tablo 11. Facebook Üzerinde Eğitsel Uygulamalar	43
Tablo 12. Çalışmaya Katılan Öğrencilerin Yaş Dağılımı.....	77
Tablo 13. Çalışmaya Katılan Öğrencilerin Bilgisayar Kullanmaya ve Bilgisayar Oyunu Oynama Başlama Yaşları Dağılımı	77
Tablo 14. Öğrencilerin Oyun Türlerini Oynama Oranları	78
Tablo 15. Öğrencilerin Anketlere Verdikleri Cevapların Ortalamaları	80

Tablo 16. Öğrencilerin Bilgisayar Oyunlarına Karşı Tutumları.....	80
Tablo 17. Öğrencilerin Eğitsel Bilgisayar Oyunlarına Karşı Tutumları.....	82
Tablo 18. Öğrencilerin Sosyal Ağların Eğitsel Kullanımına Karşı Tutumları	83
Tablo 19. Etkinlik Tamamlama Sürelerinin Cinsiyete Göre Karşılaştırılması.....	105
Tablo 20. Öğrencilerin Etkinlik Tamamlama Sürelerinin Analizi	105
Tablo 21. Etkinlik Puanlarının Cinsiyete Göre Karşılaştırılması	106
Tablo 22. Öğrencilerin Etkinlik Puanlarının Analizi.....	106

BÖLÜM I

GİRİŞ

Bu bölümde problem durumu, araştırmanın amacı ve araştırmanın önemi yer almaktadır.

Problem Durumu

Bilgi ve iletişim teknolojilerindeki hızlı gelişmeler hayatın her alanında olduğu gibi eğitim alanında da etkisini göstermiş ve eğitimin yapısı, işleyişi, kapsamı ile birlikte bu bağlamdaki kişilerin rollerinde de değişiklikleri beraberinde getirmiştir.

Çoğunlukla ergenler ve yetişkinler tarafından kullanılan Facebook, Twitter, Youtube gibi sosyal ağların, bireyler tarafından araştırma ya da bilgi edinme amaçlı değil, daha çok günlük yaşamlarının bir uzantısı olarak, arkadaşlarına kendi hayatlarını açmak, kendilerini diğerlerine tanıtmak için kullanıldığına; diğer yandan, sosyal ağ kullanıcılarının sayılarının yoğunluğu nedeniyle eğitimcilerin de bu araçları öğrencileri ile iletişimin farklı bir biçimi olarak kullanma yoluna gitmesi gerektiğine ve öğrencilerin sosyal ağ siteleri üzerinden katılımlarının sağlanmasına dikkat çekilmektedir (Grant, 2008).

Buradan hareketle, çoğunluğu gençler olmak üzere her kesimden bireyin günlük yaşamında önemli rol oynayan sosyal ağların sağlayacağı olanaklarla eğitsel oyunların hoşça vakit geçirten, ama gerçekleşen etkinlik içerisinde bilgiler de öğreten veya önceki bilgileri pekiştiren özelliklerinin eğitim – öğretim bağlamına oturtulmasını, bu araçların bir eğitim teknolojisi aracı olarak kullanılabilmesini, bireylerin bu ortamları her türlü konuda öğrenmeler gerçekleştirmek üzere eğitsel amaçlarla kullanmasını ve bu süreçteki olası etken faktörleri konu eden çalışmalara ve araştırmalara gereksinim olduğu ileri sürülebilir.

Araştırmanın Amacı

Bu çalışmanın amacı Facebook sosyal ağı üzerinde eğitsel amaçlar için kullanmaya elverişli, eğlence ve yarışma unsurlarını barındıran çok kullanıcı bir çevrim içi oyun geliştirmektir.

Çalışma kapsamında geliştirilen eğitsel oyun tasarımında Zin, Jaafar, & Yue (2009) tarafından geliştirilen Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme Modeli (DGBL - Digital Game Based Learning) kullanılmıştır. Modelde oyun, öğrenme içeriklerinin yerleştirildiği bir ortam olarak ele alınmıştır.

Araştırmanın Önemi

Günümüzde bilgisayarların hemen her eve girmesiyle birlikte bilgisayar kullanım oranları hızla artmıştır. Türkiye İstatistik Kurumu'nun (TÜİK) yaptığı araştırmaya göre; 16–24 yaş arası gençlerin bilgisayar kullanma oranı %65,2; öğrencilerin ise %91,6'dır (TUİK, 2012). Artık öğrenciler bilgisayar karşısında vakit geçirmeyi, televizyon seyretmek ya da kitap okumak gibi faaliyetlerden daha fazla tercih etmektedirler (Aksaçlıoğlu & Yılmaz, 2007).

Hızla gelişen teknolojik gelişmeleri hayatımızın her alanında gün geçtikçe daha fazla hissedilmektedir. Bunların başında da iletişim teknolojileri gelmektedir. Türkiye İstatistik Kurumunun verilerine göre, Türkiye'de 2013 yılının ilk çeyreğinde 45 milyon İnternet kullanıcısı bulunmakta ve bunlardan 35 milyonu Facebook sosyal ağının üyesi durumundadır (Socialbakers, 2013). Bu açıdan ülke nüfusunun yaklaşık yarısının bu sosyal ağının üyesi olduğu söylenebilir.

Facebook adlı sosyal ağ sitesi, son yıllarda dünyanın en çok ilgi gösterdiği İnternet sitesi olmuştur. Özellikle Türkiye'deki kullanıcı sayısında büyük bir patlama yaşanmıştır. Türkiye, Facebook'u kullanan ülkeler arasında ABD, Endonezya, Hindistan, Brezilya ve Meksika'nın ardından altıncı sıraya yerleşmiştir (Socialbakers, 2013). Facebook'a olan bu ilginin nedenleri birçok araştırmacının dikkatini çekmektedir.

Facebook, yaş, cinsiyet, eğitim, dil, meslek vb. her kesimden çok farklı bireyleri içerisinde barındıran sosyal bir araç olduğundan, kişilerin bu ortamları kullanmalarında öznel ve sosyal normları önemli hale gelmektedir. Bazı kullanıcılar arkadaş çevresi ile olan iletişimi sürdürebilmek, onlara uyum sağlayabilmek ve bu popülerliğe katılabilmek için siteye üye olurken bazıları ise arkadaş çevresi veya önem verdiği kişilerin tavsiyeleri ve davetleri üzerine bu ortama katılmaktadırlar (Şener, 2009). Bu da Facebook'un kullanılmasında bireyler üzerinde sosyal etkinin oldukça önemli olduğunu göstermektedir.

Sosyal ağ sitelerinin özelliklerine bakıldığında; bireyler arası iletişimi, çoklu ortam paylaşımını ve işbirliğini destekledikleri görülmektedir (Mazman & Usluel, 2009). Bu kavramlar özellikle sosyal bilişsel kuram ve yapılandırmacı öğrenme kuramının öğrenme sürecine yönelik önermeleriyle örtüşmektedir. Yapılandırmacı yaklaşım, öğrenmenin sosyal olarak yönlendirilen bir süreç olduğunu vurgulamaktadır. Öğrenme, zihinsel yapılandırmalarla birey tarafından gerçekleştirildiğinden bu ortamların, bireylerin çevreleriyle etkileşim içerisinde olacağı, zengin öğrenme yaşantıları geçirebilecekleri bir şekilde düzenlenmeleri gerekli görülmektedir. Yapılandırmacı yaklaşım içerisinde, gerçek durumlara dayalı sorun çözme, işbirliği, bireysel olarak keşfetme özellikleri dikkat çekmektedir (Schunk, 2009, s. 79-80). Bu bağlamda, bireysel yönlendirme esnekliği, iletişim ve çoklu ortam paylaşım özellikleri nedeniyle sosyal ağ sitelerinin, yapılandırmacı yaklaşımda ifade edilen öğrenme ortamını destekleyebilecekleri söylenebilir.

Sosyal ağ sitelerinin bir öğrenme destek sistemi olarak kullanılabilme nitelikleri, sosyal bilişsel kuram açısından da analiz edilebilir. Sosyal bilişsel kuram; davranışların oluşmasında çevresel ve bilişsel faktörlerin nasıl etkileşime girdikleri üzerine odaklanmakta ve öğrenmenin sosyal bir çevrede oluşumu üzerinde durmaktadır (Schunk, 2009, s. 253). Bu iki öğrenme kuramının temel özellikleri incelendiğinde, Facebook'un sosyal öğrenme ortamı özelliklerini taşıdığı görülmektedir.

Bilgisayar oyunları, pek çok insanın genellikle boş vakitlerini değerlendirmek ve eğlenmek amacıyla oynadığı oyunlardır. Bunun yanında gelişen teknolojilerin etkisi ile bilgisayar oyunları, kullanıcıya sanal bir dünya yaratmakta ve gün geçtikçe gerçek

yaşama daha çok benzetilen bu sanal dünya kullanıcıyı bilgisayar oyunlarına bağımlı hale getirmektedir. Bu nedenle oyunlar, eğlence sektörünün bir parçası olmanın yanında, akademik ortamlarda, sağlıkta, askeri alanlarda, iş dünyasında ve hemen hemen her alanda kullanılmaya başlanmıştır (Güngörmüş, 2007).

Eğitsel bilgisayar oyunları, sadece oyunların çekici bir türü değildir. Aynı zamanda öğrencilerin becerilerini geliştirmeye yardımcı, hazırlandığı konu alanına özgü bilgi örüntülerini içinde taşıyan yapıdadırlar. Yani eğitsel bilgisayar oyunları öğrenciye hoşça vakit geçirten, ama gerçekleşen etkinlik içerisinde bilgiler de öğretene veya önceki bilgileri pekiştiren bir özelliktedir. Eğitsel bilgisayar oyunları ders müfredatında yer alan hedeflere ulaşmak amacı ile ise kullanılabilir (Akpınar, 1999).

Çalışmada Facebook sosyal ağı ile eğitsel bilgisayar oyunları bir araya getirilerek, Facebook sosyal ağı üzerinde eğitsel amaçlar için kullanmaya elverişli, eğlence ve yarışma unsurlarını barındıran çok kullanıcılı bir çevrim içi oyun geliştirilmiştir.

BÖLÜM II

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Sosyal ağ kavramına geçmeden önce birçok bilgisayarın ve bilgisayar sistemlerinin birbirine bağlı olduğu, dünya çapında yaygın olan ve sürekli büyüyen bir iletişim ağı olan İnternet konusu ve İnternet ile ilgili kavramların incelenmesine gerek duyulmuştur.

İnternet

1960-1980 yılları arasında gerçekleşen teknolojik ve bilimsel gelişmeler sonucunda yeni bir devrimin yaşanmaya başladığı ve bu sürecin de ekonomik, toplumsal, kültürel ve siyasal alanı yeniden yapılandığı düşüncesi günümüzde artık kabul edilir hale gelmiştir. Bu dönemi tanımlamak için kullanılan Enformasyon Toplumu kavramı, toplumsal ilişkiler çerçevesinde bilginin artık özne konumuna ulaştığını vurgulamaktadır (Timisi, 2003, s. 77-88).

Günümüzde hayatın her alanında bilişim teknolojileri etkin bir şekilde kullanılmakta ve bilişim teknolojileri ile ortaya çıkan sanal dünya yavaş yavaş gerçek dünya üzerindeki etkisini artırmaktadır.

Sanal dünya olarak adlandırılan İnternet, dünya genelindeki bütün bilgisayar sistemlerini ve hemen hemen her türlü elektronik sistemi birbirine bağlayan elektronik iletişim ağıdır. TDK, İnternet sözcüğüne karşılık olarak “genel ağ” kavramını önermiştir. İnternet sözcüğü, 1985 yılında kullanılmaya başlanmış ve "kendi aralarında bağlantılı ağlar" anlamına gelen Interconnected Networks teriminin kısaltmasıdır.

İnternet, çok sayıda akademik, ticari, devlet ve kişisel bilgisayar ağlarının birbirine bağlanmasıyla oluşmuş, çok protokollü bir ağ olup birbirine bağlı bilgisayar ağlarının tümü olarak da tanımlanabilir. Bilgisayarlar arasında dolaşan “bilgi” çeşitli protokollere göre paketler halinde transfer edilir. İnternet üzerinde elektronik posta, web sayfaları, video ve ses yayınları gibi çok çeşitli bilgiler ve hizmetler verilmektedir.

İnternet üzerinde oyun, eğlence, iletişim, ticaret, tanıtım, bankacılık işlemleri için kurulmuş milyonlarca web sitesi bulunmaktadır.

İnternet ile beraber oluşan sanal kültür ve sanal dünya, gerçek dünyadaki zaman ve mekandan bağımsız bir alan üzerine kurulmuştur. İnternet ayrıca bu zaman ve mekan boyutunu da aşarak birey-birey ve birey-grup iletişimine izin vermektedir (Timisi, 2003, s. 26).

İnternetin Tarihsel Gelişimi

İnternet, 1990'lı yıllardan itibaren tüm dünyada tanınmaya başlasa da kökenleri 1960'lı yıllara uzanmaktadır. Birçok keşif ve icatta da yaşandığı gibi İnternetin de ortaya çıkışı bir askeri alanda gerçekleşmiştir (Haşılıoğlu, 2007). İnternetin ortaya çıkış amacı şimdilerde olduğu gibi genel ve kamuya açık bilgilerin paylaşılması değil, nükleer bir felaket sonrası haberleşmeyi yürütebilmektedir (Anar, 2000, s. 158). Yani İnternet Amerika Birleşik Devletleri Savunma Bakanlığı'nın oluşturduğu ARPANET projesine dayanan askeri bir proje olarak doğmuştur (Hafner & Lyon, 2000, s. 90).

ABD, olası bir nükleer savaşta mevcut iletişim hatları ile birbirine bağlı olan bilgisayarların sağlam olan kısımlarının çalışabilmesine olanak sağlayacak protokol oluşturmayı hedeflemiş ve bu amaçla ARPANET projesini gerçekleştirmiştir. Oluşturulan yapıda bilgisayarlar iletilen veriyi paketler halinde göndermekte ve ağ içindeki sağlam olan yolu bularak hedef bilgisayara ulaşmaktadır (Kul, 2009, s. 194-195).

Söz konusu dönemde kiralık hatlar ve modemler kullanılarak bilgisayarların birbirine bağlanması mümkündü, ancak bu bağlantı tek bir hat üzerinden sağlanıyordu ve hatta gelecek bir sorun anında bağlantı kesiliyordu. Bununla birlikte, bu yollarda yapılan bilgisayar iletişimi güvenilir ve etkin sayılmamıştır. Bazı verilerin hatalı gönderilmesinin sakıncalarının yanında, "düşmanın" sızma olasılığı da yüksekti. Özellikle gizlilik gereksinmesi, sayısal ortamda işleyen paket anahtarlama tekniğinin bulunmasına yol açmıştır (Geray, 1996, s. 62).

Bu proje ile evrensel haberleşme sisteminin temelleri atılmış olup zamanla bilgisayarlar, telefon sistemleri aracılığıyla üniversitelerdeki bilim adamlarıyla mühendislerin sürekli iletişimini sağlamış ve elektronik postanın ilk adımı atılmıştır (Courter & Marquis , 1998).

İnternetin sivil alanda ilk olarak kullanılması 1969 yılında Los Angeles California Üniversitesi'nin, Stanford Araştırma Enstitüsü'ne bağlanmasıdır. İkinci adımda ise aynı mesajın birçok kullanıcıya ulaştırılması başarılmış, herkes birbirinin mesajını okuyup, yanıt verebilir hale gelmiştir.

1971 yılında eposta adreslerindeki @ sembolü, 1972 yılında telnet, 1973 yılında sohbet oturumları ve ftp aracılığıyla dosyaların indirilmesi gerçekleştirilmiştir. Bu uygulamalar akademisyenler arasında hızla yayılmış özellikle de elektronik postayı meslektaşlarıyla etkin bir iletişim kurma yöntemi olarak kullanmışlardır (Doyle, 2000).

Dosya aktarımları, elektronik haberleşme ve tartışma listelerinin birleştirilmesiyle oluşan ağlar, 1980'lerin ortalarında İnternet adıyla biçimlenmeye başlamıştır (Courter & Marquis , 1998).

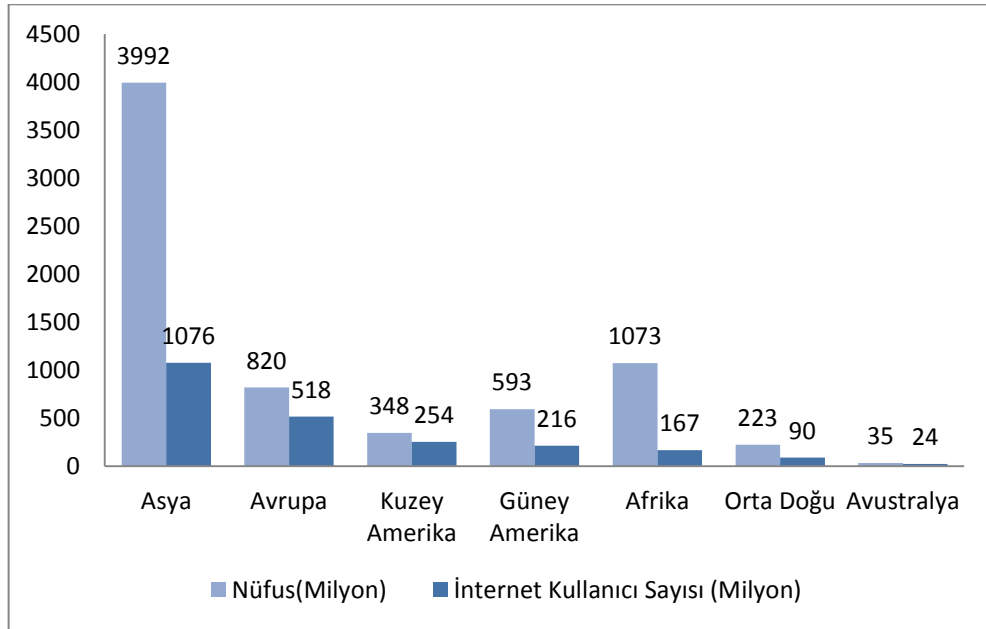
Dünyada İnternetin gelişimi ile ilgili önemli tarihler şu şekilde sıralanabilir (ODTÜ, 2012). 1983 yılında aynı ağ üzerinde geliştirilen TCP/IP (Transmission Control Protocol/İnternet Protocol) protokolü ARPANET üzerinde kullanılmaya başlanmıştır. 1986 yılında NSFNet (National Science Foundation – Ulusal Bilim Vakfı) tarafından İlk İnternet omurga ağı oluşturulmuştur. 1989 yılında İnternet üzerindeki bilgi/dosya ve arşivlere kolay ve hızlı erişimin sağlanabilmesi amacıyla CERN'de (European Laboratory for Particle Physics) bir çalışma başlatılmıştır. 1990 yılında İnternet halka açık hale gelmiş ve TCP/IP'nin ilk kullanıldığı ağ olan ARPANet'in kullanımdan kaldırılmasına rağmen bu ağın yerini ABD, Avrupa, Japonya ve Pasifik ülkelerinde ticari ve hükümet işletimindeki omurgalar (backbone) almış, TCP/IP protokolü ve İnternet bu yıldan itibaren büyük ivme kazanmıştır. 1991 yılında WWW (World Wide Web) protokolü kullanılmaya başlanılmış ve bu yıldan itibaren İnternetin ticari anlamdaki gelişimi başlamıştır.

İnternetin Dünyada ve Türkiye’de Kullanımı

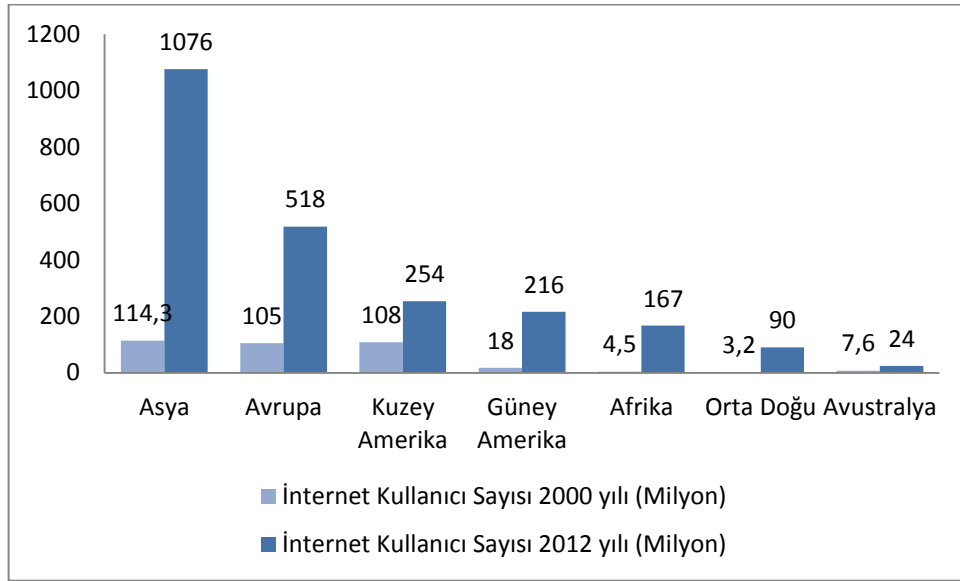
Dünya tarihinde bugüne kadar hiçbir iletişim aracı ya da teknoloji İnternet kadar hızlı bir yayılma gösterememiştir. Örneğin Amerika Birleşik Devletlerinde radyo 50 milyon kullanıcıya 38 yılda, televizyon 13 yılda ulaşabilmişken, İnternet sadece 5 yılda 50 milyon kullanıcıya ulaşmıştır (Turgut, 2005). İnternetin kullanıcı sayısı ve kullanım alanları her geçen gün dünyada ve ülkemizde hızla çeşitlenmekte ve artmaktadır.

Dünyada İnternet Kullanımı. İnternet, iş ve yaşam alanımızın her noktasına bilgiyi gönderme ve ulaştırma özelliği bakımından bir iletişim devrimi gerçekleştirmiştir (Neuman & Hogan, 2005, s. 472). Bu devrim niteliğindeki gelişim, bütün insanlık tarafından çok çabuk kabul görmüş ve İnternetin kullanımı hızla artmış ve artmaya da devam etmektedir. Grafik 1’de görüldüğü üzere Avrupa ve Amerika kıtasında nüfusa oranla İnternet kullanımının yüksek olduğu görülmektedir.

Grafik 1. 2012 yılı Dünya nüfusu ve İnternet kullanıcı sayıları (Internetworldstats, 2013)

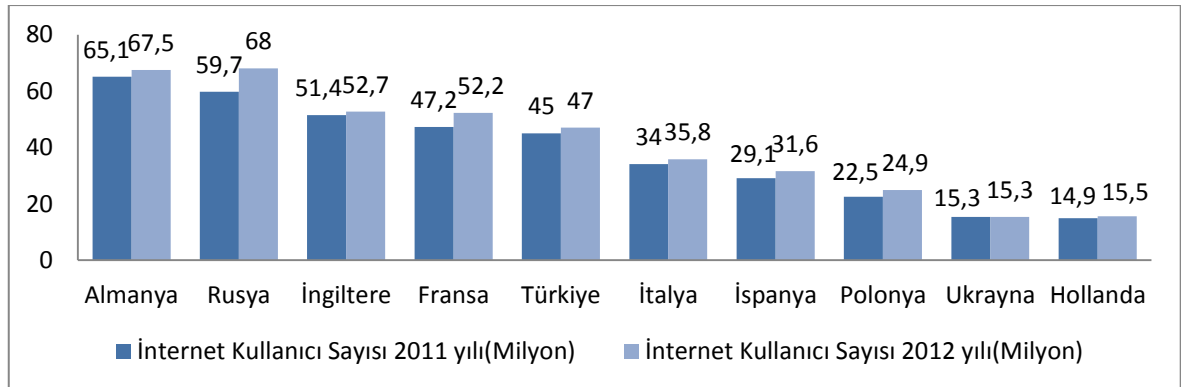


Grafik 2. 2001-2012 yılları dünya İnternet kullanıcı sayıları (Internetworldstats, 2013)



Dünyada İnternet kullanımına bakıldığında, en fazla İnternet kullanıcısının Asya'da olduğu görülmektedir. İnternet kullanıcı sayıları nüfusa oranlandığında Kuzey Amerika da bulunanların %78.3'ünün, Avustralya'da bulunanların %60.1'inin, Avrupa'da bulunanların ise %58.3'ünün İnternete bağlı olduğu söylenebilir. 2000 yılında dünya çapında İnternet kullanıcı sayısı 360.985.492 iken 2012 yılına kadar %480.4'lük bir atışla 2.095.006.005'e yükselmiştir. Bu rakam dünya nüfusunun %30.2'sini temsil etmektedir.

Grafik 3. 2011 ve 2012 yılları Avrupa İnternet kullanıcı sayıları (Internetworldstats, 2013)



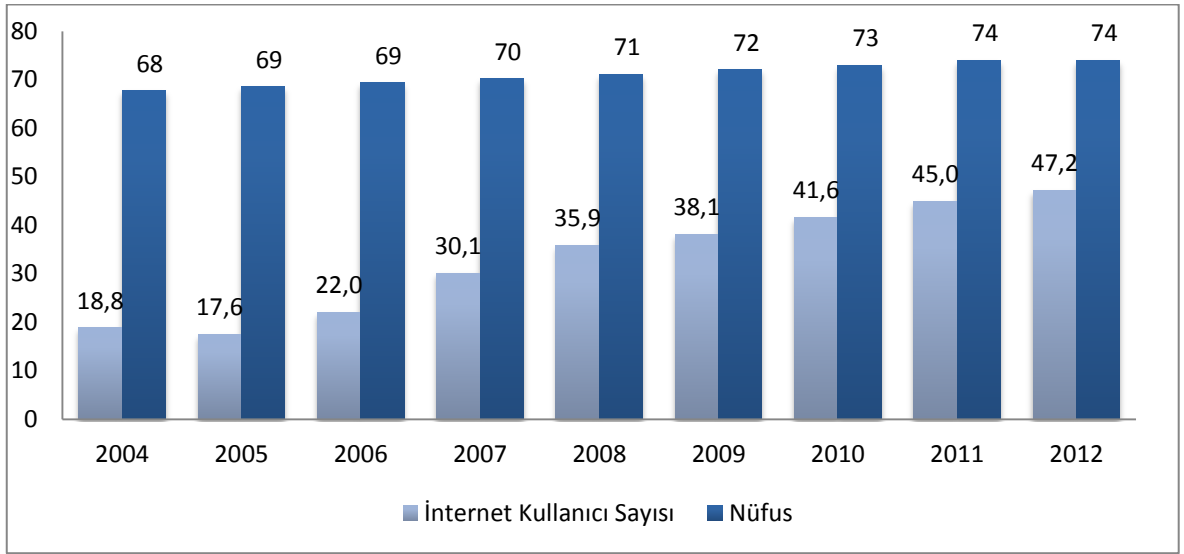
Avrupa’da İnternet kullanımında ilk 10 ülke ve kullanıcı sayıları gösterilmektedir. Kullanıcı sayısı bakımından Avrupa’da ilk beş ülke Almanya (67.4 milyon), Rusya (61.5 milyon), Birleşik Krallık (52.7 milyon), Fransa (50.3 milyon) ve İtalya (35.8 milyon) olarak sıralanmaktadır. Türkiye ise bu listede 35 milyon tekil kullanıcı sayısı ile 6. sırada yer almaktadır.

Türkiye’de İnternet kullanımı. İnternet’in Türkiye’ye gelişinde; ilk bağlantılı geniş alan ağının, 1986 yılında tesis edilen EARN (European Academic and Research Network)/BITNET (Because It’s Time Network) bağlantılı TÜVEKA (Türkiye Üniversiteler ve Araştırma Kurumları Ağı) olduğu görülmektedir. İlerleyen yıllarda bu ağın hat kapasitesinin yetersiz kalması ve teknolojik açıdan ihtiyaçlara cevap verememeye başlaması üzerine, 1991 yılı sonlarına doğru ODTÜ ve TÜBİTAK, İnternet teknolojilerini kullanan yeni bir ağın tesis edilmesi yönünde bir proje başlatmışlardır.

Bu çerçevede ilk deneysel bağlantı 1992 yılının Ekim ayında X.25 üzerinden Hollanda’ya yapılmış; PTT’ye 1992 yılında yapılan başvurunun sonuçlanmasını takiben, 12 Nisan 1993 tarihinde 64 Kbps kapasiteli kiralık hat ile, ODTÜ Bilgi İşlem Daire Başkanlığı sistem salonundaki yönlendiriciler kullanılarak, ABD’de NSFNet (National Science Foundation Network)’e TCP/IP protokolu üzerinden Türkiye’nin ilk İnternet bağlantısı gerçekleştirilmiştir. 64 kbit/san hızındaki bu hat ODTÜ’den uzun bir süre ülkenin tek çıkışı olmuştur. Daha sonra Ege Üniversitesi (1994), Boğaziçi Üniversitesi (1995), İstanbul Teknik Üniversitesi (İTÜ) (1996) İnternet bağlantıları gerçekleştirmişlerdir (ODTÜ, 2012).

İnternetin geniş kitlelere 1996 yılından sonra TURNET ile kurulmaya başlanan TR.NET, SUPERONLINE gibi İnternet servis sağlayıcılar ile ulaşmıştır. Günümüzde ise kullanıcılar çok sayıdaki İnternet servis sağlayıcı arasından istediklerini tercih ederek İnternete bağlanmaktadır.

Grafik 4. 2004-2012 yılları Türkiye nüfusu ve İnternet kullanıcı sayıları (TUİK, 2012)



Grafik 4’de de görüldüğü gibi Türkiye’de 47 milyonun üzerinde İnternet kullanıcısı bulunmaktadır. Bu rakamla ülkemiz İnternet kullanıcı sayısı bakımından Avrupa’da 5., dünyada 15. sırada yer almaktadır.

2012 yılı Nisan ayında gerçekleştirilen Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması sonuçlarına göre Türkiye genelinde hanelerin %47,2’si evden İnternet erişim imkânına sahiptir. Evden İnternet erişim imkânı olmayan hanelerin %27,6’sı evden İnternete bağlanmama nedeni olarak İnternet kullanımına ihtiyaç duymadıklarını belirtmişlerdir. İnternet erişim imkânı olan hane oranı kentsel yerlerde %55,5 iken, kırsal yerlerde %27,3’tür. 2012 yılı Nisan ayında hanelerin %43,2’sinde genişbant İnternet erişim imkânı bulunmaktadır. ADSL, %66,4 ile İnternet kullanılan haneler arasında en çok kullanılan bağlantı türüdür. 3G bağlantı ise İnternet kullanılan hanelerin %29,5’inde İnternet erişim imkânı sağlamaktadır. 16-74 yaş grubundaki bireylerde bilgisayar kullanım oranı %48,7 ve İnternet kullanım oranı %47,4’tür. 16-74 yaş grubundaki erkeklerde bilgisayar kullanımı %59 ve İnternet kullanım oranı %58,1 iken, kadınlarda bilgisayar kullanımı %38,5 ve İnternet kullanım oranı ise %37’dir. Kentsel bölgelerde bilgisayar kullanımı %57,8 İnternet kullanımı %56,6’dır. Kırsal bölgelerde ise bilgisayar kullanımı %27,6 İnternet kullanımı %26,4’tür.

Bilgisayar ve İnternet kullanım oranlarının en yüksek olduğu yaş grubu 16-24'tür. Bilgisayar ve İnternet kullanımı tüm yaş gruplarında erkeklerde daha yüksektir. 2012 yılı ilk üç ayında (Ocak-Mart 2012) 16-74 yaş grubundaki tüm bireylerin %37,8'si İnterneti düzenli olarak (hemen hemen her gün veya haftada en az bir defa) kullanmıştır. Aynı dönem ve yaş grubunda İnternet kullanan bireylerin arasında düzenli İnternet kullanım oranı ise %88,5 olup, bu oran kentsel yerlerde %89,7, kırsal yerlerde %82,5'dir. 2012 yılı ilk üç ayında İnternet kullanan bireyler İnterneti en çok %72,5 ile çevrimiçi haber, gazete ya da dergi okuma, haber indirme için kullanırken, bunu %66,8 ile e-posta gönderme/alma, %61,3 ile mal ve hizmetler hakkında bilgi arama, %49,1 ile oyun, müzik, film, görüntü indirme ve oynama takip etmektedir.

2012 yılı ilk üç ayında 16-74 yaş grubu İnternet kullanan bireylerin İnternete giriş bağlanma yerleri ise %70'i ev, %33,8 ile işyeri, %17,8 ile arkadaş, akraba vb. evi %16 ile İnternet kafe, %7,2 ile eğitim alınan yer, %5,9 ile kablosuz bağlantının yapılabildiği yerler takip etmektedir. 2012 yılının ilk üç ayında İnternet kullanan bireylerin ev ve işyeri dışında İnternete kablosuz olarak bağlanmak için %23,7'si cep telefonu veya akıllı telefon, %15,6'sı dizüstü bilgisayar (laptop, notebook veya netbook), %1,3'ü ise dokunmatik ekranlı tablet bilgisayar kullanmıştır. İnternet kullanan bireylerin İnternet üzerinden kişisel kullanım amacıyla mal veya hizmet siparişi verme ya da satın alma oranı %21,8'dir (TUİK, 2012).

Boz ve Aksoy (2011) tarafından yetişkin bireyler arasında yapılan araştırmaya göre katılımcıların %47,3'ü her gün İnternet kullanmakta ve gün içerisinde %53,6'sı 1 saatten fazla İnternette vakit geçirmektedir. İnterneti kullanım amaçları ise %64,5 gazete ve dergi okumak, %60,5 bilgi almak, %34,7 sohbet etmek, %27 bankacılık işlemi yapmak, %27 alışveriş yapmak, %36 mesaj gönderip-alma, %25,7 oyun oynama, televizyon izleme ve müzik dinleme şeklindedir. Katılımcıların %53,4'ü İnternetin göz sağlığına zarar verdiğini, %51,1'i kendilerini tembelleştirdiğini, %43,3'ü zaman kaybı olduğunu, %40,8'i bağımlılık yaptığını, %31,2'si kas ve iskelet sisteminde ağrıya sebep olduğunu, %28,3'ü aile içerisindeki iletişimi azalttığını, %26,7'si kendisine zaman ayırmasına engel olduğunu, %26'sı kendisini uykusuz bıraktığını, %22,8'i İnternetin sosyal ilişkilerine zarar verdiğini söylemektedir.

Sosyal Ağ Kavramı, Gelişimi Ve Sınıflandırılması

Sosyal Ağ Kavramı ve Tanımlar

Günümüzde İnternet aracılığıyla bireyler, iletişim içerisinde bulunduğu kişilerin kimliğini, geçmişini, toplumsal ve biyolojik varlığını dikkate almaksızın iletişimde bulunurken, tanımadığı kişilere karşı kendi kimliğini de gizleyebilmekte ya da değiştirebilmektedir (Güzel, 2006). Bu açıdan İnternet bir dışa vurum ve sosyal ilişkiler dünyası olmasından dolayı yeni ortamların inşa edildiği bir alan yaratmaktadır.

Bu ortamların başında gelen sosyal ağlar, sanal ortamda sosyal iletişim kurma amacıyla ortaya çıkmışlardır. Bu ağlarda bireyler sahip oldukları veya olmak istedikleri toplum yaşamı içinde kendilerini tanımlayarak, aynı veya farklı kültürel seviyede tanıdıkları veya tanımadıkları bireylerle İnternet sayesinde iletişime geçerek normal sosyal yaşamda olduğu gibi iletişim kurarlar.

Barnes 1954’de ilk kez “sosyal ağ” terimini “Sosyal ağ, bireyler arasındaki rastlantısal tanışmalardan ailevi bağlara kadar uzanan ilişkilerin bir haritasıdır” şeklinde tanımlanmıştır. 1964 yılında Simmel “Grup İlişkileri Ağı” adlı eserinde sosyal ağ kavramını, “Grup (ağ) içinde yakınlaşan bireyler düzgün ilişkiler üzerine oturan bir sistem oluştururlar, buna göre yeni grupta birey kendisini daha açık olarak anlatabilir” şeklinde açıklamıştır (Onat & Alikılıç, 2008).

Sosyal ağlar; tartışma panoları, sohbet odaları, e-posta grupları, sosyal web siteleri ve forumları kapsayan çok geniş kapsamlı ve iki yönlü etkileşime dayalı online ağlardan oluşmaktadır (Mangold & Fauld, 2009, s. 358). Bu ağların temel özelliği, ortak özellikteki katılımcıların bir noktada toplanması veya daha iyi seçim yapabilmek için daha çok bilgi edinme imkânı tanınmasıdır (Evans, 2008, s. 31).

İnternet üzerindeki en son iletişim ve paylaşım ortamı olan sosyal ağlar sahip oldukları potansiyel nedeniyle tüm kişi, kurum, kuruluş ve markalar tarafından kendilerini tanıtmaya ve sahip oldukları değerleri insanların ilgisine sunma ortamı olarak görülmektedir. Kişiler ilgi alanları çerçevesinde söz konusu ağlarda zaman geçirmekte ve kendi bilgilerini, görüşlerini hatta mahremiyetlerini de bu ortamlarda paylaşmaktadır.

Boyd (2011) sosyal ağları, kişiler ve gruplar arasındaki etkileşimi karşılıklı olarak basitleştiren, sosyal ilişkiler ağı oluşturan ve kişiler için sosyal geri bildirim sağlayan yazılımlar olarak tanımlamıştır. Ayrıca sosyal ağların bireylerin kişisel isteklerini destekleyerek onları sürece kattığını ve bu isteklerin kişisel amaçlarını gerçekleştirebilmeleri için grubun isteği haline geldiğini ifade etmiştir.

Kietzman vd. (2011), sosyal ağları, kimlik, görüşmeler, varlık, ilişkiler, itibar, paylaşım ve gruplar olmak üzere 7 bloktan oluşan bir yapı ile tanımlamışlardır. Her blok sosyal ağ kullanıcı tecrübelerinin belirli bir yönünü ve bunların işletmelere yansımalarının çözülmesine ve açıklanmasına yardımcı olur. Bu bloklar bir sosyal ağ aktivitesinin ne bütünüyle dışındadır ne de hepsi sosyal ağ aktivitesinde yer almaktadır. Bunlar sosyal ağ işlevselliğinin farklı seviyelerinin nasıl yapılandırılabileceğini anlamlandırmamıza yardımcı olan düzenlemelerdir (Kietzmann, Kristopher, Maccarty, & Silvestre, 2011, s. 243).

Kimlik işlevsel bloğu, kullanıcıların sosyal ağ kimliklerini belirttikleri alandır. Bu alan, isim, yaş, cinsiyet, görev, buldukları yer ve kullanıcıyı ortaya çıkaran diğer bilgilerin açığa çıkartılmasını da kapsamaktadır. Facebook gibi kullanıcıların profil oluşturma zorunda oldukları kimlik oluşturmaya dayalı birçok farklı sosyal ağ ortamı bulunmaktadır.

Yapının görüşmeler bloğu, kullanıcıların sosyal ağdaki diğer kullanıcılar ile iletişime geçtikleri alanı göstermektedir. Birçok sosyal ağ sitesi öncelikle katılımcı ve gruplar arasındaki görüşmeleri kolaylaştırmak için tasarlanmıştır. Bu görüşmeler çeşitli sebeplerle gerçekleştirilmektedir. İnsanlar kendileriyle aynı fikirdeki yeni insanlarla tanışmak, gerçek aşkı bulmak, kendilerine olan saygılarını inşa etmek gibi sebeplerle mesajlaşmaktadırlar. Aynı zamanda başkaları da sosyal medyayı mesajlarını duyurmanın yeni bir yolu olarak görmekte ve insancıl konuları, çevresel sorunları, ekonomik konuları veya politik tartışmaların yapıldığı ortamlar olarak algılamaktadır (Beirut, 2009).

Paylaşım bloğu, kullanıcıların içerikleri birbirleriyle takas ettikleri ve dağıttıkları alanı göstermektedir. “Sosyal” terimi çoğu zaman insanlar arasındaki bu takasların çok

önemli olduğunu işaret etmektedir. Birçok durumda, sosyallik insanlar arasındaki bu bağlara aracılık eden konularla ilgilidir.

Varlık bloğu, kullanıcıların bu ortamlarda bulunup bulunmadıklarını bildikleri alanı göstermektedir. Sanal dünyada veya gerçek dünyada diğerlerinin nerede oldukları ve uygun olup olmadıklarını bilmek de bu alana dahildir.

İlişkiler bloğu kullanıcıların diğer kullanıcılarla bağlantıda oldukları alanlardır. Bazı durumlarda, bu ilişkiler oldukça resmi, düzenlenmiş ve yapılandırılmıştır. Örneğin LinkedIn kullanıcılarına, diğerleri ile nasıl bağlantılı olduklarını ve hedef kişiden (örneğin bulmak istedikleri bir çalışan) ne kadar uzak ya da yakın olduklarını görme imkanı verir.

İtibar bloğu, kullanıcıların sosyal ağ ortamında kendileri de dahil diğerlerinin durumlarını tanımladıkları alandır. İtibar sosyal medya ortamlarında farklı anlamlara sahip olabilir. Birçok durumda itibar bir güven konusudur ancak bilgi ve iletişim teknolojileri bile henüz bu denli yüksek nitelikli kriterleri belirleyecek kadar ileri değildir.

Gruplar bloğu katılımcıların topluluklar ve alt topluluklar oluşturabildikleri alandır. Bir ağın sosyal hale gelmesi daha büyük arkadaş, takipçi ve bağlantılarının olması gerekmektedir. Burada iki ana tür topluluk olduğu söylenebilir. İsteyen kullanıcıların bağlantıda oldukları kişiler vasıtasıyla kendi isteklerine göre üye olabildikleri toplulukların yanı sıra herkese açık olmayan, sadece davetle üye olunabilen topluluklar da bulunmaktadır.

Sosyal ağların genel özellikleri Boyd ve Ellison (2007) tarafından şu şekilde tanımlanmıştır.

- Sınırlanmış bir sistem içinde halka açık veya yarı açık profiller oluşturabilme,
- İletişimde bulunduğu diğer kullanıcıların listesini açıklama,
- Sistemde iletişimde bulunduğu başka kişilerle olan bağlantılarını görebilmesine izin vermektir.

Ozkan ve McKenzie (2008) ise sosyal ağların genel özelliklerini şöyle özetlemişlerdir;

- Sosyal ağların birçoğu kullanıcıya e-posta, chat, anlık mesajlaşma, video, blogging, dosya paylaşımı, fotoğraf paylaşımı gibi çeşitli hizmet sağlayarak, kullanıcıların etkileşimini kolaylaştırır.
- Sosyal ağlar kullanıcıların bir veri tabanını tutar ve böylece kullanıcılar kolaylıkla arkadaşlarını bulabilir, topluluklar oluşturabilir ve kendileri ile ortak ilgiye sahip bireyler ile paylaşımında bulunabilirler.
- Sosyal ağlar kullanıcıya çevrimiçi olarak kendi profilini oluşturma imkanı verir ve kendi sosyal ağlarını ortaya koyma olanağı sağlar,
- Sosyal ağların büyük bir çoğunluğu ücretsizdir.
- Sosyal ağların birçoğu kullanıcıdan gelen dönüte göre yeni özellikler eklerle ve geliştirirler. Aynı şekilde açık kaynaklı versiyonları ise kullanıcının kendi uygulamalarını geliştirerek siteye entegre etmelerine olanak sağlar.
- Sosyal ağlar kullanıcının kendi erişim ve gizlilik kurallarını kendisinin düzenlemesini sağlar. Kullanıcılar hangi derecede, ne kadar ve ne paylaşmak istediklerine karar verebilirler.
- Sosyal ağlar içerik, konu ya da ilgi alanına dayalı ilk nesil çevrim içi topluluklara odaklanmaktan çok birey temelli kişisel çevrimiçi topluluklara odaklanır.

Gürsakaç 'a (2009, s23-24) göre sosyal ağlar aşağıdaki özellikleri içerir.

Katılım: Sosyal ağ, ilgili olan herkesten, geribildirim ve katkıda bulunmayı cesaretlendirir.

Açıklık: Birçok sosyal ağ hizmeti geribildirime ve katılıma açıktır. Bu hizmetler oy vermeyi, yorum yapmayı ve bilgiyi paylaşmayı desteklerler. İçeriğe erişim ve kullanımda ender olarak engeller vardır.

Karşılıklı konuşma: Geleneksel medya yayına ilişkin iken (içerik aktarımı ya da dinleyiciye bilgi ulaşımı), sosyal ağ iki yönlü konuşmaya olanak tanınması bakımından daha iyidir.

Topluluk: Sosyal ağ, topluluklara çabuk ve etkili bir oluşum için izin verir. Topluluklar da böylece sevdikleri fotoğraf, politik değerler, favori TV şovları gibi ilgili oldukları şeyleri paylaşırlar.

Bağlantısallık: Birçok sosyal ağ bağlantısaldır. Diğer siteler, araştırmalar ve insanların ilgili oldukları herhangi bir konuda link verilmesine olanak tanır.

Sosyal ağın geniş kitleleri etkisi altına almasında ve bu ortamları cazip hale getirmesinde bazı önemli hususlar bulunmaktadır. Bu hususlar günümüzde çok popüler olan sosyal ağların tasarım aşamalarında dikkate alınmış ve başarılarının temel sebeplerinden olmuştur. Bu hususların en önemlileri şu şekildedir:

Siteye Giriş İçin Basit Ara Yüzler: Başarılı sosyal ağ siteleri potansiyel kullanıcıları için ilk karşılama sayfasında ve sitenin iç sayfalarında dolaşımında kullanıcıları fazla yormayan basit bir tasarım ile hazırlanırlar. Bir kişinin siteye katılması, site içeriğinden faydalanması ve siteye kendinden bir şeyler eklemesi için kolay üyelik ve basit kullanım esastır (Bruns & Bahnisch, 2009, s. 8).

Kullanıcılara Kişiselleştirilebilecek Ortam Sunulması: Kullanıcılara kendi yapılarını oluşturmalarına olanak sağlamak ve onlara tek bir şablon ile siteye katılım hakkı tanımak yerine kendi özgün içeriklerini oluşturabilecekleri ve kişiselleştirebilecekleri bir site sunmak daha faydalıdır.

İçerik Paylaşımı: Bu özellik sosyal ağların en önemli özelliğidir. Kullanıcılar ağda bulunan diğer bireylerle bu içerikler sayesinde etkileşime geçebilmektedir. Ancak paylaşımına sunulan her içerik yasal sorumluluğu da beraberinde getirmektedir.

Çevrimiçi etkileşimin temel işlevi olan bilgi paylaşımıyla, sosyal ağlar güçlü, orta yada zayıf bağları sürdürme yada kurmada bireyler için bir olanak sağlamaktadır. Sosyal ağlarda çevrimiçi olma sıklığı, hem karşıdaki kişi ile ilişkinin gelişmesine neden

olması hem de ulaşılabilirliği artırması nedeniyle kişiler arasında gerçek olmasa da bir tür “fiziksel” yakınlık oluşturması açısından önemlidir. Ancak bu durum tek başına yeterli olmamaktadır. Çevrimiçi olma, ancak katılımcı olmakla birlikte gerçekleştiğinde yakın ilişkilere yol açabilmektedir (Çetin E. , 2009).

Sosyal Ağların Tarihsel Gelişimi

Bilinen ilk sosyal ağ, 1997 yılında kurulan SixDegrees'dir. SixDegrees'den öncede benzer iletişim siteleri bulunmaktaydı, fakat bu sitelerde sosyal ağ sitelerinin özellikleri olan arkadaş listesi ve profil oluşturma, paylaşımında bulunduğu diğer kullanıcıların listesini görüntüleme gibi özellikler bir arada bulunmuyordu. SixDegrees bütün bu özellikleri barındıran bir sosyal ağ sitesi olarak ortaya çıkmıştır. Bu site kısa zamanda yaygınlaşarak 2000 yılında 125 milyon dolara satılmış ve 2001 yılına kadar yayında kalmıştır. 2003 yılından itibaren sosyal ağlar hızla yaygınlaşmaya başlamış ve kullanıcı sayılarını artırarak Facebook ile zirveye ulaşmışlardır.

Boyd ve Ellison (2007) çalışmalarında sosyal medyanın tarihini detaylı olarak incelemişlerdir. 1997'de faaliyete başlayan SixDegrees.com kullanıcılarına profil oluşturma, arkadaşlarını listeleme ve 1998'ten itibaren de arkadaş listelerinde dolaşma imkanı vermiştir. Bu tarihten önce de benzer siteler olmasına rağmen SixDegrees bu işlevlerin tamamını birleştiren ilk site olmuştur. Milyonlarca kullanıcıyı etkilemekteyken süreklilik sağlayamamış ve 2001 yılında hizmet sonlandırılmıştır.

1997'den 2001'e kadar AsianAvenue, BlackPlanet ve Migente gibi kullanıcılarının kişisel, profesyonel ve tanışma profilleri oluşturmaya olanak sağlayan bazı siteler ortaya çıkmışlardır. AsianAvenue sadece Asya kökenli bireylerin oluşturduğu bir sosyal paylaşım ağı iken BlackPlanet siyahi bireylerin toplandığı bir sosyal paylaşım ağı olmuştur.

2001'de insanların mesleki ağlara eğilimlerine yardımcı olan Ryze.com'un tanıtılmasıyla sosyal medya sitelerinin ikinci dalgası başlamıştır. Ryze'nin kurucusu siteyi öncelikle içlerinde gelecekteki sosyal medya sitelerinin girişimcileri ve yatırımcılarının da bulunduğu San Francisco iş ve teknoloji toplumundan arkadaşlarına

tanıttığını belirtmiştir. Ryze, Tribe.net, LinkedIn ve Friendster sitelerinin arkasındaki insanlar yarışmadan birbirlerini destekleyeceklerine inanmaktaydılar. Sonunda, Tribe.net, LinkedIn ve Friendster gelişirken Ryze, hiçbir zaman kitle popülaritesi elde edememekle kalmayıp İnternet tarihinin de en büyük hayal kırıklığı olmuştur.

Friendster 2002 yılında karlı bir çevrimiçi çöpçatanlık sitesi olan Match.com ile rekabet etmek için tasarlanmıştır. Başlangıçta e-posta, yaş, cinsiyet gibi demografik özellikleri bildirerek hesap oluşturulan uygulamada, kullanıcı kişisel bilgilerini istediği gibi değiştirmekte, kendi eğlence tarzını yansıtan içeriklerle birlikte fotoğraf ekleyebilmektedir. Kullanıcı daha sonra davetiyeler göndererek sosyal çevresini oluşturma ve genişletme imkanına sahip hale gelmiştir.

Birçok çöpçatanlık sitesi benzer ilgi alanlarına sahip yabancı kişileri tanıştırmaya odaklanmışken Friendster üyelerin arkadaşların arkadaşlarının yabancılarından daha romantik eşler olacağı varsayımına dayanarak arkadaşların arkadaşlarının tanışmaları için oluşturulmuştur. Friendster'ın ünü arttıkça site teknik ve sosyal zorluklarla karşılaşmaya başlamıştır. Friendster'ın veritabanı ve sunucu donanımları bu hızlı büyümeyi kaldırmada yetersiz kalmış ve site hizmet kalitesini sürdürümayerek kullanıcı kaybına uğramıştır.

2003 yılından itibaren birçok yeni sosyal medya sitesi faaliyete geçmiştir. Sosyal olarak organize edilen sosyal medya siteleri bir ayrıma gitmeden genel katılımı ısrarcı olurken, LinkedIn, Visible Path ve Xing gibi profesyonel siteler iş adamlarına odaklanmışlardır. Dogster gibi “aşk merkezli” sosyal medya siteleri yabancıları ortak ilgi alanları temelinde buluşturmak için yardımcı olmuştur. Care2 eylemcilerin buluşmasına yardımcı olmuş, Couchsurfing seyahat edenleri yatacak yeri olan insanlarla buluşturmuş ve MyChurch kiliseleri ve onların üyelerini bir araya getirmiştir. Dahası, sosyal medya ve kullanıcı yapımı içerik fenomeni büyüdükçe, İnternet siteleri fotoğraf ve video paylaşarak kendileri birer sosyal medya sitesi olmaya başlamışlardır. Flickr (fotoğraf paylaşımı), Last.FM (müzik dinleme alışkanlıkları) ve Youtube (video paylaşımı) bu durumun örneklerindedir.

Çok az sayıda insan sosyal medya sitelerinin başka yerlerde de popüler olacağını tahmin etmişlerdir. Örneğin, Google'ın Orkut'u Birleşik Devletler kullanıcı temelinde sürdürülebilirlik sağlayamasa da bir Brezilyalı akını Orkut'u Brezilya'nın ulusal sosyal medya sitesi yapmıştır. Mixi, Japonya'da geniş kitlelerce kabul görmüş, LunarStorm İsveç'te çıkartılmış, Danimarkalı kullanıcılar Hyves'i benimsemiş, Grono Polonya'yı ele geçirmiş, Hi5 Latin Amerika, Güney Amerika ve Avrupa'daki küçük ülkelerde benimsenmiş, ve Bebo Birleşik Krallık, Yeni Zelanda ve Avustralya'da çok popüler olmuştur. 2004 yılında kurulan Facebook ilk kurulduğunda sadece üniversite öğrencilerinin kullanımına açtı, daha sonra 2005 Eylül'ünden itibaren liselere ve son olarak da herkesin kullanımına açılmıştır.

Tablo 1. Sosyal Paylaşım Siteleri ve Bu Sitelerin Kuruluş Tarihleri, Kayıtlı Kullanıcı Sayıları, Kayıt Biçimleri (Wikipedia, 2013)

Adı	Açıklama/Odak	Kuruluş Tarihi	Kayıtlı Kullanıcı Sayısı	Kayıt Türü
Facebook	Genel, fotoğraf, video, blog ve uygulamalar	2004	1.000.000.000	16 yaş ve üstü
Twitter	Genel, mikroblog	2006	500.000.000	Herkese açık
Qzone	Genel, Çin halkına hitap ediyor	2005	480.000.000	Herkese açık
Google+	Genel	2011	400.000.000	16 yaş ve üstü
Sina Weibo	Mikroblog, Çin de popüler	2009	300.000.000	Herkese açık
Habbo	Genel, gençlere yönelik	2000	268.000.000	16 yaş ve üstü 4
LinkedIn	Şirketler ve profesyonellere yönelik	2006	160.000.000	16 yaş ve üstü 4
Renren	Çin halkına hitap ediyor	2009	160.000.000	Herkese açık
Vkontakte	Genel, Rusya ve eski Sovyetler Birliği ülkelerinde popüler	2006	123.612.100	Herkese açık
Bebo	Genel	2005	117.000.000	16 yaş ve üstü 4
Orkut	Genel. Hindistan ve Brezilya	2004	100.000.000	16 yaş ve üstü 4
Tagged	Genel	2004	100.000.000	Herkese açık

Comscore web sitesinin verileri incelendiğinde İnternette geçirilen zamanın büyük bir kısmının sosyal ağlara ayrıldığı dikkati çekmektedir. ComScore tarafından yapılan araştırmaya göre kullanıcıların İnternette geçirdikleri zamanın yıldan yıla

artmasına paralel biçimde sosyal ağlarda geçirilen zaman da artıyor ve sosyal ağlar, İnternette gerçekleştirilen en popüler aktivite halini almıştır.

Dünyada Sosyal Ağ Kullanımı

Sosyal ağların kullanıcı sayısı bakımından dünyada 2,5 milyar İnternet kullanıcısı bulunmaktadır. 2014 yılında İnternete mobil cihazlar ile bağlanan kişi sayısı masaüstü ve dizüstü bilgisayar ile İnternete bağlananları geçeceği, 2015 yılında dünyada İnternete bağlanabilen cihaz sayısının kişi başına 2,5 olacağı hususunda yapılan araştırmalarda öngörülerde bulunmaktadır. Fakat, dünyada 2012 yılı itibari ile Facebook kullanıcısı sayısı 1 milyar kişiyi, Youtube kullanıcı sayısı 450 milyon kişiyi, Twitter kullanıcı sayısı 250 milyon kişiyi aşmıştır (Cosenza, 2014).

Amerika Birleşik Devletleri'nde yapılan bir araştırmaya göre, İnternet ortamındaki yetişkinlerin Myspace, Facebook ya da LinkedIn gibi bir sosyal ağı kullanma oranları 2005 yılında %8-9 iken 2011 yılında bu oran %65'e yükselmiştir (Brenner, 2013).

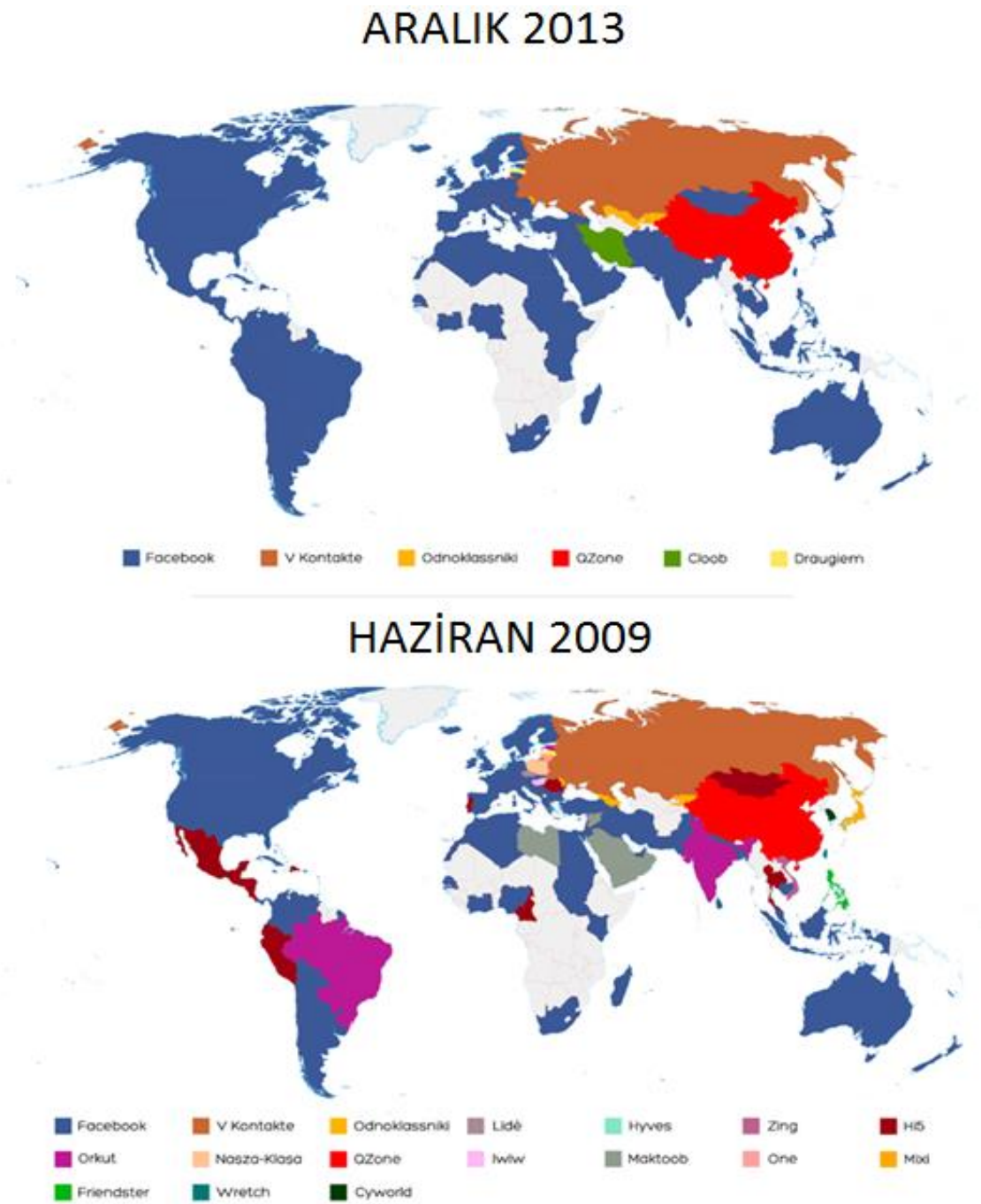
Tablo 2'de dünyada İnternet kullanıcılarının sosyal medya kullanım oranları ülkelere göre verilmiştir. Görüldüğü üzere birçok ülkede sosyal medya kullanım oranı % 90'nın üzerindedir.

Tablo 2. Dünyada İnternet Kullanıcılarının Sosyal Medya Kullanım Oranları (Comscore, 2013)

Kuzey Amerika		Güney Amerika		Avrupa		Ortadoğu&Afrika		Asya Pasifik	
Kanada	% 94	Arjantin	% 96	Avusturya	% 86	İsrail	% 94	Avustralya	% 96
ABD	% 98	Brezilya	% 97	Belçika	% 93	G.Afrika	% 88	Çin	% 53
		Şili	% 94	Danimarka	% 94			Hong Kong	% 93
		Meksika	% 96	Finlandiya	% 91			Hindistan	% 95
		Peru	% 96	Fransa	% 91			Endonezya	% 94
				Almanya	% 90			Japonya	% 58
				İrlanda	% 95			Malezya	% 94
				İtalya	% 93			Y.Zelenda	% 95
				Hollanda	% 94			Filipinler	% 96
				Norveç	% 89			Singapur	% 94
				Polonya	% 95			Güney Kore	% 87
				Portekiz	% 96			Tayvan	% 94
				Rusya	% 88			Vietnam	% 85
				İspanya	% 98				
				İsveç	% 93				
				İsviçre	% 90				
				İngiltere	% 98				
				Türkiye	% 96				

Şekil 1. incelendiğinde Haziran 2009 – Aralık 2013 tarihleri arasında sosyal ağ sitelerinin dünya üzerindeki yayılımı ve değişimi görülmektedir. Günümüzde Dünya genelinde Facebook, Qzone ve V Kontakte ağlarının yaygın olarak kullanıldığı görülebilir.

Şekil 1. Dünya Sosyal Medya Haritası (Haziran 2009 – Aralık 2013) (Cosenza, 2014)



Çok bilinen ve dünya genelinde de oldukça fazla üyeleri bulunan sosyal medya ortamlarının haricinde bir de ülkelere özgü sosyal ağlar bulunmaktadır. Bunlar da Tablo 3’de yer almaktadır.

Tablo 3. Ülkelere Özgü Sosyal Ağlar (Cosenza, 2014)

Ülke	Sosyal Ağ
Macaristan	Iwiw
Polonya	Nasza-Klasa
Güney Kore	Cyworld
Filipinler	Friendster
Hollanda	Hyves
Çek Cumhuriyeti	Lide
Japonya	Mixi
Litvanya	One
Letonya	Draugiem
Tayvan	Wretch
Vietnam	Xing

Sosyal ağ hizmetleri sunan birçok web sitesi belirli coğrafi kitle veya dili kullanan kullanıcıları hedef kitle olarak seçerken söz konusu kullanıcı grupları sitenin üye sayısının artmasına bağlı olarak daha kozmopolit ya da başlangıçta belirlenen hedef kitleden tamamen farklı bir hal alabilmektedir. Örneğin, Orkut adlı sosyal ağ hizmetleri sunan web sitesi, başlangıçta Amerika’da İngilizce arayüzle yayıma başlayan bir sosyal ağ iken zamanla Brezilyalı üyelerin ağırlıkta olduğu bir sosyal ağ halini almıştır (Boyd & Ellison, 2007).

Facebook birçok ülkede en fazla üyeye sahip olan sosyal ağdır. LinkedIn ve Twitter da Facebook’u üyelik sayısı açısından takip eden sosyal medya ortamlarındandır. Tablo 4’de ülkelerdeki en fazla kullanılan ilk 3 sosyal medya sitesi görülmektedir.

Tablo 4. En Çok Kullanılan İlk 3 Sosyal Medya Sitesi (Cosenza, 2014)

ÜLKE	Sosyal Medya Sitesi 1	Sosyal Medya Sitesi 2	Sosyal Medya Sitesi 3
Avustralya	Facebook	LinkedIn	Twitter
Avusturya	Facebook	Badoo	Twitter
Belçika	Facebook	Badoo	LinkedIn
Brezilya	Facebook	Orkut	Badoo
Kanada	Facebook	LinkedIn	Badoo
Çin	QZone	Tencent Weibo	Sino Weibo
Danimarka	Facebook	LinkedIn	Badoo
Finlandiya	Facebook	LinkedIn	Twitter
Fransa	Facebook	Badoo	Skyrock
Almanya	Facebook	Wer-kennt-wen	Xing
Hindistan	Facebook	LinkedIn	Orkut
İtalya	Facebook	Badoo	Twitter
Japonya	Facebook	Twitter	Mixi
Hollanda	Facebook	Hyves	Twitter
Norveç	Facebook	LinkedIn	Twitter
Portekiz	Facebook	Badoo	Orkut
İsveç	Facebook	Twitter	LinkedIn
Rusya	Odnoklassniki	V Kontakte	Facebook
İspanya	Facebook	Tuenti	Badoo
Birleşik Krallık	Facebook	Twitter	LinkedIn
ABD	Facebook	Twitter	LinkedIn

Türkiye’de Sosyal Ağ Kullanımı

Türkiye’de hem son kullanıcı hem de şirketler için birçok alanda sosyal ağların varlığı önem arz etmektedir. Bu alanların başında Türkiye’de ilk sıralarda arkadaşlık ve çevre edinmek için kullanılan sosyal ağlar bulunmaktadır.

Gemius şirketi tarafından yapılmış olan çalışmaya göre Şubat 2013 tarihinde en çok kullanım trafiğine sahip olan sosyal ağ siteleri tablo 5’de gösterilmiştir.

Tablo 5. En çok trafiğe sahip olan sosyal ağ siteleri (Connectedvivaki, 2013)

Site İsmi	Aylık Trafik	Sitede Geçirilen Süre (Aylık)	Gerçek Kullanıcı Sayısı
Facebook.com	9,726,753,014	11:24:14	23,541,049
twitter.com	487,325,530	01:37:29	9,006,176
eksisozluk.com	206,966,864	00:45:49	4,586,289
hocam.com	82,672,493	03:49:35	217,041
siberalem.com	66,410,404	04:24:18	300,674
yonja.com	59,818,037	05:30:22	125,752
ask.com	45,069,127	00:26:58	2,755,530
linkedin.com	40,558,078	00:23:56	1,435,531
blogcu.com	35,827,391	00:06:51	4,262,349
uludagsozluk.com	31,622,232	00:08:10	2,513,365
instagram.com	22,320,795	00:11:34	2,109,737
antoloji.com	22,271,096	00:10:24	1,463,645

Tablo 5’de en çok ziyaret edilen sosyal ağ sitesinin Facebook olduğu görülmektedir. Aylık trafik ve gerçek kullanıcı sayısı verilerine göre ortalama olarak günde 13 kez Facebook.com adresinin ziyaret edildiği sonucuna varılmaktadır. Yine sitede geçirilen ortalama zaman incelendiğinde bir günde tüm kullanıcı zamanları toplamının 1021 yıl olduğu görülmektedir. Facebook’un ardından gelen Twitter ise daha az kullanıcıya ve dolayısıyla kullanıcı zamanına sahiptir. Facebook’tan sonra en çok zaman harcanan sosyal ağ ise yonja.com sitesidir.

Arkadaşlık ve çevre edinme dışındaki sosyal ağlara örnek vermek gerekirse; iş sosyal ağları ve marka odaklı sosyal ağlar önemli örnekleri oluşturmaktadır. Ülkemizde

marka kullanıcıları topluluğu olarak SONY VAIO kullanıcılarının oluşturduğu Club VAIO karşımıza çıkmaktadır. Club VAIO'nun Avrupa'da 2,5 milyonu aşkın üyesinin olması, Sosyal Ağların özel odaklı durumlarda dahi ne kadar güçlü bir yapı barındırdığının bir göstergesidir (Büyüksener, 2009).

Türkiye'de Sosyal Ağların yoğunluk sıralamasını şekillendiren en önemli faktörün, Türk insanının İnternet kullanım alışkanlıkları olduğunu bilmek gereklidir. Türkiye'de sosyal ağlar genellikle Arkadaşlık ve çevre edinme amacıyla kullanılmaktadır (Kobak & Biçer, 2008). Türkiye'de en çok kullanılan sosyal ağ sitesinin 32.438.200 kullanıcıyla Facebook olduğu görülmektedir (Socialbakers, 2013).

Twitter

Twitter, insanların web ortamında bilgilerini, duygularını, düşüncelerini veya ne yaptıklarını anlık kısa ifadelerle yazarak paylaştıkları bir sosyal ağ sitesidir. İfade ve durumların metin ile aktarılmasının 140 karakter ile sınırlı olması Twitter'ın mikroblog özelliğini, takipçiler aracılığı ile ağ içinde yayılması da, sosyal ağ özelliğini göstermektedir (Odabaşı, vd., 2012).

Twitter bir iletişim ve bilgi ağıdır. Twitter üzerinde yayınlanan mesajlar çoğunlukla halka açıktır. Mesajlara "tweet" ismi verilmektedir ve kişisel güncellemelerden, bireyin yaptığı işlere, kısa yararlı bilgilerden, soru-cevaplara kadar çeşitlilik gösterir. Konu ve içerik seçiminde bir sınırlama yoktur kullanıcılar istediği içeriği yayımlayabilirler (Alper, 2012, s. 249).

Twitter çevrimiçi öğrenme süreçlerinde ve geleneksel çevrimiçi sınıf ortamlarında mobil teknolojiler ile birlikte kullanılabilir. Twitter ortamında eğitim süreçlerinde, aşağıda belirtilen amaçlarla kullanım olanağı bulunmaktadır;

- Ders içeriği veya tarihleri ile ilgili değişikliği bildirme,
- Bir makalenin veya bölümün özetini paylaşma,
- Web adreslerini yayınlama,
- Belirlenen bir kişiyi takip ederek olayları izleme ve rapor hazırlama,

- Tarihten ünlü bir kişinin belirlenip onun adına bir hesap açılıp bu hesabın yönetilmesi,
- Tüm takip edenlerin tartışmalarını tutma,
- Hikaye oluşturma gibi farklı işbirlikli etkinliklerin düzenleme,
- Dil öğrenimi ve çeviri becerilerini geliştirme,
- Diğer sosyal ağlar ile bağlantı kurma,
- Öğrencilerin takipçilerini genişleterek onlarla periyodik tartışmalar gerçekleştirme amacıyla bilgi paylaşımında kullanılabilir (Gülbahar, Kalelioğlu, & Madran, 2010).

Youtube

Kişilerin videoları paylaştığı, izlediği, videolara yorum yaptığı bir site olan YouTube kişisel bir video paylaşım hizmeti olarak 15 Şubat 2005'te 3 eski PayPal çalışanı tarafından kurulmuş ve Ekim 2006'da Google tarafından satın alınmıştır. YouTube aylık 1 milyardan fazla kullanıcı tarafından ziyaret edilmekte ve 6 milyar saatten fazla video izlemektedir. Ayrıca YouTube 'a her dakika 100 saatlik video yüklenmektedir (Youtube, 2013).

YouTube, eğitimciler tarafından dünyanın dört bir yanından gelen yeni bilgileri öğrencilere video ile öğretmek amacıyla bir pedagojik kaynak olarak kullanılmaktadır. YouTube geleneksel yolların yerine değerlendirme öğelerinin bir parçası olan kısa videoların oluşturulmasına olanak tanır. YouTube bir öğrenme topluluğu oluşturmak için kullanılabilir. Video kliplere erişim sağlayarak öğrencilerin derslerini desteklemek için sanal kütüphane olarak kullanılabilir (Duffy, 2008).

YouTube sosyal paylaşım sitesi eğitsel anlamda, öğretmen tarafından yüklenen videoların öğrenciler tarafından takibi ile asenkron eğitim ortamı olarak, işbirlikli öğrenmede öğrencilerin eğitsel videoları önerip paylaşımları açısından bir araç olarak, izlenen video ile ilgili olarak oynatıcının altına yorum eklenerek kanıta dayalı tartışma sağlayarak, mobil öğrenme ile her zaman ve her yerde öğrenme ve ihtiyaç anında öğrenme gerçekleştirilerek öğrencilere verilen öğretimin kişiselleştirilmesi amacıyla, anlık çeviri ve altyazı özelliği ile yabancı dil eğitiminde kullanılabilir. Ayrıca Öğrenci

ve öğretmenler, YouTube hesabını Twitter, Facebook, MySpace, Orkut ve Google Reader hesaplarıyla birleştirip ve hangi YouTube aktivitelerini paylaşmak istendiğini seçip ders ile ilgili videoları sürekli bağlantıda oldukları bu sosyal ağlarda paylaşabilir ve takip edebilirler (Yıldırım & Özmen, 2011).

MySpace

MySpace İnternette kullanıcı kontrolünde diğer kullanıcılarla iletişim ve arkadaşlıklar kurulabilen, kişisel profillerin, kullanıcı gruplarının, blogların, resimlerin, müzik ve videoların barındırılabilceği bir sosyal iletişim web sayfasıdır. MySpace genel olarak müzik gruplarının ve ünlülerin hayranlarıyla buluşabildikleri, özellikle yeni şarkı ve kliplerini paylaştıkları bir ortamdır.

Daha çok müzik ve eğlenceye hitap eden MySpace'in eğitimde kullanılması düşüncesi derslerinde eğlenceli geçebileceği beklentisini ortaya çıkarmaktadır. Video ve müzik paylaşımları sayesinde ders içerikleri zenginleştirilebilir, farklı öğrenme özelliklerine sahip öğrencilere ulaşma olanağı sağlanabilir. Ayrıca öğrencilere sanal ortamlarda farklı çalışmalarda, etkinliklerde, paylaşımlarda bulunabilecekleri gösterilmiş olur. Sanal ortamlarda ne yapacağını bilmeden dolaşmak yerine neler yapabileceği konusunda fikir sahibi olması sağlanmış olur. Bu amaçla öğrenciye ait profil sayfası takip edilerek kişisel gelişimi izlenebilir. MySpace de bulunan rozetler bölümü ile öğrenci başarılı bir etkinlik ortaya koyduğunda ona rozet verilerek geri bildirim sağlanabilir. Blog ve bültenler ile tartışma ortamı sağlanabilir. Eğitsel video ve müzik paylaşımı yapılabilir. Çevrimiçi mesajlaşma ile öğrenciler birbirleri arasında konuşarak akran öğrenme sağlanabilir (Alper, 2012, s. 261).

Google+

Google tarafından 2011 yılında hizmete açılan Google+ sosyal ağı, yani Google Plus İnternetteki sosyal medya akımı karşısında Google'ın milyonlarca hazır kullanıcılarını otomatik olarak dahil ederek yarattığı bir sosyal ağıdır. Google hesabı olan herkes aslında Google+ kullanıcısı da olmaktadır. Bu gücünü geç fark eden Google'ın Google Plus'ı devreye sokması zaman almıştır. Google+'ın sosyal ağ dünyasına

kazandırdığı bir sistem olan “Çevreler”, takip edilen kullanıcıları sürükle-bırak yöntemiyle farklı gruplar altında toplamayı sağlar. Böylece farklı sektörlerde yer alan kullanıcıları tek çatı altında incelemek ve takip etmek kolaylaşmaktadır. Ayrıca kullanıcı paylaştığı içerikleri Çevrelerine göre sınırlayabilmektedir. Bu sayede farklı konulardaki içerikler o konuyla ilgili Çevreler tarafından görüntülenmektedir. Bu özelliğin sosyal medyada büyük ilgi görmesi üzerine Facebook da bir güncelleme ile bu sistemi "Akıllı Liste" adıyla kullanıcılarına sunmuştur.

LinkedIn

Kullanıcılara, kendi işleri ve profesyonel kariyerleri ile ilgili gelişimleri ve bağlantıları sağlayan, sadece iş dünyasına özel bir site olarak hizmet veren LinkedIn, 2002 yılında Reid Hoffman tarafından kurulmuştur. LinkedIn ile ilgili bazı bilgiler şu şekildedir (LinkedIn.com, 2013):

- 26 Ağustos 2013 tarihi itibarıyla 200 ülke ve bölgeden toplam üye sayısı 225 milyonu aşmıştır.
- Avrupa’da 39 milyonun üzerinde üyesi bulunan LinkedIn’in Türkiye’deki üye sayısı da 1 milyonun üzerindedir.
- Sosyal ağa saniyede 2 yeni kayıt oluşturulmaktadır
- Üyelerinin % 63’ü Amerika Birleşik Devletleri dışındadır.
- 19 dilde hizmet vermektedir. Bu diller şu şekildedir; İngilizce, Çekce, Danimarkaca, Flamence, Fransızca, Almanca, Endonezyaca, İtalyanca, Japonca, Korece, Malayca, Norveççe, Lehçe, Portekizce, Romence, Rusça, İspanyolca, İsveççe ve Türkçe.
- LinkedIn şirket sayfalarında 2.6 milyondan fazla kayıtlı şirket bulunmaktadır.
- Kendi sitelerinden LinkedIn Paylaş Butonu aracılığı ile bağlantı imkanı sağlayan 1.3 milyon yayıncı bulunmaktadır.

Facebook

Hayatımızın her alanını etkileyen teknoloji ve beraberinde getirdiği İnternetin hızla yayılması ile bireyler, paylaşımlarını sosyal ağlar ve sanal ortamlarda

gerçekleştirmeye başlamışlardır. Bu sosyal ağlar içerisinde tüm dünyada hızla kabul gören ve kullanıcı sayısının en fazla olduğu ağ şüphesiz Facebook'tur (Brenner, 2013).

Facebook, insanların arkadaşlarıyla iletişim kurmasını ve bilgi alışverişi yapmasını sağlayan sosyal bir ağıdır. 4 Şubat 2004 tarihinde Harvard Üniversitesi öğrencilerinden Mark Zuckerberg tarafından kurulan Facebook, öncelikle 2005 yılında Harvard üniversitesi kampüsünde kullanılmaya başlanmıştır. Facebook'un mimarisi Harvard üniversitesinin personeli ve öğrencileri için doldurduğu "face paper" adlı bir formdan alınmıştır (Alper, 2012). 2005 yılı sonuna gelindiğinde Amerika, İngiltere, Kanada, Meksika, Avustralya, Yeni Zelanda ve İrlanda'da 25.000 üniversite sisteme katılmıştır. 2006 yılında, siteye üye olanların arkadaşlarını davet etme sistemi açılmış ve böylece 13 yaş üzeri ve geçerli e-posta adresi olan herkesin üye olması sağlanmıştır.

2007 yılı içerisinde Facebook farklı geliştiriciler ve Facebook'a dışarıdan uygulama içeriği sağlayan işletmelerle birlikte e-posta gönderme-alma, resim ve video yükleme, sohbet etme ve Facebook sistemine eklenen birçok yeni uygulama ile kullanıcıların birbirleri ile etkileşimlerinin artırılması sağlanmıştır. 2008 yılında yönetim merkezini Dublin'de kurmuş, ABC Haber merkezi ile sponsorluk anlaşması yapmış ve kullanıcı sayısını 100 milyonun üzerine çıkarmıştır. 2009 yılında CNN Live ile içerik ortaklığı yaparak kullanıcı sayısını 350 milyona çıkarmıştır. 2010 yılında ise 400 milyonun üzerinde kullanıcıya sahip dünyanın en hızlı büyüyen web sitesi olan Facebook 2013 yılında 1 milyar kullanıcı sayısı ile dünyanın en büyük sosyal ağ sitesi olmuştur (Durmuş, Yurtkoru, Ulusu, & Kılıç, 2010)

Yapılan çalışmalara göre Facebook; iletişim kurmak, eski arkadaşları bulmak, bilgi ve kaynak paylaşımında bulunmak, vakit geçirmek, eğlenmek, çalışma arkadaşlarıyla buluşmak, farklı kişilerle tanışmak, ödev ve proje çalışmalarında bulunmak, günlük olaylarla ilgili gelişmelerden haberdar olmak, gündemi takip etmek amacıyla kullanılmaktadır (Şener, 2009; Kobak & Biçer, 2008; Sezgin, Erol, Dulkadir, & Karakaş, 2011 ve Alper, 2012).

Hew, 2011 yılında sosyal ağlar ile ilgili literatür taraması yapmış ve öğrencilerin Facebook kullanım amaçları önem sırasına göre sıralamıştır (Hew, 2011).

- Eski arkadaşlık ilişkilerini korumak,
- Yeni insanlarla buluşmak,
- Eğlence amaçlı kullanmak,
- Zaman geçirmek,
- Kendini ifade etmek için profil ve durumları güncellemek,
- Öğretim amaçlı kullanmak.

Facebook dünyada en fazla üyeye sahip bir sosyal ağ olarak kendi içerisinde barındırdığı bazı avantajlara, dezavantajlara ve sınırlılıklara sahiptir (Alper, 2012).

Facebook'un üstün yanları;

- Facebook kullanıcılarına, bünyesindeki zengin araç seçeneği ile çoklu bir ortam sağlar.
- Farklı siteler ile bağlantı sağlayarak paylaşım vb. unsurların tek bir buton sayesinde kolayca gerçekleşmesine zemin hazırlar.
- Bünyesinde bulundurduğu grup, etkinlik ve uygulama gibi seçenekler ile kişisel özelliklere ve ihtiyaçlara bağlı topluluklar ile iletişim kurmayı kolaylaştırır.
- Facebook üzerindeki uygulamalar ile farklı paylaşım siteleri ve e-posta hesapları ile bağlantı kurma imkanı verir.
- Çevrimiçi ve çevrimdışı, arkadaşlar ile sohbet olanağı sağlar.
- Facebook, bünyesindeki oyunlar ile eğlenceli vakit geçirme fırsatı sunar.
- Ticari amaçlı kullanımlarda istenilen ürünleri inceleme ve karşılaştırma yapma imkanı verir.
- Mobil araçlar ile kullanım kolaylığı sunar.
- Resim, video, yazı gibi istenilen eylemlerin yapılmasını ve bunları beğenme, paylaşma, yorum yapma olanağı sunar.
- Sağladığı güvenlik seçenekleri ile profillerin korunmasına olanak verir.
- Kitap okumak, fikir alışverişinde bulunmak, tartışma yapmak gibi amaçlar için çeşitli uygulamalar sunar.

Facebook'un sınırlılıkları;

- Facebook'ta paylaşılan kişisel bilgiler, resimler kötü amaçlar için kullanılabilir.
- Bazı reklamlar, videolar ve resimler, cinsel içerikli veya madde bağımlılığına teşvik veya satış amaçlı olabilir.
- Özellikle küçük yaş kullanıcıları için bağımlılık yapabilir.
- Facebook üzerindeki bazı güvenlik açıkları özel bilgilere ulaşılmasına neden olabilir.

Dünyada Facebook Kullanımı

Dünyada en çok kullanılan web siteleri arasında 2. sırada ve sosyal paylaşım siteleri arasında ise 1. sırada yer alan Facebook'un dünya üzerindeki kullanımına baktığımızda başta Amerika ve Avrupa olmak üzere tüm kıtalarda etkin bir şekilde kullanıldığı görülmektedir (Wikipedia, 2013).

Günümüzde Facebook 1 milyar kullanıcıyı aşarak, en büyük sosyal ağ konumunda bulunmaktadır. Aşağıdaki tabloda ülkelere göre Facebook kullanıcı sayıları listelenmiştir.

Tablo 6. Dünya Geneline Facebook'u Kullanan Ülkelerin Nüfus, İnternet Kullanıcı, Facebook Kullanıcı Sayıları (Socialbakers, 2013)

	Ülke	Nüfus	İnternet Kullanıcı Sayısı	Facebook Kullanıcı Sayısı	İnternet Kullanıcı Oranı	Facebook Kullanıcı Oranı
1	ABD	313.847.465	245.203.319	166.029.240	78,13%	52,9%
2	Hindistan	1.205.073.612	137.000.000	62.713.680	11,37%	5,2%
3	Brezilya	193.946.886	88.494.756	58.565.700	45,63%	30,2%
4	Endonezya	248.645.008	55.000.000	51.096.860	22,12%	20,55%
5	Meksika	114.975.406	42.000.000	38.463.860	36,53%	33,45%
6	İngiltere	63.047.162	52.731.209	32.950.400	83,64%	52,26%
7	Türkiye	79.749.461	36.455.000	32.131.260	45,71%	40,29%
8	Filipinler	103.775.002	33.600.000	29.890.900	32,38%	28,8%

9	Fransa	65.630.692	52.228.905	25.624.760	79,58%	39,04%
10	Almanya	81.305.856	67.483.860	25.332.440	83%	31,16%
11	İtalya	61.261.254	35.800.000	23.202.640	58,44%	37,87%
12	Arjantin	42.192.494	28.000.000	20.048.100	66,36%	47,52%
13	Kanada	34.300.083	28.469.069	18.090.640	83%	52,74%
14	Tayland	67.091.089	20.100.000	17.721.480	29,96%	26,41%
15	İspanya	47.042.984	31.606.233	17.590.500	67,19%	37,39%
16	Kolombiya	45.239.079	26.936.343	17.322.000	59,54%	38,29%
17	Japonya	127.368.088	101.228.736	17.196.080	79,48%	13,5%
18	Bangladeş	161.083.804	33.754.190	14.352.680	19%	8,9%
19	Malezya	29.179.952	17.723.000	13.589.520	60,74%	46,57%
20	Tayvan	23.234.936	17.530.000	13.240.660	75,45%	56,99%

Facebook kullanıcı sayısı için ele alınan ilk 20. sıradaki ülkelerin kullanıcı sayısının 700 milyon olduğu görülmektedir. Bu değer, yaklaşık olarak tüm kullanıcıların %70'ini oluşturmaktadır. Bu değerler bize Facebook örneğinde olduğu gibi tüm sosyal paylaşım sitelerinin her geçen gün kullanıcıların daha fazla ilgi ve merakını çektiğini göstermektedir. Amacı eğitilmiş bir toplum yetiştirmek olan bosta yüksek öğretim olmak üzere eğitimimizin her kademesinin sosyal paylaşım sitelerini kendi eğitim sistemleri içerisine entegre etmeleri gerektiği ileri sürülebilir.

Dünyada Facebook kullanımında ilk 10. sırada yer alan şehirlere baktığımızda ilk sırayı Tayland'ın Bangkok şehri olduğu görülmektedir. Dünyada Facebook'un kullanımında ilk 20 sırada yer alan şehirler ile ilgili istatistikte en dikkat çekici olanı ise Türkiye'den İstanbul'un (4. sırada) ve Ankara'nın (20. sırada) yer almasıdır. Tablo 7'de görülebileceği gibi dünya genelinde Facebook kullanan şehirlerden sadece Türkiye'den en fazla iki şehrin bulunduğu açıkça görülmekte ve bu durum bize sosyal paylaşım sitelerini kullanımda diğer ülkelere nazaran çoğunlukta olduğumuzun bir göstergesidir.

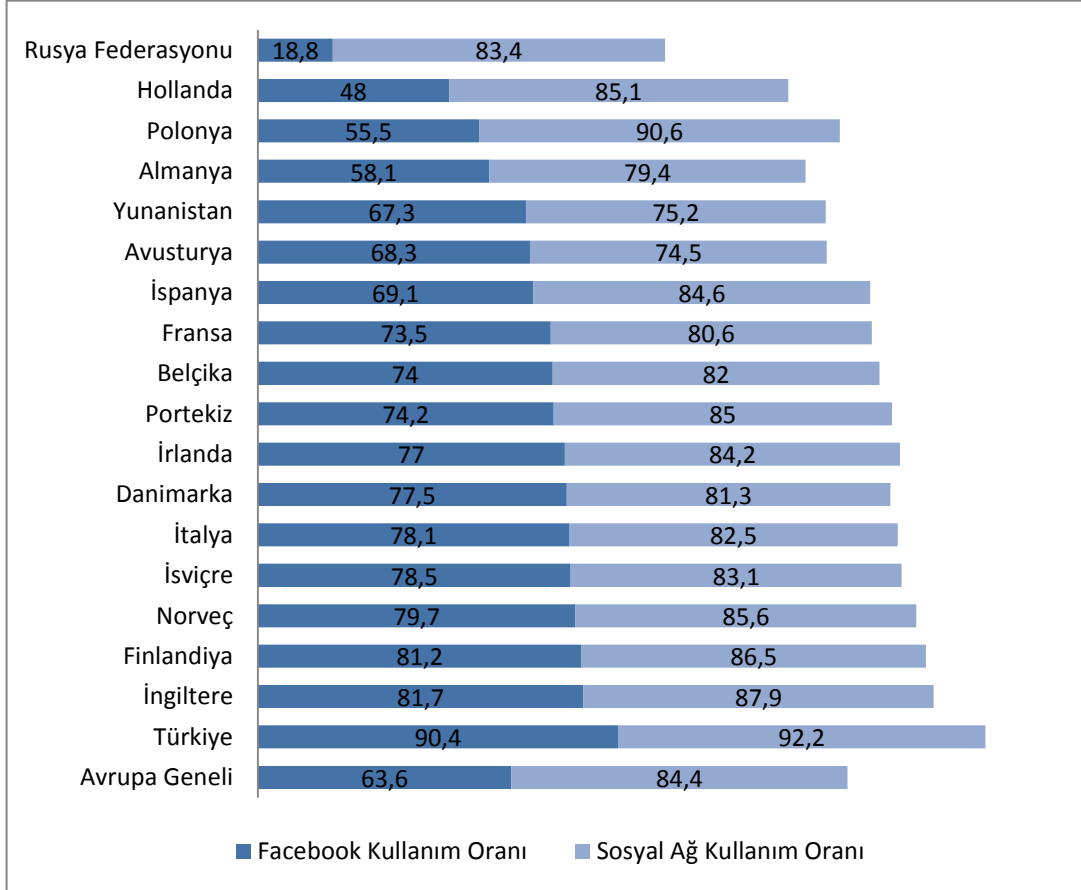
Tablo 7. Dünyada Facebook Kullanımında İlk 20 Sırada Yer Alan Şehirler (Socialbakers, 2013)

Sıra	Şehir	Ülke	Kullanıcı Sayısı	Kullanıcıların Nüfusa Oranı
1	Bangkok	Tayland	12.797.500	154,54%

2	Jakarta	Endonezya	11.658.760	114,44%
3	Sao Paulo	Brezilya	8.791.700	77,69%
4	Istanbul	Türkiye	8.325.860	61,75%
5	Mexico city	Meksika	7.743.220	87,42%
6	Bogota	Kolombiya	6.958.200	83,19%
7	London	İngiltere	6.811.680	83,33%
8	Mumbai	Hindistan	5.926.980	47,50%
9	Buenos Aires	Arjantin	5.473.060	189,31%
10	Rio de Janeiro	Brezilya	5.062.320	80,06%
11	Santiago	Şili	4.937.820	90,96%
12	Kuala Lumpur	Malezya	4.784.040	294,01%
13	Paris	Fransa	4.171.320	186,71%
14	Bangalore	Hindistan	3.811.960	44,98%
15	Madrid	İspanya	3.773.400	114,90%
16	Chicago	ABD	3.660.300	135,21%
17	New York	ABD	3.598.360	43,64%
18	Delhi	Hindistan	3.570.320	29,12%
19	Los Angeles	ABD	3.354.940	88,46%
20	Ankara	Türkiye	3.091.780	71,26%

ComScore tarafından yapılan araştırma sonuçlarına göre Türkiye'nin de içerisinde yer aldığı 18 Avrupa ülkesinde Facebook'un kullanım oranları ve Facebook'a üye oranları Grafik 5'te gösterilmiştir.

Grafik 5. Avrupa Genelinde Sosyal Ağ Siteleri ve Facebook'un Kullanma Yüzdeleri (Comscore, 2013)



Grafik 5'deki verilere göre Türkiye, Avrupa'da hem sosyal paylaşım sitelerini kullanma oranı olarak hem de sosyal paylaşım sitelerinden Facebook'u kullanma oranı olarak 1. sırada yer almaktadır. Avrupa kıtasındaki ülkeler arasında yer alan Türkiye'deki İnternet kullanıcılarının %92,2'si bir sosyal paylaşım sitesine kayıtlı ve %90,4' ü Facebook'a üyeliğiyle ilk sırada olduğu görülmektedir.

Grafik 6. Facebook Günlük Kullanıcı Oranları (milyon) (Comscore, 2013)



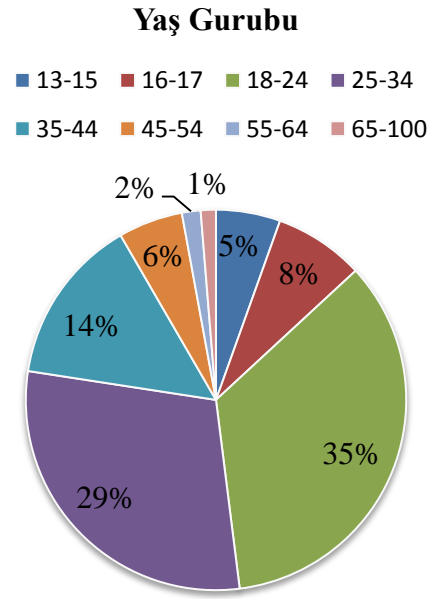
Grafik 6'daki tabloya göre Facebook sosyal paylaşım sitesi günlük olarak 699 milyon kullanıcıya sahiptir. Bu oran tüm kullanıcıların yaklaşık olarak %70'ini oluşturmaktadır.

Türkiye'de Facebook Kullanımı

İnternetin büyük bir hızla geliştiği ülkemizde 20,4 milyon kayıtlı İnternet abonesi ve 45 milyon İnternet kullanıcısı bulunmaktadır (BTK, 2013). Comscore (2013) tarafından yapılan bir araştırmaya göre bu kullanıcıların %37.3 15-24, %31.3'i ise 25-34 yaş aralığında olup Avrupa'nın en genç İnternet kullanıcı gurubunu oluşturmaktadır. İnternet üzerinde harcanan aylık zaman incelendiğinde Türk İnternet kullanıcıları İngiltere'den sonra 31 saat ile ikinci sırada bulunmaktadırlar. Sosyal ağlarda harcanan aylık zamanda ise 11.2 saat ile dünyada 5. sırada bulunmaktadır. Görüldüğü üzere Türk kullanıcılar, İnternette geçirdikleri sürenin üçte birini sosyal ağlarda geçirmektedir. 2013 yılı Nisan ayında 22,635,816 kullanıcı aylık ortalama 13 saat 55 dakikalarını Facebook sosyal ağı üzerinde geçirmişlerdir (Connectedviva, 2013). Buradan yola çıkarak bir günde ortalama 1198 yıllık süreyi Facebook üzerinde geçirdiğimiz söylenebilir. Sosyal ağ kullanımı incelendiğinde ise en çok kullanılan sosyal ağ sitesinin 32,438,200 kullanıcıyla Facebook olduğu görülmektedir (Socialbakers, 2013). Facebook bir milyarı aşan kullanıcısı ile İnternet kullanıcıları arasında en çok ziyaret edilen web sayfası olmuştur (Internetworldstats, 2013). Türkiye Facebook kullanımında

Avrupa’da birinci dünyada ise altıncı sırada bulunmaktadır (Socialbakers, 2013). Facebook içerdiği etkileşim, iletişim araçları ve uygulama geliştirme altyapısı sayesinde eğitsel anlamda önemli bir potansiyele sahiptir. Socialbakers (2013) tarafından sağlanan verilere göre Türkiye’de Facebook kullanıcılarının yaş dağılımı Grafik 7’de gösterilmiştir.

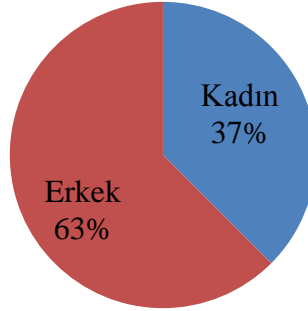
Grafik 7. Türkiye’de Facebook Kullanıcılarının Yaş Dağılımı (Comscore, 2013)



En çok kullanıcıların %35.1’lik oran ile 18-24 yaş aralığındaki gençler ile %29.6’lık oranıyla 25-34 yaş aralığındaki yetişkinlerin oluşturduğu görülmektedir. Buradan 18-34 yaş aralığı grubunun daha çok üniversite çağında olan gençler ile akademisyenler ve öğretmenlerin olduğu ve dolayısıyla da sosyal paylaşım sitelerinin bu dönemdeki gençler ve yetişkinler arasında daha yoğun bir şekilde kullanıldığı ve bu yaş grubundaki kullanıcıların ilgi ve merakını daha fazla çektiği düşüldüğünde eğitim anlamında da sosyal paylaşım sitelerinden yararlanıldığında eğitim niteliğinin de artacağı ileri sürülebilir.

Türkiye’de Facebook kullanımında kadın / erkek kullanım oranına baktığımızda, erkek kullanıcı sayısının kadın kullanıcı sayısından fazla olduğu görülmektedir (Socialbakers, 2013).

Grafik 8. Türkiye’de Facebook Kullanıcılarının Cinsiyet Dağılımı (Comscore, 2013)



Facebook üzerinde bulunan sayfalar, işletmelerin, kuruluşların ve markaların bilgilerini paylaşmaları ve hayranlarıyla bağlantı kurmalarını sağlamaktadır. Zaman tünelleri gibi sayfalarda uygulamalar eklenerek, haberler paylaşılarak, etkinlikler düzenlenerek özelleştirebilmektedir. Sayfaları beğenen kişiler ve arkadaşları haber kaynağında sayfalar hakkında güncellemeleri görebilmektedir. Türkiye’de Facebook kullanıcıları arasında en fazla beğeniye sahip sayfalar aşağıdaki gibidir (Socialbakers, 2013).

Tablo 8. Türkiye’de ve Dünyada Facebook Kullanıcılarının Beğendikleri Sayfalar (Comscore, 2013)

Sıra	Sayfa	Türkiye Kullanıcı Sayısı	Dünya Kullanıcı Sayısı
1	Facebook for Every Phone	12.431.896	340.633.899
2	Galatasaray	7.350.644	8.869.821
3	Fenerbahçe	5.937.355	6.811.330
4	Cem Yılmaz	4.923.950	5.387.339
5	Emre Aydın	4.191.150	4.653.259
6	Rihanna	3.636.703	80.446.793
7	Beşiktaş	3.550.181	4.082.060
8	Atatürk	3.418.162	3.746.693
9	Texas HoldEm Poker	3.378.483	69.712.159
10	Okey	3.355.341	3.740.704

Facebook uygulamaları (Facebook Apps) Facebook sosyal ağı üzerinde çalışmak üzere geliştirilen etkileşimli web uygulamalarıdır. Bu uygulamalar, firmalar veya amatör yazılımcılar tarafından birçok programlama dili kullanılarak oluşturulabilir ve Facebook üzerinde kullanıma sunulabilir. Facebook’ta bir uygulama geliştirmek için Facebook tarafından sağlanan Grafik API’ler veya sosyal eklentiler kullanılmaktadır. FQL sorgulama dili ile uygulama kurulumu sırasında kullanıcıdan alınan izne göre, doğum tarihi, cinsiyet, arkadaş sayısı, beğeni sayısı ve paylaşım sayısı gibi çeşitli verilere ulaşmak ve kullanıcı adına paylaşımlarda bulunmak, mesaj göndermekte mümkün olmaktadır.

Tablo 9. Facebook Üzerinde Aylık Kullanıcı Sayısına Göre Uygulamalar (AppData, 2013)

Sıra	Uygulama	Tür
1	Candy Crush Saga	Oyun
2	Pet Rescue Saga	Oyun
3	TripAdvisor™	Seyahat
4	Farm Heroes Saga	Oyun
5	Microsoft Live	İletişim
6	Bitstrips	Eğlence
7	Dragon City	Oyun
8	Spotify	Müzik
9	Criminal Case	Oyun
10	Pinterest	Sosyal Ağ
11	Bing	Araçlar
12	Give Hearts	Sanal Hediye
13	FarmVille 2	Oyun
14	Texas HoldEm Poker	Oyun
15	Skype	İletişim

Facebook üzerinde aylık olarak en çok aktif kullanıcıya sahip olan ilk 15 uygulama incelendiğinde, bu uygulamaların 7 tanesinin oyun uygulaması olduğu görülmektedir. Facebook üzerinde yaygın olarak kullanılan Candy Crush Saga, Pet Rescue Saga, Farm Heroes Saga, gibi oyunlar örnek olarak verilebilir.

Tablo 10. Facebook Üzerinde Aylık Kullanıcı Sayısına Göre Geliştirici Firmalar
(AppData, 2013)

Sıra	Firma	Faaliyet Alanı
1	King	Oyun
2	Zynga	Oyun
3	Social Point	Oyun
4	Microsoft	İletişim
5	6waves	Sanal Hediye
6	Wooga	Oyun
7	Woobox	Araçlar
8	Telaxo	Oyun
9	Peak Games	Oyun
10	Pretty Simple	Oyun

Aylık kullanıcı sayısına göre Facebook üzerinde geliştirdikleri uygulamaları sunan yazılım firmaları incelendiğinde ilk sırada bir oyun geliştirici olan aylık 195 milyon aktif kullanıcı ile King firması gelmektedir. İkinci ve üçüncü sırada ise yine oyun geliştiricisi olan Zynga ve Social Point firmaları yer almaktadır (AppData, 2013). İlk 10 firma arasında bulunan Peak Games Türk firması olup, Türk kullanıcılar arasında popüler olan Okey, Tavla ve Lost Bubble gibi uygulamaların geliştiricisidir.

Facebook kullanıcıları arasında en çok kullanıcıya sahip eğitsel uygulamalar aşağıdaki gibidir (AppData, 2013).

Tablo 11. Facebook Üzerinde Eğitsel Uygulamalar (AppData, 2013)

Sıra	Uygulama	Tür
1	Causes	Fikir Paylaşımı
2	Duolingo	Dil Eğitimi
3	Udemy	Çevrimiçi kurs
4	Khan Academy	Çevrimiçi kurs
5	Code Academy	Çevrimiçi kurs
6	Craftsy	Çevrimiçi kurs
7	StudyBlue	Hafıza Kartı
8	Passei Direto	Bilgi Paylaşımı
9	Memrise	Bilgi Paylaşımı
10	Livemocha	Dil Eğitimi

Sosyal Ağların Eğitsel Önemi

Yeni teknolojiler yüksek öğrenimin zamansal ve mekânsal açıdan daha esnek bir ortamda yapılabilmesi imkânını eğitmenlere ve yöneticilere sağlamış ve yükseköğrenimin işbirliği ve paylaşım ortamı içerisinde gerçekleşmesine de imkân tanımıştır. Ayrıca bu yeni teknolojiler, işbirliği ve paylaşım ortamı için uygun alt yapıyı üniversitelere ucuza temin edebilme imkânı tanımıştır. Bilginin bireyler arasında değil de, bilgisayarlar arasında değişimi, eğitimin amaçları açısından oldukça uygun sonuçlar doğurmuştur (Campbell, 2000).

Bu değişim üniversite eğitimlerinin amaç ve tekniklerine çok iyi uyum göstermiştir. Ancak bilgi değişiminin elektronik ortama taşınması, sadece eğitimin yapısı ile ilgili değişimleri değil, üniversitenin yapısı ile ilgili bazı değişiklikleri de beraberinde getirmiştir. Teknolojinin hızlı değişimi, bilginin bir ticari varlık gibi değerlendirilmesini, mekân ve zaman farkı gözetmeksizin paylaşılması ve aktarılması sonucunu doğurmuştur (Campbell, 2000). Kısa dönemli eğitim amaçları artık sosyal ihtiyaçların yanı sıra, pazarlama hedefleri doğrultusunda da şekillenmeye başlamıştır. Tüm bunlara paralel olarak, yeni teknolojik uygulamalar ve eğitim öğretim alanındaki yenilikler, yüksek öğrenim kurumlarına, maliyetlerini düşürme imkânının yanı sıra,

öğrenci sayılarını arttırma imkânını da vermiştir. Tüm bunların sonucunda, günümüz kamu üniversiteleri, özel örgütlerin de rekabeti altında, üniversite derslerini daha az geleneksel yöntemlere bağlı olarak şekillendirmeye başlamışlardır (Turan & Çolakoğlu, 2008).

Sosyal paylaşım siteleri sadece sosyalleşmek ve eğlenmek amacıyla değil, bilgiye erişmek, öğrenmek ve profesyonel iş yapmak amacıyla da kullanılmaktadır. Sosyal paylaşım sitelerinin sağladığı işbirliği, kişiselleştirme, kullanıcı destekli içerik ekleme ve üst veri gibi özellikler kullanıcı deneyimini zenginleştirmekte ve bu web sitelerini daha çekici kılmaktadır. Bu özellikler de sosyal paylaşım sitelerinin eğitsel bağlamda kullanımının önemini arttırmaktadır (Tonta, 2009).

Bilgisayar ve iletişim teknolojileri ile dar bir kesime yayım yapmanın ötesinde kişilerin işbirliği, öğrenme ve bilgi yapılandırma için bir araya geldiği toplulukların oluşumu üzerine odaklanan teknolojilerin hızla yayılmaları ve sayılarının artması söz konusudur. Her zaman her yerden erişilen ve yüksek bağlanabilirlikli, isteklerin yönlendirdiği bir ortamda eğitimin kapsamını da öğrencilerin pasif tüketicilikten çıkarak, aktif olarak katıldıkları ya da içeriği birlikte ürettikleri ve böylece öğrenmenin kişisel yaşam hedeflerini ve ihtiyaçlarını desteklediği sosyal bir süreç olarak genişletmek gerekir (McLoughlin & Lee, 2007).

Ziegler (2007), “sosyal paylaşım sitelerinin öğrencileri pasif tüketici olmaktan çıkararak daha iyi motive edecek şekilde, eğitim sisteminde radikal bir değişime öncülük edeceğini” ileri sürmüştür. Maloney (2007) ise sosyal paylaşım sitelerin özellikle “işbirlikli, sohbetli ve toplumsal özellikleri ile iyi bir öğrenme modelinden beklenen aktif katılım rolü ve birlikteliği desteklediğini” ifade etmiştir (akt. Mazman & Usluel, 2009).

Sosyal paylaşım sitelerinin teknoloji ve bilgisayar temelli olarak görülmemesi, aksine öğretmen ve öğrenci temelli olarak düşünülüp eğitsel içeriklerin üretildiği, paylaşıldığı ve dönütünün alındığı bir amaca sahip olarak görülmesi gerekmektedir (Jones, Chew, Jones, & Lau, 2009).

Sosyal paylaşım sitelerinin eğitimde uygulamaya geçirilmesinin öğrenciler ve öğretmenler arasında daha etkili bir iletişim sağlayacağı, ayrıca öğreticilerin öğrencilerini daha iyi tanıma olanaklarının artacağı söylenebilir (Grant, 2008 akt. Mazman & Usluel, 2009).

Facebook ve Youtube gibi sosyal paylaşım siteleri uygulamaları her ne kadar öğrenciler için daha çok kendi kişisel ve sosyal etkinlikleri için bir anlam taşısa da, bu uygulamaların geri bildirim alma ve sosyal öğrenme bağlamına olan uygunluğu ile kurumsal eğitim teknolojisi niteliğini barındırdığı ve bu yüzden eğitimciler açısından öğrenme ve öğretme ilişkilerinin dikkat çekmeye başladığı ifade edilebilir.

McLoughlin ve Lee (2008) “sosyal paylaşım sitelerinin pedagojik araçlar olarak düşünülebileceğini” ifade ederek bu araçların eğitsel bağlamda kullanılması sonucu sağlanabilecek yararları şu şekilde sıralamışlardır:

- Sosyal destek ve bağlanabilirlik: MySpace, Facebook, Twitter ve Friendster gibi sosyal paylaşım siteleri uygulamaları bireylerin ağlar oluşturmasını desteklemekte, ayrıca bu ağlar arasında bağ kurmalarını sağlamaktadır. Bu ortamlarda bireyler bir yandan dijital yeterliliklerini arttırırken diğer yandan informal öğrenme, yaratıcılık, kendini ifade etme ve kimlik arayışı gibi eylemlerin içindedirler.
- İşbirlikli bilgi keşfi ve paylaşımı: Birçok sosyal paylaşım sitesi uygulaması ile veri paylaşımı oldukça kolay bir hale gelmektedir. Böylelikle benzer ilgilere sahip bireyler birbirlerinden öğrenebilmekte ve ortamda sürekli gelişen web tabanlı bilgi kaynaklarına katkıda bulunabilmektedirler.
- İçerik oluşturma: Sosyal paylaşım sitelerinde bireyler bir yanda bilginin üreticisi diğer yandan tüketicisi rolü oynarlar. Herkes kendi ihtiyaçlarına ya da diğerlerinin ihtiyaçlarına göre içerik oluşturabilir, organize edebilir, derleyebilir ve paylaşabilir.
- Bilgi ve enformasyon kümelemesi ve içerik modifikasyonu: Sosyal paylaşım siteleri uygulamalarının yapısındaki çeşitli RSS, podcast (ses) ve vodcast (görüntü ve ses) gibi özellikler ile üreticinin verdiği bilgiden çok tüketicinin

istediđi bilgiyi alması, yani içeriđin öğrenenin isteđine göre alınıp tüketilmesi söz konusu olmaktadır (McLoughlin & Lee, 2007).

Jones ve diđerlerine (2009) göre, sosyal paylaşım sitelerinin öğrenme ve öğretim deneyimlerini zenginleřtirmek için yüksek öğretimdeki öğrenciler, akademisyenler ve kurumlar açısından faydalarından bahsetmiştir. Bunlar sırasıyla;

Sosyal paylaşım sitelerinin yükseköğretimde okuyan öğrenciler açısından yararları;

- Öğretim ve öğrenme deneyimlerini zenginleřtirir,
- İletişim becerilerini geliřtirir,
- Katılımı ve sosyal bađlılıđı geniřletir,
- Akran desteđini güçlendirir,
- İşbirliğine dayalı öğrenmeyi mümkün kılar,

Sosyal paylaşım sitelerinin akademisyenler açısından yararları;

- Kullanım kolaylıđı,
- Basit işlem adımları,
- Hızlı bilgi paylaşımı,
- Harmanlanmış öğretime uygunluk olarak sıralanabilir.

Sosyal paylaşım sitelerinin kurumlar açısından yararları;

- Öğretim kurumlarına düşük maliyetli bir altyapı sunması,
- Mevcut sistemlere kolay bir şekilde entegre edilebilmedir ki bu da öğretim kurumunca harcanacak olan maliyetleri (Görev alacak personel maliyeti, entegrede kullanılacak yeni donanım birimleri maliyetleri vb.) büyük oranda düşürmesini sağlamaktadır.
- Kolay içerik oluřturma ve bu içerikleri hızlı bir şekilde güncelleyebilme.

- Veritabanı kota kullanımının sınırsız olması eğitim kurumları açısından hiçbir ek maliyet gerektirmeksizin kullanılabilmesi ve hiçbir ücret talep edilmemesidir (Jones, Chew, Jones, & Lau, 2009, s. 776-782).

Eğitsel Oyunlar

Oyun Kavramı

Oyun insanoğlunun varolduğu her çağ ve yerde varlığını eğitim ve gelişim açısından sürdürmüş önemli bir etkinliktir. Çocukların doğdukları andan itibaren başlayan oyun aktiviteleri onların bıkmadan ve usanmadan yaptıkları belli becerileri geliştirici ve pekiştirici bir araç niteliğine dönüşmektedir. Çocuğun oyun yoluyla geliştirdiği beceriler;

- Temel becerileri edinmek,
- Nesnelere ve insanlar hakkında bilgi edinmek,
- Bilişsel gelişime katkıda bulunmak,
- Rol yapma yoluyla sosyal rolleri öğrenmek,
- İmgelem gücünü ve sembolleştirme işlemlerini geliştirmek,
- Duygusal gelişime katkıda bulunmak biçiminde sıralanabilir (Pehlivan, 2011, s. 8).

Sniller oyunu birikmiş enerjinin harcanması değil, yetilerin uygunluğu, eğilimlerin uyumu, duyguların özgürlüğü biçiminde tanımlamıştır (Karabacak, 1996).

Oyun, uyduru olarak hissedilmiş ve gündelik hayatın dışında konumlanmış, bununla birlikte oyuncuyu bütünüyle kendine yoğunlaştıracak yeterlilikte özgür bir etkinlik olarak tanımlamak mümkündür. Oyun her türlü maddesel çıkardan ve her türlü yararlıktan kurtulmuş bir etkinliktir. Oyun belirlenmiş bir zamanda ve mekan içinde yerine getirilen, belirlenmiş kurallar uyarınca düzen içinde cereyan eden ve insan ilişkilerinde kendilerini bile gizemlerle çevreleyerek ya da kılık değiştirerek alışılmış dünya karşısındaki tuhaflıklarını vurgulayan gruplar yaratan bir etkinlik şeklinde tanımlanabilir (Doğanay, 1998).

Prensky'e (2001) göre bir oyunu oyun yapan:

- Kurallar,
- Hedef ve Amaçlar,
- Dönütler (Geri bildirimler),
- Zorluklar / Yarış / Meydan Okuma / Karşıtlık,
- Etkileşim ve
- Sunum veya hikayedir.

Kurallar: Kurallar oyunların sınırlarını çizerler ve hedefe ulaşmak için belirli yollar sunarlar. Bir oyunun herhangi bir kuralı yoksa o bir oyun değil serbest bir eğlencedir. Oyunu herhangi bir eğlenceden ayıran en önemli özellik kuralının olmasıdır. Kurallar oyun ortamını düzenleyip, oyunun yapısal öğelerini bir araya getirirler. Böylece oyun biçim ve anlam kazanır. Oyunun kaç kişi ile oynanacağı, geri bildirimlerin ne zaman ne şekilde verileceği, bir düzeyden diğer düzeye nasıl geçileceği ve oyunda nasıl ilerleneceği gibi konular kurallar tarafından belirlenir (Prensky, 2001)

Hedef ve Amaçlar: Bir oyunda erişilmek istenen hedefe ulaşmanın kullanıcıyı motive etmede rolü büyüktür. Amacı olmayan bir oyun, oyuncuyu motive edemez, oyuncuda oyunu devam ettirme isteği ya da oyunu yeniden oynama isteği uyandıramaz. Oyunda hedef ve amaç, oyuncunun gönüllü olarak oyunu oynamasını, zaman ve emek harcamasını sağlarken oyuncuda görev duygusunu da geliştirir. Çoğu oyunda hedef oyunun başında belirlenir. En yüksek puanı almak, sona ulaşmak ya da bayrağı elde etmek gibi.

Dönütler (Geri bildirimler): Kullanıcının hedefe göre nasıl ilerlediği dönütler sayesinde anlaşılır. Oyunda kullanıcının yaptığı bir şeye karşılık bir durum değiştiğinde dönüt verilir. Oyuncuya oyunun hangi düzeyinde bulunduğu, kalan süresi, ilerleyiş hızı, başarılı olup olmadığı gibi değişkenlerin bildirilmesi bilgisayarların ve bilgisayar oyunlarının etkileşimli olduğunu gösterir (Malone & Lepper, 1987; Prensky, 2001).

Oyunda dönüt, kurallar ile oyuncu arasında iletişimi sağlar. Dönüt, gerçekleştirilen bir etkinlik sonrasında bu etkinliğin kabul edilip edilemeyeceğine dair

oyuncuya verilen bilgidir. Etkinliğin kabul edilip edilemeyeceği ise oyunun kuralları tarafından belirlenir. Dönütlerin oyuncu üzerinde olumlu etkisi olduğu gibi olumsuz etkisi de olabilir. Örneğin verilen bir ceza oyuncunun cesaretini kırabilir ya da dönütün gereğinden fazla olması oyuncunun kararını etkileyip oyuna devam etmesini engelleyebilir.

Zorluklar / Yarış / Meydan Okuma / Zıtlık: Bunlar oyunda çözülmeye çalışılan problemin parçalarıdır. Bir oyun oynanırken bir problem çözülür. Kullanıcı oyun içerisinde gerçek tehlikeler ile karşı karşıya kalmadan, gerçek yaşamdaki gibi korku ve heyecan duyabilir. Bu da, onu motive eder ve o oyunu sürdürmesini ve tamamlamasını sağlar.

Etkileşim: Prensky (2001) etkileşimi 2 açıdan ele almaktadır İlk olarak oyuncuların ya da bilgisayarın etkileşimidir ki, buna dönüt denilebilir. İkincisi oyuncuların oyunu oynarken birbirleri ile oluşturdukları sosyal ortam. Bu şekilde utangaç olarak tanımlanan çocuklar da kendi fikirlerini rahatça ifade edebilir ve çocukların kendilerine karşı olan güvenleri artabilir. Bu da, bilgisayar oyunlarının oynayanları sosyallikten uzaklaştırdığı görüşüne olumlu bir alternatif oluşturabilir.

Sunum veya hikaye: Oyunun ne hakkında olduğudur. Örneğin satranç, çatışma oyunudur. Oyunun hikayesi oyunun başında doğrudan verilebileceği gibi oyunun içerisinde dolaylı olarak da verilebilir. Oyunun başında oyun hakkında bir takım açıklamalar yapılır, hikaye oyunun içerisine gizlenmiş olabilir. Örneğin dama oyununda rakip ile bir mücadele vardır ve bu durum oyunda gizlidir. Açıklamaya gerek yoktur. Kullanıcı bir süre oynadıktan sonra, oyun hakkında bir fikre sahip olabilir (Prensky, 2001).

Oyun çocuğa araştırma, gözlem yapma, keşfetme, yeni beceriler geliştirme olanağı sağlar. Ayrıca arkadaşlarıyla birlikte oyun oynayan çocuklar paylaşma, yardımlaşma, çevre ile olumlu ilişkiler kurma, kurallara uyma, başkalarının haklarına saygı gösterme ve sorumluluk alma gibi toplumsal kuralları öğrenmektedir (Mangır & Aktas, 1993). Oyun ister çocuklara ister yetişkinlere ait olsun her oyun ancak tam bir

ciddiyet içinde oynanabilir ve birey yaptığı etkinliğin oyun olduğunun bilincindedir (Çamlıyer & Çamlıyer, 1997).

Çocuğun duygusal gelişiminde oyunun etkileri:

- Çocuk, gerçek yaşamda kendisini rahatsız eden durumları ve diğer insanlarla paylaşmadığı duygularını oyuna yansıtabilir ve oyun yolu ile ifade edebilir.
- Çocuk, aile yaşantısındaki olumsuz olayları, korkularını, arkadaşlarıyla iletişim kurma konusunda yaşadığı sıkıntıları oyuna yansıtabilir. Kendine göre bir çözüm yolu bulabilir ve bu şekilde kaygılarından kurtulabilir.
- Çocuk oyun sırasında birçok duygusal tepkiyi (mutluluk, sevinç, acıma, korku, kaygı, dostluk, düşmanlık, kin, sevgi, güven gibi) ve aynı zamanda bazı tepkilerini kontrol etmeyi öğrenebilir (Mangır & Aktas, 1993).

Çocuğun sosyal gelişiminde oyunun etkileri:

- Çocuk, oyunda aile bireylerinin görevlerini, sorumluluklarını, davranış biçimlerini öğrenebilir ve kendine uygun gördüklerini tekrarlayıp pekiştirebilir.
- Çocuk oyunda çeşitli meslek gruplarını taklit ederek, o rolün kurallarını öğrenebilir.
- Diğer insanlarla iletişim kurmayı, gözlem, işbirliği yapmayı öğrenebilir, yardımlaşma duygusunu geliştirebilir.
- Oyun yoluyla teşekkür etme, günaydın ve iyi geceler deme gibi sözel kuralları; ayrıca sıra bekleme, konuşan birini dinleme, trafik kurallarına uyma, telefon ile konuşma gibi kuralları da öğrenebilir.
- Doğru-yanlış, iyi-kötü, güzel-çirkin gibi ahlaki kavramları pekiştirebilir.
- Başkalarına saygı gösterme, verilen görevleri üstlenme, karar verip uygulayabilme, işbirliği yapma gibi toplumsal kuralları öğrenebilir (Mangır & Aktas, 1993)

Çocuğun zihin ve dil gelişimine oyunun etkileri:

- Çocuk oyun yoluyla büyüklük, şekil, renk, boyut, ağırlık, hacim, ölçme, sayma, zaman, mekân, uzaklık gibi pek çok kavramı öğrenebilir.
- Çocuk eşleştirme, sınıflandırma, sıralama, analiz, sentez ve problem çözme gibi birçok zihinsel işlemi oyun ile öğrenebilir.
- Çocuk oyunlarının çoğu dil kullanımını gerektirdiğinden oyunlar çocukların dil gelişimini desteklemektedir.
- Çocuklar oyunda yeni sözcükler öğrenebilmekte ve dil yoluyla birbirlerine bilgi aktarabilmektedirler (Mangır & Aktas, 1993).

Oyun kuramsal bilgi ile uygulama arasında önemli bir bağ kurar. Bu bağ soyut yaşantıları somuta indirgemede etkili olmaktadır. Bu durum, oyunun öğrenmeyi kolaylaştırıcı etkisini kullanıma açmak anlamına gelmektedir. Bir öğrenme laboratuvarı olarak da algılayabileceğimiz oyun etkinliklerinin öğrenme eylemi bağlamında çocuğa yaptığı olağanüstü katkılar bulunmaktadır (Pehlivan, 2011, s. 61). Çocuğun içinde bulunduğu yakın ve uzak çevre hakkında bilgi edinmesine yardımcı olan oyun etkinliklerinin içinde barındırdığı özellikler aşağıdaki gibidir.

- Oyun aktiviteleri açık uçlu öğrenmeyi içerir. Öğrencileri doğru cevaba yönlendirmez.
- Oyun deneyimleri belirli bilgi parçacıklarının ezberlenmesinden çok, fikirler üretir.
- Oyun deneyimleri aslında karmaşıktır.
- Oyunun işlemleri ayrıntı ve küçük durumlar üzerinde değil, büyük fikirler üzerinde yoğunlaşır.
- Çocuklar aktif olarak öğrenirler. Birbirleri ile konuşup fikirlerini paylaşırlar, tahmin yürütürler, gülerler ve heyecanlanırlar.
- Çocuklar öğrenme guruplarında işbirliği içinde çalışırlar. Rekabetçi bireysel çalışma yerine işbirlikçi çalışma vurgulanır.
- Eğitim programlarının içeriği çok düzgün ve düzenli işlemez.

- Çocuklar güçlenip büyüdükçe daha bağımsız, daha iddialı ve daha mücadeleci olurlar (Wasserman, 1992).

Bilgisayar Oyunları

Günümüz dünyasının en ileri teknoloji araçlarından biri olan bilgisayarların insan hayatına olan etkisi tartışılmaz bir olgudur. Teknolojinin insan hayatına girmesi ile değişen yaşam standartları beraberinde bir çok sorunu da getirmiştir. Bilgisayarların yaygınlaşması ile üretilen yeni teknolojilerin olumlu ve olumsuz yönleri irdelenerek, bu konularda çeşitli araştırmalar yapılmaktadır. Elektronik oyunlar gelişen bilgisayar teknolojisinin de beraberinde getirdiği, dünya üzerinde milyonlarca insanın içerisinde dahil olduğu büyük bir sektör olarak karşımıza çıkmaktadır. 1970’li yıllarda üretilen ilk ticari bilgisayar oyunlarından sonra grafik teknolojilerinin kaydettiği ilerlemeler sayesinde oyun kavramı da değişmiş, bilgisayar oyunları hayatın bir parçası olmuş ve gerçek dünyanın sanal ortama aktarılması ile daha farklı boyutlara ulaşmıştır. Buna paralel olarak da oyun bağımlılığı artmış ve birçok insanın gününün büyük bölümünü bilgisayar başında sanal bir dünyada geçirmesine neden olmuştur (İnal & Çağiltay, 2005).

Bilgisayar oyunları, pek çok insanın genellikle boş vakitlerini değerlendirmek ve eğlenmek amacıyla oynadığı oyunlardır. Bunun yanında gelişen teknolojilerin etkisi ile bilgisayar oyunları, kullanıcıya sanal bir dünya yaratmakta ve gün geçtikçe gerçek yaşama daha çok benzetilen bu sanal dünya kullanıcıyı bilgisayar oyunlarına bağımlı hale getirmektedir. Bu nedenle oyunlar, eğlence sektörünün bir parçası olmanın yanında, akademik ortamlarda, sağlıkta, askeri alanlarda, iş dünyasında ve hemen hemen her alanda kullanılmaya başlanmıştır (Güngörmüş, 2007).

Prensky (2001)’e göre, bilgisayar oyunları on iki elemanın birleşiminden oluşmaktadır. Prensky bu bileşenleri aşağıdaki gibi açıklamaktadır:

- Oyunlar eğlence formatındadır. Dolayısı ile kullanıcıyı eğlendirir ve kendisine zevk verir,

- Oyunlar içerisinde hareket edebilmemizi sağlayan bir format içerir. Bu durum kullanıcının geniş ve hareketli bir şekilde oyunun içinde olmasını sağlar,
- Oyunlar kurallar içerir. Kurallar, kullanıcının oyunun yapısını anlamasını sağlar,
- Oyunlar amaçlar içerir. Amaçlar kullanıcıyı motive eder,
- Oyunlar etkileşim içerir. Etkileşim içinde olan kullanıcı sürekli aktiftir,
- Oyunlar, adapte edilebilir. Bu durum bir süreç içinde gerçekleşir,
- Oyunlar sonuçlar ve geribildirimler içerdiği için öğrenmeyi sağlar,
- Oyunlarda kazanma durumları vardır. Kazanmak kullanıcının egosunu tatmin eder,
- Oyunlar çatışma, yarışma, meydan okuma ve karşılıklı içerir. Oyunlardaki bu öğeler kullanıcının üst düzeyde zevk almasını sağlar,
- Oyunların problem çözme özelliği vardır. Problem çözme, kullanıcının yaratıcılığını artırır,
- Oyunlar karşılıklı etkileşim içerir. Bu kullanıcıya sosyallik kazandırır,
- Oyunların bir hikâyesi ve gösterimi vardır. Bu durum kullanıcıya duygu verir.

Güngörmüş tarafından 2007 yılında yapılan çalışmada bilgisayar oyunlarının temel özellikleri ve işlevleri şu şekilde sıralanmıştır.

Kurallar: Kullanıcının, oyunun içeriğine uygun hareket etmesini sağlar.

Amaçlar: Kullanıcının görevler üstlenerek oyuna devamlılığını sağlar.

Mücadele: Kullanıcıya heyecan duygusu verir.

Hayal Gücü-Yaratıcılık: Kullanıcıya bir hayal dünyası yaratır.

Duygusal Uyarıcılar: Oyunu görsel ve işitsel öğelerle biçimlendirerek kullanıcının zihinsel tetikte bulunmasını sağlar.

Gizem: Oyunda merak faktörünü yaratır. Kullanıcının oyuna devamlılığını sağlar.

Sunum-Öykülendirme: Kullanıcının oyunun konusu ve oyunun nasıl oynanacağı hakkında bilgi sahibi olmasını sağlar.

Kontrol: Kullanıcının oyunun amaçlarından uzaklaşmasını engeller.

Geri Bildirim: Kullanıcıya karşılaşılabileceği bir durum esnasında olumlu veya olumsuz dönüt vererek aydınlatıcı yankılar sağlar.

Etkileşim: Kullanıcının oyunda sürekli aktif olmasını sağlar.

Bilgisayar Oyunlarının Tarihçesi

Thomas T. Goldsmith Jr. ve Estle Ray Mann tarafından “Cathode-Ray Tube Amusement Device” adlı bir cihaz için patent başvurusu yapıldı, patent 25 Ocak 1947’de alındı ve 14 Aralık 1948’de yayımlandı. Sekiz adet lambadan (vacuum tube) oluşan oyun belirli bir hedefe füze atılmasını simüle eden ve füzenin hızı ve atış eğimini belirlemek için düğmeler ihtiva eden bir cihazdı. O dönemde bilgisayarın henüz elektronik olarak grafik çizme yetenekleri olmadığı için, küçük hedefler basit bir ekran üzerinde çizgi ile gösteriliyordu.

1949-1950 yıllarında, Charly Adams "Bouncing Ball" (Zıplayan Top) programını MIT’s Whirlwind computer adlı şirket için yazdı. Program etkileşimli (interaktif) olmamakla birlikte, yakında ortaya çıkacak oyunların bir göstergesiydi.

Şubat 1951’de Christopher Strachey, İngiliz Ulusal Fizik Laboratuar’ının programı olan Pilot ACE için dama oyunu (draughts) programı yazdı ve çalıştırmayı denedi fakat program Pilot ACE’nin tüm hafıza kapasitesini aşacak kadar hafızaya ihtiyaç duyuyordu. Ekim ayında oyun Manchester’da daha büyük bir hafızaya sahip bir makinede çalıştırabildi.

1952 yılında A.S. Douglas Cambridge Üniversitesinde insan-bilgisayar etkileşimi üzerine verdiği tezde kullanmak üzere Türkiye’de SOS olarak bilinen tic-tac-toe oyununun grafik versiyonu olan xox’u yazdı. OXO, EDSAC adı verilen ve görsel olarak kullanılacak için ampuller kullanan bir bilgisayar üzerinde geliştirildi. Oyunda, oyuncu bilgisayara karşı oynuyordu (Wikipedia, 2013).

William Higinbotham geliřtirdiđi bilgisayar oyununu 1960 yılında tanıtmiřtır. Bu basit bir tenis simülasyonudur. 1971 yılında Nolan Bushnell ilk jetonlu oyun makinesi olan Computer Space’i geliřtirdi. Atari Firması “Pong” isimli oyunu geliřtirdi ve 1981’de en hızlı büyüyen řirket haline geldi. 80’lerde üreticiler ev bilgisayarlarında kullanılması için birçok oyun üretmeye bařladı.

1985 yılında Moskova Bilimler Akademisinden Alexey Pazhitnov Tetris oyununu yazdı. 1989 yılında Amiga bilgisayarlarından 1 milyon adet satıldı. 1989 “ilk”lerin yılı olarak anılır. 256-VGA grafik modunu kullanan ilk oyun üretildi. İlk ses kartları, Adlib, Sounblaster, oyunların biplerden daha iyi müziklere, efektlere sahip olabileceđini gösterdi. Modem üzerinden oynanabilen ilk oyun da aynı yıl piyasalara sürdü. Ayrıca ilk CD-ROM oyunu “The Manhole” Activision tarafından geliřtirildi.

1993 yılında ID Software Wolfenstein 3D, FPS (First-Person Shooters) adı verilen elektronik oyun dünyasını önemli ölçüde günümüze kadar řekillendiren bir oyun türünü geliřtirdi ve daha kaliteli oyunlar, SVGA grafik ve yeni ses teknolojisiyle piyasaya sürdü. Prensky’e (2001) göre, 2000 yılının sonunda dünyada 7,5 trilyon \$’lık devasa bir oyun endüstrisi oluřtu.

Günümüzde İnternet kafelerden okullara yayılan, önce küçümlere avuç içi PSP ‘lere ve cep telefonlarına sığan, sonra büyüyüp salonlarda interaktif TV’lere taşınan dijital yeni oyun dünyasında elektronik oyunlar konusundaki en önemli gelişme çevrim içi oynanan oyunlardır. Aynı anda kimi zaman on binlerce oyuncunun bulunduđu sanal ortamlar bazen yönetilen karakterin gelişimi için mücadelelere sahne olurken kimi zaman da terörist ve güvenlik güçlerinin oluřturduđu grupların ölümcül dövüşlerine ev sahipliđi yapmaktadır (Yılmaz & Çađıltay, 2004).

Bilgisayar Oyun Türleri

Bilgisayar oyunlarının türleri insanların beğenilerine ve tercihlerine göre zaman içinde belirlenmiřtir. Oyun firmaları bu beğeni ve tercihlere göre farklı türde oyunlar ve oyun kombinasyonları yaratmışlardır. Bir oyun tek bir türe ait olabileceđi gibi, birden fazla türün özelliklerini de taşıyabilir (Öztürk D., 2007).

Can (2003)'a göre bilgisayar oyunlarının türleri aşağıdaki gibidir:

- Aksiyon Oyunları: Süratli ve ani oyunlardır. Örneğin, labirent oyunları, ateş ettiğiniz oyunlar, araba yarışları, ve takip oyunları bu kategoridedir. Örnek oyunlar: Super Mario, PacMan, Misilse Command, Doom, Quake, Half-Life, Unreal Tournament, Hitman vs.
- Macera Oyunları: Bilinmeyen dünyada yolunu bulma, nesneleri toplama ve bilmeceleeri çözme oyunlarıdır. Örnek oyunlar: Zork, Myst and Riven, Indiana Jones, Where in the World is Carmen Sandiego vs.
- Dövüs Oyunları: Hızlı ve atletik hareketlerin olduğu oyunlardır. Örnek oyunlar: Mortal Kombat, Virtual Fighter vs.
- Bilmece Oyunları: Çözülmesi gereken problemler içerir. Genellikle görseldir. Örnek oyunlar: Tetris, Devil Dice vs.
- 5. Rol-Oynama (RPG) Oyunları: Bu oyunlarda, kendinizce belirlenen özellikleri ve kendine has özellikleri olan roller (insan, peri, büyücü vs.) oynanır. Örnek oyunlar: Ultima, EverQuest, Diablo, Wizards and Warriors vs.
- Simülasyon Oyunları: Bir aracı kullanmak, uçurmak, ya da dünyalar kurmakla alakalı oyunlardır. Örnek oyunlar: Sim City, The Sims, Flight Simulators vs.
- Spor Oyunları: Örnek oyunlar: FIFA, NBA, Skating, Tennis, Baseball, Golf, Skiing oyunları vs.
- Strateji Oyunları: Büyük bir şeylerin sorumluluğunu almak (örneğin bir ordu, ya da bir uygarlık) ve onu istediğiniz şekilde geliştirmekle ilgili oyunlardır. Örnek oyunlar: Civilization, Roller Coaster Tycoon, Age of Empires vs. (Can, 2003).

Günümüzde bilgisayar oyunları için belirlenmiş 14 oyun türü bulunmaktadır (Öztürk D. , 2007).

- Aksiyon oyunları,
- Macera oyunları,

- Dövüş oyunları,
- Platform oyunları
- Bilgi oyunları,
- Bilmece oyunları,
- Bulmaca / Zeka oyunları,
- Simülasyon oyunları,
- Rol oynama oyunları
- Spor oyunları,
- Strateji oyunları,
- Alıştırma ve pratik yapma oyunları,
- Mantıksal oyunlar,
- Çevrimiçi (Online) oyunlar

Eğitsel Bilgisayar Oyunları

Eğitsel bilgisayar oyunları, sadece oyunların çekici bir türü değildir. Aynı zamanda öğrencilerin becerilerini geliştirmeye yardımcı, hazırlandığı konu alanına özgü bilgi örüntülerini içinde taşıyan yapıdadırlar. Yani eğitsel bilgisayar oyunları öğrenciye hoşça vakit geçirten, ama gerçekleşen etkinlik içerisinde bilgiler de öğreten veya önceki bilgileri pekiştiren bir özelliكتedir. Eğitsel bilgisayar oyunları ders müfredatında yer alan hedeflere ulaşmak amacı ile işe koşulabilir (Akpınar, 1999).

Akpınar'a (1999) göre eğitsel bilgisayar oyunları, eğlendirici mekanizmalarla donatılmış benzeşimlerdir. Eğitsel bilgisayar oyunlarını diğer oyunlardan ayıran temel özellik eğitsel oyunların hazırlandığı konu alanına özgü bazı formal bilgi örüntülerini taşımasıdır. Oyunlarla aşağıdaki bilgi ve beceriler geliştirilebilir:

- Olgular, kavramlar ve ilkeler
- Yöntemsel bilgiler
- Sistem dinamiklerine yönelik bilgiler
- Karar verme, analitik düşünme ve problem çözme becerileri
- İletişim becerileri

- Sanal gerçeklik desteğiyle bazı psikomotor beceriler
- Tutumlar.

Günümüzde pek çok farklı türde bilgisayar oyunları bulunmaktadır ve günümüzde her alanda oyun hazırlamak mümkündür. Bilgisayar oyunları tasarlanırken belirli noktalara dikkat edilmesi gereklidir. Akkemik (2007)'e göre Oyun Tasarımının Temel Prensipleri aşağıdaki gibidir (Akt. Öztürk D., 2007)

Oyuncu ile Empati Kurma: Oyun tasarımcısının kendini oyuncunun yerine koyması önemli, temel ve gerekli bir niteliktir. Böylece oyuncunun etkileşimlere ve aksiyonlara vereceği tepki önceden sezilebilir.

Geribildirim: Geribildirim oyunu diğer eğlence eylemlerinden ayıran en önemli etkenlerden biridir. Oyuncu için en büyük hayal kırıklıklarından biri, etkileşime geçeceğini düşündüğü bir durumda klavye veya farenin bir tuşuna basıp yanıt alamamasıdır. Bu nedenle oyuncuyu oyun içinde doğru yönlendirmek gerekir.

Oyuncunun Kaybolmaması/Temel Bilgiler: Bilgisayar oyunlarının içindeki dünya büyüktür ve bu sebeple oyuncular oyunun içinde kaybolduklarını hissedebilirler. Oyuncuya nerede olduğunu, ne yaptığını ve niçin yaptığını sürekli hatırlatmak gerekir. Bu sebeple pek çok oyunda harita ve bilgi yazılarına başvurulur. Ayrıca mutlaka oyun içinde ulaşılabilecek bir amaç bulunmalıdır (anlık, kısa süreli ve uzun süreli amaç).

Sürekli Tecrübe / Olaylar / Oyunu Canlı Tutma: Oyuncunun sıkılmasını önlemek için sürekli ilgi uyandıracak, takip edilecek ve oyunu canlı tutacak eylemler oluşturulmalıdır. Bu eylemler oyuncunun süreç içinde tecrübe kazanmasını ve oyun içinde kendini geliştirmesine olanak sağlayacak şekilde tasarlanmalıdır.

Oyunun Tasarımının Teknolojiye Uyumu: Tasarım aşamasında programlama açısından oyunun uygunluğu ve gerçekleştirilebilirliği mutlaka düşünülmelidir. Ayrıca donanım konusundaki analizler ve testler yapılarak oyuncunun oyunu güncel teknolojiye uygun bir şekilde sorunsuz çalıştırabilmesi sağlanmalıdır.

Engellerin Kaldırılması: Oyun içindeki hatalar, uzun yükleme süreleri, sınırlı kaydetme seçeneği, arayüz hataları, kullanım zorlukları gibi çeşitli engeller önceden saptanmalı ve ortadan kaldırılmalıdır.

Arayüz Tasarımı: Arayüz son derece fonksiyonel ve mümkün oldukça basit olmalıdır. Yeni oyun, oyun yükle (load), oyun öncesi açıklama/Alıştırma(tutorial), Ayarlar(options)gibi temel arayüz elemanları mutlaka bulunmalıdır. Ayrıca kontrol seçeneklerinin değiştirilebilir olması oyuncu açısından çok önemlidir.

Oyunun Yapısı ve Gelişimi: Oyunun zorluk seviyesi kolaydan zora sekinde tasarlanmalıdır. Ayrıca oyunun zorluk seviyesini ayarlamak için seçenekler konulması faydalı olacaktır.

Oyuncuyu Düşünmek / Dikkate Almak / Korumak: Oyunda amaç oyuncuyu yenmek değil eğlenceli vakit geçirtmektir. Bu nedenle oyuncuya olayın boyutlarını haber veren ipuçları vererek ona ne tür bir durum içinde olduğu konusunda analiz sansı vermek gerekir. Oyuncunun kısa sürede kendini başarısız hissetmemesi için oyunun öğrenme sürecinde korunması gerekir. Oyuncuya mutlaka oyunu kaydetme seçeneği sunulmalıdır. Oyuncuya yardımda bulunacak bir kılavuz oluşturulabilir. Belli durumlarda oyuncuya ödüller vermek onun başarı ve motivasyon hissini arttıracaktır.

Oyun kurguları çoğu durumda sanal ortamlarda gerçekleştirilir ve üst düzeyde kullanıcı katılımı gerektirir. Oyunların güçlü yönleri; oyun türü yazılımlarla öğrenme, üst düzey kullanıcı katılımını gerektirir. Çoğu durumda oyun kullanıcı tarafından yönlendirilir. Oyunlardaki bu durum öğretimi destekleme işlevinde öğrenci aktivitesini öne çıkarmaktadır. Öğrenci aktivitesi ile istendik öğrenme sonuçlarının elde edilebilirliği arasındaki ilişki doğrusal yöndedir. Oyunlar yalnızca çocuklar için değil, aynı zamanda yetişkinler için de oldukça ilginç bir etkinliktir. Bu nedenle oyunlar, öğrenmeyi her tür kullanıcı için ilginç kılabilme potansiyeline sahip yazılımlar olarak görülebilir. Oyunlar özellikle tutumların ve bilişsel stratejilerin geliştirilmesinde etkilidirler.

Çoğu strateji oyunu, üst düzeyde genelleme ve zihinsel etkinliği gerektirir. . Oyunların zayıf yönleri ise; Oyunlar tıpkı benzetimler gibi geliştirilmesi zor ve öğrenmede amaç-araç karmaşasına neden olabilen yazılımlardır. Oyunların sağladığı sanal ortamların gerçek durumlarla ilişkisini kurmak çoğu öğrenci için zor olabilir. Bu ise beklenen öğrenme sonuçlarının ortaya çıkması önünde olumsuz bir faktör olarak görülebilir. Oyunlar öğretme değil, öğretimi destekleme işlevi olan yazılımlardır. Dolayısı ile beklenen sonuçları elde etme bağlamında, bu tür yazılımlar değişik türde başka ortamlarla bütünleştirilmesi zorunluluğu vardır (Şimşek, 1998).

Eğitsel Bilgisayar Oyunu Tasarım Modelleri

Etkili öğrenme ortamı (EFM). EFM, etkili öğrenme ortamı (Effective Learning Environment), akış deneyimi (Flow Experience) ve motivasyon (Motivation) kelimelerinin baş harfleri ile isimlendirilmiş bir modeldir. Bu tasarım modelinde adı geçen üç kuramın özellikleri birleştirilerek eğitsel oyun geliştirmek için bir yapı sunulmuştur. EFM Modeli, temelinde bulunan motivasyonu sağlamak için ARCS Motivasyon Modelini kullanır. ARCS Motivasyon Modeli Keller tarafından Beklenti Değer Teorisine (Expectancy-Value Theory) dayanarak geliştirilmiştir. Öğretim boyutunda motivasyon faktörünün dikkate alındığı, hatta merkeze konularak sunulduğu bir modeldir. Bu model, eğitimcilere öğrencilerin derse karşı meraklarının uyandırılması ve sürdürülmesi için imkânlar sağlamaktadır (Dede, 2003).

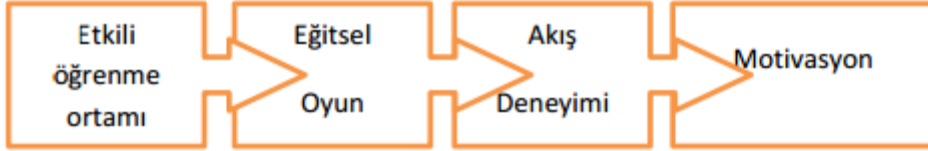
Etkili öğrenme ortamı tasarımı, öğrencilerin anlamalarına, ana içeriği öğrenmelerine ve kendi bilişsel yeteneklerini arttırmalarına yardımcı olmayı sağlayacak etkili ve pozitif öğrenme ortamları sağlamayı amaçlamaktadır. Bu ortamlar tasarlanırken dikkat edilmesi gereken kurallar, yedi temel basamak olarak verilmiştir.

- Yüksek yoğunlukta etkileşim ve dönüt
- Belirli hedefler ve yerleştirilmiş prosedürler
- Motivasyon
- Devamlı mücadele hissi
- Direk bağlanma hissi
- Uygun araçlar

- Dikkat dağıtıcılardan kaçınma

Bütün bu kurallar birlikte değerlendirildiğinde; motivasyon, akış deneyimi, etkili öğrenme ortamı ve eğitsel oyunlar arasındaki bağlantı Şekil 2’de verilmiştir.

Şekil 2. Eğitsel oyun tasarımı için EFM modeli (Korkusuz & Karamete, 2013)



EFM Modeline göre, öğrenen etkili bir öğrenme ortamında akış deneyimini yaşadığında, bu ortam öğreneni uyarak kesin olarak bir motivasyon sağlayacaktır. Bu açıdan bakıldığında iyi tasarlanan bir eğitsel oyun, motivasyonu sağlamak ve öğrenmeyi gerçekleştirmek için etkili bir öğrenme ortamı olabilmektedir.

FIDGE modeli. FIDGE modeli, oyun benzeri ortamların yaratılması için bir öğretimsel tasarım ve geliştirme modeli önermektedir (Akıllı & Çağiltay, 2006). FIDGE, oyun benzeri ortamlar için bulanıklaştırılmış öğretim tasarımı geliştirme (Fuzzified Instructional Design Development of Game-like Environments) kelimelerinin baş harfleriyle isimlendirilmiş bir oyun tasarım modelidir. Oyunlarla öğrenme ortamlarının nasıl birleştirilmesi gerektiğini açıklamaya çalışan kuramlardan biridir. Genel tasarım modellerinde bulunan analiz, tasarım, geliştirme, uygulama ve değerlendirme basamaklarına ek olarak bir ön analiz basamağına sahiptir. Modelin temelleri bulanık mantık göz önüne alınarak şekillendirilmiştir. Modelin geliştirilmesi esnasında gerçek hayat deneyimlerinden elde edilen veriler kullanılmıştır. Modelin aşamaları şöyle özetlenebilir:

Ön Analiz Aşaması: Öğretimsel tasarımcılar için bu modelin başlangıç noktası oluşturmaktadır. Bu aşamada belirsiz bir hedef grup seçilir ve belirsiz hedefler belirlenir. Küçük bir alanyazın taraması yapılarak alan uzmanlarının görüşleri alınabilir. Kullanılacak araç ve yazılımlar belirlenir. Bununla birlikte eğer gerek yoksa bu aşama devre dışı bırakılabilir.

Analiz Aşaması: İhtiyaç analizi, öğrenen analizi, içerik ya da amaç analizi eğer gerekliyse maliyet analizi, risk analizi ve sistemin etkin kullanım sıklığı ve zaman çizelgesi oluşturma ve ön-analiz yapılarak önceki aşamada başlanan araç ve oyun analizine devam edilir. Bu aşamadaki analizlere göre, ilgililerin görüş ve ihtiyaçları, genel hedefler, hedef kitle özellikleri, gerekli araçlar ve özellikleri, öğretimsel hedeflere uygun oyun türleri, öğretimsel yaklaşımlar, potansiyel riskler ve hedeflenen zaman çizelgesi gibi konular belirlenmelidir.

Tasarım-Geliştirme Aşaması: Senaryolar ve senaryolarla ilgili bileşenler belirlenir. İçerik üzerinde son değişiklikler ilgili uzmanların görüşleri alınarak gerçekleştirilir. Hazırlanacak oyun benzeri ortamın motivasyon, dikkat, dönüt ve öğrenme değerlendirme gibi bileşenleri detaylandırılır. Yardım belgeleri ve değerlendirme için kullanılacak anketler ile görüşme belgeleri hazırlanır. Kâğıt ve bilgisayar-tabanlı prototipler oluşturulur.

Değerlendirme Aşaması: Öğretimsel tasarımcılar takım arkadaşlarıyla, hedef kitleyle, konu alanı uzmanlarıyla görüşmeler yaparak şekillendirici bir değerlendirme yapmalıdır. Her değerlendirme sonucunda ortaya çıkan bulgular takımla paylaşılmalı ve bulguların analizi yapılmalıdır. Model başlangıç düzeyindeki ve uzman öğretim tasarımcılarına uygun olup modelin özellikle ön-analiz aşamasının başlangıç seviyesindeki tasarımcılara kolaylık sağlayacak nitelikte olduğu belirtilmektedir (Akıllı & Çağıltay, 2006).

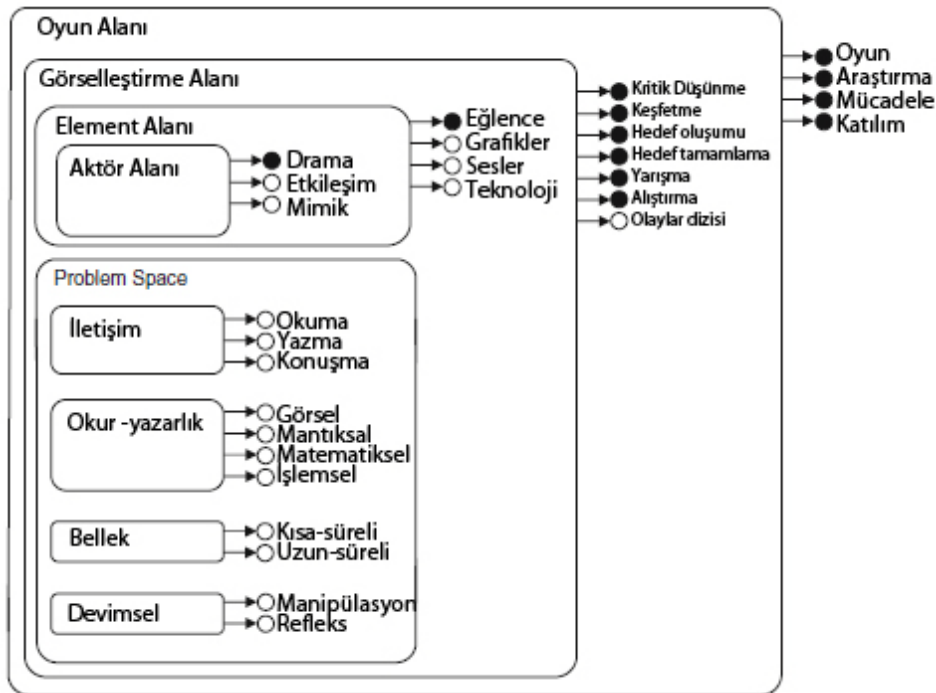
Oyun nesnesi modeli. Oyun Nesnesi Modeli (GOM - Game Object Model) ilk kez Amory tarafından 1999–2001 yıllarında tanımlanmıştır. GOM, nesne yönelimli programlamayı temel alarak öğrenmenin pedagojik boyutları ile oyun elemanları arasındaki ilişkiyi açıklamaya çalışan bir modeldir. Sistem, miras alma, çok biçimlilik ve kapsülleme gibi nesne yönelimli programlama öğelerini içerir (Korkusuz & Karamete, 20112).

Amory'ye (2007) göre eğitsel oyunlar, bağlama uygun, araştırmaya yönelten, heyecan verici ve katılımı destekleyen, karmaşık mücadelelere verilen cevaplara yönelik olarak çeşitli zor diyaloglar gerektiren ortamlar sunmalıdır. Oyun Nesnesi Modelinin ilk

sürümü 2001’de Amory ve arkadaşları tarafından ortaya konmuş, 2007’deki ikinci sürümü eğitsel bilgisayar oyunu tasarımına kapsamlı bir bakış açısı getirmiştir (Akıllı & Çağıltay, 2006).

Modelin şematik gösteriminde yuvarlatılmış dikdörtgenler ile içi dolu ve boş daireler kullanılmıştır. Bu modele göre, eğitsel oyun somut ve soyut ara yüzler aracılığıyla açıklanan bileşenlerden oluşmaktadır. Somut ara yüzler eğitsel oyunun pedagojik ve teorik yapılarına; soyut ara yüzlerse tasarım bileşenlerine karşılık gelmektedir. Modelde içerdeki nesnelere genellikle somut ara yüzleri kapsarken, soyut ara yüzleri ifade eden içi dolu çemberler modelin dış kısımlarında konumlandırılmıştır.

Şekil 3. Oyun Nesnesi Modeli (Amory, 2001)

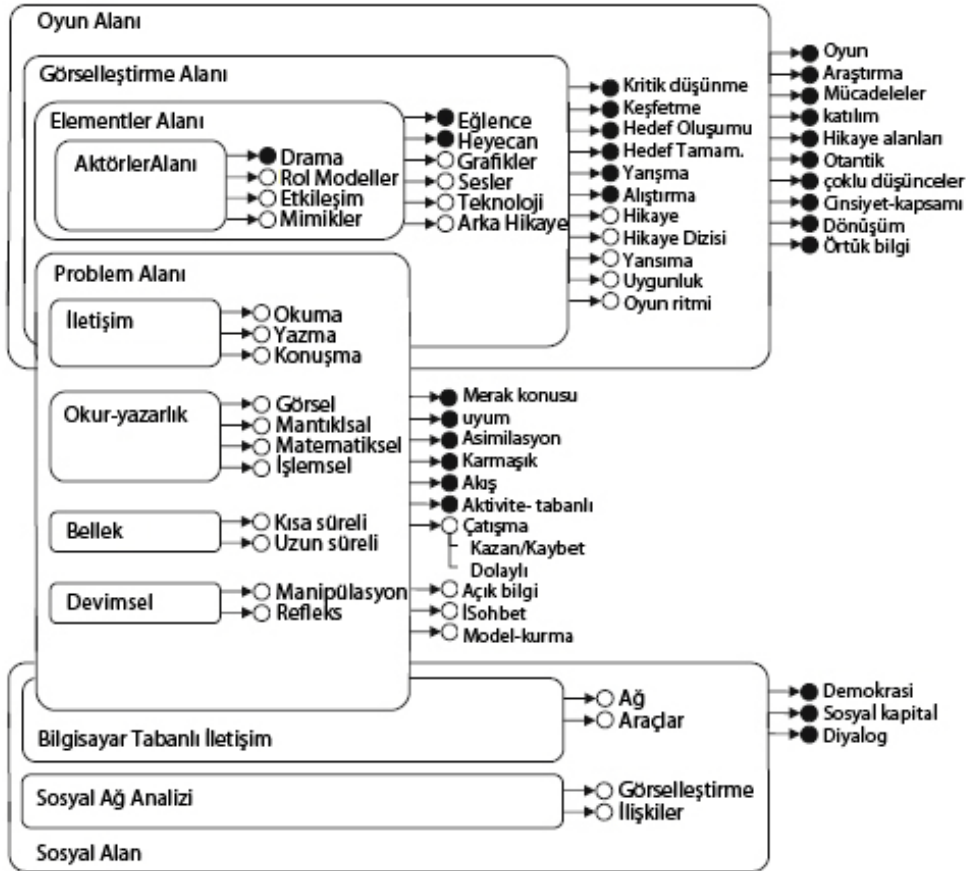


Oyun Nesnesi Modeli ikinci sürümü tanım, otantik öğrenme, hikâye, cinsiyet, sosyal işbirliği, mücadele olmak üzere altı noktada oyun tasarımını tartışmaktadır. Oyun Alanı, Görselleştirme Alanı, Elementler Alanı, Aktörler Alanı ve Problem Alanı korunurken Sosyal Alan bünyesine eklemiştir. Oyun Alanı nesnesine bağlı olarak oyun, araştırma, mücadele, katılım arayüzleri korunurken, oyun tasarımı kapsamında öyküsel

alan, otantiklik, bütünleşik ideolojik görüşler, cinsiyet kapsamlılığı, sosyal değişim ve örtük öğrenme somut arayüzleri dâhil edilmiştir.

Görselleştirme Alanı nesnesi ile ilişkili olarak soyut bilişsel gelişim arayüzleri olarak kritik düşünme, keşfetme, hedef oluşumu, hedef tamamlama, yarışma ve alıştırma olarak belirlenmiş; somut arayüzler olarak daha önceden hikâye dizisi şeklinde belirtilen arayüz hikâye ve olaylar dizisi olarak ayrılarak iki ayrı arayüz olarak verilmiş, yansıma, uygunluk ve oyun ritmi modele eklenmiştir. Hikâye, olay dizisi ve ritim arayüzleri elementler alanı ve aktörler alanı nesnelere üzerinden gerçekleşmekte iken, yansıma ve uygunluk arayüzleri problem alanı nesnesi üzerinden ulaşılabilir olmaktadır. Grafikler, sesler, teknoloji, arka hikâye (backstory), cut scene somut arayüzleri eğlence ve heyecan soyut arayüzlerine katkıda bulunmaktadır. Aktörler nesnesi drama, rol modeller, etkileşim ve mimikler arayüzlerini kapsamaktadır (Akıllı & Çağıltay, 2006).

Şekil 4. Oyun Nesnesi Modeli (Amory, 2007)



Dijital oyun tabanlı öğrenme modeli. Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme Modeli (DGBL - Digital Game Based Learning) oyun tasarım modelinde oyun, öğrenme içeriklerinin yerleştirildiği bir ortam olarak ele alınmıştır. Öğrencilerin tarih dersine yönelik motivasyonunu arttırmak için çeşitli simülasyonlar kullanarak öğrenciyi, hazırlanan tarihsel ortamın içinde hissettirmek amacıyla yapılan çalışmalar sonucunda DGBL Modeli ortaya çıkmıştır (Zin, Jaafar, & Yue, 2009).

Modelde pedagojik unsurlar (öğrenme amacı, ülke müfredat gereksinimleri, eğitim psikolojisi, temele alınan öğrenme kuramı, vatanseverlik ve manevi değerler, ezberleme ve unutma teorisi) ve oyun karakteristikleri (hikâye zemini, çoklu-ortam teknolojileri, kurallar, dönüt, ortam hissi, mücadele ve rekabet, eğlence ve ödül) işbirlikçi öğrenme temele alınarak harmanlanmıştır (Akıllı & Çağiltay, 2006).

Bu modelinin basamaklarında aşağıdaki işlemler gerçekleştirilir (Akgün, Nuhoğlu, Tüzün, Kaya, & Çınar, 2011).

Analiz aşaması

- Hedef öğrenci kitlesi öğrenme stilleri, önceki bilgileri ve yaş, cinsiyet gibi genel özelliklerinin belirlenmesi
 - Öğrenme amaçlarının belirlenmesi
 - Öğrenme gereksinimleri ve problem analizi
 - Oyun amacının belirlenmesi ve oyun platformlarının güçlü ve zayıf yönlerinin göz önünde bulundurularak öğrenciler için en uygun oyun platformunun (mobil, televizyon bilgisayar platformu) seçilmesi
 - Öğrenme çevresinin tanımının yapılması

Tasarım aşaması

- Eğitsel oyun çerçevesinde öğretim yöntemi ve stratejilerinin (sorgulayıcı, problem-tabanlı ya da anlatım) belirlenmesi
 - Digital oyun bileşenlerinin (hikâye, roller, zorluklar, tuzaklar, çoklu-ortam unsurları, yazılım ve donanım özelliklerinin) belirlenmesi

- Özetle, tasarım aşamasında pedagojik unsurlar ile oyun karakteristikleri temele alınarak öğretimsel tasarım ve oyun tasarımının süreçlerinin bütünleştirilmesi yapılmaktadır.

Geliştirme aşaması

- Ders planı ve öğrenme kaynaklarının oyun menüsüne entegrasyonunun yapılması
- Eğitsel oyun prototipinin hazırlanması
- Bu aşamada oyun teknolojisinin tipi belirlenmelidir. Oyun karakterlerinin modellenmesi, oyun düzey tasarımlarının hazırlanması, oyun puanlarının kaydedilmesi için veritabanı bağlantılarının sağlanması, oyuncunun rolü vb. hususlar prototipleme aşamasında gerçekleştirilir.

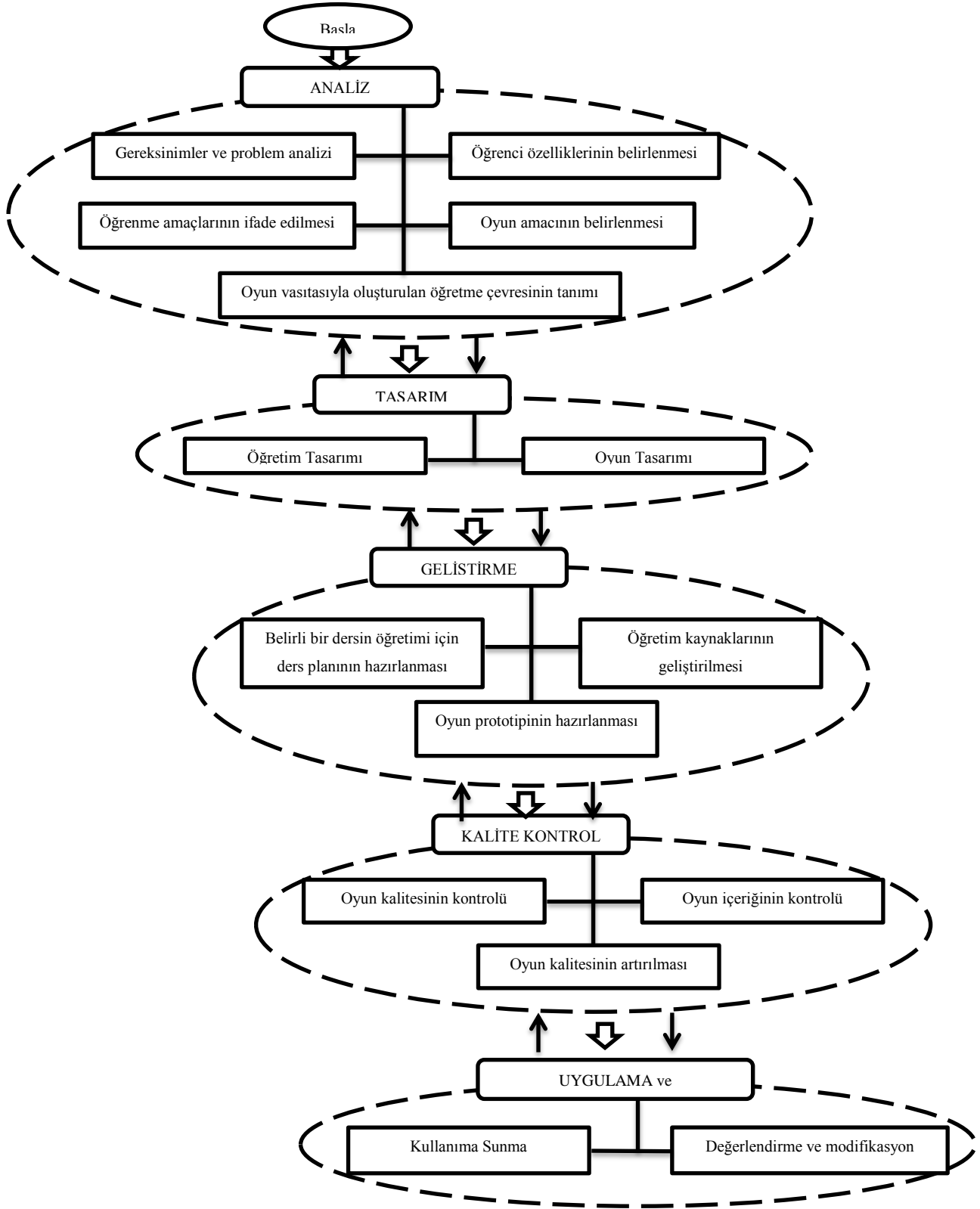
Kalite Kontrolü

- Geliştirme aşamasında ortaya çıkan eğitsel oyun prototipinin oyun testi, alfa testi ve beta testi ile değerlendirilmesi
- Alfa testinde oyunun başından sonuna kadar oynanabilir olup olmadığı test edilir. Beta testinde hata denetimi yapılır. Beta testi, oyunun dokusu, oyun karakterlerinin yapısı, oyun etkileşimi gibi birtakım oyun bileşenlerindeki hataları belirlemek için yapılır. Bu test sürecinin amacı, oyunun kullanıcılara ulaşmadan hatalarının ortaya çıkarılmasıdır.

Uygulama ve Değerlendirme

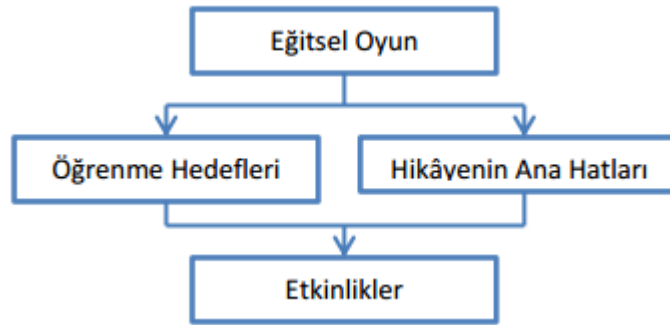
- Uygulama ve değerlendirme aşamasında hazırlanan prototip geliştirilir ve son haliyle test edilir.
- Sistemin CD formunda çalışacak şekilde hazırlanması gerçekleştirilir.
- Eğitsel uygulamalar için okul bilgisayar laboratuvarlarına kurulur.
- Bu aşamada, eğitsel oyunun etkinliği ve kullanılabilirliği, hedef öğrencilerle yapılan uygulamalar ve onlardan gelecek dönütlerle belirlenmeye çalışılır.

Şekil 5. Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme Modeli (Zin, Jaafar, & Yue, 2009)



Oyun meydana getirme modeli. Oyun Meydana Getirme Modeli (Game Achievement Model - GAM), Oyun Meydana Getirme Modelinin eğitsel oyun tasarlamak ve üretmek için açıkça belirtmediği bir çerçeve sunmak üzere geliştirilmiştir. Oyun Meydana Getirme Modelinin ara yüzünün çerçevesi, oyunun kurgusudur ve bundan dolayı bu ara yüz oyun geliştirmenin temelini oluşturmalıdır. Bu modele göre, bilgisayar oyunları da tıpkı filmlerde olduğu gibi bir dizi etkinlikten oluşmalıdır. Ancak bir film içinde etkinlikleri ayırt etmek zor iken geleneksel oyunlarda etkinliklerin ayrımı kolayca fark edilebilir (Korkusuz M. E., 2012).

Şekil 6. Oyun Meydana Getirme Modeline Göre Eğitsel Oyunu Oluşturan Faktörler (Korkusuz & Karamete, 2013)



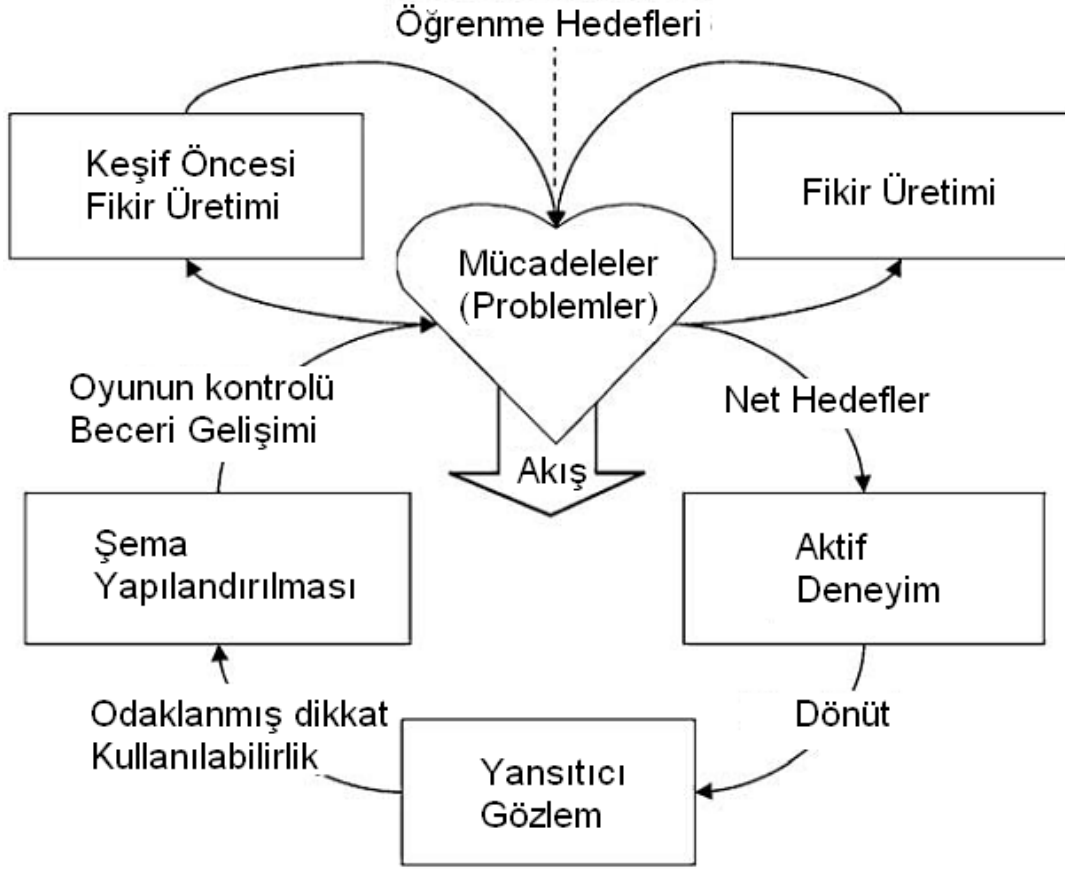
Deneyimsel oyun modeli. Deneyimsel oyun modeli Kiili (2005) tarafından eğitim kuramlarıyla oyun tasarım bileşenlerini bir araya getirebilmek amacıyla ortaya konmuştur. Deneyimsel oyun modeli; deneyimsel öğrenme modelini, akış modelini ve oyun tasarımını temel almaktadır. Deneyimsel oyun modelinde, oyunların oyuncular üzerinde akış deneyimi yaşayabilmeleri sağladığında, bu durumun oynayanlarda iyi bir etki bıraktığı ve oyuncuların oyuna bağlandığı belirtilmektedir. Bu nedenle, oyunlar tasarlanırken akış deneyimine katkıda bulunacak şekilde tasarlanmasının önemi vurgulanmaktadır. Modele göre eğitsel oyun tasarımında, eğitsel hedefler ve oyunun oynanışı arasındaki denge iyi ayarlanmalıdır. Çalışmada, oyunların problem-tabanlı öğrenme için anlamlı bir ortam sağladığı ve oyunların öğrencilere, bir konuyu ezberlemekten ziyade, yeni fikirler ve kurallar keşfedilmesi için ortam sağlar nitelikte olduğu belirtilmektedir (Akıllı & Çağıltay, 2006).

Model, fikir üretme döngüsü, deneyim döngüsü ve mücadele öğelerini içerir. Modelin yapısı insan dolaşım sistemine benzetilerek geliştirilmiştir. Eğitim amaçlarına dayalı zorluklar, modelinin kalbini oluşturmaktadır. Kalp, oyuncuya çeşitli mücadele alanları ve problemler yaratarak motivasyonu sağladığı gibi, oyuncunun oyuna katılımını da artırır. Oyuncu mücadele sırasında karşılaştığı zorlukları aşmak için döngü içinde çözümler üretir. Burada oyuncu, öncelikle hiçbir kısıtlama olmaksızın birincil, yani yaratıcı fikirler geliştirir. Birincil fikirlerin, çözümü içeren fikirlere dönüşmesiyle küçük dolaşım tamamlanmış olur.

Model'e göre, fikir üretme süreci gruplar halinde gerçekleştirildiğinde daha verimli olmaktadır. Fikir üretme aşamasından sonra, oyuncu ürettiği çözümleri büyük dolaşıma karşılık gelen deneyim döngüsünde uygulayarak dener ve eylemlerinin sonuçlarını gözlemler. Deneyim döngüsünde, oyunun kullanılabilir ve açık hedefler sunması gerekir. Ayrıca, oyun akış deneyimini kolaylaştırabilmek için uygun ve belirsiz olmayan geri bildirimler sağlamalıdır. Buna ek olarak odaklanmış dikkat akış deneyiminde önemli bir faktördür.

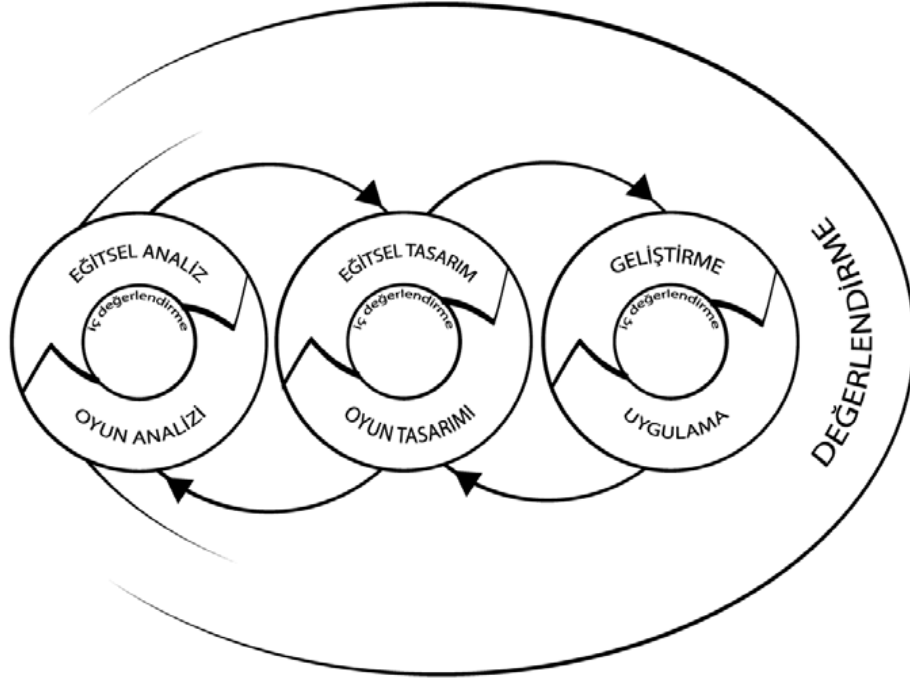
Geri bildirimlerin oluşturacağı yansıtıcı gözlemler, problemlere daha iyi çözümler geliştirilmesini ve yeni şemaların oluşturulmasını sağlayabilir. Çözümlerin denenmesi aşamasında oyuncunun, oyun ve konu üzerindeki kontrol becerisi gelişir ve çözüme ilişkin şema güçlendirilir. Büyük dolaşım da böylece tamamlanmış olur (Korkusuz M. E., 2012).

Şekil 7. Deneyimsel Oyun Modeli (Kiili, 2005)



Sarmal eğitsel oyun modeli. Bu model Akgün ve arkadaşları (2011) tarafından geliştirilmiş olup oyun geliştirmeyi döngüsel bir yapı olarak ele alarak 4 aşamada açıklamıştır. Döngüsel olarak gösterilen aşamalar işleyiş süreci olarak incelendiğinde aşamalı bir yaklaşım sergilediği görülmektedir. Eğitsel analiz aşaması ile başlayan süreç, oyun analizi süreciyle iç içe geçmekle birlikte, eğitsel tasarım ve oyun tasarımı aşamasına ulaşmıştır. Yoğun bir şekilde geliştirme aşaması süreğenliğini korurken uygulama aşamasına geçilmiştir. Her aşamada etkisi olan iç değerlendirme sürecinin amacı iç içe alınmış geliştirme ve uygulama aşamalarının ardından gerçekleştirilen değerlendirme aşamasında geriye dönük değişiklik yapma gereksinimini en aza indirmektir.

Şekil 8. Eğitsel Oyun Tasarımı Döngüsü (Akgün, Nuhoglu, Tüzün, Kaya, & Çınar, 2011)



Yapılan Çalışmalar

Selwyn, (2007) Facebook kullanımındaki eğitsel temaları ortaya koymak üzere yaptığı araştırmada eğitsel temaları 5 başlıkta toplamıştır;

- Üniversite deneyimlerinin yansıtılması ve anlatılması,
- Uygulama bilgilerinin paylaşımı,
- Akademik bilgi paylaşımı,
- Yalvarma ve/veya ilişki kesme göstergeleri,
- Karikatür ve diğer paylaşımlar.

Yapılan araştırmada elde edilen veriler Facebook'un öğrencilerin günlük hayatlarındaki iletişim ve sosyal ağ kurmadaki yerinin öneminin çok büyük olduğunu göstermiştir. Ayrıca Facebook'un online etkileşimi ile rollerin öğrenildiği, değerlerin anlaşıldığı ve kimliklerin şekillendiği bir kültürel ve informal öğrenme ortamı sunduğu ortaya konmuş, özellikle öğrencilerin akademik çalışmalarında, öğretici personele ve

akademik sohbetlerdeki ilişkilerde içine düştükleri rol karmaşasının üstesinden gelmelerine yardımcı olduğu ileri sürülmüştür.

Ajjan ve Hartshorne, (2008) eğitimcilerin Web 2.0 araçlarını benimsemelerine ilişkin yaptıkları çalışmada, blog, wiki podcast ve sosyal ağlar gibi araçların öğrenci öğrenmelerini arttırdığını, okul-öğrenci ve öğrenci-öğrenci arasında etkileşim sağladığını, öğrencilerin derslere ilişkin memnuniyetlerini arttırdığı, öğrencilerin yazma becerilerini geliştirdiğini ve derslere entegrasyonun kolay araçlar olduğunu ortaya koymuşlardır. Bu çalışmada eğitimcilerin büyük bir kısmı bu araçları öğretimleri sırasında kullanmadıklarını ve kullanmayı da planladıklarını, bir kısmı ise kullanmadığını fakat ileride kullanmayı düşündüğünü, çok az bir kısmı ise kullandığını ifade etmiştir. Ayrıca bu araçları benimsenmesine ilişkin bulgularda; tutum ve davranışsal kontrolün niyeti etkilediğini diğer yandan öznel normların etkilemediği ortaya çıkmış ve bu da eğitimcilerin derslerini hazırlarken oldukça bağımsız çalışmaları ile ilişkilendirilmiştir. İş arkadaşlarının, öğrencilerin ve üstteki eğitimcilerin öznel normları üzerinde etkisi olduğu, yani bu üç grubun Web 2.0'ın benimsenmesindeki üç temel sosyal etki olduğu ortaya çıkmıştır.

Lockyer ve Patterson, (2008) bilgi ve iletişim teknolojilerinin eğitimde kullanılması ile ilgili alanda uzmanlaşmak isteyen yüksek lisans öğrencileri ile yaptıkları çalışmada, dersi bir sosyal ağ sitesi üzerinde yürütmüşlerdir. Süreçte öğrenciler bu platform üzerinde tartışmış, resimler eklemiş ve bu resimlere yorumlar yapmışlardır. Çalışma sonunda elde edilen bulgular sosyal ağ sitelerinin kullanım sürecinde sosyal etkileşim seviyesinin oldukça yüksek olduğunu ortaya çıkarmıştır. Bu ortamları ilk defa kullanan bireyler ise teknolojiyi kullanarak teknolojiyi öğrendiklerini belirtmişlerdir.

English ve Howell, (2008) öğrencilerle öğretmenlik uygulaması dersinde Facebook'da oluşturulan bir grup üzerinde yürütülen süreci incelemişlerdir. Öğrencilerin Facebook gruplarını öğretmenlik uygulaması sürecinde benimseyerek kullanmaları ve böylesine erişilebilir sosyal ağ araçlarının eğitim ortamına taşınmanın olası artı ve eksileri tartışmak, öğreticilerin öğretmenlik uygulaması dönemindeki öğrencilerle iletişim kurmak amacıyla Facebook kullanımlarındaki pedagojik stratejileri

tanımlayarak analiz bulguları sunmak amaçlanmıştır. Öğretmen tarafından dışarıya kapalı bir grup oluşturularak, öğretmenlik uygulaması dersi başlamadan önce öğrencilere yüzyüze bir derste gruba üye olmaları konusunda açıklama yapılmış ve gruptaki etkinliklerin ve paylaşımların çoğu wall (duvar) üzerinden yapılarak Facebook'un wall özelliği forum yerine kullanılmıştır.

Süreç sonunda “wall” üzerine yazılan mesajlar yönetici rolündeki öğretmen tarafından sınıflandırılmış ve mesajlar heyecan, problem, espri, çözüm ve diğer olmak üzere 5 ana tema altında toplanmıştır. “Heyecan/Coşku” teması altında genellikle stajın başlangıcı ve sona ermesi sürecinde heyecanlar ifade edilmiş, ayrıntılı açıklamalar yapılmış, bu kategori bireylerin gruba katılım ve bağlılığını ifade etmekle birlikte, öğrenciler arasında topluluklar oluşturulduğunun göstergesi olarak yorumlanmıştır. “Problem” teması altında bireylerin sınırlendikleri olaylar, kaynak yetersizliğinden şikayetler, ilk defa bir konuyu öğretmekle ilgili yaşanan deneyimler, danışman hocayla ve öğrencilerle yaşanan problemler yer almıştır.

“Espiri/Mizah” teması altında öğrencilerin süreç ve yaşadıkları olaylara ilişkin esprileri ve mizahi anlatımları yer almış ve bu kategorideki mesajların bireylerin birlikteliğini gösterdiği ifade edilmiştir. “Çözüm” teması altında öğrenciler tarafında yollanan mesajlardaki problemlere yönelik çözüm mesajları yer almıştır. Son olarak “Diğer” teması en fazla mesaj içeren başlık olmakla birlikte, grupta destekleme, teşvik etme, pekiştirme gibi duyuşsal iletişim içerikli mesajlardan oluşmuş ve bu mesajların genel olarak katılımcılar arasındaki topluluk hissini güçlü olduğunu gösteren pozitif ve teşvik edici yapıda olduğu ifade edilmiştir.

Mazman ve Usluel, (2009) sosyal ağların eğitsel bağlamda kullanılmasını etkileyebilecek olası faktörleri ortaya koyan bir model önerisi geliştirmişlerdir. Model önerisi geliştirilirken, var olan yayılım, benimseme ve kabul modelleri incelenmiş ve konunun çok boyutlu olması nedeniyle bir kuram ya da modeli olduğu gibi almak yerine farklı kuram ve modelleri birleştiren karma bir yaklaşımın daha uygun olacağı ileri sürülerek modelde temel yapı olarak sosyal faktörler, kullanım kolaylığı, algılanan yarar ve yenilikçilik; bu yapıların belirleyicileri olarak ise imaj, öznel norm, kolaylaştırıcı faktörler ve topluluk kimliğini almışlardır.

Kert ve Kert, (2010) sosyal ağ sitelerinin bireyler arası iletişimi, çoklu ortam paylaşımını ve işbirliğini desteklemelerinden dolayı sosyal bilişsel kuram ve oluşturmacı öğrenme kuramının öğrenme sürecine yönelik önermeleriyle örtüştüğünü söylemektedir. Yapmış oldukları çalışmada sosyal ağ sitelerinin lise öğrencileri tarafından kullanımını sorgulayıp, bu ortamların eğitsel amaçlı kullanımına ilişkin görüşleri almışlardır. Araştırma sonucunda, sosyal ağ sitelerinin kullanımının lise öğrencileri arasında oldukça yaygın olduğu, büyük oranda iletişim amaçlı kullanıldığı ve öğrenme amaçlı kullanımına ilişkin olumlu yönde görüşler elde etmişlerdir.

Gülbahar, Kalelioğlu, ve Madran, (2010) sosyal ağ sitelerinden Facebook, Twitter ve Flickr'ın eğitim süreçlerinde farklı şekillerde kullanımlarına ilişkin yapılan araştırmaları ve önerileri ele almışlardır. Araştırma sonucunda sosyal ağların birçok özelliği ve olanaklarının olmasının öğretmenlerin eğitim öğretim süreçlerini aktif, yaratıcı, işbirlikli öğrenme ile desteklemelerine, öğrencilere ise araştırma, sorgulama ve problem çözme becerileri konusunda destek olduğu yönünde bulgular elde etmişlerdir.

Özmen vd. (2011) tarafından yapılan çalışmada, alan bilgisine dayalı olarak, sosyal ağ sitelerinin birey ve toplum gelişimindeki önemi ortaya koyulmuş, eğitimde sosyal ağların işlevini irdelemek ve mesleki gelişim açısından sosyal ağların etkili kullanımı için öneriler getirilmiştir. Bu öneriler araştırmada şu şekilde sıralanmıştır;

- Eğitimin her kademesinde sosyal ağların etkin kullanımına ilişkin gerekli teknik alt yapılar oluşturularak yöneticiler ve öğretmenler daha çok desteklenmelidir.
- Eğitim yöneticileri ve öğretmenler mesleki gelişim ve bilgi paylaşmaları açısından sosyal ağları kullanmaya teşvik edilmelidirler.
- Eğitimcilerin ve okul yöneticilerinin sosyal ağlardan mesleki gelişim açısından daha fazla yararlanabilmeleri için, uygulamalı ortamlarda bilgi ve becerileri geliştirici yönde eğitim almaları sağlanmalıdır.
- Bilgi teknolojisindeki gelişmeler sayesinde her an ulaşılabilen bilgilerin karşılıklı etkileşimle uluslararası boyutta öğrenci katılımını sağlayan sosyal ağlar ders ortamında kullanılmalıdır.

- Sosyal ağların eğitsel alanda daha etkili kullanımına ilişkin kapsamlı araştırmalar yapılmalıdır. Araştırma sonucunda, sosyal ağların öğretmen, yönetici ve diğer okul mensupları tarafından etkin bir şekilde kullanıldığını göstermektedir.

Ayrıca eğitsel amaçları gerçekleştirmek için sosyal ağların kullanımı, okul yönetimi, öğretmen ve öğrenciler arasında sağladığı eş güdümün ve bilgi paylaşımının, varılmak istenen amaçları gerçekleştirme noktasında olumlu katkısı olduğu sonucuna varılmıştır.

Tiryakioğlu ve Erzurum, (2011) Anadolu Üniversitesi İletişim Fakültesi öğretim elemanlarının sosyal ağlar içinde yer alan Facebook'u bir eğitim aracı olarak kullanıp kullanmadıkları saptanmaya çalışmıştır. Bunun saptanması için tüm öğretim elemanlarına sosyal ağları kullanıp kullanmadıkları, kullanıyorsa hangisi ve ne amaçla kullandıkları, eğitim aracı olarak nasıl kullandıkları ve öğrencilerin arkadaş listelerinde yer alıp almadıkları, öğrencileriyle iletişim halinde olup olmadıklarını sorgulayan bir anket uygulanmıştır. Araştırmada, İletişim Fakültesi öğretim elemanlarının Facebook'u benimsedikleri ve yoğun bir şekilde kullandıkları ve Facebook'un eğitsel amaçla kullanımına sıcak baktıkları fakat Facebook 'un daha çok öğrencileri ile iletişim kurma ve paylaşımında bulunma ortamı olarak değerlendirdikleri sonucuna ulaşmışlardır.

Sezgin vd., (2011) tarafından, sosyal ağ sitesi olan Facebook'un kullanım amacı ve eğitsel kullanımı hakkında öğrenci görüşlerinin incelenmesi için yapılan araştırmada, Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Bölümünde okuyan 146 öğrenciye Facebook kullanım amacı ölçeği ve Facebook eğitsel kullanım ölçeği uygulanmıştır. Araştırma sonucunda, öğrencilerin Facebook'u çoğunlukla arkadaşları ile iletişim kurmak ve bilgi/kaynak paylaşımı amaçlı kullandıkları, yeni arkadaşlıklar ve bir gruba katılmak için daha az oranda kullandıkları sonucunu elde etmişlerdir. Facebook'un eğitsel amaçlı kullanımı ile ilgili öğrenci görüşleri genel ortalamanın biraz üzerinde çıkmış ve bu sonucu öğrencilerin Facebook'un eğitsel kullanımı ile ilgili olumlu düşüncelere sahip oldukları yönünde yorumlamışlardır.

BÖLÜM III

OYUN TASARIMI

Bu bölümde Facebook sosyal ağı üzerinde yayınlanmış olan “Türkiye’nin Turistik Yerleri” oyununun Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme Modeline göre geliştirme basamakları yer almaktadır.

Çalışma kapsamında Facebook sosyal ağı üzerinde geliştirilmiş olan “Türkiye’nin Turistik Yerleri” oyunu Zin, Jaafar ve Yue (2009) tarafından hazırlanmış olan Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme Modeline (DOTOM) göre geliştirilmiştir. (DOTOM) modelinde analiz, tasarım, geliştirme, kalite kontrolü, uygulama ve değerlendirme olmak üzere 5 ana bölüm bulunmaktadır. Her bir aşamada bir sonraki aşamaya geçmek için ön-şart niteliğinde olan alt-görevler belirlenmiştir (Şekil 5). Analiz basamağında öğrencilerin demografik bilgileri, eğitsel oyunlara ve sosyal ağlara bakışları ile uygulama ve değerlendirme basamağındaki başarı durumları nicel araştırma yöntemlerine göre değerlendirilmiştir. Yapılan çalışma betimsel bir çalışmadır.

Analiz aşaması

Çalışmada hedef ders olarak, Amasya Üniversitesi Sosyal Bilimler Meslek Yüksekokulunda okutulmakta olan Turizm Coğrafyası dersi seçilmiştir. Konu belirlenirken Turizm ve Otel İşletmeciliği bölümü öğretim elemanları ile görüşmeler yapılmıştır. Bu görüşmelerde Turizm ve Otel işletmeciliği bölümü öğrencilerinin Türkiye’de bulunan turistik merkezler hakkında okulda edindikleri bilgilerin kalıcı olmadığı ve kalıcı hale getirmek için öğretim elemanları tarafından çeşitli yollar denendiği ancak kalıcılığın sağlanmadığı sonucu ortaya çıkmıştır. Bu kalıcılığı sağlamak için öğrenciler arasında popüler olan Facebook sosyal ağı üzerinde “Türkiye’nin Turistik Yerleri” oyunu tasarlanmıştır.

(DOTOM)’a göre geliştirilecek olan “Türkiye’nin Turistik Yerleri” oyununda hedef kitle Amasya Üniversitesi Sosyal Bilimler Meslek Yüksekokulu’nda okuyan ve çalışmaya gönüllü olarak katılmış, 24 kız ve 26 erkek olmak üzere toplam 50 öğrenci tarafından oluşturmaktadır. Bu öğrencilerden 27’si I. Öğretim, 23’ü ise II. Öğretim

öğrencisidir. Bu öğrencilerden 49'u kendisine ait kişisel bilgisayarı olduğunu belirtmiştir. Öğrencilerin verdikleri cevaplara göre bu bilgisayarların %66'sı bilgisayar oyunları için yeterli, %24'ü ise bazı oyunlar için yeterli durumdadır. Bu da çalışmada öğrencilerin kendi kişisel bilgisayarlarını kullanarak istedikleri yerden ve istedikleri zaman aralığında Facebook sosyal ağına bağlanarak "Türkiye'nin Turistik Yerleri" oyununu oynayabilecek durumdadırlar.

Tablo 12. Çalışmaya Katılan Öğrencilerin Yaş Dağılımı

Yaş Gurubu	Sayı	Yüzde
19	5	%10
20	24	%48
21	17	%34
22	2	%4
24	2	%4

Çalışmaya katılan öğrencilerin yaş dağılımları incelendiğinde öğrencilerin 20-21 yaş gurubunda olduğu görülmektedir.

Tablo 13. Çalışmaya Katılan Öğrencilerin Bilgisayar Kullanmaya ve Bilgisayar Oyunu Oynama Başlama Yaşları Dağılımı

Yaş Grubu	Bilgisayar Kullanmaya Başlama	Bilgisayar Oyunu Oynamaya Başlama
20 ve üzeri	%2	%6
15-20	%32	%36
10-15	%52	%48
5-10	%14	%10

Tablo 13 incelendiğinde çalışmaya katılan öğrencilerin büyük çoğunluğunun 10-15 yaş aralığında bilgisayar kullanmaya başladığı görülmektedir. Bu yaş aralığı eğitim sisteminde yaklaşık olarak ortaokul seviyesine denk gelmektedir. Aynı tabloda

öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama yaşları incelendiğinde bilgisayar kullanmaya başlama yaşı ile bilgisayar oyunu oynamaya başlama yaşlarının aynı olduğu görülmektedir. Öğrencilerin verdikleri cevaplara göre haftalık Facebook kullanım sürelerinin ortalaması yaklaşık 17 saat, bilgisayar oyunu oynama sürelerinin ortalaması ise 6 saat olarak görülmektedir.

Çalışmaya katılan öğrenciler haftalık olarak;

- %28'i 1-5 saat arası, %20'si 5-10 saat arası, %24'ü 20 saatin üzerinde ödev ve araştırma gibi okul çalışmaları dışında bilgisayar kullanmaktadır.
- %30'u 1 saatin altında, %24'ü 1-5 saat arası, %30'u ise 5-10 saat arası bilgisayar oyunu oynamaktadır.
- %34'ü hiçbir zaman, %24'ü 1 saati altında, %24'ü 1-5 saat arası %16'sı ise 10 saatin üzerinde televizyon izlemektedirler.
- %18'i hiçbir zaman, %36'sı 1 saatin altında, %30'u 1-5 saat arası ders kitapları haricinde kitap okumaktadır.
- %8'i hiçbir zaman %10'u 15 saat arası, %36'sı 1-5 saat arası, %24'ü 5-10 saat arası, %22'si ise 10 saatin üzerinde arkadaşları veya ailesi ile sosyal etkinliklere katılmaktadır.

Tablo 14. Öğrencilerin oyun türlerini oynama oranları

Oyun Türü	Açıklama	Oynama Yüzdesi
Aksiyon Oyunları	Süratli ve ani oyunlardır	%60
Macera Oyunları	Bilinmeyen dünyada yolunu bulma, nesnelere toplama, ve bilmeceleri çözme oyunlarıdır	%54
Dövüş Oyunları	Hızlı ve atletik hareketlerin olduğu oyunlardır	%24

Bilmece Oyunları	Çözülmesi gereken problemler içerir.	%49
Rol-Oynama Oyunları	Genellikle görseldir Bu oyunlarda, kendinizce belirlenen özellikleri ve kendine has özellikleri olan roller oynanır	%30
Simulasyon Oyunları	Bir aracı kullanmak, uçurmak, ya da dünyalar kurmakla alakalı oyunlardır	%40
Spor Oyunları	Spor müsabakalarının simüle edildiği oyunlardır.	%44
Strateji Oyunları	Bir topluluğu yönetmek (örneğin bir ordu, ya da bir uygarlık) ve onu istediğiniz şekilde geliştirmekle ilgili oyunlardır	%48

Tablo 14 incelendiğinde öğrenciler arasında aksiyon oyunlarının en popüler olduğu görülmektedir. İkinci sırada macera oyunları ve üçüncü sırada Bilmece oyunları gelmektedir. Yazar tarafından geliştirilen “Türkiye’nin Turistik Yerleri” oyunu bilmece türünde bir oyundur. Bu tür oyunlar genellikle görsel olarak tasarlanmıştır ve çözülmesi gereken bir problem içermektedir (Can, 2003). Öğrenciler arasında en sevilmeyen oyun türü ise dövüş oyunlarıdır.

DOTOM ‘un analiz aşamasında yer alan hedef öğrenci kitlesinin genel özelliklerinin belirlenmesi amacıyla çalışmaya katılan öğrencilerin bilgisayar oyunlarına, eğitsel bilgisayar oyunlarına ve sosyal ağların eğitsel kullanımına yönelik tutumları incelenmiştir. Öğrencilerin eğitsel oyunlara ve sosyal ağların eğitsel

kullanımına yönelik tutumlarını belirlemek amacıyla iki veri toplama aracı kullanılmıştır. Sosyal ağların eğitsel kullanımı ile ilgili olarak kullanılan veri toplama aracında Toğay ve arkadaşları tarafından 2013 yılında kullanılan ve Onyebuchi tarafından 2009 yılında gerçekleştirilen sosyal medyanın öğrenim ve öğretim süreçlerine etkisini belirleme amaçlı hazırlanan anket kullanılmıştır. Öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunları hakkındaki tutumları belirlemek için Can (2003) tarafından geliştirilen Bilgisayar Oyunlarına Yönelik Tutum Ölçeği ve Eğitsel Bilgisayar Oyunlarına Yönelik Tutum Ölçeği kullanılmıştır. Bilgisayar oyunlarına yönelik tutumları, eğitsel bilgisayar oyunlara olan tutumları ve sosyal ağların eğitsel kullanımına yönelik tutumları SPSS programı ile test edilmiştir.

Tablo 15. Öğrencilerin tutum ölçeklerine verdikleri cevapların ortalamaları

Değişken	N	Aritmetik Ortalama(X)	S.S.
Bilgisayar Oyunlarına Yönelik Tutum	50	3,33	,46
Eğitsel Bilgisayar Oyunlarına Yönelik Tutum	50	3,59	,78
Sosyal Ağların Eğitsel Kullanımına Yönelik Tutum	50	3,53	,75

Tablo 15’de görüldüğü üzere öğrencilerin bilgisayar oyunlarına karşı tutumlarının ($X=3,33$), eğitsel bilgisayar oyunlarına karşı tutumların ($X=3,59$) ve sosyal ağların eğitsel kullanımına yönelik tutumlarının ($X=3,53$) yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo 16. Öğrencilerin Bilgisayar Oyunlarına Karşı Tutumları

Bilgisayar Oyunları	Aritmetik Ortalama(X)	S.S.
Bilgisayar oyunu oynamak önemli bir boş zaman değerlendirme uğraşıdır.	2,62	1,36860
Bilgisayar oyunu oynamak zaman kaybıdır.	3,06	1,37550
Bilgisayar oyunu oynamak çok zaman alan bir	3,52	1,31304

uğraşdır.

Bilgisayar oyunu oynamak insanlarda bir şeyler öğrenmeye karşı merak uyandırır.	3,44	1,24802
Bilgisayar oyunu oynamak bazı yararlı bilgi ve becerilerin gelişmesine yardım eder.	3,77	1,03635
Bilgisayar oyunu oynamak sadece küçük yaşlardaki çocuklar için uygundur. (ilk ve orta okul çocukları)	1,84	1,16689
Bilgisayar oyunu oynamak her yaş grubu için uygundur	3,56	1,40204
Kızlar ve erkekler farklı türde bilgisayar oyunlarını oynamayı tercih ederler.	3,88	1,18511
Bilgisayar oyunu oynamak bağımlılık yapar.	3,94	1,13641
Bilgisayar oyunu oynamak kişilerin sosyal yaşamını olumsuz yönde etkiler.	3,22	1,34068
Bilgisayar oyunları bir grup (arkadaş grubu, aile vs.) ile birlikte oynandığında kişilerin sosyal becerilerinin gelişmesini sağlar.	3,32	1,18563
Şiddet unsuru içeren bilgisayar oyunlarını oynamak, insanları olumsuz yönde etkiler.	3,59	1,30573

Tablo 16 incelendiğinde en yüksek ($X=3,94$) tutumun “Bilgisayar oyunu oynamak bağımlılık yapar.” maddesinde olduğu görülmektedir. En düşük ($X=1,84$) tutumun ise “Bilgisayar oyunu oynamak sadece küçük yaşlardaki çocuklar için uygundur. (ilk ve orta okul çocukları)” maddesinde olduğu görülmektedir. “Bilgisayar oyunu oynamak insanlarda bir şeyler öğrenmeye karşı merak uyandırır.” ve “Bilgisayar oyunu oynamak bazı yararlı bilgi ve becerilerin gelişmesine yardım eder.” Maddelerinin ortalamasının üzerinde çıkması öğrencilerin bilgisayar oyunlarının eğitsel olarak kullanımına sıcak baktıklarını göstermektedir.

Tablo 17. Öğrencilerin Eğitsel Bilgisayar Oyunlarına Karşı Tutumları

Eğitsel Bilgisayar Oyunları,	Aritmetik Ortalama(X)	S.S.
Tüm derslere uygulanabilir.	3,52	1,31304
Tüm öğrenim düzeylerine uygulanabilir.	3,54	1,38814
Okullardaki eğitim programlarının amaçlarıyla paralel kullanılabilir.	3,58	1,21370
Okullardaki eğitim programlarında zaman konusunda sorun yaratmayacak şekilde kullanılabilir.	3,89	,96274
Okullardaki eğitim programlarında sınıf yönetimi konusunda sorun yaratmayacak şekilde kullanılabilir.	3,68	1,01900
Derslerde öğretime yardımcı olarak kullanıldığında öğrenmede etkili olabilir.	4,08	,82906
Derslerde asıl öğretim aracı olarak kullanıldığında öğrenmede etkili olabilir.	3,32	1,28476
Derslerde bir ödül olarak kullanıldığında öğrenmede etkili olabilir.	3,86	1,06924
Derslerde, öğrencilerin boş zamanlarını doldurmak için kullanıldığında öğrenmede etkili olabilir	3,30	1,32865
Ortak öğrenme ortamı sağladığında öğrenmede etkili olabilir.	3,66	1,13587
Yarışmacı öğrenme ortamı sağladığında öğrenmede etkili olabilir.	3,83	1,02768
Oyunda belirli bir hedef verildiğinde öğrenmede etkili olabilir.	3,90	1,07381
Oyunda belirli bir hedef verilmediğinde öğrenmede etkili olabilir.	2,90	1,18235
Oyunda öğrencilerin kendi hedeflerini seçmelerine izin verildiğinde öğrenmede etkili olabilir.	3,46	1,19881
Gerçekçi amaçlara dayandıklarında öğrenmede etkili olabilir.	3,78	1,13011

Düşsel/fantezi amaçlara dayandıklarında öğrenmede etkili olabilir. 3,10 1,23305

Tablo 17 incelendiğinde en yüksek ($X=4,08$) tutumun “Derslerde öğretime yardımcı olarak kullanıldığında öğrenmede etkili olabilir.” maddesinde olduğu görülmektedir. En düşük ($X=2,90$) tutumun ise “Oyunda belirli bir hedef verilmediğinde öğrenmede etkili olabilir.” maddesinde olduğu görülmektedir. Öğrenciler “Ortak öğrenme ortamı sağladığında öğrenmede etkili olabilir.” maddesinde ($X=3,66$) ve “Okullardaki eğitim programlarında zaman konusunda sorun yaratmayacak şekilde kullanılabilir.” ($X=3,89$) maddelerinden öğrencilerin Sosyal Ağlar üzerinde oluşturulacak ortak öğrenme ortamlarına sıcak bakabilecekleri sonucuna varılabilir. Ayrıca “Yarışmacı öğrenme ortamı sağladığında öğrenmede etkili olabilir.” ($X=3,83$) maddesindeki tutumun yüksek olmasından anlaşılacağı üzere geliştirilecek oyunda öğrenciler arasındaki yarışma duygusunun tetiklenmesi gerekliliği öne çıkmaktadır.

Tablo 18. Öğrencilerin Sosyal Ağların Eğitsel Kullanımına Karşı Tutumları

Sosyal Ağların Eğitsel Kullanımı	Aritmetik Ortalama(X)	S.S.
Sosyal ağların eğitim amaçlı kullanımını faydalı buluyorum.	3,78	,93219
Eğitimimde sosyal ağları kullanmam, daha iyi notlar almamı sağlıyor.	3,02	1,21151
Eğitimimde sosyal ağları kullanmam, ödevlerimi daha çabuk bitirmemi sağlıyor.	3,36	1,10213
Eğitimde sosyal ağları kullanmak verimliliğimi artırıyor.	3,28	1,06981
Sosyal ağ kullanımını kolay buluyorum.	4,08	,95387
Sosyal ağlarda deneyimli bir kullanıcı haline gelmek benim için çok kolay oldu.	3,98	,95810
Sosyal ağların eğitim amaçlı kullanımını	3,88	,82413

öğrenmeyi kolay buluyorum.		
Sosyal ağ uygulamalarını basit ve anlaşılır buluyorum.	3,80	,80812
Eğitimim sırasında ulaştığım İnternet erişim imkânları, sosyal ağları kullanmamı kolaylaştırıyor.	3,74	1,08440
Derslerimize giren öğretim görevlileri ve okulumuzun yöneticileri eğitim süreçlerinde sosyal ağ araçlarının kullanımını konusunda beni teşvik ediyorlar.	3,20	1,27775
Ailem ve akrabalarım eğitim sürecimde sosyal ağları kullanmamın gerekli olduğunu düşünüyorlar.	2,96	1,21604
Arkadaşlarım eğitim sürecimde sosyal ağları kullanmamın gerekli olduğunu düşünüyorlar.	3,44	1,15580
Bir sosyal ağın üyesi ve kullanıcısı olmak, bende bir topluluğun parçası olduğum hissi uyandırıyor.	3,44	1,18080
Bir sosyal ağ topluluğuna bağlı olduğumu hissediyorum.	3,60	1,14286
Eğer bir ders çalışma konusuyla ilgili olarak bir cevap almaya ihtiyaç duyarsam, üye olduğum sosyal ağ grubuna çözüm ile ilgili cevap almak için mesaj atabiliyorum.	3,90	1,12938
Benim sosyal ağ topluluğumla aramdaki arkadaşlık ilişkileri ve birliktelik benim için çok şey ifade ediyor.	3,50	1,19949
Bana göre, geleneksel eğitim yöntemlerine ilave olarak sosyal ağların öğretim etkinliklerinde kullanımının daha çok çekici olduğunu düşünüyorum.	3,38	1,12286

Geleneksel eğitim yöntemlerine ilave olarak sosyal ağların öğretim etkinliklerinde kullanımının çok daha iyidir.	3,52	1,07362
Eğitim etkinliklerinde sosyal ağları kullanmaktan hoşlanıyorum.	3,62	1,06694
Eğitim etkinlerinde sosyal ağları kullanmak öğrenmeme yardımcı oluyor.	3,50	1,12938
Geçmiş öğretim yıllarında okulumuzdaki eğitim etkinliklerinde sosyal ağları sıklıkla kullandık	3,28	1,14357
Okulumuzdaki eğitim süreçlerinde sosyal ağları bu öğretim yılında sıklıkla kullandık	3,28	1,16128

Tablo 18 incelendiğinde en yüksek ($X=4,08$) tutumun “Sosyal ağ kullanımını kolay buluyorum.” maddesinde olduğu görülmektedir. En düşük ($X=2,96$) tutumun ise “Ailem ve akrabalarım eğitim sürecimde sosyal ağları kullanmamın gerekli olduğunu düşünüyorlar.” maddesinde olduğu görülmektedir. Öğrencilerin “Eğitim etkinlerinde sosyal ağları kullanmak öğrenmeme yardımcı oluyor.” maddesinde ($X=3,50$) ve “Bana göre, geleneksel eğitim yöntemlerine ilave olarak sosyal ağların öğretim etkinliklerinde kullanımının daha çok çekici olduğunu düşünüyorum.” maddesinden ($X=3,38$) anlaşılacağı üzere öğrenciler sosyal ağları eğitimde kullanmaya yatkındırlar.

Turizm Coğrafyası dersi öğrenme çıktılarına göre dersi başarı ile tamamlayan öğrenciler;

- Türkiye'nin 7 bölgesinde yer alan turistik değerleri bilir
- Türkiye'nin 7 bölgesinde yer alan Türk İslam değerleri bilir
- Türkiye'nin 7 bölgesinde yer alan antik değerleri bilir
- Bölgeleri ve demografik özellikleri tanır
- Türkiye'nin 7 bölgesindeki doğal güzellikleri bilir.
- Türkiye'nin 7 bölgesindeki tarihi ve kültürel değerleri bilir.

Derse ait öğrenme çıktılarında “Türkiye’nin 7 bölgesindeki tarihi ve kültürel değerleri bilir” hedefi Facebook üzerinde geliştirilen “Türkiye’nin Turistik Yerleri” oyunu ile öğrencilere kazandırılacaktır.

Tutum ölçeklerindeki sorulara verilen cevaplardan anlaşılacağı üzere öğrenciler Eğitsel oyunların ve sosyal ağların öğrenmelerine katkı sağlayacaklarını düşünmektedirler.

Geliştirilmiş olan oyunda amaç, Türkiye’de bulunan 24 turistik merkeze ait resimleri harita üzerine en kısa sürede doğru olarak yerleştirmektir. Oyun kişilere ait süreleri ve puanları tablo halinde kullanıcılara sunarak veya kullanıcılar ait Facebook duvarlarında paylaşarak kullanıcılar arası yarışma ortamı yaratacaktır. 24 turistik merkez seçilmesinin nedeni oyunu sınırlarını belirlemektir. 24 sayısı dokuztaş oyununda bulunan kesişim noktalarının sayısıdır (COŞKUN, 2006, s. 16). Dokuztaş tablasından yola çıkılarak geliştirilen eğitsel oyun tasarımında konuyu içeren resimlere 1 ile 24 arası sıra numarası verilmiştir.

Tasarım Aşaması

Geliştirilen oyun üç kısımdan oluşmaktadır. Birinci bölümde öğrencilere Türkiye’de bulunan önemli turistik yerler hakkında ön bilgi sunulmaktadır. İkinci bölümde yap-boz parçalarını kullanarak Türkiye haritasını oluşturulmaktadır. Üçüncü bölümde ise Harita üzerinde bulunan il isimlerine sayfanın alt kısmında bulunan 24 adet resmi yerleştirilmesi istenilmektedir. Yerleştirme işlemi bittiğinde öğrenciye ait puan ve süre görüntülenmektedir. Bu süre ve puanlar zaman damgası ile veri tabanına kaydedilmekte ve kullanıcılar arasındaki sıralamada kullanılmaktadır.

Oyunun ikinci aşamasında kullanılan 24 turistik yer aşağıdaki şekildedir.

Sıra

Resim

Açıklaması

1

**1)Anıtkabir**

a)Mustafa Kemal Atatürk 'ün anıt mezarıdır.

b)Yapımına 1944 yılında başlanmış, 1953 yılında tamamlanmıştır.

2

**2)Ani Harabeleri**

a) İlk yerleşim izleri M.Ö. 5000-3000 yıllarındadır.

b) İpek yolunun Anadolu 'ya girişte ilk konaklama yeri olma özelliğine sahiptir.

3

**3)Pamukkale**

a)Bir kayaç türü olan travertenlerden oluşmaktadır.

b) Antik bir kentin sınırları içerisindedir.

Sıra

Resim

Açıklaması

4

**4)Mevlana Türbesi**

- a) Mevlana'nın dergahı olma özelliğine sahiptir.
- b) Günümüzde müze olarak kullanılmaktadır.

5

**5) Nemrut Dağı**

- a) Volkanik bir dağdır.
- b) Üzerinde Yunan ve Pers tanrılarının heykelleri yer almaktadır.

6

**6)İshak Paşa Sarayı**

- a) Osmanlı Devleti'nin lale devrindeki son büyük anıttır.
- b) Çıldır Valisi İshak Paşa tarafından yaptırılmıştır.

Sıra

Resim

Açıklaması

7

**7) Hasankeyf**

a) Tarihte önemli uygarlıklara ev sahipliği yapmıştır.

b) Dicle ırmağı üzerindedir. Ilisu baraj gölü altında kalma tehlikesindedir.

8

**8) Çifte Minareli Medrese**

a) Anadolu Selçuklu dönemine ait bir yapıdır.

b) Taş, tuğla ve çini sanatının Anadolu'da bulunan en iyi örnekleriyle yapılmıştır.

9

**9) Sümela Manastırı**

a) M.S. 375-395 yılları arasında yapılmıştır.

b) Hristiyanlık dinince kutsal kabul edilen yerlerdendir.

Sıra	Resim	Açıklaması
10		<p>10) Safranbolu Evleri</p> <p>a) Osmanlı mimari dokusunu günümüze taşıyan önemli yapılardır.</p> <p>b) UNESCO tarafından 17.12.1994’de Dünya Kültür Mirası listesine alınmıştır.</p>
11		<p>11) Kız Kalesi</p> <p>a) Yapıldığı dönemde yerleşim yeri olarak kullanılmıştır.</p> <p>b) İçerisinde kilise, sarnıç ve kaya mezarları bulunmaktadır.</p>
12		<p>12) Hakkari Kalesi</p> <p>a) Tarihte çeşitli uygarlıklar tarafından savunma amaçlı kullanılmıştır.</p> <p>b) Mimarisi büyük ölçüde tahrip olmuştur.</p>

Sıra	Resim	Açıklaması
13		<p>13) Kayısı</p> <p>a) Bir şehrin simgesi durumundadır.</p> <p>b) Yurt dışına ihracatı yapılmaktadır.</p>
14		<p>14) Aspendos</p> <p>a) Şehir M.Ö. 10. y.y. da Akalar tarafından inşa edilmiştir.</p> <p>b) En önemli özelliği içerisindeki antik tiyatrodur.</p>
15		<p>15) Divriği Ulu Camii</p> <p>a) Divriği ilçesindeki tarihi cami ve hastane</p> <p>b) 1985 yılında UNESCO Dünya Miras Listesine alınmıştır.</p>

Sıra	Resim	Açıklaması
16		<p>16) Lüle Taşı</p> <p>a) Arkeolojik çalışmalar , lületaşının yaklaşık beşbin yıl öncesinden bulunduğunu ve değişik amaçlarla kullanıldığını göstermiştir.</p> <p>b) Günümüzde Lületaşısı süs eşyası yapımında özellikle pipo yapımında kullanılmaktadır.</p>
17		<p>17) Şehitler Anıtı</p> <p>a) Çanakkale savaşları sırasında büyük kahramanlıklar gösteren şehitlerimiz adına dikilmiştir.</p> <p>b) Yapımına 1954 yılında başlanmış ve 1960 yılında tamamlanmıştır.</p>
18		<p>18) Balıca Mağarası</p> <p>a) Kristalleşmiş kireç taşlarından oluşmuştur.</p> <p>b) En önemli özelliği; Türkiye 'nin hiçbir mağarasında bulunmayan soğan sarkıtların bu mağarada bulunmasıdır.</p>

Sıra

Resim

Açıklaması

19

**19) Peri Bacaları**

a) Yanardağdan püsküren lavların doğal etkiler sonucu aşınmasıyla oluşmuş yapılardır.

b) Tarihi süreçte, insanlar peribacalarının içlerine ev, depo, kilise oymuştur.

20

**20) Efes Antik Kenti**

a) Antik dönemde büyük bir ticaret merkezi ve başkent olmuştur.

b) Kent içerisinde Dünya 'nın yedi harikasından biri olan Artemis tapınağı bulunmaktadır.

21

**21) Çini**

a) Geleneksel Türk sanatlarındandır.

b) Mimari yapıların süslemesinde kullanılır.

Sıra

Resim

Açıklaması

22



22) Ayasofya

a) Bizans imparatorluğu döneminde kilise olarak inşa edilmiştir.

b) İstanbul'un Fatih Sultan Mehmet tarafından fethiyle birlikte camiye dönüştürülmüştür.

23



13) Cennet Cehennem Mağarası

a) Yeraltı sularının yaptığı aşındırmaya bağlı olarak oluşan çökmeler sonucu oluşmuştur.

b) Kültür ve Turizm Bakanlığınca müze kapsamındadır.

24



24) Selimiye Cami

a) Osmanlı Padişahı II.Selim zamanında inşa edilmiştir.

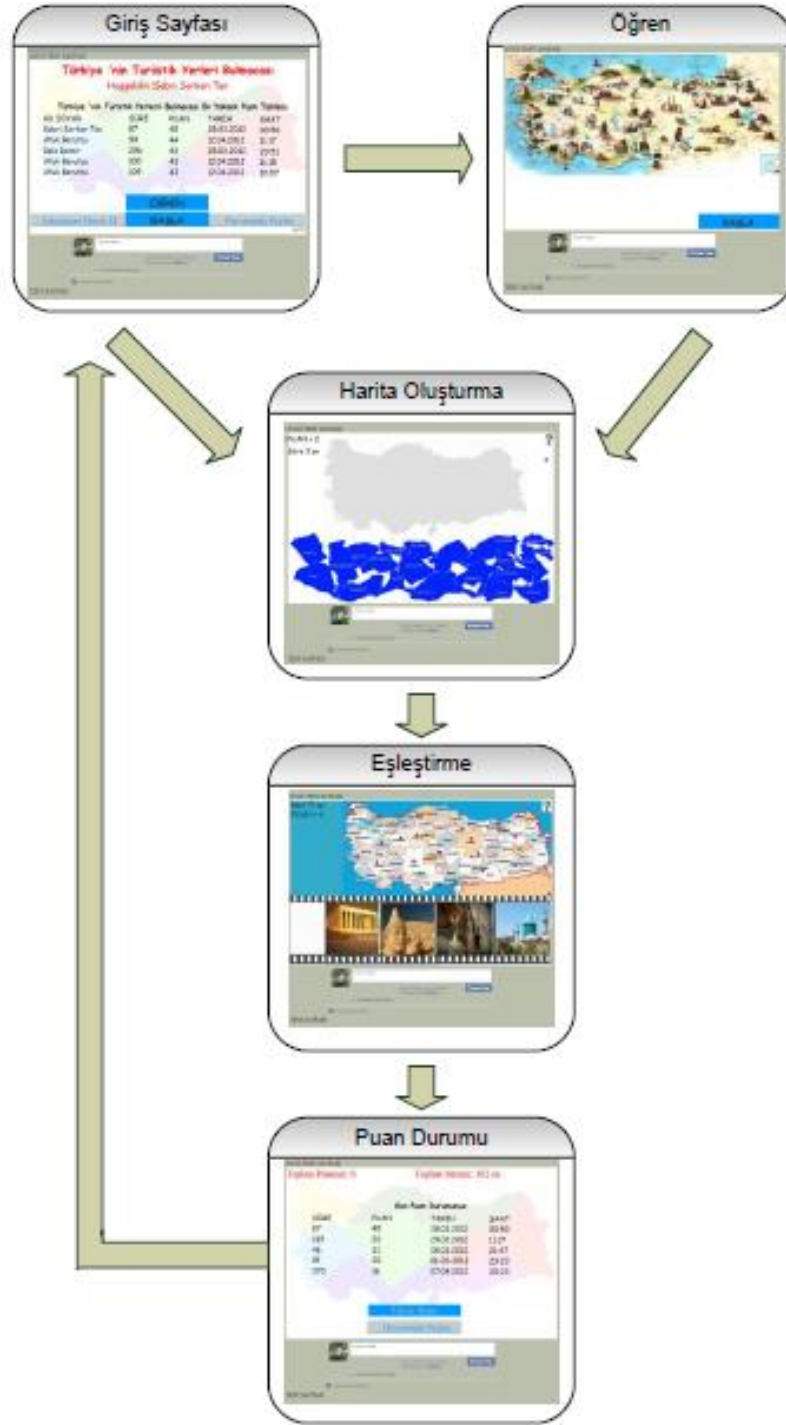
b) Mimar Sinan tarafından yapılmıştır.

Geliştirme aşaması

Tasarım aşamasında “Türkiye’nin Turistik Yerleri” adlı oyun için planlama ve ön tasarım yapılmıştır. Planlanan oyun için Adobe Flash programı ile oyun ortamı tasarlanmıştır. Planlanan oyun için Actionsript ve PHP programlama dilleri kullanılarak oyun içi puanlama, eşleştirme, oyun süresi ve veri tabanı bağlantısına yönelik kodlama yapılmıştır. Oyuna katılan kullanıcılara ait ad, soyad, yaş, cinsiyet, e-posta adresi, arkadaş sayısı, duvar paylaşım sayısı gibi bilgiler ise Facebook FQL sorgulama dili ile elde edilerek veri tabanına kaydedilmiştir.

Oyun içerisinde öğrenciler arası etkileşim ve iletişimi sağlamak için Facebook sosyal eklentisi kullanılmıştır. Bu eklenti sayesinde öğrenciler oyun sayfasında bulunan mesaj alanını kullanarak eş zamanlı olarak birbirleriyle iletişime geçebilmekte ve oyun hakkında sohbet edebilmektedirler. Oyunun Facebook ortamına entegrasyonu amacıyla bir web sayfası tasarlanmış ve bu sayfa web ortamına aktarılmıştır. Daha sonra Facebook Developers sayfasından oluşturulan http://apps.facebook.com/turistik_yerler/ adresi ile oyun test kullanımı aşamasına getirilmiştir.

Şekil 9. Oyun İçi Akış



Geliştirilen oyun üç aşamadan oluşmaktadır. Birinci aşama öğrencinin Türkiye’de bulunan önemli turistik yerler hakkında bilgi aldığı bölüm bulunmaktadır. İkinci aşamada ise Yap-Boz parçalarını kullanarak Türkiye haritasının

oluşturulmaktadır. Üçüncü aşamada ise Harita üzerinde bulunan il isimlerine sayfanın alt kısmında bulunan 24 adet resmi yerleştirmesi istenilmektedir.

Şekil 10. Karşılama Ekranı

OYUN TEST SAYFASI

Türkiye 'nin Turistik Yerleri Bulmacası

Hoşgeldin Sabri Serkan Tan

Türkiye 'nin Turistik Yerleri Bulmacası En Yüksek Puan Tablosu

AD SOYAD	SÜRE	PUAN	TARİH	SAAT
Sabri Serkan Tan	87	45	28.03.2013	00:50
Ufuk Barutcu	99	44	12.04.2013	11:17
Selo Demir	296	43	11.04.2013	20:51
Ufuk Barutcu	100	43	12.04.2013	11:15
Fırat Sahin	109	43	12.04.2013	10:57

ÖĞREN

BAŞLA

Arkadaşımı Davet Et Duvarımda Paylaş

v0.70

Yorum ekle...

Sabri Serkan Tan Olarak Paylaşıyor (Değiştir) Yorum Yap

Facebook'ta Paylaş

 Facebook sosyal eklentisi

TEST SAYFASI

Karşılama ekranında kullanıcıya ait isim bilgisi Facebook FQL dili ile sorgulanarak ekrana yazdırılmaktadır. Oyuna ait veri tabanında en yüksek puana sahip 5 kullanıcıya ait ad soyad, süre, puan, tarih ve saat bilgileri kullanılan veri tabanından SQL dili ile sorgulanarak listelenmiştir. Ekranın alt kısmında bulunan yorum satırı ise Facebook Sosyal Eklentisi ile sayfaya eklenmiştir. Bu eklenti sayesinde kullanıcılar arasında iletişim kurulması sağlanmıştır.

Kullanıcının diğer Facebook arkadaşlarını oyuna davet edebilmesi amacı ile “Arkadaşımı Davet Et” butonu uygulamaya eklenmiştir.

Şekil 11. Arkadaş Davet Etme Ekranı



Arkadaş davet etme ekranı sayesinde kullanıcılar tarafından oyuna yeni kullanıcılar davet edilebilmektedir. Bu ekranda kullanıcının Facebook arkadaşlarının listesi gelmektedir. Bu listeden istekte bulunacağı arkadaşlarını seçerek “Türkiye’nin Turistik Yerleri” oyunu ile ilgili davet mesajı gönderebilmektedir.

Kullanıcının oyundaki seviyesini diğer arkadaşlarına duyurabilmesi amacıyla “Duvarımda Paylaş” butonu uygulamaya eklenmiştir.

Şekil 12. Duvarda Yapılan Paylaşım

The image shows a Facebook interface. At the top, the Facebook logo and search bar are visible. The user's profile, Sabri Serkan Tan, is shown on the left. The main content is a post by Sabri Serkan Tan. The post text is: "Turistik yerler oyununda Türkiye 'nin tarihi ve kültürel yerlerini bulmaya çalışıyorum.87 saniye ve 45 puan ile 1. sırada yarışıyorum. Benimle yarışmak ister misin?". Below the text is a link titled "Turistik Yerler" with a description: "Turistik yerler oyununda Türkiye 'nin tarihi ve kültürel yerlerini bulmaya çalışıyorum.87 saniye ve 45 puan ile 1. sırada yarışıyorum. Benimle yarışmak ister misin?". The post has 8 likes and 20+ comments. The interface also shows navigation options like "Durum" and "Fotoğraf/Video Ekle" at the top of the post area.

Kullanıcı duvarında paylaşım yapmak istediğinde “*Turistik yerler oyununda Türkiye 'nin tarihi ve kültürel yerlerini bulmaya çalışıyorum 87 saniye ve 45 puan ile 1. Sırada yarışıyorum. Benimle yarışmak ister misin?*” şeklinde bir mesaj yayınlanmaktadır. Bu paylaşım sayesinde oyun içerisindeki durumunu diğer arkadaşları ile paylaşmakta ve oyun içi rekabet ortamı sağlanmaktadır.

Şekil 13. Öğren Ekranı

OYUN TEST SAYFASI



ANKARA
Anıtkabir

BAŞLA

Yorum ekle...

Sabri Serkan Tan Olarak Paylaşıyor (Değiştir)

Yorum Yap

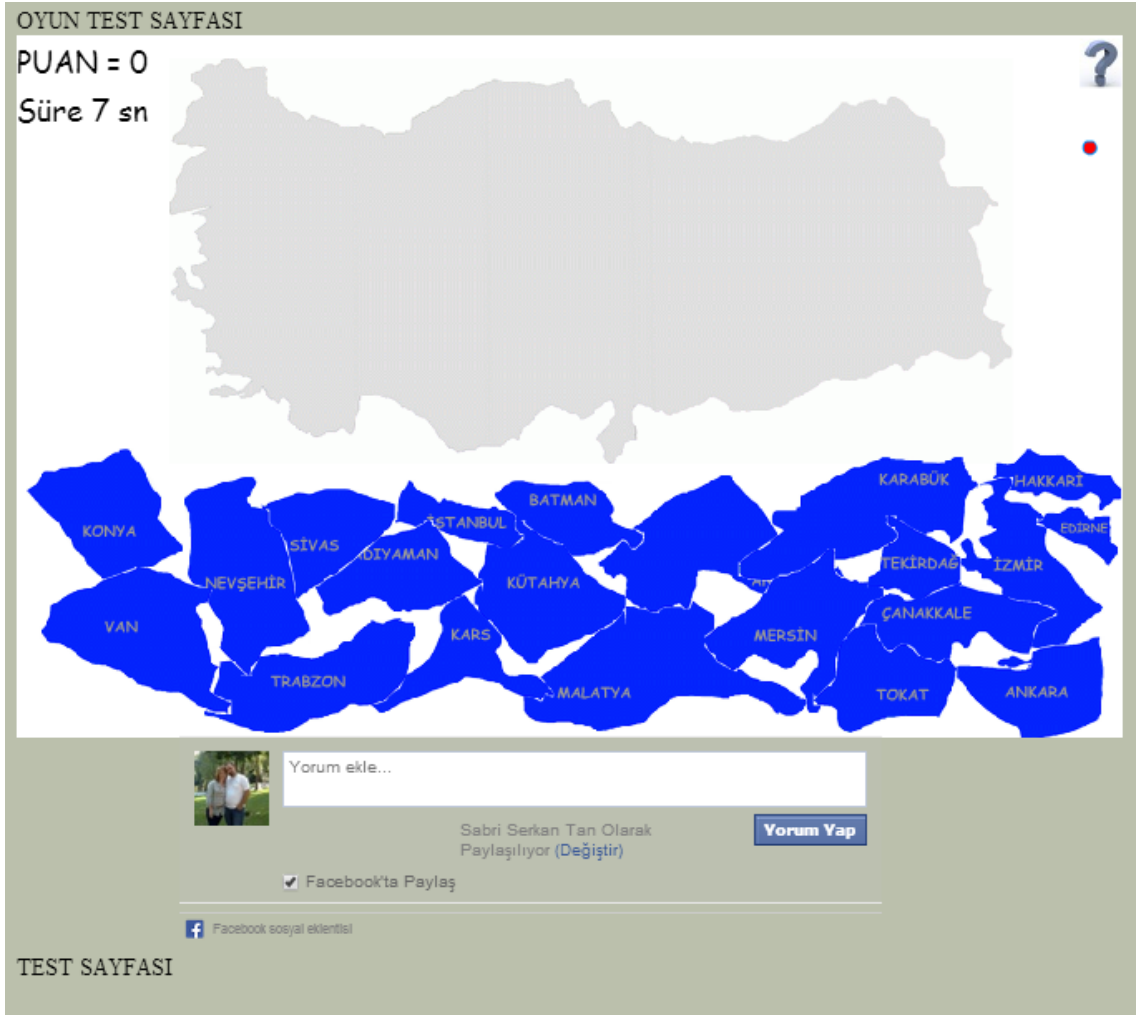
Facebook'ta Paylaş

Facebook sosyal eklentisi

TEST SAYFASI

Bu ekran kullanılarak Türkiye’de bulunan önemli turistik yerlerin hangi illerde olduğu harita üzerinde gösterilmektedir. Harita üzerinde fare ile turistik bir alana yaklaşıldığında sayfanın alt kısmında bu alanın hangi ilde olduğu ve adı mesaj olarak verilmektedir.

Şekil 14. Harita Oluşturma Ekranı



Bu ekrana, öğren ekranından veya karşılama ekranından geçiş yapılabilir. Bu Ekranda, alt kısımda bulunan yap-boz parçaları kullanılarak Türkiye haritası oluşturulmaktadır. Bu alanda amaç belli başlı illerin harita üzerindeki yerlerini öğrenciye anımsatmaktır. Ekranın sol üst köşesinde Puan ve Süre durumu görüntülenmektedir. Puan her yerleştirdiği doğru parça için 1 puan artmakta, yanlış yerleştirmelerde ise 1 puan eksilmektedir. Ekranın sağ tarafında bulunan soru işareti simgesi ile ekranın kullanımı hakkında yardım alınabilmektedir.

Şekil 15. Eşleştirme Ekranı

OYUN TEST SAYFASI

Süre 296 sn
PUAN = 0

Anıtkabir
Mustafa Kemal Atatürk'ün anıt mezarıdır. Yapımına 1944 yılında başlanmış, 1953 yılında tamamlanmıştır.




Yorum ekle...

Sabri Serkan Tan Olarak Paylaşıyor (Değiştir)

Yorum Yap

Facebook'ta Paylaş

Facebook sosyal ektentisi

TEST SAYFASI

Bu ekranda alt tarafta bulunan resimler “sürükle bırak” yöntemi ile kırmızı ile işaretlenmiş olan illerin üzerinde yerleştirilmektedir. Ekranın sağ tarafında farenin üzerinde bulunduğu resme ait bilgiler görüntülenmektedir.

Şekil 16. Puan Durumu Ekranı

OYUN TEST SAYFASI

Toplam Puanınız: 10 **Toplam Süreniz: 474 sn**

Son Puan Durumunuz

SÜRE	PUAN	TARİH	SAAT
87	45	28.03.2013	00:50
219	22	29.03.2013	11:17
46	21	28.03.2013	21:47
15	20	01-01-2013	23:23
370	16	07.04.2013	20:23

[Tekrar Başla](#)

[Duvarımda Paylaş](#)

 Yorum ekle...

Sabri Serkan Tan Olarak Paylaşıyor (Değiştir) [Yorum Yap](#)

Facebook'ta Paylaş

 Facebook sosyal eklentisi

TEST SAYFASI

Puan durumu ekranında kullanıcıya ait en son puan ve süre ile birlikte aldığı en iyi beş puan ve süre görüntülenmektedir. Kullanıcı duvarımda paylaş butonu ile en son aldığı puan ve süreyi Facebook duvarında paylaşabilmektedir. Tekrar başla butonu ile uygulamanın karşılama ekranına geri dönebilmektedir.

Kalite Kontrolü Aşaması

Bu aşamada oyununun kullanıcılara ulaşmadan hatalarının bulunup giderilmesine yönelik alfa ve beta testleri gerçekleştirilmiştir. Alfa test, yazılımın beta testi kullanıcılarına verilmeden önceki son test aşamadır. Yazılım bu aşamada gerçeğe yakın koşullarda, hatalara karşı test edilir. Beta test, yazılımın ilk sürümündeki sistem

testlerinden ve eksiklik testlerinden geçirilmeyi belirtir. Bu sürümde amaçlanan farklı donanımlar altında yazılımı sorunsuz çalıştırmadır. Tüm kullanıcılar tarafından gerçek verilerle test edilen yazılımın test sonuçları, yazılım geliştirici tarafından yakından takip edilir. Alfa testinde oyunun baştan sona kadar oynanabilir olup olmadığı, oyunun dokusu, eşleştirme işlemlerinin doğruluğu, oyun etkileşimi, oyunu zorlaştıran etmenlerin durumuna yönelik hata denetimi yapılmış ve bulunan hatalar giderilmiştir. Beta test aşamasında ise oyun kısıtlı bir kullanıcı grubuna açılmış ve kullanıcılardan gelen geri bildirimlere göre test edilmiş ve bulunan hatalar giderilmiştir. Alfa ve Beta testleri sırasında karşılaşılan, eşleştirme hataları, bilgilerin yanlış resimlerde çıkması, puan ve süresinin sayfalar arası taşınmaması gibi sorunlar düzeltilen hatalara örnek verilebilir.

Uygulama ve Değerlendirme

Facebook sosyal ağına entegre edilmiş olan “Türkiye’nin Turistik Yerleri” çalışmaya gönüllü olarak katılan öğrencilerin kullanımına sunulmuştur. Veri tabanı kayıtları incelendiğinde geliştirilen oyunun 40 öğrenci tarafından 397 kez oynandığı, oynanma saatlerinin 23:00-02:00 ve 18:00-20:00 saatleri arasında yoğunlaştığı, kız öğrencilerin arkadaş sayısının $X=270,55$ ve erkek öğrencilerinin ise $X=402,62$ olduğu, kız öğrencilerin duvar paylaşımlarının $X=155,42$ ve erkek öğrencilerin duvar paylaşımlarının $X=103,69$ olduğu gözlemlenmiştir.

Oyuna ait olarak veri tabanında öğrencilerin etkinliği tamamlama süreleri saniye olarak kayıt altına alınmıştır. Bu kayıtlar ilk ve son süre olarak incelendiğinde aşağıdaki bulgular elde edilmiştir

Tablo 19. Etkinlik tamamlama sürelerinin cinsiyete göre karşılaştırılması

Etkinlik					
Tamamlama	Cinsiyet	N	Ortalama	S. S.	
Süresi					
İlk	Kız	23	481,73	150,19	
	Erkek	17	378,06	149,39	
Son	Kız	23	356,05	147,02	
	Erkek	17	280,13	116,65	

Tablo 19 incelendiğinde son uygulamalar daha kısa sürede tamamlandığı görülmektedir. Ayrıca sonuçlar ortalama sürede erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha başarılı olduğu göstermektedir.

Tablo 20. Öğrencilerin etkinlik tamamlama sürelerinin analizi

Etkinlik							
Tamamlama	Ortalama	N	S. S.	t	sd	p	
Süresi							
İlk	438,08	40	156,659	3,844	39	,000	
Son	324,08	40	138,671				

Tablo 20’de İlk etkinlik tamamlama süresi ($X=438,08$) ve son etkinlik tamamlama süresi ($X=324,08$) arasında ortalama bakımından bir fark görülmektedir. Bağımsız örneklem t testi analizi sonuçları öğrencilerin ilk etkinlik tamamlama süresi ve son etkinlik tamamlama süreleri arasında anlamlı bir fark olduğunu göstermektedir. [$t(40)= 3,844$, $p<.05$].

Oyuna ait olarak veri tabanında öğrencilerin aldıkları puanlar en düşük aldıkları puanlar ilk ve en yüksek aldıkları puanlar son puan olarak incelendiğinde aşağıdaki bulgular elde edilmiştir

Tablo 21. Etkinlik puanlarının cinsiyete göre karşılaştırılması

Etkinlik Puanları	Cinsiyet	N	Ortalama	S. S.
İlk	Kız	23	19,65	7,76
	Erkek	17	18,92	9,96
Son	Kız	23	35,26	7,70
	Erkek	17	36,59	10,42

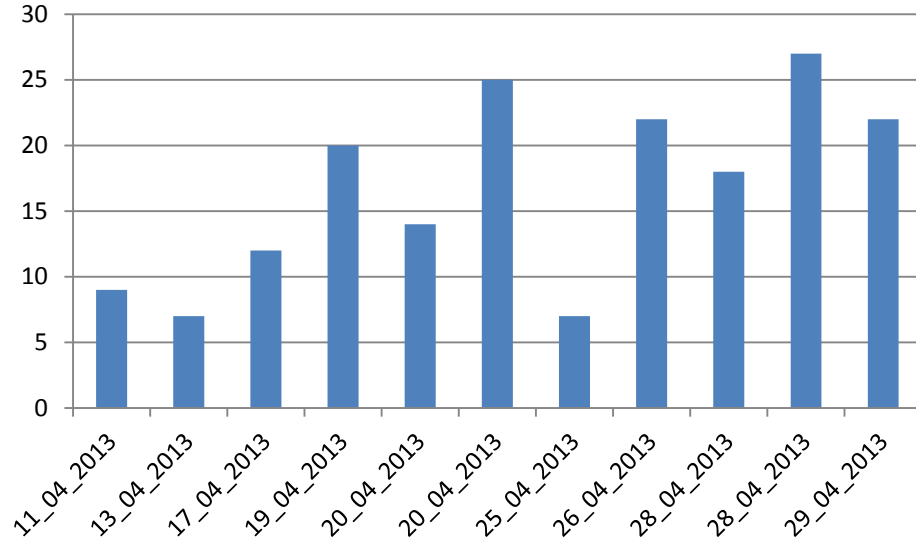
Tablo 21 incelendiğinde son puanların daha yüksek olduğu görülmektedir. Ayrıca sonuçlar ortalama puanda ilk durumda kız öğrencilerin daha başarılı oldukları ancak son puanlarda erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha başarılı olduğunu göstermektedir.

Tablo 22. Öğrencilerin etkinlik puanlarının analizi

Etkinlik Puanları	Ortalama	N	S. S.	t	sd	p
İlk	19,28	40	9,024	1,047	39	,000
Son	35,92	40	7,786			

Tablo 22’de ilk puanların ($X=19,28$) ve son etkinlik puanlarının ($X=35,92$) arasında ortalama bakımından bir fark görülmektedir. Bağımsız örneklem t testi analizi sonuçları öğrencilerin ilk etkinlik tamamlama süresi ve son etkinlik tamamlama süreleri arasında anlamlı bir fark olduğunu göstermektedir. [$t(40)= 1,047$, $p<.05$].

Grafik 9. Oyun içi puan gelişimi



Veritabanı kayıtlarına göre sistemde kayıtlı bulunan bir öğrencinin 11.04.2013 ve 29.04.2013 tarihleri arasında aldığı puanlar Grafik 8’de gösterilmiştir. Grafikte görüldüğü üzere öğrencinin oyun içerisinde aldığı puanlar artış eğilimindedir.

BÖLÜM V

TARTIŞMA

Facebook uygulaması olarak eğitsel bir oyun uygulaması geliştirme amaçlı yapılan bu çalışma şu sonuçları göstermektedir; öğrenciler Facebook sosyal ağında çok vakit geçirmektedirler (Haftada 17 saat). Ulusal ve uluslararası yapılan çalışmalarda bu durum benzerlik göstermektedir (Cheung, Chiu & Lee, 2011; Çetin, Sozcu & Kınay, 2012; Junco, 2012; Kirschner & Karpinski, 2010; Shin & Shin, 2011). Örneğin, Junco (2012) 2359 üniversite öğrencisi ile yaptığı çalışmada öğrencilerin günde ortalama 1 saat 40 dakika Facebook da zaman geçirdikleri tespit etmiştir.

Bununla birlikte çalışma sonuçlarına göre öğrencilerin Facebook'da vakit geçirirken Facebook uygulamalarında yer alan oyunları da kullandıkları görülmektedir. Bu yüzden eğitsel oyun uygulamalarını Facebook ağına entegre ederek öğrencilerin hem Facebook kullanırken hem de oyun oynarken derslerle ilgili konuları da öğrenmeleri üzerine yapılan bu çalışma sonuçlarına göre öğrencilerin Facebook'a entegre edilen eğitsel oyunu kullanırken konuları da öğrendikleri öğrenirken de eğlendikleri ve memnun oldukları araştırmacı tarafından gözlemlenmiştir. Literatürde benzer çalışmalar bulunmaktadır. Örneğin; “Sosyal ağların eğitim bağlamında kullanımı” isimli çalışmalarında Ekici ve Kıyıcı (2012) sosyal ağ tabanlı uygulamayı kullanan öğrencilerin akademik olarak geleneksel yöntemli öğrenim gören kontrol grubu öğrencilerine göre başarılı oldukları sonucuna varmışlardır. Çetin, Sözcü ve Kınay (2012) 248 ilköğretim öğrencisi ile yaptıkları çalışmada sosyal ağda oynanan oyunların öğrencilerin yabancı kelime öğrenmelerine katkı sağladıkları sonucuna varmışlardır.

Eğitsel oyunlarla ilgili yapılan çalışmalarda da benzer sonuçlar görülmektedir. Moreno-Ger ve diğerleri (2008) eğitsel oyunlara yönelik bir eğilimin eğitim ortamlarında gittikçe arttığını vurgulamışlardır. Eğitsel bilgisayar oyunları üzerine yapılan diğer bir çalışmada (Çankaya ve Karamete, 2008) öğrencilerin matematik dersi ve eğitsel bilgisayar oyunlarına olan tutumlarının pozitif çıktığını bulmuşlardır. Matematik öğretmen adaylarına yönelik yaptığı çalışmada (Kablan, 2010) öğretim

sonrası kullanılan oyun materyalinin öğretmen adaylarının öğrenme düzeyini artırdığı sonucuna varmıştır.

Çalışmanın diğer ilginç bulgularından birisi de kız öğrencilerin Facebook uygulamalarını daha aktif kullandıkları yönündedir. Papastergiou (2009) dijital oyun tabanlı öğrenme üzerine yaptığı çalışmada erkeklerin oyuna daha istekli ve tecrübeli olmalarına rağmen, oyun oynamak hem kızlar hem de erkeklerin eşit derecede motivasyona sahip oldukları sonucuna varmışlardır. Top, Yukselturk, Cakir (2011) yaptıkları çalışmada öğretmenlerin Web 2.0 (Blog, Facebook, twitter vb.) araçlarını kullanımları açısından cinsiyet farkının olmadığı sonucuna ulaşmışlardır. Bununla birlikte Junco, (2012) çalışmasında kız ve erkek öğrencilerin Facebook kullanımları arasında tutarsızlık olduğunu belirtmiş, kimi zaman erkekler kimi zaman da kızların Facebook'ta daha fazla vakit geçirdikleri sonucuna varmıştır.

Cross (2006) öğrenmelerimizin %80'inin formal eğitim programı dışında gerçekleştiğini belirtmiştir. Bu noktada yaygın bir kullanıma sahip olan sosyal ağların, öğrenmede etkililiğin artırılması ve eğitim hizmetinin yaygınlaştırılması konularında kullanılabilir olduğu görülmektedir.

BÖLÜM VI

SONUÇ VE ÖNERİLER

Geliştirilen ve Facebook sosyal ağına entegre edilen “Türkiye’nin Turistik Yerleri” oyunu ile öğrenciler istedikleri mekandan, istedikleri zaman oyuna bağlanarak yeni bilgiler öğrenebilir ya da eski bilgilerini tazeleyebilirler. Öğrencilerin oyun içerisinde aldıkları son puanların ilk puanlara göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Ayrıca sonuçlar ortalama puanda ilk durumda kız öğrencilerin daha başarılı oldukları ancak son puanlarda erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha başarılı olduğunu göstermektedir.

Sosyal ağların kullanımına olan yoğun ilgi bu tarz uygulamaların eğitim-öğretim ortamlarında da kullanılmasını kaçınılmaz kılmaktadır. Bu nedenle bu çalışma kapsamında “Turizm Coğrafyası” dersi için geliştirilen ve Facebook sosyal ağına entegre edilen uygulamanın daha da geliştirilerek başka konulara veya başka derslere de adapte edilmesi önerilmektedir. Bu çalışma ışığında yapılacak olan çalışmalara şu öneriler verilebilir.

- Oyun geliştirme süreci, ileri düzeyde programcılık bilgisi, grafik tasarımı, Facebook FQL dili, veri tabanı yönetimi bilgisi, farklı işletim sistemlerinde deneyim, alan bilgisi, öğretim materyali tasarımı gibi farklı uzmanlık alanlarının birleşimini kapsadığı için konusunda uzman kişilerden oluşan bir ekip ile çalışılmalıdır.
- Oyunların derslerin içerisine entegre edilebileceği güncel ve esnek bir öğretim programı hazırlanmalıdır.
- Eğitsel oyunlar öğrencilerin bireysel özellikleri dikkate alınarak tasarlanmalıdır.
- Öğretim elemanlarına eğitsel oyunların ve sosyal ağların öğrenme ortamlarında kullanılmasıyla ilgili hizmet-içi eğitim verilmelidir.
- Öğrencileri eğitsel bilgisayar oyunları hakkında bilgilendirecek oryantasyon programları hazırlanmalıdır.
- Güncel öğrenme kuramları çerçevesinde eğitsel bilgisayar oyunları tasarlanmalıdır.

- Eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilere üst düzey düşünme becerilerini kazandıracak nitelikte olmasına dikkat edilmelidir.
- Eğitsel bilgisayar oyunlarının kullanımının öğretime katkıları hakkında paydaşlar bilinçlendirilmelidir.
- Bilgisayar altyapısının gelişen yazılımlara uygun olarak güncelleştirilmesi sağlanmalıdır.
- Oyun geliştirme hakkında öğrencilere ve öğretim elemanlarına yönelik eğitimler planlanmalıdır.
- Facebook'ta geliştirilecek oyunlar uygun eğitsel içerikler belirlenerek farklı ders ya da konuların öğretiminde kullanılabilir.

Kaynakça

- Ajjan, H., & Hartshorne, R. (2008). Investigating faculty decisions to adopt Web 2.0 technologies: Theory and empirical tests. *The Internet and Higher Education*, 71-80.
- Akgün, E., Nuhoglu, P., Tüzün, H., Kaya, G., & Çınar, M. (2011). Bir Eğitsel Oyun Tasarımı Modelinin Geliştirilmesi. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 41-61.
- Akıllı, K., & Çağıltay, K. (2006). An instructional design/development model for the creation of game-like learning environments: Fidge model. *Affective and Emotional Aspects of Human-Computer Interaction: Game-based and Innovative Learning Approaches*, 93-112.
- Akpınar, Y. (1999). *Bilgisayar Destekli Öğretim ve Uygulamalar*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Aksaçlıoğlu, A., & Yılmaz, B. (2007). Öğrencilerin Televizyon İzlemeleri ve Bilgisayar Kullanmalarının Okuma Alışkanlıkları Üzerine Etkisi. *Türk Kütüphaneciliği*, 21(1).
- Alper, A. (2012). *Sosyal Ağlar*. Ankara: Pelikan Yayıncılık.
- Amory, A. (2001). Building an educational adventure game: Theory, design and lessons. *Journal of Interactive Learning Research*, 129, 249-264.
- Amory, A. (2007). Game object model version II: A theoretical framework for educational game development. *Educational Technology Research and Development*, 55, 51-77.
- Anar, E. (2000). *“Çağdaş Bir Efsane: İnternet”*. Ankara: Türkiye ve Ortadoğu Forumu Vakfı Yayınları.

- AppData*. (2013, Haziran 03). Haziran 03, 2013 tarihinde Application Analytics for Facebook, iOS and Android: http://www.appdata.com/facebook_apps/ adresinden alındı
- AppData*. (2013, 06 03). 2013 tarihinde appdata: http://www.appdata.com/facebook_apps/ adresinden alındı
- Beirut. (2009, 08 21). *Why do people really tweet? The psychology behind tweeting!* 10 15, 2012 tarihinde [blog.thoughtpick.com:](http://blog.thoughtpick.com/) <http://blog.thoughtpick.com/2009/08/why-do-people-really-tweet-the-psychology-behind-tweeting.html> adresinden alındı
- Boyd, D. M., & Ellison, N. B. (2007). Social Network Sites: Definition, History and Scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1).
- Boyd, S.,(2011). 12 04, 2011 tarihinde Boyd S.: <http://www.stoweboyd.com/post/2325281845/are-you-ready-for-social-software> adresinden alındı
- Boz, H., & Aksoy, M. (2011). The internet usage profiles of adults. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 596-600.
- Brenner, J. (2013). *Pew Internet: Social Networking*. Pew Research Center's Internet & American Life Project.
- Bruns, A., & Bahnisch, M. (2009). *Social Media: Tools for Users – Generated Content Project*. Australia.
- BTK. (2013, Haziran 17). *Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu*. Haziran 17, 2013 tarihinde BTK: http://www.tk.gov.tr/kutuphane_ve_veribankasi/pazar_verileri/ucaylik13_1.pdf adresinden alındı
- Büyükşener, E. (2009). *Türkiye’de Sosyal Ağların Yeri ve Sosyal Medyaya Bakış*. 08 2013, 17 tarihinde <http://inet-tr.org.tr/inetconf14/bildiri/61.doc> adresinden alındı

- Campbell, J. (2000). Using internet technology to support flexible learning in business education. *Information Technology and Management*, 351-362.
- Can, G. (2003). *Perceptions Of Prospective Computer Teachers Toward The Use Of Computer Games With Educational Features In Education*. Ankara: ODTÜ: Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Cassidy, J. (2006). Me media: How hanging out on the Internet became big business. *The New Yorker*, 82 (13), 50.
- Cheung, M. K., Chiu, P. Y., & Lee, K. O. (2011). Online social networks: Why do students use facebook? *Computers in Human Behavior*, 27 (4), 1337–1343.
- Comscore. (2013, 03 25). <http://www.comscore.com/> adresinden alınmıştır
- Connectedvivaki. (2013). 3 30, 2013 tarihinde Vivaki Business Intelligence: <http://www.connectedvivaki.com/hangi-site-ne-kadar-tiklaniyor-subat-ayi-gemius-verileri/> adresinden alındı
- Cosenza, V. (2014). *World Map Of Social Networks*. 01 20, 2014 tarihinde <http://vincos.it/>: <http://vincos.it/world-map-of-social-networks/> adresinden alındı
- COŞKUN, Y. D. (2006). *Oyunlarla Dil Öğretimi*. Ankara: CTB.
- Courter, G., & Marquis , A. (1998). *Bilgisayar Öğrenim Kılavuzu*. İstanbul: Alfa Yayınları.
- Çamlıyer, H., & Çamlıyer, H. (1997). *Eğitim Bütünlüğü İçinde Çocuk Hareket Eğitimi ve Oyun*. Manisa: Can Ofset.
- 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.

- Çetin, E. (2009). Sosyal İletişim Ağları ve Gençlik : Facebook Örneği. *I. Uluslararası Davraz Kongresi*. Isparta.
- Çetin, Y., Sozcu, O. F., & Kınay, H. (2012). Sosyal ortamlardaki oyunlardan dolayı yoldan yabancı dile ait kelime edinimi. *International Journal of Human Sciences [Online]*, (9)2, 535-552.
- Dede, Y. (2003). Arcs Motivasyon Modeli'nin Öğrencilerin Matematiğe Yönelik Motivasyonlarına Etkisi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 173-182.
- Doğanay, J. (1998). *Ana Sınıfları Devam Eden Çocukların Ebeveynlerinin Çocuk Oyun ve Oyuncaklarının İncelenmesi*. Ankara : Ankara Üniversitesi: Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Doyle, P. (2000). *Değer Temelli Pazarlama*. John Wiley & Sons, Inc.
- Duffy, P. (2008). Engaging the YouTube Google-Eyed Generation: Strategies for Using Web 2.0 in Teaching and Learning. *The Electronic Journal of e-Learning*, Volume 6 Issue 2, 119 - 130.
- Durmuş, B., Yurtkoru, S., Ulusu, Y., & Kılıç, B. (2010). *Facebook'tayız*. İstanbul: Beta Basım Yayım.
- Ekici, M., & Kırıyıcı, M. (2012). Sosyal Ağların Eğitim Bağlamında Kullanımı. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 5/2, 156-167.
- English, R., & Howell, J. D. (2008). Facebook© Goes to College: Using Social Networking Tools to Support Students Undertaking Teaching Practicum. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*, 596-601.
- Evans, D. (2008). *Social Media Marketing An Hour a Day*. Indiana: Wiley Publishing.
- Geray, H. (1996). Yeni İletişim Teknolojilerinde Eğilimler: İnternet. GII ve Türkiye. *Yeni Türkiye*, 62-64.

- Grant, N. (2008). On the Usage of Social Networking Software Technologies in Distance Learning Education. *Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference*, (s. 3755-3759). Chesapeake, VA.
- Gülbahar, Y., Kalelioğlu, F., & Madran, O. (2010). Sosyal Ağların Eğitim Amaçlı Kullanımı. *XV. Türkiye'de İnternet Konferansı İstanbul Teknik Üniversitesi. İstanbul.*
- Güngörmüş, G. (2007). *Web Tabanlı Eğitimde Kullanılan Oyunların Başarıya ve Kalıcılığa Etkisi*. Ankara: Gazi Üniversitesi: Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Gürsakal, N. (2009). *Sosyal Ağ Analizi*. Bursa: Dora Yayınları.
- Gürsakal, N. (2009). *Sosyal Ağ Analizi*. Bursa: Dora Yayınları.
- Güzel, M. (2006). Küreselleşme, İnternet ve Gençlik Kültürü. *Küresel İletişim Dergisi*, 1.
- Hafner, K., & Lyon, M. (2000). *İnternet Tarihi (Çev.:Sinem Yazıcıoğlu)*. Güncel Yayıncılık.
- Haşılıoğlu, S. B. (2007). *Elektronik Posta İle Pazarlama*. İstanbul: Beta Yayınları.
- Hew, K. F. (2011). Students' and teachers' use of Facebook. *Computers in Human Behavior*(27), 662–676.
- İnal, Y., & Çağıltay, K. (2005). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini etkileyen faktörler. *Ankara Özel Tevfik Fikret Okulları, Eğitimde Yeni Yönelimler II Eğitimde Oyun Sempozyumu*, (s. 71-74). Ankara.
- internetworldstats. (2012). 11 18, 2012 tarihinde <http://www.internetworldstats.com/> adresinden alındı

- Internetworldstats*. (2013, 02 14). 02 14, 2013 tarihinde www.Internetworldstats.com. adresinden alındı
- Jones, N., Chew, E., Jones, C., & Lau, A. (2009). Over the worst or at the eye of the storm? *The Journal of Education and Training*, 6-22.
- Kablan, Z. (2010). Öğretim Sürecinde Bilgisayara Dayalı Alıştırma Amaçlı Oyun Kullanılmasının Eğitim Fakültesi Öğrencilerinin Akademik Başarısına Etkisi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri / Educational Sciences: Theory & Practice*, 10 (1) 335-364.
- Karabacak, N. (1996). *Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Erişi Düzeyinde Etkisi*. Ankara:Hacettepe Üniversitesi: Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Kert, S. B., & Kert, A. (2010). Sosyal Ağ Sitelerinin Eğitsel Amaçlı Kullanılma Potansiyelleri. *International Online Journal of Educational Sciences*, 486-507.
- Kietzmann, J., Kristopher, H., Maccarty, I., & Silvestre, B. (2011). Social media? Get serious! Understanding the functional building blocks of social media. *Business Horizons*, 54, 241-251.
- Kiili, K. (2005). Digital game-based learning: Towards an experiential gaming model. *Internet and Higher Education*, 8, 18-20.
- Kirschner, P. A., & Karpinski, A. C. (2010). Facebook and academic performance. *Computers in Human Behavior*, 26 (6) 1237–1245.
- Kobak, K., & Biçer, S. (2008). Facebook Sosyal Paylaşım Sitesinin Kullanım Nedenleri. *International Educational Technology Conference*. Eskişehir.
- Korkusuz, M. E. (2012). *Elektrogame Eğitsel Oyununun Tasarlanıp Geliştirilerek Basit Elektrik Devreleri Konusunda Bilişsel ve Duyuşsal Değişkenlere Etkisinin İncelenmesi*. Balıkesir:Balıkesir Üniversitesi: Yayınlanmamış Doktora Tezi.

- Korkusuz, M. E., & Karamete, A. (2013). Eğitsel Oyun Geliştirme Modelleri. *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi*, Cilt 7, Sayı 2, Aralık 2013, sayfa 78-109.
- Kul, H. (2009). *İşletmeciler için Bilişim Sistemleri Temelleri ve Uygulamaları*. İstanbul: Papatya Yayıncılık.
- Linkedin.com*. (2013). 8 26, 2013 tarihinde www.Linkedin.com. adresinden alındı
- Lockyer, L., & Patterson, J. (2008). Integrating social networking technologies in education: a case study of a formal learning environment. *Eighth IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies*, (s. 529-533). Spain.
- Malone, T., & Lepper , M. (1987). Making Learning Fun: A Taxonomy of Intrinsic Motivations for Learning. R. Snow, & M. Farr içinde, *Aptitude, Learning, and Instruction Volume 3: Conative and Affective Process Analyses* (s. 223-253). Hillsdale, NJ.
- Maloney, E. (2007). What Web 2.0 can teach us about learning? *The Chronicle of Higher Education*, 53 (18), 26.
- Mangır, M., & Aktas, Y. (1993). Çocuğun Gelisiminde Oyunun Önemi. *Yasadıkça Eğitim Dergisi*, Sayı 26.
- Mangold, W. G., & Fauld, D. (2009). Social Media: The New Hybrid Element of the Promotion Mixed. *Bussines Horizons*, 52, 357-365.
- Mayfield, A. (2008, 08 01). *What is Social Media?. E-book*. 10 17, 2012 tarihinde iCrossing:
http://www.icrossing.co.uk/fileadmin/uploads/eBooks/What_is_Social_Media_iCrossing_ebook.pdf adresinden alındı
- Mazman, S. G., & Usluel, Y. K. (2009). The Usage of Social Networks in Educational Context. *World Academy of Science, Engineering and Technology*, 404-408.

- McLoughlin, C., & Lee, M. (2007). Social software and participatory learning: Pedagogical choices with technology affordances in the Web 2.0. *ICT: Providing choices for learners and learning*, (s. 664-675). Singapore.
- Moreno-Ger, P., Burgos, D., & Martínez-Ortiz, I. (2008). Educational game design for online education. *Computers in Human Behavior*, 24 (6), 2530–2540.
- Neuman, M., & Hogan, D. (2005). Semantic Social Network Portal for Collaborative Online Communities. *Journal of European Industrial Training*, Vol. 29 No. 6.
- Odabaşı, H. F., Mısırlı, Ö., Günüç, S., Timar, Z., Ersoy, M., Som, S., et al. (2012). Eğitim için Yeni Bir Ortam: Twitter. *Anadolu Journal of Educational Sciences International (AJESI)*, 89-103.
- ODTÜ. (2012). *Türkiye’de İnternet*. 09 08, 2012 tarihinde Ortadoğu Teknik Üniversitesi Bilgi İşlem Daire Başkanlığı Web Sitesi: <http://www.internetarsivi.metu.edu.tr/tarihce.php> adresinden alındı
- Onat, F., & Alikılıç, Ö. (2008). Sosyal Ağ Sitelerinin Reklam ve Halkla İlişkiler Ortamları Olarak Değerlendirilmesi. *Journal of Yaşar*, 3(9),1111-1143.
- Onyebuchi, E. E. (2009). *Making Sense of Web 2.0 Technology: Do European Students Use The Social Media Applications For Educational Goals?* Master’s Thesis in Communication Studies: http://essay.utwente.nl/59499/1/scriptie_E_Eze.pdf.
- Ozkan, B., & McKenzie, B. (2008). Social Networking Tools for Teacher Education. *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference*, (s. 2772-2776). Las Vegas.
- Özmen, F., Aküzüm, C., Sünkür, M., & Baysal, N. (2011). Sosyal Ağ sitelerinin Eğitsel Ortamlardaki İşlevselliği. *International Advanced Technologies Symposium*, (s. 42-47). Elazığ.

- Öztürk, D. (2007). *Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Bilişsel ve Duyuşsal Gelişimleri Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi*. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi: Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Öztürk, M. (2011). Üniversite Öğrencilerinin Sosyal Paylaşım Sitelerinin Kullanma Amaçları ve Eğitimde Kullanımıyla İlgili Görüşleri. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü*.
- Pehlivan, H. (2011). *Oyun ve Öğrenme*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Pettenati, M., & Ranieri, M. (2006). Informal learning theories and tools to support knowledge management in distributed CoPs. *Innovative Approaches for Learning and Knowledge Sharing* (s. 345-355). EC-TEL 2006 Workshops Proceedings.
- Prensky, M. (2001). *From digital game-based learning*. McGraw-Hill.
- Schunk, D. H. (2009). *Öğrenme Teorileri*. Ankara: Nobel.
- Selwyn, N. (2007). Screw Blackboard... do it on Facebook! an investigation of students' educational use of Facebook. *Poke 1.0 - Facebook social research symposium*. London.
- Sezgin, S., Erol, O., Dulkadir, N., & Karakaş, A. (2011). Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri (BÖTE) Öğrencilerinin Facebook Kullanım Amaçları ve Eğitsel Bağlamda Kullanımı ile İlgili Görüşleri : MAKÜ Örneği. *International Educational Technology Conference*. İstanbul.
- Shin, D. H., & Shin, Y. J. (2011). Why do people play social network games? *Computers in Human Behavior*, 27 (2), 852–861.
- Socialbakers. (2013). 06 04, 2013 tarihinde Socialbakers: <http://www.socialbakers.com/> adresinden alındı

- Şener, G. (2009). Türkiye’de Facebook Kullanımı Araştırması. *XIV. Türkiye’de İnternet Konferansı*. İstanbul.
- Şimşek, N. (1998). *Öğretim Amaçlı Bilgisayar Yazılımlarının Değerlendirilmesi*. Ankara: Siyasal Kitabevi.
- TBD. (2013). 06 15, 2013 tarihinde Türkiye Bilişim Derneği: <http://www.tbd.org.tr/> adresinden alındı
- Timisi, N. (2003). *Yeni İletişim Teknolojileri ve Demokrasi*. Ankara: Dost Yayınevi.
- Tiryakioğlu, F., & Erzurum, F. (2011). Bir Eğitim Aracı Olarak Ağların Kullanımı. *International Conference on New Trends in Education and Their Implications*, (s. 1031-1047). Antalya.
- Toğay, A., Akdur, T., Yetişken, İ., & Bilici, A. (2013). Eğitim Süreçlerinde Sosyal Ağların Kullanımı: Bir MYO Deneyimi. *Akademik Bilişim Konferansı*. Antalya: Akdeniz Üniversitesi.
- Tonta, Y. (2009). Dijital Yerliler, Sosyal Ağlar ve Kütüphanelerin Geleceği. *Türk Kütüphaneciliği*, 742-768.
- Toprak, A., Yıldırım, A., Aygül, E., Binark, M., Börekçi, S., & Çomu, T. (2009). *Toplumsal Paylaşım Ağı facebook*. İstanbul: Kalkedon Yayıncılık.
- TUİK. (2012). *Türkiye İstatistik Kurumu*. 10 18, 2012 tarihinde <http://www.tuik.gov.tr/> adresinden alındı
- Turan, A., & Çolakoğlu, B. (2008). Yüksek Öğretimde Öğretim Elemanlarının Teknoloji Kabulü ve Kullanımı: Adnan Menderes Üniversitesinde Ampirik Bir Değerlendirme. *Doğuş Üniversitesi Dergisi*, 106-121.
- Turgut, Ö. P. (2005). İnternet Reklâmlarında Tasarım Sorunları: Banner Reklamlar Üzerine Bir İnceleme. *X. "Türkiye’de İnternet" Konferansı*. İstanbul: Bahçeşehir Üniversitesi.

Wasserman, S. (1992). Serious Play in the Classroom. *Childhood Education*.

Wikipedia. (2013, 12 04). 12 04, 2013 tarihinde Wikipedia: <http://tr.wikipedia.org> adresinden alındı

Yıldırım, N., & Özmen, B. (2011). Video Paylaşım Sitelerinin Eğitsel Amaçlı Kullanımı. *5th International Computer & Instructional Technologies Symposium*. Elazığ.

Yılmaz, E., & Çağıltay, K. (2004). Elektronik Oyunlar ve Türkiye. *T.B.D. 21. Ulusal Bilişim Kurultayı*. Ankara.

Youtube. (2013). 05 19, 2013 tarihinde Youtube: <http://www.youtube.com/yt/press/statistics.html> adresinden alındı

Ziegler, S. (2007). The (mis)education of Generation M. *Learning, Media and Technology*, 69-81.

Zin, N., Jaafar, A., & Yue, W. (2009). Digital game-based learning (DGBL) model and development methodology for teaching history. *WSEAS Transactions on Computers*, 8(2),323-333.

EK**ANKET YÖNERGE**

Bu anket, “Bir Eğitsel Oyunun Tasarlanması ve Facebook Sosyal Ağına Uyarlanması” konulu yüksek lisans tezi kapsamında üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunlarını oynamaya yönelik özelliklerini, eğitici yönleri olan bilgisayar oyunlarının eğitimde kullanılmasına yönelik algılarını, bu öğrencilerin eğitici özellikleri olan bilgisayar oyunlarını derslerde kullanımına yönelik tutumları ile sosyal ağların eğitsel kullanımına yönelik algıları araştırmak amacıyla hazırlanmıştır. Kişisel bilgileriniz ve cevaplarınız kesinlikle gizli tutulacak ve sadece araştırma amaçlı kullanılacaktır.

Katılımınız için teşekkür ederim.

Sabri Serkan TAN

Amasya Üniversitesi

Lütfen soruları eksiksiz doldurunuz.

BÖLÜM 1

1) Yaş :

2) Cinsiyet: Bayan Bay

3) Doğum Yeri : Şehir / Ülke :

4) Aylık ortalama geliriniz ne kadardır? (burs, kredi, aile yardımı vs. dahil)

a) 200 TL’ den az

b) 200-350 TL

c) 350–500 TL

d) 500–650 TL

e) 650 TL’den fazla

5) Okumakta olduğunuz bölüm

a) Turizm ve Otel İşletmeciliği

b) Aşçılık

6) Üniversite öğreniminizde kaçınıcı yıl ve döneminiz? Yıl / dönem :...../.....

7) Genel not ortalamanız:

8) Kendinize ait bir bilgisayarınız var mı?

Hayır Evet

9) Genelde nerede bilgisayar kullanırsınız? Birden fazla seçeneği işaretleyebilirsiniz.

Ev

Üniversite Bölümlerindeki Bilgisayar Laboratuvarları

İnternet Kafe

Yurt

Diğer :.....

10) Bilgisayarı en fazla kullandığınız yerde bilgisayar oyunu oynamanıza izin veriliyor mu?

a) Hayır, hiç bir zaman

b) Nadiren

c) Bazen

d) Çoğu zaman

e) Evet, her zaman

f) Bilgisayar oyunu oynamıyorum

11) Kullandığınız bilgisayarların teknik özellikleri bilgisayar oyunu oynamak için yeterli mi?

a) Hayır, yetersiz

b) Bazı oyunlar için yeterli

c) Evet, yeterli

d) Bilmiyorum

12) Yaklaşık kaç bilgisayar oyununuz var?

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

13) Bilgisayar kullanmaya kaç yaşında başladınız?

- a) 20 yaşından sonra
b) 15 - 20 yaş arasında
c) 10 - 15 yaş arasında
d) 5 - 10 yaş arasında
e) 5 yaşından önce

14) Bilgisayar oyunu oynamaya kaç yaşında başladınız?

- a) Hiç bilgisayar oyunu oynamadım.
b) 20 yaşından sonra
c) 15 - 20 yaş arasında
d) 10 - 15 yaş arasında
e) 5 - 10 yaş arasında
f) 5 yaşından önce

15) Bilgisayar dışındaki elektronik ortamlarda oynanan oyunları (Atari, gameboy, playstation, Xbox gibi) ilk defa kaç yaşındayken oynadınız?

- a) Bu tür oyunları hiç oynamadım.
b) 20 yaşından sonra
c) 15 - 20 yaş arasında
d) 10 - 15 yaş arasında
e) 5 - 10 yaş arasında

f) 5 yaşından önce

16) Yaklaşık kaç yıl bilgisayar oyunu oynadınız veya kaç yıldır oynuyorsunuz?

a) Hiç bilgisayar oyunu oynamam/ oynamadım

b) 1 yıldan az

c) 2-3 yıl

d) 4-5 yıl

e) 6-7 yıl

f) 8 yıldan fazla.

17) Bilgisayar dışındaki elektronik ortamlarda oynanan oyunları (Atari, gameboy, playstation, Xbox gibi) yaklaşık kaç yıl oynadınız veya kaç yıldır oynuyorsunuz?

a) Bu tür oyunları hiç oynamam/ oynamadım

b) 1 yıldan az

c) 2-3 yıl

d) 4-5 yıl

e) 6-7 yıl

f) 8 yıldan fazla

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

Son zamanlarda, genellikle;	Hiç	<1	1-5	5-10	10-15	15-20	>20
18) Haftada kaç saat bilgisayar kullanıyorsunuz? (ödev, araştırma vs gibi okul çalışmalarınız dışında)							
19) Haftada kaç saat bilgisayar oyunu oynuyorsunuz?							
20) Haftada kaç saat bilgisayar dışındaki elektronik ortamlarda oynanan oyunları (Atari, gameboy, playstation, Xbox gibi) oynuyorsunuz?							

21) Haftada kaç saat televizyon izliyorsunuz?							
22) Haftada kaç saat ders kitapları dışında kitap okuyorsunuz?							
23) Haftada kaç saat sosyal etkinliklere katılıyorsunuz? (ailenizle, arkadaşlarınızla)							

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

	Kesinlikle Katılmıyor	Katılmıyor	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
24) Bilgisayar oyunu oynamak önemli bir boş zaman değerlendirme uğraşıdır.					
25) Bilgisayar oyunu oynamak vakit kaybıdır.					
26) Bilgisayar oyunu oynamak çok vakit alan bir uğraşıdır.					
27) Bilgisayar oyunu oynamak insanlarda bir şeyler öğrenmeye karşı merak uyandırır.					
28) Bilgisayar oyunu oynamak bazı yararlı bilgi ve becerilerin gelişmesine yardım eder.					
29) Bilgisayar oyunu oynamak sadece küçük yaşlardaki çocuklar için uygundur. (ilk ve orta okul çocukları)					
30) Bilgisayar oyunu oynamak her yaş grubu için uygundur					
31) Kızlar ve erkekler farklı türde bilgisayar oyunlarını oynamayı tercih ederler.					
32) Bilgisayar oyunu oynamak bağımlılık yapar.					
33) Bilgisayar oyunu oynamak kişilerin sosyal yaşamını olumsuz yönde etkiler.					
34) Bilgisayar oyunları bir grup (arkadaş grubu, aile vs.) ile birlikte oynandığında kişilerin sosyal becerilerinin gelişmesini sağlar.					
35) Şiddet unsuru içeren bilgisayar oyunlarını oynamak, insanları olumsuz yönde etkiler.					

36) Eğer varsa, en sevdiğiniz bilgisayar oyunlarının isimlerini yazınız.

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

Bilgisayar oyunu oynamam.

Aksiyon Oyunları: Süratli ve ani oyunlardır. Örneğin, labirent oyunları, ateş ettiğiniz oyunlar, araba yarışları, ve takip oyunları bu kategoridedir. Örnek oyunlar: Counter Strike, Crysis, Call of Duty Half-Life, Unreal Tournament, Hitman vs.

Macera Oyunları: Bilinmeyen dünyada yolunu bulma, nesnelere toplama, ve bilmeceleri çözme oyunlarıdır. Örnek oyunlar:

Resident Evil, Tomb Raider, Shade

Dövüş Oyunları: Hızlı ve atletik hareketlerin olduğu oyunlardır. Örnek oyunlar: Mortal Kombat, Virtual Fighter vs.

Bilmeceler Oyunları: Çözülmesi gereken problemler içerir. Genellikle görseldir. Örnek oyunlar: Tetris, Worms, Portal

Rol-Oyuna Oyunları: Bu oyunlarda, kendinizce belirlenen özellikleri ve kendine has özellikleri olan roller (insan, peri, büyücü vs.) oynanır. Örnek oyunlar: Diablo, The Elder Scrolls, Risen, The Witcher, Mass Effect

Simülasyon Oyunları: Bir aracı kullanmak, uçurmak, ya da dünyalar kurmakla alakalı oyunlardır. Örnek oyunlar: Sim City, The Sims, Euro Truck Simulator, Arma, Tropico

Spor Oyunları: Örnek oyunlar: FIFA, NBA, Pro Evolution Soccer, Virtua Tennis, Tony Hawk's Pro Skater

Strateji Oyunları: Büyük bir şeylerin sorumluluğunu almak (örneğin bir ordu, ya da bir uygarlık) ve onu istediğiniz şekilde geliştirmekle ilgili oyunlardır. Örnek oyunlar: Civilization, Age of Empires, Empire: Total War, R.U.S.E., Command & Conquer

Bunların dışında farklı türde bilgisayar oyunu oynuyorum. Türü:.....

BÖLÜM II

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

Eğitici yönleri olan bilgisayar oyunları;	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
1) tüm derslere uygulanabilir.					
2) tüm öğrenim düzeylerine uygulanabilir.					
3) okullardaki eğitim programlarının amaçlarıyla paralel kullanılabilir.					
4) okullardaki eğitim programlarında zaman konusunda sorun yaratmayacak şekilde kullanılabilir.					
5) okullardaki eğitim programlarında sınıf yönetimi konusunda sorun yaratmayacak şekilde kullanılabilir.					
6) derslerde öğretime yardımcı olarak kullanıldığında öğrenmede etkili olabilir.					
7) derslerde asıl öğretim aracı olarak kullanıldığında öğrenmede etkili olabilir.					
8) derslerde bir ödül olarak kullanıldığında öğrenmede etkili olabilir.					
9) derslerde, öğrencilerin boş zamanlarını doldurmak için kullanıldığında öğrenmede etkili olabilir					

10) Ortak öğrenme ortamı sağladığında öğrenmede etkili olabilir.					
11) yarışmacı öğrenme ortamı sağladığında öğrenmede etkili olabilir.					
12) oyunda belirli bir hedef verildiğinde öğrenmede etkili olabilir.					
13) oyunda belirli bir hedef verilmediğinde öğrenmede etkili olabilir.					
14) oyunda öğrencilerin kendi hedeflerini seçmelerine izin verildiğinde öğrenmede etkili olabilir.					
15) gerçekçi amaçlara dayandıklarında öğrenmede etkili olabilir.					
16) düşsel/fantezi amaçlara dayandıklarında öğrenmede etkili olabilir.					

BÖLÜM III

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

Sosyal ağlar(Facebook, Twitter, Google+, Foursquare, Hi5 vs.)	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
1) Sosyal ağların eğitim amaçlı kullanımını faydalı buluyorum.					
2) Eğitimimde sosyal ağları kullanmam, daha iyi notlar almamı sağlıyor.					
3) Eğitimimde sosyal ağları kullanmam, ödevlerimi daha çabuk bitirmemi sağlıyor.					
4) Eğitimde sosyal ağları kullanmak verimliliğimi arttırıyor.					
5) Sosyal ağ kullanımını kolay buluyorum.					
6) Sosyal ağlarda deneyimli bir kullanıcı haline gelmek benim için çok kolay oldu.					
7) Sosyal ağların eğitim amaçlı kullanımını öğrenmeyi kolay buluyorum.					
8) Sosyal ağ uygulamalarını basit ve anlaşılır buluyorum.					
9) Eğitimim sırasında ulaştığım internet erişim imkânları, sosyal ağları kullanmamı kolaylaştırıyor.					

10) Derslerimize giren öğretim görevlileri ve okulumuzun yöneticileri eğitim süreçlerinde sosyal ağ araçlarının kullanımı konusunda beni teşvik ediyorlar.					
11) Ailem ve akrabalarım eğitim sürecimde sosyal ağları kullanmamın gerekli olduğunu düşünüyorlar.					
12) Arkadaşlarım eğitim sürecimde sosyal ağları kullanmamın gerekli olduğunu düşünüyorlar.					
13) Bir sosyal ağın üyesi ve kullanıcısı olmak, bende bir topluluğun parçası olduğum hissi uyandırıyor.					
14) Bir sosyal ağ topluluğuna bağlı olduğumu hissediyorum.					
15) Eğer bir ders çalışma konusuyla ilgili olarak bir cevap almaya ihtiyaç duyersam, üye olduğum sosyal ağ grubuna çözüm ile ilgili cevap almak için mesaj atabiliyorum.					
16) Benim sosyal ağ topluluğumla aramdaki arkadaşlık ilişkileri ve birliktelik benim için çok şey ifade ediyor.					
17) Bana göre, geleneksel eğitim yöntemlerine ilave olarak sosyal ağların öğretim etkinliklerinde kullanımın daha çok çekici olduğunu düşünüyorum.					
18) Geleneksel eğitim yöntemlerine ilave olarak sosyal ağların öğretim etkinliklerinde kullanımın çok daha iyidir.					
19) Eğitim etkinliklerinde sosyal ağları kullanmaktan hoşlanıyorum.					
20) Eğitim etkinlerinde sosyal ağları kullanmak öğrenmeye yardımcı oluyor.					
21) Geçmiş öğretim yıllarında okulumuzdaki eğitim etkinliklerinde sosyal ağları sıklıkla kullandık					
22) Okulumuzdaki eğitim süreçlerinde sosyal ağları bu öğretim yılında sıklıkla kullandık					

ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı: Sabri Serkan TAN

Kişisel Bilgiler

Uyruğu: T.C.

Doğum Tarihi ve Yeri: 14.01.1981 SAMSUN

İletişim Bilgileri

E-posta: sserkantan@gmail.com

Öğrenim Bilgileri

Lise: 1995–1998 Atakum Endüstri Meslek Lisesi

Lisans: 1998–2002 Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi

İş Deneyimi

2002–halen: Amasya Üniversitesi Teknik Bilimler Meslek Yüksekokulu Öğretim Görevlisi