

**Araştırma Makalesi**

**EĞİTSEL OYUNLAR ÜZERİNE YAPILAN ULUSAL BİLİMSEL  
ARAŞTIRMALARIN İNCELENMESİ**

**INVESTIGATION OF NATIONAL SCIENTIFIC STUDIES ABOUT  
EDUCATIONAL GAMES**

**Orhan KARAMUSTAFAOĞLU**

Amasya Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Amasya, Türkiye

e-posta: [orhan.karamustafaoglu@amasya.edu.tr](mailto:orhan.karamustafaoglu@amasya.edu.tr), ORCID ID: 0000-0002-2542-0998

**M. Furkan KILIÇ**

Amasya Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Amasya, Türkiye

e-posta: [mfk38157@gmail.com](mailto:mfk38157@gmail.com), ORCID ID: 0000-0002-5747-6152

Başvuru Tarihi: 01.05.2020

Yayına Kabul Tarihi: 29.05.2020

Doi: 10.33418/ataunikkefd.730393

Online Yayın Tarihi: 30.06.2020

**Atıf/Citation:** Karamustafaoglu, O. ve Kılıç, M.F. (2020). Eğitsel oyunlar üzerine yapılan ulusal bilimsel araştırmaların incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi, 40*, 1-25.

**Öz**

Bu çalışmanın amacı, 2010-2019 yılları arasında eğitsel oyunlarla ilgili ulusal platformda yapılmış bilimsel çalışmaları doküman analizi yöntemiyle irdelemektir. Araştırmada ilgili konuya yönelik 122 çalışmaya ulaşılmıştır. Ulusal alanda ulaşılan bu çalışmaların 74'ü tez, 40'ı hakemli dergilerde yayımlanan makale ve 8'i ise kongrelerde sunulmuş ve tam metin kitaplarında basılı olan bildirilerden oluşmaktadır. Bu araştırmalar disiplin alanı, araştırma kökeni, yöntem, örneklem grubu ve sayısı, veri toplama araçları, veri analiz yöntemleri ve anahtar kelimeler kategorileri bazında incelenmiştir. İncelemelerden elde edilen veriler frekans değerleri kullanılarak NVivo programı yardımıyla oluşturulan şekillerle sunulmuştur. Verilerden yıllar ilerledikçe eğitsel oyunlara yönelik daha fazla araştırma yapıldığı, yapılan araştırmaların fen bilimleri disiplininde yoğun olduğu, nicel kökenli, deneysel yöntemlerin ise tercih edildiği tespit edilmiştir. Ayrıca, araştırmaların 41 ile 60 öğrenci arasındaki ortaokul ve ilkokul öğrencileri üzerinde gerçekleştirildiği, verilerin genellikle testler yoluyla alınarak çoğunlukla t-testleri yoluyla analiz edildiği saptanmıştır. Araştırma sonunda verilere dayalı olarak yapılan tartışmalar ve varılan sonuçlar ışığında eğitsel oyunlarla ilgili ya da benzer çalışmalar yürütecek olanlara gerekli öneriler sunulmuştur.

**Anahtar Kelimeler:** Eğitsel Oyun, Oyun Tabanlı Öğrenme, Doküman İnceleme, İçerik Analizi

**Abstract**

The aim of this study is to examine the studies on educational games in Turkey between 2010-2019 using the document analysis. At this point, 122 studies related to the subject were reached. These studies consisted of 74 postgraduate theses, 40 articles published in refereed journals, and 8 papers presented in congresses and published in proceedings books. They were studied on the basis of some certain categories such as discipline, research origin, method, sample and sample size, data collection tools, data analysis methods, and key words categories. The data obtained from the analysis are presented in figures created using the NVivo program using frequency values. Accordingly, it was observed that, as the years progressed, the number of studies about education games increased, most of the studies generally focused on science, and quantitative and experimental methods were preferred. Besides, it was found that the

Karamustafaoğlu,O., Kılıç, M.F. (2020). Eğitsel oyunlar üzerine yapılan ulusal bilimsel arařtırmaların incelenmesi, 1-25.

samples focused in the studies were generally secondary and primary school students and the sample size frequently seen was between 41 and 60 students, and the data were generally collected through tests and t-test analysis was mostly used. At the end of the study, the discussions based on the data, the conclusions reached, and the necessary suggestions were presented to those who would conduct educational games or similar studies.

**Key Words:** Educational Game, Game-Based Learning, Document Review, Content Analysis

## GİRİŞ

Eğitim, insanların sergilediđi davranıřlarda gözlemlenebilen ve ölçülebilen farklılıkları hayata geçirme süreci olarak tanımlanabilir. Eğitimde beceri seviyesinin artması, bireylerin kendini daha iyi yetiřtirmesini, geliřtirmesini ve kendi yeteneklerini sürekli olarak kullanmasını ön plana çıkaracaktır. Günümüzde sunulan eğitim çerçevesinde bireylerden, analitik düşünme, problemleri belirleme ve çözüm yolları üretme, etkili iletiřim becerileri kurma, sentez yapma gibi becerileri geliřtirip bu becerilere sahip olmaları beklenmektedir. Bu bağlamda bilginin önemsendiđi yařantımızda, hızla çođalan bilgiye karřı bireylerden her bilgiyi öğrenmeleri yerine dođru olan ve kendilerine fayda sađlayacak bilgilere nereden ve nasıl ulařacaklarını öğrenmeleri beklenmektedir. Çünkü ilerleyen dönemlerde öğrenmeyi öğrenmiř bireylere ihtiyaç duyulacaktır (Numanođlu, 1999). Son zamanlarda öğrenebilme çabası içerisindeki bireyler, arařtırdıkları bilgilere en kısa yoldan ulařabilme noktasında teknolojiden yararlanmaktadırlar.

Günümüz çocukları dođar dođmaz teknoloji ile iç içe olan bir ortama girerek yetiřmektedirler. Bu çocuklar teknolojinin fazlasıyla kullanıldıđı bir zamanda dünyaya geldiklerinden, birey olma yolunda hiçbir zaman teknolojinin olmadıđı dönemlerdeki gibi bilgiye, isteklerine ve ihtiyaçlarına çaba göstererek ulařamayacaklardır. Bu durum onları dođrudan kolaycı bir sistemin içine itmektedir. Özellikle çocuklar bilgisayarsız, internetsiz ve teknolojik araç-gereçler olmadan nasıl bir dünyada yařanabileceđini keřfedemeyeceklerdir (Prensky, 2001). Sürekli teknoloji ile iç içe olmak onların olaylara bakıř açılarını, yařam biçimlerini ve beklentilerini fazlasıyla etkilemektedir. Dolayısıyla birey olma yolunda yetiřen çocuklarımızın diđer bir deyiřle yeni neslin eğitim-öğretim konusundaki beklenti ve ihtiyaçlarını karřılamada mevcut olanak ve öğretim yöntemleri yetersiz kalmaktadır. Buradan hareketle eğitim kurumları yeni neslin ihtiyaçlarını ve beklentilerini karřılayabilmek adına daha iyi donatılmalı ve geliřtirilmelidir (Çankaya ve Karamete, 2008). Bilindiđi gibi, geliřen teknolojiyle birlikte öğrenme ve öğretim süreçlerinde kullanılan araçlar, yöntem ve teknikler de farklılařmaya bařlamıř ve bu farklılařmayla beraber öğrenenlerin de nitelikleri deđiřmiřtir (Sezgin, Bozkurt, Yılmaz ve Linden, 2018). Prensky'nin (2001) dijital yerliler olarak tanımladıđı bu yeni nesil öğrenenler teknolojinin üstünlük kurduđu bir dünyada yařadıklarından dolayı klasik eğitsel öğretim süreçlerinde dikkat bozukluđu ve odaklanma sorunu gibi sorunlarla karřılařmaktadırlar. Bu ve benzeri sorunları ortadan kaldırmannın yollarından birisi, öğrenenlerin öğrenmeye yönelik motivasyonlarını ve inançlarını arttırmak, öğrenme sürecini ve bu süreçte kullanılan araçları daha çok ilgi çekici, merak uyandırıcı ve eğlenceli bir hale getirmektir. Bu sayede öğrenenlerin öğrenme sürecindeki deneyimleri kalıcı ve sürdürülebilir olabilmektedir. Bu bağlamda deneyimlerin sürdürülebilir ve kalıcı hale getirilmesinde kullanılabilecek yöntemlerden birisinin de oyunlařtırma olduđu belirtilmektedir (Groh, 2012; Sezgin vd., 2018). Oyunlar, insanların var oluřu kadar eski ve süreklilik gösteren aktivitelerdir. Oyunların bu derece eski ve köklü bir yapısı olmasına karřın bireylerin geliřimine olan etkileri sadece dijital bilgisayar oyunları ve akademik

başarı ile sınırlı kaldığı görülmektedir (Bayat, Kılıçaslan ve Şentürk 2014; Göldağ, 2019; Kaya ve Elgün, 2014). Her ne kadar üzerinde fazlasıyla açıklama yapılmış, kuramlar oluşturulmuş olsa da henüz tam anlamıyla üzerinde düşünülen bir alan değildir. Çocuklarla eşdeğer ve onlara yönelik bir etkinlik olarak görülen oyun kavramı gelişmeye, üzerinde düşünmeye ve bilimsel olarak araştırılıp kullanılmaya açıktır (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007). Rixon'a (1981) göre oyun belirli amaçları ve kuralları olan, sürdürülebilir bir eğlence aracıdır. Aynı zamanda oyun çocukların geleneksel öğrenme ortamlarından uzaklaşarak bireysel yeteneklerini fark etmesine ve kullanmasına olanak verebilir. Oyunların kurallarının olması ve bu kurallara uyma zorunluluğu çocukların dikkatlerini arttırmakta ve öğrenmenin kalıcı olmasını sağlamaktadır. Bütün bunların yanı sıra oyunla öğretim öğrencilerin başarısını da arttırmaktadır (Hanbaba ve Bektaş, 2011).

Kuramsal yaklaşımlar ile çocuklar üzerindeki yansımaları bağlamında oyunlarla ilgili alan yazında çeşitli çalışmalar yer almakla birlikte en önemli olarak görülenler ise Piaget ve Vygotsky tarafından yapılmıştır (Piaget, 1962; Vygotsky, 1967; aktaran, Nicolopoulou, 1993). Bu çalışmalar kendilerinden sonraki çalışmalara rehber olmuşlardır (Germeroth *et al.*, 2019; Lillard, 2013). Piaget'e göre zekanın bütün aksiyonları birbirine zıt olan özümleme ve uyma arasındaki denge tarafından belirlenmektedir. Oyunlarda ise zekanın bütün aksiyonları özümlemenin uymaya olan üstünlüğü ile belirlenmektedir. Kişiler, olayları ve objeleri var olan zihinsel yapılarına katmaktadırlar. Vygotsky'ye göre oyun ise süreklilik gösteren toplumsal bir etkinliktir. Oyunlar belirgin olanın aksine tek bir çocuktan çok daha fazlasını kapsamaktadır. Vygotsky, tek bir çocuğun kendi başına oyun oynadığında bile bu oyunun konularının ve parçalarının sosyal yapının kültürel öğelerini ifade ettiği için oyunun toplumsal olduğunu düşünmektedir. Vygotsky, oyunların bilişsel gelişimi yansıttığından ziyade, bilişsel gelişimi etkilediğini ve katkı sunduğunu düşünmektedir (Çankaya ve Karamete, 2008). Piaget ve Vygotsky'nin oyuna bakış açıları ve günümüz öğrenenlerinin ihtiyaçları düşünüldüğünde oyunların eğitimde kullanılması oldukça önem arz etmektedir. Eğitimde kullanılan oyunlar eğitsel oyun kavramı ile karşımıza çıkmaktadır. Eğitsel oyunlar öğrenenlerin algı düzeylerini, karar verme becerilerini ve pratik düşünebilme becerilerini geliştirmektedir (Yiğit, 2007).

Eğitsel oyunların ortaya çıkardığı etki içerik ve uygulama bakımından son derece önemlidir. Oyun bir amaç olarak değil öğretimin gerçekleşme sürecinde bir araç olarak kullanılmalıdır. Bundan dolayı öğretmenler eğitsel oyun tasarlarırken ve uygularken son derece dikkatli olmalı ve bu süreci titizlikle idare edebilmelidir. Tasarlanan oyunlar bir sınıfta bulunan bütün öğrencilerin anlayabileceği sadelikte, sınıfta bulunan her bir öğrencinin oyuna aktif olarak katılabileceği basitlikte ve ilgi çekici olmalıdır. Aynı zamanda oyunda bir rekabet ortamı oluşturulmalı ve öğrenciler oyunda aktif olarak kalabilmelidir. Öğretmen oyunu uygularken oyunu kontrol altında tutabilmeli ve öğrencilere rehberlik ederek oyun ortamını düzenlemelidir (Demirel, 2012). Eğitsel oyunlar farklı disiplinlerdeki derslere ilişkin ilgili konu ve kazanımlara yönelik, farklı öğrenci sayılarına ve çeşitli öğretim yöntemleri kapsamında uygulanabilir.

İlgili alan yazı incelendiğinde, son dönemlerde bu kadar önemsenen bir konu olan oyunla öğretim ya da eğitim çalışmalarına ilişkin sadece bir içerik analizi çalışmasına rastlanmıştır (Cop ve Kablan, 2018). Cop ve Kablan (2018) araştırmalarında ülkemizde eğitsel oyunlarla ilgili yalnızca betimsel ve deneysel yöntemlerle yürütülerek 2017 yılına kadar yayımlanan çalışmaları irdelerken, gerçekleştirilen bu çalışmada yöntem sınırlaması olmaksızın 2019 yılı sonuna kadar yayımlanan çalışmalar içerik analizi ile irdelenmiştir. Bu doğrultuda eğitsel oyunlar kapsamında yapılan çalışmaların araştırma yöntemleri, veri toplama araçları vb. özelliklerin ortaya konması oyunlarla ilgili araştırma

yapacak olan akademisyenlerin konuyla ilgili benzer araştırmaların tekrarlanmasından ziyade eksik yönlerin giderilmesine yönelik veya farklı çalışmalar yapma noktasında çaba göstermelerine katkıda bulunulabilecektir. Ayrıca bu araştırmanın bundan sonraki çalışmalar için bir ihtiyaç analizi basamağı oluşturacağı beklenmektedir. Bu bağlamda yürütülen bu çalışmanın amacı son on yılda (2010-2019 yılları arasında) eğitsel oyunlarla ilgili yapılmış olan ulusal çalışmaları irdelemektir. Özellikle ulusal çalışmaların ortaya konması ülkemiz bağlamında bu alanda çalışma yapacaklara bir durum tespiti olacaktır. Belirlenen amaç doğrultusunda aşağıdaki araştırma sorularına cevap aranmıştır; 2010-2019 yılları arasında eğitsel oyunlar üzerinde gerçekleştirilen araştırmaların;

1. yıllara göre yayın türü dağılımı nasıldır?
2. disiplinlere göre dağılımı nasıldır?
3. içerdiği anahtar kelimelerin dağılımı nasıldır?
4. temel aldıkları araştırma kökenlerine göre dağılımı nasıldır?
5. yöntemlerine göre dağılımı nasıldır?
6. örneklem veya çalışma grupları ve sayılarının dağılımları nasıldır?
7. yararlandıkları veri toplama araçlarının dağılımı nasıldır?
8. yararlandıkları veri analizi yöntemlerinin dağılımı nasıldır?

## YÖNTEM

### Araştırmanın Deseni

Bu çalışma nitel araştırma yöntemlerinden doküman inceleme kullanılarak yürütülmüştür. Doküman inceleme, çalışma konusu ilgili mevcut kitap, dergi, kayıt ve belgeler vb. materyalleri toplayıp belirli bir norma göre analiz etmektir (Özmen ve Karamustafaoğlu, 2019). Analizdeki temel amaç, yeni bir bilgiye ulaşmaktan çok yapılmış olanların ışığında genel eğilim ve mevcut durumu ortaya koymaktır (Çepni, 2010). Doküman inceleme yöntemi kolay ulaşılacak özneler, tepkisellik olmaması, uzun süreli analiz, örneklem büyüklüğü, bireysellik ve özgünlük, düşük maliyet ve nitelik bakımından araştırmacılara kolaylık sağlar (Yıldırım ve Şimşek, 2018).

### Araştırma Süreci ve Veri Toplama

Araştırma sürecinde verilerin toplanması Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı (YÖK) Ulusal Tez Merkezi, DergiPark Akademik ve Google Akademik veri tabanları kullanılarak yapılmıştır. Eğitsel oyunlarla ilgili olarak 2010-2019 yılları arasında yayımlanmış olan makale, bildiri ve tezler araştırmanın kapsamını oluşturmaktadır. Bu kapsamda belirtilen eğitsel oyunlar ile ilgili yapılan bütün akademik çalışmalara ulaşabilmek için “Eğitsel oyun”, “Oyunlaştırma”, “Oyun tabanlı öğrenme” “Eğitsel bilgisayar oyunu”, “Dijital oyun” ve “Oyunla öğretim” anahtar kelimeleri kullanılarak belirtilen veri tabanları taranmıştır. Yapılan taramalar en son 31.Ocak.2020 tarihinde güncellenerek 40 makale, 74 tez ve 8 bildiri olmak üzere toplam 122 bilimsel çalışmaya ulaşılmıştır.

Erişilen 122 bilimsel çalışmanın incelemesinde araştırmacılar tarafından geliştirilen Eğitsel Oyun Yayın Sınıflama Formu kullanılmıştır (Ek-1). Bu form oluşturulurken öncelikle ilgili alan yazında daha önce kullanılan formlar incelenmiş, bir taslak oluşturulduktan sonra biri ölçme ve değerlendirme alanında diğeri alan eğitiminde çalışan iki öğretim üyesi tarafından kontrol edilerek gerekli düzenlemeler sonrasında forma son hali verilmiştir. Veri toplama aracı olarak kullanılan bu formda incelenmiş olan bilimsel çalışmaya ait: araştırmanın künyesi, araştırma disiplini, araştırma kökeni,

araştırma yöntemi, araştırma örnekleme, örneklem sayısı, veri toplama aracı/araçları, veri analiz yöntemi ve anahtar kelimeler ile ilgili bilgiler toplanmıştır.

### Verilerin Analizi

Elde edilen verilerin analizinde içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. Cohen, Manion ve Marrison'a (2007) göre içerik analizi, toplanan bilgi içeriklerinin özetlenmesi ve belirtilmesi işlemi olarak tanımlanmaktadır. İçerik analizindeki amaç, toplanan verilere açıklama getirebilecek kavram ve ilişkilere ulaşmaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2018). Bu analiz sayesinde verilerin asıl anlamı kod, tema, kategori gibi araçlarla ortaya çıkarılır, yorumlandıktan sonra okuyucuya sunulur (Özmen & Karamustafaoğlu, 2019). Diğer bir deyişle içerik analizi sözel, yazılı ve diğer materyallerin nesnel ve sistematik bir şekilde incelenmesine olanak tanıyan bilimsel bir yöntem olarak da tanımlanabilir (Krippendorff, 2018). Araştırma kapsamında içerik analiziyle incelenen makalelerden elde edilen veriler, NVivo 10 programına aktarılarak betimsel istatistiklerden frekans ve yüzde kullanılarak çözümlenmiştir. Analizler sonucundaki çözümlenmeler grafikler yardımıyla sunulmuştur.

## BULGULAR

Bu bölümde gerçekleştirilen çalışmanın araştırma soruları çerçevesinde elde edilen veriler aşağıdaki alt başlıklarda sırasıyla sunulmuştur.

### Araştırmaların Yıllara Göre Yayın Türü Dağılımı

Çalışma kapsamında incelenen 122 ulusal bilimsel çalışmanın yıllara göre yayın türü dağılımı Tablo 1'de gösterilmektedir.

Tablo 1.

*Eğitsel Oyunlarla İlgili Bilimsel Çalışmaların Tür ve Yıllara Göre Dağılımı*

Yıl	Yayın Türü			Toplam
	Tez*	Makale**	Bildiri***	
2010	2	1	-	3
2011	3	-	1	4
2012	7	-	-	7
2013	3	3	-	6
2014	5	6	2	13
2015	8	3	2	13
2016	5	5	1	11
2017	13	4	1	18
2018	11	9	-	20
2019	17	9	1	27
<b>Toplam f (%)</b>	74 (%61)	40 (%33)	8 (%6)	<b>122 (100)</b>

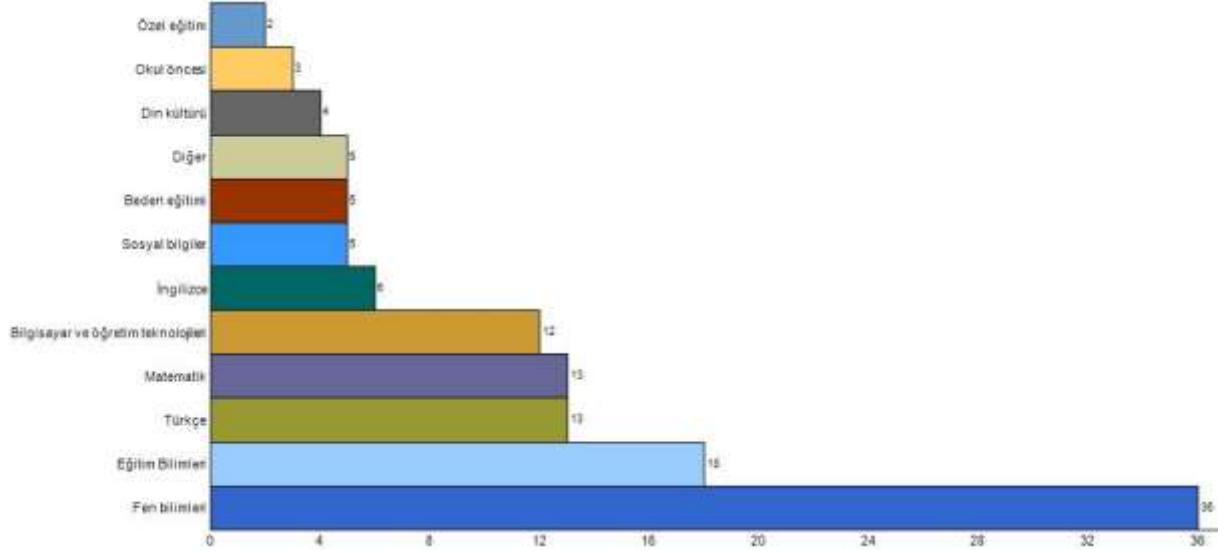
\*İncelenen tüm tezler Ek-2'de sunulmuştur. \*\*İncelenen tüm makaleler Ek-3'te sunulmuştur.

\*\*\*İncelenen tüm basılı tam metin bildiriler Ek-4'te sunulmuştur.

Tablo 1 incelendiğinde, 2010-2019 yılları arasında diğer bir deyişle toplam 10 yılda eğitsel oyunlara yönelik en çok çalışmanın tez türünde (f=74, %61) olduğu görülmektedir. Ayrıca ilgili konu hakkında günümüze doğru yaklaştıkça toplam bilimsel araştırma sayısının giderek arttığı anlaşılmaktadır.

### Araştırmaların Disiplinlere Göre Dağılımı

İncelenen bilimsel araştırmaların disiplinlere göre dağılımına ilişkin bulgular Şekil 1’de sunulmuştur. Elde edilen verilerden frekansı “1” olan disiplinler “diğer” başlığı adı altında toplanarak verilmiştir. Bu alanlar; Muhasebe, Müzik, Resim, Sağlık ile Ticaret ve Lojistik’tir.

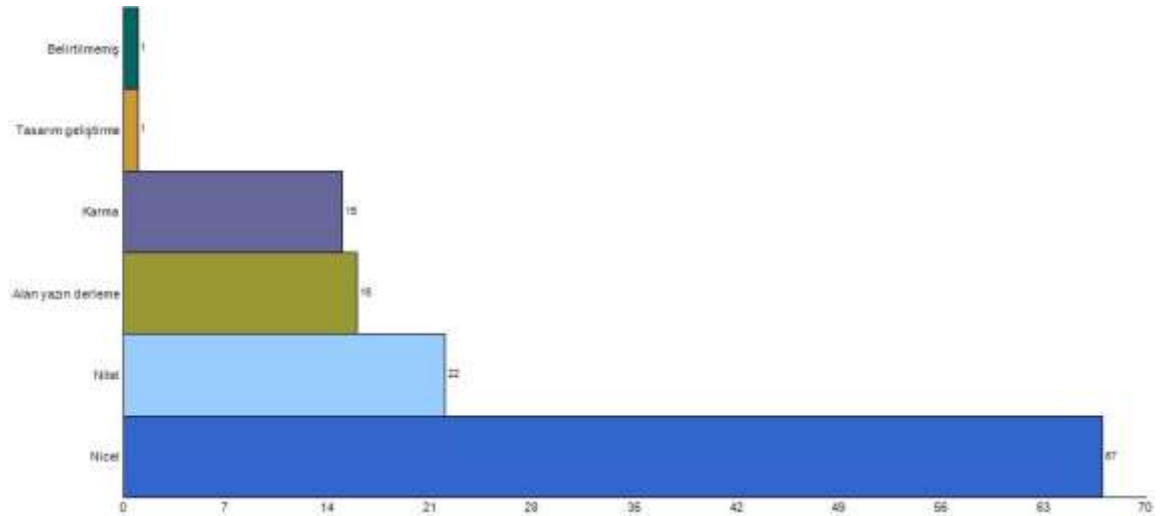


Şekil 1. Disiplinlerin Dağılımı

Şekil 1’den kolaylıkla görülebileceği gibi, eğitsel oyunlarla ilgili çalışmaların yarıya yakını, fen bilimleri eğitimi ve eğitim bilimleri (f=54) alanında gerçekleştirilmiştir.

### Araştırmaların Kökenlerine Göre Dağılımı

İncelenen bilimsel çalışmaların araştırma kökenlerine göre dağılıma ilişkin bulgular Şekil 2’de sunulmuştur. İncelenen çalışmalarda araştırma kökenine yönelik yapılan açıklamalar dikkate alınarak çalışmaların kökenleri belirlenmiştir. Araştırma kökenine ilişkin hiçbir açıklamaya yer vermeyen bir çalışma ise araştırma kökeni belirtilmemiş olarak kabul edilmiştir.

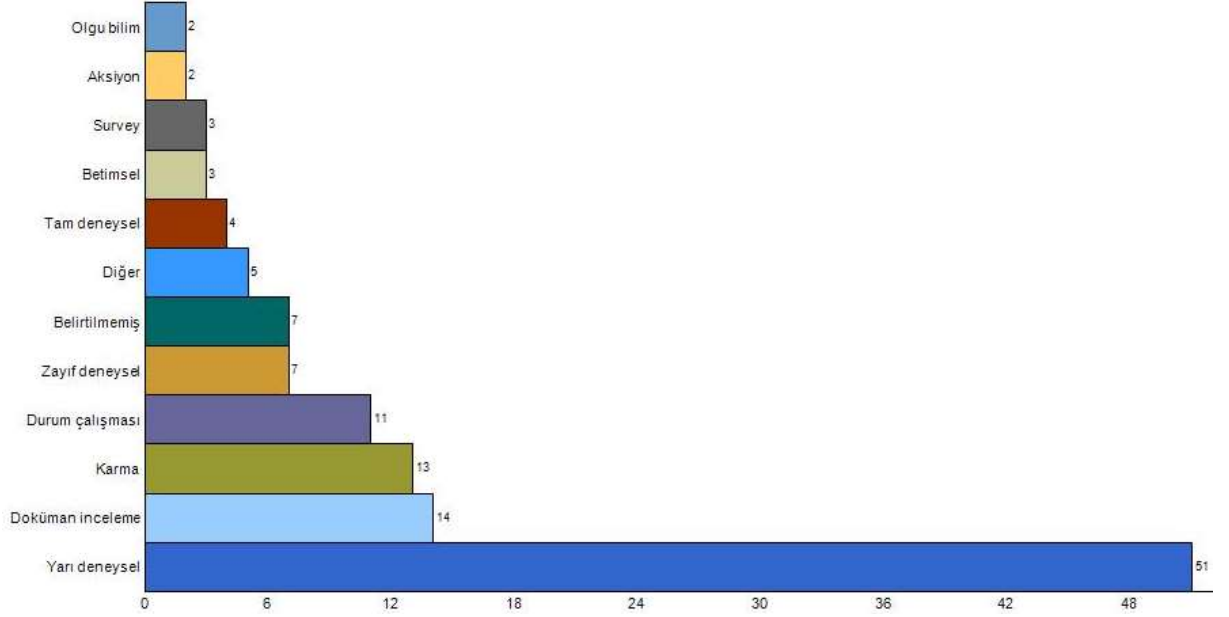


Şekil 2. Araştırma Kökenlerinin Dağılımı

Şekil 2’den anlaşılacağı üzere eğitsel oyunlarla ilgili bilimsel çalışmaların yarısından fazlası nicel araştırmalar (f=67) kapsamında gerçekleştirilmiştir.

### Araştırmaların Yöntemlerine Göre Dağılımı

İncelenen çalışmaların yöntemlerine göre dağılımına ilişkin bulgular Şekil 3’te sunulmuştur. Elde edilen verilerden frekansı “1” olan yöntemler “diğer” başlığı, araştırma yöntemi belirtilmeyen çalışmalar ise “belirtilmemiş” başlığı adı altında toplanarak verilmiştir. Diğer başlığı altında toplanan yöntemler ilişkisel tarama, model oluşturma, müdahale, kitap inceleme ve meta analiz olarak belirtilmiştir.



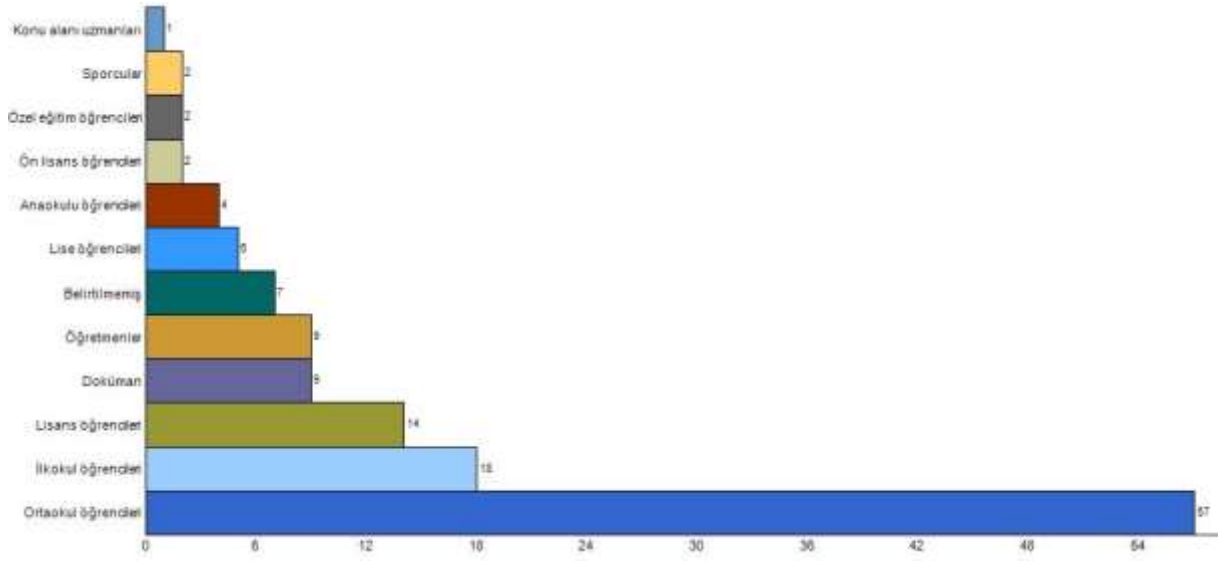
Şekil 3. Araştırma Yöntemlerinin Dağılımı

İncelenen bilimsel çalışmaların araştırma yöntemlerinin dağılımına ilişkin bulgular Şekil 3’te sunulmuştur. Eğitsel oyunla ilgili araştırmaların büyük bir çoğunluğunun yarı deneysel (f=51) araştırma yöntemi ile yürütüldüğü görülmekle birlikte, bu çalışmalara zayıf deneysel (f=7) ve tam deneysel (f=4) olanları da eklediğimizde deneysel çalışmalarla yapılan araştırmaların (f=62) tüm araştırmaların yarısından fazlasını oluşturduğu anlaşılmıştır. Ancak burada bazı bilimsel araştırmalarda araştırma yöntemlerinin belirtilmemiş (f=7) olması dikkat çeken bir durumdur.

### Araştırmaların Örneklem Grubu ve Sayılarına Göre Dağılımı

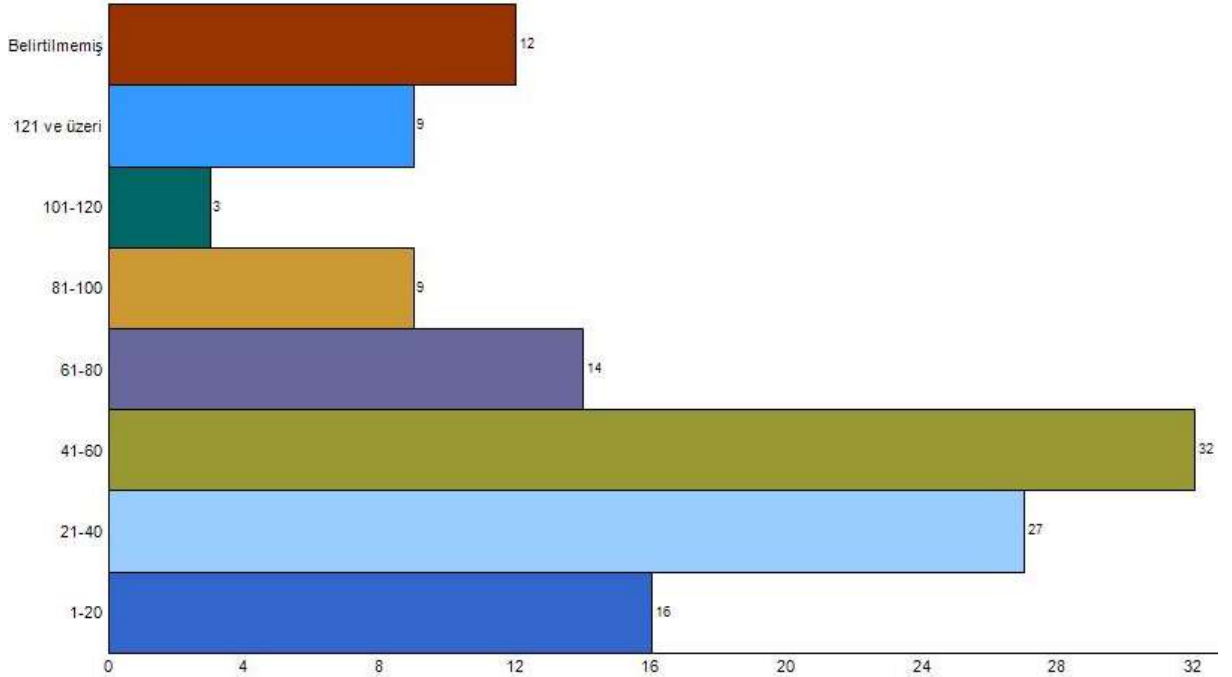
İncelenen bilimsel çalışmaların örneklem gruplarına ve sayılarının dağılımına ilişkin bulgular Şekil 4 ve 5’te sırasıyla sunulmuştur. Bu araştırmalarda örneklem grubu ve sayısı belirtilmeyenler kuramsal çalışmalar ise “belirtilmemiş” başlığı adı altında toplanarak verilmiştir. Şekil 4’te belirtilmemiş f=7, ama, Şekil 5’te belirtilmemiş f=12 olarak görülmesi, örneklem sayısının belirtilmemiş olan 12 çalışmadan 5’inde örneklem grubu belirtilmiş olmasından kaynaklanmaktadır.

Karamustafaoğlu,O., Kılıç, M.F. (2020). Eğitsel oyunlar üzerine yapılan ulusal bilimsel araştırmaların incelenmesi, 1-25.



Şekil 4. Örneklem Gruplarının Dağılımı

İncelenen ulusal bilimsel çalışmaların örneklem olarak çoğunlukla ortaokul, ilkokul ve üniversite öğrencilerini tercih ettikleri şekilden görülmektedir.



Şekil 5. Örneklem Sayılarının Dağılımı

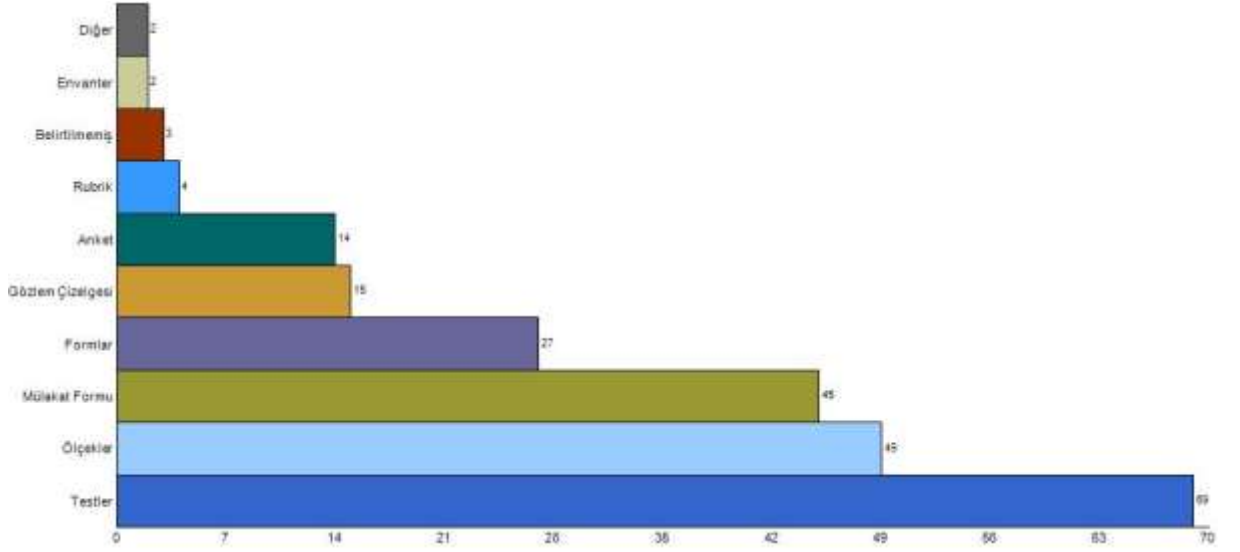
İncelenen ulusal bilimsel çalışmaların yaklaşık yarısının örneklem büyüklüğünü 21 ile 60 arasında tercih ettikleri şekilden görülmektedir. Örneklem sayısı 20'den az olan araştırmalar (f=16) tüm araştırmaların yaklaşık %13'ünü oluşturmaktadır.

#### **Araştırmalarda Yararlanılan Veri Toplama Araçlarının Dağılımı**

Çalışma kapsamında incelenen bilimsel araştırmalarda yararlanılan veri toplama araçlarının dağılımı Şekil 6'da sunulmuştur. Elde edilen verilerden frekansı "1" olan günlük ve rapor şeklinde belirtilen veri toplama araçları "diğer" başlığı, kuramsal



çalışmalarda belirtilmeyenlerde ise “belirtilmemiş” başlığı adı altında toplanarak verilmiştir.

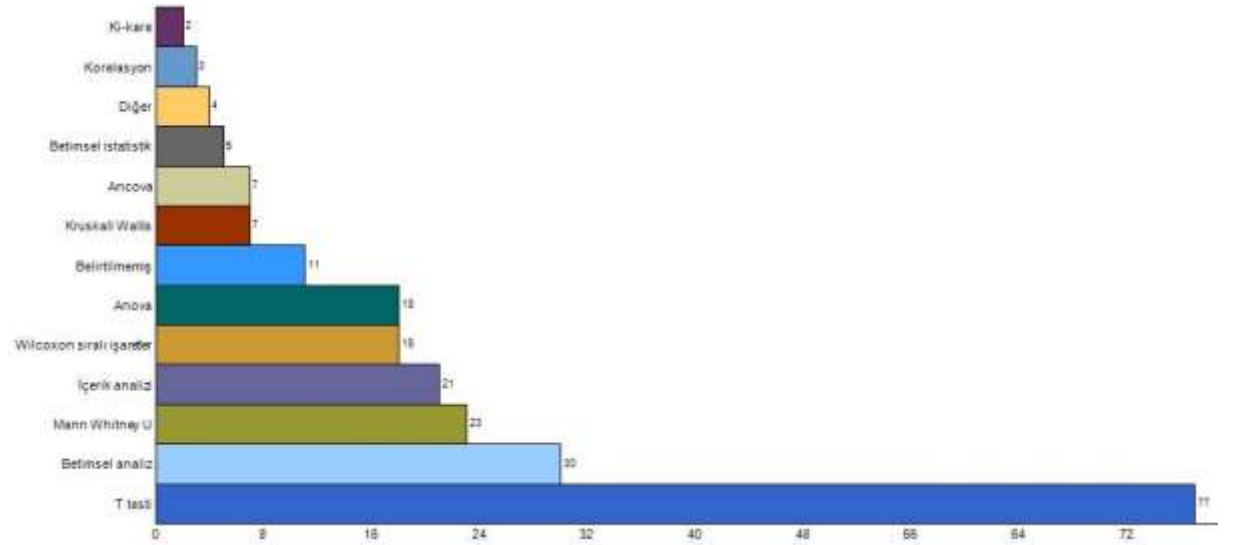


Şekil 6. Veri Toplama Araçlarının Dağılımı

Şekil 6’da görüldüğü gibi, gerçekleştirilen çalışmalarda çoğunlukla test, ölçek ve mülakat formlarının veri toplama aracı olarak kullanıldığı anlaşılmaktadır. Burada test adı altında gelişim, başarı, yaratıcı düşünme vb. testler, formlar adı altında bilgi, yansıtma ve değerlendirme, makale sınıflama vb. formlar, envanter adı altında ise atılacaklık ve problem çözme envanterleri yer almıştır.

#### Araştırmalarda Yararlanılan Veri Analizi Yöntemlerinin Dağılımı

Çalışma kapsamında incelenen bilimsel araştırmalarda yararlanılan veri analizi yöntemlerinin dağılımı Şekil 7’de sunulmuştur. Elde edilen verilerden frekansı “1” olan Rastgele etkiler modeli, Kappa katsayısı, KMO ve Bartlett, Q istatistiği şeklinde belirtilen veri analizi yöntemleri “diğer” başlığı, kuramsal çalışmalarda belirtilmeyenlerde ise “belirtilmemiş” başlığı adı altında toplanarak verilmiştir.



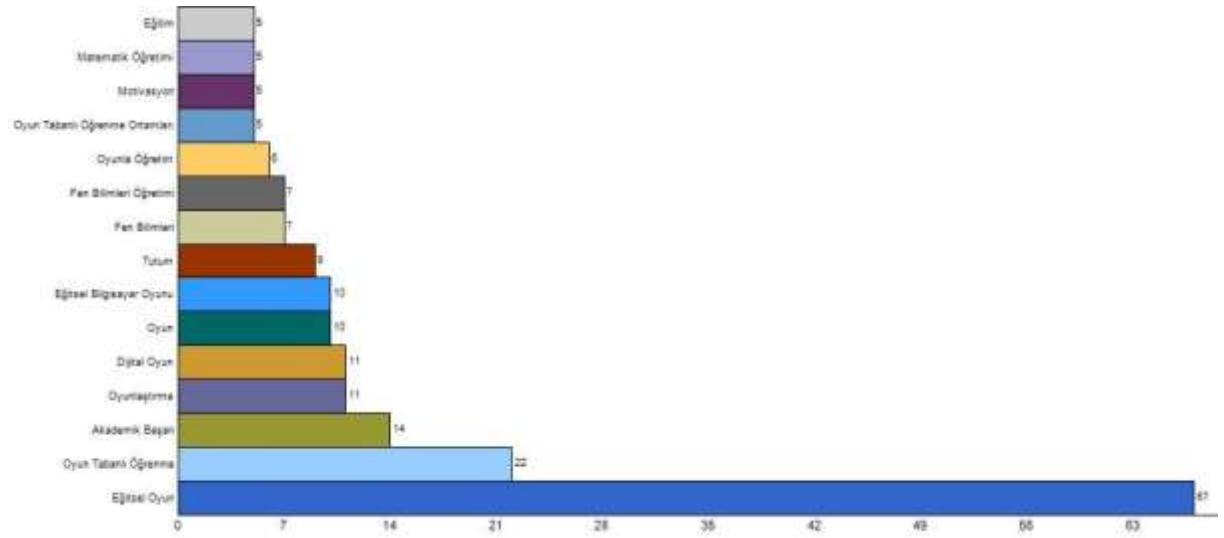
Şekil 7. Veri Analiz Yöntemlerinin Dağılımı

Karamustafaoğlu,O., Kılıç, M.F. (2020). Eğitsel oyunlar üzerine yapılan ulusal bilimsel araştırmaların incelenmesi, 1-25.

Şekil 7’de görüldüğü gibi, gerçekleştirilen bilimsel çalışmalarda çoğunlukla t-testi (f=77), betimsel analiz (f=30), Mann Whitney U (f=23) ve içerik analizinin (f=21) veri analizi yöntemleri olarak kullanıldığı anlaşılmaktadır. Buna karşın betimsel istatistik (f=5), korelasyon (f=3) ve Ki-kare analizine (f=2) az sayıda yer verildiği görülmektedir.

### Araştırmaların İçerdiği Anahtar Kelimelerin Dağılımı

Çalışma kapsamında incelenen bilimsel araştırmaların anahtar kelimelerinin dağılımına ilişkin veriler Şekil 8’de sunulmuştur. Burada frekansı dördün altında olan anahtar kelimeler, şeklin birkaç sayfadan fazla yer kaplayacağı ve görüntüsünü bozacağı için sunulan şekle dahil edilmemiştir. Çünkü, sadece bir kere yazılan (f=1) anahtar kelime sayısı 202, f=2 olan anahtar kelime sayısı 31, f=3 olan anahtar kelime sayısı 11 ve f=4 anahtar kelime sayısı 4’tür.



Şekil 8. Anahtar Kelimelerin Dağılımı

Şekil 8’den eğitsel oyunlarla ilgili ulusal platformda yapılan bilimsel araştırmalarda sıklıkla kullanılan anahtar kelimelerin “eğitsel oyun” ve “oyun tabanlı öğrenme” olduğu görülmektedir.

### TARTIŞMA VE SONUÇ

Bu araştırma kapsamında eğitsel oyunlarla ilgili 2010-2019 yılları arasında ilgili veri tabanları baz alınarak belirtilen anahtar kelimelerle gerçekleştirilen tarama sonrası erişilen toplam 122 ulusal bilimsel araştırma içerik analizine tabi tutulmuştur. Bu çalışma kapsamında araştırmacılar tarafından geliştirilmiş yayın formu bağlamında disiplin, araştırma kökeni, yöntem, örneklem grubu ve sayısı, veri toplama araçları, veri analiz yöntemleri ve anahtar kelimeler kategorilerine ilişkin bulgular incelenen araştırmalardan elde edilmiştir. Yapılan incelemelerin sonucunda eğitsel oyunlarla ilgili yapılan araştırmaların büyük bölümünün lisansüstü tezlerin oluşturduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonucun oyunlarla ilgili yürütülen araştırmalarda oyun tasarlama, oyunu uygulama, oyunun etkisini araştırma vb. durumların azımsanmayacak bir süre gerektirdiğinden kaynaklandığı söylenebilir. Dolayısıyla uzun soluklu zaman dilimlerinden faydalanma genellikle diğer araştırma türlerinden ziyade tez çalışmalarında daha fazla mümkün olabilmektedir.

Eğitsel oyunların temel alındığı çalışmaların disiplinlere göre dağılımlarında fen bilimlerinin oldukça ön planda olduğu görülmüştür. Bu durumun fen bilimleri derslerinde karşılaşılan birçok soyut kavramın somutlaştırılarak sunulmak istenmesi, öğretim programının yaparak yaşayarak öğrenmeyi desteklemesi, doğa olaylarını anlamaya odaklı konuların eğitsel oyun tasarlamaya uygun olması gibi sebeplerden dolayı olduğu düşünülmektedir (Açıkgöz, 2014; Özmen, 2004; MEB, 2018).

Yapılan çalışmaların araştırma kökenleri incelendiğinde, en çok nicel yaklaşımın esas alındığı görülmektedir. Nicel araştırmalarda temel amaç birçok değişkenden bağımsız olarak doğrulara ulaşmak ve bu doğruları evrensel yasalar olarak genelleştirmektir (Şen, 2010). Bu bağlamda eğitsel oyunlarla ilgili yapılan birçok çalışmanın nicel olması eğitsel oyunların birçok değişkene olan etkisini incelemek, çalışmaya dahil edilecek örneklemin büyük olması isteği ile verileri evrene genelleme çabası olduğu düşünülmektedir. Bu araştırmalar kapsamında yöntemler incelendiğinde, en fazla deneysel yöntemin ve özellikle yarı deneysel yöntemin tercih edildiği olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Yarı deneysel yöntemin en fazla kullanılmasının sebebi deney ve kontrol grupları oluşturulan okullardaki sınıfları araştırmacıların çalışma koşullarına göre oluşturamaması olarak düşünülmektedir. Bu yüzden akademik çalışmalarda gerçek deneysel yöntemin çok fazla tercih edilememesi de özellikle devlet okullarındaki sınıflarda yansız atamanın çok zor olmasından dolayıdır (Özmen ve Karamustafaoğlu, 2019). Ayrıca, yarı deneysel yöntemin daha fazla kullanılmasındaki bir diğer sebep olarak geliştirilen eğitsel oyunların etkililiğinin ölçülmesi olarak düşünülebilir. Bu düşünceyi, alanyazında deneysel araştırmaların fazla olması bir öğretim materyalinin ya da aktivitenin etkililiğinin tespit edilmesi çabasından gelmektedir, ifadesi destekler niteliktedir (Bacanak, Değirmenci, Karamustafaoğlu ve Karamustafaoğlu, 2011).

İncelenen eğitsel oyun araştırmalarında en fazla yararlanan örneklem gruplarının ortaokul ve ilkokul öğrencileri olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ortaokul döneminde bulunan öğrencilerin somut operasyon döneminden soyut operasyon dönemine geçiş aşamasında olmaları eğitsel oyun çalışmalarında ortaokul öğrencilerinin tercih edilme nedeni olarak düşünülmektedir. Bu geçiş aşamasında somut düşünen öğrencilerin öğrenme ortamlarında bulunabileceği göz önüne alınmalı ve soyut kavramlar somutlaştırılmalıdır. Bunu gerçekleştirmenin yollarından biri de eğitsel oyunlardır (Açıkgöz, 2014). Ayrıca oyunlarla yapılan eğitim-öğretim faaliyetleri hala oyun çocuğu diyebileceğimiz ilkokul dönemindeki öğrenciler için çok uygundur. Çünkü ilkokul öğrencileri için oyunun eğlendirdiği ve derslerin daha verimli olmasında etkili olduğu söylenebilir (Karamustafaoğlu ve Kaya, 2013; Romine, 2004). İncelemelere dayalı olarak verilerden eğitsel oyun araştırmalarında kullanılan örneklem büyüklüğünün 41-60 arası öğrenci topluluklarının daha fazla tercih edildiği görülmüştür. Bu durumun eğitsel oyunlarla ilgili olarak yapılan çalışmalarda yarı deneysel yöntemin çok fazla kullanılmasından kaynaklandığı düşünülmektedir. Çünkü yarı deneysel yöntemde hali hazırda bulunan iki ya da daha fazla grubun örnekleme dahil edilmesi söz konusudur. Günümüz şartlarında özellikle ilk ve ortaokullardaki sınıfların ortalama öğrenci sayısının 20-30 olduğu dikkate alındığında belirtilen örneklem büyüklüğüyle örtüştüğü söylenebilir.

Eğitsel oyunları temel alan bilimsel çalışmalarda en fazla yararlanan veri toplama aracının testler olduğu görülmektedir. Testler bireylerin genellikle bilişsel özelliklerinin belirlenmesinde kullanılmaktadır (Özmen ve Karamustafaoğlu, 2019). Aynı zamanda kişilerin bilgi düzeylerinin ölçülmesinde de kullanılmaktadır (Frechtling, 2002). Eğitsel oyun çalışmalarında veri toplama aracı olarak en çok testlerin tercih

edilmesinin, araştırmalarda kullanılan oyunların ilgili konulardaki öğretime etkilerinin araştırılması bağlamında örneklemin akademik başarılarını ve bilgi düzeylerini ortaya koymak amacıyla olduğu ifade edilebilir.

Çalışmaya konu olan araştırmaların yararlandıkları veri analiz yöntemleri arasında en fazla tercih edilen yöntem t-testi olmuştur. T-testi, bir değişkene yönelik oluşturulmuş grupların bir bağımlı değişkene ait olan puanlarının karşılaştırılmasına odaklanır ve gruplar arasında gözlemlenen farkın istatistiki olarak manidar olup olmadığı ya da şans faktörüyle oluşup oluşmadığı test edilir (Büyüköztürk, 2019). Eğitsel oyun çalışmalarının daha çok nicel kökene dayalı gerçekleştirilmiş olması doğal olarak bu çalışmalarda nicel veri analizi yöntemlerinin kullanılmasına neden olmuştur. İlgili literatür incelendiğinde ise parametrik özellikleri sağlayan nicel çalışmaların çoğunluğunda t-testi ile veri analizi yapılmaktadır (Sözbilir ve Kutu, 2008; Tatar, Kağızmanlı ve Akkaya, 2014). T-testinin bu kadar fazla kullanılması araştırma problem ve hipotezlerinde kullanılan değişkenlerin bu veri analiz yöntemine uygun olması ve güvenilirliği yüksek çıkarımsal sonuçlara sahip olmasından kaynakladığı söylenebilir.

İncelenen çalışmaların anahtar kelimeleri göz önünde bulundurulduğunda en çok kullanılan anahtar kelimelerin “eğitsel oyun” ve “oyun tabanlı öğrenme” olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu araştırma kapsamında tarama yapılırken de en fazla sonuç veren anahtar kelimenin “eğitsel oyun” olduğu görülmüştür. Anahtar kelimeler, akademik çalışmaların içeriğini ve kapsamını yansıtan en önemli kısım oldukları için araştırmacıların çalışma hakkında kısa sürede ön bilgi sahibi olmasını sağlarlar (Tatar ve Tatar, 2008). Bu bağlamda oyunlara yönelik araştırmalara ulaşmak amacıyla veri tabanlarında arama yaparken öncelikle etkin anahtar kelimelerin seçimi önemlidir.

## ÖNERİLER

Çalışmada varılan sonuçlar doğrultusunda benzer araştırma yürüteceklere aşağıdaki önerilerde bulunulmuştur;

- Son zamanlarda ilgi çekici konular arasında görülen eğitsel oyunlarla ilgili tez çalışmalarının yanı sıra daha fazla makale çalışmaları yapılmalı, hatta eğitsel oyun temalı kongreler düzenlenerek daha fazla hazırlanacak bildirilerle eğitimle ilgili kamuoyu her yönüyle bilgilendirilebilir.

- Fen bilimleri dışında farklı disiplinlerde eğitsel oyunlarla ilgili bilimsel araştırmalar daha fazla yürütülmelidir. Ayrıca günümüzde dijital oyunlar çocuklar için vazgeçilmez kullanım araçları olup farklı disiplinler çerçevesinde bu oyunların eğitsel özellikleri araştırılabilir.

- Eğitsel oyunlarla ilgili olarak nicel yaklaşımın yanı sıra yapılacak çalışmalarda nitel yaklaşım çerçevesinde nitel ve karma yöntemler kullanılarak yöntemin etkililiği, yöntem ve oyunlar hakkındaki düşünceler araştırılabilir. Ayrıca gerçekleştirilecek oyun çalışmalarında yararlanılacak farklı yöntemler sayesinde farklı örneklem grupları ve sayıları ile değişik sonuçlara ulaşılabilir.

- Eğitsel oyun tasarlama ve uygulama noktasında öğretmenleri merkeze alan öğretmenin araştırmacı olduğu yöntemler ön plana çıkarılarak çalışmalar gerçekleştirilebilir.

- Lisans ve lisansüstü eğitimde eğitsel oyunlara yönelik seçmeli derslere, araştırma ve tez konularına öğrenciler teşvik edilebilir.

- Bu ve benzer konuda araştırma yapacaklar ilgili literatürde etkili bir tarama yapmak için “eğitsel oyun” ve “oyun tabanlı öğrenme” anahtar kelimeleri kullanabilir. Ayrıca daha fazla kelime ve kelime gruplarıyla tarama yapabilirler.

▪ Bu çalışma son on yıl ve ulusal bilimsel araştırmalarla sınırlıdır. Eğitsel oyunlarla ilgili çalışma yapmak isteyenler uluslararası literatürde de inceleme yaparak bu araştırmanın sonuçları ile kıyaslama yapabilirler.

▪ Bu tür araştırma yapmayı planlayanlar, araştırma problemlerini eğitsel oyun çalışmalarının vardıkları sonuçlar yöntem, veri toplama aracı vb. bağlamında nasıldır? şeklinde oluşturup eğitsel oyunların sonuçlarını olumlu ve olumsuz şeklinde gruplandırarak sunacakları bir çalışmayla literatüre katkıda bulunabilirler.

**Katkı Oranı Beyanı:** Birinci yazar araştırma fikrini oluşturma, literatür taraması, bulguların yorumlanması ve makalenin rapor haline getirilmesi aşamalarında görev almıştır. İkinci yazar, literatür taraması, verileri toplamak ve işleme ile bulguları oluşturma aşamalarında görev almıştır.

## KAYNAKLAR

- Açıkgöz, K.Ü. (2014). *Aktif öğrenme* (13. baskı). Ankara: Biliş Yayıncılık.
- Bacanak, A., Değirmenci, S., Karamustafaoğlu, S. ve Karamustafaoğlu, O. (2011). E-dergilerde yayınlanan fen eğitimi makaleleri: yöntem analizi. *Türk Fen Eğitimi Dergisi*, 8(1), 119-132.
- Bayat, S., Kılıçaslan, H. ve Şentürk, Ş. (2014). Fen ve teknoloji dersinde eğitsel oyunların yedinci sınıf öğrencilerinin akademik başarısına etkisinin incelenmesi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14(2), 204-216.
- Büyüköztürk, Ş. (2019). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Cop, M.R. ve Kablan, Z. (2018). Türkiye’de eğitsel oyunlarla ilgili yapılmış çalışmaların analizi. *Kocaeli Üniversitesi Eğitim Dergisi*, 1(1), 52-71.
- Çankaya, S. ve Karamete, A. (2008). Eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin matematik dersine ve eğitsel bilgisayar oyunlarına yönelik tutumlarına etkisi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(2), 115-127.
- Demirel, Ö. (2012). *Planlamadan değerlendirmeye öğretim sanatı* (19. Baskı). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Germeroth, C., Bodrova, E., Day-Hess, C., Barker, J., Sarama, J., Clements, D.H. and Layzer, C. (2019). Play it high, play it low: examining the reliability and validity of a new observation tool to measure children's make-believe play. *American Journal of Play*, 11(2), 183-221.
- Göldağ, B. (2019). *Dijital oyunlar: olumlu ve olumsuz etkileri*, III. Uluslararası Battalgazi Bilimsel Çalışmalar Kongresi, 21-23 Eylül, Tam metin bildiriler kitabı, s. 121-133, Malatya.
- Groh, F. (2012). *Gamification: state of the art definition and utilization*. 4<sup>th</sup> Seminar on Research Trends in Media Informatics Ulm University, Germany, Proceedings Book, p. 39-46.
- Hanbaba, B. (2011). *Oyunla öğretim yönteminin hayat bilgisi dersi başarısı ve tutumuna etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.
- Karamustafaoğlu, O. ve Kaya, M. (2013). Eğitsel oyunlarla ‘yansıma ve aynalar’ konusunun öğretimi: yansımali koşu örneği. *Araştırma Temelli Etkinlik Dergisi*, 3(2), 41-49.

Karamustafaoğlu, O., Kılıç, M.F. (2020). Eğitsel oyunlar üzerine yapılan ulusal bilimsel araştırmaların incelenmesi, 1-25.

- Kaya, S. ve Elgün, A. (2014). Eğitsel oyunlar ile desteklenmiş fen öğretiminin ilkökul öğrencilerinin akademik başarısına etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 23(1), 329-342.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M.N. ve Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16, 324-342.
- Krippendorff, K. (2018). *Content analysis: An introduction to its methodology* (4<sup>th</sup> edition). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, Inc.
- Lillard, A.S., Lerner, M.D., Hopkins, E.J., Dore, R.A., Smith, E.D. and Palmquist, C.M. (2013). The impact of pretend play on children's development: A review of the evidence. *Psychological Bulletin*, 139(1), 1-34.
- MEB. (2018). *Fen Bilimleri Dersi Öğretim Programı (İlkokul ve Ortaokul 3, 4, 5, 6, 7 ve 8. Sınıflar)*. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı. Ankara.
- Frechtling, J. (2002). The 2002 User-Friendly Handbook for Project Evaluation, Erişim adresi: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED468812.pdf>
- Nicolopoulou, A. (1993). Play, cognitive development, and the social world: Piaget, Vygotsky, and beyond. *Human Development*, 36(1), 1-23.
- Numanoğlu, G. (1999). Bilgi toplumu-eğitim-yeni kimlikler-II: bilgi toplumu ve eğitimde yeni kimlikler. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*. 32(1-2), 341-350.
- Özmen, H. (2004). Fen öğretiminde öğrenme teorileri ve teknoloji destekli yapılandırmacı (constructivist) öğrenme. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 3(1), 100-111.
- Özmen, H. ve Karamustafaoğlu, O. (2019). *Eğitimde araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Öztemiz, S. ve Önal, H. İ. (2013). İlkokul öğrencilerinin oyun tekniği ile okuma alışkanlığı kazanmasına yönelik öğretmen görüşleri: Ankara Beytepe İlkokulu örneği. *Bitlis Eren Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2(1), 65-79.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill.
- Rixon, S. (1981). *How to use games in language teaching*. London & Basingstoke: Macmillan Education
- Romine, X. (2004). Using games in the classroom to enhance motivation, participation, and retention: A pre-test and post-test evaluation. *Culminating Experience Action Research Projects*, 5, 283-295.
- Sezgin, S., Bozkurt, A., Yılmaz, E.A. ve Linden, N. (2018). Oyunlaştırma, eğitim ve kuramsal yaklaşımlar: öğrenme süreçlerinde motivasyon, adanmışlık ve sürdürülebilirlik. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 45, 169-189.
- Sözbilir, M. ve Kutu, H. (2008). Development and current status of science education research in Turkey. *Essays in Education*, Special Issue, 1-22.
- Şen, Ü. (2010). Sanat eğitiminde bilimsel araştırma yöntemlerinin kullanılması. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(1), 343-360.
- Tatar, E. ve Tatar, E. (2008). Fen bilimleri ve matematik eğitimi araştırmalarının analizi-I: anahtar kelimeler. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(16), 89-103.
- Tatar, E., Kağızmanlı, T.B. ve Akkaya, A. (2013). Türkiye'deki teknoloji destekli matematik eğitimi araştırmalarının içerik analizi. *Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Dergisi*, 35, 33-45.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2018). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Yiğit, A. (2007). *İlköğretim 2. Sınıf seviyesinde bilgisayar destekli eğitici matematik oyunlarının başarıya ve kalıcılığa etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çukurova Üniversitesi, Adana.

Karamustafaoğlu,O., Kılıç, M.F. (2020). Eğitsel oyunlar üzerine yapılan ulusal bilimsel araştırmaların incelenmesi, 1-25.

### Ek 1. Eğitsel Oyun Yayın Sınıflama Formu

A- ARAŞTIRMANIN KÜNYESİ				
Çalışmanın Türü: Bildiri ( ) Makale ( ) Tez: Doktora ( ) Yüksek Lisans ( )				
Çalışmanın Adı:		Yıl:	Sayı:	
Yazar/ları:		Cilt:	Sayfa:	
Dergi/Kitap/Kongre Adı:				
B-ARAŞTIRMA DİSİPLİNİ				
Fen Bilimleri ( )	Eğitim Bilimleri ( )	Türkçe ( )	Matematik ( )	Bilgisayar öğretim teknolojileri ( )
İngilizce ( )	Beden Eğitimi ( )	Sosyal Bilgiler ( )	Din kültürü ( )	Diğer ( )
C-ARAŞTIRMA KÖKENİ				
Nicel ( )	Nitel ( )	Karma ( )	Alan yazın tarama ( )	Belirtilmemiş ( )
D-ARAŞTIRMA YÖNTEMİ				
Deneysel ( )	Doküman inceleme ( )	Kültür analizi ( )		
Tarama ( )	Olgu bilim ( )	Gelişimsel araştırma ( )		
Özel Durum ( )	Betimsel ( )	Meta analiz ( )		
İlişkisel araştırma ( )	Aksiyon ( )	Belirtilmemiş ( )		
Nedensel karşılaştırma ( )	Gömülü teori ( )	Diğer (.....)		
E- ARAŞTIRMA ÖRNEKLEMİ				
Anaokulu öğrencileri ( )	Lisansüstü ( )			
İlkokul öğrencileri ( )	Öğretmenler ( )			
Ortaokul öğrencileri ( )	Öğretim elemanları ( )			
Lise öğrencileri ( )	Veliler ( )			
Ön lisans öğrencileri ( )	Yöneticiler ( )			
Lisans öğrencileri ( )	Belirtilmemiş ( ) ve	Diğer ( )		
F-ÖRNEKLEM SAYISI				
1-20 arası ( )	81-100 arası ( )			
21-40 arası ( )	101-120 arası ( )			
41-60 arası ( )	121 ve üzeri ( )			
61-80 arası ( )	Belirtilmemiş ( )			
G-VERİ TOPLAMA ARAC/ARAÇLARI				
Anket ( )	Mülakat formu ( )	Formlar ( )	Belirtilmemiş ( )	
Ölçek ( )	Gözlem çizelgesi ( )	Envanterler ( )	Diğer ( )	
Testler ( )	Doküman ( )	Rubrik ( )		
H-VERİ ANALİZ YÖNTEMİ				
Nicel	Nitel			
Betimsel istatistik ( )	İçerik analizi ( )	Belirtilmemiş ( )		
T testi ( )	Betimsel analiz ( )	Diğer ( )		
Anova/Ancova ( )	Diğer ( )			
Manova/Mancova ( )				
Regresyon ( )				
Korelasyon ( )				
Mann Whitney U ( )				
Kruskall Wallis ( )				
Wilcoxon ( )				
Ki-kare ( )				
Diğer ( )				
I-ANAHTAR KELİMELER				



## Ek 2. İncelenen Lisansüstü Tezler

- Akbay, M. (2015). *Kurmacılık yaklaşımı ile dijital oyun ortamında tasarım yapmanın, lise öğrencilerinin geometri başarı, öz yeterlilik ve uzamsal becerilerine etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Akçınar, S. (2018). *Beden eğitimi öğretmenlerinin eğitsel oyun oynatma becerilerinin incelenmesi* (Yayımlanmamış doktora tezi). İnönü Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Aksoy, N.C. (2014). *Dijital oyun tabanlı matematik öğretiminin ortaokul 6. sınıf öğrencilerinin başarılarına, başarı güdüsü, öz-yeterlilik ve tutum özelliklerine etkisi.* (Yayımlanmamış doktora tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Alıcı, D. (2016). *Fen ve teknoloji dersinde eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarısına ve bilginin kalıcılığına etkisinin incelenmesi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Kahramanmaraş.
- Alkan, S. (2019). *Dijital olarak tasarlanmış bir eğitsel oyun ortamında ortaokul öğrencilerinin alan kavramının gelişiminin incelenmesi* (Yayımlanmamış doktora tezi). Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Alparslan, B. (2019). *Eğitsel oyunların ilkökul 4. Sınıf öğrencilerinin noktalama işaretlerini kullanma becerilerine etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Akdeniz Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Antalya.
- Altun, M. (2013). *Düzenli eğitsel oyun oynayan 11-12 yaş grubu çocuklarda problem çözme becerisinin incelenmesi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Al-Zangana, A.F.A. (2018). *The impact of educational games and gender on five year-old Iraqi EFL learners* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Arıcı, B. (2017). *Eğitsel oyunların Almanya'da yaşayan Türk çocuklarının Türkçe öğrenme başarılarına etkisi* (Yayımlanmamış doktora tezi). Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Arslan, N. (2017). *4. Sınıf din kültürü ve ahlak bilgisi dersinde eğitsel oyun yöntemi ile öğretim* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Aslan, F. (2014). *Oyun tabanlı öğrenme ortamlarının öğrenci başarısı ve görüşlerine etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Fırat Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Elâzığ.
- Atasoy, Ü. (2019). *Din kültürü ve ahlak bilgisi derslerinde eğitsel oyunlar yoluyla kavram öğretimi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Rize.
- Atay, T. (2018). *Eğitsel oyunlarla desteklenen öğretimin öğrencilerin akademik başarılarına, fen bilimleri dersine yönelik tutumlarına ve bilgilerin kalıcılığına etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Hatay.
- Aydemir, B. (2011). *Dokunmatik ekran kullanımının öğrencilerin bilgisayar kullanımına ve eğitsel bilgisayar oyunlarına yönelik tutumlarına etkisinin araştırılması* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Ege Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Baştuğ, S.D. (2015). *Eğitsel oyunlarla desteklenen dikte etkinliklerinin öğrencilerin dikte becerilerine etkisinin incelenmesi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Erciyes Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Kayseri.

Karamustafaoğlu, O., Kılıç, M.F. (2020). Eğitsel oyunlar üzerine yapılan ulusal bilimsel araştırmaların incelenmesi, 1-25.

- Bulut, D. (2015). *Eğitsel oyun tasarlama sürecinin öğrencilerin yaratıcılıklarına etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Canbay, İ. (2012). *Matematikte eğitsel oyunların 7. sınıf öğrencilerinin öz düzenleyici öğrenme stratejileri, motivasyonel inançları ve akademik başarılarına etkisinin incelenmesi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Cirav, Ö. (2018). *9-10 Yaş grubu çocuklara uygulanan eğitsel oyun aktivitelerinin fiziksel ve motorik özelliklerine etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul Gelişim Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Çeker, E. (2017). *Eğitsel şarkı ve oyunlarla işlenen fen bilimleri dersinin akademik başarı ve kalıcılık üzerine etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Bayburt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bayburt.
- Çelik, O. (2017). *Canlıları tanıyalım konusu için tasarlanan eğitsel oyunların 5. sınıf öğrencilerinin akademik başarılarına ve tutumlarına etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Erzincan Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Erzincan.
- Demiral, Ş. (2010). *Judo çalışan 7-12 yaş grubu çocuklarda (bay-bayan) judo eğitsel oyunlarının motor becerilerin gelişimine etkisinin incelenmesi* (Yayımlanmamış doktora tezi). Marmara Üniversitesi Sağlık Bölümleri Enstitüsü, İstanbul.
- Donmuş, V. (2012). *İngilizce öğrenmede eğitsel bilgisayar oyunu kullanmanın erişkiye, kalıcılığa ve motivasyona etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Fırat Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Elâzığ.
- Duman, A. (2013). *İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin eğitsel oyunlarla görsel sanatlar dersine olan ilgilerinin belirlenmesi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Durgut, A. (2016). *Meslek Yüksekokulu öğrencileri için eğitsel matematik oyunu geliştirilmesi ve başarıya etkisinin incelenmesi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Balıkesir.
- Elieyioğlu, S. (2014). *10-15 Yaş işitme engelli öğrencilerde sportif eğitsel oyunların fiziksel gelişimlerine etkisinin araştırılması* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Atatürk Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Eltem, Ö. (2018). *Fen bilimlerinde maddenin yapısı ve özellikleri ünitesinin öğretiminde eğitsel oyunların kullanılması* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Er, Ö. (2018). *Otizmlili çocuklarda hareket eğitimi ve eğitsel oyun ile yaşam kalitesi ilişkisinin incelenmesi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Hitit Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Çorum.
- Erkan, A. (2019). *İlkokul 4. sınıf sosyal bilgiler dersinde kullanılan eğitsel oyun ve dijital oyun öğretiminin öğrencilerin başarı ve tutumlarına etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Fırat Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Elâzığ.
- Erol, S. (2019). *Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde eğitsel oyunların kullanımı* (Yayımlanmamış doktora tezi). İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Gazeteci, D.Ç. (2014). *İlköğretim 8. sınıf fen ve teknoloji dersinde oyun temelli öğrenmenin öğrencilerin akademik başarı ve eleştirel düşünme becerileri üzerine etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Kocaeli Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Kocaeli.

- Gedik, M. (2012). *Eğitsel oyunlarla hazırlanmış ortaokul 7. sınıf "yaşamımızdaki elektrik" ünitesinin öğretiminin öğrenci başarısına etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Amasya Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Amasya.
- Gençoğlu, A. (2010). *İlköğretim II. Kademe Öğrencilerinde Eğitsel Oyunların Atılganlık Düzeylerine Etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Yüksek Lisans Tezi. Celal Bayar Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Manisa.
- Göv, A. (2019). *Din eğitiminde kullanılan eğitsel oyunların öğrenci başarısı ve kalıcılığına etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Güler, T. D. (2011). *6. Sınıftan ve teknoloji dersindeki 'hücre ve organelleri' konusunun eğitsel oyun yöntemiyle öğretilmesinin öğrencilerin akademik başarısına etkisi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Güleroğlu, M. (2015). *Pre-service teachers' beliefs, experiences and perceptions on mobile games*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Orta Doğu Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Üniversitesi, Ankara.
- Günel, E. (2019). *Gerçek çevre tabanlı dijital eğitsel oyunların İngilizce kelime bilgisi ile kalıcılığı üzerine etkilerinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bolu.
- Gürpınar, C. (2017). *Fen bilimleri öğretiminde eğitsel oyun destekli öğretim uygulamalarının öğrenme ürünlerine etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Kırıkkale Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Kırıkkale.
- Haneci, A.O. (2018). *Element ve İyon konusunun oyun destekli öğretilmesinin öğrencilerin akademik başarı tutum motivasyon ve iş birliğine etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Karadeniz Teknik Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.
- Hava, K. (2012). *Eğitsel bilgisayar oyunu tasarlama yönteminin, ilköğretim 4.sınıf öğrencilerinin akademik başarısına etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Işık, İ. (2016). *İlkokul 3. sınıf öğrencilerine eğitsel oyunlar ile İngilizce kelime öğretiminin akademik başarıya etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Bartın Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bartın.
- Kacı, O. (2015). *Okul öncesi 60-72 aylık dönem çocuğunun sosyal duygusal uyumda eğitsel oyunun etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Çanakkale.
- Kayan, A. (2019). *Ad ve adla bağlantılı konuların öğretiminde eğitsel oyunların etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Koç, E. (2019). *5. Sınıf elektrik ünitesinde kullanılan eğitsel oyunların öğrenci başarısına ve kalıcılığa etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Koç, M. C. (2017). *İlkokul çağındaki çocukların temel motor beceri gelişiminde eğitsel oyunların etkisi* (Yayımlanmamış doktora tezi). Dumlupınar Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Kütahya.
- Koka, V. (2018). *Sosyal bilgiler dersinde kullanılan bilgisayar destekli eğitsel oyunların öğrencilerin ders başarısına olan etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Korkmaz, S. (2018). *Eğitsel oyun geliştirerek desteklenen fen bilimleri öğretiminin öğrenci tutum ve başarısına etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Bartın Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bartın.

Karamustafaoğlu, O., Kılıç, M.F. (2020). Eğitsel oyunlar üzerine yapılan ulusal bilimsel araştırmaların incelenmesi, 1-25.

- Korkusuz, M.E. (2012). *Elektrogame eğitsel oyununun tasarlanıp geliştirilerek basit elektrik devreleri konusunda bilişsel ve duyuşsal değişkenlere etkisinin incelenmesi* (Yayımlanmamış doktora tezi). Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Balıkesir.
- Nur, G.Y. (2019). *Madde ve ısı ünitesinin öğretiminde eğitsel oyunları kullanmanın öğrencilerin akademik başarısı üzerine etkisi ve sürece yönelik öğrenci görüşleri* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Özata, M. (2019). *Ortaokul matematik eğitiminde eğitsel matematik oyunlarının kullanılabilirliği üzerine öğretmen ve öğretmen adaylarının görüşleri* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Mersin Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Mersin.
- Özkan, Z. (2018). *Bir eğitsel oyun tasarım modeli önerisi: oyun tasarımı anahtarı* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Sarıkaya, R. (2019). *Ritim öğretiminde eğitsel oyun kullanımının müzik eğitimine etkileri üzerine bir araştırma* (Yayımlanmamış doktora tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Serdaroğlu, C. (2019). *6. Sınıf bitki ve hayvanlarda üreme, büyüme ve gelişme ünitesinin öğretiminde oyun temelli öğrenmenin akademik başarı ve tutum üzerine etkisi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Samsun.
- Sevim, S. (2019). *Eğitsel oyunlar aracılığıyla kelime öğretiminin beşinci sınıf öğrencilerinin anlama becerilerine etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Soydan, Ş.N. (2019). *Tam sayılar öğretiminde eğitsel oyun kullanımının 7.sınıf öğrencilerinin akademik başarısı ve derse karşı tutumu üzerine etkisinin araştırılması* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Sönmez, M.T. (2012). *6. Sınıf matematik derslerinde web üzerinden sunulan eğitsel matematik oyunlarının öğrenci başarısına etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Şahin, M. (2015). *Oyunlaştırılmış oyun temelli öğrenmenin öğrencilerin fen bilimleri dersi başarılarına ve derse yönelik tutumlarına etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Türkmen, G.P. (2017). *Oyunlaştırma yöntemiyle öğrenmenin öğrencilerin matematik başarılarına ve derse yönelik tutumlarına etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Erciyes Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Kayseri.
- Ulaş, M. (2014). *Temel basketbol eğitiminde eğitsel oyun ile öğretimin 10-12 yaş grubu çocukların bilişsel ve psikomotor gelişim düzeylerine etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Uluay, G. (2017). *Fen öğretiminde dijital oyun tasarımı uygulamalarının ortaokul öğrencilerinin akademik başarılarına, problem çözme becerilerine ve motivasyonlarına etkisi* (Yayımlanmamış doktora tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Uzun, N.O. (2017). *A gamified lesson preparation system* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Özyeğin Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

- Ülküdür, M.A. (2016). *Proje tabanlı öğrenme etkinlikleri ile oyun tabanlı öğrenme etkinliklerinin akademik başarı tutum ve motivasyona etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Amasya Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Amasya.
- Üstündağ, S. (2017). *Eğitsel oyunların ortaokullarda öğrenim gören kaynaştırma öğrencilerinin öz kavram düzeyleri üzerine etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bolu.
- Varan, S. (2017). *İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin zihinsel sözlüğünü geliştirmede eğitsel oyunların etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Bartın Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bartın.
- Yavuzylmaz, M. (2018). *Eğitsel oyun destekli takım-oyun-turnuva yönteminin 5. sınıf öğrencilerinin 'elektrik' konusundaki akademik başarılarına ve motivasyonlarına etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Yayla, H.A. (2015). *Down sendromlu çocukların dil gelişiminin oyun tabanlı ortam ile desteklenmesine ilişkin bir prototip önerisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Bahçeşehir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Yeşilkaya, İ. (2013). *7. Sınıf sosyal bilgiler dersi "zaman içinde bilim" ünitesinin eğitsel oyun yöntemi ile öğretimi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Yıldırım, B. (2015). *Eğitsel oyun ve dönüt-düzeltilmenin öğrenme düzeyi ve kalıcılığa etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Yıldırım, N. (2012). *Yabancı dil eğitiminde eğitsel oyunlar aracılığıyla mobil öğrenme* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Fırat Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Elâzığ.
- Yıldırım, T. (2017). *Yabancı dil olarak Arapça öğretiminde eğitsel oyun yöntemi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Yıldız, S. (2019). *Dijital ve sınıf içi oyunlarla gerçekleştirilen fen eğitiminin okul öncesi öğrencilerinin bilimsel süreç becerilerine ve bilişsel gelişim düzeylerine etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Fırat Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Elâzığ.
- Yılmaz, E. (2011). *İlk ve ortaöğretim öğretmenlerinin eğitsel bilgisayar oyunları hakkındaki görüşleri: demografik özelliklere göre karşılaştırma* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Süleyman Demirel Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Isparta.
- Zing, Y. (2019). *Eğitsel oyunlara dayalı sosyal bilgiler öğretiminde ilköğretim öğrencilerinin küresel vatandaşlığa ilişkin algı ve görüşleri* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.

### Ek 3. İncelenen Makaleler

- Akcanca, N. ve Sömen, T. (2018). Öğretmen adaylarının eğitsel oyun tasarlama ve uygulama durumları. *Turkish Studies Educational Sciences*, 13(27), 49-71.
- Akın, F.A. ve Atıcı, B. (2015). Oyun tabanlı öğrenme ortamlarının öğrenci başarısına ve görüşlerine etkisi. *Turkish Journal of Educational Studies*, 2(2), 75-102.
- Aslan, K., Karamustafaoğlu, O. ve Kurt, M. (2018). Otizmliler için eğitsel oyunla "iç organlarını tanıyabilme" konusunun öğretimi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18 (4), 1887-1902.
- Bahçeci, F. ve Uşengül, L. (2018). Eğitim ve öğretim uygulamalarında yeni bir yaklaşım: oyunlaştırma. *Trakya Eğitim Dergisi*, 8(4), 703-720.

Karamustafaoğlu, O., Kılıç, M.F. (2020). Eğitsel oyunlar üzerine yapılan ulusal bilimsel araştırmaların incelenmesi, 1-25.

- Bayat, S., Kılıçarslan, H. ve Şentürk, Ş. (2014). Fen ve teknoloji dersinde eğitsel oyunların yedinci sınıf öğrencilerinin akademik başarısına etkisinin incelenmesi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14(2), 204-216.
- Bayram, Y.T. ve Çalışkan, H. (2019). Sosyal bilgiler dersinde kullanılan oyunlaştırılmış yaratıcı etkinlikler: bir eylem araştırması. *Journal of Individual Differences in Education*, 1(1), 30-49.
- Boz, İ. (2018). İlkokul 4. sınıf matematik dersinde oyunla öğretim yönteminin akademik başarıya etkisi. *Uluslararası Ders Kitapları ve Eğitim Materyalleri Dergisi*, 1(1), 27-45.
- Bozkurt, A. (2014). Homo ludens: dijital oyunlar ve eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 1-20.
- Ceylaner, S. ve Yelken, T. Y. (2017). Ortaöğretim öğrencilerinin, dijital oyunların ingilizce kelime öğrenimine katkısına yönelik görüşleri. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(1), 346-364.
- Cop, M.R. ve Kablan, Z. (2018). Türkiye’de eğitsel oyunlarla ilgili yapılmış çalışmaların analizi. *Kocaeli Üniversitesi Eğitim Dergisi*, 1(1), 52-71.
- Çatak, G. (2011). Oynarken tasarlamak: dijital tasarım oyunları. *Sigma Journal of Engineering and Natural Sciences*, 3(2), 385-400.
- Duran, M. ve Kaplan, A. (2014). Matematiksel kavramlarla geliştirilen “kelimedenden kavrama” oyununa ilişkin öğrenci-öğretmen görüşleri. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(2), 155-173.
- Ertem, İ.S. (2016). Oyun temelli dijital ortamlar ve Türkçe öğretiminde kullanımına ilişkin sınıf öğretmenlerinin görüşleri. *Akdeniz Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 10(20), 1-10.
- Gençer, S. ve Karamustafaoğlu, O. (2014). Durgun elektrik konusunun eğitsel oyunlarla öğretiminde öğrenci görüşleri. *Araştırma Temelli Etkinlik Dergisi*, 4(2), 72-87.
- Güler, C. ve Güler, E. (2015). Çevrimiçi öğrenme ortamlarında oyunlaştırma: rozet kullanımı. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 4(3), 125-130.
- Güler, E. (2015). Mobil sağlık hizmetlerinde oyunlaştırma. *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi*, 1(2), 82-101.
- İnal, M. ve Korkmaz, Ö. (2019). Eğitsel oyunların öğrencilerin yabancı dil olarak Türkçe öğrenmeye dönük tutumlarına ve konuşma becerilerine etkisi. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 7(4), 898-913.
- Kapucu, S.M. ve Çağlak, S. (2018). Fen bilgisi öğretmen adaylarının eğitsel oyun tasarlama ve sürece ilişkin görüşler: bir durum çalışması. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 10(29), 536-573.
- Karamustafaoğlu, O. & Kaya, M. (2013). Eğitsel oyunlarla ‘yansıma ve aynalar’ konusunun öğretimi: yansımali koşu örneği, *Araştırma Temelli Etkinlik Dergisi*, 3(2), 41-49.
- Karamustafaoğlu, O., Pazar, Ş. B. ve Karamustafaoğlu, S. (2018). Eğitsel oyunlarla dolaşım sistemi konusunun öğretimi: kan yolu oyunu örneği. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Türk Dünyası Uygulama ve Araştırma Merkezi Eğitim Dergisi*, 3(2), 1-18.
- Kaya, S. ve Elgün, A. (2015). Eğitsel oyunlar ile desteklenmiş fen öğretiminin ilkökul öğrencilerinin akademik başarısına etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 23(1), 329-342.
- Korkusuz, M.E. ve Karamete, A. (2013). Eğitsel oyun geliştirme modelleri. *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi*, 7(2), 78-109.
- Öztemiz, S. ve Önal, H. İ. (2013). İlkokul öğrencilerinin oyun tekniği ile okuma alışkanlığı kazanmasına yönelik öğretmen görüşleri: Ankara Beytepe İlkokulu örneği. *Bitlis Eren Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2(1), 70-85.

- Sarı, A. ve Altun, T. (2016). Oyunlaştırma yöntemi ile işlenen bilgisayar derslerinin etkililiğine yönelik öğrenci görüşlerinin incelenmesi. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education*, 7(3), 553-577.
- Serdaroğlu, C. ve Güneş, M.H. (2019). 6. Sınıf bitki ve hayvanlarda üreme, büyüme ve gelişme ünitesinin öğretiminde oyun temelli öğrenmenin akademik başarı ve tutum üzerine etkisi. *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi*, 13(2), 1015-1041.
- Sezgin, S., Bozkurt, A., Yılmaz, E.A. ve Linden, N. (2018). Oyunlaştırma, eğitim ve kuramsal yaklaşımlar: öğrenme süreçlerinde motivasyon, adanmışlık ve sürdürülebilirlik. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 45, 169-189.
- Sırakaya, D.A. (2017). Oyunlaştırılmış tersyüz sınıf modeline yönelik öğrenci görüşleri. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 36(1), 114-132.
- Süygün, M. S. ve Bozyiğit, S. (2019). Dış ticaret ve lojistik eğitiminde dijital oyun tabanlı öğrenme: kavramsal bir inceleme. *Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 16(1), 37-50.
- Toraman, Ç., Çelik, Ö.C. ve Çakmak, M. (2018). Oyun-tabanlı öğrenme ortamlarının akademik başarıya etkisi: bir meta-analiz çalışması. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 26(6), 1803-1811.
- Usta, N.D. ve Güntepe, E.T. (2019). Dijital oyun tasarlanmasının öğrenmeye etkisi. *Bingöl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 9(18), 1213-1231.
- Ülküdür, M.A. ve Bacanak, A. (2013). Proje tabanlı öğrenme etkinlikleri ile oyun tabanlı öğrenme etkinliklerinin hazırlık (geliştirilme) boyutunda karşılaştırılması. *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, 8(1), 21-43.
- Yaşar, Ş. ve Alkan, G. (2019). Muhasebe eğitiminde oyunlaştırma: dijital oyun tabanlı öğrenme. *Muhasebe ve Vergi Uygulamaları Dergisi*, 12(2), 331-352.
- Yazıcıoğlu, S. ve Güngören, S. Ç. (2019). Oyun temelli etkinliklerin ortaokul öğrencilerinin fen öğrenmesine olan etkisini başarı, motivasyon, tutum ve cinsiyet değişkenlerine göre incelenmesi. *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi*, 13(1), 389-413.
- Yenice, N., Tunç, G.A. ve Yavaşoğlu, N. (2019). Eğitsel oyun uygulamasının 5. sınıf öğrencilerinin fen öğrenmeye yönelik motivasyonları üzerindeki etkisinin incelenmesi. *E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 10(1), 87-100.
- Yıldırım, E. (2016). Dijital oyun tasarım programlarının eğitimde önemi. *Mesleki Bilimler Dergisi*, 5(2), 12-19.
- Yıldız, E., Şimşek, Ü. ve Ağdaş, H. (2017). Eğitsel oyun entegre edilmiş işbirlikli öğrenme modelinin öğrencilerin fen öğrenimi motivasyonları ve sosyal becerileri üzerine etkisi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18(2), 37-54.
- Yıldız, E., Şimşek, Ü. ve Aras, H. (2017). Eğitsel oyun yönteminin öğrencilerin sosyal becerileri, okula ilişkin tutumları ve fen öğrenimi kaygıları üzerine etkisi. *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi*, 11(1), 381-400.
- Yıldız, E., Şimşek, Ü. ve Araz, H. (2016). Dolaşım sistemi konusunda eğitsel oyun yönteminin kullanılmasının öğrencilerin akademik başarı ve fen öğrenimi motivasyonu üzerine etkisi. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 13(36), 20-32.
- Zorluoğlu, L.S. ve Elbir, B.C. (2019). Eğitsel oyuncak ve eğitsel oyun içerikli araştırmalardaki eğilimler: içerik analizi. *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14(27), 1-22.

#### **Ek 4. İncelenen Tam Metin Basılı Bildiriler**

- Akran, S.K. ve Kocaman, İ. (2017). Oyun tabanlı öğrenme-öğretme modelinin okul öncesi çocuklarının öğrenme tercihlerine etkisi. *Uluslararası İMESET Konferansı*, Bitlis. 27-29 Ekim. 38(2), ss. 515-533.

Karamustafaoğlu, O., Kılıç, M.F. (2020). Eğitsel oyunlar üzerine yapılan ulusal bilimsel araştırmaların incelenmesi, 1-25.

- Baki, Y. (2016). Ortaokul öğrencilerinin Türkçe dersinde eğitsel oyunların kullanımına ve işlevlerine ilişkin görüşleri. 3. *Uluslararası Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu*, İstanbul. 21-22 Ekim. ss. 291-310.
- Koç, E. (2015). Oyun tabanlı eğitim: çok oyunculu çevrimiçi rol yapma (mmorpg) oyun türüne yönelik bir uygulama. 10. *Ulusal Eğitim Yönetimi Kongresi*, Gaziantep. 7-9 Mayıs. 1. Baskı ss. 17-19.
- Özdemir, Ş. (2011). Oyun tabanlı öğrenmede geogebra kullanımı: köklü sayılar keşif oyunu. *5th International Computer & Instructional Technologies Symposium*, Elazığ. 22-24 Eylül, 699-704.
- Özsevgeç, L.C., Tayfur, A., Erdoğan, A., Turan, B., Kurtuluş, N. ve Yayla, R.G. (2014). 7. Sınıf “insan ve çevre” ünitesine yönelik bir eğitsel oyun geliştirilmesi ve uygulanabilirliğinin araştırılması. *International Conference On Education In Mathematics, Science & Technology*, Konya. 16-18 Mayıs. 1. Baskı ss.1052-1056.
- Pırasa, N. (2014). Eğitsel oyunlarla matematik öğretimi dersinde tasarlanan oyunların analizi. *International Conference On Education in Mathematics, Science & Technology*, Konya. 16-18 Mayıs. ss. 1313-1319.
- Ramazanoğlu, M. (2019). Bilgisayar ve öğretim teknolojileri eğitimi öğretmen adaylarının dijital eğitsel oyunları kullanma becerilerinin belirlenmesi. 28. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Kongresi*, Ankara. 25-28 Nisan. ss. 42-50
- Yıldırım, E. (2016). Dijital oyun dizaynı programlarının eğitimde önemi. *5th International Vocational Schools Symposium*, Prizren. 18-20 Mayıs.1, ss. 1-7.

## Extended Abstract

**Purpose:** With the developing technology, the tools, methods, and techniques used in learning and teaching processes have started to differentiate and with this differentiation, the qualifications of the learners have also changed. These new generation learners, defined by Prensky (2001) as digital natives, face problems such as attention, deficit and focus problems in classical educational teaching processes because they live in a world where technology is superior. One of the ways to eliminate these and similar problems is to increase the motivation and beliefs of learners to learn, to make the learning process and the tools used in this process more interesting, intriguing, and entertaining. In this way, the experiences of learners in the learning process can be permanent and sustainable. In this context, it is stated that one of the methods that can be used to make experiences sustainable and permanent is gamification. Games are activities that are as old and persistent as the existence of people. Although the games have such an old and deep-rooted structure, their effects on the development of individuals have not been studied in detail yet.

When the relevant literature is reviewed, no content analysis study related to the game teaching or education studies has not been found. Accordingly, research methods, data collection tools, etc. of the study were carried out within the scope of educational games. Revealing the features, the study will contribute to academicians who will conduct research about games. In addition, this research is expected to form analysis step for future studies. The aim of this study is to examine studies on educational games published in the last ten years (between 2010 and 2019 years) in Turkey. On this basis, the following research questions were addressed; Researches conducted on educational games between 2010 and 2019 years,

1. What is the distribution of publication type related to the years?
2. How is the distribution according to disciplines?
3. How is the distribution of the keywords it contains?
4. How is the distribution based on the research origins they are based on?



5. How is the distribution according to the methods?
6. What are the distribution of sample groups and numbers?
7. What is the distribution of the data collection tools they use?
8. What is the distribution of the data analysis methods they use?

**Method:** In this research carried out with the document analysis method, 122 studies related to the subject were reached. These national scientific studies consisted of 74 postgraduate theses, 40 articles published in refereed journals, and 8 papers presented in congresses and published in proceedings books. These studies were examined based on discipline area, research origin, method, sample group and size, data collection tools, data analysis methods and key words categories. The data obtained from the examinations are presented in figures created using the NVivo program with frequency values.

**Results:** As the years progressed, it was determined that more researches were conducted for educational games. Researches were intense in science discipline. It was seen that researchers preferred quantitative and experimental methods. In addition, it was determined that the researches carried out their research on secondary and primary school students between 41 and 60 students, and the data were generally taken through tests and analyzed mostly through t-tests.

**Discussion and Conclusion:** In the light of the discussions based on the data and the conclusions reached at the end of the research, the following suggestions are presented to those who would conduct educational games or similar studies.

- In addition to the thesis studies related to educational games, which have recently been among the interesting topics, more article studies should be done. Furthermore, the public can be informed about education through notices prepared by organizing educational game themed congresses.

- Scientific research on educational games should be carried out for other disciplines besides science.

- In the studies, qualitative and mixed methods can be used besides quantitative approach to investigate the method effectiveness and opinions about educational games. In addition, different results can be achieved with different sample groups and numbers thanks to different methods used for educational game studies.

- At the stage of designing and implementing an educational game, studies can be carried out through highlighting the methods in which the teacher becomes a researcher himself.

- Students can be encouraged towards elective courses, researches, and thesis topics for educational games in undergraduate and graduate education.

- Those who will do research on this and similar topics can use the keywords such as "educational game" and "game-based learning" to make an effective search in the relevant literature.

- This study is limited to the last decade and national scientific research. Those who want to study educational games can make comparisons between the results of this research and their own studies.

**Etik Kurul Belgesi:** Bu araştırma herhangi bir canlı üzerinde gerçekleştirilmediği için etik kurul onayı alınmasını gerektirmemektedir.