



Gamified Creative Activities Used in Social Studies Courses: An Action Research

Yağmur Tuğba Bayram¹ , Hüseyin Çalışkan² 

¹Sakarya University, Institute of Educational Sciences, Sakarya, Turkey

²Faculty of Education, Sakarya University, Sakarya, Turkey

ABSTRACT

The aim of the study is to examine students' products created according to topics of sixth grade social sciences taught by gamified creative activities in the first semester of an academic year and evaluate this process according to students' views. In accordance with the overall purpose, this study seeks answers to these questions: 'How are students' products created in sixth grade social sciences courses taught by gamified creative activities?' and 'How are students' views about sixth grade social sciences courses taught by gamified creative activities?' In this study, action research method was used because it mentioned about bringing a different approach to existing system and reflected students' collaborative works created both inside and outside the classroom by extending learning environment. Moreover, students actively participated in the study. The researcher directly participated in the environment that sixth grade social sciences courses were taught by gamified creative activities and observed students and their products. Study group consists of 20 students (8 girls and 12 boys) who attend sixth grade in a private school in Sakarya and one researcher who is a teacher at this school. As data collection tools, observation, document examination, interview and reflective students' diaries were used. According to students' readiness level, gamified creative activities were designed and implemented. The study concluded that gamification elements are productive and efficient in social sciences courses. In addition, it was identified that students actively participate in the courses and have positive attitude and high motivation.

ARTICLE INFO

Article History:

Received:18.05.2019

Received in revised form:25.05.2019

Accepted:27.05.2019

Available online:28.05.2019

Article Type: Standard Paper

Keywords: social studies, educational game, game-based learning, gamification, action research

© 2019 JIDE All rights reserved

Extended Summary

1. Introduction

Societies enter the process of development, new information emerges with the advancement of science and technology, and the different information to be learned is constantly increasing and renewed. This increase and change influence individuals and thus, new attitudes and behaviors emerge. Especially considering the learners of the digital age, these individuals, who are engaging a significant part of their lives with technology, find learning environments and methods boring.

It is necessary to introduce games to learning environments in order to provide the learners with meaningful learning and to increase their comprehension. Because the game is one of the most important and basic requirements such as eating and drinking for development of children (Savaş,

¹ Corresponding author's address: Sakarya University, Institute of Educational Sciences, Sakarya, Turkey
e-mail: yagmur.yilmaz@enka.k12.tr

2014). The aim of the gamification process is to increase the motivation and to provide the learners with the joy of digital learning by including game mechanisms in non-game activities in order to influence the behavior and tendencies of the students. The most general explanation for this concept, which is known as 'gamification' in our language, is undoubtedly expressed as "the use of game design elements in situations outside the context of the game" (Deterding, Sicart, Nacke, O'Hara, & Dixon 2011).

Social Studies course has been seen as a lesson that requires rote for many years. This process caused students to find the history lesson tedious and unnecessary. The learners of digital age find the courses using various methods rather than conservative ones more interesting in the Social Studies course where abstract concepts are predominant.

Yeşilkaya (2013) states that the teaching of social studies is quite difficult because of the wide use of classical expression technique and the difficulty of abstract subjects in the content of the course. Games and contents to be supported based on games may help students to follow courses such as Social Studies with attention and interest. The problems experienced in the methods and materials to be created for the learning environment with this information seem to affect the meaningful and permanent learning of the learners.

The general purpose of the structure, designed with the gamified creative activities, is to make the learning process attractive for learners, and to create a learning environment with fun activities and to provide a learning experience that generates their motivation. Therefore, motivation is an important element in a learning pattern where gamification is included in these activities (Güler and Güler, 2015).

Literature surveys on the studies of 'Educational Games', 'Game Based Learning', 'Gamification' showed that there were few studies on the field of 'gamification' in particular. This study aims to determine the effects of the inclusion of creative events in the social studies course on the students' interest, motivation and active participation in the course and thus, to reveal the opinions of the students regarding the process.

2. Method

In the study, action research has been used since a new approach was adopted instead of the existing system, this approach reflected the cooperation of the students by taking the learning environments outside the classrooms with new approaches and directly involved the students in the research. In the literature, the action research is described by Yıldırım and Şimşek (2008) as '*an approach where the researcher is directly involved or carried out with the support of a researcher*'. The pre-action study group was determined randomly. Due to the fact that the research subject is new, the action researches, which allow the examination of student products and opinions, have been included.

The research was conducted in 6th Class Social Studies course in the 2018-2019 academic year. The school, where the research was applied, was determined with appropriate sampling method and the groups with samples were determined randomly. Since the school, where the research is carried out, is private, it is a school with the families with high socioeconomic status and with the scholarship students. The student and his products were directly observed in natural environment where courses are taught with gamified creative activities and the participant was directly involved in the research environment.

Researcher observed and noted the students' responses to the practices in classroom and non-classroom activities. In addition, the performance and participatory status of the students, who took part in the practice in digital media, were noted. In the implementation step of the study, data collection tools were used by making interviews with the students and using the activity papers, alternate thinking writings, self-evaluation forms and Google documents. In the study, not a single data source was used but also various data collection tools for analysis. Reflective student diaries, interviews, observations

and alternate thinking articles and Google forms were interpreted and analyzed with a critical point of view.

3. Result

When the effects of the social studies course, which is taught by the gamified creative activities, and interests and motivations of the students on the participation of them in the course are examined, the results obtained from the findings are as follows:

- When the opinions of the participants were taken into consideration, it was concluded that the course, which was taught with gamified creative activities, was found to be more interesting and entertaining by the students.
- It has been concluded that the course, which is taught with gamified creative activities, is considered by the students as a factor increasing their motivation.
- It has been determined that the gamified activity designs pave the way for permanent learning by mobilizing more than one sensory organ and the students actively participated in the learning process.
- It has been concluded that the preparation of the game design activities as a whole has a positive effect on the students' participation by increasing their sense of curiosity in an adventure.
- We observed some statements indicating that the course, which was taught with the gamified creative activities, enabled the students to have a better understanding of the subjects and to keep the things they have learned permanently in their minds.
- We also concluded that the elements of gamification may sometimes push students to a negative competitive environment, in which case the practitioner must have full control over the process.
- There are some indications that concrete and abstract concepts are perceived better in students thanks to the process designed with gamified creative activities.
- It was concluded that the vast majority of the students wanted the elements of gamification to be used widely.

Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanılan Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinlikler: Bir Eylem Araştırması[†]

Yağmur Tuğba Bayram¹ , Hüseyin Çalışkan² 

¹Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya, Türkiye

²Sakarya Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Sakarya, Türkiye

ÖZ

Bu araştırma, ortaokul altıncı sınıf sosyal bilgiler dersine oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerin dahil edilmesinin, öğrencilerin üzerindeki etkileri ve sürece ilişkin öğrenci görüşlerini ortaya çıkarmayı amaçlamıştır. Araştırmada, mevcut sistemin yerine yeni bir yaklaşım getirilmesinden, sınıf içerisinde uygulanan yöntemlere yeni yaklaşımlarla birlikte öğrenme ortamlarını sınıf dışına çıkararak öğrencilerin işbirliği içerisinde çalışmalarını yansıttığından ve doğrudan öğrencilerin araştırmada yer almalarından dolayı eylem araştırması kullanılmıştır. Araştırmada oluşturulan oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle işlenen derslerde çalışmanın gerçekleştiği doğal ortamda öğrenci ve ürünleri gözlemlenmiş, araştırmacı ortama doğrudan katılmıştır. Çalışma grubunu Sakarya'da özel bir okulda 6. sınıfta öğrenim gören 8'i kız, 12'si erkek 20 öğrenci ve araştırmacı öğretmen oluşturmaktadır. Veri toplama araçları gözlem, doküman incelemesi, görüşme ve yansıtıcı öğrenci günlükleridir. Öğrencilerin mevcut durumlarına göre oyunlaştırılmış yaratıcı etkinlikler tasarlanarak uygulamaya geçirilmiştir. Araştırma sonucunda veriler doğrultusunda oyunlaştırma unsurlarının sosyal bilgiler dersinde kullanımının verimli ve etkili olduğunu göstermiştir. Bununla birlikte öğrencilerin aktif katılım sağladığı, ilgi ve tutumlarının olumlu görüş içerisinde olduğu ve motivasyonlarının arttığı saptanmıştır.

MAKALE BİLGİ

Makale Tarihi:

Alındı:18.05.2019

Düzeltilmiş hali alındı:25.05.2019

Kabul edildi:27.05.2019

Çevrimiçi yayınlandı:28.05.2019

Makale Türü: Standart Makale

Anahtar Kelimeler: sosyal bilgiler, eğitsel oyun, oyun temelli öğrenme, oyunlaştırma, eylem araştırması

© 2019 JIDE Tüm hakları saklıdır

1.Giriş

Toplumlar gelişim sürecine girmekte, bilim ve teknolojinin ilerlemesiyle yeni bilgiler ortaya çıkmakta, öğrenilecek farklı bilgiler sürekli artmakta ve yenilenmektedir. Bu artış ve değişim bireyleri etkilemekte, yeni tutum ve davranışlar ortaya çıkarmaktadır. Teknoloji ile eğitim entegre halde sürekli bu değişim içerisinde evrilmektedir. Özellikle dijital çağın öğrenenleri düşünüldüğünde hayatlarının önemli bir kısmını teknoloji ile iç içe geçiren bu bireyler, öğrenme ortamlarını ve metotlarını sıkıcı bulmaktadırlar. Bilgiye sahip olmak ve bilgiyi kullanmak için görsel ve işitsel materyallere ihtiyaç duyan yeni nesil öğrenen bireyler bilgiyi bulmada da hızı ve eğlenceyi tercih ettikleri görülmektedir (Günüç, 2011: 5; Karabulut, 2015: 17; Prensky, 2001: 2; Şahin, 2009, 162; Veen, 2007: 3). Bu durum da eğitimde ihtiyaçların giderilmesi ve niteliğin artması adına karar vericileri yeni arayışlara iterken aynı zamanda niteliğin artması adına yeni yöntem ve teknikleri geliştirmeye yönlendirmektedir.

Bilgi ve teknolojide yaşanan gelişmeler ve bu değişim nedeniyle eğitimde yeni arayışları takip eden karar vericiler 21. yüzyılda milenyum neslinin ihtiyaçları doğrultusunda hareket ederek sistemde yenilik arayışı içerisine girerler. Bu gelişim toplumun her kesimini etkilediği gibi eğitim sürecini de etkileyerek değişim içine sürüklemiştir (Bakar, Tüzün ve Çağiltay, 2008). Bu nedenle Türkiye'deki müfredat programı MEB tarafından 2004 yılından itibaren öğrenci merkezli bir sisteme kaymıştır. Değişen programın temel amacı araştıran- sorgulayan, problem çözme becerileri gelişen, işbirlikçi, iletişim kuran, araştırmacı, dönüşümlü düşünen ve eleştirel bakış açısı sunabilen bireyler yetiştirmektir. Bu bireyler, toplumsal sorunlar hakkında duyarlı, çözüm üreten, işbirliğine dayalı ve problem çözme becerilerine sahip bireyler olmalıdır. (MEB,2013). Öğrencilerin gelişim evreleri göz

[†]Bu araştırma, Doç. Dr. Hüseyin Çalışkan danışmanlığında Yağmur Tuğba Bayram tarafından hazırlanan "Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinlikler ile İşlenen Sosyal Bilgiler Derslerinin Öğrenci Ürün ve Görüşlerine Göre İncelenmesi" başlıklı yüksek lisans tez çalışmasının bir kısmıdır.

önüne alındığında ortaokul seviyesinde somut işlemlerden soyut işlemler dönemine geçme sürecinde oldukları ve sınıf ortamlarında halen somut düşünen öğrencilerinde var olduğu unutulmamalıdır. Sosyal bilgiler dersinin doğası gereği soyut bilgi ve kavramların öğrenciye kazandırılması esasına dayandığı ve henüz somut işlemde soyut işleme geçiş evresinde olan öğrencilerin bu noktada sınıfın gerisinde kaldığı göz ardı edilmemelidir. Soyut kavramların öğrencilere kazandırılması, siyasi ve sosyal konular hakkında öğrencilerin içselleştirerek değerlendirmesi ve yorumlaması oldukça zordur (Bal, 2010). Yeşilkaya (2013) klasik anlatım tekniğine çokça başvurulması ve derse ait içeriklerde soyut konuların zorluğu nedeniyle Sosyal bilgiler öğretiminin bir hayli güç olduğunu ifade etmektedir. Tüm bu süreç değerlendirildiğinde kavramların somutlaştırılmaya çalışılması, gerçeklik algısıyla öğrenciye aktarılması için dijital teknolojinin kullanımı önemli bir rol oynamaktadır (Tercan , 2012).

Öğrenen bireylerin anlamlı öğrenmelerini sağlamak ve kavramalarını arttırmak için öğrenme ortamlarına oyunları sokmak gerekli bir durumdur. Çocuklar oyun sürecinde aktif öğrenme durumuna sahip olduklarından dolayı problem çözme becerileri bu süreçte gelişme göstermektedir. Son yıllarda oyun çocukların ruhsal ve fiziksel gelişimine katkı bulunması nedeniyle, aktif öğretim yöntemleri arasında önemli bir yere sahiptir (Torun, 2011) Çocuklar hayatlarının her evresinde farklı türde oyunlar oynamaktadırlar. Çünkü oyun, çocukların gelişimleri açısından temel fizyolojik ihtiyaçları kadar önemli ve temel gereksinimlerden biridir (Savas, 2014). Bu sebeple oyunlar aracılığıyla rahatlayan, eğlenen ve öğrenen çocuklar zihinsel gelişimlerinde ihtiyaç duydukları gerekliliklere sahip olurlar. Araştırmalar yüzyıllar boyunca çocuğun gelişiminde ve öğrenme sürecinde oyunun önemine işaret etmektedir. Bu sebeple oyun yaratıcı bir ortam oluşturarak çocukların güdülerini, duygularını geliştirerek öğrenme durumlarına etki etmektedir. Oyun, hayatın ilerleyen dönemlerindeki öğrenme süreçleriyle alakalı olarak yeni durumlar geliştiren ve bu sürece adapte olan bir beyin yaratmaktadır(Lester ve Russell, 2008). Malta'ya (2010) göre oyun "*Çocukların, insanların ve hatta tüm canlıların yaşamında önemli bir yeri olan, farklı amaçlar için her yaşta faydalanılan, öğrenmeye ve gelişime önemli katkıları olan vazgeçilmez bir aktivitedir*". Tanımlamalardan yola çıkarak oyunun çocuk için sadece eğlence aracı olmaktan çıkıp gelişimi içinde çok önemli bir unsur olduğu ifade edilebilir.

Öğretim faaliyetlerinin eğitimde verimli ve olumlu sonuçlar alabilmesi için , öğrenciden en yüksek verimi alabilecek şekilde tasarlanıp oluşturulması gerekmektedir (Say, 2016). Öğrencilerin katılımlarının az olduğu durumlarda, geleneksel sınıf ortamındaki olumsuzlukların eğitsel oyunlarla desteklenebileceği ve bu doğrultuda daha ilgi çeken katılımın aktif olduğu bir ortama dönüştürülebileceği düşünülmektedir (Doğusoy ve İnal, 2006). Prensky'e (2001) göre öğrenme için çaba harcamak gerekmektedir. Öğrenci bunu sağlamak adına öğrenmeye karşı istekli olmalıdır. Bilgisayar oyunları ise içeriği ve doğası gereği motive etmektedir. Oyunlar öğrencilere rolleri aracılığıyla yeteneklerini ortaya koymalarını sağlarken farklı ortamlar yaratarak deneyim kazanmalarını sağlar. "Rekabetçi egzersiz" olarak adlandırabileceğimiz oyunlarda asıl amaç süreçte ilerleyerek kazanmayı sağlamaktır. Oyuncu bunu gerçekleştirmek için konuyla ilgili öğrenmesi ve kavranması gereken durumlarda bilgiyi kullanarak kullanır (Gredler, 2003). Bu sebeple yaşamın her alanında karşımıza çıkan dijital oyunlar, dijital öğrenenlerin dikkatlerini, ilgi ve motivasyonlarını arttırmak adına derslerde kullanılabilir. 'Oyunlaştırma' bu durumu sağlayacak yöntemlerden biridir.

Dilimize 'oyunlaştırma' olarak giren bu kavram ile ilgili en genel açıklama şüphesiz, "Oyun tasarım unsurlarının oyun bağlamı dışındaki durumlarda kullanılması" olarak ifade edilmektedir (Deterding, Sicart, Nacke, O'Hara ve Dixon 2011). Bu nedenle çalışmada eğitimcilerin oyunlaştırma yaklaşımlarını ve oyunlaştırılmış yaratıcı etkinlikleri sınıflarında uygulaması için oyun tasarımları ve dinamiklerini nasıl kullanması gerektiği, oyunları oyunlaştırma sürecinde ne şekilde kullanabileceği üzerinde de durulmuştur. Oyunlaştırmada amaç, öğrencilerin davranışlarını saptamak adına oyun olmayan etkinliklerle oyun mekanizmalarını birleştirmek, dijital öğrenen bireylerin öğrenme aktivitesini gerçekleştirirken, hem eğlenmelerini hem de motivasyonlarının artmasını sağlamak amacıyla öğrenme ortamlarını zenginleştirmektir. Oyunlaştırma kavramı oyun tabanlı öğrenme ile karıştırılmaktadır. Oyunlaştırma ve oyun temelli öğrenme için; oyun felsefesinin seçilen sisteme

yönelik uygulama tasarlaması oyunlaştırma iken, kazanımların oyun aracılığıyla öğrenilmesine oyun temelli öğrenme denilebilir.(Karatas, 2014; Yıldırım, 2016) Oyunlaştırmada amaç öğrenirken eğlenmek olarak ifade edilebilirken oyun temelli öğrenmede ise eğlenirken öğrenmektir (Ar, 2016). Alan yazın çalışmasında oyun, eğitsel oyun, oyun temelli öğrenme ve oyunlaştırma kavramlarına yer verilerek yapılan çalışmanın bunların hepsini kapsadığını aktarmaktadır.

Oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle tasarlanan yapının genel amacı, öğrenmenin öğrenenler için, eğlenceli ve motivasyonu arttıran aktivitelerle dolu bir öğrenme ortamı sağlayarak öğrenme deneyimi oluşturmaktır. Dolayısıyla bu etkinlikler sürecinde oyunlaştırmadan sürece dahil edildiği bir öğrenme tasarımında önemli unsurlardan biri motivasyondur (Güler ve Güler, 2015). Araştırmacılar, iyi tasarlanmış oyunlaştırma süreci öğrencilerin ders ile ilgili etkinlik ve aktivitelerde daha çok zaman geçirebileceklerini, ayrıca motivasyonlarını artarak bu sürece daha aktif katılım sağlayacaklarını aktarmışlardır (Muntean, 2011; Nicholson, 2012). Eğitimde oyunlaştırma yönteminde sadece süreç ödül, puan, rozet gibi oyun elementlerine yönelik başarı sağlama noktasına odaklanırsa öğrencilerin üzerinde olumsuz etkiler yaratabilir. Bu sebeple süreç daha çok öğrencinin kendi başarısını gözleyebileceği ve değerlendirebileceği bir durum olmalıdır. Buckley ve Doyle (2016) , *‘Puan, rozet ve liderlik tablosu gibi oyun elementleri doğrudan sonuca yönelik olarak kullanılmadan ve bireyin gelişimini izleyerek yeterli geri bildirim verilebilmesine yardımcı olabilir.’* şeklinde ifade etmiştir.

‘Eğitsel Oyun’ , ‘Oyun Tabanlı Öğrenme’ , ‘Oyunlaştırma’ ile ilgili yapılan çalışmalar ilgili alan yazın taramalarında özellikle ‘oyunlaştırma’ alanı ile ilgili az sayıda çalışma olduğu görülmüştür. Çalışmalar bilgisayar, fen bilimleri, matematik, biyoloji gibi ders alanlarında yoğunlaşırken sosyal bilgilerle ilgili yapılan çalışmalara rastlanılamamıştır. Yapılan bu çalışmanın, sosyal bilgiler alanında yapılan çalışmalara katkı sağlayacağı gibi öğrencilerin öğrenme sürecine de etki edeceği düşünülmektedir.

Çalışmada ilgi, motivasyon ve derse aktif katılım durumları ile ilgili öğrenci ürün ve görüşleri incelenmiştir. Bununla birlikte, sosyal bilgiler dersine oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerin dahil edilmesinin öğrencilerin üzerindeki etkilerini tespit ederek sürece ilişkin öğrenci görüşlerini ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır.

2. Yöntem

2.1. Araştırma Modeli

Araştırmada, mevcut sistemin yerine yeni bir yaklaşım getirilmesinden, sınıf içerisinde uygulanan yöntemlere yeni yaklaşımlarla birlikte öğrenme ortamlarını sınıf dışına çıkararak öğrencilerin işbirliği içerisinde çalışmalarını yansıttığından ve doğrudan öğrencilerin araştırmada yer almalarından dolayı eylem araştırması kullanılmıştır. Alan yazında eylem araştırmasını Yıldırım ve Şimşek (2008) *‘araştırmacının doğrudan yer aldığı ya da bir araştırmacı desteğiyle gerçekleştirdiği bir yaklaşım’* olarak tanımlamaktadır. Bu süreçte eylem araştırması aslında uygulamaya yönelik sorunların ortaya çıkarılması, mevcut bir sorunu anlayıp çözmek için veri toplamayı amaçlayan ve bu verileri analiz eden bir çalışmadır. Eylem araştırması, öğretmen ve yöneticiler tarafından öğrenciler üzerinde okul veya sınıflarda yaşanan soruna yönelik problemi çözmeye yönelik eylemlerin sistemli bir şekilde geliştirildiği bir süreçtir (Mills, 2003). Ekiz'e (2009) göre en güçlü araştırma yöntemi okul ve sınıflarda değişimin doğrudan oluşması sebebiyle eylem araştırmasıdır. Bu sebeple eylem araştırması genel olarak ‘öğretmen araştırması’ olarak da ele alınmaktadır. (McNiff, Lomax ve Whitehead, 2004). Bu araştırmada, okul ortamında oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle tasarlanmış bir öğretim süreci planlamayı ve uygulamayı amaçlamıştır. Ortaya çıkan sorunlara yönelik çözümler bulunmak amacıyla, bütüncül bir durumda araştırılmaya dayalı olduğu için eylem araştırması deseni tercih edilmiştir.

2.2. Çalışma Grubu

Uygulama öncesi çalışma grubu amaçlı örnekleme yöntemlerinden kolay ulaşılabilir örnekleme yoluyla belirlenmiştir. Araştırmanın yürütüldüğü okul özel bir okul olmasından dolayı sosyoekonomik düzeyi yüksek aileler ve vakıf özelliği olmasından dolayı da burslu öğrencilerin bulunduğu bir okuldur. Aynı zamanda araştırmacı bu kurumda görev yaptığı için hazırlık ve denetim sürecini daha iyi organize etmek amacıyla bu okul seçilmiştir. Çalışmalar aynı zaman diliminde 3 sınıf düzeyinde 6A, 6B, 6C şubelerinde de uygulanmış olup araştırmacı süreci 1 sınıf düzeyinde yaptığı ayrıntılı araştırma nedeniyle 6A sınıfı ile sınırlı tutmuştur. Sınıfların başarı düzeyleri ve öğrenci potansiyelleri ile öğrenme yöntemleri benzerlik gösterdiği için bu sınıf tercih edilmiştir. Çalışma grubunu 6. Sınıfta öğrenim gören 8'i kız, 12'si erkek 20 öğrenci oluşturmaktadır.

2.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmacının hazırladığı veri toplama araçları çalışmanın uygulama evresinden önce iki uzman görüşlerine sunularak öneriler doğrultusunda revize edilmiştir. Araştırmacı süreçte sınıf içi ve dışındaki etkinliklerde öğrencilerin uygulamalara verdiği tepkileri gözlemleyerek gözlemci notu tutmuştur. Ayrıca dijital ortamlarda uygulamada yer alan öğrencilerin süreç içerisindeki performans ve katılımcı durumlarını da not olarak almıştır. Çalışmanın uygulama evresinde öğrencilerle görüşmeler yapılarak ve Google dokümanlarından faydalanarak veri toplama araçları kullanılmıştır. Araştırmada tek bir veri kaynağı kullanılmamış çeşitli veri kaynakları bir araç olarak kullanılmış ve analiz edilmiştir. Araştırmacı uygulama evresinde doğrudan gözlem yapmış ve gözlemci notlarını veri kaybını önlemek adına düzenli bir şekilde arşivlemiştir. Yapılan uygulamalar sırasında yansıtıcı öğrenci günlükleri, görüşme, gözlem ve bunlara yönelik dönüşümlü düşünme yazıları, Google formlar eleştirel bir bakış açısıyla yorumlanarak analiz edilmiştir.

2.4. Oyunlaştırma Unsurların Uygulanması

Araştırmada veriler, araştırmanın yürütüldüğü, Sosyal Bilgiler dersinde, haftalık üç saat olmak üzere, 12 haftalık ders işleme sürecinde elde edilmiştir. Uygulama 01.11.2018 – 08.03.2019 tarihleri arasında gerçekleşmiştir. Araştırmanın uygulama sürecinde öğrencilere Google üzerinden kullanılacak araçlar ve Web 2.0 araçları tanıtılarak aktarılmıştır. Uygulama sürecinde kullanılan Google Classroom , Edmodo, Drive gibi programların görselleri depolanmıştır. Sınıf içerisinde ve okul atmosferine dökülen oyunlaştırma tasarımlarında tüm etkinlikleri kapsayan anlık fotoğraflar çekilerek Google Drive üzerinden arşivlenmiştir. Öğrencilerin yazmış oldukları öğrenci günlükleri yine Google Drive üzerinden klasörlenerek paylaşılmıştır. Öğrenme alanı planlamasına göre sırasıyla oyunlaştırılmış yaratıcı etkinlikler öğrencilerle paylaşılmış ve etkinlikler sonrasında Google form üzerinden öğrenciler dönüşümlü düşünme yazılarını yazarak paylaşmışlardır.

Oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle işlenen sosyal bilgiler dersinde öncelikle okul atmosferi üzerinde değişiklikler yapılarak başlanmıştır. Sınıf ortamı zaten puflardan oluşan öğrencilerin oldukça sevdiği bir yapıya sahipti. Araştırmacı etkinlikleri kapsamında duvara 'Wonder Wall, Kavram Ağacı, Tel Pano (lider panosu)' etkinliklerine yönelik alanlar oluşturmuştur. Ayrıca koridoru sosyal bilgiler koridoru olarak tasarlamak adına büyük bir 'Türkiye Doğal ve Tarihi Güzellikleri' görseli ile koridor müzesiyle birlikte doğal ve tarihi güzelliklerin tabela görsellerini asarak olumlu bir ortam yaratılmaya çalışılmıştır. Uygulamalar başladıktan sonra bazı kutu oyunları bu alanlara bırakılarak öğrenciler için oyun ortamları oluşturulmuştur.

Araştırmada uygulanan etkinlikler eğitsel oyunlar ve oyunlaştırma unsurları şunlardır :



Şekil 1. Uygulama sürecine göre oluşturulmuş temalar

Yapılan etkinlikler dört ayrı tema altında dijital olarak kullanılan, kutu ve kart oyunları olarak tasarlanan, kavramlardan ve atölye kitaplarından yola çıkarak tasarlanan etkinlikler başlığı altında ele alınmıştır. Uygulamalar ders içi ve ders dışı etkinlikler olarak kazanımlar doğrultusunda tasarlanmıştır.

Araştırmacının kullandığı eğitsel oyunlar ve oyunlaştırılmış yaratıcı etkinlikler açıklamalarıyla yer almaktadır:

- Dijital olarak kullanılan oyunlaştırma etkinlikleri(Büyük Risk, Kahoot, İ-books, 3'te 3 Tarih, Kelime Oyunu, Bay Murtaza, Edmodo)
- Kutu ve kart oyunları (Sosbu, Bil Bakalım, TabuM, Kavram Kartları, Toplumsal Eşitlik Kiti)
- Atölye kitaplarından yola çıkarak oluşturulan oyunlaştırılmış yaratıcı etkinlikler (İpek Yolu Günlüğü, Kaşgarlı Gazeteci, Abay'ın Serüveni, Eğlenceli Tarih Oyun Tasarımı)
- Kavramlardan yola çıkarak oluşturulan oyunlaştırılmış yaratıcı etkinlikler (Bilimsel Araştırma Basamakları, Nüvizmatik Benim Param, Kavram Ağacı, Wonder Wall, Süreç Değerlendirme, Anlat Bakalım)

Uygulama sürecinde öğrencilere verilen görevler üzerinden ders sırası ve sonrasında kısa notlar alınarak verilen durumlarla ilgili gözlem formu anlamında bir çizelgede kullanılmıştır. Bu çizelge daha sonra araştırmacı tarafından düzenli bir şekilde listelenmiş ve Edmodo üzerinden paylaşılmıştır. Ayrıca duvarda asılı olan tel pano üzerinden seviye atlayan öğrencilerin isimleri paylaşılmıştır.

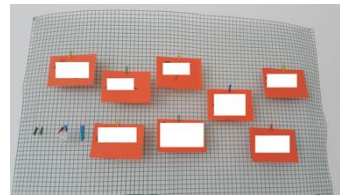
Resim 1. Öğretmen gözlem formu

Werbach ve Hunter 'ın (2012) oyunlaştırma yaklaşımında oluşturdukları üç kategoriden biri olan dinamikler unsuru içerisinde yer alan ilerleme prensibine göre (progression) "Oyuncuya gelişimini gösteren dinamiklerdir. Oyuncular için defalarca aynı şeyleri yapıp kendi etrafında daireler çizmekten ileriye ilerleme göstermek daha anlamlı ve önemlidir." olarak açıklanmıştır. Bu prensibe göre skor tablosu öğrencilerin bireysel ilerlemelerini ve öz değerlendirmelerini sağlamaları açısından önemlidir. Gökkaya da (2014) 'skor tabloları kullanıcıların öz değerlendirme yapmasını sağlar' şeklinde ifade ederek bu durumu pekiştirmiştir. Ödüllendirme sürecinde paylaşılan kupa ve seviyeler Tablo 1'de verilmiştir.

Tablo 1. Oyunlaştırma uygulamalarında skor tablosu

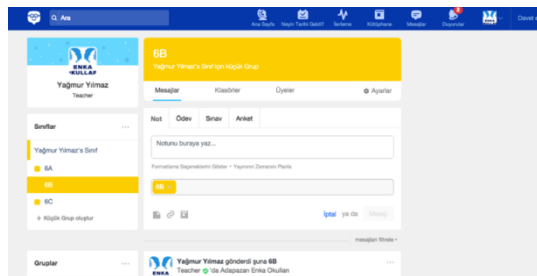
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20										
1	+	+	+	+	+	1.seviye	+	+	+	+	+	2.seviye	+	+	+	+	+	3.seviye	+	+	+	+	+	4.seviye	+	+	+	+	+	Şampiyon
2	+	+	+	+	+	1.seviye	+	+	+	+	+	2.seviye	+	+	+	+	+	3.seviye	+	+	+	+	+	4.seviye	+					Şampiyon
3	+	+	+	+	+	1.seviye	+	+	+	+	+	2.seviye	+	+	+	+	+	3.seviye	+	+	+	+	+	4.seviye	+					Şampiyon
4	+	+	+	+	+	1.seviye	+	+	+	+	+	2.seviye	+	+	+	+	+	3.seviye	+	+	+	+	+	4.seviye	+					Şampiyon
5	+	+	+	+	+	1.seviye	+	+	+	+	+	2.seviye	+	+	+	+	+	3.seviye	+	+	+	+	+	4.seviye	+	+	+	+		Şampiyon
6	+	+	+	+	+	1.seviye	+	+	+	+	+	2.seviye	+	+	+	+	+	3.seviye	+	+	+	+	+	4.seviye	+	+	+	+		Şampiyon
7	+	+	+	+	+	1.seviye	+	+	+	+	+	2.seviye	+	+	+	+	+	3.seviye	+	+	+	+	+	4.seviye	+	+	+	+		Şampiyon
8	+	+	+	+	+	1.seviye	+	+	+	+	+	2.seviye	+	+	+	+	+	3.seviye	+	+	+	+	+	4.seviye	+	+	+	+		Şampiyon
9	+	+	+	+	+	1.seviye	+	+	+	+	+	2.seviye	+	+	+	+	+	3.seviye	+	+	+	+	+	4.seviye	+	+	+	+		Şampiyon
10	+	+	+	+	+	1.seviye	+	+	+	+	+	2.seviye	+	+	+	+	+	3.seviye	+	+	+	+	+	4.seviye	+	+	+	+		Şampiyon
11	+	+	+	+	+	1.seviye	+	+	+	+	+	2.seviye	+	+	+	+	+	3.seviye	+	+	+	+	+	4.seviye	+	+	+	+		Şampiyon
12	+	+	+	+	+	1.seviye	+	+	+	+	+	2.seviye	+	+	+	+	+	3.seviye	+	+	+	+	+	4.seviye	+	+	+	+		Şampiyon
13	+	+	+	+	+	1.seviye	+	+	+	+	+	2.seviye	+	+	+	+	+	3.seviye	+	+	+	+	+	4.seviye	+	+	+	+		Şampiyon
14	+	+	+	+	+	1.seviye	+	+	+	+	+	2.seviye	+	+	+	+	+	3.seviye	+	+	+	+	+	4.seviye	+	+	+	+		Şampiyon
15	+	+	+	+	+	1.seviye	+	+	+	+	+	2.seviye	+	+	+	+	+	3.seviye	+	+	+	+	+	4.seviye	+	+	+	+		Şampiyon
16	+	+	+	+	+	1.seviye	+	+	+	+	+	2.seviye	+	+	+	+	+	3.seviye	+	+	+	+	+	4.seviye	+	+	+	+		Şampiyon
17	+	+	+	+	+	1.seviye	+	+	+	+	+	2.seviye	+	+	+	+	+	3.seviye	+	+	+	+	+	4.seviye	+	+	+	+		Şampiyon
18	+	+	+	+	+	1.seviye	+	+	+	+	+	2.seviye	+	+	+	+	+	3.seviye	+	+	+	+	+	4.seviye	+	+	+	+		Şampiyon
19	+	+	+	+	+	1.seviye	+	+	+	+	+	2.seviye	+	+	+	+	+	3.seviye	+	+	+	+	+	4.seviye	+	+	+	+		Şampiyon
20	+	+	+	+	+	1.seviye	+	+	+	+	+	2.seviye	+	+	+	+	+	3.seviye	+	+	+	+	+	4.seviye	+	+	+	+		Şampiyon

Öğrenciler uygulama sürecinde gerçekleştirdikleri etkinliklerde Bay Murtaza, Classroom ya da ders içerisinde uygulanan oyunlaştırılmış yaratıcı etkinlikler sonucunda elde ettikleri '+' sisteme kupa olarak işlenerek 5 kupa sonucunda 1 seviye atlamaya hak kazanıyorlar. Seviyeler kupaları üzerinde bir ödül olarak kullanılmıştır. Seviye atlayan öğrencilerin isimleri öğrencilerin motive olması açısından sınıfta bulunan pano üzerinde sergilenmiştir. Tel pano görseli aşağıda paylaşılmıştır.



Resim 2. Tel pano görseli

Çalışmanın farklı süreçlerinde Eğitsel Çevrimiçi Sosyal Öğrenme alanı olan Edmodo kullanılmıştır. Edmodo içerik yönetim sistemi olarak öğrencilerin performanslarının takip edildiği ve bilgi paylaşımı ortamı sağlayan bir araç olduğu için eğitimde kolaylıklar sağlamıştır (Altun, Gülbahar ve Madran, 2008). Edmodo aracılığıyla öğretmenler başarılı süreç geçiren öğrencileri rozetler ile ödüllendirmektedir. Bu yanı ile oyunlaştırma uygulaması için geçerli bir platformdur (Trust, 2012).



Resim 3. Edmodo görseli

2.5. Verilerin Analizi

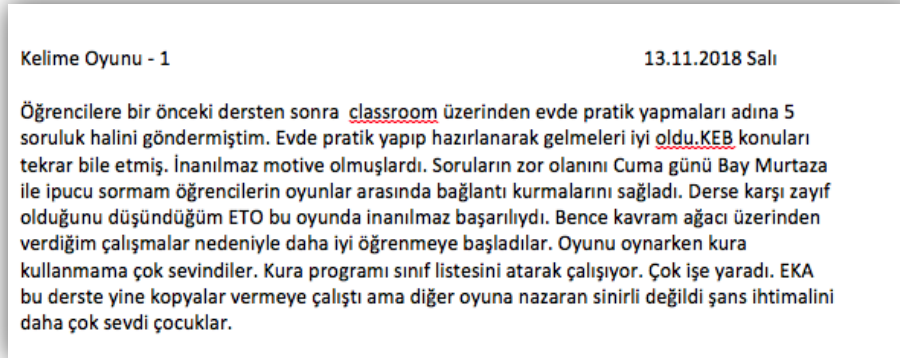
Araştırma sürecinde elde edilen veriler içerik analiziyle çözümlenerek sunulmuştur. İçerik analizindeki temel amaç verilerin açıklanmasını sağlayan kavramlara ve ilişkilere ulaşmaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Uygulama sürecinde araştırmacı olan öğretmen gözlem formları aracılığıyla kısa notlar almıştır. Gözlemlerden elde edilen ve gözlem formlarına işlenen veriler aracılığıyla sonuçlar yorumlanmaya çalışılmıştır. Araştırmacı süreçte sınıf içi ve dışındaki etkinliklerde öğrencilerin uygulamalara verdiği tepkileri gözlemleyerek gözlemci notu tutmuştur. Ayrıca dijital ortamlarda uygulamada yer alan öğrencilerin süreç içerisindeki performans ve katılımcı durumlarını da not olarak almıştır. Öğrenciler doğrudan oyun tasarlama sürecinde ve tasarlanan oyunları kullanırken aktif olma durumları açısından gözlemlenmiştir. Mülakatlar aracılığıyla toplanan veriler analizinde, betimsel analizden yararlanılmıştır. Bu mülakatlarda sorular araştırma problemlerine çözüm olacak verileri ortaya çıkarmaya yöneliktir. Analiz edilen formlar kodlanarak aktarılmıştır. Kodlar öğrencilerin ad ve soyadlarının baş harfleri kullanılarak ve cinsiyet belirtilerek oluşturulmuştur. Kodlama sisteminde cinsiyet önce ad ve soyadların başında bulunacak şekilde aktarılmıştır. Kız öğrenciler 'K' , erkek öğrenciler 'E' harfleri kullanılarak aktarılmıştır.

3. Bulgular

Bu bölümde, verilerin analiz edilmesinden sonra elde edilen bulgular araştırma problemleri doğrultusunda sunulmuştur. Bu bulgular sınıf içi ve sınıf dışı gözlemlere yönelik ve öğrenci görüşlerine yönelik bulgular olmak üzere iki başlık altında aktarılmaya çalışılmıştır.

3.1. Sınıf İçi ve Sınıf Dışı Gözlemlere Yönelik Bulgular

Araştırmacı tarafından sınıf içerisinde ve dışındaki etkinliklere öğrencilerin vermiş olduğu tepkiler incelendiğinde, oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle işlenen derslerin öğrencilerin ilgi, tutum ve motivasyonlarında artış görülmüştür. Bu bulgu, öğrencilerin sorumluluklarını yerine getirme düzeyindeki artış ile gönüllü olarak gerçekleştirilen bazı etkinliklere katılımın artması sonucunda elde edilmiştir. Araştırmacının tutmuş olduğu notlarda derslerde zayıf olan öğrencilerin katılımlarının giderek arttığı gözlemlenmiştir. Ayrıca öğrencilerin derse gelmeden önce ekstra hazırlık yaparak gelmeleri öğrencilerin motivasyonlarının artmış olduğu göstermektedir. Gözlemler sonucu elde edilen verileri incelediğimizde (Görsel 1) bu durumu destekleyen ifadeler görülmektedir.



Görsel 1. Kelime Oyunu Etkinliğine Dair Öğretmen Günlüğü Örneği

Uygulama kapsamında yapılacak etkinlikler ile ilgili öğrencilerin ilgi ve meraklarını canlı tutmak adına Google Classroom üzerinden sorular ve oryantring etkinliği sistemiyle uygulanan 'Bay Murtaza' etkinliğinin ipuçları gönderilmiştir. Programlar üzerinden katılımcı sayısına bakıldığında ilk haftalara nazaran sayı artmıştır. Bay Murtaza sorularının cevaplarına yönelik ilk hafta ipuçlarından yola çıkarak tabelaları takip eden ve sorulara ulaşan öğrencilerin sayısı 5 iken, diğer haftalarda elde edilen cevap sayısı 20 öğrenci içerisinden 16 'yı bulmuştur. İlk haftalarda süreci anlamlandırarak yönergeleri takip eden öğrenci sayısı sonraki haftalarda Edmodo üzerinden kupa alan arkadaşlarının

tablolarını gördükçe artmıştır. Bu da bize öğrencileri oyunlaştırma elementlerinin motive ettiği yönünde düşündürmektedir. Öğrencilerin etkinliklere katılımının artması, sorumluluklarının yerine getirilmesi ve daha aktif katılım sağlamaya yönelik hazırlık yapılarak gelmesi oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle işlenen sosyal bilgiler dersinde kullanılan oyunlaştırma elementlerini benimsediklerini göstermektedir.

Araştırmacının ders içi ve ders dışında yapılan etkinliklerle ilgili analiz tablosuna işlediği, öğrencin tamamladığı ya da tamamlayamadığı görevleri zaman zaman öğrencilerle Google drive üzerinden güncelleyerek paylaşmıştır. Öğrenciler bu sonuçlara göre kendi kişisel analizlerini yapma fırsatı bulmuşlardır. Bu tablo incelendiğinde ilk haftalarda gönüllük esasıyla 'Wonder Wall' yani merak duvarı tablosunda kavram ve sorulara dayalı araştırma çalışmalarında aktif olmadıkları fakat süreçte öğretmenin notlarında da paylaştığı gibi daha aktif katılım sağladıkları 10 öğrencinin toplamda 16 ekstra çalışma yaparak kupa kazanmıştır. Bu veriler ışığında uygulamanın öğrenciler üzerinde motivasyonu artırıcı bir nitelik kazandırdığı söylenebilir. Aşağıda bu durumla ilgili öğretmen gözlem notu örneği yer almaktadır.

Bugün KAA ve EBG 'Wonder Wall' merak duvarında yer alan 'Orhun Yazıtları' ile ilgili ekstra çalışma almak istediklerini ifade ettiler. İki birlikte sınıfa sunum yapmak istediklerini bunun için araştırma yaparak sunumu önce benimle paylaşmak istediklerini söylediler. Bence özellikle sınıfın akademik olarak gerisinde kalan KAA için güzel bir girişim. Motivasyonları artmışken bende harika olacağını hatta diğer sınıflara da drive üzerinden paylaşabileceğini ifade ettim.

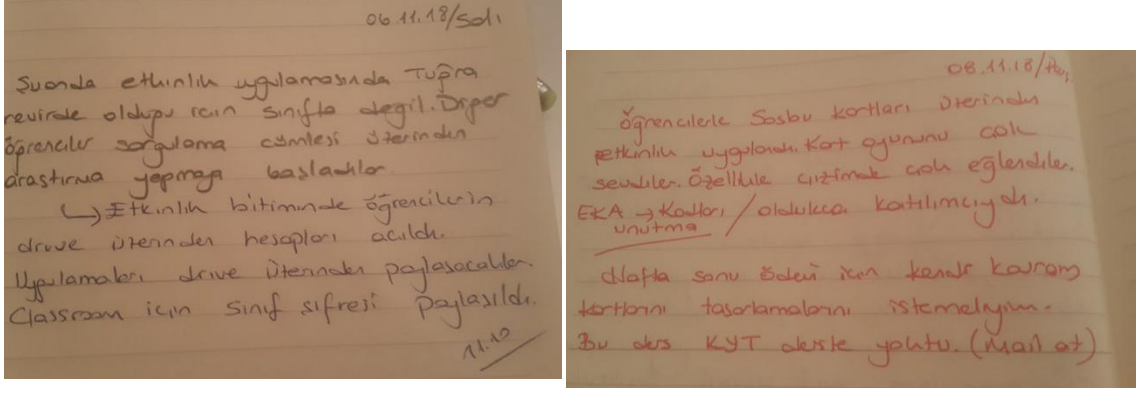
Görsel 2. 'Wonder Wall' Etkinliğine Dair Öğretmen Günlüğü Örneği

Araştırmacının gözlem notlarında, öğrencilerin gönüllü olarak çalışma yaptıkları, 'Wonder Wall' için dört öğrencinin teneffüste panoyu güncellemek adına öğretmene yardım etmek için geldikleri ve hafta sonu için çalışma yapmak adına panonun güncellenmesini beklediklerini aktarmıştır. Öğrencilerin etkinlikler ilerlerken daha fazla sorumluluk sahibi olduklarını hatta süreci dikkatle takip ederek eksikleri gidermeye çalıştıkları araştırmacı tarafından belirtilmiştir. Araştırmacı tarafından tutulan ve bu durumu aktaran kısa not aşağıda verilmiştir.

Bugün Bay Murtaza sorusu için öğrenciler ipuçlarından yola çıkarak okulun içerisinde soruları aramaya çalıştılar. Hatta nöbetçi öğretmen gelip takıldı sürekli ona sordukları için. Öğle tatilinde güzel bir serüven oldu onlar için bu sefer zor bir yere kütüphaneye saklamıştım. Bu arada dün KBS 'Wonder Wall' merak duvarında bulunan araştırma sorularını güncelleyip güncellemeyeceğimi sordu. Bende Cuma günü güncelleyeceğime dair genel bir mail attım çocuklara. EMYE , EEG , KBS , EDEÖ hafta sonu ekstra araştırma yapacaklarmış. Teneffüste toplanıp gelmişler bana yardım etmek için o sırada güncellenen araştırma konularından beğendiklerini seçeceklerini söylediler. Çocukların benim sorumluluklarımla ilgili bile hatırlatma yapmaları inanılmaz keyif veriyor. Bugün tabloyu güncelleyeceğim çocuklarla birlikte.

Görsel 3. Araştırmacının notu

Öğretmen günlüğünde uygulama sürecine dair paylaşımlarda bulunmuştur. Uygulama sırasında etkinliklere verdiği katılım durumları dışında uygulama sürecinde kısa notlar aldığı görülmektedir. Araştırmacı etkinliklerde kullanılacak web 2.0 araçları ile ilgili paylaşımında bulunduğunu ve öğrencilerin uygulama esnasında katılım durumları ile ilgi ve tutumlarına yönelik paylaşımlarda bulunmuştur. Öğretmenin sürece ilişkin not defterine aldığı kısa not örnekleri aşağıda verilmiştir.



Görsel 4. Araştırmacının Öğrencilerle İlgili Notları

Araştırmacının aldığı notlarda Sosbu etkinliğini öğrencilerin çok sevdiğini ve özellikle çizim kartlarında çok eğlendiklerini belirtmiştir. EKA kodlu öğrencinin katılımcı olduğundan bahsedilmektedir. Notlarda KYT kodlu öğrencinin derste bulunmadığını ve öğrenciye mail atılacağını ifade etmiştir. Bunun sebebi öğrencilerin sorumluluk bilincini hatırlatmak ve öğrencinin kupa hakkından eksik kalmamasını sağlamaktır.

Araştırmacının gözlemleri değerlendirildiğinde öğrencilerin etkinliklere katılımlarının etkinlik süreci ilerledikçe artış gösterdiğini, oyunlaştırma unsurlarından olan kupa ve seviye alımlarının öğrencileri motive ettiği ve hatta öğrencileri ekstra çalışmalara yönlendirdiği, öğrencilerin derse katılımında artış yaşandığı yorumlanmaktadır.

3.2. Öğrencilerle Yapılan Görüşmelerden Elde Edilen Bulgular

Araştırmanın bu bölümünde öğrencilere oyunlaştırılmış yaratıcı etkinlik uygulamasından sonra öğrenme ürünlerine etkisi noktasında görüşlerini almak üzere dört sorudan oluşan bir görüşme formu uygulanmıştır.

Oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle tasarlanarak işlenen derslerde, öğrencilerin ilgi ve motivasyonlarının incelenmesi, ders aktif katılım durumlarına etkisi, oyunlaştırma unsurlarının değerlendirilmesi amacıyla öğrencilere bazı sorular sorulmuş ve alınan cevaplar üzerinden analiz yapılmaya çalışılmıştır.

Oyunlaştırma unsurlarına dair öğrencilere yöneltilen “ Oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerin sosyal bilgiler dersi için yararlı olduğunu düşünüyor musunuz? Neden ? ” sorusuna yönelik alınan cevaplar Tablo 2’de verilmiştir. Öğrencilerin 17’si doğrudan yararlı olduğuna dair paylaşımlar yaparken 2 öğrenci kararsız olduklarını belirtmiştir. Bir öğrenci ise yorum kısmına cevap vermemiştir.

Tablo 2. Öğrencilerin Sosyal Bilgiler Dersinde Uygulanan Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinlik Uygulamaları Hakkındaki Görüşleri

Tema	Kodlar	f
Bilişsel Düzeyde Yararları	Olumlu katkı	3
	Öğrenmeyi kolaylaştırma	2
	Sorgulama becerisini geliştirme	1
	Unutmayı geciktirme	1
Duyuşsal Düzeyde Yararları	Katılımı artırma	2
	Dersi sevme	6
Dersin İşleyişine Katkıları	Dersin eğlenceli hale gelmesi	3
	Derste aktif rol oynama	2

Tablo 2 incelendiğinde öğrencilerin cevapları 3 tema altında incelenmiştir. Olumlu katkıda bulunduğunu düşünen, öğrenmeyi kolaylaştırdığını ifade eden , sorgulama becerisini geliştirdiğini düşünen ve unutmayı geciktirdiğini aktaran öğrenci cevapları bilişsel düzeyde yararları teması

altında yorumlanmıştır. Katılımı artırma ve dersi sevme durumları ise duyuşsal, dersin eğlenceli hale gelmesi ve derste aktif rol oynama durumu dersin işleyişine katkı sunduğu teması altında ele alınmıştır.

KİNÖ : “ Önceki okulunda sosyal bilgiler dersini çok sevmiyordum. Anadolu ve Mezopotamya uygarlıkları konusundaki geçen tuhaf kelimeleri öğrenememiştim. Ama bu sene oyunla tuhaf kelimelerin hepsini öğrendim. Üstelik unutmuyorum.” görüşünü belirtmiştir.

EBK: “Olumlu katkısı olduğunu düşünüyorum. Hem bende oyun hazırladım. Hazırlarken konuları unutmamama sağladığını görmüş oldum. Daha çok derse katıldım çünkü artık derse katılmak eğlenceli hale gelmiş oldu.” açıklamasını yapmıştır.

EEÖ: “ Sosyal Bilgiler dersini seviyordum ama bu sene daha çok sevmeye başladım. Derslerin olduğu günleri çok seviyorum. Bu etkinlikler yararlı oldu çünkü daha iyi öğrenmemizi sağladı. Artık daha iyi öğrendiğimi düşünüyorum.” açıklamasını yapmıştır.

Öğrencilerin verdikleri cevaplar doğrultusunda çıkarılan kodlara bakıldığında oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle işlenen dersin yararlı ve öğrenmeye katkısının olduğu, öğrencilerin dikkatini çekmesi, kavramların daha akılda kalıcılığı ve öğrencilerin derse karşı ilgilerinin artmasının, öğrencilerin derste aktif katılımın sağlandığı tespit edilmiştir. Ayrıca katılımcıların büyük bir çoğunluğu dersin eğlenceli hale gelmesi ve dersin daha çok sevilmesi açısından olumlu katkıları olduğunu bildirmişlerdir.

Öğrencilerin görüşlerine bakıldığında oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle tasarlanan sosyal bilgiler dersinin yararlı olduğu ve sürece katkı sağladığı görülebilir. Öğrencilerin paylaşımlarından sürece aktif katılımlarının sağlandığı, kavramların daha iyi öğrenildiği, konuları daha kalıcı şekilde öğrendiklerini, tutum ve ilgilerinin arttığını, dersin daha eğlenceli hale geldiği görülmektedir.

Öğrencilere sosyal bilgiler öğretiminde oyun destekli uygulamalarda tekrar gözden geçirilmesi ve olumsuz olabilecek noktaları görebilmek adına, “Oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerde en çok zorlandığınız aşama hangisidir? Neden?” sorusu sorulmuştur. Öğrencilerin vermiş oldukları yanıtlar Tablo 3 ‘ de verilmiştir.

Tablo 3. Öğrencilerin Sosyal Bilgiler Dersinde Uygulanan Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinlik Uygulamalarında Zorlandıkları Aşamalar Hakkındaki Görüşleri

Tema	Kod	f
Zaman Yönetimi	Daha fazla zaman verilmeliydi.	3
	Başka derslerin ödevleri yüzünden yeterli zaman bulunamadı.	2
	Zaman konusunda zorluk yaşandı.	2
Tablet Sorunu	Tabletin bozulması zorladı.	1
	Eğlenceli Tarih Oyunu oluşturmada zorlanıldı.	4
Etkinlik Zorluğu	Bil Bakalım kartlarında zırlanıldı.	2
	Bay Murtaza’yı bulmakta zorluk yaşandı.	2
	Kavram Kartlarını oluştururken zorlanıldı.	1
Etkinliğin Uygulama Biçimi	Gruplarla oynanan oyunlar zorladı.	3
	Etkinliklerde yapacaklar karıştırıldı.	1

Tablo 3 incelendiğinde öğrencilerin cevapları doğrultusunda zaman yönetimi, tablet sorunu, etkinlik zorluğu ve etkinliğin uygulama biçimi olmak üzere 4 temada toplanarak kodlar belirlenmiş olup bu kodlar doğrultusunda yorumlanmıştır. Öğrencilerin cevapları değerlendirildiğinde etkinlikler dahilinde verilen zamanın az olması, başka derslerin ödevleri nedeniyle zaman sorunu yaşamaları zaman yönetimi kodu altında yorumlanmıştır. Öğrencilerden birinin tabletinin bozuk olması yaratıcı etkinlik uygulamasında zorluk yaşattığı için tablet sorunu kodu ile ele alınmıştır. Öğrenciler Bay Murtaza, Kavram Kartları, Eğlenceli Tarih Oyunu ve Bil Bakalım kartlarını oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerde zorlandıkları aşamalar olarak aktarmışlardır. Gruplarla oynanan oyunların zorluğu ve

etkinliklerde yapacakların karıştırılması etkinliğin uygulama biçimi teması altında yorumlanmıştır.

ETO: “Oyunlaştırmada daha fazla zamanımız olmalıydı. Bazen derslerimiz gidiyor törenlere ya da başka etkinliklere o yüzden daha çok dersimiz olmalı. Bazı etkinlikleri daha çok yapmalıyız. Ben en çok zaman konusunda zorlandım.” görüşünü belirtmiştir. “Zaman Yönetimi” temalarına yönelik örnek öğrenci görüşüdür.

EEG: “Tabletim bozulduğu için zorlandım. Öğretmen bana yardım etti onun bilgisayarından yaptım derslerde. Sonra da derse girmeden bilgisayar öğretmenimden tablet almaya başladık. Evde yapılacaklarla ilgili kağıda yazdım. Ama en çok tabletim olmadığına zorlandım.” yorumunu yapmıştır. “Tablet sorunu” temasına yönelik öğrenci görüşüdür.

KBS: “Etkinliklerde en çok zorlandığım Bay Murtaza’yı bulmaya çalışmak oldu. Aslında hazırladığımız kartların kelimelerinde değil de onları kesmekle de zorlandım. Ama en çok okulun içinde bulamadığım Bay Murtaza zorladı. En çok da onda eğlendim.” görüşünü belirtmiştir. “Etkinlik zorluğu” temalarına yönelik örnek öğrenci görüşüdür.

KINÖ: “Derslerde yaptığımız etkinliklerde en çok zorlandığım grup çalışmasında arkadaşlarımın bize zaman kaybettirmesi oldu. Bireysel yaptıklarımız etkinliklerde kolayca yaptım ama arkadaşlarım bazen verilen görevleri zor buldular. Yapılacak görevleri karıştırdılar. Ama onlara yardım ederek mutlu oldum.” görüşünü belirtmiştir. Öğrencinin görüşü “Etkinliğin uygulama biçimi” temasına yönelik örnek öğrenci görüşü olarak verilmiştir.

Öğrencilerin görüşleri incelendiğinde oyunlaştırılmış yaratıcı etkinlikle tasarlanan sosyal bilgiler dersinde en çok zorlandıkları süreçlerle ilgili paylaşım yaptıkları görülmektedir. Öğrenciler görüşlerinde zorluklara rağmen oyunlaştırılmış etkinliklerden keyif aldıklarını aktarmışlardır. Öğrencilerin ders zamanı ile ilgili kaygılarını ve etkinliklerin zorluklarıyla ilgili fikirlerini belirten öğrenciler dikkate alındığında daha açık yönergeler verilmesi gerektiği ve ders saatlerinin dikkate alınması gerektiği fark edilmiştir.

Araştırmacı yaratıcı oyunlaştırılmış etkinlikle tasarlanmış sosyal bilgiler dersinde zorlanılan durumlara göre geliştirilecek aşamaları dikkate alarak zamanın iyi planlanması ve yönetilmesine, oyun kurallarının öğrencilere açık bir dille ifade edilmesine, öğrencilerin grup çalışmalarında iyi yönlendirilmesine, ders sürelerine göre oyunlaştırılmış etkinliklerin oluşturulmasına işaret etmektedir.

Öğrencilere, sosyal bilgiler öğretiminde yaratıcı etkinliklerle tasarlanmış oyunlaştırma çalışmalarının katkılarını öğrenmek amacıyla, “Oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerde en çok keyif aldığınız ve eğlendiğiniz aşama / etkinlik hangisidir? Neden?” sorusu sorulmuş ve bu soruya yönelik öğrenci görüşleri Tablo 4’te paylaşılmıştır.

Tablo 4. Öğrencilerin Sosyal Bilgiler Dersinde Uygulanan Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinlik Uygulamalarında Keyif Aldıkları Aşama / Etkinlik Hakkındaki Görüşleri

Tema	Kod	f
Etkinlikler Kapsamında	Bay Murtaza	4
	Eğlenceli Tarih Oyun Tasarımı	3
	Nüvizmatik Benim Param -Uygarlığım	2
	TabuM	1
	Bil Bakalım	1
	Sosbu	1
	Bilimsel Araştırma Basamakları	1
Uygulama Aşamalarında	Serüven halinde merak duygusuyla ilerlemesi	3
	Sürekliliği ve dinamik olması	1
Genel Çerçeve	Okul atmosferini oyunlaştırmak	2
	Tüm etkinlikler	1

Tablo 4 incelendiğinde öğrencilerin, sosyal bilgiler öğretiminde oyun destekli uygulamalardan en çok keyif aldıkları ve eğlendikleri etkinlik / aşama ile ilgili görüşme sorusuna verilen cevaplara göre üç tema altında kodlar belirlenerek yorumlanmıştır. Öğrencilerin görüşleri incelendiğinde kendi paralarını tasarlayarak yarattıkları uygarlık olan Nüvizmatik Benim Param- Uygarlığım, Bil Bakalım, Bay Murtaza, Sosbu, kütüphane işbirliği ile tasarlanan aşamalı bir etkinlik olan Bilimsel Araştırma Basamakları, atölye kitaplarından yola çıkarak kendi oyunlarını tasarladıkları Eğlenceli Tarih Oyun Tasarımı ve yine kendi tabu kartlarını tasarladıkları etkinlik olan TabuM öğrenciler tarafından en keyif aldıkları etkinlikler olarak seçildiği görülmektedir.

EAEB : “Bence her şey oldukça eğlenceliydi. Kendi ülkemizi oluşturduğumuz parasını yaptığımız Nüvizmatik çok eğlenceliydi. Sınıfta kendimize ittifak bulmak, parasını kilden yapmak, ülkemize isim koymak çok eğlenceliydi.” görüşünü belirtmiştir. ‘Etkinlikler Kapsamında’ temasına yönelik öğrenci görüşüdür.

EKG : “ Etkinliklerin hepsi çok eğlenceliydi sürekli şimdi ne olacak diye ilerledi. Biz çok sevdi derslerin bu halini. Sanki maceradayız gibi her hafta yeni bölüm gibi geliyor bana. Hiç sıkılmadan ders gelsin istiyorum. Üzgünüm ben hepsini sevdim.” görüşünü ifade etmiştir. ‘Uygulama Aşamalarında’ temasına yönelik öğrenci görüşüdür.

KAA: “Ben sosyal bilgiler koridorunu ve sınıfları çok sevdim. En çok keyif aldığım istediğim teneffüs gidip oyunlarla oynayabilmek oldu. Derste yaptığımız şeylerde eğlenceliydi. Hiç ders gibi gelmedi hem de öğrendim.” görüşünü belirtmiştir. ‘ Genel Çerçeve’ temasına yönelik öğrenci görüşüdür.

KEB: “Ben derste, dersten önce ya da sonra öğretmenin verdiği ipuçlarını ararken hepsinde çok eğlendim ama en sevdiğim kendi oyunumu yapmam oldu. Sınıfta arkadaşlarım çok beğendiler ve oyun köşesinde sürekli benim oyunumla oynadılar. Başka derslerden zor kelimeleri öğrenmek için de kendime tabu yaptım. Bence bütün derslerde olmalı. Hepsi çok eğlenceliydi.” görüşünü belirtmiştir. ‘Etkinlikler Kapsamında’ temasına yönelik öğrenci görüşüdür.

EYS: “Bütün yaptığımız şeyler keyifliydi. Ben hepsini sevdim sürekli merak ederek gün geçirdim. Aldığım kupalar sonucunda seviye atlamaı çok sevdim. Sürekli eğlenerek dersi geçirdik. Oyunun içinde gibi geldi bana o yüzden en sevdiğim ders oldu.” görüşünü iletmiştir. ‘ Genel Çerçeve’ temasına yönelik öğrenci görüşüdür.

Öğrenciler süreçten oldukça keyif aldıklarını fakat sürecin bir serüven şeklinde ilerlemesinin de çok eğlenceli olduğunu, sürekli yenilik içerisinde olmasından dolayı okul ortamına yansımından dolayı mutlu olduklarını dile getirmişlerdir. Öğrenci ifadelerinden de anlaşılacağı üzere öğrenciler dersi merakla beklediklerini ve tüm aktivitelerin bu süreçte bir plan içerisinde değişmesi ve ilerlemesinden dolayı keyifli olduklarını göstermektedir.

Öğrencilere, sosyal bilgiler öğretiminde yaratıcı etkinliklerle tasarlanmış oyunlaştırma çalışmalarının katkılarını öğrenmek amacıyla , “Diğer derslerde de eğitsel oyunların kullanılmasını ister misiniz? Neden? ” sorusu yöneltilmiş. Öğrencilerin vermiş olduğu cevaplar Tablo 4’ te verilmiştir.

Tablo 5. Öğrencilerin Sosyal Bilgiler Dersinde Uygulanan Oyunlaştırılmış Yaratıcı Etkinlerin Diğer Derslerde Uygulanmasına Yönelik Görüşler

Tema	Kod	f
Evet	Kesinlikle	9
	Denenebilir	4
Hayır	Öğretmen Yüzünden	3
	Ders Yüzünden	2
Kararsız	Öğretmen Yüzünden	1
	Belki	1

Tablo 5 incelendiğinde öğrencilerin, oyun destekli uygulamaların diğer derslerde uygulanabilirliği ile ilgili görüşme sorusuna verdikleri yanıtlara göre üç tema altında toplanarak kodlar belirlenmiş ve bu kodlar doğrultusunda analiz edilerek yorumlanmıştır. Kesinlikle ve denenebilir evet teması altında,

öğretmen yüzünden ve ders yüzünden kodu hayır teması altında öğretmen yüzünden ve belki kodu ise kararsız kodu altında yorumlanmıştır.

ETO: "Keşke bütün dersler oyun şeklinde geçse hem daha iyi öğrenmiş oluruz. Öğrendiklerimizi unutmuyoruz üstelik." görüşünü ifade etmiştir.

EKA: "O zaman okul hiç sıkıcı olmaz. Bence bütün dersler oyunla işlenmeli." görüşünü ifade etmiştir. ETO ve EKA 'Evet' temasına yönelik öğrenci görüşleridir.

KİNÖ: "Bence bütün dersler oyunla işlenmemeli çünkü böyle eğlenceli olması öğretmen yüzünden. Diğer öğretmenler bu kadar eğlenceli yapamaz yine zorunluluk gibi gelir bize o zamanda yine dersler sıkıcı olmuş olur hem de oyunla sıkıcı olur." görüşünü ifade etmiştir. 'Hayır' temasına yönelik öğrenci görüşüdür.

ETD: "Yapılsa güzel olur ama diğer dersler o kadar eğlenceli olmaz. Çünkü sosyal bilgiler zaten sıkıcı değil ama o dersler daha zor ve sıkıcı bence olmaz. Hem tüm derslerde olunca çok yoruluruz. Sevmediğimiz derste bizi oyun eğlendiremez." görüşünü ifade etmiştir. 'Hayır' temasına yönelik öğrenci görüşüdür.

EEÖ: "Ben bilemiyorum belki bütün dersler böyle işlense daha iyi öğreniriz. Ama acaba yaparlar mı? Bilmiyorum." görüşünü ifade etmiştir. 'Kararsız' temasına yönelik öğrenci görüşüdür.

Öğrencilerin verdikleri yanıtlardan çıkarılan kodlar neticesinde öğrencilerin büyük bir çoğunluğu diğer derslerde de oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle ders işlenmesini istediklerini belirtmişlerdir. Bununla birlikte bu süreçte araştırmacının bu süreçte başarılı olduğunu fakat diğer öğretmenlerin bu süreci tasarlayamayacaklarını düşünmüşlerdir. Ayrıca bazı öğrenciler sadece sosyal bilgiler dersinin bu şekilde eğlenceli olacağını diğer derslerin bu sürece entegre edilemeyeceğini aktarmışlardır. Bu aşamada öğrencilerin duygusal olarak bu soruya cevap verdikleri ve dersin oyunlaştırma ile işlenmesinin öğretmen nedeniyle keyifli olduğunu dile getirilmiştir.

Oyunlaştırma ile işlenen derslerin etkililiği incelendiğinde oyunlaştırmanın öğrenciler tarafından benimsendiği görülmektedir. Bununla beraber konuların daha iyi öğrenildiğinden, aktif katılımın sağlandığı, öğrenci motivasyonunu arttırdığından, derslerin daha eğlenceli bir süreçte işlendiğinden, rekabet ve macera ortamı yarattığından bahsedilebilir.

4. Tartışma

Araştırmada elde edilen bulgular dikkate alındığında, oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle işlenen sosyal bilgiler dersinin öğrenciler tarafından ilgi çekici bulunduğu ve derse karşı motivasyonlarını arttırmaya yönelik olumlu etki ettiği görülmektedir. Derse karşı ilgilerinin artması ve olumlu tutum geliştirmeleri açısından bu yöntemin önemli olduğu görüşü tespit edilmiştir. Ayrıca öğrencilerin oyunlaştırma unsurları üzerine motivasyonu artırıcı düşüncelerin olduğu bulgusu da elde edilmiştir. Polat (2014), oyunlaştırma yöntemine karşı öğrencilerin olumlu tutum sergilediklerini tespit etmiştir. Etkinlikler ilerledikçe öğrencilerin düşüncelerinin kavramların anlaşılması, etkin dinleme, problem çözme, soyut kavramları somut hale getirme yönünde olumlu olarak geliştiği görülmektedir. Etkinlikler sırasında ve etkinlikler sonrasında çalışma kağıtları ve dönüşümlü düşünme yazıları incelendiğinde öğrencilerin Kültür ve Miras ile Bilim, Teknoloji ve Toplum öğrenme alanlarına ait kazanımları genel olarak iyi öğrendiklerini düşündüklerine ulaşılabilmektedir. Ayrıca etkinlikler esnasında çekingen ve akademik başarıları düşük olan öğrencilerin bu yöntemle derse karşı daha aktif katılım sağlamaya çalıştıkları görülmüştür.

Öğrencilerin bilişim araçlarıyla zaman geçirmekten hoşlanmaları nedeniyle ortaya çıkan bu tasarım sürecinde araştırmacı doğrudan tablet üzerinden oyunlaştırma etkinlikleri tasarlayarak sosyal bilgiler dersinde tablet kullanımının olumlu öğrencilerin öğrenmelerine olumlu katkılar sağladığı sonucu elde edilmiştir. Öğrencilerin ifadeleri de sosyal bilgiler dersinde kullanılan oyunlaştırma yönteminin zihinlerini açtığını ve başarılarını arttırarak, bilgiyi kalıcı hale getirdiği yönündedir. Rekabet içerikli oyunların ve kazanma duygusunun etkisinde kalan bazı öğrencilerin kupa ve seviye alma sürecine daha fazla odaklandıkları görülmüştür. Fakat bu odak neticesinde sosyal bilgiler dersinden daha fazla zevk aldıkları ve derse yönelik ilgilerinin arttığı sonucuna ulaşılmıştır. Oyunlaştırmada sıklıkla

kullanılan dijital rozetlerin eğitimde kullanımına ilişkin yapılan bir çalışmada da, rozetlerin öğrencileri olumlu davranışlar göstermeye teşvik ettiği, öğrenme ve başarıyı artırıcı etkiler gösterdiği belirlenmiştir (Gibson ve diğ., 2015)

Öğrencilerin Google form üzerinden paylaşımları ve dönüşümlü düşünme yazıları incelendiğinde öğrencilerin oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle işlenen sosyal bilgiler dersi ile ilgili 'eğlenceli', 'akılda kalıcı', 'ilgi çekici', 'serüven gibi', 'sürükleyici', 'merak uyandırıcı', 'konunun daha iyi anlaşılmasını sağlama', 'kavramların akılda kalmasını sağlama', 'dersi sevdirmeye', gibi ifadeler kullandıkları tespit edilmiştir. Ayrıca 'tatilin bitmesine sadece sosyal dersi geldiği için seviniyorum', 'yine eğlenceli bir sosyal dersle karşı karşıyız' gibi ifadelerden de anlaşılacağı üzere bu yöntem öğrencilerin derse karşı inanılmaz derecede olumlu bir tutum geliştirdiğini göstermektedir. Benzer ifadeler öğrenci günlükleri, öz değerlendirme formları ve Google dokümanlarda da yer almaktadır.

Sonuç olarak eğitsel oyunlarla oluşturulan bir eğitim ortamının tüm aşamalarının öğrencileri güdülemeye yönelik oluşturulduğunda, derslere özgü oyunlaştırılmış yaratıcı etkinlikler tasarlandığında öğrencilerin dersleri eğlenerek öğrendikleri ve derslere karşı ilgi-tutum düzeylerinin arttığı ortaya çıkmıştır. Çağın öğrenenleri düşünüldüğüne onlara hitap eden bir eğitim ortamının oluşturulmasının onların öğrenmelerine ve bilgiyi yaşantıya geçirerek kalıcı hale getirmelerine etki ettiği söylenebilir. Öğrencilerin birden fazla duyusunu harekete geçirerek aktif öğrenme ortamı tasarlayan bu yöntemin öğrenme sürecinde etkin olduğu tespit edilmiştir. Bu bulgulara paralel olarak Samur (2015) oyunlaştırmanın yeni ve popüler bir yöntem olmasına karşın ve eğitim alanında da yapılan kısıtlı sayıda çalışma bulunmasına rağmen bu yöntemin dahil edildiği süreçlerde olumlu sonuçlar elde edildiğini belirtmiştir. Oyunlaştırma ile işlenen derslerde başarı düzeyi düşük öğrenciler üzerine olumsuz etkileri olabileceği için bu süreçte uygulayıcının bu öğrenciler adına farklı bireysel çalışmalar yaparak olumsuz durumları ortadan kaldırılabileceği görülmektedir. Oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle işlenen derslerde ilgi ve motivasyonu yüksek tutmak için bir kontrol mekanizmasının sürekli etkin olması gerektiği, düşüşlerin nedenlerinin tespiti ve çözüm yollarını aranması adına dikkatli olunması gerektiği belirtilmektedir.

5. Sonuç ve Öneriler

Oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle işlenen sosyal bilgiler dersinin öğrencilerin ilgi ve motivasyonlarının derse katılım üzerine etkisi incelendiğinde elde edilen bulgulardan ulaşılan sonuç aşağıdaki gibidir:

- Katılımcıların görüşleri dikkate alındığında elde edilen bulguların sonucunda oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle işlenen dersin öğrenciler tarafından daha eğlenceli bulunduğu sonucuna ulaşılmıştır.
- Oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle işlenen dersin öğrenciler tarafından motivasyonlarını arttırıcı bir unsur olarak ele alındığı sonucuna ulaşılmıştır.
- Oyunlaştırılmış etkinlik tasarımlarının öğrencilerin birden fazla duyu organını harekete geçirerek kalıcı öğrenmelere zemin hazırladığı ve bu süreçte öğrencilerin öğrenme sürecinde aktif olarak katıldıkları tespit edilmiştir.
- Oyunlaştırılmış etkinlik tasarımlarının bir bütün halde hazırlanmasının öğrencilerin bir serüven içerisinde merak duygularını arttırarak katılımlarını olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşılmıştır.
- Oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle işlenen dersin öğrencilerin konuları daha iyi anlamalarına ve öğrendiklerini kalıcı olarak akılda tutmayı sağladığına dair ifadelere ulaşılmıştır.
- Oyunlaştırma unsurlarının bazen öğrencileri olumsuz rekabet ortamına düşürebileceğine bu durumda uygulayıcının sürece tam hakim olması gerektiğine ulaşılmıştır.

- Oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle tasarlanan sürecin öğrencilerde somut ve soyut kavramların daha iyi algılandığına dair tespitler bulunmaktadır.
- Öğrencilerin büyük çoğunluğunun, oyunlaştırma unsurlarının daha yaygın kullanılmasını istedikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Bu sonuçlar doğrultusunda ,

- Oyunlaştırma tasarımları oluşturularak zor konuları ve kavramları öğrenmeye yönelik çalışmaları farklı derslerde de yapılabilir.
- Öğretmenlere oyunlaştırma yöntemi ile ilgili süreçler aktararak , bu alanda hizmet içi eğitimlere katılımın artmasına yönelik motivasyonun artırılması sağlanabilir.
- Öğretmenlerin oyunlaştırma sistemini daha aktif kullanabilmeleri için teknolojik bilgi ve alt yapı desteği sağlanmalıdır.
- Uygulayıcılara süreçte öğrencilerle ilgili sık dönüşler yapılması ve lider panosunda yenmek ve yenilmek gibi kazanma duygusuna itmeden bireysel ilerlemenin motivasyonu üzerinde önemle durulması önerilmektedir.
- Oyunlaştırılmış yaratıcı etkinliklerle işlenen derslerde ilgi ve motivasyonu yüksek tutmak için bir kontrol mekanizmasının sürekli etkin olmasının önemi ileride yapılacak çalışmalarda dikkate alınabilir.
- İleride yapılacak araştırmalara ilişkin oyunlaştırma unsurlarının öğrenci ilgi ve tutumlarını azaltabileceği durumların değerlendirilmesine yönelik çalışmalar yapılması önerilmektedir.

Kaynakça

- Ar, N.A. (2016). *Oyunlaştırmayla öğrenmenin meslek lisesi öğrencilerinin akademik başarı ve öğrenme stratejileri kullanımı üzerine etkisi* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Sakarya University, Institute of Educational Sciences, Sakarya.
- Bal, M. S. (2010). Türkiye’de tarih öğretimin sorunları ve çözüm yolları konusunda öğretmen adayları ve öğretmen görüşlerinin karşılaştırılması. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(1), 371-378.
- Bakar, A., Tüzün, H. ve Çağıltay, K. (2008). Öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunu kullanımına ilişkin görüşleri: Sosyal bilgiler dersi örneği. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 35, 27-37.
- Buckley, P. ve Doyle, E. (2016). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments*, 24(6), 1162-1175.
- Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O’Hara, K., ve Dixon, D. (2011, May). Gamification. using game-design elements in non-gaming contexts. *Proceedings of ACM CHI 2011 Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 2425-2428), Vancouver, BC, Canada.
- Doğusoy, B. ve İnal, Y. (2006). *Çok kullanıcı bilgisayar oyunları ile öğrenme*. VII. Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eğitimi Kongresinde Sunulan Bildiri, 6-8 Eylül, Gazi Eğitim Fakültesi, Ankara.
- Dixon, B. J. (2009). *A formative experiment investigating the use of reflective video journals to increase high school students’ metacognition*. Unpublished doctoral dissertation, University of San Diego, San Diego, CA.
- Ekiz, D. (2009). *Bilimsel araştırma yöntemleri: Yaklaşım, yöntem ve teknikler*. Ankara: Anı Yayıncılık
- Gibson , D., Ostashewski, N., Flintoff, K., Grant, S., ve Knight, E. (2015). Digital badges in education. *Education and Information Technologies*, 20, 403–410.
- Gökkaya, Z. (2014). Yetişkin eğitiminde yeni bir yaklaşım: Oyunlaştırma. *Hasan Âli Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(1), 71-84.
- Güler, C. ve Güler, E. (2015). Çevrimiçi öğrenme ortamlarında oyunlaştırma: Rozet kullanımı. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 4(3), 125-130.

- Günüç, S. (2011). Dijital yerlilerde çalışan bellek ve çoklu görev. 5. Uluslararası Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Sempozyumu, 22- 24 Eylül, Fırat Üniversitesi.
- Gredler, M. E. (2003). Games and simulations and their relationships to learning. *Educational Technology Research and Development*, 21, 571-582.
- Karabulut, B. (2015). *Bilgi Toplumu Çağında Dijital Yerliler, Göçmenler ve Melezler*. Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 21. sayfa ??
- Karatas, E. (2014). Eğitimde oyunlaştırma: Araştırma eğilimleri. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (KEFAD)*. (15) 2, 315-333.
- Lester, S. & Russell, S. (2008). *Play for a change. Play policy and practice: A review of contemporary perspectives*. Play England. Retrieved 21.6.2010 from http://www.worldleisure.org/pdfs/Copy%20of%20book_rev_play_for_change.pdf
- Malta, S. E. (2010). *İlköğretimde kullanılan eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin akademik başarısına etkisi*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.
- MEB. (2013). İlköğretim kurumları (ilkokullar ve ortaokullar) fen bilimleri dersi (3, 4, 5, 6, 7 ve 8. Sınıflar) öğretim programı, Ankara: MEB Yayınevi.
- Muntean, C. I. (2011). Raising engagement in e-learning through gamification. *6th International Conference on Virtual Learning* içinde, 323–329.
- Nicholson, S. (2012). A user centered theoretical framework for meaningful gamification. *Games Learning Society 8.0* içinde. Madison.
- Premsky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *NCBUiversityPress*, 9(5).
- Polat, Y. (2014). *Bir vaka incelemesi: Oyunlaştırma yöntemi ve İngilizce öğrencilerinin motivasyonu üzerine etkisi* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Çağ Üniversitesi, Mersin.
- Samur, Y. (2015). *Gamifying a hybrid graduate course*. Global Learn Conference sunulan bildiri, Fern Universität in Hagen, Berlin, Germany.
- Savas, E. (2014). *Oyunla öğretim yöntemi uygulamasının başarı ve kalıcılık üzerindeki etkisi (DeneySEL bir çalışma)*. Yüksek Lisans Tezi. Çanakkale On Sekiz Mart Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Ortaöğretim Sosyal Alanlar Eğitimi Anabilim Dalı Coğrafya Eğitimi Bilim Dalı, Çanakkale.
- Say, F. S., (2016). *Yedinci sınıf fen bilimleri dersine yönelik tasarlanan bilgisayar oyununun öğrencilerin fene yönelik öz-yeterliliklerine, motivasyonlarına ve saldırganlıklarına etkisi* (Doktora Tezi). Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Şahin, M. Can (2009). Yeni binyılın öğrencilerinin özellikleri. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 9 (2). sayfa
- Tercan, İ. (2012). *Akıllı tahta kullanımının öğrencilerin fen ve teknoloji dersi başarı, tutum ve motivasyona etkisi*. Necmettin Erbakan Üniversitesi, Konya.
- Torun, F. (2011). *Çocuk hakları öğretiminde oyun yönteminin başarıya, kalıcılığa ve tutuma etkisi*(Yüksek Lisans Tezi). Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adıyaman.
- Veen, W. (2007). *Homo zappiens and the need for new education systems*. (<https://www.oecd.org/edu/ceeri/38360892.pdf>internet adresinden 27.02.2019 tarihinde elde edilmiştir.)
- Yeşilkaya, I.(2013). *7.Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi "Zaman İçinde Bilim" Ünitesinin Eğitsel Oyun Yöntemi İle Öğretimi*. Yüksek Lisans Tezi, İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü İlköğretim Anabilim Dalı Sosyal Bilgiler Öğretmenliği Bilim Dalı, Malatya.

- Yıldırım, İ. (2016). *Oyunlaştırma temelli "öğretim ilke ve yöntemleri" dersi öğretim programının geliştirilmesi, uygulanması ve değerlendirilmesi* (Yayınlanmamış doktora tezi). Gaziantep University, Institute of Educational Sciences, Gaziantep.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2008). *Nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (9.baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Werbach, K. & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.