

Sınıf Öğretmenlerinin Eğitimde Oyunlaştırmaya İlişkin Görüşleri

Neslihan Arslan^a  Mehmet Arif Bozan^b  Mehmet Cihad Ayar^c 

^a Öğretmen, İstanbul Aydın Üniversitesi, İstanbul

^b Dr. Öğretim Üyesi, İstanbul Aydın Üniversitesi, İstanbul

^c Prof. Dr., İstanbul Aydın Üniversitesi, İstanbul

Özet

Oyunlaştırma, sağlık, eğitim, pazarlama gibi farklı alanlarda yer bulan, motivasyonel problemleri çözerek katılımcılarda uzun süreli davranış değişikliğini sağlamayı hedefleyen bir yöntemdir. Eğitimde oyunlaştırma yönteminde, yalnızca bilgiyi öğretirken oyunu eklemek değil oyun mekanikleri ile birleştirerek, öğrencilerin hedef ve davranışa kolayca ulaşabilmesini ve öğrenmelerinin kalıcı olmasını sağlamaktır. Bu nitel çalışmada, sınıf öğretmenlerinin oyunlaştırma yöntemi hakkındaki görüşlerini ortaya çıkartmayı amaçladık. Çalışmada nitel araştırmanın desenlerinden tekli durum deseni kullandık. Araştırmanın çalışma grubunda İstanbul ili Başakşehir ilçesinde devlet okulunda görev yapan 10 sınıf öğretmeni yer almıştır. Verileri, yarı yapılandırılmış görüşme formu ile topladık. Veri analizinde ise içerik analizi kullanmayı tercih ettik. Öğretmenlerle yapılan görüşme sonrasında elde edilmiş bulguları; “oyunlaştırma kavramının çağrıştırdıkları”, “oyunlaştırmanın öğretim sürecine etkisi”, “oyunlaştırmanın uygulanması” ve “oyunlaştırmanın geleceği” olmak üzere dört tema başlığı altında topladık. Sonuç olarak, sınıf öğretmenlerinin oyunlaştırma yöntemini öğretimde kullanılmasının önemini farkında olduklarını gözledik. Ayrıca oyunlaştırma yönteminin öğretim süreci içerisinde uygulanmasının olumlu etkileri olmasına karşın bazı sınırlılıkları da içerdiğini gördük.

Anahtar Kelimeler: Sınıf öğretmenliği, oyunlaştırma, durum çalışması

Type / Tür:

Research / Araştırma

Received / Geliş Tarihi:

12 Ekim 2023

Accepted / Kabul Tarihi:

9 Kasım 2023

Page numbers / Sayfa no:

144-164

Citation Information / Atıf bilgisi:

Arslan, N., Bozan, M. A. ve Ayar, M. C. (2023). Sınıf öğretmenlerinin eğitimde oyunlaştırmaya ilişkin görüşleri. *Harran Maarif Dergisi*, 8 (2), 144-164. doi: 10.22596/hej.1374952

Sorumlu yazar: Neslihan Arslan **e-posta:** neslihanarslan@stu.aydin.edu.tr

Opinions of Primary School Teachers about Gamification in Education

Abstract

Gamification is a method that finds its place in various fields such as health education, marketing, aiming to solve motivational problems and achieve long-term behavior change in participants. In gamification in education, it is not just about adding a game while teaching information but combining it with game mechanics to make it easy for students to reach their goals and behaviors and to ensure that their learning is lasting. The aim of this study is to gather the opinions of classroom teachers about the gamification method. In the study, the single-case design, one of the patterns of qualitative research, was used. The study group of the research consisted of 10 classroom teachers working in a public school in the Başakşehir district of Istanbul. Data were obtained using a semi-structured interview form. Content analysis, one of the techniques of analyzing qualitative data, was preferred for data analysis. After the interviews with the teachers, the findings obtained were grouped under four main theme titles: "what gamification concept evokes," "the effect of gamification on the teaching process," "the implementation of gamification," and "the future of gamification." When the results of the findings were evaluated, it was observed that classroom teachers are aware of the importance of using the gamification method in instruction. They also stated that the implementation of the gamification method in the instructional process has positive effects and also includes some limitations.

Key Words: Primary school, gamification, case study

Giriş

Oyun, sadece bir etkinlik olarak değil, aynı zamanda bir uygarlığın ve kültürün temelini oluşturan ve bu yolla geliştiğini vurgulayarak, yaşamın sınırlarını aşabilen, oyuncularını tamamen içine çekebilen, özgür ve hayali bir eylem hissi sunan, çıkar veya fayda düşünmeksizin saf bir etkinlik olarak tanımlanabilir (Huizinga, 1955). Ayrıca insanların kendi istek ve iradelerine dayalı olarak olağan hayatın ötesinde ve günlük hayatta zaman ve mekan olarak ayrılarak yapılan bir eylem (And, 1974) ve bir veya birden fazla oyuncunun belli bir amaç, kurallar ve sonuçlar dahilinde yapılan bir etkinlik olarak da görülebilir (Dempsey, Haynes, Lucassen & Casey, 2002).

Oyun kavramı ile birlikte son zamanlarda iş dünyası ve eğitimde "oyunlaştırma" kavramı yer almaya başlamıştır. Oyunlaştırma kavramına dair alanyazın incelendiğinde birçok tanımla karşılaşmıştır (Örneğin, Deterding, Dixon ve Khaled, 2011; Karagiorgas ve Niemann, 2017; McGonigal, 2011; Yılmaz, 2015; Kiryakova, Angelova ve Yordanova, 2014). Deterding vd. (2011) oyunlaştırmayı oyun mekaniklerinin ve oyun tasarım unsurlarının oyunun olmadığı ortamlarda kullanılması olarak tanımlamıştır. Karagiorgas ve Niemann (2017) ise, oyunlaştırmayı; video oyunlarında bulunan rozetler, ödüller gibi olumlu parçaların alınarak bunun pedagojiye uyarlanması olarak değerlendirmiştir. McGonigal (2011) da oyunlaştırmayı; oyuncuların problem çözme becerisini sadece bulmacaları çözebilmek

için değil bununla birlikte hayatın içindeki politik ve sosyal meseleleri de çözmek için kullanılan bir yeni yaklaşım olarak ifade etmiştir. Bununla birlikte Yılmaz (2018) oyunlaştırmanın tanımını biraz daha derinleştirerek "gerçek yaşamdaki motivasyonel problemleri oyun tasarım teknikleri ile uzun vadeli çözmeye çalışan iş modelidir" şeklinde ifade etmiştir (s.29). Aslında oyunlaştırma, bireyin oyunu düşünerek anlaması ve içselleştirerek sahip olduğu becerisini öğrenme ortamında kullanabilmesidir (Kiryakova, Angelova ve Yordanova, 2014). Oyunlaştırmaya dair yapılan tüm tanımlar eğitim açısından değerlendirildiğinde oyunlaştırmanın öğrencilerde motivasyonu, akademik başarıyı, ilgiyi ve merakı artırması ve öğrenmeleri kalıcılaştırmasından dolayı oyun tasarım unsurlarının eğitim-öğretimde kullanılmasının isabetli olacağı düşünülmüştür (de-Marcos vd., 2014; Deterding vd., 2011; Richter, Raban & Rafaeli, 2015; Zichermann & Cunningham, 2011).



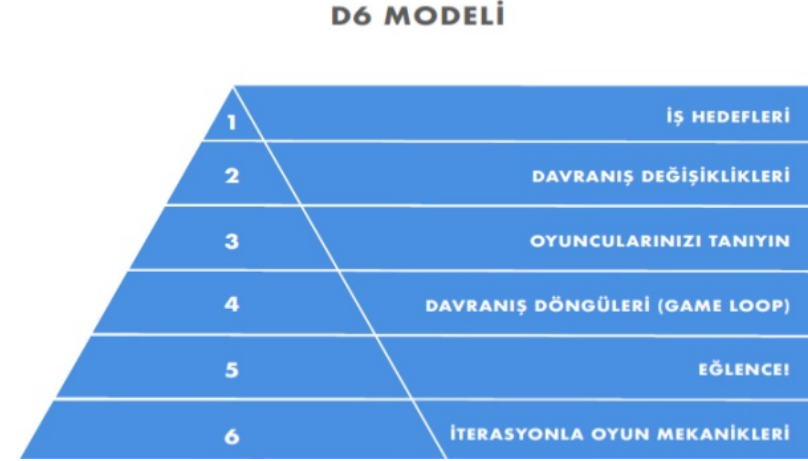
Şekil 1. Oyunlaştırma modeli (Adapte edilmiştir; Werbach ve Hunter, 2012)

Oyunlaştırma kavramındaki oyun unsurları, mekanikler, bileşenler ve dinamiklerdir (Werbach ve Hunter, 2012). Şekil 1’de verilmiş olan oyunlaştırma unsurlarının öğretim sürecinde kullanılması süreci daha eğlenceli, daha motive edici, öğrencilerin sürekli akışta kalacağı kalıcı öğrenmeler sağlayacağı düşünülmüştür. Çünkü, oyunlaştırma modeli piramidinin üstünde bulunan oyun dinamikleri oyunun akışını içeren yapılardan oluşan ve oyunda arka planda kalan kısımdır. Aslında oyuncular bu dinamikleri hissederler, fakat doğrudan etkileşimde bulunamazlar. Hikayeleştirme, duygu durumları, ilişkiler, kısıtlamalar dinamikler için birer örnektir.

Piramidin orta kısmında bulunan oyun mekanikleri ise, oyunun yapısının oluşturulduğu bölümdür. Oyun mekanikleri; oyunun kuralları ve işleyiş sürecinden oluşmaktadır. Oyun mekaniklerine örnek olarak; yarışmalar, oluşturulan takımlar, kazanma, meydan okuma, şans ve geri bildirim verilebilmektedir. Piramidin en altında bulunan bileşenler ise oyuncuların dikkatini çeken, oyunu devam ettirme hissiyatını oluşturarak oyuncuların, süreç içerisinde topladıkları parçalardır. Oyun

bileşenlerine örnek olarak ise rozet, liderlik tablosu, avatar, puan, seviye ve kilit açma verilebilir.

Oyunlaştırma düşüncesi ile belli başlı yapılar kullanılarak kişilerin dikkatini çekmeyi sağlayacak bir süreci tasarlayabilmek ve bu sürecin nitelikli olması önemlidir. Şekil 2’de bu modellerden biri olan ve sıklıkla tercih edilen Werbach ve Hunter (2012) tarafından tasarlanmış D6 modeli yer almaktadır.



Şekil 2. D6 Oyunlaştırma Tasarım Modeli (Adapte edilmiştir; Werbach ve Hunter, 2012)

Werbach ve Hunter (2012) tarafından hazırlanan D6 modeli oyunlaştırma sistemini geliştirmek amacıyla oluşturulmuştur. Modelin tüm basamakları “D” harfi ile başlar ve oyunlaştırma bu basamaklarda adım adım gelişir. Bu modeldeki altı adım motivasyon ve oyun teorisini bir araya getirmeyi amaçlar (Werbach ve Hunter 2012). Bu model aslında iş dünyasına yönelik hazırlanmış olsa da eğitim alanında da kullanılmıştır (Erümit ve Karakuş, 2015).

Verilen bilgilerden hareketle, oyun bileşenleri, mekanikleri ve oyun dinamiklerinden oluşan oyunlaştırma yöntemi, eğitim-öğretim sürecinde kullanıldığında olumlu etkiler sağlayabilmektedir. Eğitim-öğretim sürecinde oyunlaştırma kullanımının avantajları aşağıda yer almıştır:

- Öğrencilerdeki öğrenme süresini hızlandırma,
- Öğrencilerin motivasyonlarını artırma,
- Öğrenilmesi zor olan konularda kolay öğrenmeye yardımcı olma,
- Dersleri daha eğlenceli ve ilgi çekici hale getirilebilme,
- Konuların öğrenilmesi ve içselleştirilmesine yardımcı olma,
- Öğrencilerin hedefe varmak için yolculuk yaptığı, aktif olarak sürece katıldığı bir ortam oluşturma,
- Motivasyonu yüksek tutarak öğrencilerin etkin bir şekilde süreçte kalmasını sağlama,

- Öğrencilerde merak uyandırarak öğrenme isteği oluşturma,
- Öğrencilerin problem çözme becerilerini, iletişim becerilerini, işbirliği çerçevesinde geliştirme, akademik başarılarını arttırılabilme (Fiş-Erümit, 2016; Güler, 2015; Kocadere & Samur, 2016, Sezgin vd., 2018; Yıldırım, 2018).

Teknolojinin gelişmesi ile birlikte geleneksel olan eğitim sisteminden öğrencinin merkezde olduğu sisteme geçiş yapılmıştır. Bu sistemde amaç; araştıran, sorgulayan, yaratıcı düşünen, çevresi ile işbirliği içerisinde uyumlu olabilen bireyler yetiştirmektir. Son zamanlarda yapılan oyunlaştırma içerikli tasarımlar incelendiğinde; öğrencilerin motivasyonları yükseltmek, istenen davranışları gerçekleştirmek, ders başarısını arttırmak, ortama bağlı bireyler olmasını sağlamak gayesiyle kullanıldığı gözlemlenmiştir (Akbaba, 2006; Akkemik, 2018; Bozkurtlar ve Samur, 2017; Deterding vd., 2011; Erdoğan ve Karataş, 2016; Fiş-Erümit, 2016; Hamari, Koivisto ve Sarsa, 2014; Karayılan vd., 2019; Mert ve Samur, 2018; Sezgin vd., 2018; Şahin ve Samur, 2017; Türkmen, 2017; Yapıcı ve Karakoyun, 2017; Yıldırım, 2016; Yıldırım, 2018).

Oyunlaştırmayı içeren araştırmalar incelendiğinde, bu çalışmalarda genellikle deneysel çalışmaların kullanıldığı gözlemlenmiştir (Genç Ersoy, 2017; Özkan ve Samur, 2017). Yapılan araştırmalar göz önünde bulundurulduğunda; eğitim öğretim faaliyetlerinde oyunlaştırmaya kullanılması doğrultusunda, öğretmenlerin bu konudaki farkındalıklarının ve algılarının ortaya konulduğu nitel bir çalışmanın alana katkı sağlayacağı düşünülmüştür. Bu çalışmanın amacı, sınıf öğretmenlerinin oyunlaştırma yöntemi hakkındaki görüşlerini incelemektir. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki araştırma sorularına yanıt aranmıştır:

- 1) Öğretmenlerin oyunlaştırma kavramı hakkındaki görüşleri nelerdir?
- 2) Öğretmenlerin oyunlaştırmaya öğretimdeki etkisine yönelik görüşleri nelerdir?
- 3) Öğretmenlerin oyunlaştırmayı öğretim sürecinde nasıl kullanmaktadırlar?
- 4) Öğretmenlerin oyunlaştırmaya geleceği hakkındaki görüşleri nelerdir?

Yöntem

Araştırma Modeli

Bu çalışmada öğretmenlerin oyunlaştırmaya bir öğretim yöntemi olarak kullanmaları konusundaki görüşlerini belirlemek amaçlanmıştır. Bu amaçla, nitel araştırma yöntemi seçilmiştir. Nitel araştırma "gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konulmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma" şeklinde ifade edilmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2013).

Araştırma deseni olarak araştırma problemi ile uyumlu olması açısından "Tek Durum Deseni" tercih edilmiştir. Tek durum deseni "tek bir analiz biriminin olduğu, aykırı ve kendine özgü durumların çalışıldığı, çok iyi formüle edilmiş bir teorinin kullanıldığı bütüncül tek durum deseni" olarak tanımlanmaktadır.

Çalışma grubu

Bu araştırmanın çalışma grubunu devlet okullarında görev yapan altısı kadın dördü erkek olmak üzere toplam 10 sınıf öğretmeni oluşturmuştur. Çalışma grubunun seçiminde ise, amaçlı örnekleme yönteminden faydalanılmıştır. Seçilen bu yöntemde konum, zaman, para ve koşullara göre uygun oluş durumu gibi ölçütlere dikkat edilerek çalışma grubu belirlenmiştir. Ayrıca çalışma grubunda oyunlaştırmanın eğitimde kullanılmasına yönelik eğitim almış ve oyunlaştırmayı öğrenme öğretme süreçlerinde kullanmış öğretmenlere yer verilmiştir.

Verilerin Toplanması ve Analizi

Bu çalışmada, nitel veri toplama aracı olarak yarı yapılandırılmış görüşme formunu kullandık. Birinci araştırmacı, yarı yapılandırılmış görüşme formunu, toplanan verilerin kodlanarak analiz edecek, görüşme yapılan kişilerin sunduğu bilgilerin benzerliklerini ve farklılıklarının belirlemek ve araştırmanın daha ayrıntılı karşılaştırılmasına olanak sağlayacak şekilde tasarlamıştır (Hebecci ve Usta 2018; Yıldırım ve Şimşek, 2013). Birinci araştırmacı, görüşme formunun hazırlanması aşamasında öncelikle alan yazın taraması kapsamlı bir şekilde yaparak farklı çalışmaların görüşme soruları incelemiş ve bu çalışmalardan fikir edinmiştir. Alan yazın taramasından sonra diğer araştırmacılar ile birlikte görüşme sorularını geliştirmiştir. Geçerliği sağlanmak için görüşme sorularını, Temel Eğitim Bölümü/Sınıf Eğitimi Anabilim Dalında görev yapan iki öğretim elemanı dil, anlaşılabilirlik ve konu-içerik açısından incelemiştir. Uzmanlar, görüşme formunda yer alan iki sorunun çıkartılmasını, bir sorunun da güncellenmesini tavsiye etmiştir. Bu görüşler doğrultusunda biz de görüşme formunun son halini oluşturduk.

Çalışma grubundaki öğretmenler bu çalışmaya gönüllü olarak katılmaları için davet edilmiştir. Görüşme yapılmadan önce tüm katılımcı öğretmenlere bu çalışmanın bilimsel amaçlı olacağı, kişisel bilgilerinin paylaşılmayacağı ve adlarının kodlanarak gizli tutulacağı söylenmiştir. Bu şekilde katılımcı öğretmenler ile güven köprüsü kurulmaya çalışılmıştır. Yapılan görüşmeler ortalama 10 dakika sürmüştür. Birinci araştırmacı, görüşmeler için öğretmenlerden ses kaydı alınması hususunda izin aldı ve ses kayıtlarını deşifre etti.

Deşifreleri çözümlenmek amacıyla içerik analizini kullanmayı tercih ettik. Çünkü içerik analizinde öncelikle toplanmış olan verilerin kavramsallaştırılması, sonrasında karşılaştırma yaparak ortaya çıkacak olan kavramları düzenlenmek ve daha sonra da kavramları açıklayacak temaları belirlemek mümkündür (Yıldırım ve

Şimşek, 2013).

Birinci araştırmacı deşifrelerden birini okudu. O deşifrede kodlar oluşturdu. Daha sonra oluşturulan kodları çalışma grubundaki diğer deşifrelerdeki ifadelerindeki kodların tekrar etme sıklığına bakarak geçici temalar oluşturdu. Çalışmada gösterilmiş olan doğrudan alıntılarda gizlilik açısından katılımcıların gerçek isimlerini kullanmadık. Bunun yerine, öğretmenler için “Ö” harfini; cinsiyetleri belirtmek amaçlı olarak erkekler için “E”, kadınlar için de “K” harflerini kullandık.

Araştırmanın geçerliği ve güvenilirliği için katılımcıların sorulara verdikleri cevaplar, iki araştırmacı tarafından ayrı ayrı kodlanmıştır. Miles ve Huberman (1994) tarafından önerilen {Güvenirlik = anlaşma / anlaşma + anlaşmazlık} formül ile iki araştırmacı arasındaki tutarlılık belirlenmiş ve araştırmacılar arasındaki tutarlılık katsayısı %87 olarak bulunmuştur. Değerin %70'in üzerinde olması nedeniyle araştırmacılar kodlamaların tutarlı olarak yapıldığına karar verdi. Ayrıca araştırmanın geçerliği ve güvenilirliği için kodlar, ilgili kategoriler ve temalardaki matrislere dahil ettik. Kodlar ve temalar, sınıf öğretmenliği alanında uzman iki kişi tarafından incelendi ve son şekli verildi. Bununla birlikte onaylanabilirliği sağlamak için de görüşmelerden doğrudan alıntılar yapıldı. (Creswell ve Poth, 2018).

Bulgular

Araştırmanın bulgularını dört tema (Oyunlaştırma Kavramının Çağrıştırdıkları, Oyunlaştırmanın Öğretim Sürecine Etkisi, Oyunlaştırmanın Uygulanması ve Oyunlaştırmanın Geleceği) ve bu temalara ait alt temalar altında topladık. Aşağıda temalar ve alt temalara Yönelik yorumlarımızı öğretmenlerin görüşmelerdeki ifadelerini direkt alıntılarla yapıyoruz.

Tema1: Oyunlaştırma Kavramının Çağrıştırdıkları

Sınıf öğretmenleriyle yapılan görüşmede “Oyunlaştırma kavramı sizin için neyi ifade ediyor?” sorusuna verdikleri cevapları analiz ettiğimizde oyunlaştırma kavramının çağrıştırdıkları temasını oluşturduk Bu temayı “Tablo 1’de alt tema ve kodlara olarak gösteriyoruz.

Tablo 1. Oyunlaştırma Kavramının Çağrıştırdıkları Temasına Ait Alt Temalar ve Kodlar

Alt Tema	Kod	f	Katılımcılar
Öğrenci Merkezli Eğitim	Farklı konu anlatımı	5	Ö1 Ö2 Ö5 Ö6 Ö7Ö8
	Öğrenci seviyesi	4	Ö3 Ö4 Ö5 Ö7 Ö9
Öğretmen Motivasyonu	Mesleki gelişim Eğlenceli öğretim Takdir edilme	4	Ö4 Ö5 Ö7 Ö10

Tablo 1’de oyunlaştırma kavramının öğretmenlerde çağrıştırdıkları teması altında “öğrenci merkezli eğitim” ve “öğretmen motivasyonu” alt temalarına ulaştık. İlk alt tema olan “öğrenci merkezli eğitim” alt temasındaki kodlara ilişkin görüşmelerden elde edilen bazı alıntılar aşağıdaki gibidir:

“Oyunlaştırma denilince ilk aklıma gelen öğretimi farklılaştırma, konu anlatımında farklı bir hava... Elbette konu anlatımını öğrencilerimi merkeze alarak, yani demek istediğim şey onları dikkate alan konu anlatımı...” Ö8 (E)

“Vermek istediğimiz bilgi ile öğrenci de istediğimiz davranışı gözlemleyebilmek için, öğrencilerin seviyesine uygun hale getirmek denilebilir.” Ö1 (K)

“Oyunlaştırma öğrencilerimin seviyesine indirgeyerek bir konuyu anlatma yöntemidir.” Ö5 (E)

Oyunlaştırma kavramının çağrıştırdıkları teması kapsamında görüşmelerin analizi sonucu ulaştığımız “öğretmen motivasyonu” alt teması ve bu alt tema altındaki kodlara ilişkin öğretmen görüşmelerinden bazı alıntılar aşağıdaki gibidir:

“...Şunu çok net diyebilirim ki oyunlaştırma klasik öğretme şeklinden, belki de monoton eğitim sürecinden ve tabi bunun sonucu olarak mesleki sıkılma diyebilirim sanırım, bu durumdan bir öğretmen olarak beni çıkarıp, öğretmen olarak yeni şeyler öğrenmeme vesile oldu. Hep mesleki gelişimden bahsedilir ya işte ben oyunlaştırma deyince ilk aklıma gelen mesleki gelişimdir. Oyunlaştırma o kadar geniş, o kadar büyük bir dünya ki içine girdikçe yeni şeyler öğreniyorum ve bu da beni öğretmen olarak motive ediyor, beni geliştiriyor görüyorum.” Ö10 (E)

“Oyunlaştırmayı sınıfta ve derslerimde kullandığımdan beri sınıf ortamı öyle eğlenceli bir hal aldı ki. Öğrencilerim eğlendikçe ben de onlarla birlikte eğleniyorum, mutlu oluyorum o kimi zaman rekabet, kimi zaman işbirliğine. Sınıftaki bu ortam beni her gün yaptığım işime daha çok motive ediyor ve ben de bir bakıyorum ki o ortamın, oyunlaştırmının parçası oluyorum.” Ö7 (K)

“.... Oyunlaştırma bana aynı zamanda takdir edilmeyi de çağrıştırıyor. Kimler tarafından takdir ve kim takdir ediliyor? Tabiki takdir edilen biz öğretmenleriz. Oyunlaştırma öğretmede öğrenmede yeni bir soluk getiriyor. Öğrenciler oyunlaştırmının eğitimde yarattığı olumlu farkla daha çok motive oluyor ve daha kalıcı öğrenmeler yaşıyor. E tabi bunu başta veliler, diğer meslektaşlar ve idare de görebiliyor. Sonrası yapılan güzel işin beğenilmesi ve takdir görmesi.” Ö5 (E)

Tema 2: Oyunlaştırmının Öğretim Sürecine Etkileri

Oyunlaştırma yönteminin öğretim sürecine etkisi teması altında “olumlu yönleri” ve “olumsuz yönleri” olmak üzere iki alt tema belirledik. Bu temalara “Oyunlaştırma yönteminin öğretim ve öğrenme sürecine nasıl bir etkisi vardır? Açıklayınız? Oyunlaştırma yönteminin öğrenme sürecine kattığı olumlu ve olumsuz yönler nelerdir? Açıklayınız? Öğrenciler üzerindeki etkileri nasıldır? Öğretmenler üzerindeki etkileri nasıldır?” sorularına öğretmenleri verdikleri cevapları analiz edilerek ulaştık. Bu doğrultuda “öğretim sürecine etkisi teması” olumlu yönleri alt temasının altında beş kod oluşturduk (Tablo 2).

Tablo 2. Oyunlaştırmanın Öğretim Sürecine Etkisi Temasına Ait Alt Temalar ve Kodlar

Alt Tema	Kod	F	Katılımcılar
Olumlu yönleri	İçselleştirerek öğrenme	6	Ö1 Ö2 Ö3 Ö8 Ö7 Ö10
	Kalıcı öğrenme	5	Ö1 Ö2 Ö4 Ö7 Ö8
	Aktif katılım	4	Ö2 Ö3 Ö7 Ö8
	Pozitif akran ilişkisi	3	Ö5 Ö8 Ö9
	Motivasyon	3	Ö1 Ö6 Ö7
Olumsuz yönleri	Rekabet etme ve tartışma	3	Ö2 Ö6 Ö10
	Düzen ve disiplin konusundaki sıkıntılar	3	Ö5 Ö7 Ö8
	Yorgunluk		
	Araç gereçlerdeki eksiklik	2	Ö5 Ö10
	Zamansal kayıp	2	Ö2
	Sınıfların mevcudu	2	Ö3 Ö7
		2	Ö3
		1	Ö8

Tablo 2’de oyunlaştırmanın öğretim sürecine etkileri teması altında “oyunlaştırmanın olumlu yönleri” ve “oyunlaştırmanın olumsuz yönleri” olarak iki alt temaya ulaştık. Olumlu yönler alt temasına ait ifadeler aşağıdaki gibidir:

“.....Oyunlaştırma ile akran iletişimi oluyor..... Ben sınıfta işbirliği içerisinde yapılan çalışmalarını çok önemsiyorum..... Öğrenciler aktif katılım sağlıyor.” Ö1 (K)

“.....Kesinlikle çocukların motivasyonu çok yüksek oluyor, derse bilgileri artıyor..... Hem eğleniyor hem içselleştirerek öğrenme gerçekleşiyor.....Soyut kavramlar somutlaşarak kalıcı öğrenme sağlanıyor..... aktif öğrenme gerçekleşiyor” Ö2 (K)

“.....Öğrencilerin tümü görev almak istiyor..... konular içselleştirilmiş oluyor..... aktif öğrenme gerçekleşiyorPozitif akran ilişkisini geliştirdiği aşikar.....” Ö8 (E)

Öğretmenler, oyunlaştırma yönteminin öğrencileri nasıl etkilediğine dair ifadelerini gözlemlerine dayanarak belirttiklerini farkettiler. “Oyunlaştırma uygulamasının öğrencilerin tutum ve davranışlarına etkisi nasıldır? Öğretim sürecinde oyunlaştırma uygulanması öğrencilerin motivasyonunu nasıl etkilemektedir?” sorularına verdikleri cevapların analizleri neticesinde olumlu yönlerinin alt temasında kodlar; güçlü motivasyon, keyif alma, mutlu olma kodları belirlenmiş olup; olumsuz yönlerinin alt temasında rekabet etme ve tartışma olarak belirledik. Bu alt temaya ait ifadeler aşağıdaki gibidir:

“Öğrencinin derse ilgisini ve motivasyonunu arttırdı.” Ö6 (K)

“Birlik beraberlik bilinci kazanan grupta mutlu olmayla birlikte artarken grup oyunu kaybettiğinde bozulup tartışmalara neden olabiliyor.” Ö9 (K)

“Görevlerin heyecanı ile aralarında rekabet oluşabiliyor.” Ö10 (E)

Yapılan görüşmelerde öğretmenler oyunlaştırma uygulaması hakkında fikirlerini belirtirken uygulama sürecinin olumsuz yönlerinden de bahsettiler.

Öğretmenler oyunlaştırma uygulamasının çok vakit aldığı, sınıf kontrolünün kaybedildiği, ekstra yük olduğu gibi oyunlaştırmanın bazı olumsuz yönlerine değindiler. Öğretmenlerden biri ise oyunlaştırmayı uygularken öğretim hedeflerinden uzaklaştıran engellerden bahsetti. Bu öğretmene ait bazı ifadeler aşağıdaki gibidir:

“Oyunlaştırma tasarımı yapılırken öğrencilerin seviyesinden daha basit ya da daha üst düzeyde tasarım yapılırsa eğer planlama sadece oyun oynamak için yapılmış olur. Yani öğretmenlerin çok iyi rehber olması gerekiyor Bu da öğretmen açısından çok fazla iş yükü vakit kaybı.....Bundan dolayı öğretmen de oyunlaştırmayı zaman kaybı olarak düşünebilir” Ö3 (K)

“Açıkçası olumlu olduğu kadar olumsuz tarafı da yok değil. Uygulama esnasında sınıf hakimiyeti sağlamak benim açımdan çok zor oluyor.” Ö5 (E)

“Yani açıkçası olumsuz olarak da bahsedecek olursam oyunlaştırmayı uygulamak uzun zamanımı alıyor. Hatta bazen günlerimi aldığı da oluyor. Yetiştirmem gereken bir müfredat olduğunu bilmek beni tedirgin ediyor.” Ö7 (K)

“Çocukların dersi kaynatmaması gerekiyor..... Öğretmenin rehberlik yapması gerekli. Açıkçası ben biraz bu konuda sıkıntı yaşadım. Sınıfın kontrolden çıktığı zamanlarda oldu. Yani öğretmenin bayağı bir efor sarfetmesi gerekli.” Ö8 (E)

Tema 3: Oyunlaştırmanın Uygulanması

Oyunlaştırmanın uygulanması temasına dair “oyun mekanikleri”, “oyun dinamikleri”, “kullanılma stilleri” ve “konular” olmak üzere dört adet alt temaya ulaştık. Bu temalara, “Oyunlaştırma yöntemini uygularken neleri dikkate alırsınız? Derslerde oyunlaştırmadan nasıl yararlanıyorsunuz?” sorularından alınan cevapların analizi neticesinde Tablo 3’teki alt tema ve kodlara ulaştık.

Tablo 3. Oyunlaştırmanın Uygulanması Temasına Ait Alt Temalar ve Kodlar

Alt Tema	Kod	f	Katılımcılar
Oyun Mekanikleri	Ödüller	7	Ö1 Ö2 Ö3 Ö5 Ö7 Ö8 Ö9
	Puan Tabloları	6	Ö2 Ö4 Ö5 Ö6 Ö7 Ö9
	Rozetler	4	Ö1 Ö3 Ö7 Ö8
Oyun Dinamikleri	Geri bildirim ve desteklemek	5	Ö2 Ö4 Ö5 Ö7 Ö9
	İşbirliği	4	Ö1 Ö4 Ö8 Ö10
Kullanım Stilleri	İçselleştirme sürecinde	7	Ö2 Ö3 Ö4 Ö5 Ö7 Ö9 Ö10
	Sürecin değerlendirilmesi	5	Ö1 Ö3 Ö4 Ö6 Ö8
	Grup çalışmasıyla	4	Ö2 Ö5 Ö7 Ö8
	Bilgi yarışmaları	3	Ö3 Ö4 Ö5
	Okulistik etkinlikleri	3	Ö1 Ö3 Ö8
	Web 2.0 araçlarıyla	3	Ö5 Ö7. Ö10
	Öğretmen etkinlikleri	2	Ö4 Ö9
Drama çalışması	1	Ö7	
Kullanılan Disiplin	Her konu ve ünitede	9	Ö1 Ö2 Ö3 Ö4 Ö5 Ö7 Ö8 Ö9 Ö10 Ö4 Ö5 Ö7 Ö8 Ö10
	Çarpma/Bölme işlemlerinde	5	Ö5 Ö7 Ö8 Ö9
	Fen Bilimleri konularında	4	Ö3 Ö4
	Türkçe konularında	2	Ö7
	Hayat Bilgisi konularında	1	

Tablo 3'te görüldüğü gibi öğretmenler oyunlaştırmada oyun mekaniklerinden puan tablosu ve rozet kullandıklarını belirtmişlerdir. Ayrıca verilen ödüllerin gururlandırıcı olması sebebiyle öğrencilerde içsel motivasyonu arttırdığını belirtmişlerdir. Öğretmenlerden bazılarına ait ifadeler aşağıdaki gibidir:

"Örneğin rozet alan öğrenci kendini çok değerli ve başarılı hissediyor. Rozeti taşımak onu gururlandırıyor. Hatta bazıları evde bile rozetini çıkarıyormuş." Ö1 (K)

"Benim amacım verdiğim ödülle öğrencinin motivesini yüksek tutmak onu gururlandırmak.... Yani öğretmen karne notumu düşürür kaygısı yerine öğrencide oluşturmak istediğim şey o ödülü ben kazanmalıyım bilinci..." Ö3 (K)

Öğretmenlerin, yapılan görüşmelerde oyun dinamikleri kapsamındaki görüşlerinin en çok "geri bildirim", "işbirliği", "destek" şeklinde olduğu gözlemlenmiştir. Ayrıca bir öğretmen oyunlaştırma uygulaması esnasında öğrencilerin arasındaki ilişkilerin de pozitif olarak geliştiğini belirtmişlerdir. Bu bağlamda öğretmenlerin ifadeleri aşağıdaki gibidir:

"Öğrencilerin arasındaki işbirliği yadsınamayacak derecede fazla. Ayrıca benim için sonrasındaki geri bildirimde önemli bir yer tutuyor." Ö2 (K)

"Benim için geri bildirim çok önemli, işbirliğini de çok dikkate alıyorum. Geri bildirim ile öğrenci öğrenmiş mi, öğrendiyse ne kadar öğrenmiş ve içselleştirme derecesini bu bildirimler sayesinde belirleyebiliyorum. Belirlemeleri yapmadan bir sonraki konuya geçmiyorum. Ayrıca işbirlikçi yaklaşımı kullanarak öğrencilerin grup çalışmasında birbirleriyle paylaşım yapmasını, birbirlerini desteklemesine ve sosyalleşmesini sağlıyorum." Ö4 (E)

"...geri bildirim biz öğretmenler için yol gösterici.... Ayrıca işbirliği de benim için çok mühim çünkü oyunlar işbirliği gerektiren tarzda olduğu için öğrencinin o işbirliğini sağlayabilmesi, sosyalleşmesi gerekmektedir. Birbirleri ile iletişim kurmalarını ve beraber hareket etmelerini de sağlamış oluyorum." Ö5 (E)

Öğretmenler, oyunlaştırma uygulamasını derslerinde konuları verirken içselleştirme aşamasında ve ölçme değerlendirme kullandıklarını söylemişlerdir. Ayrıca 3 öğretmen kavranması zor olan, öğrencilerin anlayamadıkları konularda da oyunlaştırma yönteminden faydalandıklarını belirtmişlerdir. Öğretmenlerden bazılarına ait görüşler aşağıdaki gibidir:

"..... Ders esnasında öğrencilerin akıştan çıktığını fark ettiğimde motivasyonları çok düştüğünde kısa süreli bile olsa oyunlardan yararlanarak birkaç güne tekrar toplayabiliyorum. Bazen de konuyu değerlendirmek için kullandığım oyunlaştırma uygulamaları da oluyor." Ö1 (K)

"..... eğer anlamak da zorlanmışlarsa kullanıyorum. Oyunlaştırma yöntemi ile konular somutlaşıyor bu sayede öğrenciler çok daha iyi anlayıp içselleştirebiliyor. Ayrıca işin içerisinde oyun olduğu zaman dikkatleri toparlanıp motivasyonları da yüksek olabiliyor, bu durumda da konu tam olarak anlaşılabilir oluyor." Ö3 (K)

Öğretmenlerin oyunlaştırma yöntemini nasıl kullandıklarına, hangi konularda oyunlaştırmaya ağırlık verdiklerine dair görüşlerini içeren örnekler aşağıdadır:

"...Oyunlaştırma aslında her derste çok rahat bir şekilde kullanılabilir ama benim ağırlık verdiğim soyut kavramlar ve öğrenmekte zorluk çektikleri konularda kullanmak..... Mesela fen bilimleri dersinde ki deneylerde kullandığım çok oldu. Bir bakıma oyun unsurlarını nereye kullanmak istersen oraya entegre edebilirsin." Ö4 (K)

"Aslında her ders de kullanılabilir ama ben daha fazla fen bilimleri ve matematikte kullandığımı fark ediyorum. Yani yine soyut kavramları somutlaştırmak için çok fazla tercih edebilirim." Ö5 (E)

"Düşünsenize hangi çocuğa gel oyun oynayalım dediğinde hayır der? Dolayısıyla oyunlaştırma bence her derse her disiplin alanına kullanılacak bir yöntem. Hayat bilgisinde drama çalışmaları, Türkçe dil bilgisi konularında ya da Matematikte çarpma bölme çok fazla oyunlaştırma uyguluyorum...." Ö7 (K)

"Oyunlaştırmanın şu ders yok şu konuda uygulanır diyemem çünkü her derste çok rahatlıkla uygulanıp, öğrencilerin konuyu içselleştirerek öğrenmesini sağlayabileceği bir yöntemdir." Ö9 (E)

"Bazı öğrencilerim ritmik saymada zorluk yaşıyorlardı. Oyunlaştırılmış bir tasarımla birçoğunun problemini çözmüş olduk. Ama sadece matematikte değil bütün disiplinlerde uygulanabilir bir yöntemdir." Ö10 (E)

Tema 4: Oyunlaştırmanın Geleceği

Oyunlaştırmanın geleceği temasında "gelişim durumu" ve "yaygınlaştırılması" şeklinde iki alt temaya ulaştık. Belirlenen bu alt temalarda da farklı altı kod elde ettik. Yarı yapılandırılmış görüşme formunda bulunan "Oyunlaştırmanın gelecekteki durumu hakkındaki görüşleriniz nelerdir?" sorusuna verilen cevapların analizi neticesinde Tablo 4'deki alt temalara ile kodlara ulaştık.

Tablo 4. Oyunlaştırmanın Geleceği Temasına Ait Alt Temalar ve Kodlar

Alt tema	Kod	f	Katılımcılar
Gelişim durumu	Öğretmenlerin kendi ilgi ve merakıyla araştırıp uygulaması	6	Ö2 Ö4 Ö5 Ö8 Ö9
	Müfredata uyumu	5	Ö1 Ö3 Ö6 Ö7 Ö10
	Kart/kutu oyunlarının dersler ile birleştirilmesi	4	Ö1 Ö7 Ö8 Ö9
	Yeni mezun olmuş ya da yeni atanan öğretmenlerin tercih etmesi	4	Ö2 Ö3 Ö5 Ö10
Yaygınlaşması	Lisans programlarında oyunlaştırma dersinin açılması	5	Ö1 Ö3 Ö4 Ö6 Ö9
	Öğretmenlere hizmetiçi eğitimleri verilmesi	4	Ö3 Ö4 Ö5 Ö8

Tablo 4'de oyunlaştırmanın gelecekteki durumu teması altında gelişim durumu ve yaygınlaşması alt temalarını elde ettik. Öğretmenlerle yapılan görüşmelerden elde edilen verilerin analizi sonucunda oyunlaştırmanın gelişimin öğretmenlerin ilgi ve merakları doğrultusunda, müfredatta bu yöntemin yer alması gibi koşullara bağlı olduğunu belirledik. Ayrıca, oyunlaştırmanın gelecekte eğitim içinde yer alabilmesinin lisans programlarında bu yöntemin bir ders olarak verilmesi ve hizmetiçi eğitimlerle mümkün olabileceği sonuçlarına da ulaştık. Bu hususlarda bazı

öğretmenlerin ifadeleri aşağıdadır:

“Benim fikrim şu şekilde..... kıdemli öğretmenler bunu pek kullanmıyorlar. Onlar daha fazla geleneksel yöntemi tercih ediyorlar. Ama bana kalırsa öğretmenler kendilerini geliştirmeli özellikle oyunlaştırma yöntemlerini kullanmalılar.” Ö2 (K)

“.... Yani aslında ben daha çok yeni atanan genç öğretmenlerin oyunlaştırmayı kullanabileceklerini diğerlerinin ise pek de tercih etmeyeceklerini düşünüyorum.” Ö3 (K)

“..... Bence öğretmenlere eğitimler verilerek oyunlaştırma uygulamaları yaygınlaştırılmalı.” Ö4 (E)

“Şöyle düşünüyorum: Oyunlaştırmayı kullanan öğretmenler faydasını görüp paylaştıkça diğer öğretmenlerde mutlaka merak edip kullanacaklar ve bunun sonucunda yaygınlaşacaktır.” Ö5 (E)

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Sınıf öğretmenlerinin oyunlaştırma yöntemi hakkındaki görüşlerini belirlemeyi amaçlayan bu çalışmada, görüşme yoluyla elde edilen bulguları; “oyunlaştırma kavramının çağrıştırdıkları”, “oyunlaştırmanın öğretim sürecine etkisi”, “oyunlaştırmanın uygulanması” ve “oyunlaştırmanın geleceği” şeklindeki dört tema altında topladık.

Çalışmada elde edilen “oyunlaştırma kavramının çağrıştırdıkları” teması kapsamında “öğrenci merkezli eğitim” ve “öğretmen motivasyonu” alt temalarının ortaya çıktığını gördük. Öğrenci merkezli eğitim alt teması bağlamında sınıf öğretmenleri eğitimde oyunlaştırma kavramını öğrenme öğretme ortamına farklı bir soluk getiren bir etkinlik ve de öğrenci merkezli eğitim için de ideal bir etkinlik olarak görmektedirler. Öğretmenlerin oyunlaştırma için “farklı” ve “öğrenci seviyesi” kavramını kullanmalarının oyunlaştırma ile tanışmadan önce uyguladıkları geleneksel yöntemden çok farklı olmasından kaynaklandığı söylenebilir. Çalışmada elde edilen bu bulgulara paralel olarak Meriç (2022) oyunlaştırma üzerine sınıf öğretmenleri ile yaptığı çalışmasında, oyunlaştırmanın farklı boyutlarda öğretme ve öğrenmeye neden olduğunu ve oyunlaştırmanın öğrenciye ulaşmakta önemli bir araç olduğu sonucuna ulaşmıştır. Çalışmada birinci temanın ikinci alt teması olan “öğretmen motivasyonu” alt teması bağlamında çalışmaya katılan öğretmenler eğitimde oyunlaştırmanın kendilerine yeni şeyler kattığını, yeni öğrenmeler gerçekleştirdiklerini ve mesleki anlamda gelişimlerine katkı sağladığını dile getirmişlerdir. Ayrıca oyunlaştırma kavramının kendileri için eğlenceli bir eğitimi ve takdir edilmeyi çağrıştırdığını da belirtmişlerdir. Öğretmenler, oyunlaştırma sayesinde öğrenme öğretme ortamının hem kendileri hem de öğrencileri için eğlenceli bir hal aldığını, oyunlaştırma sayesinde fark yarattıklarını ve bu farkın diğer öğretmenler, öğrenci velileri ve okul yöneticileri tarafından fark edildiklerini ve beraberinde övgü aldıklarını ifade etmişlerdir. Bu bulgulardan hareketle eğitimde oyunlaştırmanın öğretmenlerde olumlu çağrışımlar yaptığı söyleyebiliriz. Çalışmada

elde edilen bu sonuca benzer şekilde Meriç (2022), oyunlaştırmanın öğrenciler açısından olduğu kadar öğretmenler açısından da bir motivasyon kaynağı olduğunu, oyunlaştırmanın mesleki gelişime katkı sağladığını ve eğitimde oyunlaştırmanın kullanımına bağlı olarak olumlu veli dönütlerinin alındığının altını çizmiştir.

Çalışmanın ikinci teması olan “oyunlaştırmanın öğretim sürecine etkisi” teması; “oyunlaştırmanın olumlu yönleri” ve “oyunlaştırmanın olumsuz yönleri” olmak üzere iki alt temaya sahiptir. Çalışmada, eğitimde istenilen hususlarda oyunlaştırmanın olumlu katkılarının olduğu sonucuna ulaştığımızı söyleyebiliriz. Dicheva vd. (2015) ve Tunga'nın (2016) yaptıkları çalışmalarda elde etmiş olduğu bulgularda; oyunlaştırma yönteminin öğrencilerde motivasyonu arttırdığı ve öğrenmenin eğlenerek kalıcı gerçekleştiğini ifade etmişlerdir. Karayılan vd.'nin (2019) yürütmüş olduğu nicel çalışmada, grupların son test ön test puanları arasında deney grubunun başarı oranında anlamlı bir fark olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Ayrıca, Karakoyun ve Yapıcı (2017) yürüttüğü çalışmada oyunlaştırma yönteminin öğrencilerin motivasyon ve tutumlarında olumlu artışların olduğu sonucu ifade etmiştir. Meriç (2022) de yaptığı çalışmada oyunlaştırmanın bu çalışmada elde edilen sonuçlarda olduğu gibi kalıcı öğrenmeye, öğrenci motivasyonuna ve derslere aktif katılıma katkı sağladığını belirtmiştir. Diğer taraftan bu çalışmada yer alan sınıf öğretmenleri oyunlaştırma yönteminin olumsuz yönlerinden de bahsetmişlerdir. Özellikle rekabetin çok olduğu durumlarda bazen tartışma ve kavgaların oluşabildiğini, öğretmenlerin de bazen disiplin noktasında sıkıntı yaşayabildiklerini ifade etmişlerdir. Ayrıca oyunlaştırma tasarımının çok zaman aldığı, uygulamasının da uzun sürdüğü için müfredatı yetiştirememeye kaygısı yaşadıklarını belirtmişlerdir.

Çalışmada elde edilen üçüncü tema olan “oyunlaştırmanın uygulanması” teması bağlamında öğretmenler oyunlaştırma tasarımlarıyla öğrencilerde motivasyonu arttıran oyun mekaniklerini mutlaka dersin sonunda kullandıklarını ifade etmişlerdir. Ödül, puan gibi oyun mekaniklerini kullanan öğretmenlerin bunları tercih etmelerinin nedeninin uygulama ve erişim kolaylığı olduğu söylenebilir. Öğretmenlerin oyunlaştırma yöntemini en fazla matematik ve fen bilimleri dersinde kullandıklarını ama her derste yararlanılabilirliği konusunda fikirlerini belirtmişlerdir. Oyunlaştırma yöntemi uygularken genelde grup çalışması yaptıklarını, Web 2.0 araçlarından yararlandıklarını, yarışmalar düzenlediklerini belirtmişlerdir. Ancak bazı öğretmenlerin oyunlaştırma kavramı ile eğitsel oyunlar kavramını karıştırdıkları söylenebilir. Şahin ve Samur (2017) da oyunlaştırma yönteminin, oyun temelli öğretim yöntemi ile çok benzediğini, bu yüzden de karıştırılabildiğini ifade etmekte fakat ikisinin farklı olduğunu özellikle vurgulamaktadır. İki kavramın karıştırılmasını nedeninin öğretmenlerin önceki tecrübelerinin ve öz algılarının öne çıktığı görülmektedir. Oyunlaştırma yönteminin gelecekteki durumuna dair öğretmenlerin görüşleri ise bu yöntemi daha genç öğretmenlerin tercih edebileceği, meslekte ilerlemiş öğretmenlerin daha fazla

geleneksel yöntemi tercih etmeye devam edebilecekleri yönündedir. Bundan dolayı öğretmenlere oyunlaştırma ile ilgili hizmet içi eğitimler düzenlenmesi ve dijital ortamda oyunlaştırma tasarımları üzerine eğitimler planlanması gerektiğini ifade etmişlerdir. Oyunlaştırmanın gelecekteki durumuna dair öğretmenler; bu tasarımın öğretmenin kendi gayret ve merakına bağlı olduğu yönünde görüş bildirmişlerdir.

Öğretmenler ayrıca oyunlaştırma yönteminin öğrenciye; neşe, mutluluk, heyecan, gayret etme gibi davranışları pekiştirmesinin yanında; onlarda kaygı, hırs kötü söz kullanma, kaybetme sonucu dersten uzaklaşma gibi duygu durumu ve davranışlara da sebep olacağını ifade etmişlerdir. Benzer olarak Bozkurtlar ve Samur (2017) yaptığı çalışmada; oyunlaştırma ile öğrencilerin puan alarak motive olduğunu fakat puanını kaybettiğinde motivasyonunun düştüğünü budurumun öğrenciyi mutsuz ettiğini ifade etmişlerdir. Kaybeden öğrencide o derse karşı olumsuz bir duygu oluşabilmektedir.

Olumsuz olan duygu ve davranışın oluşmaması için; oyun tasarımlarının oyuncu tipleri belirlenerek hazırlanması, öğrencinin akışta kalabilmesi için kolaylıkla yapabileceği kadar basit olmaması ve zorlanacak ve yapamayacakları türde olmaması gereklidir. Ayrıca öğretmenlerin oyun mekaniklerini kullanırken içsel motivasyonu tetikleyici öğeleri kullanması öğrencileri akışta tutabilecektir. Öğretmenlerin oyunlaştırılmış ders planını uyguladıktan sonra geri bildirim yapmaması ya da sınıftaki yönetimi sağlayamaması, tasarımın sınıf düzeyine uygun olmaması gibi durumlar uygulamanın sonucunu başarısız hale getirebilmektedir.

Görüşmelerde bazı öğretmenler oyunlaştırmayı “öğrenci seviyesine indirgemek” olarak tanımlamışlardır. Bu bağlamda oyunlaştırma tasarımı yapılırken sınıfın seviyesi dikkate alınarak tasarım yapılması daha uygun olacaktır. Bunun yanında öğretmenler sürece çok fazla müdahale etmeden rehber rolüne bürünmesi, sınıfın disiplin ve kontrolünü sağlama noktasında biraz daha itina göstermesinin, öğrencilerin okula ve derse karşı bakış açılarını olumlu yönde değiştirebilir. Çıkarılan sonuçlara da bakılarak oyunlaştırma yöntemi ile ilgili farklı çalışmalar yapılması, oyunlaştırma yönteminin yaygınlaştırılması alanda daha fazla bilgi edinilebilmesi açısından faydalı olacağını önerebiliriz. Diğer taraftan, özellikle öğrencilerin öğrenmekte zorlandıkları veya karmaşık buldukları derslerde oyunlaştırmanın uygulanmasına yönelik çalışmaların yapılması, oyunlaştırmayı öğrenme-öğretme ortamında kullanacak olan öğretmenlerin bu yaklaşımı araştırarak, bazı eğitimlerden geçerek öğrenmeleri, öğretmenlere Web 2.0 araçlarının da oyunlaştırmaya entegre edildiği hizmet içi eğitimler verilmesini önerilebiliriz.

Araştırma Etik Kurul İzin Bilgileri

Etik değerlendirmeyi yapan kurul adı: İstanbul Aydın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Etik Kurulu

Etik kurul kararının tarihi: 22.06.2023

Etik kurul belgesinin sayı numarası: 90716

Çıkar Çatışması Beyanı

Bu çalışmanın veri toplanması, sonuçların yorumlanması ve makalenin yorumlanması aşamasında herhangi bir çıkar çatışması yaşanmadığını yazarlar taahhüt etmiştir.

Kaynakça

- Akbaba, S. (2006). Eğitimde motivasyon. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13, 343- 361.
- Akbuğa, M. (2018). *Oyunlaştırma temelli bir mobil uygulamanın tasarlanması ve geliştirilmesi: Karahisar'ı keşfet* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Afyon Karahisar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Afyon.
- Akkemik, S. (2018). Güncel tasarım uygulamalarında yeni bir paradigma: Oyunlaştırma. *Stratejik ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2(2), 71-81.
- And, M. (1974). *Oyun ve Bügü Türk kültüründe oyun kavramı*. (1. Basım). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Arkün Kocadere, S., ve Samur, Y. (2016). Oyundan oyunlaştırmaya.
- Bozkurtlar, S. ve Samur, Y., (2017). Sınıf yönetiminde oyunlaştırmaya yönelik öğrenci görüşlerinin incelenmesi. *Ege Eğitim Teknolojileri Dergisi*, 1(2), 103- 124
- Canbazoglu Bilici, S. (2019). *Örnekleme yöntemleri*. H. Özmen ve O. Karamustafaoğlu (Ed.), Eğitimde araştırma yöntemleri (s. 56-78) içinde. Ankara: Pegem Akademi.
- De-Marcos, L., Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., & Pagés, C. (2014). An empirical study comparing gamification and social networking on e-learning. *Computers & education*, 75, 82-91.
- Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2011). Gamification. using game-design elements in non-gaming contexts. In *CHI'11 extended abstracts on human factors in computing systems* (pp. 2425-2428).
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G. ve Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Journal of Educational Technology & Society*, 18(3), 75-88.
- Erdoğan, F. ve Karataş, F. Ö. (2016). *Fen eğitiminde oyunlaştırmanın farklı değişkenler üzerindeki etkilerinin incelenmesi*, Hoca Ahmet Yesevi Yılı Anısına Uluslararası Türk Dünyası Eğitim Bilimleri ve Sosyal Bilimler Kongresi, Antalya. Erişim adresi: https://www.researchgate.net/profile/Fatih-Erdogdu/publication/312164266_Examining_the_Effects_of_Gamification_on_Different_Variables_in_Science_Education/links/5873831108aebf17d3b08a9f/Examining-the-Effects-of-Gamification-on-Different-Variables-in-Science-Education.pdf
- Fiş-Erümit, S. (2016). *Oyunlaştırma yaklaşımlarının eğitimde kullanımı: tasarım tabanlı bir araştırma* (Yayınlanmamış Doktora Tezi), Atatürk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Genç Ersoy, B. (2017). *Türkçe dersinde oyunlaştırmanın ilkökul öğrencilerinin söz varlığına ve motivasyonlarına etkisi* (Yayınlanmamış Doktora Tezi), Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.

- Güler, E. (2015). Mobil sağlık hizmetlerinde oyunlaştırma. *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi*, 1(2), 82-101.
- Hamari, J., Koivisto, J. ve Sarsa, H. (2014, Ocak). Oyunlaştırma işe yarıyor mu? Oyunlaştırmayla ilgili ampirik çalışmaların literatür taraması. 47. *Hawaii uluslararası sistem bilimleri konferansı* (s. 3025-3034).
- Hebecci, M. T. ve Usta, E. (2018). Eğitim ortamlarında dijital rozet kullanımına ilişkin öğretmen görüşleri. *Türk Bilgisayar ve Matematik Eğitimi Dergisi*, 9(2), 192-210. doi: <https://doi.org/10.16949/turkbilmat.341178>
- Huizinga, J. (1955). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* (3. Basım Çev. Kılıçbay, MA). *Ayrıntı Yayınları, İstanbul*.
- Karagiorgas, DN ve Niemann, S. (2017). Oyunlaştırma ve oyun tabanlı öğrenme. *Eğitim Teknoloji Sistemleri Dergisi*, 45 (4), 499-519.
- Karataş, E. (2014). Eğitimde oyunlaştırma: Araştırma eğilimleri. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(2), 315-333.
- Karayılan, M., Çakmak, G. ve Güzel, R. (2019). Bitki ve hayvanlarda üreme, büyüme ve gelişme ünitesinin değerlendirme sürecinde kullanılan oyunlaştırma etkinliğinin öğrencilerin fen bilimleri dersindeki başarılarına etkisi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 60-69. doi: <http://dx.doi.org/10.14582/DUZGEF.1910>
- Kiryakova, G., Angelova, N. ve Yordanova, L. (2014, Ekim). Eğitimde oyunlaştırma. 9. *Uluslararası Balkan Eğitim ve Bilim Konferansı Bildirileri içinde* (Cilt 1, s. 679-684)
- Marczewski, A. (2013). *Oyunlaştırma: basit bir giriş*. Andrzej Marczewski.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Penguin Press.
- Meriç, Ö. (2022). *Sınıf öğretmenlerinin oyunlaştırma yaklaşımına dayalı Fenomenolojik Bir araştırma* (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Necmettin Erbakan Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Özkan, Z. ve Samur, Y. (2017). Oyunlaştırma yönteminin öğrencilerin motivasyonları üzerine etkisi. *Ege Eğitim Dergisi*, 18(2), 857-886. <https://doi.org/10.12984/egedfd.314801>
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning: Fun, play and games. what makes games engaging?* NewYork: McGraw-Hill.
- Şahin, M. ve Samur, S. (2017). Dijital çağda bir öğretim yöntemi: Oyunlaştırma. *Ege Eğitim Teknolojileri Dergisi*, 1(1), 1-27.
- Sezgin, S., Bozkurt, A., Yılmaz, E. A. ve Linden, N. V. D., (2018). Oyunlaştırma, eğitim ve kuramsal yaklaşımlar: öğrenme süreçlerinde motivasyon, adanmışlık ve sürdürülebilirlik. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 45, 169-189.
- Tunga, Y. (2016). *E-Öğrenme Ortamlarında Oyunlaştırma Kullanımının Öğrenenlerin Akademik Başarısına ve Derse Katılım Durumuna Etkisinin İncelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ege Üniversitesi.
- 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.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). Gamification. Coursera. URL: <https://class.coursera.org/gamification-2012-001> (дата обращения 09.11. 2019) *Referense list*, 1, 143-154.

- Yapıcı, Ü. ve Karakoyun, F. (2017). Biyoloji öğretiminde oyunlaştırma: Kahoot uygulaması örneği. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry (TOJQI)*, 8(4), 396-414. doi: 10.17569/tojqi.335956
- Yasemin, MERT ve Samur, Y. (2018). Oyunlaştırma uygulamasında kullanılan oyun öğelerine ilişkin öğrenci görüşleri. *Türk Çevrimiçi Nitel Araştırma Dergisi*, 9 (2), 70-101.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayınları.
- Yıldırım, D. (2018). *Oyunlaştırmanın 5. sınıf öğrencilerinin sosyal bilgiler dersi öğrenme başarıları üzerindeki etkisinin oyunlaştırılmış testlerle sınanması* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Yıldırım, İ. (2016). *Oyunlaştırma temelli "Öğretim İlke ve Yöntemleri" dersi öğretim programının geliştirilmesi, uygulanması ve değerlendirilmesi* (Yayınlanmamış Doktora Tezi), Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Gaziantep.
- Yılmaz, E. A. (2018). *Yeni nesil motivasyon: İş'te oyunlaştırma*. Ceres Yayıncılık.

Extended Abstract

Introduction

With the advancement of technology, a transition has been made from the traditional education system to a student-centered system. In this system, the goal is to cultivate individuals who are inquisitive, questioning, creatively thinking, and capable of collaborating effectively with their surroundings. When recent gamification-based designs are examined, it is observed that they are employed with the aim of increasing students' motivation, encouraging desired behaviors, improving academic success, and fostering individuals who are connected to their environment. The aim of this study is to determine the opinions of primary school teachers regarding the gamification method. By identifying these opinions, the study seeks to reveal the thoughts and experiences of primary school teachers on the use of gamification methods in education. The goal is to shed light on the contributions of gamification methods in the teaching-learning process and to present the perspectives of teachers on the future of gamification.

Method

In this study, the "Single Case Design" has been chosen among qualitative research designs, in alignment with the research problem, for the examination of gamification. The study group of this research consists of a total of 10 primary school teachers, six of whom are female and four are male, working in a state school in the Başakşehir district of Istanbul. In the research, the purposive sampling method of criterion sampling has been preferred, and participants have been selected based on criteria such as having received training on the use of gamification in education and utilizing gamification in teaching and learning processes.

The data collection tool in this study is the semi-structured teacher interview form developed by the researchers. Participants volunteered to take part in the interviews. Before conducting the interviews, all participants were informed that the study was for scientific purposes, their personal information would not be disclosed, and their names would be coded and kept confidential. The interviews were recorded using the voice recording feature on a mobile phone and later transcribed into text. The shortest interview lasted 7 minutes, while the longest lasted 10 minutes. To analyze the data obtained from the participants in the study, content analysis, a qualitative data analysis technique, was used.

Findings

In the research, data obtained through the interview method were organized into four themes (Evoked Notions of Gamification, Impact of Gamification on the

Teaching Process, Implementation of Gamification, and the Future of Gamification) within the context of the sub-problems of the study, along with corresponding sub-themes. The first theme of the study, which is the notions evoked by the concept of gamification, was derived from the analysis of responses to the question "What does the concept of gamification mean to you?" posed to classroom teachers during the interviews. Under the theme of notions evoked by the concept of gamification, sub-themes such as student-centered education and teacher motivation were identified.

The theme "Impact of the Gamification Method on the Teaching Process" has been divided into two sub-themes: "Positive Aspects" and "Negative Aspects." Answers to questions such as "What is the impact of the gamification method on the teaching and learning process? Explain. What are the positive and negative aspects of the gamification method on the learning process? Explain. What are its effects on students? What are its effects on teachers?" were analyzed to reach these themes. The theme of the implementation of gamification has been divided into four sub-themes: "Game Mechanics," "Game Dynamics," "Usage Styles," and "Topics." These themes were derived from the analysis of responses to questions such as "What do you take into consideration when implementing the gamification method? How do you benefit from gamification in lessons?" In the theme of the future of gamification, two sub-themes have been identified: "Development Status" and "Popularization." Different sub-codes were obtained within these sub-themes. The analysis of responses to the question "What are your opinions about the future status of gamification?" from the semi-structured interview form led to the identification of this theme and its sub-themes.

Conclusion, Discussion and Suggestions

Depending on the findings of the study it can be said that gamification in education brings new insights, facilitates new learning experiences, and contributes to teachers' professional development. The participant teachers also think that the concept of gamification evokes thoughts of enjoyable education and recognition for them. Teachers stated that through gamification, the learning-teaching environment becomes enjoyable for both themselves and their students. They believe that gamification allows them to make a difference and that this difference is noticed and praised by other teachers, parents, and school administrators. Based on these findings, it can be said that gamification in education creates positive associations for teachers. The study concludes that gamification has positive contributions in desired aspects of education. On the other hand, the teachers in this study have also mentioned the negative aspects of the gamification method. Another result of the study is that gamification is mostly used in mathematics and science classes by the participant teachers. When implementing the gamification method, they generally engage in group work, utilize Web 2.0 tools, and organize competitions. Teachers' opinions on the future status of the gamification method suggest that younger teachers may prefer this

method, while more experienced teachers in the profession may continue to favor traditional methods. Teachers express their views on the future status of gamification, stating that this design depends on the teacher's own effort and curiosity.

Considering the results of the study, it is thought that conducting different studies on the gamification method and widespread dissemination of this method would be beneficial for gaining more knowledge in the field. On the other hand, especially in subjects where students find learning challenging or complex, conducting studies on the implementation of gamification, researching this approach by teachers who will use gamification in the learning-teaching environment, providing some training, and offering in-service training that integrates Web 2.0 tools into gamification are recommended.