



T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ



Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı

Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

**EĞİTİM BİLİŞİM AĞINDA (EBA) KULLANILAN OYUNLAŞTIRMA
BİLEŞENLERİNE YÖNELİK ÖĞRENCİ, ÖĞRETMEN VE VELİ GÖRÜŞLERİ**

Niyazi AKSOY
ORCID: : 0000-0002-0153-2581

Danışman
Prof. Dr. Ertuğrul USTA
ORCID: 0000-0001-6112-9965

Konya – 2022

TEŐEKKÖR

Arařtırmanın her safhasında daima yanımda olan, yüz yüze görüşmelerde benimle okul okul gezen, sabırla yanımda duran, benim için not alan ve benden asla desteęini esirgemeyen biricik eřim Elif AKSOY'a, en deęerli vakitlerinden çaldığım biricik kızım Nehir'e, biricik oęlum Deniz Mete'ye ve her koşulda beni destekleyen, motive eden, yardımlarını esirgemeyen deęerli danışman hocam Prof. Dr. Ertuęrul USTA'ya çok teőekkür ederim.

Niyazi AKSOY

Haziran 2022



İÇİNDEKİLER

TEŞEKKÜR.....	ii
İÇİNDEKİLER.....	iii
TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU	v
BİLİMSEL ETİK BEYANNAMESİ	vi
SİMGELER VE KISALTMALAR.....	vii
ÖZET	viii
ABSTRACT	ix
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Problem Durumu	2
1.2. Araştırmanın Amacı	3
1.3. Araştırmanın Önemi	3
1.4. Varsayımlar	4
1.5. Sınırlılıklar.....	4
1.6. Tanımlar	5
2. ALAN YAZIN.....	6
2.1. Uzaktan Eğitim.....	6
2.2. Çevrimiçi Öğrenme Ortamları.....	6
2.3. Eğitim Bilişim Ağı	8
2.4. Oyunlaştırma	10
2.4.1. Dinamikler.....	11
2.4.2. Mekanikler.....	12
2.4.3. Bileşenler.....	12
2.5. EBA’da Oyunlaştırma	12
2.5.1. EBA’da Puan	13
2.5.2. EBA’da Dijital Arma.....	14
2.5.2. EBA’da Liderlik Panosu	15
2.6. Araştırmalar.....	16
3. YÖNTEM.....	20
3.1. Araştırmanın Modeli	20
3.2. Katılımcılar.....	20
3.3. Veri Toplama Araç ve Teknikleri	21
3.4. Verilerin Toplanması.....	21
3.5. Verilerin Çözümlemesi.....	22
4. BULGULAR	24
4.1. Nicel Bulgular	24

4.1.1. Katılımcı Öğrencilere Ait İstatistikler	24
4.1.2. Katılımcı Velilere Ait İstatistikler	29
4.1.3. Katılımcı Öğretmenlere Ait İstatistikler	36
4.2. Nitel Bulgular	43
4.2.1. Katılımcı öğrencilerin demografik özellikleri	43
4.2.2. Öğrenci görüşlerine dair oluşturulan kategori, alt kategori ve kodlar	44
4.2.3. Puanlara dair öğrenci görüşleri	45
4.2.4. Liderlik panosuna dair öğrenci görüşleri	46
4.2.5. Dijital armalara dair öğrenci görüşleri	47
4.2.6. Katılımcı öğretmenlerin demografik özellikleri	48
4.2.7. Öğretmen görüşlerine dair oluşturulan kategori, alt kategori ve kodlar	49
4.2.8. Puanlara dair öğretmen görüşleri	49
4.2.9. Liderlik panosuna dair öğretmen görüşleri	50
4.2.10. Dijital armalara ait öğretmen görüşleri	51
4.2.11. Katılımcı velilerin demografik özellikleri	52
4.2.12. Veli görüşlerine dair oluşturulan kategori, alt kategori ve kodlar	53
4.2.13. Puanlara dair veli görüşleri	54
4.2.14. Liderlik panosuna dair veli görüşleri	55
4.2.15. Dijital armalara dair veli görüşleri	56
5. TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER	58
KAYNAKLAR.....	62
EKLER.....	67

TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU

Eğitim Bilişim Ağında (EBA) Kullanılan Oyunlaştırma Bileşenlerine Yönelik Öğrenci, Öğretmen ve Veli Görüşleri başlıklı tez çalışmamın toplam **67** sayfalık kısmına ilişkin, 2/06/2022 tarihinde tez danışmanım tarafından **Turnitin** adlı intihal tespit programından aşağıda belirtilen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezimin benzerlik oranı **%16** olarak belirlenmiştir.

Uygulanan filtrelemeler:

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

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

6/06/2022

Niyazi AKSOY

Prof. Dr. Ertuğrul USTA

BİLİMSEL ETİK BEYANNAMESİ

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

6/06/2022

Niyazi AKSOY

SİMGELER VE KISALTMALAR

Kısaltmalar

SPSS: Statistical Package for the Social Sciences

EBA: Eğitim Bilişim Ağı

MEB: Millî Eğitim Bakanlığı

TRT: Türkiye Radyo Televizyon Kurumu

FATİH: Fırsatları Arttırma ve Teknolojiyi İyileştirme Hareketi

TTKB: Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı

YEĞİTEK: Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü

ÖZET

Necmettin Erbakan Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı
Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bilim Dalı
Yüksek Lisans Tezi

EĞİTİM BİLİŞİM AĞINDA (EBA) KULLANILAN OYUNLAŞTIRMA BİLEŞENLERİNE YÖNELİK ÖĞRENCİ, ÖĞRETMEN VE VELİ GÖRÜŞLERİ

Niyazi AKSOY

Günümüzün en etkili öğretim yaklaşımlarından birisi olan oyunlaştırma yaklaşımı bir çok platformda olduğu gibi EBA platformunda da kullanılmaktadır. Araştırma, EBA platformunda kullanılan puan, liderlik panosu ve dijital arma gibi oyunlaştırma bileşenlerine dair ortaokul öğrencilerinin, öğretmen ve öğrenci velilerinin görüşlerini ortaya koymak için yapılmıştır. Araştırma, bütüncül bir bakış açısı getirmesi açısından nicel ve nitel araştırma tekniklerinin bir arada kullanıldığı karma desen ile yapılmıştır. Araştırma kapsamında 3 farklı ortaokuldan 700 öğrenci, 700 öğrenci velisi ve 42 öğretmene anket uygulanmış olup; 24 öğrenci, 24 öğrenci velisi ve 12 öğretmenle yüz yüze yapılandırılmış görüşmeler yapılmıştır. Genel olarak öğrenci, öğretmen ve öğrenci velilerinin EBA’da kullanılan puan, liderlik panosu ve dijital armalara dair algıları olumlu bulunmuştur. Puan, liderlik panosu ve armalar öğrenci motivasyonunu artırmış, akademik gelişime katkı sağlamış, EBA’ya girişleri artırmış ve derse eğlence katmıştır. SPSS programı ile yürütülen test sonuçlarına göre öğrenci görüşleri cinsiyete ve okul türüne göre farklılık göstermemiş olup sınıf seviyesine göre 8. sınıf öğrencileri açısından merkezi sınavlara bağlı olarak olumsuz yönde anlamlı bir fark göstermiştir. Velilerin yaşına ve gelir düzeyine göre ise bir farklılık tespit edilmemiş olup, veli eğitim seviyesine göre özellikle okur-yazar olmayanlar ile lisans mezunları arasında veli beklenti düzeylerinin neden olduğu anlamlı bir fark tespit edilmiştir. Diğer yandan öğretmen cinsiyetine, öğretmen yaşına ve mesleki kıdeme göre ise bir farklılık tespit edilmemiştir.

Anahtar Kelimeler: EBA, Oyunlaştırma, Oyunlaştırma Bileşenleri.

ABSTRACT

Necmettin Erbakan University, Graduate School of Educational Sciences
Department of Computer Education and Instructional Technology
Computer Education and Instruction Technology Program
Master Thesis

STUDENT, TEACHER AND PARENT OPINIONS ON GAMIFICATION COMPONENTS USED IN EDUCATIONAL INFORMATION NETWORK (EBA)

Niyazi AKSOY

Gamification approach, which is one of the most effective teaching approaches of today, is used in the EBA platform as well as in many other platforms. The research was conducted to reveal the opinions of secondary school students, teachers and students' parents about gamification components such as points, leaderboards and digital badges used in the EBA platform. The research was conducted with a mixed design in which quantitative and qualitative research techniques were used together in order to bring a holistic perspective. Within the scope of the research, a questionnaire was applied to 700 students, 700 students' parents and 42 teachers from 3 different secondary schools; Face-to-face structured interviews were conducted with 24 students, 24 parents and 12 teachers. In general, the perceptions of students, teachers and parents of students about the score, leaderboard and digital badges used in EBA were found to be positive. Points, leaderboards and badges increased student motivation, contributed to academic development, increased EBA admissions and added fun to the lesson. According to the test results carried out with the SPSS program, student opinions did not differ according to gender and school type, but showed a significant negative difference in terms of 8th grade students depending on the grade level, depending on the central exams. No difference was found according to the age and income level of the parents, and a significant difference was determined due to the parents' expectation levels, especially between the illiterate and undergraduate graduates, according to the education level of the parents. On the other hand, no difference was determined according to teacher gender, teacher age and professional seniority.

Keywords: EBA, Gamification, Gamification Components.

BÖLÜM 1

1. GİRİŞ

Uzaktan eğitim çalışmaları, dünyada üç yüzyıllık bir geçmişe sahip olmasına rağmen Türkiye’de yaklaşık olarak yüz yıldır var. Günümüzde Bilgi İletişim Teknolojileri ile birlikte uzaktan eğitim milyonları bulan öğrenci sayısı ile ülkemizde eğitimin temel parçalarından biri olmuştur (Bozkurt, 2017). Uzaktan eğitim öğreten ve öğrenenin yüz yüze gelme mecburiyetinin olmadığı, tamamen dijital platformlarda, zaman ve mekân sınırlamasını ortadan kaldıran, yenilikçi bir sistemdir (Kahraman, 2020). İnternetin ucuzlaması, bant genişliğinin ve kullanımının artması ile internet uzaktan eğitim için uygun bir platform haline gelmiştir (Al & Madran, 2004). Başta ekonomik ve coğrafi sınırlılıklardan dolayı eğitime erişimde sorun yaşayan çocuklara sunduğu imkanlar (Kumari, 2018, s. 1) ve kişisel farklılıkları ön plana çıkaran bireysel ve toplumsal beklentiler uzaktan eğitim kavramını dinamik hale getirmiştir (Weller, Jordan, DeVries, Rolfe, 2018, s. 109).

MEB tarafından 2010 yılında imzalanan bir protokolle uygulamaya konulan eğitimde FATİH Projesi ile öğrenci, bulunduğu ortamdan bağımsız olarak ders notlarına, ders içi projelere ve öğretmen tarafından verilen ödevlere ulaşabilmekte, ürettiği bilgileri öğretmeni ve diğer arkadaşları ile paylaşabilmekte ve ayrıca Eğitim Bilişim Ağı (Bundan sonra EBA diye anılacaktır) ile yardımcı dokümanlarla öğrendiği konuları pekiştirebilmektedir. Ayrıca öğrenci okul dışında da öğrenme sürecine devam etme ve öğrendiklerini pekiştirme imkânı bulabilmektedir (MEB, 2020). İlk başlarda bu platformun kullanımı hususunda herhangi bir mecburiyet yok iken Covid-19 salgını nedeniyle yüz yüze eğitimin kesintiye uğramasıyla acil uzaktan eğitime geçilmiş ve EBA platformu tüm öğrenci ve öğretmenler için zorunlu tutulmuştur.

Bu süreçte EBA platformu bir nevi okul görevi görmüş olup, buradaki dersler müfredata paralel olarak işlenmeye devam edilmiş ve tüm sınıf düzeylerinde devam eden eğitimler sırasında veliler de bu durumu yakından takip edebilmiştir (Doğan & Koçak, 2020). Uzaktan eğitimin başladığı 23 Mart 2020 tarihinden 13 Kasım 2020 tarihine kadar 9.459.713.937 kez ziyaret edilen EBA, dünyada eğitim kategorisinde en çok ziyaret edilen 1. web sitesi olmuştur (YEGİTEK, 2020).

Milli Eğitim Bakanlığı 2020 başlarında yaptığı bir tanıtımla Eğitim Bilişim Ağı (EBA) platformunda öğrencilerin ilgisini çekmek, motivasyonunu artırmak amacıyla tüm dünyada

yeni bir yaklaşım olan oyunlaştırma yaklaşımının kullanılacağını açıklamıştır. Uzaktan öğretim platformlarında sistemdeki öğrenciler arasındaki etkileşimi artırmak, akademik içeriklerle daha fazla ilgilenmelerini sağlamak (Abu-Dawood, 2016, s. 373) öğrencilerin kendi sorumluluklarını alması için desteklenmesi (Kopcha, Ding, Neumann ve Choi, 2016, s. 63), öğrencilerin derslere katılımını sağlamak, motivasyonunu artırmak (Pilkington, 2018, s. 282) açısından bu önemli bir adım olmuştur.

İlk etapta yapılan etkinlikler için öğrencilere puanlar ve çeşitli armalar (sonraki kısımlarda arma ve rozet aynı anlamda kullanılacaktır) verilmekte ve tüm öğrenciler sınıftaki ve okuldaki sıralamalarını görebilmektedir.

1.1. Problem Durumu

EBA platformu uzaktan eğitim sürecinde öğrenciler, öğretmenler ve veliler tarafından aktif olarak kullanılmakta olup öğrencilerin ilgisini çekmek, motivasyonu artırmak ve ilerleyişini görmek için yeni bir yaklaşım olan oyunlaştırmadan faydalanmaktadır. EBA’da oyunlaştırma yaklaşımının bileşenlerinden olan puan, arma ve liderlik panosu kullanılmaktadır. Bu araştırmanın temel problemi “EBA’da kullanılan oyunlaştırma bileşenlerine dair öğrenci, öğretmen ve veli görüşleri nelerdir? olarak belirlenmiş olup aşağıdaki sorulara yanıt aranacaktır.

1.Öğrencilerin EBA’daki oyunlaştırma bileşenleri ile ilgili genel görüşleri nelerdir?

1.1. Öğrencilerin EBA’da kullanılan oyunlaştırma bileşenleri ile ilgili görüşleri sınıf seviyesine göre farklılaşmakta mıdır?

1.2. Öğrencilerin EBA’da kullanılan oyunlaştırma bileşenleri ile ilgili görüşleri cinsiyete göre farklılaşmakta mıdır?

1.3. Öğrencilerin EBA’da kullanılan oyunlaştırma bileşenleri ile ilgili görüşleri okul türüne göre farklılaşmakta mıdır?

2.Öğretmenlerin EBA’daki oyunlaştırma bileşenleri ile ilgili genel görüşleri nelerdir?

2.1. Öğretmenlerin EBA’da kullanılan oyunlaştırma bileşenleri ile ilgili görüşleri branşa göre farklılaşmakta mıdır?

2.2. Öğretmenlerin EBA’da kullanılan oyunlaştırma bileşenleri ile ilgili görüşleri cinsiyete göre farklılaşmakta mıdır?

2.3. Öğretmenlerin EBA’da kullanılan oyunlaştırma bileşenleri ile ilgili görüşleri mesleki kıdem yılına göre farklılaşmakta mıdır?

3. Velilerin EBA’daki oyunlaştırma bileşenleri ile ilgili genel görüşleri nelerdir?

3.1. Velilerin EBA’da kullanılan oyunlaştırma bileşenleri ile ilgili görüşleri velilerin yaşlarına göre farklılaşmakta mıdır?

3.2. Velilerin EBA’da kullanılan oyunlaştırma bileşenleri ile ilgili görüşleri velilerin eğitim düzeyine göre farklılaşmakta mıdır?

3.3 Velilerin EBA’da kullanılan oyunlaştırma bileşenleri ile ilgili görüşleri velilerin sosyo-ekonomik durumuna göre farklılaşmakta mıdır?

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırma EBA platformunda kullanılan oyunlaştırma bileşenlerine yönelik öğrenci, öğretmen ve veli görüşlerini tespit etmek ve bu görüşleri derinlemesine inceleyerek değerlendirmek amacıyla yapılmıştır.

1.3. Araştırmanın Önemi

Prensky (2001) tarafından “Dijital Yerliler” olarak adlandırılan günümüz çocuklarının eğitim süreçlerine aktif katılımını sağlamak için geliştirilen yaklaşımlardan birisi olan oyunlaştırma yaklaşımı, çevrimiçi öğrenme platformları ve uzaktan eğitimin yaygınlaşmasıyla birlikte dijital ortamlarda yerini almıştır.

MEB tarafından tüm öğrenci, öğretmen ve velilerin kullanımına ücretsiz olarak sunulan EBA platformu dünyadaki yeni yaklaşımlara paralel olarak oyunlaştırma bileşenlerinden puan, arma ve liderlik panosunu kullanmaya başlamıştır.

Alan yazında oyunlaştırmaya, EBA platformuna, uzaktan eğitime ve oyunlaştırma bileşenlerine yönelik son zamanlarda ciddi araştırmalar yapıldığı görülse de EBA gibi dünyanın en fazla tıklanan çevrimiçi öğrenme platformunda kullanılan oyunlaştırma bileşenlerine dair herhangi bir araştırma yapılmamıştır.

Bu çalışmayla EBA’da kullanılan oyunlaştırma bileşenlerinin öğrenci, öğretmen ve veli açısından incelenerek derinlemesine bir görüş ortaya konulacağı muhakkaktır. Özellikle uzaktan eğitim döneminde tüm eğitim paydaşlarının bakış açısıyla ortaya konulacak bu görüşler sistemin iyileştirilmesine katkı sunacağı gibi, oyunlaştırma bileşenlerinin kullanılabileceği diğer çevrimiçi öğrenme ortamlarına kaynak teşkil edecek ve sonraki araştırmalar için araştırmacılara rehberlik edecektir.

1.4. Varsayımlar

Bu araştırmada;

1-Anket ve görüşmeye katılacak öğrenci, öğretmen ve velilerin EBA platformunu aktif olarak kullandıkları,

2-Anket ve görüşmeye katılacak öğrenci, öğretmen ve velilerin anket ve görüşme sorularına içtenlikle cevap verdikleri,

3-Veri toplama araçlarının elde edilmek istenen veriyi toplama amacına uygun olarak hazırlandığı,

4-Çalışma boyunca araştırmacının kişisel ön yargılarından etkilenmediği

varsayılmıştır.

1.5. Sınırlılıklar

Bu araştırma;

1-Çevrimiçi uzaktan eğitim platformlarından EBA ile,

2-Oyunlaştırma bileşenlerinden puan, arma ve liderlik panosu ile,

3-Sakarya ili, Sapanca ilçesinde bulunan 3 devlet ortaokulundan 700 öğrenci, 700 veli, 42 öğretmen ile,

4-Yüz yüze yapılacak görüşmeler Covid-19 salgını nedeniyle çevrimiçi platformlar ile,

5-Öğrenci velilerinin çoğunluğunun kadın olması sebebiyle velilerden toplanacak verilerin çoğunluğu kadınlar ile

sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

Uzaktan Eğitim: Eğitim ve yetiştirme imkânlarına erişimi açma (kolaylaştırma) öğrenenleri zaman ve mekân sınırlılıklarından kurtarma ve bireylere esnek öğrenme imkânları sunma üzerine odaklanan yaklaşımlardır (UNESCO, 2002; akt. Özkul ve Aydın, 2016)

EBA (Eğitim Bilişim Ağı): MEB tarafından oluşturulan ve okul öncesinden 12. sınıfa kadar tüm sınıf seviyeleri için güvenilir, kişiselleştirilmiş bir öğrenme ortamı da sunan sosyal bir eğitim platformu olup; müfredatla uyumlu ders içeriklerini ve kişisel, mesleki gelişim içeriklerini kullanıcılara sunmaktadır (MEB, 2020).

Oyunlaştırma: Oyundaki düşünce biçiminin ve oyun kurallarının, kullanıcıların ilgisini çekmek ve problem çözmek amacıyla oyun dışı ortamlarda kullanılması olarak tanımlanmaktadır (Zichermann ve Cunningham, 2011).

Oyunlaştırma Bileşenleri: kullanıcı ile etkileşime giren puan, rozet, liderlik panosu, seviyeler, sanal hediyeler vs. gibi tasarım unsurlarıdır.

Puan: Oyunlaştırmada geri bildirim sunan, kişilerin oyunlaştırma sürecindeki davranışlarını ölçülmeye yarayan, anlık ve sürekli dönüt vermeye yarayan oyunlaştırma bileşenidir (Sailer, Hense, Mandl ve Klevers (2013).

Arma: Kazanım, yetenek ve başarıların görsel olarak temsil edildiği nesnelerdir (Mozilla Foundation vd., 2012).

Dijital Arma: Eğitim platformlarında öğrencilerin öğrenme sonuçlarına verilen değeri temsil eden, kişinin performansını gösteren, profilinde sergileyebildiği ve herkesin görebildiği bir dijital oyunlaştırma bileşenidir (Abramovich, Schunn ve Higashi, 2013).

Liderlik Panosu: oyunlaştırmada katılımcıları önceden belirlenmiş başarı kriterlerine göre ölçüp buna göre sıralayan oyunlaştırma bileşenidir (Costa, Wehbe, Robb ve Nacke 2013).

BÖLÜM 2

2. ALAN YAZIN

Araştırmanın bu bölümünde öncelikle uzaktan eğitim kavramı açıklanmış, daha sonra uzaktan eğitim için kullanılabilecek çevrimiçi öğrenme ortamlarına değinilmiş, çevrimiçi öğrenme ortamlarından birisi olan ve araştırmaya konu olan EBA platformu hakkında ayrıntılı bir inceleme sunulmuş, daha sonra oyunlaştırma ve oyunlaştırma bileşenleri kavramsal çerçevede açıklanarak EBA platformunda kullanılan oyunlaştırma bileşenlerine değinilmiştir. Alan yazındaki uzaktan eğitimde oyunlaştırma ve oyunlaştırma bileşenlerine dair ulusal ve uluslararası araştırmalara yer verilmiştir.

2.1. Uzaktan Eğitim

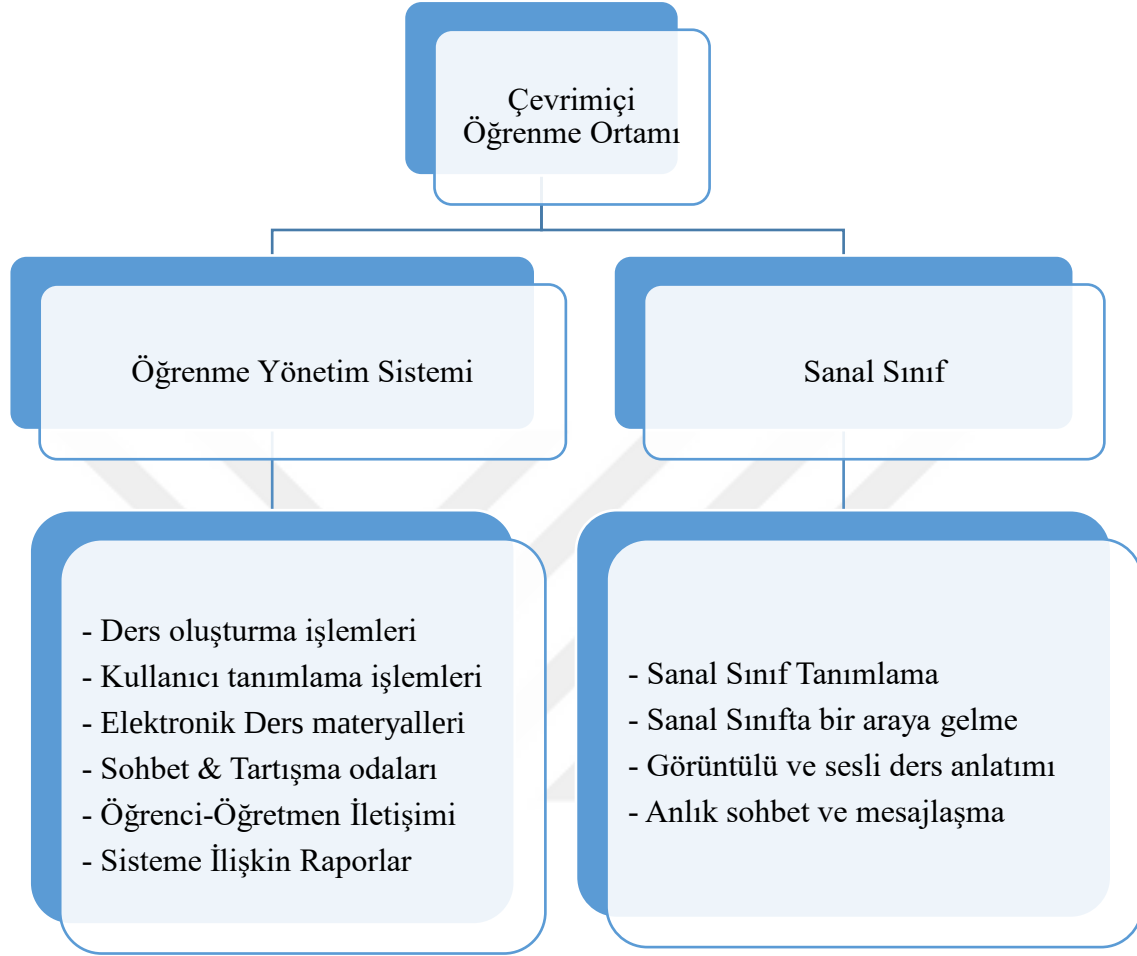
Günümüzde bilgi iletişim teknolojilerindeki baş döndürücü gelişmeler eğitimcileri yeni öğrenme-öğretme biçimlerine yöneltmekte, eğitimin şeklini ve içeriğini etkileyerek “küresel eğitim” uygulamalarının kullanılmasını zorunluluk haline getirmektedir. Bu uygulamalardan birisi de ilk defa 1728 senesinde mektup ile yapılarak günümüzde internet platformları şeklinde devam eden uzaktan eğitim uygulamasıdır (İşman, 2011). Uzaktan eğitim ülkemizde 1960’lı yıllara kadar kavramsal düzeyde tartışılmış olup 1970’li yıllarda ortaöğretimde, 1980 sonrası Anadolu Üniversitesi bünyesinde kurulan Açıköğretim Fakültesi ile yükseköğretimde, 1990’lı yıllarda ise ilk ve orta seviyede de uygulanmıştır. 2000’li yıllarda bilişim teknolojilerindeki gelişmelerle eğitim sistemimizin ayrılmaz bir parçası olmuştur (Bozkurt, 2017). 2020 yılı başlarında tüm dünyada baş gösteren Covid-19 salgını nedeniyle ülkemiz de acil bir uzaktan eğitim programına geçmiştir. İlk etapta TRT EBA TV İlkokul, TRT EBA TV Ortaokul ve TRT EBA TV Lise olmak üzere üç farklı televizyon kanalı üzerinden eğitime başlanmıştır. Daha sonra bu TV kanallarına EBA TV Anaokulu da eklenmiştir.

MEB yayına başlattığı televizyon kanallarının yanında 2010 yılından bu yana kullanılan EBA çevrimiçi platformunun alt yapısını güçlendirerek öğrenci, öğretmen ve velilerin kullanımına sunmuştur.

2.2. Çevrimiçi Öğrenme Ortamları

Günümüzde çevrimiçi öğrenme ortamları denilince internet ve web tabanlı ortamlar akla gelmektedir. Birçok eğitim kurumu çeşitli web yazılımları ile çevrimiçi öğrenme ortamları oluşturmaktadır. Çevrimiçi öğrenme etkinliklerinin devam ettirilebilmesi için çevrimiçi öğrenme ortamlarında iki temel bileşene ihtiyaç vardır; Öğrenme Yönetim Sistemi ve Sanal

Sınıf. Polat (2016) tarafından ortaya konulan uzaktan eğitimin bu temel bileşenleri ve fonksiyonları Şekil 2.1’de gösterilmiştir.



Şekil 2.1 Uzaktan eğitimde kullanılan yazılım bileşenleri

Uzaktan Eğitim süreçlerinde kullanılan Öğrenme Yönetim Sistemi uygulamaları salgında ortaya çıkan zorunlu kapanma, okullarda yüz yüze eğitime ara verilmesi gibi durumlardan dolayı daha çok sanal sınıflara tercih edilmiştir. Bu süreçte öğrenciler ve öğretmenler sanal sınıf imkanı veren, öğrencilerin bir araya gelebildiği, anlık olarak mesajlaşabildiği ve ders anlatımlarını görebildiği bir çok çevrimiçi platform kullanmışlardır. Bunlardan bazıları ücretli, bazıları ise ücretsiz olarak öğrenci ve öğretmenlerin kullanımına sunulmuştur. Özellikle salgın sürecinde çok sık kullanılan bazı çevrimiçi öğrenme platformları şunlardır;

Udemy, dünyanın pek çok ülkesinden öğretmenlerin öğrencilerle bulunduğu bir platformdur. Bilişim, yabancı dil eğitimi, enstrüman, tasarım gibi geniş bir yelpazede çevrimiçi öğrenme imkânı sunmaktadır. Ücretli ve ücretsiz olarak sunulan derslerin sonunda kullanıcılara sertifika tanımlamaktadır.

Khan Academy, her yaşta insan için ücretsiz ve evrensel ölçekte eğitim hizmeti sağlamayı amaçlayan, ilköğretim kademesinden üniversiteye kadar çeşitli konularda birçok ders videosuna sahip bir ortamdır. Öğrencilerin zaman ve mekândan bağımsız olarak kendi hızlarında öğrenebildiği oyunlaştırılmış ortamlar da sunmaktadır.

Coursera, alanında uzman eğitimcilerin ücretli veya ücretsiz derslerinin bulunduğu, daha çok üniversite düzeyinde öğrenme ortamı sağlayan ve kurs sonunda kullanıcılara sertifika sunan çevrimiçi platformdur.

Bilgeiş, ismini “bilgi ile gelişen iş dünyası” sözcüklerinin kısaltılmasından alan, ODTÜ (Ortadoğu Teknik Üniversitesi) tarafından geliştirilen, kullanıcılara ücretsiz ve etkileşimli kurs imkanı sağlayan çevrimiçi öğrenme platformudur. Kurs sonunda katılımcılara sertifika vermektedir.

Okulistik, Türkiye’de faaliyet gösteren ilköğretim ve ortaokul seviyesinde içerikler sunan, MEB programıyla uyumlu müfredatı sebebiyle sıklıkla öğretmen ve öğrencilerin tercih ettiği ücretli bir platformdur.

Morpa Kampüs, ülkemizde faaliyet gösteren, etkileşimli içerikleri ve ödev tanımlama uygulamaları nedeniyle öğretmenler ve öğrenciler tarafından tercih edilen, ücretli bir çevrimiçi öğrenme portalıdır.

EBA, Eğitimde FATİH Projesi’nin bir alt ayağı olarak 2010 yılında MEB tarafından kullanıma sunulan, tamamen ücretsiz çevrimiçi öğrenme platformu olan Eğitim Bilişim Ağı’nın kısa adıdır. Sonraki bölümde detaylı olarak bahsedilmiştir.

2.3. Eğitim Bilişim Ağı

Eğitim Bilişim Ağı (EBA) Milli Eğitim Bakanlığı tarafından hazırlanan ve uzaktan eğitim sürecinde tamamen yenilenen ve tüm öğrenci, öğretmen ve velilerin kullanımına sunulan bir uzaktan eğitim platformudur. Öğrenciler, öğretmenler ve veliler internet erişiminin olduğu her yerde EBA’yı kullanabilmektedir. Bunun için masaüstü bilgisayar, tablet veya cep

telefonları için kullanıcılara bireysel olarak tanımlanan şifrelere sahip olunması yeterlidir. Şekil 2.2’de EBA giriş sayfasının ekran görüntüsü yer almaktadır.



Şekil 2.2 EBA giriş sayfası

Eğitim Bilişim Ağı, okulöncesinden üniversite hazırlık sınıfına kadar tüm kademeler için uzaktan eğitim imkânı sunmaktadır. Sistemde özelleştirilmiş öğrenme ortamı ve arayüz, öğrenciye özel takvim, destek yayınlar ve kaynaklar, kontrolden geçirilmiş oyunlar, tüm ders içeriklerine tek yerden erişim, derslerde öğrenilenleri evde tekrar etme, soru ve sınav bankası, öğretmen desteği gibi imkânlar bulunmaktadır (EBA, 2020).

Bununla birlikte oluşturulan sanal sınıflar için sistemle birleştirilen canlı ders uygulamaları ile öğretmen ve öğrencilerin görüntülü olarak ders işlemelerine imkân

sağlanmıştır. EBA, öğrencinin sistem içerisinde tüm kaynaklara erişebilmesine, sınıftaki ve okulundaki arkadaşları ile paylaşım yapmasına, tartışma platformu oluşturmaya, oylama yapmasına da uygun bir zemin oluşturmaktadır.

Öğretmen ve veliler sistem üzerinden öğrencilerin başarımlarını izleyebilmekte, öğrenciler hakkında ayrıntılı raporlar alabilmekte, onlara ödevler gönderebilmekte ve ayrıntılı istatistiki bilgilere erişebilmektedir.

Öğrenciler ise canlı derslere katılabilmekte, kütüphanedeki dijital kitap, dergi, oyun, ses ve videolardan faydalanabilmekte, ders başarımlarıyla ilgili geri dönüşler alabilmekte, puan ve rozet toplayabilmekte ve liderlik tablosu ile sınıf ve okul içerisindeki konumunu görebilmektedir.

2.4. Oyunlaştırma

Oyunlaştırma, kullanıcıların ilgisini çekmek ve problem çözmek amacıyla oyunda kullanılan bazı yapıların, oyun olmayan ortamlara transfer edilmesi (Zichermann & Cunningham, 2011), estetiklerin ve oyuna dair düşünme tekniklerinin kullanıcıları bir eyleme yönelik motive etmesi (Kapp, 2012) olarak tanımlanabilir. Diğer yandan Lee ve Hammer (2011) ise eğitim ve oyun öğelerini bir araya getirmenin, çikolatayla fıstık ezmesini buluşturmak gibi olabileceğini, ortaya çıkan bu harika lezzetin 21. yüzyıl becerilerini geliştirmek için, öğrencileri derslere katılmaya motive etmek ve onlara eğitimin keyifli olabileceği yollarını göstermek için kullanılabileceğini belirtmektedir. Şahin ve Samur (2017) ise alan yazında oyunlaştırma kavramının en çok karşılaşılan tanımının “oyun elementlerinin oyun dışı ortamlarda kullanılması” olduğunu ortaya koymaktadır.

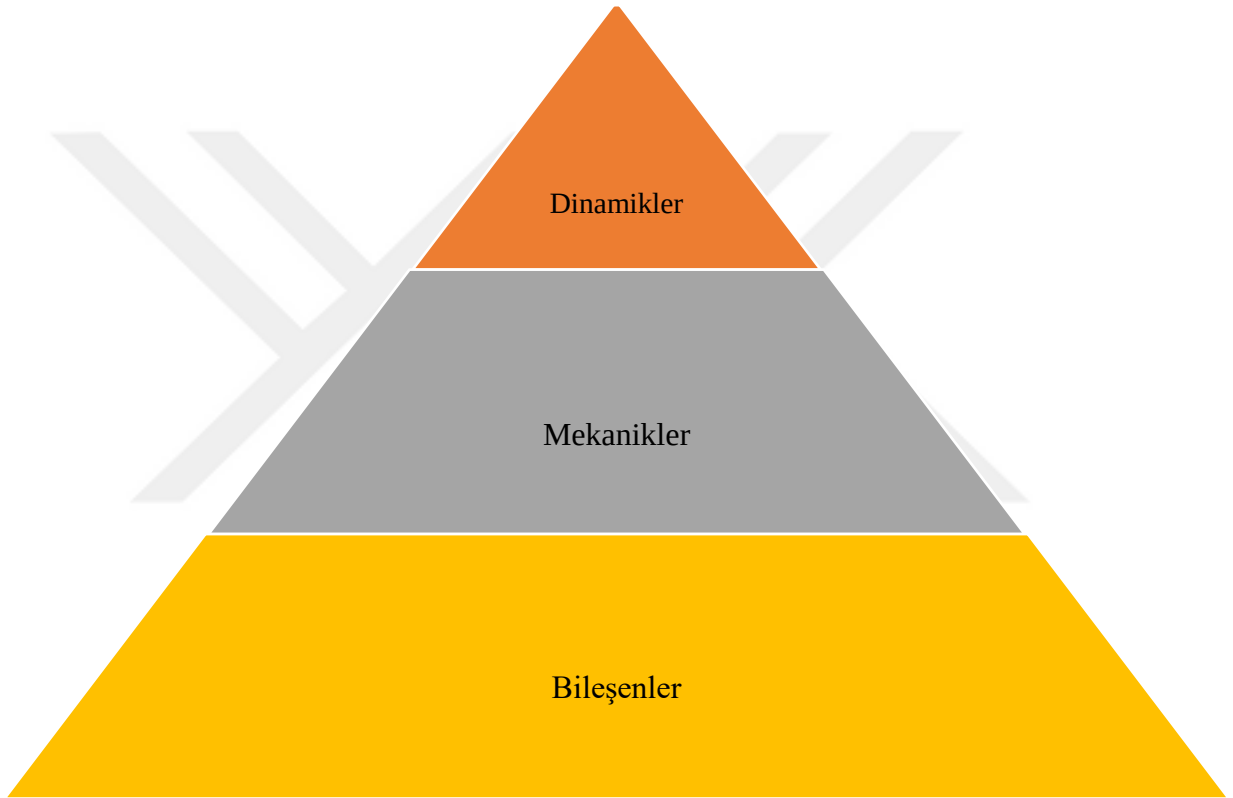
Oyunlaştırma sağlıktan spora, pazarlamadan eğitime kadar birçok alanda kullanılmaktadır. Günümüzde yeni bir yaklaşım olarak yaygınlaşan oyunlaştırma kavramı, önümüzdeki süreçlerde çok daha farklı ve fazla alanı kapsayacak şekilde yaygınlaşacak ve sık sık kullanılacaktır (Akkemik, 2018).

Oyunlaştırmanın kullanıcılara yönelik olarak belirlenen hedeflere ulaşması için iyi kurgulanmış bir tasarım sürecine sahip olması gerekmektedir (Tunga & İnceoğlu, 2016). Oyunlaştırma yaklaşımı eğlenceli ve motivasyonu artırıcı özelliklerinden dolayı (Buckley ve Doyle, 2016) son yıllarda eğitim sistemlerinde sıklıkla kullanılmaktadır (Yıldırım ve Demir, 2014). Oyun tabanlı öğrenme ve oyunlaştırma çoğunlukla birbirine karıştırılan (Özkan ve

Samur, 2017) iki kavram olduđu için oyunlařtırma uygulamalarındaki tasarım modellerini incelemek gerekmektedir.

Oyunlařtırma uygulamalarında sıklıkla Octalysis Tasarım Modeli, MDE Tasarım Modeli ve Piramitsel Tasarım Modeli gibi birçok tasarım modelinden faydalanılmaktadır.

Bu arařtırmada Werbach ve Hunter (2012), tarafından geliştirilen Piramitsel Tasarım Modeli kullanılacaktır. Buna göre piramit řeklindeki model řekil 2.2'deki gibi dinamikler, mekanikler ve bileřenlerden oluřmaktadır.



řekil 2.3 Oyunlařtırma hiyerarřisi (Werbach ve Hunter, 2012)

2.4.1. Dinamikler

Oyunlařtırma tasarımında piramidin en üstünde yer alırlar. Oyunlařtırmanın bir kurgu ierisinde bütünlük ve tutarlılık oluřturasını sađlarlar. Dinamiklere ait unsurlar; kısıtlamalar, duygular, hikâyeleřtirme, ilerleme ve iliřkilerden oluřur.

2.4.2. Mekanikler

Oyunlaştırmanın tasarımında piramidin ortasında yer alırlar. Dinamiklerin tamamlayıcısıdır. Bileşenleri takviye ederler. Oyunlaştırmanın sürdürülmesi, katılımcıların güdülenmesi ve sisteme bağlılığının devam ettirilmesi mekaniklerle ilgilidir. Mekaniklere dair unsurlar; meydan okuma, şans faktörü, işbirliği kurma, geribildirim, kaynak edinimi, ödüller, işlemler/alışveriş, sıra ve kazanma durumundan oluşur.

2.4.3. Bileşenler

Oyunlaştırma tasarımında piramidin altında yer alırlar. Mekanik ve dinamiklerin son kullanıcıyla buluştuğu, etkileşime girdiği, tasarımla katılımcıları buluşturan en temel tasarım nesnelerinden oluşan kısımdır. Bileşenlere dair unsurlar; kazanımlar, avatarlar, rozetler, koleksiyonlar, zorlu mücadele, savaşlar, içerik kilidi açma, hediye verme, liderlik tablosu, seviyeler, puanlar, görevler, sosyal grafikler, takımlar ve sanal eşyalardan oluşur.

2.5. EBA’da Oyunlaştırma

Uzaktan eğitim sürecinde ekran başında uzun süre durmak zorunda kalan öğrencileri derse motive etmek zorlaşmaktadır. Bu sebeple uzaktan öğrenmede, öğrenciyi motive edecek, öğrencinin öğrenme bağlılığını artıracak, öğrenme sürecini başarılı bir şekilde tamamlamasına katkı sağlayacak yaklaşımlara ihtiyaç duyulmaktadır. Bu yaklaşımlardan birisi de oyunlaştırmadır (Topal, 2020).

Oyunlaştırmada ise en fazla üzerinde durulan kavramlar puan, liderlik panosu, arma, geri bildirim ve ödüllerdir (Şahin ve Samur, 2017). Oyunlaştırma tasarımında oyunlaştırma elementlerinin doğru kullanılması son derece önemlidir. Bunun için öğrencilerin mizacı, yetenekleri ve beklentileri de son derece önemlidir (Eck, 2006; Hanus ve Fox, 2015; Kim 2015). Arkün-Kocadere ve Samur (2016) oyunlaştırma yaklaşımının hem sınıflarda hem de dijital platformlarda kullanılabilecek bir yaklaşım olduğunu belirtmektedir.

Milli Eğitim Bakanlığı tarafından 10 Şubat 2020 tarihinde yapılan bir tanıtımla yenilenen EBA’ya oyunlaştırma sistemi ile puan, arma ve liderlik panosu uygulamasının eklendiği, böylece öğrenciler için öğrenmenin daha eğlenceli hale getirilmesinin amaçlandığı belirtilmiştir (MEB, 2020). EBA’ya eklenen oyunlaştırma bileşenlerinden puan, puan panosu ve dijital armaya yönelik unsurların yer aldığı örnek öğrenci profilinin ekran görüntüsü Şekil 2.4’te gösterilmiştir.

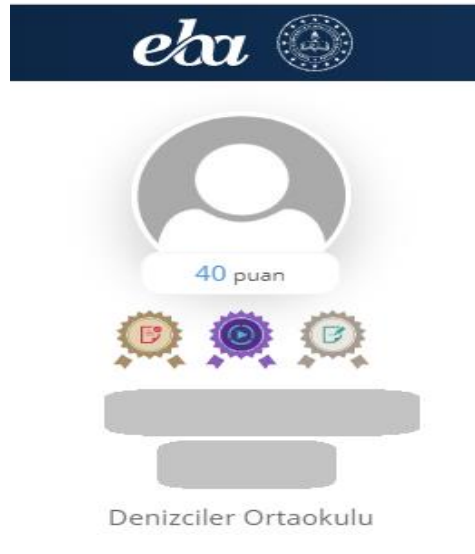
The screenshot shows the EBA student profile page. The header includes the EBA logo, a search bar, and navigation icons. The left sidebar contains a profile card with a score of 40, three achievement icons, and a list of menu items: Sayfam, EBA Portfolyo, Dersler, Canlı Dersler, and Sınavlar. The main content area is titled 'Profil' and has three tabs: 'Hakkında', 'EBA Puanı ve Sıralaması', and 'Armalar'. The 'EBA Puanı ve Sıralaması' tab is active, displaying a large score of 40, class ranking of 18, and school ranking of 102. Below this, a table titled 'Puan Tablosu' shows the student's score for the 8th grade / A branch.

Okul Adı	Sınıf	Puan	Tarih
Denizciler Ortaokulu	8. Sınıf / A Şubesi	40	13.11.2019 - Devam Ediyor

Şekil 2.4 EBA'daki oyunlaştırma bileşenlerinin görüldüğü bir öğrenci sayfası

2.5.1. EBA'da Puan

EBA'ya giren her öğrenci yaptığı çalışmalar karşısında puanlar alır. Sayfaya giriş yapma, ileti yollama, ders videosu izleme, çalışma yapma, yorum yapma, oylamaya katılma gibi birçok farklı etkinlikten çeşitli puanlar toplanabilmektedir. Öğrencilerin aldığı puanların toplamı Şekil 2.5'teki gibi profilin altında görüntülenmektedir.

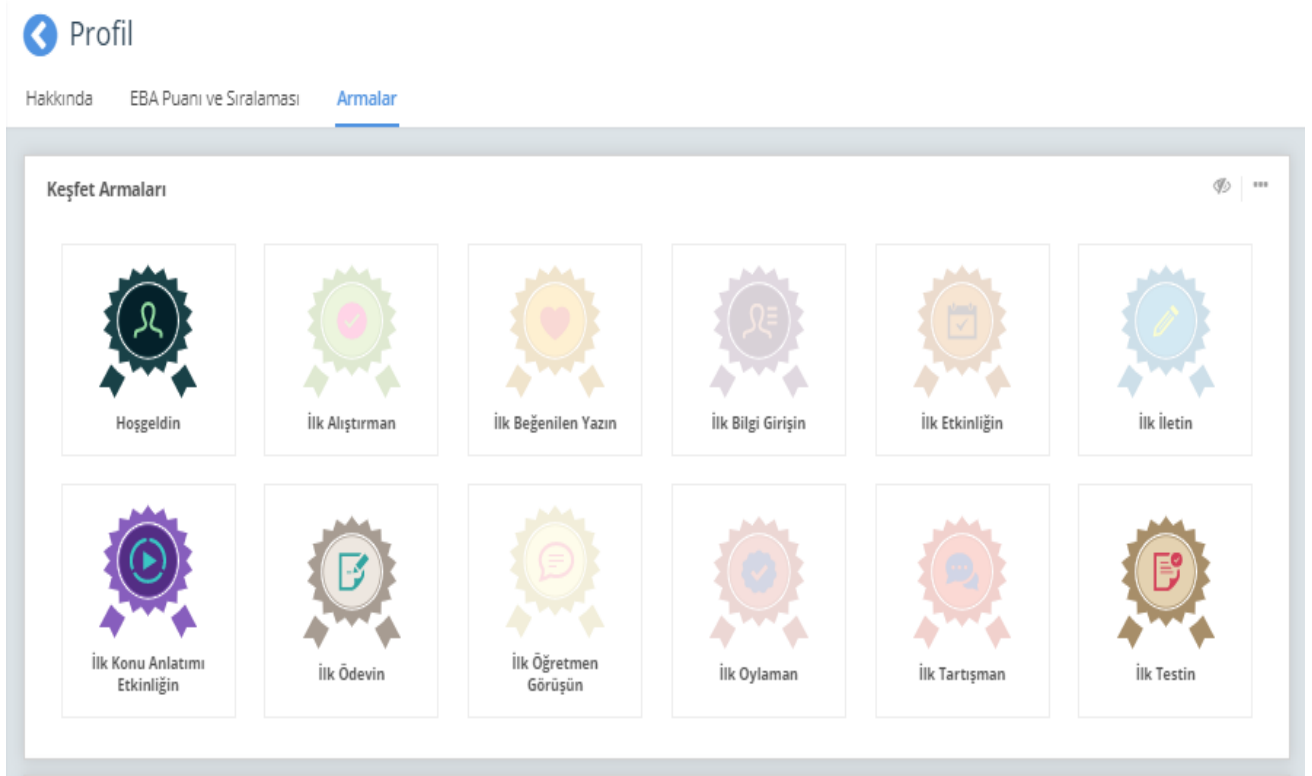


Şekil 2.5 Öğrencinin EBA'da aldığı puanı gösteren profil sayfası

2.5.2. EBA’da Dijital Arma

Dijital platformlarda olumlu geri dönüt olarak kullanılan ve katılımcıları motive eden armalar (Şahin ve Samur, 2017) EBA’da da kullanılmaktadır. Ahn, Pellicone ve Butler (2014) armaları; motivasyonu artıran, başarıyı görünür kılan birer değerlendirme ve yansıtma aracı olarak görmektedir.

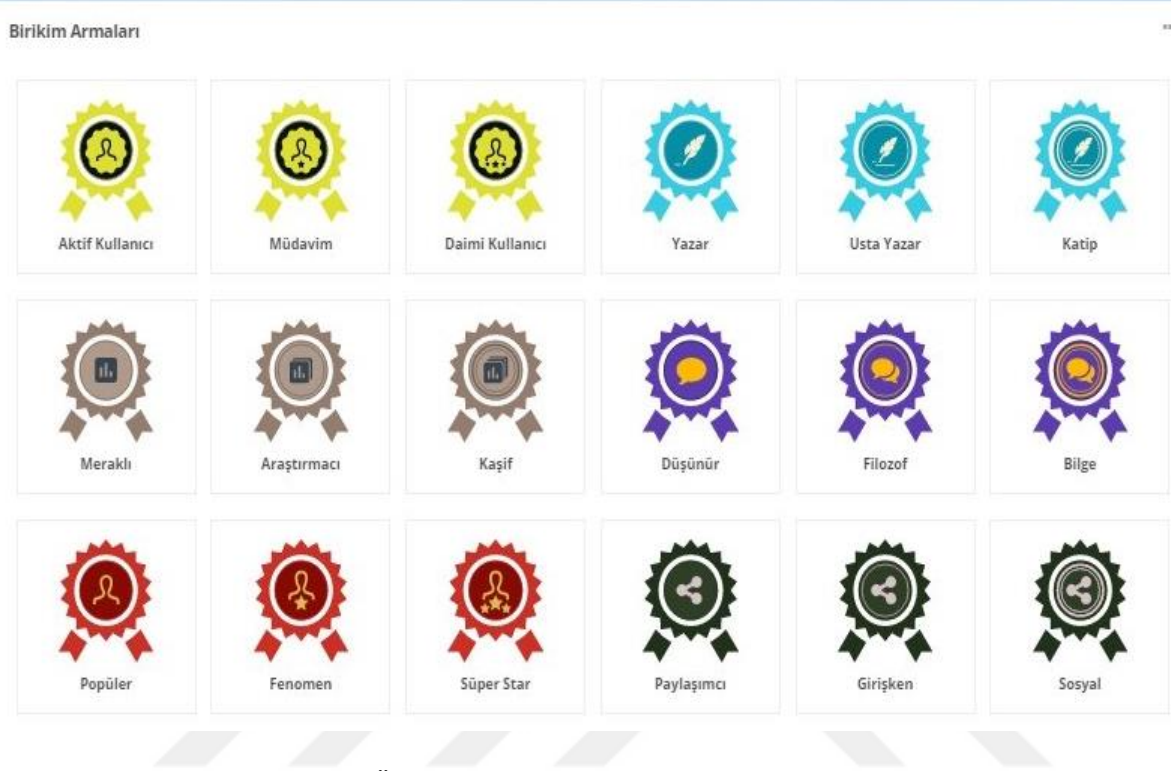
Öğrenciler EBA’da yaptıkları etkinlikler için puanlarla birlikte dijital armalar da kazanmaktadır. Bu armalar keşfet ve birikim armaları olarak 2 kategoriden oluşmaktadır. İlk etkinlik, ilk ileti, ilk tartışma ve ilk ödev etkinlikleri için Şekil 2.6’daki gibi "Keşfet Armaları" kazanmaktadır.



Şekil 2.6 Öğrencilerin EBA’da aldığı keşfet armaları

Keşfet Armaları sırasıyla; hoş geldin, ilk alıştırman, ilk beğenilen yazın, ilk bilgi girişin, ilk etkinliğin, ilk iletin, ilk konu anlatımı etkinliğin, ilk ödevin, ilk öğretmen görüşün, ilk oylaman, ilk tartışman ve ilk testin şeklindedir.

Keşfet Armaları ile başlangıç yapan öğrenci daha sonra devamlı olarak etkinliklere devam edip görevleri tamamladığı zaman ise Şekil 2.7'deki gibi "Birikim Armaları" kazanmaktadır.



Şekil 2.7 Öğrencilerin EBA'da aldığı birikim armaları

Birikim Armaları güncellenen haliyle sırasıyla; aktif kullanıcı, müdavim, daimi kullanıcı, yazar, usta yazar, katip, meraklı, araştırmacı, kaşif, düşünür, filozof, bilge, popüler, fenomen, süper star, paylaşımçı, girişken, sosyal, seçmen, duyarlı, yön veren, katılımcı, aktif katılımcı, usta katılımcı, çaba gösteren, gayretli, çalışkan, soru meraklısı, soru canavarı ve dahi şeklindedir.

2.5.2. EBA'da Liderlik Panosu

Öğrenciler kazandıkları puanlar ve rozetler neticesinde liderlik tablosunda yer alırlar. Liderlik panosu öğrencinin profil sayfasında yer almaktadır. Sınıf ve okul sıralaması olarak oluşturulan liderlik tablosunda her öğrenci kendi sıralamasını görebilmektedir. Sınıftaki diğer arkadaşlarını ise görememektedir. Dönem içinde aldığı puanlar değiştikçe sınıf ve okul puan sıralaması da değişmektedir. Dönem ve yılsonu itibarıyla toplam puan ve sıralama sabitlenmektedir. Öğrenci önceki sınıflarda aldığı puanları ve sıralamaları görebilmektedir. EBA'da kullanılan liderlik panosuna dair ekran görüntüsü Şekil 2.7'de gösterilmiştir.

Eğitim Yılı Puanı	Sınıf Sıralaması	Okul Sıralaması
40	18.	102.
Toplam Puan: 40	🏆 32	🏆 208

Puan Tablosu

Şekil 2.7 Öğrencilerin EBA'daki liderlik panosu

2.6. Araştırmalar

İlgili alan yazın incelendiğinde 2010 yılında faaliyete giren EBA platformuna dair ilk araştırmanın Güvendi (2014) tarafından yapıldığı ve öğretmenlerin kullanım sıklığını belirlemeye yönelik olduğu görülmektedir.

Gezer ve Durdu (2020) tarafından 2012-2019 yılları arasındaki EBA'ya dair 50 yüksek lisans tezi incelenmiş ve sistematik analizi yapılmıştır. Buna göre araştırmaların belli branş derslerine odaklandığı, öğretmenlerin ve öğrencilerin EBA'yı kullanma durumlarını derinlemesine inceleyen karma yöntem araştırmalarının sınırlı sayıda olduğu ortaya konulmuştur.

Varışoğlu (2019) tarafından yapılan diğer bir araştırmada öğretmenlerin EBA'ya yönelik tutumları cinsiyet, yaş, eğitim ve mesleki tutum açısından incelenmiş olup öğretmen algılarının orta düzeyde ve pozitif olduğu, değişkenler arasında anlamlı bir fark olmadığı belirtilmiştir.

Kılıçel ve Kılıç (2021) tarafından yapılan araştırmada ise Fen Bilimleri öğretmenlerinin ve öğrencilerin oyunlaştırmaya ilişkin görüşleri incelenmiş olup, oyunlaştırmının öğretim sürecine etkisinin olumlu bulunduğu, öğretmenlerin ise oyunlaştırmının önemini farkında olduğu, bununla birlikte oyunlaştırma yaklaşımının sınırlılıklarının da olduğu orta konulmuştur.

Özdoğru (2021) tarafından yapılan araştırmada uzaktan eğitim sürecinde öğrencilerin derse katılmama nedenleri araştırılarak öğretmenlerin derslere katılımı artırmaya dair uyguladıkları yaklaşımlar ele alınmıştır. Buna göre özellikle öğretmenlerin dersi interaktif etkinliklerle zenginleştirmesi ve oyunlaştırmadan yararlanması bulguları dikkat çekmektedir.

Bozkurt ve Kumtepe (2014) tarafından yapılan çalışmada oyunlaştırma kavramı, oyunlaştırma unsurları, oyuncu tipleri, kuramsal altyapı ve tasarım süreci adımları ele alınarak kavramlar açıklanmaya çalışılmıştır. Sonuç kısmında ise oyunlaştırma yaklaşımının öğrencileri öğrenme sürecine dahil ettiği, motivasyonunu artırdığı, dersi ilgi çekici ve verimli hale getirdiği, derse eğlence kattığı ve süreçleri sürdürülebilir hale getirdiği belirtilmiştir.

Sümer (2017) tarafından yapılan bir araştırmada uzaktan eğitim sürecinde oyunlaştırmanın derse katılıma ve akademik başarıya etkisine bakılmıştır. 295 öğrenci üzerinde yapılan çalışmada puan, liderlik panosu, rozet gibi oyunlaştırma bileşenlerinin ödevleri tamamlama ve derse katılımı artırmada faydalı olduğu, akademik başarı anlamında ise bir etkisinin gözlemlenmediği belirtilmiştir.

Şireci (2021) tarafından yapılan araştırmada öğretmenlerin EBA'ya dair tutumları farklı değişkenler açısından incelenmiştir. Buna göre öğretmenlerin branşları açısından anlamlı bir farklılık görülmemiş olup, öğretmenlerin kıdemine göre anlamlı farklılık olduğu görülmüştür. Diğer taraftan öğretmenlerin canlı derslere katılımı ile EBA'ya dair tutumları arasında olumlu yönde ilişkili olduğu tespit edilmiştir.

Keleş (2022) tarafından EBA kullanımının öğrencilerin motivasyonuna ve başarısına etkisinin incelendiği çalışmada öğrencilere EBA'da kullanılan puan, liderlik panosu ve rozetler gibi oyunlaştırma bileşenleri de sorulmuş olup verilen cevaplara göre bu bileşenlerin çocukların EBA'ya girişini artırdığı ve çocuklar tarafından önemsendiği görülmüştür.

Çelik, Yıldırım, Kaban ve Yıldırım (2017) tarafından yapılan araştırmada dijital rozetlerin akademik başarıya etkisine bakılmış ve öğrenci görüşleri ortaya konulmuştur. Buna göre oyunlaştırma bileşenlerinden biri olan dijital rozetlerin öğrenci motivasyonuna olumlu etki ettiği, derse katılımı artırdığı ve akademik başarıyı yükselttiği görülmüştür. Ayrıca rozetlerin öğrencilerin birbirini değerlendirebilmesine ve öğrencilerin yeterlilik düzeylerinin görünür kılınmasına yardımcı olduğu tespit edilmiştir.

Hebecci ve Usta (2018) tarafından öğretmenlerin dijital rozet kullanımına ilişkin görüşlerinin incelendiği araştırmada, öğretmenlerin görüşlerinin olumlu olduğu, öğrencilere davranış kazandırmada, motivasyonunu artırmada ve öğrencileri derse katmada etkili olduğu belirlenmiştir. Bunun yanında özellikle öğrenciler içerisinde rekabet yarattığı ve altyapı problemleri nedeniyle bazı sorunlar oluşturduğu gibi olumsuzlukları da beraberinde getirdiği belirtilmiştir..

Fotaris, Mastoras, Leinfellner ve Rosunally (2016) tarafından oyunlaştırmanın öğrenme üzerindeki etkisini inceleyen deneysel araştırmaya göre, geleneksel öğrenme yaklaşımına göre oyunlaştırılmış öğrenme yaklaşımının hem öğrenciler hem de öğretmenler için oldukça faydalı, motive edici ve zenginleştirici olduğu ortaya konulmuştur. Diğer yandan puan, arma ve liderlik panosu gibi oyunlaştırma bileşenlerinin rekabete yol açtığı ve bağımlılık yarattığı için not olarak değerlendirilmesi konusunda dikkatli olunması gerektiği belirtilmiştir.

Tılıç (2020) tarafından yapılan bir çalışmada oyunlaştırma yaklaşımının öğrencilerin sık sık karşılaştığı motivasyon eksikliği, ilgisizlik ve odaklanma gibi etkenleri ortadan kaldırmak için kullanımına dikkat çekmek amaçlanmıştır. Buna göre oyunlaştırma yaklaşımı, öğrenme arzusunu tetikleyen, keşfetme ve merak gibi duyguları harekete geçiren, öğrenme süreçlerinde yardımcı olan, modern yaklaşımlardan biri olarak görülmektedir.

Özgür, Çuhadar ve Akgün (2018) tarafından 2008-2017 yılları arasındaki ulusal ve uluslararası indekslerde yer alan oyunlaştırmaya dair yapılan araştırmaların yer aldığı çalışmalar taranmış ve tematik olarak sınıflandırılmıştır. Örneklemelerin çoğunluğunu lisans öğrencilerinin oluşturduğu, oyunlaştırma bileşenlerinden puan bileşenin daha çok ön plana çıktığı ve sıklıkla motivasyon kuramının tercih edildiği tespit edilmiştir.

Alan yazındaki EBA'ya yönelik araştırmaların artan bir seyirle devam ettiği, oyunlaştırmaya dair yapılan yüksek lisans tezlerinin ise İsveç ve ABD'ye göre ülkemizde daha fazla olduğu (Albayrak-Özer, 2022) tespit edilmiştir. Son yıllarda yaşanan Covid-19 salgınının getirdiği uzaktan eğitim nedeniyle dijital platformlarda kullanılan çeşitli dijital araçlara, uygulamalara ve tasarımlara dair yapılan araştırmaların sayısında ciddi bir artış gözlenmiştir.

Oyunlaştırmaya yönelik yapılan araştırmalarda özellikle öğrenci ve öğretmen tutumlarına bakıldığı, EBA kullanım avantajları ve dezavantajlarının ortaya konulduğu, çeşitli branş derslerine yönelik öğrenci ve öğretmen algılarının ortaya konulduğu, öğrencilerin

akademik başarılarına etkilerinin araştırıldığı, fakat EBA’da yer alan oyunlaştırma bileşenlerine dair Aksoy ve Usta (2020) dışında herhangi bir çalışma yapılmadığı belirlenmiştir.

Aksoy ve Usta (2020) tarafından yapılan araştırmada ise EBA’daki dijital rozetlere ilişkin öğrenci görüşleri incelenmiş fakat araştırma sadece öğrenciler ve dijital rozetle sınırlandırılmıştır. Puan, liderlik tablosu başta olmak üzere diğer oyunlaştırma bileşenlerine yer verilmemiştir. Araştırmada sadece ortaokul öğrenci görüşlerine yer verilmiş olup, öğretmen ve veli görüşlerine yer verilmemiştir.



BÖLÜM 3

3. YÖNTEM

Araştırmanın bu kısmında, araştırma modeli, katılımcılar, veri toplama araçları ve veri çözümlenmesine yer verilmiştir.

3.1. Araştırmanın Modeli

Çalışmada nicel ve nitel araştırmaların birlikte kullanıldığı karma araştırma yöntemi (mixed methods) kullanılmıştır. Bu yöntem, nicel ve nitel araştırma verilerinin toplanması, analiz edilmesi ve yorumlanmasını esas almaktadır (Leech ve Onwuegbuzie, 2009). Araştırmada nicel veriler elde edilip çözümlendikten sonra nitel veriler toplanmıştır. Nicel verilerden elde edilen bulguların nedenlerini ortaya koymaya yönelik derinlemesine bir inceleme yapılabilmesi için Creswell'in (2013, s.206-211) sıralı dönüşümsel tasarım tipolojisi kullanılmıştır. Nicel verileri toplamak için likert tipi anketlerden, nitel verileri toplamak için ise yapılandırılmış görüşmelerden yararlanılmıştır. Bunun için öğrenciler, öğretmenler ve veliler için ayrı ayrı anketler oluşturulmuş olup, yüz yüze görüşmeler için de yapılandırılmış görüşme formları hazırlanmıştır.

3.2. Katılımcılar

Bu araştırmanın katılımcıları Sakarya ili Sapanca ilçesinde 2020-2021 eğitim-öğretim yılında öğrenim gören 5-6-7-8 sınıf öğrencileri, bu öğrencilerin velileri ve bu öğrencilerin derslerine giren branş öğretmenlerinden oluşmaktadır.

Araştırmanın nicel kısmında öğrenciler ve veliler için örneklem büyüklükleri tablosundan (Çıngı, 1994; akt. Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2019) yararlanılmıştır. Buna göre 2000 kişilik araştırma evreninde $p < .03$ örneklem güven düzeyi için gerekli örneklem büyüklüğü 696 olarak belirtilmiştir. Bu araştırmanın araştırma evrenini de 9 ortaokuldan 1815 öğrenci ve 1815 veli (Sapanca İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü, 2019) oluşturduğu için araştırmanın nicel kısmında 700 öğrenci ve 700 öğrenci velisine ulaşılmıştır. Ayrıca öğrenci ve öğrenci velilerinin seçildiği aynı 3 ortaokulda görev yapan farklı branşlardan 42 öğretmene de anket uygulaması yapılmıştır.

Katılımcı seçiminde, alt gruplar arasındaki karşılaştırmalara olanak sağlamak amacıyla Tabakalı Amaçsal Örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Buna göre farklı okullardan bir adet

ilkokul-ortaokul birlikte aynı binada olan ortaokul, 1 adet müstakil ortaokul ve 1 adet İmam Hatip Ortaokulu olmak üzere 3 okul belirlenmiştir.

Araştırmanın nitel boyutu için seçkisiz yöntemle gönüllülük esasına göre her okul için tüm kademelerden 2’şer öğrenci ve 2’şer veli belirlenerek, toplam 3 ortaokuldan 24 öğrenci ve 24 öğrenci velisi ile yapılandırılmış görüşme yapılmıştır. Ayrıca ankete katılan 42 öğretmenden gönüllülük esasına göre, farklı branş ve farklı okuldan olmak koşuluyla 12 öğretmenle yüz yüze görüşme gerçekleştirilmiştir.

3.3. Veri Toplama Araç ve Teknikleri

Araştırmada nicel veri toplama aracı olarak ilgili alan yazın araştırması sonucunda Başal, Kaynak ve Aytan’ın (2019) ve Mert’in (2017) çalışmalarında kullandıkları anketlerden faydalanılarak, araştırmacıların da izni doğrultusunda iki alan uzmanının da görüşü alınarak araştırmacı tarafından 3 adet anket hazırlanmıştır. Tüm anketler 8’er soru bulunan puan, rozet ve liderlik tablosu alt başlıklı 3 temadan oluşmaktadır. Toplam soru sayısı 24’tür. Anketler “Hiç Katılmıyorum”, “Katılmıyorum”, “Kararsızım”, “Katılıyorum” ve “Kesinlikle Katılıyorum” şeklinde işaretlenecek likert tipi anket olarak hazırlanmıştır.

Öğrenci, veli ve öğretmen anketi birbiriyle paralel olacak şekilde EK-1’deki gibi tasarlanmıştır. Örneğin;

Öğrenci maddesi; EBA’da aldığım puanlar beni motive eder.

Veli maddesi; EBA’daki puanlar çocuğumu motive eder.

Öğretmen maddesi; EBA’daki puanlar öğrencimi motive eder.

Araştırmanın nitel bölümü için farklı okullardan ve farklı sınıf düzeylerinden 24 öğrenci ve 24 öğrenci velisi ile yüz yüze yapılandırılmış görüşme yapılmıştır. Ayrıca farklı branş ve farklı okuldan 12 öğretmenle yüz yüze görüşme yapılmıştır. Görüşme soruları iki alan uzmanının görüşü alınarak hazırlanmıştır. Yapılandırılmış görüşmeler için 7 sorudan oluşan ve öğrenci, veli, öğretmen sorularının ankette olduğu gibi paralel sorulardan oluştuğu Görüşme Formları EK-2’deki şekliyle hazırlanmıştır.

3.4. Verilerin Toplanması

Veriler toplanırken daha önce planlanan 6 aşamalı planlama uygulanmıştır.

- 1-Öğrenci anketlerinin öğrenciler tarafından doldurulması
- 2-Veli anketlerinin veliler tarafından doldurulması
- 3-Öğretmen anketlerinin öğretmenler tarafından doldurulması
- 4-Görüşme yapılacak öğrencilerin belirlenip görüşmelerin yapılması
- 5-Görüşme yapılacak velilerin belirlenip görüşmelerin yapılması
- 6-Görüşme yapılacak öğretmenlerin belirlenip görüşmelerin yapılması

Araştırma verilerinin hızlı bir biçimde toplanmasını sağladığı, katılımcıların veri toplayan kişiden etkilenmedikleri ve verilerin dijital ortamda kolayca kaydedilmesini sağladığı (Büyüköztürk vd., 2019, s.188-189) için Google Formlar ve Zoom gibi internet tabanlı platformlardan faydalanılmıştır. Çalışma grubunun büyüklüğü nedeniyle Veli Onam Formları ve Katılım İzinleri EK-3'teki gibi anketin giriş kısmına eklenerek katılımcıların öncelikle rızasının alınması sağlanmıştır.

Araştırmanın nitel kısmı için yapılan yüz yüze görüşmelerin bir kısmı Covid-19 tedbirleri kapsamında çevrimiçi görüşme platformu olan Zoom programı üzerinden yapılmış olup bir kısmı ise salgın koşullarının normalleşmesi ile yüzyüze yapılarak kayıt altına alınmıştır.

3.5. Verilerin Çözümlemesi

Verilerin çözümlemesinde nicel veriler ile nitel veriler ayrı ayrı çözümlenip, yorumlama kısmında bulgular birlikte değerlendirilmiştir.

Araştırmanın nicel verileri SPSS istatistik programı ile çözümlenmiştir. Katılımcıların demografik özellikleri frekans ve yüzde şeklinde betimsel olarak verilmiştir. Verilerin dağılımına bakmak için Kolmogorov-Smirnov Testi yapılmış olup normal dağılımı karşılama durumuna bakılmıştır. Normal dağılımın karşılanmadığı durumlarda basıklık ve çarpıklık değerlerine bakılmıştır.

Anketten elde edilecek verilere göre öğrenci görüşlerinin cinsiyete göre farklılaşp farklılaşmadığına bakmak için bağımsız gruplar T Testi, sınıf seviyesine ve okul türüne göre değişkenlik gösterme durumu için Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) uygulanmıştır. Öğretmen görüşlerinin cinsiyete göre farklılaşp farklılaşmadığına bakmak için bağımsız

gruplar T Testi, branşa ve mesleki kıdem yılına göre değişkenlik gösterme durumu için Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) uygulanmıştır. Velilerin yaşlarına, eğitim düzeyine ve sosyo-ekonomik durumuna göre değişkenlik gösterip göstermediğine ise Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) ile bakılmıştır. Sonuçlarda ortaya çıkan anlamlı farklılığın kaynağını belirlemek amacıyla Post Hoc testlerinden Tukey Testi yapılmıştır.

Araştırmanın nitel kısmı için Creswell'in (2013, s.206-211) sıralı dönüşümsel tasarım tipolojisi kullanılmıştır. Buna göre nicel veriler elde edildikten sonra nitel veriler toplanmıştır. Veriler analiz edilirken yorumlama ve tartışma bölümlerinde birleştirilmiştir. Baki ve Gökçek (2012) bu durumun derinlemesine bir inceleme imkânı sunduğunu belirtmektedirler. Katılımcıların görüşme sorularına verdikleri yanıtlar içerik çözümleme yöntemi ile çözümlenerek kodlar, ilgili temalar ve alt temalar oluşturulmuştur. Bu kodlama ve temaların güvenilirliği için iki alan uzmanının görüşüne başvurulmuş olup Miles ve Huberman'ın (1994: 64) görüş birliği-ayrılığı uyumuna bakılmıştır. Buna göre %90 uyum sağlanmıştır.

BÖLÜM 4

4. BULGULAR

Bu bölümde araştırmanın nicel ve nitel bulgularına yer verilmiştir. Nicel bulgular IBM SPSS Statistics programı ile yürütülen testlerden, nitel bulgular ise içerik çözümleme yöntemiyle oluşturulan kategori ve kodlardan elde edilmiştir.

4.1. Nicel Bulgular

Araştırmaya ait nicel bulgular için IBM SPSS programı kullanılmıştır. Öncelikle katılımcılara ait demografik veriler incelenmiş ve betimsel istatistikler çıkarılmıştır. Daha sonra ise alt problemlere ait belirtilen testler yürütülmüştür. Bulgular; öğrenciler, öğrenci velileri ve öğretmenler şeklinde ayrı ayrı gruplandırılmıştır.

4.1.1. Katılımcı Öğrencilere Ait İstatistikler

Katılımcı öğrencilere ait demografik veriler incelenmiş olup öncelikle betimsel istatistikler çıkarılmıştır. Daha sonra ise öğrencilere ait alt problemlere ilişkin testler yürütülmüştür.

Öğrencilere Ait Betimsel İstatistikler

Yöntem bölümü katılımcılar kısmında bahsedildiği üzere araştırmaya dahil olan katılımcılar, 3 farklı ortaokuldan ve farklı sınıf seviyelerinden 700 öğrenciden oluşmaktadır. Okullara ve sınıf seviyelerine ait öğrenci sayıları Tablo 4.1’de gösterilmiştir.

Tablo 4.1 Okullara göre öğrenci sayıları

Sınıflar	Bilgin Özkaynak Ortaokulu	Alaçam Ortaokulu	İmam Hatip Ortaokulu	Toplam
5.Sınıflar	24	50	100	174
6.Sınıflar	26	50	100	176
7.Sınıflar	24	50	100	174
8.Sınıflar	26	50	100	176
Toplam	100	200	400	700

Araştırmanın alt problemlerinden olan “Öğrencilerin EBA’da kullanılan oyunlaştırma bileşenleri ile ilgili görüşleri cinsiyete ve okul türüne göre farklılaşmakta mıdır?” problemi için katılımcı öğrencilerin okul düzeyinde cinsiyet dağılımlarına bakılmıştır. Cinsiyet dağılımları Tablo 4.2’de gösterilmiştir.

Tablo 4.2 Okullara göre öğrencilerin cinsiyet dağılımları

Cinsiyet	Bilgin Özkaynak Ortaokulu	Alaçam Ortaokulu	İmam Hatip Ortaokulu	Toplam
Kız	50	100	200	350
Erkek	50	100	200	350
Toplam	100	200	400	700

Öğrencilerin Puan Bileşenine Dair Genel Algıları

Araştırmaya katılan öğrencilerin, EBA platformunda kullanılan oyunlaştırma bileşenlerinden ilki olan Puan bileşenine dair anket maddelerine verdiği cevaplara göre oluşan genel algıları Tablo 4.3'te ayrıntılı olarak gösterilmiştir. Anket maddeleri; 1=Hiç Katılmıyorum 2=Katılmıyorum 3=Kararsızım 4=Katılıyorum 5=Kesinlikle Katılıyorum şeklinde belirtilmiştir.

Tablo 4.3 Öğrencilerin puan algılarına yönelik anket maddeleri

Anket Maddeleri	1		2		3		4		5		X	Ss
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
EBA'da aldığım puanlar beni motive eder.	59	8,4	115	16,4	133	19,0	280	40,0	113	16,1	3,39	1,182
EBA'da aldığım puanlar bazen benim motivasyonumu düşürür.	128	18,3	180	25,7	158	22,6	202	28,9	32	4,6	2,76	1,184
EBA'da aldığım puanlar benim gelişimim için yararlıdır.	60	8,6	100	14,3	164	23,4	247	35,3	129	18,4	3,41	1,188
EBA'da daha yüksek puanlar alabilmek için çok çabalarım.	55	7,9	124	17,7	168	24,0	256	36,6	97	13,9	3,31	1,148
EBA'daki puanlar derse katılımımı artırır.	86	12,3	132	18,9	142	20,3	247	35,3	93	13,3	3,18	1,238
EBA'da aldığım puanlara sık sık bakarım.	113	16,1	164	23,4	113	16,1	258	36,9	52	7,4	2,96	1,244
Puan alacağım düşüncesi, EBA'ya girişimi ve ilgimi arttırıyor.	106	15,1	113	16,1	170	24,3	249	35,6	62	8,9	3,07	1,214
8)EBA'da puan verilmesi arkadaşlarım arasındaki rekabeti arttırdı.	160	22,9	159	22,7	126	18,0	163	23,3	92	13,1	2,81	1,366

Puanlara yönelik uygulanan anket maddeleri analiz edildiğinde, genel ortalamanın 3,11 olduğu tespit edilmiştir. Buna göre öğrencilerin EBA'da kullanılan dijital puanlara ilişkin algılarının olumlu olduğu görülmektedir.

Öğrencilerin Liderlik Panosu Bileşenine Dair Genel Algıları

Öğrencilerin Liderlik Panosu bileşenine dair anket maddelerine verdiği cevaplara göre oluşan genel algıları Tablo 5'te ayrıntılı olarak gösterilmiştir. Anket maddeleri; 1=Hiç Katılmıyorum 2=Katılmıyorum 3=Kararsızım 4=Katılıyorum 5=Kesinlikle Katılıyorum şeklinde belirtilmiştir.

Tablo 4.4 Öğrencilerin liderlik panosu algılarına yönelik anket maddeleri

Anket Maddeleri	1		2		3		4		5		X	Ss
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
EBA'daki liderlik tablosu beni motive eder.	72	10,3	38	19,7	130	18,6	266	38,0	94	13,4	3,25	1,221
Liderlik tablosunda en üstte olmak için EBA'da puan toplamaya çalışırım.	92	13,1	142	20,3	153	21,9	227	32,4	86	12,3	3,10	1,239
Ailem EBA'daki liderlik tablosunda yukarılarda olmamı istediği için çok uğraşırım.	108	15,4	175	25,0	157	22,4	195	27,9	65	9,3	2,91	1,229
EBA'daki liderlik tablosunda arkadaşlarımı geçmeye çalışırım.	114	16,3	165	23,6	114	16,3	21,9	31,3	88	12,6	3,00	1,306
EBA'daki liderlik tablosu motivasyonumu düşürür.	166	23,7	250	35,7	169	4,1	84	12,0	31	4,4	2,38	1,103
EBA'daki liderlik tablosu öğrencilerin birbirleriyle rekabet etmelerine neden oluyor.	110	15,7	91	13,0	178	25,4	218	31,1	103	14,7	3,16	1,279
Bir arkadaşım beni EBA'daki liderlik tablosunda geçtiğinde sinirlenirim.	263	37,6	235	33,6	103	14,7	80	11,4	19	2,7	2,08	1,104
Bir arkadaşım beni liderlik tablosunda geçtiğinde bunu sorun etmem.	63	9,0	59	8,4	137	19,6	236	33,7	205	29,3	3,66	1,233

Araştırmada uygulanan anket sonuçları incelendiğinde genel ortalamanın 2,94 olması öğrencilerin EBA'da liderlik tablosu kullanımına ilişkin algılarının olumlu olduğunu göstermektedir.

Öğrencilerin Dijital Arma Bileşenine Dair Genel Algıları

Öğrencilerin EBA'da kullanılan Dijital Arma bileşenine dair anket maddelerine verdiği cevaplara göre oluşan genel algıları Tablo 5'te ayrıntılı olarak gösterilmiştir. Anket maddeleri;

1=Hiç Katılmıyorum 2=Katılmıyorum 3=Kararsızım 4=Katılıyorum 5=Kesinlikle Katılıyorum şeklinde belirtilmiştir.

Tablo 4.5 Öğrencilerin dijital arma algılarına yönelik anket maddeleri

Anket Maddeleri	1		2		3		4		5		X	Ss
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
EBA bana bir arma verdiğinde, kendimi mutlu hissederim.	53	7,6	51	7,3	88	12,6	302	43,1	206	29,4	3,80	1,163
EBA'daki armalar, dersteeki başarıımı ve gelişimimi görmemi sağlar.	47	6,7	73	10,4	130	18,6	341	48,7	109	15,6	3,56	1,082
Arma alacağım düşüncesi, EBA'ya girişimi ve ilgimi artırır.	57	8,1	151	21,6	138	19,7	260	37,1	94	13,4	3,26	1,176
Arma alacağım düşüncesi, beni derse daha fazla çalışmaya motive eder.	66	9,4	113	16,1	156	22,3	272	38,9	93	13,4	3,30	1,170
EBA'da arma kullanılması derse eğlence katıyor.	64	9,1	83	11,9	153	21,9	303	43,3	97	13,9	3,41	1,143
Ödev ve etkinlikleri tamamladıktan sonra arma kazanmak, dersten aldığım zevki artırır.	63	9,0	61	8,7	146	20,9	294	42,0	136	19,4	3,54	1,163
Sınıftaki arkadaşlarımla, EBA'da aldığım armalardan haberdar olmasını isterim.	116	16,6	157	22,4	175	25,0	170	24,3	82	11,7	2,92	1,263
EBA'daki armalar öğrencilerin birbirleriyle rekabet etmelerine neden oluyor.	95	13,6	126	18,0	168	24,0	202	28,9	109	15,6	3,15	1,271

Araştırmada uygulanan anket sonuçları incelendiğinde genel ortalamanın 3,36 olması öğrencilerin EBA'da Dijital Arma kullanımına ilişkin algılarının olumlu olduğunu göstermektedir.

Öğrenci Cinsiyeti Açısından T-Testi Sonuçları

Öğrencilerin oyunlaştırma bileşenlerine yönelik algılarının cinsiyet açısından anlamlı farklılık gösterip göstermediğini tespit etmek için Bağımsız Örneklem T-Testi yürütülmüştür. Ortaya çıkan bulgular Tablo 4.6'da gösterilmiştir.

Tablo 4.6 Katılımcı algılarının cinsiyete göre T-Testi sonuçları

Cinsiyet	N	X	SS	Sd	t	p
Kız	350	3,733	.872	418	1,270	,205*
Erkek	350	3,617	.979			

*p>0,05

Kız ve erkek öğrencilerin oyunlaştırma bileşenlerine ilişkin algılarını kıyaslamak için yürütülen bağımsız örneklem t-testi sonuçlarına göre Kız ($X=3.733$, $SS=0.872$) ve Erkek ($X=3.617$, $SS=0.979$) grupları arasında $t(700)=1.270$, $p=0.205$ olarak istatistiksel olarak anlamlı fark oluşmamıştır.

Öğrenci Sınıf Seviyesine Göre Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları

EBA'daki oyunlaştırma bileşenlerine ilişkin öğrenci algılarının sınıf seviyesine göre anlamlı bir şekilde farklılaşıp farklılaşmadığını test etmek amacıyla istatistiksel test tekniklerinden parametrik bir test olan Tek Yönlü Varyans Analizi kullanılmıştır. Analiz sonucu Tablo 4.7'de sunulmuştur.

Tablo 4.7 Sınıf seviyelerine ait tek yönlü varyans analizi sonuçları

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
Gruplar Arası	7,268	3	2,423	5,208	,002	7-8, 8-7
Gruplar içi	113,493	244	,465			
Toplam	120,760	247				

Tek Yönlü Varyans Analizi sonuçlarına göre $F(3,140)=5,208$ ve $p<0.05$ hesaplandığı için istatistiksel olarak anlamlı farklılık hesaplanmıştır. Farklılığın kaynağını tespit etmek amacıyla Post Hoc testlerinden Tukey Testi kullanılmış ve 7-8 ve 8-7 sınıfları arasında anlamlı farklılıklar hesaplanmıştır.

Sınıfların ortalamaları incelendiğinde 8.sınıflar en düşük ($X=2,885$, $SS=.832$), 7.sınıflar ($X=3.340$, $SS=.608$) en yüksek ortalamaya sahiptir.

Test sonucu hesaplanan etki büyüklüğü ($\eta^2=0,05$) bu farkın ($0,060>0,05$) orta düzeye yakın olduğunu göstermektedir. Green ve Salkind (2005, s. 157) Eta karenin alacağı 0,01 değeri küçük, 0,06 değeri orta ve 0,14 değeri geniş etki büyüklüğü olarak yorumlamıştır.

Okul Türüne Göre Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları

EBA platformunda kullanılan oyunlaştırma bileşenlerine ilişkin öğrenci algılarının okul türüne göre anlamlı bir şekilde farklılaşıp farklılaşmadığını test etmek amacıyla istatistiksel test tekniklerinden parametrik bir test olan Tek Yönlü Varyans Analizi kullanılmıştır. Analiz sonucu Tablo 4.8’de sunulmuştur.

Tablo 4.8 Okul türlerine ait tek yönlü varyans analizi sonuçları

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
Gruplar Arası	0,806	2	0,403	0,717	,489	0
Gruplar içi	392,048	697	,562			
Toplam	392,855	699				

Tek Yönlü Varyans Analizi sonuçlarına göre $F(3,641)=0,717$ ve $p>0.05$ hesaplandığı için istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık hesaplanmamıştır.

4.1.2. Katılımcı Velilere Ait İstatistikler

Katılımcı öğrenci velilerine ait demografik veriler incelenmiş olup öncelikle betimsel istatistikler çıkarılmıştır. Daha sonra ise öğrenci velilerine ait alt problemlere ilişkin testler yürütülmüştür.

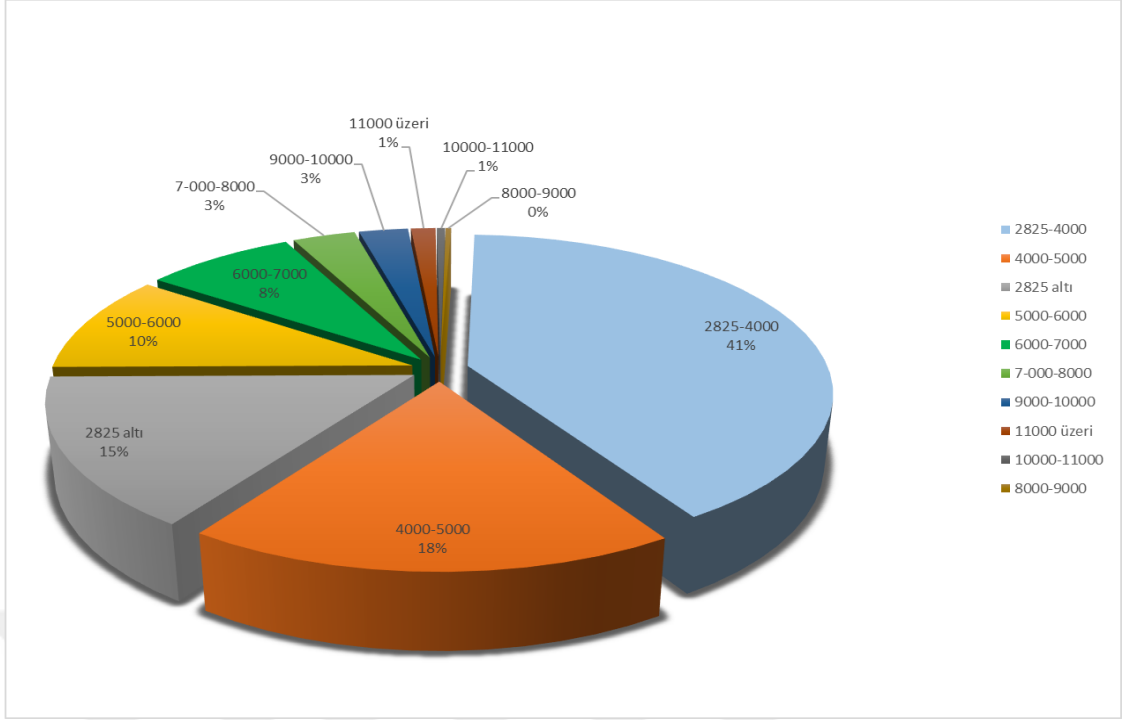
Öğrenci Velilerine Ait Betimsel İstatistikler

Araştırmanın katılımcılar kısmında bahsedildiği üzere araştırmaya dahil olan öğrenci velileri, 3 farklı ortaokuldan ve 4 farklı sınıf seviyesinden 700 katılımcıdan oluşmaktadır. Okullara ve sınıf seviyelerine göre velilere ait betimsel istatistikler Tablo 4.9’da gösterilmiştir.

Tablo 4.9 Okullara ve sınıf seviyelerine göre veli bilgileri

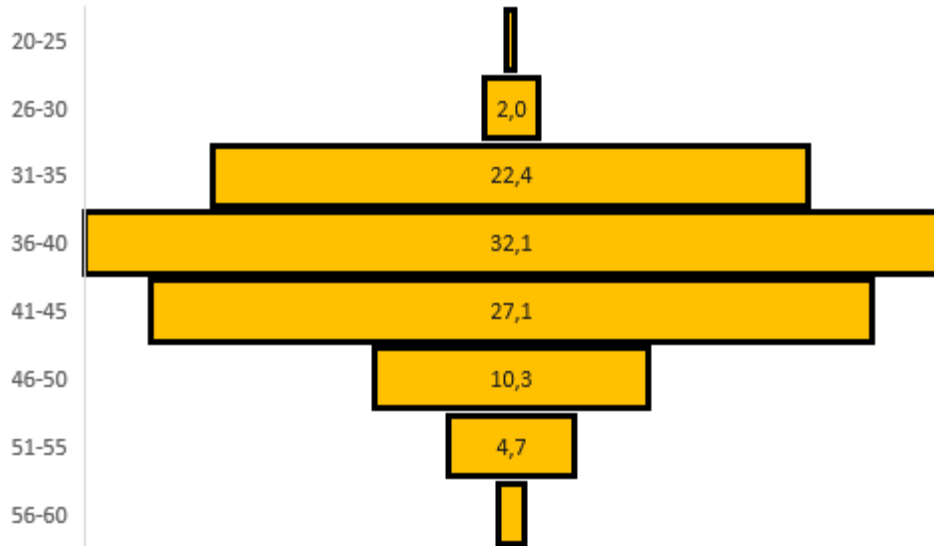
Sınıflar	Bilgin Özkaynak Ortaokulu	Alaçam Ortaokulu	İmam Hatip Ortaokulu	Toplam
5.Sınıflar	24	50	100	174
6.Sınıflar	26	50	100	176
7.Sınıflar	24	50	100	174
8.Sınıflar	26	50	100	176
Toplam	100	200	400	700

3 farklı ortaokuldan tabakalı örnekleme yöntemiyle belirlenen 700 öğrenci velisinin ekonomik durumlarını gösteren Gelir Durumu Dağılımı Grafik 4.1’de gösterilmiştir.



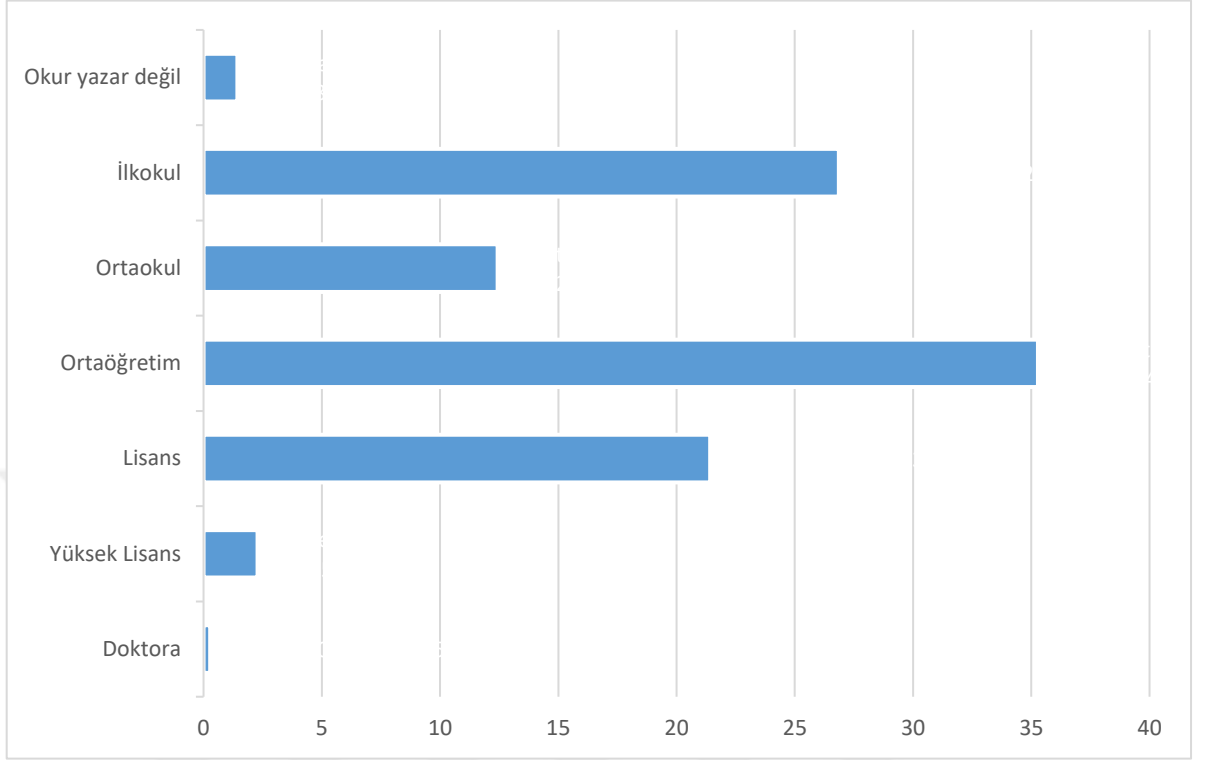
Grafik 4.1 Veli gelir durumu dağılımı

Öğrenci velilerinin EBA’da kullanılan oyunlaştırma bileşenleri ile ilgili görüşlerinin velilerin yaşlarına göre farklılaşıp farklılaşmadığına bakmak için öğrenci velilerinin yaşları tespit edilmiş olup, yaş dağılımı Grafik 4.2’deki gibi belirlenmiştir.



Grafik 4.2 Velilere ait yaş dağılımı

Öğrenci velilerinden toplanan demografik verilere göre öğrenim durumunun dağılımı seviyelere göre tespit edilmiş olup Grafik 4.3'te gösterilmiştir.



Grafik 4.3 Velilere ait öğrenim durumu dağılımı

Öğrenci Velilerinin Puan Bileşenine Dair Genel Algıları

Araştırmaya katılan öğrenci velilerinin, EBA platformunda kullanılan oyunlaştırma bileşenlerinden ilki olan Puan bileşenine dair anket maddelerine verdiği cevaplara göre oluşan genel algıları Tablo 4.10'da ayrıntılı olarak gösterilmiştir. Anket maddeleri; 1=Hiç Katılmıyorum 2=Katılmıyorum 3=Kararsızım 4=Katılıyorum 5=Kesinlikle Katılıyorum şeklinde belirtilmiştir.

Tablo 4.10 Velilerin puan algılarına yönelik anket maddeleri

Anket Maddeleri	1		2		3		4		5		X	Ss
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
EBA'daki puanlar çocuğumu motive eder.	25	3,6	117	16,7	128	18,3	350	50,0	80	11,4	3,49	1,014
EBA'daki puanlar bazen çocuğumun motivasyonunu düşürür.	62	8,9	181	25,9	177	25,3	247	35,3	33	4,7	3,01	1,075
EBA'daki puanlar çocuğumun gelişimi için yararlıdır.	54	7,7	108	15,4	166	23,7	322	46,0	50	7,1	3,29	1,060
EBA'da daha yüksek puanlar alabilmek için çocuğum çok çabalar.	47	6,7	173	24,7	145	20,7	289	41,3	46	6,6	3,16	1,080
EBA'daki puanlar çocuğumun derse katılımını artırır..	57	8,1	129	18,4	132	18,9	317	45,3	65	9,3	3,29	1,119
Çocuğum EBA'da aldığı puanlara sık sık bakar.	72	10,3	190	27,1	92	13,1	310	44,3	36	5,1	3,07	1,153
Puan alacağı düşüncesi, çocuğumun EBA'ya girişini ve ilgisini artırıyor.	58	8,3	176	25,1	118	16,9	285	40,7	63	9,0	3,17	1,150
EBA'da puan verilmesi çocuklarımız arasındaki rekabeti arttırdı.	89	12,7	197	28,1	153	21,9	221	31,6	40	5,7	2,89	1,151

Araştırmada uygulanan anket sonuçları incelendiğinde genel ortalamanın 3,17 olması öğrenci velilerinin EBA'da dijital puan kullanımına ilişkin algılarının olumlu olduğunu göstermektedir.

Öğrenci Velilerinin Liderlik Panosu Bileşenine Dair Genel Algıları

Öğrenci velilerinin EBA'da kullanılan Liderlik Panosu bileşenine dair anket maddelerine verdiği cevaplara göre oluşan genel algıları Tablo 4.11'de ayrıntılı olarak gösterilmiştir. Anket maddeleri; 1=Hiç Katılmıyorum 2=Katılmıyorum 3=Kararsızım 4=Katılıyorum 5=Kesinlikle Katılıyorum şeklinde belirtilmiştir.

Tablo 4.11 Velilerin liderlik panosu algılarına yönelik anket maddeleri

Anket Maddeleri	1		2		3		4		5		X	Ss
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
EBA'daki liderlik tablosu çocuğumu motive eder.	66	9,4	156	22,3	114	16,3	306	43,7	58	8,3	3,19	1,155
Çocuğum liderlik tablosunda en üstte olmak için EBA'da puan toplamaya çalışır.	65	9,3	166	23,7	162	23,1	260	37,1	47	6,7	3,08	1,115
EBA'daki liderlik tablosunda yukarılarda olmasını istediğim için çocuğum çok uğraşır.	77	11,0	210	30,0	209	29,9	176	25,1	28	4,0	2,81	1,057
Çocuğum EBA'daki liderlik tablosunda arkadaşlarını geçmeye çalışır.	80	11,4	232	33,1	134	19,1	213	30,4	41	5,9	2,86	1,144
EBA'daki liderlik tablosu çocuğumun motivasyonunu düşürür.	71	10,1	307	43,9	187	26,7	120	17,1	15	2,1	2,57	0,959
EBA'daki liderlik tablosu çocuklarımızın birbirleriyle rekabet etmelerine neden oluyor.	61	8,7	184	26,3	184	26,3	234	33,4	37	5,3	3,00	1,076
EBA'daki liderlik tablosunda öğrencilerden birinin çocuğumu geçmesi onu sinirlendirir.	127	18,1	375	53,6	91	13,0	80	11,4	27	3,9	2,29	1,016
EBA'daki liderlik tablosunda öğrencilerden birinin çocuğumu geçmesi onun için sorun oluşturmaz.	36	5,1	117	16,7	149	21,3	340	48,6	58	8,3	3,38	1,023

Araştırmada uygulanan anket sonuçları incelendiğinde genel ortalamanın 2,47 olması öğrenci velilerinin EBA'da liderlik tablosu kullanımına ilişkin algılarının ortalama düzeyde olduğunu göstermektedir.

Öğrenci Velilerinin Dijital Arma Bileşenine Dair Genel Algıları

Öğrenci velilerinin EBA'da kullanılan Dijital Arma bileşenine dair anket maddelerine verdiği cevaplara göre oluşan genel algıları Tablo 4.12'de ayrıntılı olarak gösterilmiştir. Anket maddeleri; 1=Hiç Katılmıyorum 2=Katılmıyorum 3=Kararsızım 4=Katılıyorum 5=Kesinlikle Katılıyorum şeklinde belirtilmiştir.

Tablo 4.12 Velilerin dijital arma algılarına yönelik anket maddeleri

Anket Maddeleri	1		2		3		4		5		X	Ss
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
Çocuğum EBA’da arma aldığımda, kendini mutlu hisseder.	41	5,9	81	11,6	66	9,4	395	56,4	117	16,7	3,67	1,068
EBA’daki armalar, çocuğumun dersteki başarılarını ve gelişimini görmesini sağlar.	36	5,1	112	16,0	89	12,7	378	54,0	85	12,1	3,52	1,060
Arma alacağı düşüncesi, çocuğumun EBA’ya girişini ve ilgisini artırır.	52	7,4	109	15,6	152	21,7	314	44,9	73	10,4	3,35	1,094
Arma alacağım düşüncesi, beni derse daha fazla çalışmaya motive eder.	41	5,9	134	19,1	154	22,0	325	46,4	46	6,6	3,29	1,035
Arma alacağı düşüncesi, çocuğumu derse daha fazla çalışmaya motive eder.	54	7,7	113	16,1	142	20,3	326	46,6	65	9,3	3,34	1,094
Ödev ve etkinlikleri tamamladıktan sonra arma kazanmak, çocuğumun dersten aldığı zevki artırıyor.	44	6,3	106	15,1	129	18,4	336	48,0	85	12,1	3,45	1,082
Çocuğum, EBA’da aldığı armalardan sınıftaki arkadaşlarının haberdar olmasını ister.	74	10,6	217	31,0	183	26,1	181	25,9	45	6,4	2,87	1,110
EBA’daki armalar çocuklarımızın birbirleriyle rekabet etmelerine neden oluyor.	77	11,0	161	23,0	183	26,1	235	33,6	44	6,3	3,01	1,112

Araştırmada uygulanan anket sonuçları (Tablo 7) incelendiğinde genel ortalamanın 3,31 olması öğrenci velilerinin EBA’da Dijital Rozet kullanımına ilişkin algılarının olumlu düzeyde olduğunu göstermektedir.

Veli Yaşına Göre Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları

EBA’daki oyunlaştırma bileşenlerine ilişkin velilerin algılarının yaşa göre anlamlı bir şekilde farklılaşıp farklılaşmadığını test etmek amacıyla istatistiksel test tekniklerinden parametrik bir test olan Tek Yönlü Varyans Analizi kullanılmıştır. Analiz sonucu Tablo 4.13’te sunulmuştur.

Tablo 4.13 Velilerin yaşlarına ait tek yönlü varyans analizi sonuçları

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
Gruplar Arası	5,731	7	0,819	1,484	,170	0
Gruplar içi	381,706	692	,552			
Toplam	387,438	699				

Tek Yönlü Varyans Analizi sonuçlarına göre $F(3,127)=1,484$ ve $p>0.05$ hesaplandığı için istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık hesaplanmamıştır.

Veli Eğitim Durumuna Göre Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları

EBA'daki oyunlaştırma bileşenlerine ilişkin velilerin algılarının eğitim durumuna göre anlamlı bir şekilde farklılaşıp farklılaşmadığını test etmek amacıyla istatistiksel test tekniklerinden parametrik bir test olan Tek Yönlü Varyans Analizi kullanılmıştır. Analiz sonucu Tablo 4.14'te sunulmuştur.

Tablo 4.14 Veli eğitim durumuna ait tek yönlü varyans analizi sonuçları

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
Gruplar Arası	19,388	6	3,231	6,084	,001	0-1, 0-3, 0-4
Gruplar içi	368,050	693	,531			
Toplam	387,438	699				

Tek Yönlü Varyans Analizi sonuçlarına göre $F(3,127)=6,084$ ve $p<0.05$ hesaplandığı için istatistiksel olarak anlamlı farklılık hesaplanmıştır. Farklılığın kaynağını tespit etmek amacıyla Post Hoc testlerinden Tukey Testi kullanılmış ve Okuryazar olmayan (0) ile İlkokul(1), Okuryazar olmayan(0) ile Lise(3), Okuryazar Olmayan(0) ile Üniversite(4) arasında anlamlı farklılıklar hesaplanmıştır.

Ortalamalar incelendiğinde Üniversite mezunlarının en düşük ($X=2,956$, $SS=.705$), Okuryazar Olmayanların ($X=4.075$, $SS=.380$) en yüksek ortalamaya sahip olduğu hesaplanmıştır. Lise ($X=3,148$, $SS=.748$) ve İlkokul ($X=3,080$, $SS=.727$) diğer en düşük ortalamaya sahip olduğu hesaplanmıştır.

Test sonucu hesaplanan etki büyüklüğü ($\eta^2=0,05$) bu farkın ($0,060>0,05$) orta düzeye yakın olduğunu göstermektedir. Green ve Salkind (2005, s. 157) Eta karenin alacağı 0,01 değeri küçük, 0,06 değeri orta ve 0,14 değeri geniş etki büyüklüğü olarak yorumlamıştır.

Veli Gelir Durumuna Göre Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları

EBA'daki oyunlaştırma bileşenlerine ilişkin velilerin algılarının gelir durumuna göre anlamlı bir şekilde farklılaşıp farklılaşmadığını test etmek amacıyla istatistiksel test tekniklerinden parametrik bir test olan Tek Yönlü Varyans Analizi kullanılmıştır. Analiz sonucu Tablo 4.15'te sunulmuştur.

Tablo 4.15 Veli gelir durumuna ait tek yönlü varyans analizi sonuçları

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
Gruplar Arası	8,739	9	0,971	1,769	,71	0
Gruplar içi	378,699	690	,549			
Toplam	387,438	699				

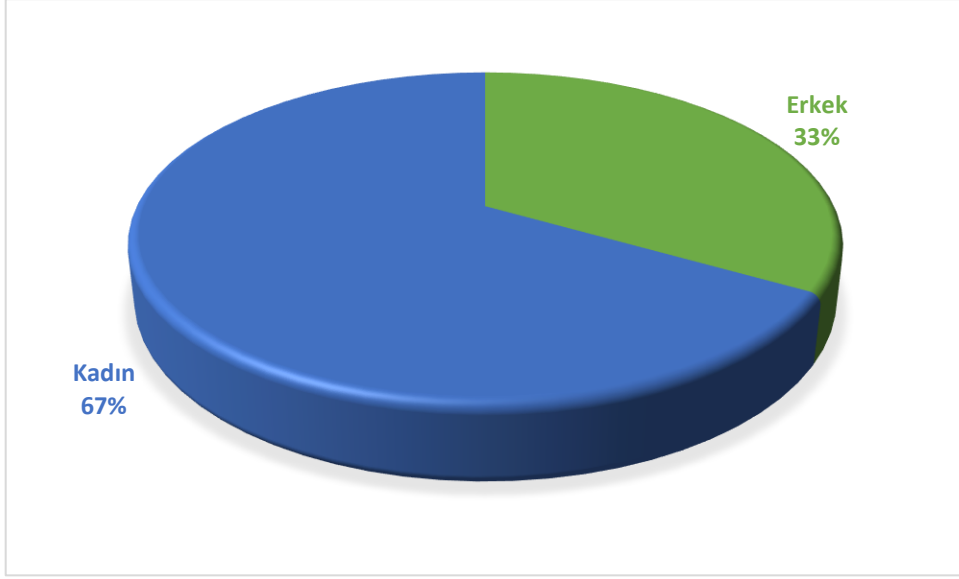
Tek Yönlü Varyans Analizi sonuçlarına göre $F(3,127)=1,769$ ve $p>0.05$ hesaplandığı için istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık hesaplanmamıştır.

4.1.3. Katılımcı Öğretmenlere Ait İstatistikler

Katılımcı öğretmenlere ait demografik veriler incelenmiş olup öncelikle betimsel istatistikler çıkarılmıştır. Daha sonra ise öğretmenlere ait alt problemlere ilişkin testler yürütülmüştür.

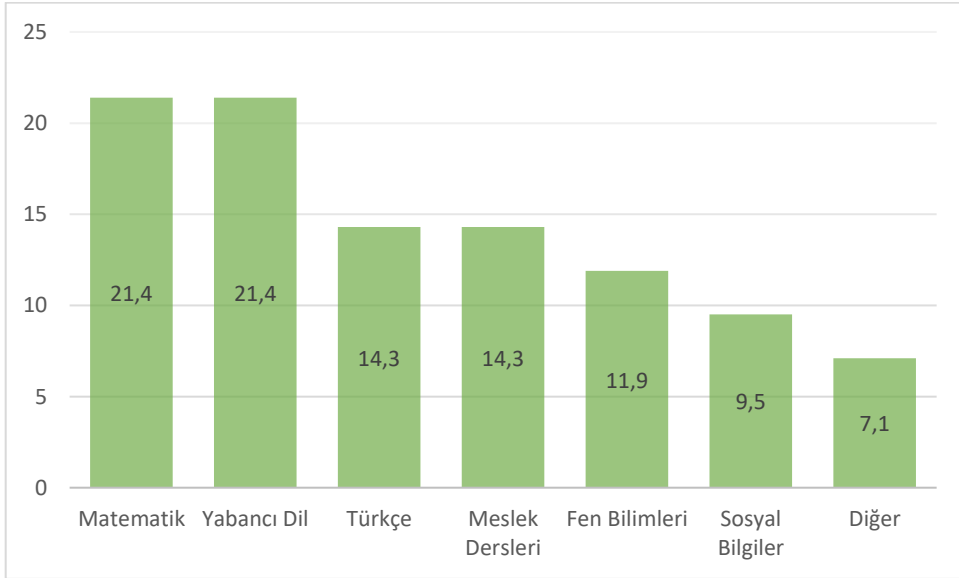
Öğretmenlere Ait Betimsel İstatistikler

EBA'da kullanılan puan, liderlik panosu ve dijital armalara yönelik öğretmen görüşlerinin alındığı ankete 3 farklı ortaokulda görev yapan farklı branşlardan 42 öğretmen katılmıştır. Katılımcı öğretmenlere ait cinsiyet dağılımı Grafik 4.4'te gösterilmiştir.



Grafik 4.4 Öğretmen cinsiyet dağılımı

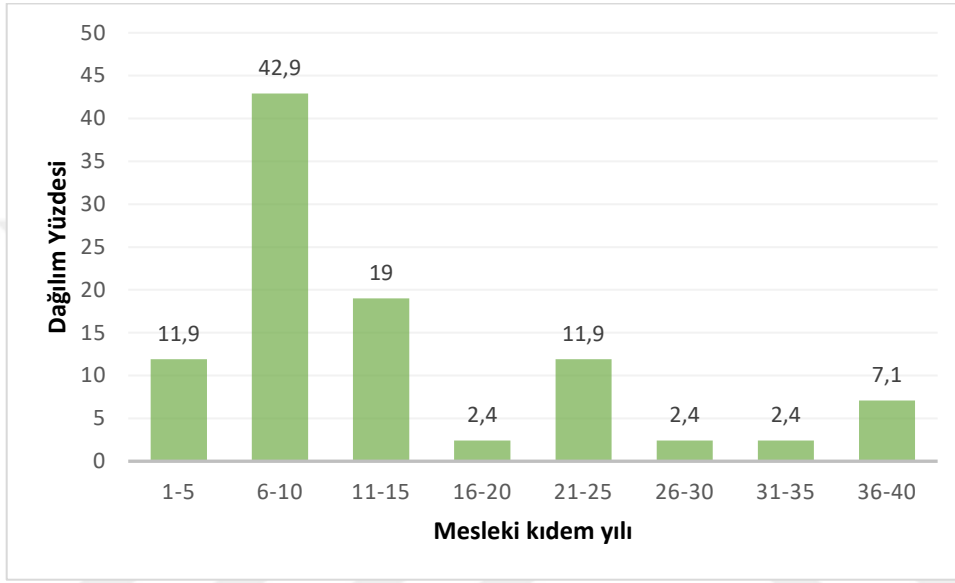
Grafik 4.4'e göre ankete katılan 42 öğretmenin %33'ü erkek, %67'si ise kadın öğretmenlerden oluşmaktadır. Diğer yandan ankete katılan 42 öğretmene ait branş dağılım grafiği Grafik 4.5'de gösterilmiştir.



Grafik 4.5 Öğretmenlerin branş dağılımı

Araştırmaya farklı okullardan 9 matematik öğretmeni, 9 yabancı dil öğretmeni, 6 Türkçe öğretmeni, 6 imam hatip meslek dersi öğretmeni, 5 fen bilimleri öğretmeni, 4 sosyal bilgiler öğretmeni, 3 diğer branş öğretmenleri katılım sağlamıştır.

Araştırmaya katılan öğretmenlere yöneltilen “Kaç yıllık öğretmensiniz?” sorusuna dair verilen cevaplara göre öğretmenlerin mesleki kıdem yıllarına ait dağılım grafiği Grafik 4.6’da gösterilmiştir.



Grafik 4.6 Öğretmenlerin mesleki kıdemi

Öğretmenlerin Puan Bileşenine Dair Genel Algıları

Araştırmaya katılan öğretmenlerin, EBA platformunda kullanılan oyunlaştırma bileşenlerinden ilki olan Puan bileşenine dair anket maddelerine verdiği cevaplara göre oluşan genel algıları Tablo 4.16’da ayrıntılı olarak gösterilmiştir. Anket maddeleri; 1=Hiç Katılmıyorum 2=Katılmıyorum 3=Kararsızım 4=Katılıyorum 5=Kesinlikle Katılıyorum şeklinde belirtilmiştir.

Tablo 4.16 Öğretmenlerin puan algılarına yönelik anket maddeleri

Anket Maddeleri	1		2		3		4		5		X	Ss
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
EBA'daki puanlar öğrencileri motive eder.	0	0	11	26,2	8	19,0	20	47,6	3	7,1	3,36	0,958
EBA'daki puanlar bazen öğrencilerin motivasyonunu düşürür.	1	2,4	21	50,0	10	23,8	10	23,8	0	0	2,69	0,869
EBA'daki puanlar öğrencinin gelişimi için yararlıdır.	1	2,4	10	23,8	7	16,7	23	54,8	1	2,4	3,31	0,950
EBA'da daha yüksek puanlar alabilmek için öğrenciler çok çabalar.	1	2,4	11	26,2	10	23,8	18	42,9	2	4,8	3,21	0,976
EBA'daki puanlar öğrencilerin derse katılımını artırır.	1	2,4	11	26,2	7	16,7	21	50,0	2	4,8	3,29	0,995
Öğrenciler EBA'da aldığı puanlara sık sık bakar.	1	2,4	10	23,8	13	31,0	17	40,5	1	2,4	3,17	0,908
Puan alacağı düşüncesi, öğrencilerin EBA'ya girişini ve ilgisini arttırıyor.	0	0	12	28,6	7	16,7	19	45,2	4	9,5	3,36	1,008
EBA'da puan verilmesi öğrenciler arasındaki rekabeti arttırdı.	2	4,8	11	26,2	10	23,8	18	42,9	1	2,4	3,12	0,993

Araştırmada uygulanan anket sonuçları (Tablo 11) incelendiğinde genel ortalamanın 3,18 olması öğretmenlerin EBA'da dijital puan kullanımına ilişkin algılarının olumlu olduğunu göstermektedir. En yüksek puan ortalaması “EBA'daki puanlar öğrencileri motive eder.” maddesi iken, en düşük puan ortalaması ise “EBA'daki puanlar bazen öğrenci motivasyonunu düşürür.” maddesine aittir.

Öğretmenlerin Liderlik Panosu Bileşenine Dair Genel Algıları

Öğretmenlerin EBA'da kullanılan Liderlik Panosu algılarına yönelik anket maddelerine verilen cevaplar analiz edilmiş olup sonuçlar Tablo 4.17'de gösterilmiştir.

Tablo 4.17 Öğretmenlerin liderlik panosu algılarına yönelik anket maddeleri

Anket Maddeleri	1		2		3		4		5		X	Ss
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
EBA'daki liderlik tablosu öğrencileri motive eder.	0	0	6	14,3	11	26,2	23	54,8	2	4,8	3,50	0,804
Öğrenciler liderlik tablosunda en üstte olmak için EBA'da puan toplamaya çalışır.	1	2,4	5	11,9	8	19,0	26	61,9	2	4,8	3,55	0,861
Aileler çocuklarının EBA'daki liderlik tablosunda yukarılarda olmasını istediği için öğrenciler çok uğraşır.	2	4,8	14	33,3	12	28,6	13	31,0	1	2,4	2,93	0,973
Öğrenciler EBA'daki liderlik tablosunda arkadaşlarını geçmeye çalışır.	1	2,4	8	19,0	8	19,0	23	54,8	2	4,8	3,40	0,939
EBA'daki liderlik tablosu öğrencilerin motivasyonunu düşürür.	2	4,8	19	45,2	16	38,1	5	11,9	0	0	2,57	0,770
EBA'daki liderlik tablosu öğrencilerin birbirleriyle rekabet etmelerine neden oluyor.	2	4,8	7	16,7	8	19,0	24	57,1	1	2,4	3,36	0,958
EBA'daki liderlik tablosunda öğrencilerden birinin diğerini geçmesi geride kalanı sınırlendirir.	1	2,4	19	45,2	16	38,1	5	11,9	1	2,4	2,67	0,816
EBA'daki liderlik tablosunda öğrencilerden birinin diğerini geçmesi geride kalan için sorun oluşturmaz.	2	4,8	14	33,3	16	38,1	10	23,8	0	0	2,81	0,862

Araştırmada uygulanan anket sonuçları incelendiğinde genel ortalamanın 3,09 olması öğretmenlerin EBA'da liderlik tablosu kullanımına ilişkin algılarının olumlu olduğunu göstermektedir.

Öğretmenlerin Dijital Arma Bileşenine Dair Genel Algıları

Araştırmaya katılan öğretmenlerin, EBA platformunda kullanılan oyunlaştırma bileşenlerinden Dijital Arma bileşenine dair anket maddelerine verdiği cevaplara göre oluşan genel algıları Tablo 4.18'de ayrıntılı olarak gösterilmiştir. Anket maddeleri; 1=Hiç Katılmıyorum 2=Katılmıyorum 3=Kararsızım 4=Katılıyorum 5=Kesinlikle Katılıyorum şeklinde belirtilmiştir.

Tablo 4.18 Öğretmenlerin dijital arma algılarına yönelik anket maddeleri

Anket Maddeleri	1		2		3		4		5		X	Ss
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
Öğrenciler EBA’da arma aldığında, kendini mutlu hisseder.	0	0	3	7,1	3	7,1	29	69,0	7	16,7	3,95	0,731
EBA’daki armalar, öğrencilerin dersteki başarılarını ve gelişimlerini görmelerini sağlar.	0	0	7	16,7	9	21,4	23	54,8	3	7,1	3,52	0,862
Arma alacağı düşüncesi, öğrencilerin EBA’ya girişini ve ilgisini artırır.	0	0	5	11,9	12	28,6	22	52,4	3	7,1	3,55	0,803
Arma alacağı düşüncesi, öğrencileri derse daha fazla çalışmaya motive eder.	0	0	9	21,4	12	28,6	17	40,5	4	9,5	3,38	0,936
EBA’da arma kullanılması derse eğlence katıyor.	0	0	7	16,7	4	9,5	27	64,3	4	9,5	3,67	0,874
Ödev ya da etkinlikleri tamamladıktan sonra arma kazanmak, öğrencilerin dersten aldığı zevki artırır.	0	0	7	16,7	5	11,9	23	54,8	7	16,7	3,71	0,944
Öğrenciler, EBA’da aldığı armalardan sınıftaki arkadaşlarının haberdar olmasını ister.	0	0	4	9,5	2	4,8	31	73,8	5	11,9	3,88	0,739
EBA’daki armalar öğrencilerin birbirleriyle rekabet etmelerine neden oluyor.	0	0	6	14,3	15	35,7	18	42,9	3	7,1	3,43	0,831

Araştırmada uygulanan anket sonuçları incelendiğinde genel ortalamanın 3,63 olması öğretmenlerin EBA’da dijital rozet kullanımına ilişkin algılarının olumlu olduğunu göstermektedir. En yüksek puan ortalaması “Öğrenciler EBA’da arma aldığında, kendini mutlu hisseder.” maddesi iken, en düşük puan ortalaması ise “Arma alacağı düşüncesi, öğrencileri derse daha fazla çalışmaya motive eder.” maddesine aittir.

Öğretmen Cinsiyeti Açısından T-Testi Sonuçları

Öğretmenlerin oyunlaştırma bileşenlerine yönelik algılarının cinsiyet açısından anlamlı farklılık gösterip göstermediğini tespit etmek için Bağımsız Örneklem T-Testi yürütülmüştür. Ortaya çıkan bulgular Tablo 4.19’da gösterilmiştir.

Tablo 4.19 Katılımcı algılarının cinsiyete göre T-Testi sonuçları

Cinsiyet	N	X	SS	Sd	t	p
Kız	28	3,373	.491	40	1,020	,009*
Erkek	14	3,175	.761			

*p>0,05

Kız ve erkek öğretmenlerin dijital rozetlere ilişkin algılarını kıyaslamak için yürütülen bağımsız örneklem t-testi sonuçlarına göre; Kız (X=3.373, SS=0.491) ve Erkek (X=3.175, SS=0.761) grupları arasında $t(42)=1.020$, $p=0.009$) olarak istatistiksel olarak anlamlı fark görülmemiştir.

Öğretmenlerin Branşlarına Göre Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları

EBA'daki oyunlaştırma bileşenlerine ilişkin öğretmen algılarının öğretmenlerin branşlarına göre anlamlı bir şekilde farklılaşıp farklılaşmadığını test etmek amacıyla istatistiksel test tekniklerinden parametrik bir test olan Tek Yönlü Varyans Analizi kullanılmıştır. Analiz sonucu Tablo 4.20'de gösterilmiştir.

Tablo 4.20 Öğretmen branşlarına ait tek yönlü varyans analizi sonuçları

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
Gruplar Arası	4,838	6	0,806	2,948	,020	0
Gruplar içi	9,575	35	,274			
Toplam	14,413	41				

Tek Yönlü Varyans Analizi sonuçlarına göre $F(3,307)=2,948$ ve $p>0.05$ hesaplandığı için istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık hesaplanmamıştır.

Öğretmenlerin Kıdem Yıllarına Göre Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları

EBA'daki oyunlaştırma bileşenlerine ilişkin öğretmen algılarının öğretmenlerin kıdem yıllarına göre anlamlı bir şekilde farklılaşıp farklılaşmadığını test etmek amacıyla istatistiksel test tekniklerinden parametrik bir test olan Tek Yönlü Varyans Analizi kullanılmıştır. Analiz sonucu Tablo 4.21'de gösterilmiştir.

Tablo 4.21 Öğretmen Kıdemlerine Ait Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
Gruplar Arası	2,771	7	0,396	1,156	,353	0
Gruplar içi	11,642	34	,342			
Toplam	14,413	41				

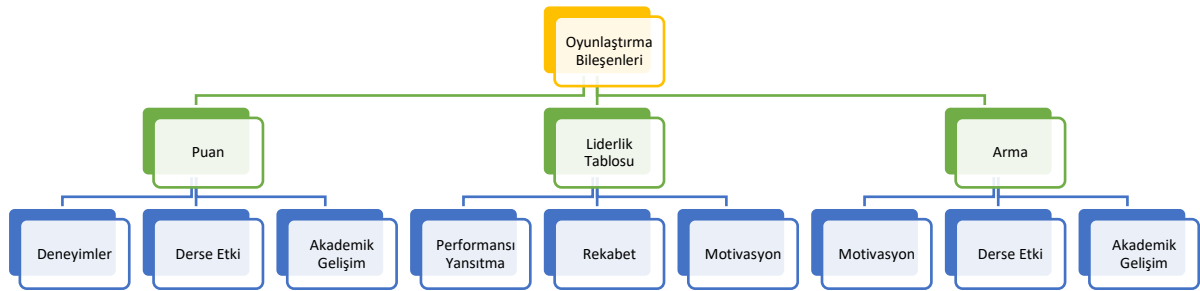
Tek Yönlü Varyans Analizi sonuçlarına göre $F(3,307)=1,156$ ve $p>0.05$ hesaplandığı için istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık hesaplanmamıştır.

4.2. Nitel Bulgular

Katılımcıların görüşme sorularına verdikleri yanıtlar içerik çözümleme yöntemi ile çözümlenerek öğrenci, öğretmen ve veli olarak ayrı ayrı başlıklarda toplanmış olup, oyunlaştırma bileşenlerinden oluşan temalara uygun olarak kategoriler, alt kategoriler ve kodlar oluşturulmuştur. Kategori, alt kategori ve kodların güvenilirliği için iki alan uzmanının görüşüne başvurulmuş ve Miles ve Huberman'ın (1994: 64) görüş birliği-ayrılığı uyumuna bakılmıştır. Buna göre uzmanlar arasındaki uyum %90 olarak tespit edilmiştir.

Oyunlaştırma bileşenlerine ait Puan, Liderlik Tablosu ve Armalar için oluşturulan kategoriler ve alt kategoriler Şekil 4.1'de modellenmiştir.

Şekil 4.1 Temalara göre oluşturulan kategoriler ve alt kategoriler



4.2.1. Katılımcı öğrencilerin demografik özellikleri

Araştırmanın nitel boyutu için seçkisiz yöntemle gönüllülük esasına göre her kademedan 2'şer öğrenci olmak üzere 3 ortaokuldan 24 öğrenci ile yapılandırılmış görüşme yapılmıştır. Öğrencilere ait demografik özellikler Tablo 4.22'de ayrıntılı olarak gösterilmiştir.

Tablo 4.22 Öğrenci katılımcıların demografik özellikleri

Öğrenci No	Okul	Sınıf	Cinsiyet
Ö1	Alaçam Ortaokulu	5	Kız
Ö2	Alaçam Ortaokulu	5	Erkek
Ö3	Alaçam Ortaokulu	6	Kız
Ö4	Alaçam Ortaokulu	6	Erkek
Ö5	Alaçam Ortaokulu	7	Kız
Ö6	Alaçam Ortaokulu	7	Erkek
Ö7	Alaçam Ortaokulu	8	Kız
Ö8	Alaçam Ortaokulu	8	Erkek
Ö9	Bilgin Özkaynak Ortaokulu	5	Kız
Ö10	Bilgin Özkaynak Ortaokulu	5	Erkek
Ö11	Bilgin Özkaynak Ortaokulu	6	Kız
Ö12	Bilgin Özkaynak Ortaokulu	6	Erkek
Ö13	Bilgin Özkaynak Ortaokulu	7	Kız
Ö14	Bilgin Özkaynak Ortaokulu	7	Erkek
Ö15	Bilgin Özkaynak Ortaokulu	8	Kız
Ö16	Bilgin Özkaynak Ortaokulu	8	Erkek
Ö17	İmam Hatip Ortaokulu	5	Kız
Ö18	İmam Hatip Ortaokulu	5	Erkek
Ö19	İmam Hatip Ortaokulu	6	Kız
Ö20	İmam Hatip Ortaokulu	6	Erkek
Ö21	İmam Hatip Ortaokulu	7	Kız
Ö22	İmam Hatip Ortaokulu	7	Erkek
Ö23	İmam Hatip Ortaokulu	8	Kız
Ö24	İmam Hatip Ortaokulu	8	Erkek

4.2.2. Öğrenci görüşlerine dair oluşturulan kategori, alt kategori ve kodlar

Araştırmacı tarafından daha önceden belirlenmiş olan Puanlar, Liderlik Tablosu ve Armalar temaları altında öğrenci görüşlerine göre kategoriler oluşturulmuş olup, bu kategorilere ait alt kategoriler belirlenerek içerik analizinde ortaya çıkan kodlar Tablo 4.23'te gösterilmiştir.

Tablo 4.23 Öğrenci görüşlerine dair oluşturulan kodlar

Tema	Kategori	Alt Kategori	Kodlar
Puanlar	Deneyimler	Olumlu	Eğlenceli, teşvik edici, heyecanlı, motive edici, tatmin edici,
		Olumsuz	Rekabet, keyifsiz, baskıcı
		Diğer	Fikrim yok, EBA'ya girişi artırma
	Derse etki	Olumlu	Derse yardımcı, başarı artırıcı, kolaylaştırıcı, destekleyici, eğlenceli hale getirici, özgüven artırıcı, pekiştirici, ilgi çekici, motivasyon artırıcı
		Olumsuz	Etkisiz, hırslandırıcı
		Diğer	İlgisiz
	Akademik gelişim	Olumlu	Başarı artırıcı, dikkat toplayıcı, dersleri çeşitlendirici, motive edici, kavrayıcı, anlamayı kolaylaştırıcı, rekabetçi,
		Olumsuz	Etkisiz, rekabetçi, önemsiz
		Diğer	İnternete girişi artırıcı
Liderlik Tablosu	Performansı yansıtma	Olumlu	Yansıtıyor, emeğin karşılığı, hakkaniyetli, tarafsız
		Olumsuz	Yansıtıyor, kötüye kullanma
		Diğer	Puan için EBA'ya girme
	Rekabet	Olumlu	Puana göre sıralama, adaleti sağlama
		Olumsuz	Eşitsizlik, hile yapma
		Diğer	Donanım ve bağlantı sorunları
	Motivasyon	Olumlu	Motive edici, tatmin edici
		Olumsuz	Geride kalma korkusu, farklı platform kullananlar,
		Diğer	Görünür olmalı, kişiselleştirilebilmeli
Armalar	Motivasyon	Olumlu	Hediye gibi, başarıma hissi, heyecanlandırma, ödüllendirme, teşvik edici, gurur verici
		Olumsuz	Dikkat dağıtıcı, eğlencesiz
		Diğer	Donuk arma tasarımları
	Derse etki	Olumlu	Teşvik edici, ilgi artırıcı, keyifli, derse katılımı artırıcı
		Olumsuz	Hedef saptırıcı
		Diğer	Arma odaklılık
	Akademik gelişim	Olumlu	Başarıyı görünür kılma, yetenekleri fark ettirme
		Olumsuz	Etkisiz
		Diğer	Rütbe gibi

4.2.3. Puanlara dair öğrenci görüşleri

Öğrencilerin verdiği cevaplara göre kategoriler; Deneyimler, Derse Etki ve Akademik Gelişim olarak oluşturulmuş olup alt kategoriler ise “Olumlu, Olumsuz ve Diğer” şeklinde

oluşturularak, ilgili alt kategorilerdeki kodları temsil eden birer öğrenci görüşü de örnek olarak sunulmuştur.

Deneyimler

Öğrenci görüşmelerinde Ö8, “Güzel bir deneyimdi. Özellikle uzaktan eğitimde en büyük motivasyon kaynağım oldu. EBA’ya her girdiğimde puanlarımı görmek çok hoşuma gidiyor.” görüşlerini ifade etmiştir. Diğer yandan olumsuz yorum olarak Ö6, “Puanlar hoşuma gidiyordu ama rekabet etmek biraz yorucuydu. Üzerimde bir baskı oluşturuyordu. Arkadaşlarımla yarıştığımı düşünmek beni zaman zaman geriyordu.” diye görüşlerini belirtmiştir. Bu görüşlerin dışında Ö21, “Sık sık puanlarımı yükseltmek için EBA’ya girmem gerekti. Açıkçası bu durum çok da eğlenceli değildi.” diyerek farklı bir yorum getirmiştir.

Derse etki

EBA’daki puanların derse etkisi konusunda Ö9, “Uzaktan eğitimin sıkıcı yönlerini azalttı. Derse eğlence kattı.” diye görüş belirtirken Ö4, “Bir etkisi olmadı. Arkadaşlarımı hırslandırdı. Bunu doğru bulmuyorum.” diyerek olumsuz bir yorumda bulunmuştur. Bunların dışında Ö24 ise “Sınavlara hazırlandığım için puanlara falan bakmadım.” diye nötr bir yorumda bulunmuştur.

Akademik gelişim

Puanların akademik gelişime etkisi konusunda Ö15, “Eğlenerek öğrettikleri için dersler hakkındaki olumsuz düşüncelerim azaldı ve bu her yönden başarılarıma yardımcı oldu.” diye olumlu görüş bildirirken Ö20, “Derslerime bir katkısı olmadı. Sadece daha çok internete girmemi sağladı.” diye olumsuz görüş belirtmiştir. Ö22 ise “Herhangi bir değişiklik olmadı.” diyerek nötr bir görüşte bulunmuştur.

4.2.4. Liderlik panosuna dair öğrenci görüşleri

Öğrencilerin verdiği cevaplara göre kategoriler; Performansı Yansıtma, Rekabet ve Motivasyon olarak oluşturulmuş olup alt kategoriler ise “Olumlu, Olumsuz ve Diğer” şeklinde oluşturularak, ilgili alt kategorilerdeki kodları temsil eden birer öğrenci görüşü de örnek olarak sunulmuştur.

Performansı yansıtma

EBA’daki liderlik panosunun performansı yansıtma durumuyla alakalı olarak Ö6, “Evet. Emegin karşılığını tabloda görmek herkesin hoşuna giden bir şey.” diye olumlu görüş belirtirken Ö4, olumsuz görüş olarak “Hayır, yansıtmıyor. Çünkü herkes kısa yoldan puan

toplama derdine düşüyor.” diye görüş belirtmiştir. Ö24 ise bunların dışında bir görüş bildirerek “Herkes ders için değil, puan için EBA’ya giriyor.” diye görüşlerini ifade etmiştir.

Rekabet

EBA’daki liderlik panosunun rekabete yol açmasıyla ilgili olarak Ö21, “Aldığım puanlar arttıkça üst sıralara çıkmak hoşuma gidiyor.” diye olumlu görüş bildirirken Ö15, “Hayır, yansıtmıyor. Çocuklar ders performansına göre değil puana göre sıralanıyor. Peki çocuk puanı kendisi almadıysa. Ya da internet bağlantısı yoksa. Bence bu hiç adil değil.” diye olumsuz görüş belirtmiştir. Ayrıca Ö22, “Çoğu arkadaşım hile yaparak puan topluyor. Bu doğru bir şey değil.” diye farklı bir görüş belirtmiştir.

Motivasyon

Liderlik panosunun öğrenci motivasyonuna etkisiyle alakalı olarak Ö3, “Hayır. Bence gerçek performansı yansıtmıyor. Çünkü Youtube gibi kanallardan ders dinleyenler de var. Onlar burada görünmüyor.” diyerek bir motivasyon düşüklüğünden bahsederken Ö6, “Evet. Emegin karşılığını tabloda görmek herkesin hoşuna giden bir şey.” diyerek olumlu görüş belirtmiştir. Ö12 ise “Liderlik tablosunu herkes görebilmeli.” diye öneride bulunmuştur.

4.2.5. Dijital armalara dair öğrenci görüşleri

Öğrencilerin verdiği cevaplara göre kategoriler; Motivasyon, Derse Etki ve Akademik Gelişim olarak oluşturulmuş olup alt kategoriler ise “Olumlu, Olumsuz ve Diğer” şeklinde oluşturularak, ilgili alt kategorilerdeki kodları temsil eden birer öğrenci görüşü de örnek olarak sunulmuştur.

Motivasyon

EBA’da kullanılan armaların motivasyona etkisiyle ilgili Ö1, “Çok iyi olduğunu düşünüyorum. Bir çeşit hediye gibi görüyorum.” ve Ö2, “Arma almak beni heyecanlandırıyor. Mutlu oluyorum.” diye olumlu görüş belirtirken Ö24, “Arma almak güzel ama dikkat dağıtıyor. Daha çok derslere odaklanmalıyız.” diyerek olumsuz yanlarına vurgu yapmıştır. Ö9 ise “Arma verilmesi güzel bir şey ama armalar çok donuk ve basit. Daha eğlenceli armalar olabilir.” diye öneride bulunmayı tercih etmiştir.

Derse etki

Armaların ders işlenişine etkisine yönelik Ö1, “Armaya sahip olmak derslerime daha çok çalışmama sebep oluyor.” diye olumlu görüş belirtirken Ö17, “Arkadaşlarım arma almayı çok seviyor ama ben pek memnun değilim. Amacımız ders çalışmak olmalı, arma almak değil.” diye olumsuz görüş belirtmiştir. Ö6 ise “Bence güzel ama bazen öğrencileri bir süre sonra sadece puan ve arma odaklı hale getirebiliyor” diye farklı bir görüş dile getirmiştir.

Akademik gelişim

EBA’daki armaların öğrencilerin akademik gelişimine etkisine dair Ö20, “Arma alınca yeteneklerimin farkına varıyorum. Hepsini bir arada görmek kendimle gurur duymamı sağlıyor.” diye olumlu görüş belirtirken Ö21, “Armalar daha farklı tasarlanabilirdi. Pek eğlenceli gelmedi bana.” diye olumsuz görüş belirtmiştir. Ö7 ise “Armalar tıpkı rütbelere gibi. Bizim seviyemizi belirliyor. Kendimizle gurur duymamızı sağlıyor.” diye bunların dışında bir görüş belirtmiştir.

4.2.6. Katılımcı öğretmenlerin demografik özellikleri

Araştırmanın nitel boyutu için daha önce nicel kısımdaki ankete katılmış olan 42 öğretmenden gönüllülük esasına göre farklı branş ve farklı okuldan olmak üzere 12 öğretmen ile yüz yüze yapılandırılmış görüşme yapılmıştır. Katılımcı öğretmenlere ait demografik özellikler Tablo 4.24’de ayrıntılı olarak gösterilmiştir.

4.24 Öğretmen katılımcıların demografik özellikleri

Öğretmen No	Okul	Branş	Kıdem	Cinsiyet
Ö1	Alaçam Ortaokulu	Türkçe	20	Erkek
Ö2	Alaçam Ortaokulu	Fen Bilimleri	15	Kız
Ö3	Alaçam Ortaokulu	Sosyal Bilgiler	10	Kız
Ö4	Alaçam Ortaokulu	Yabancı Dil	15	Erkek
Ö5	Bilgin Özkaynak Ortaokulu	Türkçe	10	Kız
Ö6	Bilgin Özkaynak Ortaokulu	Matematik	15	Erkek
Ö7	Bilgin Özkaynak Ortaokulu	DKAB	15	Kız
Ö8	Bilgin Özkaynak Ortaokulu	Fen Bilimleri	15	Kız
Ö9	İmam Hatip Ortaokulu	Türkçe	10	Kız
Ö10	İmam Hatip Ortaokulu	DKAB	5	Kız
Ö11	İmam Hatip Ortaokulu	Meslek Dersleri	30	Erkek
Ö12	İmam Hatip Ortaokulu	Matematik	15	Kız

4.2.7. Öğretmen görüşlerine dair oluşturulan kategori, alt kategori ve kodlar

Puanlar, Liderlik Tablosu ve Armalar temaları altında öğretmen görüşlerine göre kategoriler oluşturulmuş olup, bu kategorilere ait alt kategoriler belirlenerek içerik analizinde ortaya çıkan kodlar Tablo 4.25'te gösterilmiştir.

Tablo 4.25 Öğretmen görüşlerine dair oluşturulan kodlar

Tema	Kategori	Alt Kategori	Kodlar
Puanlar	Deneyimler	Olumlu	Motive edici, zevkli, teşvik edici
		Olumsuz	Verimsiz, etkisiz
		Diğer	Nötr, ilgisiz
	Derse etki	Olumlu	Faydalı, katılımı artırıcı
		Olumsuz	Hedef saptırıcı, gereksiz
		Diğer	EBA kullanımını artırıcı
	Akademik gelişim	Olumlu	Başarı artırıcı, pekiştirici, ilgi artırıcı, özgüven verici
		Olumsuz	Etkisiz
		Diğer	Kötüye kullanım
Liderlik Tablosu	Performansı yansıtırma	Olumlu	Yansıtıyor, adaletli, başarıyı görünür kılma,
		Olumsuz	Yansıtmıyor, hedef saptırıcı,
		Diğer	Aile desteği
	Rekabet	Olumlu	Paylaşımıcı, teşvik edici
		Olumsuz	Hileye yöneltici
		Diğer	Dezavantajlılar
	Motivasyon	Olumlu	Motive edici, ilgi çekici
		Olumsuz	Hayal kırıklığı,
		Diğer	Liderliği önceleme
Armalar	Motivasyon	Olumlu	Motive edici, teşvik edici, heyecanlandırıcı
		Olumsuz	Etkisiz, geçici
		Diğer	Oyun gibi görme
	Derse etki	Olumlu	Öğrenmeyi kolaylaştırıcı, katılımı artırıcı
		Olumsuz	Faydasız, etiketleyici
		Diğer	Fikrim yok
	Akademik gelişim	Olumlu	Başarıyı artırıcı,
		Olumsuz	İşlevsiz, değişiklik olmadı, hedef saptırıcı
		Diğer	Hileye yöneltme

4.2.8. Puanlara dair öğretmen görüşleri

Öğretmenlerin puanlarla ilgili sorulan sorulara verdiği cevaplara göre kategoriler; Deneyimler, Derse Etki ve Akademik Gelişim olarak oluşturulmuş olup alt kategoriler ise

“Olumlu, Olumsuz ve Diğer” şeklinde oluşturularak, ilgili alt kategorilerdeki kodları temsil eden birer öğretmen görüşü de örnek olarak sunulmuştur.

Deneyimler

EBA’da kullanılan puanlarla ilgili deneyimlerini paylaşan Ö12, “Uzaktan eğitim sürecinde imdadımıza yetişti. Çocukları derslere teşvik etti. Sıkılmalarını engelledi.” diye olumlu görüş belirtirken Ö5, “Öğrencilerimi olumsuz etkiledi. Sadece puana odaklanıp kalitesiz paylaşımlar yaptılar. Öğretmenleri de olumsuz etkiledi. Nasıl puan yükseltilir videoları popüler oldu. Sadece puana odaklanmak kaliteyi fazlasıyla düşürdü.” diye olumsuz görüş belirtmiştir. Ö1 ise “Bu konuda nötr durumdaydım.” diyerek olumlu veya olumsuz bir yorum yapmaktan kaçınmıştır.

Derse etki

Puanların derslere etkisiyle ilgili olarak Ö1, “Yeteri kadar ve öğrenciyi çalışmaya sevk edecek şekilde bir puanlama yapıldığında öğrenmeye olumlu yönde etki ediyor.” diye olumlu görüş belirtirken Ö6, “Amaç öğrenmek olmuyor, sadece puan almak oluyor.” diye olumsuz görüş belirtmiştir. Ö7 ise “EBA’ya girişi arttırıyor.” diyerek farklı bir yorumda bulunmuştur.

Akademik gelişim

Puanların akademik gelişime etkisiyle alakalı olarak öğretmenlerden Ö12, “Çok güzel bir uygulama. Çocukların motivasyonunu artırdı. Kendilerine olan güvenini yerine getirdi. Puan toplama eylemi onları harekete geçirdi.” diye olumlu görüş belirtirken Ö1, “Bu haliyle fayda vermediği gibi artık ilgi de çekmiyor. Derslere faydası olmadı. Hiçbir değişiklik görmedim.” diye olumsuz görüş belirtmiştir. Ö7 ise “Çocukları etiketlediğini düşünüyorum. Bunun için hile yapıyorlar ve amaçlarından ayrılp sadece buna odaklanıyorlar.” diye farklı bir konuya dikkat çekmiştir.

4.2.9. Liderlik panosuna dair öğretmen görüşleri

Öğretmenlerin liderlik tablosuna yönelik sorulan sorulara verdikleri cevaplara göre kategoriler; Performansı Yansıtma, Rekabet ve Motivasyon olarak belirlenmiş olup alt kategoriler ise “Olumlu, Olumsuz ve Diğer” şeklinde oluşturularak, ilgili alt kategorilerdeki kodları temsil eden birer öğretmen görüşü de örnek olarak sunulmuştur.

Performansı yansıtma

Liderlik tablosunun performansı yansıtıp yansıtmadığıyla alakalı öğretmen görüşleri şöyle oluşmuştur. Ö12, “Çoğunlukla yansıtıyor. Derste aktif olan, başarılı olan çocuklar

genelde liderlik tablosunda da ilk sıralarda yer alıyorlar.” diye olumlu görüş belirtirken Ö6, “Hayır. Puan almanın yollarını arıyorlar, öğrenmenin değil.” diye olumsuz görüş belirtmiştir. Ö1 ise “Düşünmüyorum. Aile faktörü var. Bireysel ve destek almadan gösterilen bir performans değil bence.” diyerek aile faktörüne dikkat çekmiştir.

Rekabet

Liderlik tablosunun rekabet oluşturmaları ile ilgili olarak Ö10, “Evet öğrendiklerini arkadaşlarıyla da paylaşıyorlar. Tatlı bir rekabet ortamı oluşuyor.” diye olumlu görüş belirtirken Ö7, “Hile yapıyorlar ve amaçlarından ayrılmaya odaklanıyorlar.” diye olumsuz görüş belirtmiştir. Ö8 ise “İnterneti veya bilgisayarı olmayan dezavantajlı çocuklar var.” diyerek dezavantajlı çocuklara dikkat çekmiştir.

Motivasyon

Liderlik panosunun motivasyona etkisiyle alakalı olarak Ö4, “Öğrencileri daha çok motive ettiğini gözlemledim.” diye olumlu görüş bildirirken Ö5, “Hayır. Sadece puan için yaptıkları şeyler oldu. Bunların gerçek öğrenme performansları ile alakası yoktu. Liderlik tablosunda geride kalanlar hayal kırıklığı yaşadı.” diye olumsuz görüş belirtmiştir. Ö11 ise “Bazen sadece liderlik için uğraşıyorlar. Bu da anlamlı olmuyor.” diyerek amaç kaymasından bahsetmiştir.

4.2.10. Dijital armalara ait öğretmen görüşleri

Öğretmenlerin dijital armalara dair sorulan sorulara verdikleri cevaplara göre kategoriler; Motivasyon, Derse Etki ve Akademik Gelişim olarak oluşturulmuş olup alt kategoriler ise “Olumlu, Olumsuz ve Diğer” şeklinde oluşturularak, ilgili alt kategorilerdeki kodları temsil eden birer öğretmen görüşü de örnek olarak sunulmuştur.

Motivasyon

Armaların öğrenci motivasyonuna etkisine dair belirtilen görüşler şöyle şekillenmiştir. Ö6, “Oldukça motive edici ve ilgi çekici görüyorum. Çocuklardan çok fazla olumlu geri bildirim aldım.” diye olumlu görüş belirtirken Ö1, “Olumlu bir etkisi olduğunu düşünmüyorum.” diye olumsuz bir görüş belirtmiştir. Ö11 ise “Çocuklar armaları çok sevdi. Tıpkı mobil oyunlarda kazandıkları statüler gibi onları heyecanlandırdı.” diye mobil oyunlara benzetilmesine değinmiştir.

Derse etki

EBA’da arma kullanılmasının derse etkisine dair Ö3, “Öğrenmeye teşvik edici bir rol oynuyor.” diye olumlu görüş bildirirken Ö7, “Çocukları etiketlediğini düşünüyorum. Bunun için hile yapıyorlar ve amaçlarından ayrılıp sadece buna odaklanıyorlar.” diye olumsuz görüş belirtmiştir. Ö6 ise “Bir bilgim yok. Kullanmıyorum. Çocuklardan dönüt de almadım hiç.” diyerek durumdan haberdar olmadığını belirtmiştir.

Akademik gelişim

EBA’da kullanılan armaların akademik gelişime etkisine dair görüş bildiren öğretmenlerin örnek görüşlerinden bazıları şöyledir. Ö12, “Akademik olarak ciddi bir gelişme gösterdiler. EBA’da kendi hızında ilerleyen, etkileşime giren ve bunun sonucunda puan ve arma alan çocuklar daha başarılı oldular.” diye olumlu görüş bildirirken Ö1, “İşlevsiz. Herhangi bir etkisinin olduğunu düşünmüyorum.” diye olumsuz görüş belirtmiştir. Ö2 ise “Olumlu bir etkisi olduğunu düşünmüyorum. Çocukları kaçak işlere yönlendirdi. Herkes işin kolayını aramaya başladı.” diyerek farklı bir duruma değinmiştir.

4.2.11. Katılımcı velilerin demografik özellikleri

Araştırmanın nitel boyutu için seçkisiz yöntemle gönüllülük esasına göre her kademedan 2’şer öğrenci velisi olmak üzere 3 ortaokuldan 24 öğrenci velisi ile yüz yüze yapılandırılmış görüşme yapılmıştır. Öğrenci velilerine ait demografik özellikler Tablox’de ayrıntılı olarak gösterilmiştir.

Tablo 4.26 Veli katılımcıların demografik özellikleri

Veli No	Yaş	Gelir	Eğitim Düzeyi
V1	33	6000	Üniversite
V2	38	8000	Üniversite
V3	37	4000	Lise
V4	44	10.000	Üniversite
V5	34	10.000	Yüksek Lisans
V6	50	7000	Üniversite
V7	46	4000	Lise
V8	41	9000	Üniversite
V9	41	11.000	Üniversite
V10	31	11.000	Yüksek Lisans
V11	41	9000	Üniversite
V12	40	7000	Lise
V13	35	6000	Lise
V14	36	3000	Lise
V15	41	3000	Ortaokul
V16	36	9000	Ortaokul
V17	46	8000	Üniversite
V18	31	5000	Üniversite
V19	46	6000	Üniversite
V20	41	4000	Lise
V21	40	5000	Lise
V22	50	3000	Ortaokul
V23	35	4000	Lise
V24	40	3000	Üniversite

4.2.12. Veli görüşlerine dair oluşturulan kategori, alt kategori ve kodlar

Araştırmacı tarafından daha önceden belirlenmiş olan Puanlar, Liderlik Tablosu ve Armalar temaları altında öğrenci velisi görüşlerine göre kategoriler oluşturulmuş olup, bu kategorilere ait alt kategoriler belirlenerek içerik analizinde ortaya çıkan kodlar Tablo'ya gösterilmiştir.

Tablo 4.27 Veli görüşlerine dair oluşturulan kodlar

Tema	Kategori	Alt Kategori	Kodlar
Puanlar	Deneyimler	Olumlu	Motive edici, Teşvik edici, olumlu tutum geliştirme,
		Olumsuz	Puan için girme, bağımlılık
		Diğer	Deneyimim yok
	Derse etki	Olumlu	İlgi çekici, yardımcı, eğlenceli, heyecan verici
		Olumsuz	Sıkıcı, rekabetçi
		Diğer	Etkisiz
	Akademik gelişim	Olumlu	Başarı artışı, ilgi artışı, azimli çalışma, değerli hissetme
		Olumsuz	Kaygı, rekabet
		Diğer	Öğretmen faktörü
Liderlik Tablosu	Performansı yansıtmama	Olumlu	Yansıtıyor, adaleti sağlama, teşvik edici
		Olumsuz	Yansıtmıyor, hile yapma,
		Diğer	Bilgim yok
	Rekabet	Olumlu	Başarı artışı, azimli olma, iyi hissetme
		Olumsuz	Amaçtan sapma,
		Diğer	Katılımcı azlığı
	Motivasyon	Olumlu	Motive edici, teşvik edici, heyecanladırıcı
		Olumsuz	Hayal kırıklığı
		Diğer	Derse yansımıyor
Armalar	Motivasyon	Olumlu	Motive edici, odaklanmaya yardımcı, onore edici, faydalı
		Olumsuz	Moral bozucu, sıkıcı
		Diğer	Gereksiz
	Derse etki	Olumlu	Geliştirici, pekiştirici, eğlendirici
		Olumsuz	Oyalayıcı, engelleyici
		Diğer	Bilgim yok.
	Akademik gelişim	Olumlu	Başarı artışı, takip etme, ilgi artışı
		Olumsuz	Pasif kalma
		Diğer	Fikrim yok

4.2.13. Puanlara dair veli görüşleri

Öğrenci velilerinin sorulan sorulara dair verdiği cevaplara göre kategoriler; Deneyimler, Derse Etki ve Akademik Gelişim olarak oluşturulmuş olup alt kategoriler ise “Olumlu, Olumsuz ve Diğer” şeklinde oluşturularak, ilgili alt kategorilerdeki kodları temsil eden birer veli görüşü de örnek olarak sunulmuştur.

Deneyimler

Öğrenci velilerinin EBA’da kullanılan puanlara dair deneyimlerini aktardıkları örnek görüşler şöyledir. V5, “Kullanan öğretmenlerin dersine karşı istekli ve olumlu tutum geliştirdiğini düşünüyorum.” diye olumlu görüş belirtirken V8, “Puan için EBA’da çok takılmak istiyor.” diye olumsuz görüş belirtmiştir. V7 ise “Deneyimim olmadı. Konuyla ilgili bilgim yok.” diyerek EBA platformuyla ilgili deneyimlerinin olmadığını belirtmiştir.

Derse etki

Puanların derse etkisine dair V2, “Öğrencileri ders yapmaya teşvik ediyor. Çocuklar derslere daha çok sarıldılar.” diye olumlu görüş belirtirken V4, “Dersleri çok etkilediğini düşünmüyorum. Aksine çocuğum çok sıkıldı, derslerden soğudu. Bilgisayar karşısına oturmak istemiyor.” diye olumsuz görüş belirtmiştir. V1 ise “Sürekli olmamakla birlikte takip ettiğim olmuştu. Puan durumuna bakıyordum. Açıkçası çok etkisi olduğunu düşünmüyorum.” diyerek farklı bir görüş belirtmiştir.

Akademik gelişim

EBA’da kullanılan puanların akademik gelişime etkisine dair V4, “Puan almak çocuğumu sevindiriyor. Böylece konuları tekrar etmiş oluyor. Başarısı artıyor.” diye olumlu görüş belirtirken V13, “Tekrar gözden geçirilmeli. Çocuklar puan toplayacağım diye ekrana kitlendi. Kaygı düzeyleri arttı. Sürekli bir yarış halindeler. Böyle olmaz.” diye olumsuz görüş bildirmiştir. V5 ise “Öğrencilerimizin puan ve rozetlerin bir amaç olduğunu ve öğrenme odaklı bir uygulama olduğunu öğretmenler tarafından hissettirmeleri gerekmektedir. Alınan puan ve rozetlerin geri dönüşü mutlaka yapılmalı yani yayınlana bir video gerçekten seyredilmiş mi, yoksa videoyu açıp başka işlerle mi meşgul olunmuş? Kısaca en büyük ödül ve rozetin başarı olduğu EBA’daki puan ve rozetlerin başarıya giden birer amaç olduğu öğretilmeli kanaatindeyim.” diye farklı bir görüş belirtmiştir.

4.2.14. Liderlik panosuna dair veli görüşleri

Öğrenci velilerinin EBA’da kullanılan liderlik tablosuna dair sorulara verdikleri cevaplara göre kategoriler; Performansı Yansıtır, Rekabet ve Motivasyon olarak oluşturulmuş olup alt kategoriler ise “Olumlu, Olumsuz ve Diğer” şeklinde oluşturularak, ilgili alt kategorilerdeki kodları temsil eden birer veli görüşü de örnek olarak sunulmuştur.

Performansı yansıtma

Liderlik tablosunun performansı yansıtmasına yönelik olarak V18, “Evet yansıtıyor. Herkes çalışarak kazandığı için adaleti sağlıyor. Daha hakkaniyetli oluyor.” diye olumlu görüş belirtirken V12, “Canlı olarak gördüğü derslerle karşılaştırıldığında performansı tam yansıttığını düşünmüyorum. Ama heyecan oluşturuyor.” diye olumsuz görüş belirtmiştir. V7 ise “Konu hakkında yeterli bilgiye sahip değilim.” diye liderlik tablosundan haberdar olmadığını belirtmiştir.

Rekabet

Liderlik tablosunun rekabet oluşturmaya yönelik olarak V22, “Evet . Bir şeyleri başardığına inandığı için. Liderlik onu teşvik ediyor. Daha çok azmediyor.” diye olumlu görüş belirtirken V17, “Çocuğum böyle bir yarış içine girmediği için bir şey diyemeyeceğim. Lakin puanlar öğrenmeden ziyade, liderlik tablosu için kazanıldığı konusunda çocuğumdan geri dönüş almıştım.” diye olumsuz görüş bildirmiştir. V11 ise “Bütün sınıf arkadaşları derslere katılmadığı için gerçek performansını yansıttığını düşünmüyorum.” diye farklı bir görüş belirtmiştir.

Motivasyon

Liderlik tablosunun motivasyona etkisine dair V6, “Motivasyon noktasında iyileştirici etkisi oldu. Eğitimini her alandan geliştirebileceğini öğrendi. Böyle bir oluşuma emek verildiği için kendini değerli hissetti.” diye olumlu görüş belirtirken V15, “Çocuğum çok sıkıldı. Sürekli puan toplamam lazım deyip duruyordu. Tam bir hayal kırıklığı oldu bizim için.” diye olumsuz görüş belirtmiştir. V4 ise “Performansının derslere yansıdığını düşünmüyorum. O yüzden çok verimli olmadı.” diyerek motivasyon kaybından bahsetmektedir.

4.2.15. Dijital armalara dair veli görüşleri

Öğrenci velilerinin armalara dair sorulan sorulara dair verdikleri cevaplara göre kategoriler; Motivasyon, Derse Etki ve Akademik Gelişim olarak oluşturulmuş olup alt kategoriler ise “Olumlu, Olumsuz ve Diğer” şeklinde oluşturularak, ilgili alt kategorilerdeki kodları temsil eden birer veli görüşü de örnek olarak sunulmuştur.

Motivasyon

Armaların motivasyona etkisine dair V1, “Birden fazla aldığı için mutlu ve daha ders odaklı oluyor. Sık sık konuları pekiştiriyor, tekrar ediyor ve bu durum akademik başarısını da olumlu etkiliyor.” diye olumlu görüş belirtirken V7, “Gereksiz buluyorum. Arma alamayınca

çocukların morali bozuluyor.” diye olumsuz görüş belirtmiştir. V16 ise “Olması güzel ama çok sıkıcı. İlgi çekici değil.” diye farklı bir görüş belirtmiştir.

Derse etki

Armaların derse etkisine dair V20, “Daha çok kazanım için yüzlerinde tebessüm oluştuğunu gördüm. Ders takibi ve başarı takibi de kolaylaştı.” diye olumlu görüş belirtirken V12, “Geliştirilebilir. Bu haliyle derslere pek etkisi olmuyor. Hatta puan toplamak için ders dışı şeylere yöneliyor ve başarısı düşüyor.” diye olumsuz görüş belirtmiştir. V14 ise “Muhakkak faydası vardır. Açıkçası konu hakkında bilgim yok.” diyerek yeterli bilgiye sahip olmadığını belirtmiştir.

Akademik gelişim

Armaların akademik gelişime etkisine dair V19, “Güzel bir uygulama. Akademik olarak çok etkisini gördük. Derslerinde daha başarılı oldu ve bu süreçte çok faydalandı.” diye olumlu görüş belirtirken V13, “Düşünmüyorum. Çünkü süresi dolan derslerden alamadığı puanlardan dolayı. Başaracağı dersleri dahi başaramaz oldu. Rozet alma kaygısı ders çalışmasının önüne geçerek onu pasifleştirdi.” diye olumsuz görüş belirtmiştir. V18 ise “Bilgim yok. Öğretmenleri bu konuda çok fazla bilgi vermedi.” diyerek öğretmenler tarafından bilgilendirilmediği yönünde görüş bildirmiştir.

BÖLÜM 5

5. TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu araştırmanın temel amacı ortaokul öğrencilerinin, öğretmenlerin ve öğrenci velilerinin EBA platformunda kullanılan puan, arma ve liderlik panosu gibi oyunlaştırma bileşenlerine dair görüşlerini ortaya koymak ve bu görüşleri derinlemesine inceleyerek değerlendirmektir. Bu bağlamda araştırmada karma desen kullanılmış olup nicel ve nitel verilere ait bulgular ayrı ayrı sunulmuştur. Bu kısımda ise araştırmanın nicel ve nitel bulgularına ait tartışmalar ve sonuç bütüncül olarak ele alınmıştır.

Araştırma sonuçlarına göre öğrencilerin EBA’da kullanılan puan, arma ve liderlik panosuna dair algıları genel olarak olumlu olup, (Başal, Aytan ve Kaynak, 2019; Güler ve Güler, 2015; Avşar ve İsabetli, 2017; Deny, 2013; Sezgin ve diğerleri, 2018; Wichadee ve Pattanapichet, 2018; Şahin ve Samur, 2017) tarafından ortaya konulan araştırma sonuçları ile örtüşmekte olup cinsiyete ve okul türüne göre anlamlı bir farklılık göstermemektedir. Diğer yandan sınıf seviyesine göre 8. sınıf öğrencileri açısından olumsuz yönde anlamlı bir fark göze çarpmaktadır. Yüz yüze yapılan görüşmelere göre 8. sınıf seviyesinde öğrencilerin daha çok sınav odaklı çalışması ve sınavı önceliklendirilmesi bu farklılığın temel sebebi olarak görülmektedir. EBA’da kazanılan puanların ve armaların öğrenci motivasyonunu artırdığı, gelişimine katkı sağladığı, EBA’ya girişleri artırdığı, Keleş (2022) araştırma sonuçları ile örtüşmektedir. Ayrıca bu bileşenlerin derse eğlence kattığı, başarıyı görünür kıldığı ve öğrencinin daha fazla çaba harcamasına sebep olduğu görülmektedir. Bozkurt ve Kumtepe (2014) tarafından yapılan çalışmada oyunlaştırma yaklaşımının öğrencileri öğrenme sürecine dahil ettiği, motivasyonunu artırdığı, dersi ilgi çekici ve verimli hale getirdiği, derse eğlence kattığı ve süreçleri sürdürülebilir hale getirdiği belirtilmiştir. Sümer (2017) ise oyunlaştırma bileşenlerinin ödevleri tamamlama ve derse katılımı artırmada faydalı olduğunu belirtmiştir. Bu sonuçlar ile yapılan araştırma sonuçları birbiri ile örtüşmektedir.

Diğer yandan bu bileşenlerin öğrenciler arasında rekabete sebep olduğu, bu yönüyle Hebecci ve Usta (2018) çalışması ile örtüştüğü, öğrencilerin puan ve arma toplayıp liderlik panosunda üst seviyelere çıkmak için çeşitli hilelere başvurduğu, öğrencilerin bu durumdan rahatsız olduğu ortaya çıkmıştır. Lazzaro (2011) oyunlaştırmadaki dışsal motivasyonun davranışçı yaklaşım mantığına dayandığını, bu yüzden bağımlılığa sebep olduğunu, katılımcıların ödül kazanmak, kazanılan ödülleri artırmak ve bunların devamlılığını sağlamak

iin gayret gsterdiđini belirtmektedir. Oyunlařtırma tasarımı yapılırken oyunlařtırma elementlerinin dođru kullanılması iin đrencilerin gemiř yařantılarının, hedeflerinin, gereksinimlerinin ve mizacının da iyi incelenmesi gerekmektedir (Eck, 2006; Hanus ve Fox, 2015; Kim 2015).

Arařtırma sonularına gre velilerin EBA’da kullanılan puan, arma ve liderlik panosuna dair algıları genel olarak olumlu olup, veli yařına ve gelir dzeyine gre anlamlı bir farklılık gstermemektedir. Diđer yandan veli eđitim seviyesine gre okur-yazar olmayanlar en ok olumlu grře sahip olanlar olarak, lisans mezunları ise en az olumlu grře sahip olanlar olarak tespit edilmiřtir. Arařtırmanın nitel kısmındaki veli grřleri dikkate alındıđında zellikle Covid-19 salgını nedeniyle zorunlu uzaktan eđitime geilmesi lisans mezunu velilerin eđitime dair beklentilerini karřılamayıp, okur-yazar olmayan velilerin beklentilerini karřılamasıyla dođrudan ilgili olduđu tespit edilmiřtir. Ayrıca okur-yazar olmayanların olumlu algısının zellikle ocukların ders iin motive olmaları ve EBA’ya giriř iin istekli olmalarıyla ilgili olduđu grlmektedir.

Arařtırma sonularına gre đretmenlerin EBA’da kullanılan puan, arma ve liderlik panosuna dair algıları genel olarak olumlu olup, đretmen cinsiyetine, đretmen yařına ve mesleki kıdeme gre anlamlı bir farklılık gstermediđi tespit edilmiřtir. Varıřođlu (2019) tarafından yapılan arařtırmada da đretmenlerin EBA’ya ynelik tutumları cinsiyet, yař, eđitim ve mesleki tutum aısından incelenmiř olup đretmen algılarının orta dzeyde ve pozitif olduđu, deđiřkenler arasında anlamlı bir fark olmadıđı belirtilmiřtir.

Diđer yandan bazı đretmenlerin EBA’daki puan, arma ve liderlik panosundan haberdar olmadıđı, olanların ise sistemin iřleyiři hakkında bilgi ve deneyim sahibi olmadıđı grlmřtr. Uzaktan eđitim srecinde zellikle EBA’daki canlı ders uygulamasının n plana ıkması, đretmenlerin uzun sren canlı dersler dolayısıyla ekran yorgunluđu yařadıđı ve bu sebeple EBA’daki diđer bileřenlerle ok fazla ilgilenmediđi anlařılmıřtır. Arařtırma sonuları Kılıel ve Kılı (2021) tarafından yapılan ve đretmenlerin oyunlařtırmanın neminin farkında olduđu sonucuna varılan arařtırma ile eliřmektedir. řireci (2021), đretmenlerin kıdemine gre anlamlı farklılık olduđu tespitiyle arařtırma sonularıyla uyurmamaktadır. Diđer taraftan đretmenlerin canlı derslere katılımı ile EBA’ya dair tutumları arasında olumlu ynde iliřkili olduđu tespiti yapılan arařtırma sonuları ile rtřmektedir.

2019 yılı sonunda başlayan Covid-19 salgını nedeniyle tüm eğitim-öğretim kurumlarının uzaktan eğitime geçmesi, çocukların ekran başında geçirdiği süreleri artırmış, onlarda dijital yorgunluk oluşturmuştur. EBA’da kullanılan oyunlaştırma bileşenleri öğrencilerin bu yorgunluğuna rağmen onlara akademik olarak fayda sağlamış, onları derse motive etmiş ve dersleri daha eğlenceli hale getirmiştir. Diğer yandan EBA platformu, öğretmen ve velilerin de oyunlaştırma bileşenleri ile süreci takip etmesine imkan tanıyarak bütüncül bir takip ve değerlendirme imkanı sunmuştur.

Her geçen gün yenilenen EBA platformu, oyunlaştırmanın diğer unsurları olan mekanikler ve dinamikleri de sisteme dahil ederek daha sistematik bir oyunlaştırma kurgusuna sahip olabilir. Kapp (2012) puan, rozet, liderlik panosu gibi bileşenlerin oyunlaştırmanın diğer unsurları olan hikayeleştirme, avatar kişiselleştirme ve sorun çözme gibi unsurlarla ele alınmasının önemli olduğunu vurgulamaktadır. Değiştirilebilen avatarlar, hikaye oluşturma, meydan okuma, şans faktörü, ayrıcalık kazanma gibi alt unsurlarla öğrencilerin ilgisi çekilerek akışta kalması sağlanabilir. Taşkın ve Kılıç-Çakmak (2017) oyunlaştırma yaklaşımının sonuç odaklı değil, süreç odaklı biçimlendirici değerlendirme olarak kullanılmasının daha doğru olacağını belirtmektedir. Fotaris, Mastoras, Leinfellner ve Rosunally (2016) tarafından ortaya konulan puan, arma ve liderlik panosu gibi oyunlaştırma bileşenlerinin not olarak değerlendirilmemesi gerektiği konusu da dikkate alınması gereken önemli bir husustur.

Bu sonuçlara göre çevrimiçi öğrenme platformları oyunlaştırma bileşenlerinden yararlanarak öğrenmeyi daha ilgi çekici ve etkileşimli hale getirebilirler.

Milli Eğitim Bakanlığı, EBA’da kullanılan oyunlaştırma bileşenlerinin öğrencilere daha iyi ulaşabilmesi için buna dair tecrübesi olmayan öğretmenlere hizmetiçi eğitim kursları düzenleyerek bu öğretmenleri de oyunlaştırma sürecine dahil edebilir.

Araştırmanın yapıldığı sürecin salgına bağlı kapanma, sosyal kısıtlama ve uzaktan eğitim sürecine denk gelmesi öğrencilerin dijital platformları kullanması bakımından araştırma için bir avantaj olsa da internet erişimi ve teknolojik alt yapısı bulunmayan öğrenci ve veliler için dezavantaj oluşturmuştur. Bu bağlamda daha sonra farklı öğretim kademelerinde ve okul türlerinde yapılacak çalışmalar, araştırma sonuçlarının geçerliliği ve güvenilirliği bakımından önemli olacaktır.

Puan, liderlik panosu ve arma dışında kalan avatar, ekipler (gruplar), anketler ve forumlar gibi EBA bileşenlerinin de incelenerek buna dair öğrenci, öğretmen ve veli görüşlerinin alınması araştırmaya daha bütüncül bir bakış açısı getirecektir.

Eğitimde oyunlaştırma yaklaşımının aksayan kısımlarının iyileştirilebilmesi için öğrenci mizacı, istek ve ihtiyaçları da büyük önem arz etmektedir. Oyuncu tiplerine dair yapılacak kapsamlı araştırmalar bu alandaki eksikliği giderecektir.



KAYNAKLAR

- Abramovich, S., Schunn, C., & Higashi, R. M. (2013). *Are badges useful in education?: it depends upon the type of badge and expertise of learner. Educational Technology Research and Development*, 61, 217-232.
- Abu-Dawood, S. (2016). The cognitive and social motivational affordances of gamification in e-learning environment. In Proceedings of the IEEE 16th International Conference on Advanced Learning Technologies, ICALT 2016 (s. 373–375).
- Ahn, J., Pellicone, A., & Butler, B. S. (2014). *Open badges for education: what are the implications at the intersection of open systems and badging? Research in Learning Technology*, 22, 1-13.
- Akkemik, S. (2018). Güncel Tasarım Uygulamalarında Yeni Bir Paradigma: Oyunlaştırma. *Stratejik ve Sosyal Araştırmalar Dergisi* , 2 (2) , 71-81 . DOI: 10.30692/sisad.441741
- Aksoy, N., & Usta, E. (2020). Ortaokul Öğrencilerinin Eğitim Bilişim Ağı (EBA) Sistemindeki Dijital Rozet Kullanımına İlişkin Görüşleri. *Turkish Journal of Primary Education*, 5(1), 59-74.
- Al, U., & Madran, R. O. (2004). Web Tabanlı Uzaktan Eğitim Sistemleri: Sahip Olması. *Bilgi Dünyası*, 5(2), 259-271.
- Albayrak Özer, E. (2022). Türkiye’de Ve Dünyada İlköğretim Düzeyinde Oyunlaştırma Üzerine Yapılan Lisansüstü Çalışmaların İçerik Analizi . *Milli Eğitim Dergisi* , 51 (233) , 77-95 . DOI:10.37669/milliegitim.765688
- Arkün-Kocadere, S., ve Samur, Y. (2016). Oyundan oyunlaştırmaya. içinde A. İşman, F. Odabaşı, ve B. Akkoyunlu Eğitim Teknolojileri Okumaları (s. 397-414). Tojet- Sakarya Üniversitesi.
- Avşar, E. K., & İsabetli, E. (2017). Eğitimde Oyunlaştırma. *Ekonomik, Toplumsal ve Siyasal Analiz Dergisi* (1), 20-33.
- Baki, A., & Gökçek, T. (2012). Karma Yöntem Araştırmalarına Genel Bir Bakış. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(42), 001-021.
- Başal, A., Aytan, T., & Kaynak, N. E. (2019). Türkçe Öğretmeni Adaylarının Dijital Rozetlere Yönelik Algıları Üzerine Bir Araştırma. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 1-14.
- Bozkurt, A. (2017). Türkiye’de uzaktan eğitimin dünü, bugünü ve yarını. *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi*, 3(2), 85-124.
- Bozkurt, A., & Kumtepe, E. G. (2014). Oyunlaştırma, Oyun Felsefesi ve Eğitim: Gamification. *Akademik Bilişim ’14* (pp. 147-156). Mersin: Mersin Üniversitesi.
- Buckley, P., & Doyle, E. (2016). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments*, 24(6), 1162-1175. doi:<https://doi.org/10.1080/10494820.2014.964263>

- Costa, JP, Wehbe, RR, Robb, J., & Nacke, LE (2013). Süre Doldu: Dakik Davranışı Etkilemek İçin Lider Tablolarını İncelemek. Oyunlaştırma 2013'te sunulan bildiri: *1. Uluslararası Oyun Tasarımı, Araştırma ve Uygulamaları Konferansı*, Stratfort. doi : 10.1145/2583008.2583012
- Çelik, E. , Yıldırım, S. , Kaban, A. & Yıldırım, G. (2017). Değerlendirme Sürecinde Dijital Rozetlerin Kullanımı ve Öğrenen Görüşleri, *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* , 9 (22) , 173-193 . DOI: 10.20875/makusobed.310614
- Denny, P. (2013). The effect of virtual achievements on student engagement. *In Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems* , 763-772.
- Doğan, S., & Koçak, E. (2020). EBA Sistemi Bağlamında Uzaktan Eğitim Faaliyetleri Üzerine Bir İnceleme. *Ekonomi ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 7(14), 110-124.
- EBA. (2020). EBA Asistan. EBA nedir? 11 28, 2020 tarihinde <http://www.eba.gov.tr> adresinden alındı.
- Eck, R. V. (2006). Digital game-based learning: It's not just the digital natives who are restless. *Educause Review* , 41(2), 16-30.
- Fotaris, P., Mastoras, T., Leinfellner, R., ve Rosunally, Y. (2016). Climbing up the leaderboard: An empirical study of applying gamification techniques to a computer programming class. *The Electronic Journal of e-Learning*, 14(2), 94-110.
- Gezer, M., & Durdu, L. (2020). Eğitim Bilişim Ağı (EBA) ile ilgili Tezlerin Sistemik Analizi. *Başkent University Journal of Education*, 7(2), 393-408.
- Güler, C., & Güler, E. (2015, Ağustos). Çevrimiçi Öğrenme Ortamlarında Oyunlaştırma: Rozet Kullanımı. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 4(3), 125-130.
- Güvendi, M. G. (2014, Haziran). Milli Eğitim Bakanlığının Öğretmenlere Sunmuş Olduğu Çevrimiçi Eğitim ve Paylaşım Sitelerinin Öğretmenlerce Kullanım Sıklığının Belirlenmesi: Eğitim Bilişim Ağı (EBA) Örneği. Sakarya Üniversitesi.
- Hanus M. D. ve Fox, J. (2015). Assessing The Effects Of Gamification In The Classroom: A Longitudinal Study On Intrinsic Motivation, Social Comparison, Satisfaction, Effort, And Academic Performance. *Computers & Education*, 80, 152-161.
- Hebebe M. T, Usta E. (2018). Eğitim Ortamlarında Dijital Rozet Kullanımına İlişkin Öğretmen Görüşleri. *Türk Bilgisayar ve Matematik Eğitimi Dergisi*, 9(2), 192 - 210. Doi:10.16949/turkbilmat.341178
- İşman, A. (2011). Uzaktan Eğitim (4 b.). Ankara: Pegem Akademi.
- Kahraman, M. E. (2020). COVID-19 Salgınının Uygulamalı Derslere Etkisi ve Bu Derslerin Uzaktan Eğitimle Yürütülmesi: Temel Tasarım Dersi Örneği. *İMÜ Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dergisi*, 6(1), 44-56.
- Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. John Wiley & Sons, Inc.

- Keleş, S. K. (2022). Uzaktan Eğitimde EBA Kullanımının Öğrencilerin Başarı ve Motivasyonuna Etkisi (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi) Anadolu Üniversitesi.
- Kim, B. (2015). Designing Gamification in the Right Way. *Library Technology Reports*, 51(2), 29-35.
- Kopcha, T. J., Ding, L., Neumann, K. L., & Choi, I. (2016). Teaching technology integration to k-12 educators: A ‘Gamified’ approach. *TechTrends*, 60(1), 62-69.
- Kumari, S. (2018). Open and Distance Education System and Learner Support Services: An Introduction. In *Technology for Efficient Learner Support Services in Distance Education* (pp. 1-22). Singapore: Springer.
- Lazzaro, N. (2011). Chasing wonder and the future of engagement. Talk. Erişim adresi: <http://www.slideshare.net/NicoleLazzaro/chasing-wonder-and-the-future-of-engagement>.
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 1-5.
- McGonigal, J. (2011). Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world. New York: *The Penguin Press*.
- MEB. (2020). 11 30, 2020 tarihinde <https://www.meb.gov.tr/turkiye-egitim-sisteminin-yeni-slogani-egitimde-firsat-adaleti/haber/20281/tr> adresinden alındı
- MEB. (2020). Fatih Projesi Websitesi. 11 24, 2020 tarihinde Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü: <http://fatihprojesi.meb.gov.tr/icerik.html> adresinden alındı
- Mert, Y. (2017). Oyunlaştırma Uygulamasında Kullanılan Oyun Elementlerine Yönelik Öğrencilerin, Öğretmenlerin ve Velilerin Görüşleri; İçsel Motivasyon ve Teknoloji Kabul Çalışması. İstanbul: Bahçeşehir Üniversitesi.
- Mozilla Foundation, Peer 2 Peer University & MacArthur Foundation. (2012). Open Badges for lifelong learning. Retrieved March 5, 2015 from https://wiki.mozilla.org/images/5/59/OpenBadges-WorkingPaper_012312.pdf.
- Özgür, H. , Çuhadar, C. & Akgün, F. (2018). Eğitimde Oyunlaştırma Araştırmalarında Güncel Eğilimler . *Kastamonu Eğitim Dergisi* , 26 (5) , 1479-1488 . DOI: 10.24106/kefdergi.380982
- Özkan, Z. & Samur, Y. (2017). Oyunlaştırma Yönteminin Öğrencilerin Motivasyonları Üzerine Etkisi . *Ege Eğitim Dergisi* , 18 (2) , 857-886 . DOI: 10.12984/eggefd.314801
- Özkul, A. E., & Aydın, C. H. (2016). Açık ve Uzaktan Öğrenmenin Temelleri ve Araştırmaları. K. Çağıltay, & Y. Göktaş içinde, *Öğretim Teknolojilerinin Temelleri* (2.baskı b., s. 635). Ankara: Pegem Akademi.
- Pilkington, C. (2018). A Playful Approach to Fostering Motivation in a Distance Education Computer Programming Course: Behaviour Change and Student Perceptions. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 19(3). <https://doi.org/10.19173/irrodl.v19i3.3664>

- Polat, H. (2016). Çevrimiçi Öğrenme Ortamlarında Sınıf Yönetiminin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. 43. Elazığ: Fırat Üniversitesi. 11 29, 2020 tarihinde <https://acikerisim.firat.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/11508/12257/445651.pdf?sequence=1&isAllowed=y> adresinden alındı.
- Sailer, M., Hense, J., Mandl, H., & Klevers, M. (2013). Psychological perspectives on motivation through gamification. *Interaction Design and Architecture(s) Journal*, 19, 28e37.
- Sezgin, S., Bozkurt, A., Yılmaz, E. A., & Linden, N. v. (2018). Oyunlaştırma, Eğitim Ve Kuramsal Yaklaşımlar: Öğrenme Süreçlerinde Motivasyon, Adanmışlık Ve Sürdürülebilirlik. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* (45), 169-189.
- Şahin, M. & Samur, Y. (2017). Dijital Çağda Bir Öğretim Yöntemi: Oyunlaştırma . *Ege Eğitim Teknolojileri Dergisi* , 1 (1) , 1-27 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/eetd/issue/29867/306559>
- Şireci, M. (2021) Öğretmenlerin EBA Tutumlarının Farklı Değişkenler Açısından İncelenmesi (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi
- Sümer, M. (2017, Aralık). Açık ve Uzaktan Öğrenme Programlarında Oyunlaştırma Kullanımı. Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi, Uzaktan Eğitim Anabilim Dalı, Eskişehir
- Şahin, M., & Samur, Y. (2017, Temmuz). Dijital Çağda Bir Öğretim Yöntemi: Oyunlaştırma. *Ege Eğitim Teknolojileri Dergisi*, 1(1), 1-27.
- Taşkın, N., & Çakmak, E. K. (2017). Öğrenci merkezli öğrenme ortamlarında oyunlaştırmının alternatif değerlendirme amaçlı kullanımı. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(3), 1227-1248.
- Tılıç, G. (2020). Eğitimde Dijitalleşme Kapsamında Oyunlaştırma Kavramı . *Sanat ve Tasarım Dergisi* , *Sanat ve Tasarım Dergisi* , 671-695 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/en/pub/sanatvetasarim/issue/58750/848515>
- Topal, M. (2020, Ocak). Öğrenmenin Başarı, Çevrimiçi Bağlılık ve Öğrenme Motivasyonu Üzerindeki Etkisi. (612138). Sakarya Üniversitesi. 11 26, 2020 tarihinde <https://tez.yok.gov.tr> adresinden alındı
- Tunga, Y., & İnceoğlu, M. M. (2016). Oyunlaştırma Tasarımı. ICNTE (Dü.), 3rd. International Conference on New Trends in Education, 26 - 29 April 2016 içinde, (s. 267-279). İzmir.
- Varışoğlu, B. (2019). Öğretmenlerin Eğitim Bilişim Ağı (EBA) Tutumlarının İncelenmesi. *Turkish Studies - Social Sciences*, 14(6), 3511-3521.
- Weller, M., Jordan, K., DeVries, I., & Rolfe, V. (2018). Mapping the Open Education Landscape: Citation Network Analysis of Historical Open and Distance Education Research. *Open Praxis*, 10(2), 109-126.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the Win, Revised and Updated Edition: The Power of Gamification and Game Thinking in Business, Education, Government, and Social Impact. *Wharton Digital Press*.

- Wichadee, S., & Pattanapichet, F. (2018). Enhancement Of Performance And Motivation Through Application Of Digital Games In An English Language Class. *Teaching English with Technology* (1), 77-92. 12 15, 2021 tarihinde <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=606509> adresinden alındı
- YEGİTEK. (2020). Sayılarla Uzaktan Eğitim. 11 24, 2020 tarihinde <https://yegitek.meb.gov.tr/www/sayilarla-uzaktan-egitim/icerik/3110> adresinden alındı.
- Yıldırım, İ., & Demir, S. (2014). Oyunlaştırma ve Eğitim. *International Journal of Human Sciences*, 11(1), 655-670.



EKLER

EK-1 Öğrenciler için oyunlaştırma anketi

Öğrenciler için Oyunlaştırma Anketi	Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
PUANLAR					
1) EBA’da aldığım puanlar beni motive eder.					
2) EBA’da aldığım puanlar bazen benim motivasyonumu düşürür.					
3) EBA’da aldığım puanlar benim gelişimim için yararlıdır.					
4) EBA’da daha yüksek puanlar alabilmek için çok çabalarım.					
5) EBA’daki puanlar derse katılımımı artırır.					
6)EBA’da aldığım puanlara sık sık bakarım.					
7) Puan alacağım düşüncesi, EBA’ya girişimi ve ilgimi arttırıyor.					
8)EBA’da puan verilmesi arkadaşlarım arasındaki rekabeti arttırdı.					
LİDERLİK TABLOSU					
1)EBA’daki liderlik tablosu beni motive eder.					
2)Liderlik tablosunda en üstte olmak için EBA’da puan toplamaya çalışırım.					
3)Ailem EBA’daki liderlik tablosunda yukarılarda olmamı istediği için çok uğraşırım.					
4)EBA’daki liderlik tablosunda arkadaşlarımı geçmeye çalışırım.					
5)EBA’daki liderlik tablosu motivasyonumu düşürür.					
6)EBA’daki liderlik tablosu öğrencilerin birbirleriyle rekabet etmelerine neden oluyor.					
7)Bir arkadaşım beni EBA’daki liderlik tablosunda geçtiğinde sinirlenirim.					
8)Bir arkadaşım beni liderlik tablosunda geçtiğinde bunu sorun etmem.					
ARMALAR					
1) EBA bana bir arma verdiğinde, kendimi mutlu hissederim.					
2) EBA’daki armalar, dersteki başarıyı ve gelişimi görmemi sağlar.					
3) Arma alacağım düşüncesi, EBA’ya girişimi ve ilgimi arttırır.					
4) Arma alacağım düşüncesi, beni derse daha fazla çalışmaya motive eder.					
5) EBA’da arma kullanılması derse eğlence katıyor.					
6) Ödev ve etkinlikleri tamamladıktan sonra arma kazanmak, dersten aldığım zevki artırır.					
7) Sınıftaki arkadaşlarımın, EBA’da aldığım armalardan haberdar olmasını isterim.					
8)EBA’daki armalar öğrencilerin birbirleriyle rekabet etmelerine neden oluyor.					

EK-2 Öğretmenler için oyunlaştırma anketi

Öğretmenler için Oyunlaştırma Anketi	Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
PUANLAR					
1) EBA'daki puanlar öğrencileri motive eder.					
2) EBA'daki puanlar bazen öğrencilerin motivasyonunu düşürür.					
3) EBA'daki puanlar öğrencinin gelişimi için yararlıdır.					
4) EBA'da daha yüksek puanlar alabilmek için öğrenciler çok çabalar.					
5) EBA'daki puanlar öğrencilerin derse katılımını artırır.					
6) Öğrenciler EBA'da aldığı puanlara sık sık bakar.					
7) Puan alacağı düşüncesi, öğrencilerin EBA'ya girişini ve ilgisini artırıyor.					
8) EBA'da puan verilmesi öğrenciler arasındaki rekabeti arttırdı.					
LİDERLİK TABLOSU					
1) EBA'daki liderlik tablosu öğrencileri motive eder.					
2) Öğrenciler liderlik tablosunda en üstte olmak için EBA'da puan toplamaya çalışır.					
3) Aileler çocuklarının EBA'daki liderlik tablosunda yukarılarda olmasını istediği için öğrenciler çok uğraşır.					
4) Öğrenciler EBA'daki liderlik tablosunda arkadaşlarını geçmeye çalışır.					
5) EBA'daki liderlik tablosu öğrencilerin motivasyonunu düşürür.					
6) EBA'daki liderlik tablosu öğrencilerin birbirleriyle rekabet etmelerine neden oluyor.					
7) EBA'daki liderlik tablosunda öğrencilerden birinin diğerini geçmesi geride kalanı sinirlendirir.					
8) EBA'daki liderlik tablosunda öğrencilerden birinin diğerini geçmesi geride kalan için sorun oluşturmaz.					
ARMALAR					
1) Öğrenciler EBA'da arma aldığı anda, kendini mutlu hisseder.					
2) EBA'daki armalar, öğrencilerin dersteki başarılarını ve gelişimlerini görmelerini sağlar.					
3) Arma alacağı düşüncesi, öğrencilerin EBA'ya girişini ve ilgisini artırır.					
4) Arma alacağı düşüncesi, öğrencileri derse daha fazla çalışmaya motive eder.					
5) EBA'da arma kullanılması derse eğlence katıyor.					
6) Ödev ya da etkinlikleri tamamladıktan sonra arma kazanmak, öğrencilerin dersten aldığı zevki artırır.					
7) Öğrenciler, EBA'da aldığı armalardan sınıftaki arkadaşlarının haberdar olmasını ister.					
8) EBA'daki armalar öğrencilerin birbirleriyle rekabet etmelerine neden oluyor.					

EK-3 Veliler için oyunlaştırma anketi

Veliler için Oyunlaştırma Anketi	Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katlıyorum	Kesinlikle Katlıyorum
PUANLAR					
1) EBA'daki puanlar çocuğumu motive eder.					
2) EBA'daki puanlar bazen çocuğumun motivasyonunu düşürür.					
3) EBA'daki puanlar çocuğumun gelişimi için yararlıdır.					
4) EBA'da daha yüksek puanlar alabilmek için çocuğum çok çabalar.					
5) EBA'daki puanlar çocuğumun derse katılımını artırır.					
6)Çocuğum EBA'da aldığı puanlara sık sık bakar.					
7) Puan alacağı düşüncesi, çocuğumun EBA'ya girişini ve ilgisini arttırıyor.					
8)EBA'da puan verilmesi çocuklarımız arasındaki rekabeti arttırdı.					
LİDERLİK TABLOSU					
1)EBA'daki liderlik tablosu çocuğumu motive eder.					
2)Çocuğum liderlik tablosunda en üstte olmak için EBA'da puan toplamaya çalışır.					
3)EBA'daki liderlik tablosunda yukarılarda olmasını istediğim için çocuğum çok uğraşır.					
4)Çocuğum EBA'daki liderlik tablosunda arkadaşlarını geçmeye çalışır.					
5)EBA'daki liderlik tablosu çocuğumun motivasyonunu düşürür.					
6)EBA'daki liderlik tablosu çocuklarımızın birbirleriyle rekabet etmelerine neden oluyor.					
7)EBA'daki liderlik tablosunda öğrencilerden birinin çocuğumu geçmesi onu sinirlendirir.					
8) EBA'daki liderlik tablosunda öğrencilerden birinin çocuğumu geçmesi onun için sorun oluşturmaz.					
ARMALAR					
1) Çocuğum EBA'da arma aldığında, kendini mutlu hisseder.					
2) EBA'daki armalar, çocuğumun dersteki başarılarını ve gelişimini görmesini sağlar.					
3) Arma alacağı düşüncesi, çocuğumun EBA'ya girişini ve ilgisini arttırır.					
4) Arma alacağı düşüncesi, çocuğumu derse daha fazla çalışmaya motive eder.					
5) EBA'da arma kullanılması çocuğumun dersine eğlence katıyor.					
6) Ödev ve etkinlikleri tamamladıktan sonra arma kazanmak, çocuğumun dersten aldığı zevki artırıyor.					
7) Çocuğum, EBA'da aldığı armalardan sınıftaki arkadaşlarının haberdar olmasını ister.					
8)EBA'daki armalar çocuklarımızın birbirleriyle rekabet etmelerine neden oluyor.					

EK-4 Öğrenciler için yüz yüze görüşme formu

ÖĞRENCİLER İÇİN YÜZ YÜZE GÖRÜŞME FORMU

Sayın Katılımcı,

Bu görüşme formu, EBA’da kullanılan oyunlaştırma bileşenlerine (puan, Liderlik tablosu, arma) yönelik öğretmen görüşlerini incelemeye yönelik gerçekleştirilen bir yüksek lisans tezi çalışmasında veri toplamak amacıyla hazırlanmıştır. Elde edilen veriler, bilimsel amacı dışında kesinlikle kullanılmayacaktır.

Sınıf:

Cinsiyet:

Okulu:

NO	GÖRÜŞME SORULARI
1	EBA’da kullanılan oyunlaştırma bileşenlerine (puan, rozet, liderlik tablosu) dair deneyimleriniz nasıldı?
2	EBA’da kullanılan oyunlaştırma bileşenlerinin derslerinize nasıl bir etkisi oldu?
3	EBA’da kullanılan oyunlaştırma bileşenlerinin akademik başarılarınızda bir değişiklik oluşturduğunu düşünüyor musunuz? Oluşturduysa nasıl bir değişiklik oluşturdu?
4	EBA’da verilen puanlar hakkında ne düşünüyorsunuz?
5	Öğrencilerin EBA’da aldıkları puanlar doğrultusunda oluşturulan liderlik tablosunun öğrencilerin gerçek performansını yansıttığını düşünüyor musunuz? Niçin?
6	EBA’da öğrencilere verilen armalar hakkında ne düşünüyorsunuz?
7	EBA’da kullanılan oyunlaştırma bileşenlerine (puan, rozet, liderlik tablosu) dair belirtmek istediğiniz diğer hususlar nelerdir?

EK-5 Öğretmenler için yüz yüze görüşme formu

ÖĞRETMENLER İÇİN YÜZ YÜZE GÖRÜŞME FORMU

Sayın Katılımcı,

Bu görüşme formu, EBA’da kullanılan oyunlaştırma bileşenlerine (puan, liderlik tablosu, arma) yönelik öğretmen görüşlerini incelemeye yönelik gerçekleştirilen bir yüksek lisans tezi çalışmasında veri toplamak amacıyla hazırlanmıştır. Elde edilen veriler, bilimsel amacı dışında kesinlikle kullanılmayacaktır.

Branş:

Cinsiyet:

Mesleki Kıdem:

NO	GÖRÜŞME SORULARI
1	EBA’da kullanılan oyunlaştırma bileşenlerine (puan, rozet, liderlik tablosu) dair deneyimleriniz nasıldı?
2	EBA’da kullanılan oyunlaştırma bileşenlerinin derslerinize nasıl bir etkisi oldu?
3	EBA’da kullanılan oyunlaştırma bileşenleri öğrencilerin akademik başarılarında bir değişiklik oluşturdu mu? Oluşturduysa nasıl bir değişiklik oluşturdu?
4	EBA’da öğrencilere verilen puanlar hakkında ne düşünüyorsunuz?
5	Öğrencilerin EBA’da aldıkları puanlar doğrultusunda oluşturulan liderlik tablosunun öğrencilerin gerçek performansını yansıttığını düşünüyor musunuz? Niçin?
6	EBA’da öğrencilere verilen armalar hakkında ne düşünüyorsunuz?
7	EBA’da kullanılan oyunlaştırma bileşenlerine (puan, rozet, liderlik tablosu) dair belirtmek istediğiniz diğer hususlar nelerdir?

EK-6 Veliler için yüz yüze görüşme formu

VELİLER İÇİN YÜZ YÜZE GÖRÜŞME FORMU

Sayın Katılımcı,

Bu görüşme formu, EBA’da kullanılan oyunlaştırma bileşenlerine (puan, Liderlik tablosu, arma) yönelik öğretmen görüşlerini incelemeye yönelik gerçekleştirilen bir yüksek lisans tezi çalışmasında veri toplamak amacıyla hazırlanmıştır. Elde edilen veriler, bilimsel amacı dışında kesinlikle kullanılmayacaktır.

Yaş:

Gelir Durumu:

Eğitim Düzeyi:

NO	GÖRÜŞME SORULARI
1	EBA’da kullanılan oyunlaştırma bileşenlerine (puan, rozet, liderlik tablosu) dair deneyimleriniz nasıldı?
2	EBA’da kullanılan oyunlaştırma bileşenlerinin çocuklarınızın derslerine nasıl bir etkisi oldu?
3	EBA’da kullanılan oyunlaştırma bileşenleri çocuğunuzun akademik başarısında bir değişiklik oluşturdu mu? Oluşturduysa nasıl bir değişiklik oluşturdu?
4	EBA’da öğrencilere verilen puanlar hakkında ne düşünüyorsunuz?
5	Çocuğunuzun EBA’da aldığı puanlar doğrultusunda oluşturulan liderlik tablosunun çocuğunuzun gerçek performansını yansıttığını düşünüyor musunuz? Niçin?
6	EBA’da öğrencilere verilen armalar hakkında ne düşünüyorsunuz?
7	EBA’da kullanılan oyunlaştırma bileşenlerine (puan, rozet, liderlik tablosu) dair belirtmek istediğiniz diğer hususlar nelerdir?

EK-7 Veliler için katılım ve onam formları

ANKET VE GÖRÜŞME İÇİN VELİ ONAM FORMU

Sayın Veli;

Çocuğunuzun katılacağı bu çalışma” Eğitim Bilişim Ağında (EBA) Kullanılan Oyunlaştırma Bileşenlerine Yönelik Öğrenci, Öğretmen Ve Veli Görüşleri” adıyla yapılacak bir yüksek lisans tez çalışmasıdır.

Araştırma T.C. Milli Eğitim Bakanlığı’nın ve okul yönetiminin de izni ile gerçekleştirilmektedir. Araştırma uygulamasına katılım tamamıyla gönüllülük esasına dayalı olmaktadır. Çocuğunuz çalışmaya katılıp katılmamakta özgürdür.

Çalışmada öğrencilerden kimlik belirleyici hiçbir bilgi istenmemektedir. Cevaplar tamamıyla gizli tutulacak ve sadece araştırmacılar tarafından değerlendirilecektir.

Uygulamalar, genel olarak kişisel rahatsızlık verecek sorular ve durumlar içermemektedir. Ancak, katılım sırasında sorulardan ya da herhangi başka bir nedenden çocuğunuz kendisini rahatsız hissederse cevaplama işini yarıda bırakıp çıkmakta özgürdür.

Onay vermeden önce sormak istediğiniz herhangi bir konu varsa sormaktan çekinmeyiniz. Çalışma bittikten sonra bizlere telefon veya e-posta ile ulaşarak soru sorabilir, sonuçlar hakkında bilgi isteyebilirsiniz. Saygılarımızla,

Sorumlu Araştırmacı :Prof.Dr.Ertuğrul USTA

İletişim bilgileri :505 xxx xx xx e-posta: xxxxxx@erbakan.edu.tr

Yardımcı Araştırmacı :Niyazi AKSOY

İletişim bilgileri :0531 xxx xx xx xxxxxxxxxxxx@gmail.com

Çocuğumun yukarıda açıklanan araştırmaya katılmasına;

O İzin veriyorum

O İzin vermiyorum

EK-8 Anket ve görüşme için öğretmen/veli katılım formu

ANKET VE GÖRÜŞME İÇİN ÖĞRETMEN/VELİ KATILIM FORMU

Değerli öğretmenimiz/velimiz;

Bu çalışma” Eğitim Bilişim Ağı’nda (EBA) Kullanılan Oyunlaştırma Bileşenlerine Yönelik Öğrenci, Öğretmen Ve Veli Görüşleri” adıyla yapılacak bir yüksek lisans tez çalışmasıdır.

Araştırma T.C. Milli Eğitim Bakanlığı’nın ve okul yönetiminin de izni ile gerçekleştirilmektedir. Araştırma uygulamasına katılım tamamıyla gönüllülük esasına dayalı olmaktadır. Katılıp katılmamakta tamamen özgürsünüz.

Çalışmada sizlerden kimlik belirleyici hiçbir bilgi istenmemektedir. Cevaplar tamamıyla gizli tutulacak ve sadece araştırmacılar tarafından değerlendirilecektir.

Uygulamalar, genel olarak kişisel rahatsızlık verecek sorular ve durumlar içermemektedir. Ancak, katılım sırasında sorulardan ya da herhangi başka bir nedenden sizleri rahatsız ederse cevaplama işini yarıda bırakıp çıkmakta özgürsünüz.

Onay vermeden önce sormak istediğiniz herhangi bir konu varsa sormaktan çekinmeyiniz. Çalışma bittikten sonra bizlere telefon veya e-posta ile ulaşarak soru sorabilir, sonuçlar hakkında bilgi isteyebilirsiniz. Saygılarımızla,

Sorumlu Araştırmacı :Prof.Dr.Ertuğrul USTA

İletişim bilgileri :505 xxx xx xx e-posta: xxxxxxx@erbakan.edu.tr

Yardımcı Araştırmacı:Niyazi AKSOY

İletişim bilgileri :0531 xxx xx xx xxxxxxx@gmail.com

Yukarıda açıklanan araştırmaya katılmayı;

☐ Kabul ediyorum

☐ Kabul etmiyorum

EK-9 Anket kullanım izni



Gmail

Niyazi Aksoy

1@gmail.com>

Dijital Rozet Kullanımı Tutum Ölçeği

2 ileti

Niyazi Aksoy

@gmail.com>

21 Aralık 2021 15:00

Alıcı:

1mail.com

Merhaba Hocam,

Çalışmalarınızda kullandığınız dijital rozetlere ilişkin tutum ölçeğini izniniz olursa yüksek lisans tezimde kullanmak istiyorum.

Teşekkür eder, çalışmalarınızda başarılar dilerim.

Ahmet BAŞAL

1@gmail.com>

22 Aralık 2021 17:40

Alıcı: Niyazi Aksoy

@gmail.com>

Niyazi Hocam Merhaba,

Hocam tabii ki kullanabilirsiniz. Çalışmanızda başarılar dilerim.



Ahmet Başal, PhD.

Yıldız Technical University / College of Education

Dept. of Lifelong Learning and Adult Education

Office Phone: +90212

Mo: 90

E-mail:

1mail.com



[Atılan metin gizlendi]

EK-10 Araştırma için alınan etik kurul belgesi



NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER BİLİMSEL ARAŞTIRMALAR ETİK KURULU
BAŞKANLIĞI
ETİK KURUL KARARI

Etik Kurul Toplantı Tarihi/Sayısı ve Karar No	Tarih:19/02/2021 Toplantı Sayısı:02 Karar No:2021/80
Araştırmanın Başlığı	Eğitim Bilişim Ağında (EBA) Kullanılan Oyunlaştırma Bileşenlerine Yönelik Öğrenci, Öğretmen ve Veli Görüşleri
Sorumlu Araştırmacı	Prof. Dr. Ertuğrul USTA
Yardımcı Araştırmacılar	Niyazi AKSOY
Etik Kurul Kararı	Oy Çokluğu ☐ Oy birliği ☒ Uygun ☒ Uygun Değil ☐ Düzeltme* ☐ Görevsizlik** ☐
Düzeltme isegerekçeleri *	
Görevsizlik ise gerekçeleri**	

ASLI GİBİDİR
26/02/2021

EK-11 Araştırma değerlendirme formu

T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI
Sakarya İl Millî Eğitim Müdürlüğü
ARAŞTIRMA, YARIŞMA VE SOSYAL ETKİNLİK DEĞERLENDİRME FORMU

İlgi: 21.01.2020 tarihli ve 81576613-10.06.02-E.1563890 sayılı yazı (2020/02 Genelge)

TALEP SAHİBİNİN	
Adı Soyadı	Niyazi AKSOY
Kurum/Üniversite	Necmettin Erbakan Üniversitesi Rektörlüğü
Araştırma Yapılacak İl/İlçe	Sakarya/Sapanca
Araştırma Yapılacak Eğitim Kurumu ve Kademesi	Sapanca Bilgin Özkaynak Ortaokulu Sapanca Alaçam Ortaokulu Sapanca İmam Hatip Ortaokulu
Araştırma Konusu	Eğitim Bilişim Ağında (EBA) Kullanılan Oyunlaştırma Bileşenlerine Yönelik Öğrenci, Öğretmen ve Veli Görüşleri
Üniversite/Kurum Onayı	E.24148
Araştırma Önerisi	Var
Veri Toplama Araçları	Öğrenci Anket Formu Veli Anket Formu Öğretmen Anket Formu Öğrenci Görüşme Formu Veli Görüşme Formu Öğretmen Görüşme Formu
Gözetilenecek Birim/Birimler	
KOMİSYON GÖRÜŞÜ	
İlgi genelge kapsamında, ☒ Çalışmanın yapılması uygun görülmüştür. ☐ Çalışmanın yapılması uygun görülmemiştir.	
Komisyon Kararı	☒ Oy birliği ile alınmıştır. ☐ Oy çokluğu ile alınmıştır.
Muhalef üyenin Adı ve Soyadı	GEREKÇESİ:
-	

49/03/2021

Başkan
Pinar BULUT

KOMİSYON
Üye
Mehmet AYRAÇ

S. KIRALÇ

EK-12 Araştırma izin formu



T.C.
SAKARYA VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-74060378-44-23709832
Konu : Araştırma İzni (Niyazi AKSOY)

06/04/2021

VALİLİK MAKAMINA

Nezmettin Erbakan Üniversitesi Rektörlüğü Öğrenci İşleri Daire Başkanlığının 24148 sayılı yazısı ile Nezmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Tezli Yüksek Lisans Programına öğrencisi Niyazi AKSOY, "Eğitim Bilişim Ağ'ında (EBA) Kullanılan Oyunlaştırma Bileşenlerine Yönelik Öğrenci, Öğretmen ve Veli Görüşleri" konulu anket çalışmasını Sapanca ilçesinde bulunan; Sapanca Bilgin Özkaynak Ortaokulu, Sapanca Alaçam Ortaokulu ve Sapanca İmam-Hatip Ortaokulu öğrenci, öğretmen ve velilerine uygulamak istediğini bildirmiştir.

Söz konusu anket çalışmasının Sapanca ilçesinde bulunan; Sapanca Bilgin Özkaynak Ortaokulu, Sapanca Alaçam Ortaokulu ve Sapanca İmam-Hatip Ortaokulu öğrenci, öğretmen ve velilerine uygulanması, yasal gerekliliğin ilgili okul müdürlüklerince yerine getirilmesi kaydıyla Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görülmesi hâlinde olurlarınıza arz ederim.

Mehmet Salih GÜVENDİ
İl Millî Eğitim Müdür V.

OLUR
06/04/2021

Murat KARASU
Vali a.
Vali Yardımcısı

Ek: Anket Örneği (41 Sayfa)

EK-13 Arařtırmacı  zge miř

 ZGE Mİř

Kiřisel Bilgiler

Adı Soyadı : Niyazi Aksoy
Doęum Yeri ve Tarihi : xxxxxx
Medeni Durumu : Evli
e-posta : xxxxxx@gmail.com

Eęitim Bilgileri

Lisans : Sınıf  ęretmenlięi Ana Bilim Dalı
Y ksek Lisans : Bilgisayar ve  ęretim Teknolojileri Eęitimi

Yayınları

N. AKSOY & E. USTA, Ortaokul  ęrencilerinin Eęitim Biliřim Aęı (EBA) Sistemindeki Dijital Rozet Kullanımına İliřkin G r řleri, Turkish Journal of Primary Education, 2020, :2602-3873, 5, 1, 59-74.

<https://dergipark.org.tr/en/pub/tujped/issue/55035/746824>