

Ege Eğitim Teknolojileri Dergisi

Journal of Ege Education Technologies

Cilt 1, Sayı 2, Aralık 2017, Sayfa 103- 124



Sınıf Yönetiminde Oyunlaştırmaya Yönelik Öğrenci Görüşlerinin İncelenmesi

Selin Bozkurtlar

Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü,
sbozkurtlar@gmail.com

Yavuz Samur

Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü
yavuz.samur@es.bau.edu.tr

Geliş Tarihi: 14.09.2017

Kabul tarihi: 15.12.2017

Yayınlanma Tarihi: 29.12.2017

Özet

Bu çalışma, eğitim alanında da kullanılmaya başlanan oyunlaştırmının sınıf yönetiminde kullanılan araçlardaki etkisini gözlemek amacıyla yapılmıştır. Bu amaçla öncelikli olarak oyunlaştırma, oyunlaştırmada kullanılan elementler, davranışçı kuram, edimsel ve klasik koşullanma kavramları açıklanmıştır. Bu çalışmada öğrencilerin sınıf yönetiminde kullanılan bir oyunlaştırma sistemine yönelik genel görüşleri, oyun elementlerinden olan ödül, puan ve liderlik tablosuna yönelik görüşleri, İngilizce dersine yönelik görüşleri ve davranışlarına yönelik etkisi incelenmiştir. Araştırmada veri toplama aracı olarak 69 sorudan oluşan anket uygulanmış ve öğrenciler ile görüşme yapılmıştır. Anket ve görüşme sorularından elde edilen veriler bulgular kısmında incelenmiştir. Araştırmanın sonucunda öğrencilerin eksi puan almayı sevmedikleri, liderlik tablosunda alt sırada olan öğrencilerin ise oyunlaştırma sistemine yönelik görüşlerinin olumsuz etkilendiği görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Oyunlaştırma, Sınıf Yönetimi, Liderlik Tablosu, Ödül, Puan

Ege Eğitim Teknolojileri Dergisi

Journal of Ege Education Technologies

Volume 1, Issue 2, December 2017, Pages 103- 124



The Investigation of The Students' Views on Gamification In Classroom Management

Abstract

This study was carried out to analyze the effect of gamification which has also started to be used in the field of education in classroom management. For this purpose, primarily the concepts of game, game elements, behaviorism, operant and classical conditioning concepts are explained as they create the basis for this method. In this study, the students' general opinions about the gamification system used in classroom management, their perceptions related with the rewards, points and leaderboard, their general attitudes about the English course and its effects on their behaviors are examined. As a data collection tool, a questionnaire consisting of 69 questions was administered and interviews were conducted with the students. The data obtained from questionnaire and interview questions were examined in the findings section. As a result of the research, it was seen that the students did not like getting negative scores and the students who were in the bottom of the leaderboard were negatively influenced by the gamification system.

Keywords: Gamification, Classroom Management, Leadership Table, Reward, Points

Giriş

Teknoloji alanındaki gelişmeler geçmişten günümüze kadar oldukça hızlı bir şekilde ilerlemektedir. Değişen ve gelişen dünya koşulları birçok alanda olduğu gibi eğitim-öğretim ortamlarında da dönüşümlere yol açmış ve açmaktadır. Bu dönüşüm okulların teknolojik altyapısından öğretmen becerilerine, bu sistemin paydaşları olan öğrenen ve öğretmenlere kadar birçok öğeyi de etkilemektedir (Filiz, Orhan ve Kurt, 2016). Eğitim ortamlarında da geçmişten günümüze kadar sürekli olarak farklı yöntem ve stratejiler kullanılmaktadır. Öğretim ortamlarında öğrencilerin dikkat ve motivasyonlarını yüksek tutmak, öğrenmenin etkililiğini arttırmak amacıyla farklı yöntemler ve araçlar denenmektedir. Günümüzde öğretim ortamlarında kullanılan yöntemlerden biri de oyunlaştırmadır.

Oyunlaştırma, oyun olmayan içerik ve ortamlarda oyun tasarım öğeleri olan rozet, liderlik tablosu, puan vb. kullanılmasıdır (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011). Oyunlaştırmadaki amaç, öğrenme sürecinin öğrenenler açısından daha eğlenceli etkinliklerin olduğu, öğrenenlerin motivasyonun yükselmesini sağlayan öğrenme ortamları oluşturabilmektir (Güler ve Güler, 2015). Bu da oyunlaştırma da motivasyonun önemli bir unsur olduğunu göstermektedir. Eğitsel ortamlar da oyunlaştırma, bireyin belirlenen hedefleri tamamlaması için oyun elementlerini kullanarak bireyin motivasyonunu arttırmaktır (Lee & Hammer, 2011). Motivasyon kavramı insanı bir davranışı gerçekleştirmesine yönelten, bu davranışların şiddet ve enerji düzeyini belirleyen, davranışlara belirli bir yön veren ve devamını sağlayan çeşitli iç ve dış sebepleri içermektedir (Akbaba, 2006).

Öğrenme motivasyonunu etkileyen iç etkenler, daha çok öğrenmeye ve başarmaya karşı olan tutumlar, ilgiler, dikkat düzeyi ve kişisel özellikler gibi duygusal, sosyal ve fiziksel durumlar ile ilgiliyken; dışsal motivasyon, daha çok dışarıdan gelen ödül, ceza, baskı, rica gibi etkilerle ilgilidir (Akbaba, 2006). Öğrenme motivasyonundaki dışsal güdüler daha çok davranışçı yaklaşım ile ilgilidir. Öğrencinin motivasyonunun yüksek olması, istenilen davranışı gerçekleştirmesine olumlu katkı sağlayabilmektedir.

Davranışçı kuram, öğrenmenin uyarıcı ile davranış arasında kurulan bağ sonucu geliştiğini ve ortama verilen etkenler ile davranışlarda görülen değişiklikleri incelemektedir (Çepni ve Keleş, 2006). Davranışçı kuram öğrenmenin daha çok koşullanma yolu ile gerçekleştiğini savunmuştur (İşman, 2015). Davranışçı kuram koşullanmayı edimsel ve klasik koşullanma olarak ikiye ayırmaktadır (Usta, 2016). Klasik koşullanma eğitim ortamlarında kullanıldığında öğrencilerde olumlu tutum geliştirilebilir yani okuma sevgisi, benlik, özgüven vb. özellikleri kazanması mümkün olmaktadır (Usta, 2016). Burada dikkat edilmesi gereken nokta, çocuğun normal olarak yapması gereken şeyler ceza olarak kullanılırsa çocukta olumsuz tepkiler de gelişmeye başlayabilir, örneğin çok konuşan bir çocuğa yazı yazma ödevi verilmesi çocuğun yazı yazmayı sevmemesine neden olmaktadır (Usta, 2016). Klasik koşullanma ile birçok öğrenme durumunu açıklamak mümkün olmamaktadır çünkü insanlar bazı davranışlara, karşılaştığı problemlere bilinçli ve açık tepkiler de verebilmektedir (Altun ve Çolak, 2011). Skinner'e göre bir davranış, kişiyi mutlu ediyor, olumlu bir etki yaratıyorsa davranışın ortaya çıkma olasılığı artmakta, kişiyi mutlu etmiyor ve olumsuz bir etki yaratıyor ise de davranışın tekrarlanması azalmaktadır (Usta, 2016). Edimsel koşullanmanın temelinde ceza ve pekiştirme kavramları yer almaktadır (Altun ve Çolak, 2011). Edimsel koşullanma istenilen davranışın tekrarının sağlanması için pekiştirici, istenmeyen davranışın görülme sıklığının azalması için ise cezayı kullanmıştır. Eğitim ortamlarında öğrencilere sınıf içerisinde verilen olumlu, olumsuz pekiştiriciler

yani ödüller (yıldız, artı, şeker, puan vs.) öğrencinin motivasyonunu arttırırken, öğrenciye verilen ceza öğrencinin motivasyonunu ve ilgisini azaltmaktadır (Moore 1980; akt. Usta 2016). Davranışçı yaklaşım okullarda yaygın olarak uygulanmasına rağmen, öğrencilerin güdülenmesi ile ilgili tartışmalar günümüzde de hâlen devam etmektedir. Bu yaklaşıma getirilen ana eleştirilerden biri dıştan güdülenmenin birey üzerinde bırakabileceği olumsuz etkilerle ilgilidir yani öğrenciler ödülü çaba veya yapılan ödev, çalışma vs. bunun kalitesi ile değil de onun yapılması ile ödülü kazanılabileceğini düşünürler ve bu da güdülenmeye zarar vermektedir (Akbaba, 2006).

Oyunlaştırma ve davranışçı kuramı incelediğimizde ikisinin de ortak yanlarının olduğunu söylemek mümkündür. Oyunlaştırmanın temelini davranışçı kuramın oluşturduğu söylenebilir. Oyunlaştırmada yer alan ödül, ceza, puan, avatar gibi oyun elementleri aslında bireylerde davranışı değiştirmek amacıyla kullanılmaktadır. Oyunlaştırmadaki elementler, edimsel koşullanmadaki pekiştireçlere karşılık gelmektedir. Edimsel koşullandırma da ortama verilen pekiştireçlerle de, oyunlaştırmadaki elementlerle de bireyin motivasyonunu arttırmaya çalışarak davranışlarda değişiklik olmasını amaçlarız. Sınıf yönetiminde kullandığımız elementlerle de öğrencilere ödevlerini yaptıklarında puan verilmesi, kurallara uyan sınıfa ödüller verilmesi sınıf yönetiminde oyunlaştırma kullanımına örnek oluşturmaktadır. Sınıf yönetiminde oyunlaştırma kullanırken bazı şeylere dikkat etmek gerekmektedir. Ödül sisteminin eğlenceli olduğu ve öğrenme ortamına yenilik getirdiği, liderlik tablosunun ise bazılarının göre herkesin görebileceği bir başarı tablosu, bazılarının göre ise olumsuz etkileri olan rekabet sisteminin oluşmasına katkı sağladığı görülmektedir (Çağlar ve Arkün Kocadere, 2015). Oyunlaştırma kullanılan bileşenlere göre, kullanım niteliğine göre, bağlılığı sağlayan, motivasyonu arttıran, öğretime destek olan bir uygulama olabileceği gibi; öğrenme amacından uzaklaştıran, neyi neden yaptığının farkında olmayan, sadece puan almak için bireylerin birbirleriyle yarıştıkları bir ortamda sağlayabilir (Arkün Kocadere ve Samur, 2016). Oyunlaştırma dışsal ödül mantığına dayanan davranışçı bir yaklaşıma benzemektedir, davranışın devamlılığını sağlamak için sürekli olarak ödülün dozunu arttırmak bireyde ödüle bağımlılık yapması gibi sorunlara yol açabilmektedir (Sarıtaş ve Yıldız, 2015). Oyunlaştırmadaki ödül sistemi ne kadar dışsal motivasyon sağlayarak, içsel motivasyonu tetiklesede, davranışın transfer edilememesi hatta ödül ortadan kalktığında davranışın yok olması gibi sorunlara da yol açmaktadır (Domínguez, Saenz-de-Navarrete, De-Marcos, Fernández-Sanz, Pagés & Martínez-Herráiz, 2013; akt. Arkün Kocadere ve Samur, 2016). Liderlik tahtasının kullanımı da ödül kadar önemli bir elementtir. Liderlik tahtasında alt sıralarda kalan öğrenciler de süreçten kopma, süreç içerisinde arkadaşlarıyla yarışarak üst sıralara çıkma hırsinin oluşmasına sebep olabilmektedir, bu yüzden oyunlaştırma sisteminde rekabet değil öğrencilerin işbirliği ile çalışmalarını sağlamak, liderlik tablosunu kullanmamak ya da sadece ilk baştakileri göstermek daha iyi olacaktır (Arkün Kocadere ve Samur, 2016). Bu sebepten dolayı sınıf yönetiminde kullandığımız oyun elementleri ya da pekiştireçlerin olumlu ve olumsuz etkilerini göz önüne alarak buna göre bir yol izlememiz gerekmektedir.

Bu çalışma, sınıf yönetiminde kullanılan bir oyunlaştırma sistemindeki oyun elementlerinden puan ve liderlik tablosunun, öğrencilerin davranış, derse yönelik görüş ve motivasyonu üzerindeki etkisini incelemek amacıyla yapılmıştır. Bu amaçla aşağıdaki araştırma soruları hazırlanmıştır.

Araştırma Soruları

- Öğrencilerin sınıf yönetiminde kullanılan oyunlaştırma sistemi ile ilgili genel görüşleri nedir?
 - Öğrencilerin sınıf yönetiminde kullanılan oyunlaştırma sistemindeki liderlik tablosu ve puanlara yönelik görüşleri nedir?
 - Sınıf yönetiminde kullanılan oyunlaştırma sistemindeki puanların öğrenci davranışlarına yönelik etkisi nedir?

Öğrencilerin oyunlaştırılmış İngilizce dersine yönelik genel görüşleri nedir?

Yöntem

Araştırma Modeli

Bu araştırmada nicel araştırma yöntem ve teknikleri kullanılmıştır. Bu araştırmanın modeli ise "Tarama Modeli"dir. Tarama Modeli var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlamaktadır (Büyüköztürk, Kılıç Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2016). Bu araştırmada ise mevcut durum incelenerek sınıf yönetiminde kullanılan oyun elementlerinin etkisi incelenmiştir.

Evren ve Örneklem

Araştırma sınıf yönetiminde kullanılan bir oyunlaştırma sistemindeki oyun elementlerinden puan ve liderlik tablosunun, öğrencilerin davranış, derse yönelik görüş ve motivasyonu üzerindeki etkisini incelemek amacıyla yüksek gelirli ailelerin tercih ettiği ve imkanları iyi olan özel bir okuldaki 3. Sınıf öğrencileri ile gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın örneklemini 23 kız, 25 erkek olmak üzere toplamda 48 öğrenciden oluşmaktadır. Her sınıfta 17 öğrenci bulunmakta ve toplamda okulda 3 tane üçüncü sınıf şubesi bulunmaktadır. Araştırmanın materyali olan Classdojo haftada 4 saat olarak 4 aydır İngilizce derslerinde kullanılmaktadır.

Veri Toplama Araçları

Veri toplama aracı olarak öğrencilere Ek-1 Öğrenci Anketi ve Ek-2 Görüşme Soruları kullanılmıştır.

Öğrenci Anketi

Ankette toplamda 69 soru yer almaktadır. Likert tipi (3 seçenekli) anket oluşturulmuştur. Bu seçenekler "Katılmıyorum", "Kararsızım" ve "Katılıyorum" şeklindedir. Anket 5 başlıktan oluşmaktadır. Bunlar:

1. Classdojo Hakkında Görüşler
2. Puan

3. Liderlik Tablosu
4. Davranış
5. İngilizce Dersine Yönelik Görüşler

Ankette yer alan başlıkların ve anketin hazırlanmasında konu uzmanından yardım alınmıştır. Burada ankette yer alan sorular, araştırmanın amacındaki sonuçları görebilmek için hazırlanmış ve beş başlıkta toplanmıştır. Ankette yer alan puan başlığında öğrencilere Classdojo’da, eksi puan, artı puan, puan alma, puan kaybetme gibi puan elementine yönelik sorular; liderlik tablosu kısmında öğrencilere üst sıralarda olma, alt sıralarda olma, birbirlerinin puanlarını görme ve bunları karşılaştırmaya yönelik sorular; Classdojo hakkındaki genel görüşler kısmında öğrencilere memnuniyetlerini incelemek amacıyla genel sorular sorulmuştur. Davranış bölümünde öğrencinin hangi davranışları yapmasında puanın etkisinin olduğunu incelemek için, ders öğretmenin artı (+) ve eksi (-) puan verdiği davranışlar yazılarak sorular hazırlanmıştır. İngilizce tutum ölçeği bölümündeki sorular Baş (2012) yılında yaptığı, “İlköğretim İngilizce Dersine Yönelik Tutum Ölçeği: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması” makalesinde yer alan anket incelenmiş ve sorulardan 13 tanesi kullanılmıştır. Öğrencilerin anketteki soruları yanlış anlamaması için, öğretmen anketteki soruları tek tek okuyarak öğrencilerin soruları cevaplamasını beklemiştir. Bu şekilde 69 soruyu öğrenciler aynı zamanda tamamlamışlardır.

Görüşme soruları

Görüşme soruları ise ankette yer alan soruları destekleyecek şekilde hazırlanmıştır. Görüşme soruları oluşturulurken Burger (2015) tarafından hazırlanan tezindeki sorular incelenmiş ve araştırmaya göre uyarlanarak görüşme soruları oluşturulmuştur. Görüşme soruları 7 öğrenciye sorulmuştur. Bu öğrenciler seçilirken öğrencilerin Classdojo’da aldıkları puanlar göz önüne alınmıştır. Sınıflarda yüksek puanı olan 2 öğrenci (Ali ve Ayşe), orta sıralarda puanı olan 3 öğrenci (Alper, Furkan ve Arda) ve düşük puana sahip olan 2 öğrenci (Kaan ve Mehmet) seçilmiştir. Öğrencilere sorular sorulurken yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılmıştır. Öğrenciler ile görüşmeler bire bir yapılmış ve yaklaşık her görüşme 10 dakika sürmüştür. Araştırmanın bulguları kısmında görüşme verilerini aktarabilmek için öğrencilerin isimleri değiştirilerek kullanılmıştır.

Kullanılan materyal

ClassDojo sınıfta öğretmenleri, aileleri ve öğrencilerin birbiriyle iletişim halinde olmasını sağlayan bir uygulamadır (Classdojo, 2016). ClassDojo, öğrencilerin başarı durumlarını, ödev performanslarını, sınıf içindeki etkinlik derecelerini, oluşturduğu eğlenceli sanal karakterlerle takip etmeyi sağlamaktadır. Classdojo sayesinde öğretmen, öğrenci ve aileleri birbirleri ile fotoğraf, video ve mesajlar paylaşarak birbirleri ile iletişim hâlinde olmaktadır. Classdojo’nun sınıfta kullanımında, öğretmen isterse sınıf yoklamasını buradan alabilir, öğrencileri rastgele seçme özelliğini kullanarak soru sorabilir, görevlendirebilir ya da zamanlayıcı özelliği ile çocuklara görevler verebilmektedir. Classdojo’ya hem mobil cihazlardan hem de web ara yüzünden ulaşılabilir.

Classdojo kullanımları öğretmenden öğretmene göre farklılık gösterebilmektedir. Çünkü Classdojo sadece bir sistemdir ve bunun işleyişi ise tamamen öğretmene bağlıdır. Bu araştırmadaki öğretmenimiz öğrencilere belirli davranışlar karşılığında puanlar vermektedir. Sınıf içerisindeki davranışlarından, ödevlerinden, çalışmalarını tamamlamasından, quizlerinden çeşitli puanlar

almaktadır. Ayrıca ders esnasında öğretmen Classdojo'nun random(rastgele) öğrenci seçme özelliğinden yararlanmaktadır. Rastgele çıkan öğrenciye de sorular sorarak puan vermektedir. Ayrıca bu sınıfta öğretmen öğrencilerin eğlenebilmesi için süt içme etkinliği yapmakta ve buna puan vermektedir. Bu puanı alabilmek için rastgele çıkan öğrencinin bardaktaki tüm sütü bitirebilmesi gerekmektedir. Öğretmen ayrıca öğrencilere belirli puanlarda ödüller vermektedir. Öğrenci hedefteki puana ulaştığı zaman çeşitli ödüller almaktadır. Bunların bazıları ise öğrenciler 50 puana ulaştıkları zaman karakter değiştirebilme şifrelerini, 100 puana ulaştıklarında ise Classdojo'nun karakteri olan Mojo ile fotoğraf çekilme hakkı kazanmaktadırlar. Öğretmen yıl içerisinde belirli puanlara ödüller koymaktadır. Sıradaki ödülün ne olduğunu ise öğretmen sınıfın çoğu bir önceki ödülü aldıktan sonra açıklamaktadır. Classdojo da öğretmen öğrencilere puanlarını göstermektedir. Ancak sınıf içerisinde öğrencilerin puanlarına göre öğretmen onları bir, iki, üç gibi bir sıralamaya koymamaktadır.

Verilerin Analizi

Araştırmanın nicel verilerini yorumlamak için Surveey uygulamasında yer alan detay raporlar kısmı kullanılmıştır. Bu rapordaki veriler incelenerek öğrencilerin her soruya verdikleri cevapların frekans ve yüzdeler değeri elde edilmiş ve bu veriler tablo hâlinde sunulmuştur.

Bulgular

Öğrencilerin Classdojo ile İlgili Genel Görüşlerinin İncelenmesi

Tablo 1. Öğrencilerin Classdojo İle İlgili Genel Görüşleri

Ölçekler	KATILMIYORUM	KARARSIZIM	KATILIYORUM
Tüm derslerde classdojo kullanılmasını isterim.	5 (%10,41)	5 (%10,41)	38 (%79,16)
Classdojo sayesinde dersleri daha çok severim.	8 (%16,66)	10 (%20,83)	30 (%62,5)
Classdojo'daki karakterler hoşuma gider.	3 (% 6,25)	6 (%12,5)	39 (%81,25)
Classdojo'nun çok eğlenceli bir araç olduğunu düşünürüm.	4 (%8,33)	8 (%16,66)	36 (%75)
Classdojo beni mutlu eder.	4 (%8,33)	11(%22,91)	33 (%68,75)
Classdojo dersi daha iyi dinlememi sağlar.	11(%22,91)	20 (%41,66)	17 (%35,41)

Tablo 1 incelendiğinde öğrencilerin %79,16'sının Classdojo'nun tüm derslerde kullanılmasını istediğini ama %68,75'inin ise Classdojo beni mutlu eder, cevabını verdiği gözlemlenmiştir. Ankette yer alan açık uçlu sorularda öğrenciler Classdojo'yu eğlenceli, güzel karakterleri olan, yaramaz ve hareketli çocukları uslandırmaya yarayan, eğitici olarak yorumlamışlardır. Öğrencilere Classdojo'nun en sevdiği özellikleri sorulduğunda öğrenciler, puan alma karakteri değiştirebilme, ödüller, tabletlerinden erişebilme özelliğini sevdiğini belirtmişlerdir. En sevmediği özelliklerine ise öğrenciler random özelliği ona çıkmadığında üzüldüğünü, eksi puan almanın hoşlarına gitmediğini ve kullanılmasına gerek olmadığını, bazı öğrenciler ise Classdojo'yu sevmediğini belirtmişlerdir. Görüşme sonucunda ise öğrenciler sorulan sorulara hemen hemen aynı cevapları vererek Classdojoyu sevdiğini, puanların ve karakterlerin hoşlarına gittiklerini, eksi puanı sevmediklerini belirtmişlerdir. Kaan kendisi ile yapılan görüşmede Classdojo'nun gereksiz bir araç olduğunu, arkadaşlarının onunla dalga geçtiğini ve bu yüzden de dersten de uzaklaştığını belirtmiştir.

Öğrencilerin Puan Elementine Yönelik Görüşlerinin İncelenmesi

Tablo 2 incelendiğinde öğrencilerin %93,75'inin Classdojo'da puan almanın hoşuna gittiğini, %35,41'inin arkadaşları puanlarını gördüğü için daha çok puan almaya çalıştığını ve %35,41'inin ise bu konuda kararsız olduğu görülmüştür. Ayrıca öğrencilerin %79,16'sının eksi puan aldığına üzüldüğü, %41,66'sı ise Classdojo'daki eksi puanların hoşuna gitmediğini belirtmiştir.

Öğrenciler ile yapılan görüşme sonucunda ise öğrenciler puan almayı sevdiğini, puan almanın onları motive ettiğini, eksi puan almayı da sevmediklerini dile getirmişlerdir. Ayşe yapılan görüşmede: "Eksi puan özelliği bence güzel bir özellik, bana yapılmaması gereken yanlış davranışları gösteriyor, ama tabi ki benimde eksi puan almak hoşuma gitmiyor." cevabını vermiştir.

Tablo 2. Öğrencilerin Puan Elementine Yönelik Görüşleri

Ölçekler	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum
Arkadaşlarım puanımı gördüğü için daha çok puan almaya çalışırım.	14 (%29,16)	17 (%35,41)	17 (%35,41)
Classdojo da puan almak hoşuma gider.	2 (%4,16)	1 (%2,08)	45 (%93,75)
Puan alamadığım zaman üzüldüm.	11 (%22,91)	15 (%31,25)	22 (%45,83)
Classdojo da eksi(-) puan almamak için elimden geleni yaparım.	3 (%6,25)	3 (%6,25)	42 (%87,5)
Classdojo da eksi(-) puan almak beni üzer.	6 (%12,5)	4 (%8,33)	38 (%79,16)
Puanım ile ilgili arkadaşlarım benimle dalga geçer.	41 (%85,41)	3 (%6,25)	4 (%8,33)
Sahip olduğum puanı diğer arkadaşlarım kıskanır.	28 (%58,33)	18 (%37,5)	2 (%4,16)
Classdojo da puan alamadığımda sinirlenirim.	23 (%47,91)	12 (%25)	13 (%27,08)
Classdojo da puan alamadığımda dersten sıkılırım.	33 (%68,75)	9 (%18,75)	6 (%12,5)
Classdojo da öğretmenimin belirlediği puana(ödüle) ulaşmak için kurallara uyarım.	13 (%27,08)	7 (%14,58)	28 (%58,33)
Classdojo da eksi puan olması hoşuma gider.	20 (%41,66)	14 (%29,16)	14 (%29,16)
Öğretmenim istiyor diye classdojo da puan alırım.	22 (%45,83)	12 (%25)	14 (%29,16)
Classdojo da puan almanın kolay olduğunu düşünürüm.	11 (%22,91)	20 (%41,66)	17 (%35,41)

Öğrencilerin Liderlik Tablosuna Yönelik Görüşlerinin İncelenmesi

Classdojo Puan Dağılımlarının İncelenmesi

Tablo 3. Classdojo Puanlarının Dağılımı

Puan Aralığı	Frekans
13 puan – 51 puan arası	6
52 puan – 90 puan arası	14
91 puan – 129 puan arası	21
130 puan – 171 puan arası	7

Öğrencilerin puan aralıklarına dağılımlarının belirlenebilmesi için ilk olarak maksimum puandan minimum puan çıkartılarak ranj (puan aralığı) değeri bulunmuş, daha sonra istenilen grup sayısına yani 4'e bölünerek puan açıklığı bulunarak grup aralıkları ve frekansları belirlenmiştir. Tablo 1 incelendiğinde öğrencilerin Classdojo'daki minimum puanın 13, maksimum puanın ise 171 olduğu görülmüştür. Öğrencilerin puanlarına göre dağılımları incelendiğinde, en yüksek dağılım 21 öğrenci ile 91 – 129 puan arasındadır.

Tablo 4. Öğrencilerin Liderlik Tablosuna Yönelik Görüşleri

Ölçekler	KATILMIYORUM	KARARSIZIM	KATILIYORUM
Classdojo da az puana sahip olmak beni mutsuz eder.	11 (%22,91)	7 (%14,58)	30 (%62,5)
Öğretmen bizi aldığımız puana göre sıralar.	39 (%81,25)	6 (%12,5)	3 (%6,25)
Classdojo daki aldığım puana göre kaçınıcı sırada olduğumu merak ederim.	13 (%27,08)	9 (%18,75)	26 (%54,16)
Sınıf listesinde arkadaşlarımdın aldığım puanı görmesi hoşuma gider.	7 (%14,58)	21 (%43,75)	20 (%41,66)
Classdojo da puanımı hiç kimsenin görmesini istemem.	29 (%60,41)	12 (%25)	7 (%14,58)
Classdojo da arkadaşlarımla yarışmayı severim.	25 (%52,08)	10 (%20,83)	13 (%27,08)
Sınıf içerisinde kaçınıcı sırada olduğumu bilmek hoşuma gider.	7 (%14,58)	13 (%27,08)	28 (%58,33)
Classdojo da arkadaşlarımla geçmek hoşuma gider.	18 (%37,5)	12 (%25)	18 (%37,5)
Classdojo da arkadaşlarıma göre daha düşük puana sahip olduğunda üzülürüm.	12 (%25)	8 (%16,66)	28 (%58,33)
Classdojo da çok puana sahip olmak beni mutlu eder.	3 (%6,25)	7 (%14,58)	38 (%79,16)
Classdojo da üst sıralarda olmak benim için mutlu eder.	5 (%10,41)	8 (%16,66)	35 (%72,91)
Classdojo da puanı benden yukarıda olan arkadaşlarımla sevmem.	42 (%87,5)	4 (%8,33)	2 (%4,16)
Classdojo da üst sıralarda olmak için gereken her şeyi yaparım.	9 (%18,75)	17 (%35,41)	22 (%45,83)
Classdojo da kaçınıcı sırada olduğum umrumda değil.	24 (%50)	12 (%25)	12 (%25)
Classdojo da puanlarımızın sıralanması arkadaşlarımla rekabet halinde olmama sağlar.	24 (%50)	13 (%27,08)	11 (%22,91)
Classdojo da arkadaşımı geçtiğimde ona hava atarım.	42 (%87,5)	2 (%4,16)	4 (%8,33)
Classdojo da üst sıralara çıkmak için çabalarım.	5 (%10,41)	6 (%12,5)	37 (%77,08)
Classdojo da arkadaşlarımla puanlarımı görmeseydi puan almak için çabalamazdım.	34 (%70,83)	9 (%18,75)	5 (%10,41)

Tablo 4 incelendiğinde öğrencilerin %54,16'sı "Kaçınıcı sırada olduğumu bilmek hoşuma gider." cevabını, %58,33'si "Arkadaşlarına göre daha düşük puana sahip olduğunda üzülürüm." cevabını, %77,08'i "Üst sıralara çıkmak için çabalarım." cevabını ve %70,83'ü ise "Arkadaşlarımla puanlarımı görmeseydi puan almak için çabalamazdım." cevabını vermiştir.

Öğrenciler ile yapılan görüşmelerde öğrenciler liderlik tablosuna yönelik farklı görüşlerde bulunmuşlardır. Alper: "Liderlik tablosunda kendimi üst sıralarda görmek isterim, puanım yükseldikçe bu beni iyi hissettiriyor, puanlarımı herkesin görmesi ve arkadaşlarımdın puanlarını görmek hoşuma gidiyor." cevabını, Kaan: "Liderlik tablosunu hiç sevmiyorum, çünkü puanı benden yüksek olan arkadaşlarımla benimle puanım düşük olduğu için sürekli olarak dalga geçiriyorlar, bu yüzden Classdojo'dan nefret ediyorum. Classdojo'dan dolayı da İngilizce dersini sevmiyorum." cevabını, Furkan: "Üst sıralarda olmak beni motive ediyor, arkadaşlarımdın puanlarını görmek benim için çok önemli değil ama sınıfta ben üstteyim sen alt sıradasın gibi konuşmalar bazen sınıfımızda olabiliyor." cevabını, Ali: "Şu an zaten sınıfta en iyi puana sahip olan kişiyim, üst sıralarda olmak hoşuma gidiyor ama benim için sıra önemli değil." cevabını, Arda: "Benim için sınıftaki sıralama önemli değil, puanlarımızı görmemiz hoşuma gidiyor ama öğretmenimiz puanlarımızı diğer arkadaşlarımla gösteremeyebilirdi." cevabını, Ayşe: "Benim için üst sırada ya da alt sırada olmak çok önemli değil, ben zaten kendimi bilen bir öğrenciyim. Karnemde gelen sonuçlar benim için daha önemli. Zaten ben en yüksek puana sahip olanlardan biriyim ama sınıfta gözlemlendiğimde en düşük puana sahip olan

arkadaşımızın Classdojo açıldığında üzüldüğü hissediyorum ama emin de değilim.” cevabını, Mehmet ise: “Bence birbirimizin puanlarını görmemiz iyi bir şey değil, çünkü sınıfta birbirini, puanlarını kıskananlar olabiliyor. Teneffüslerde birbirine puan aldığı için şiddet gösteren, korkutan arkadaşlarım var.” cevabını vermişlerdir.

Öğrencilerin Davranışlarında Puanların İncelenmesi

Tablo 5 incelendiğinde öğrencilerin %58,33’ü “Classdojo da puan almak için kurallara daha çok uyarım.” cevabını, %56,25’i “Puan almak için ödevimi yaparım.” cevabını ve %62,5’i ise “Eksi puan almamak için çalışmalarımı tamamlarım.” cevabını vermiştir.

Yapılan görüşmelerde öğrenciler farklı görüşlerde bulunmuşlardır. Ayşe: “Ben neyi yapıp yapmamam gerektiğini biliyorum, buradaki puanları almak için davranışları yerine getirmiyorum ama beni motive ediyor.” cevabını, Alper: “Puan olduğu için kurallara daha çok uyuyorum, evet bazı davranışları normalde de yapıyorum ama puan almak için daha dikkatli davranıyorum.” cevabını, Kaan: “Derste puan almak için kurallara uymaya çalışıyorum.” cevabını, Ali ise: “Puan olmasaydı soruları, quizleri yapmayabilirdim. Puan veren şeyleri daha çok yapmaya çalışıyorum.” cevabını vermiştir.

Tablo 5. Öğrencilerin Davranışları Yerine Getirmede Puanlara Yönelik Görüşleri

Öçekler	KATILMIYORUM	KARARSIZIM	KATILIYORUM
Classdojo da puan almak için kurallara daha çok uyarım.	13 (%27,08)	7 (%14,58)	28 (%58,33)
Classdojo da puan almak için sınıfı temizlerim.	20 (%41,66)	7 (%14,58)	21 (%43,75)
Classdojo da puan almak için doğru cevap veririm.	6 (%12,5)	6 (%12,5)	36 (%75)
Classdojo da puan almak için grup çalışması yaparım.	22 (%45,83)	8 (%16,66)	18 (%37,5)
Classdojo da puan almak için quizi cevaplarım.	17 (%35,41)	12 (%25)	19 (%39,58)
Classdojo da puan almak için derse katılırm.	21 (%43,75)	6 (%12,5)	21 (%43,75)
Classdojo da puan almak için okuma yaparım.	16 (%33,33)	9 (%18,75)	23 (%47,91)
Classdojo da puan almak için doğru konuşmaya çalışırım.	15 (%31,25)	6 (%12,5)	27 (%56,25)
Classdojo da puan almak için dolabımı düzenli tutarım.	25 (%52,08)	14 (%29,16)	9 (%18,75)
Classdojo da puan almak için ödevimi yaparım.	18 (%37,5)	3 (%6,25)	27 (%56,25)
Classdojo da eksi puan almamak için yerimden kalkmam.	15 (%31,25)	10 (%20,83)	23 (%47,91)
Classdojo da eksi puan almamak için çalışmalarımı tamamlarım.	13 (%27,08)	5 (%10,41)	30 (%62,5)
Classdojo da eksi puan almamak için parmak kaldırmadan konuşmam.	15 (%31,25)	5 (%10,41)	28 (%58,33)

Öğrencilerin İngilizce Dersine Yönelik Görüşlerinin İncelenmesi

Tablo 6 incelendiğinde öğrencilerin %68,75'inin İngilizce en çok sevdiğim dersler arasındadır, cevabını, %89,58'inin İngilizce dersinde yapılan etkinlikleri ve sınıf içi faaliyetleri severim, cevabını, %62,5'inin ise İngilizce dersi ödevlerini sıkılmadan, zevkle yaparım, cevabını verdiği görülmektedir.

Tablo 6. Öğrencilerin İngilizce Dersine Yönelik Görüşleri

Ölçekler	KATILMIYORUM	KARARSIZIM	KATILIYORUM
İngilizce derinde konuşmak, drama yapmak, müzik dinlemek ve oyun oynamak bana zevk verir.	5 (%10,41)	4 (%8,33)	39 (%81,25)
İngilizce dersinde yapılan etkinlikleri ve sınıf- içi faaliyetleri severim.	3 (%6,25)	2 (%4,16)	43 (%89,58)
İleride İngilizce öğretmeni olmak isterim.	19 (%39,58)	22 (%45,83)	7 (%14,58)
İngilizce en çok sevdiğim dersler arasındadır.	6 (%12,5)	9 (%18,75)	33 (%68,75)
İngilizceyi anlamak ve kullanmak bana zor gelir.	35 (%72,91)	8 (%16,66)	5 (%10,41)
İngilizce dersi ile uğraşmak beni eğlendirir.	5 (%10,41)	9 (%18,75)	34 (%70,83)
İngilizce dersine çalışırken canım sıkılır.	32 (%66,66)	9 (%18,75)	7 (%14,58)
İngilizce konuşmaktan ve onu kullanmaktan hoşlanıyorum.	7 (%14,58)	5 (%10,41)	36 (%75)
İngilizce dersinden korkarım.	41 (%85,41)	1 (%2,08)	6 (%12,5)
İngilizce ile ilgili her şey ilgimi çeker.	9 (%18,75)	18 (%37,5)	21 (%43,75)
Mümkün olsa, İngilizce dersi yerine başka bir ders alırım.	39 (%81,25)	4 (%8,33)	5 (%10,41)
İngilizce dersi ödevlerini sıkılmadan, zevkle yaparım.	4 (%8,33)	14 (%29,16)	30 (%62,5)
İngilizce ile ilgili kitaplar, resim ve materyaller ilgimi çeker.	3 (%6,25)	10 (%20,83)	35 (%72,91)

Sonuç ve Öneriler

Bu bölümde araştırmanın bulguları doğrultusunda elde edilen sonuçlar ve bu sonuçlardan çıkarılan çeşitli öneriler belirtilmiştir.

Sonuçlar

Araştırmada öğrencilerin genel görüşlerine bakıldığında öğrencilerin Classdojo'daki karakterleri, ödülleri ve puan almayı sevdiği ama eksi puanı ve random öğrenci seçme özelliğini sevmediği sonucu ortaya çıkmıştır. Öğrencilerden puanı yüksek olanların Classdojo'yu sevdiğini, puanı düşük olanlar ise Classdojo kullanılmasını istemediği sonucuna ulaşılmıştır.

Classdojo'daki puan elementine yönelik bulgulara bakıldığında, puan almak tüm öğrencileri mutlu ve motive ederken, puan kaybetmek öğrencileri mutsuz ve demotive etmektedir. Ayrıca öğrenciler Classdojo'da eğer ödülleri beğenirlerse daha çok puan almak için çabalamaktadırlar. Öğrencilerin eksi puan aldıklarında üzüldükleri ve eksi puanları sevmedikleri görülmüştür. Özellikle düşük puandaki öğrencilerin eksi puan aldıklarında, puanları azaldığı için hem derse hem materyale yönelik görüşleri de olumsuz etkilenmektedir.

Classdojo'daki liderlik tablosu elementine yönelik bulgulara bakıldığında öğrencilerden düşük puanda olanların arkadaşlarının puanını görmesini istemediğini ayrıca puanı düşük olan öğrenciler ile sınıfta dalga geçildiği, öğrenciler birbirlerinin puanlarını gördüklerinde bunu kıskanan öğrencilerin sınıfta puan alan ve ondan yüksekte olan arkadaşlarını sınıfta korkuttuğunu ve şiddet gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır. Liderlik tablosuna yönelik yüksek puanda olan öğrencilerin bunu çok önemsemediği, orta ve özellikle düşük puana sahip olan seviyedeki öğrencileri rahatsız ettiği gözlemlenmiştir. Puan

alamayan öğrencilerin sadece Classdojo'ya değil, derse yönelik görüşlerinin de etkilendiği görülmüştür. Bu bulgulara bakıldığında liderlik tablosunda düşük puanda olan öğrencilerin akademik olarak zayıf öğrenciler olduğu ve derse bağlanmak yerine tamamen dersten koptuğunu ve yüksek puanda olan öğrenciler için ise aşırı önemli olmadığı görülmüştür.

Classdojo'daki davranışa yönelik bulgulara bakıldığında öğrenciler bazı davranışları puan almak için yaptığını ve buna dikkat ettiğini söylemişlerdir. Burada öğrenciler davranışı sadece puan için bir karşılık bekleyerek yerine getirmektedir. Bulgulara bakıldığında akademik olarak iyi olan, dersi seven öğrenciler zaten puan için değil, doğru olduğunu düşündüğü için davranışı yerine getirmişler ve bunun karşılığında puan alarak motive olmuşlardır.

İngilizce dersine yönelik bulgularına bakıldığında öğrencilerin İngilizce dersine yönelik görüşlerinin olumlu olduğu görülmektedir. Öğrencilerden büyük bir kısmı İngilizce derslerini severken, bir kısmının ise sevmediği görülmüştür. Yapılan görüşmelerde Classdojo'dan dolayı dersi sevmediğini söyleyen öğrenciler bulunmaktadır.

Öneriler

Bu araştırmadan elde edilen verilere ve sonuçlara dayanarak, sınıf yönetiminde kullanılan yöntemlerde ve Classdojo kullanımında eğitimcilere aşağıda belirtilen öneriler sunulmuştur:

- Çocukların eksi puan almayı sevmediği görüldüğü için uygulanan yöntemlerde çocuklara tüm davranışlar artı puan ile kazandırılmaya çalışılmalıdır. Yani davranış cümlelerinin hem olumlu kurulması ve buna göre puan verilmesi gerekmektedir. Yerlere çöp atarsan eksi puan alırsın, yerine sınıfımızı temiz tutmak için çöpleri çöp kutusuna atalım davranışına puan verilmelidir.
- Öğrencinin her davranışına değil de onun motivasyonunu arttıracak davranışlara puan verilmeli ya da davranışa göre puanın değeri değiştirilmelidir.
- Oyunlaştırma elementleri öğrencileri motive etmek için amacına uygun olmalı, öğrencinin motivasyonunu düşürebilecek davranışlardan kaçınılmalıdır.
- Sınıf içerisindeki kurallar belli olmalı ve her öğrenciye aynı davranış karşılığında aynı yaptırımlar uygulanmalıdır.
- Liderlik tablosu düşük puandaki öğrenciler tarafından sevilmediği için daha çok dersten kopmalarına sebep olmaktadır. Bu yüzden liderlik tablolarını kullanırken özellikle dikkat etmeliyiz hatta kullanmamak daha olumlu sonuçlar getirecektir.
- Liderlik tablosu kullanıldığında öğrenciler, öğretmen tarafından sıralamamalı ve ödülleri buna göre vermemelidir.
- Eğer sınıfınızda böyle bir sistem kullanmak istiyorsanız o zaman öğrenciler puandan çok ödül ile daha çok mutlu olmaktadır, bu yüzden sınıf yönetiminde öğrencilere sabit ödüller konulmalı ve o davranışı gerçekleştiren tüm öğrencilerin aynı ödülü alması sağlanmalıdır.

- Liderlik tablosunda öğrencilerin puanları gösterilmesi yerine her öğrenci kendi puanlarını görebileceği şekilde kullanılmalı, öğrencilere bireysel geri bildirim verilmelidir.
- Öğrencilere verilen puanları, öğrencinin gerçekten hak etmesi gerekmektedir. Öğrenci puana veya ödüle çok kolay ulaşabildiğinde, ödül ve davranış amacını kaybetmektedir.
- Sınıf içerisinde genel olarak ödül ve cezanın bulunduğu sistemler yerine, eğitimi oyunlaştırmak, dersi daha zevkli hale getirmek öğrencilerin motivasyonunu ve ilgisini daha yüksek tutacaktır.
- Öğrenciler davranışlarını bir karşılık ile yerine getirmek yerine, davranışın kendine kazandırdığı yararların farkında olarak o davranışı yerine getirmelidir.

Kaynakça

- Akbaba, S. (2006). Eğitimde Motivasyon. Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi(3), 343-361.
- Altun, S., & Çolak, E. (2011). Öğrenme Kuramları. S. Fer içinde, Öğrenme Öğretme Kuram ve Yaklaşımları (s. 18-64). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Arkün Kocadere, S., & Samur, Y. (2016). Oyundan Oyunlaştırmaya. Eğitim Teknolojileri Okumaları, 397-415.
- Baş, G. (2012). İlköğretim İngilizce Dersine Yönelik Tutum Ölçeği: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. International Online Journal of Educational Sciences, 4(2), 411-424.
- Burger, M. S. (2015). The Perception Of The Effectiveness Of Classdojo In Middle School Classrooms: A Transcendental Phenomenological Study. Lynchburg: Liberty University.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2016). Bilimsel Araştırma Yöntemleri. Ankara: Pegem Akademi.
- Classdojo. (tarih yok). Hakkında. Aralık 30, 2016 tarihinde <https://www.classdojo.com>: <https://www.classdojo.com/tr-tr/about/> adresinden alındı.
- Çağlar, Ş., ve Arkün Kocadere, S. (2015). Çevrimiçi Öğrenme Ortamlarında Oyunlaştırma. Eğitim Bilimleri ve Uygulama, 14(27), 83-102.
- Çepni, S., & Keleş, E. (2006, Aralık). Beyin ve Öğrenme. Türk Fen Eğitimi(2), 66-82.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining gamification. In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (s. 9-15). Finlandiya: ACM.
- Filiz, O., Orhan Göksün, D., & Kurt, A. A. (2016). Yükseköğretimde Dönüştürülmüş Sınıflar: Özel Öğretim Yöntemleri Dersi Örneği. Eğitim Teknolojileri Okumaları, 615-632.
- Güler, C., & Güler, E. (2015, Ağustos). Çevrimiçi Öğrenme Ortamlarında Oyunlaştırma: Rozet Kullanımı. Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi, 4(3), 125-130.
- İşman, A. (2015). Eğitim Teknolojisi ve Öğretim Tasarımı. Eğitim Teknolojileri Okumaları, 1-23.
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? Academic Exchange Quarterly, 15(2), 146.
- Sarıtaş, T., & Yıldız, Ö. (2015). Eğitimde Oyunlaştırma Ve Ters-Yüz Sınıflar. Akademik Bilişim.
- Schunk, D. H. (2009). Öğrenme Teorileri: Eğitimsel Bir Bakışla. (M. Şahin, Çev.) Ankara: Nobel Yayınevi.
- Usta, E. (2016). Öğretim Teknolojileri ve Davranışçılık. K. Çağıltay, & Y. Gökteş içinde, Öğretim Teknolojilerinin Temelleri (Teoriler, Araştırmalar, Eğilimler) (s. 160-176). Ankara: Pegem.

Extended Abstract

Due to the changes and developments in technology, considerable transformations has occurred in education as in other fields. This has affected various elements in education such as technological background, teaching skills, learners and teachers as these are the stakeholders of this system (Filiz, Orhan and Kurt, 2016.) Different kinds of techniques and strategies have constantly been used in educational contexts. Many other techniques and strategies have also been tried to attract students' attention, to motivate them and to make learning effective. In today's world, one of the popular techniques that are used in education is gamification.

Gamification is to use elements of game design like badges, leaderboard, and scoring system in the context that does not include games. (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011). The aim of gamification is to compose an educational context that provides learners with more entertaining activities and motivates them (Guler and Guler, 2015). Having high motivation enables students to do expected behaviours. Behaviourist approach uses "reinforcement" to increase the expected behaviours and "punishment" to decrease the frequency of the undesired behaviours. While positive or negative reinforcement, also called as giving rewards like stars, extra points, candies, etc. increase students' motivation, whereas punishment decreases the rate of students' motivation and interest (Moore 1980; as cited in Usta 2016).

It is possible to tell both behaviourist approach and gamification have common sides. Game elements like rewards, punishment, scores and avatar in gamification are used to change individual behaviours. Most elements correspond to reinforcement in operant conditioning. The aim of both game elements and reinforcements in operant conditioning is to motivate individuals and change their behaviours. There are some rules that must be taken into account while using gamification in classroom management. It is clearly seen that reward system, leaderboard seems fun and brings innovation to learning environment, while it can cause rivalry that has negative impacts on some students (Cağlar and Arkun Kocadere, 2015)

Gamification can be application that enables dependence, increases the motivation and supports the education according to its components. At the same time, it can provide an environment in which students are not aware of what and why they are doing and students compete against each other to get points (Arkün Kocadere and Samur, 2016). Gamification is like behaviourist approach based on external rewards. To increase the amount of rewards for persistence of the behaviour can cause the problems like addiction to the rewards (Saritas and Yıldız, 2015).

The reward system in games stimulates internal motivation by providing external motivation. However, it can cause some problems such as students may not transfer the behaviour or the behavior may disappear when the reward is taken (Domínguez, Saenz-de-Navarrete, De-Marcos, Fernández-Sanz, Pagés & Martínez-Herráiz, 2013; as cited in Arkün Kocadere and Samur, 2016).

In terms of leaderboard, the students who are in lower rows may prefer not to engage in the activity or they may generate ambition to get upper rows by competing against other students in this process. Therefore, in gamification system, students should work in collaboration instead of being

rivals and it will be better not to use leaderboard or just to show the students in the top (Arkun Kocadere and Samur, 2016).

This study aims to examine the effects of game elements such as points and leaderboards on students' behaviour, views, and motivation towards the course. For this purpose, we examined the use of gamification tools, leadership tables, the effects of scoring system on students' behaviours and students' general opinions for English course. In this descriptive research, quantitative data was collected. The data was collected from 3rd graders in a private school that has good facilities and preferred by the families with high socio-economic status. The samples of this research are composed of 48 students as 23 girls and 25 boys. ClassDojo application as the main component of the research has been used in English lessons for 4 hours a week for 4 months. At the end of the implementation, the survey data was collected and interviews with students were made.

According to the findings of the research, 79.16% of the students stated that they want Classdojo to be used in other subjects, as well. 68.75% of them said that "Classdojo makes me happy." As results of interview, the students love the characters, rewards and getting point, but they don't like the minus points and random student selection feature of Classdojo. In addition, the students who have lower points do not want Classdojo to be used in lessons, while the students with higher points love it. When the findings about the points in Classdojo have been examined, 79.16% of the students become sad when they get minus points and 35% of them try to get more points as the others see their points. This means that while getting points makes students happy and motivated, losing points make them upset and demotivated.

In addition, students try to get more points if they like the rewards in Classdojo. Especially in interview including 7 students, 4 of them said their views towards both lesson and material had been affected negatively as the students got lower points. In terms of leadership table, the students who have higher points do not give importance to the leaderboard, however, 58% of the students who have the average and lower points dislike the leaderboard. The students' views who do not get any points has been affected negatively related with the course and ClassDojo. These findings show that the students in the lower row are academically weak and they totally lose the connection with the lesson. Some of the students who are in the higher rows stated that they do not even give importance to the leaderboard.

Based on the findings and results of this research, many suggestions for the use of gamification in the classroom have been offered to the educators. For example, teachers should provide feedback not for each behaviour of the students, but for the behaviours and skills that they want to increase the motivation. Classroom rules should be defined together with the students and applied equally for the students. As the students who have lower points do not like leaderboard, they lose their attention and as a result, leaderboards have negative effects on them. When teachers use leaderboard, they should not openly show the students' points. Each student should see their own points not the others', and teacher should provide individual feedback to the students. Gamification creates positive effect for high performance students; nevertheless, low performers are not affected positively. On the contrary, this may cause losing the motivation which may negatively affect their success.

EKLER

EK-1 Öğrenci Anketi

Cinsiyetiniz:	<input type="checkbox"/> Kız <input type="checkbox"/>
Sınıfınız:	<input type="checkbox"/> 3. Sınıf
Classdojo Puanınız:	
Classdojo ile ilgili genel düşünceleriniz nelerdir?	
Classdojo'nun sevdiğiniz özellikleri nelerdir?	
Classdojo'nun sevmediğiniz özellikleri nelerdir?	

Ölçekler	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum
ClassDojo ile ilgili Genel Görüşler			
Tüm derslerde classdojo kullanılmasını isterim.			
Classdojo sayesinde dersleri daha çok severim.			
Classdojo'daki karakterler hoşuma gider.			
Classdojo'nun çok eğlenceli bir araç olduğunu düşünürüm.			
Classdojo beni mutlu eder.			
Classdojo dersi daha iyi dinlememi sağlar.			
Puan			
Arkadaşlarım puanımı gördüğü için daha çok puan almaya			
Classdojo da puan almak hoşuma gider.			
Puan alamadığım zaman üzülürüm.			
Classdojo da puan almak için kurallara daha çok uyarım.			
Classdojo da eksi(-) puan almamak için elimden geleni			
Classdojo da eksi(-) puan almak beni üzer.			
Puanım ile ilgili arkadaşlarım benimle dalga geçer.			
Sahip olduğum puanı diğer arkadaşlarım kıskanır.			
Classdojo da puan alamadığımda sinirlenirim.			

Classdojo da puan alamadığımda dersten sıkılırım.			
Classdojo da öğretmenimin belirlediği puana ulaşmak için			
Classdojo da eksi puan olması hoşuma gider.			
Öğretmenim istiyor diye classdojo da puan alırım.			
Classdojo da puan almanın kolay olduğunu düşünürüm.			
Liderlik Tablosu			
Classdojo da az puana sahip olmak beni mutsuz eder.			
Öğretmen bizi aldığımız puana göre sıralar.			
Classdojo daki aldığım puana göre kaçınıcı sırada			
Sınıf listesinde arkadaşlarımdın aldığım puanı görmesi			
Classdojo da puanımı hiç kimsenin görmesini istemem.			
Classdojo da arkadaşlarımla yarışmayı severim.			
Sınıf içerisinde kaçınıcı sırada olduğumu bilmek hoşuma			
Classdojo da arkadaşlarımla geçmek hoşuma gider.			
Classdojo da arkadaşlarıma göre daha düşük puana sahip			
Classdojo da çok puana sahip olmak beni mutlu eder.			
Classdojo da üst sıralarda olmak benim için mutlu eder.			
Classdojo da puanı benden yukarıda olan arkadaşlarımla			
Classdojo da üst sıralarda olmak için gereken her şeyi			
Classdojo da kaçınıcı sırada olduğum umrumda değil.			
Classdojo da puanlarımızın sıralanması arkadaşlarımla			
Classdojo da arkadaşımı geçtiğimde ona hava atarım.			
Classdojo da üst sıralara çıkmak için çabalarım.			
Classdojo da arkadaşlarımla puanlarımla görmeseydi puan			
Öğretmen			
Classdojo da puan almak için sınıfı temizlerim.			
Classdojo da puan almak için doğru cevap veririm.			

Classdojoda puan almak için grup çalışması yaparım.			
Classdojoda puan almak için quizi cevaplarım.			
Classdojoda puan almak için derse katılırm.			
Classdojoda puan almak için okuma yaparım.			
Classdojoda puan almak için doğru konuşmaya çalışırım.			
Classdojo da puan almak için dolabımı düzenli tutarım.			
Classdojo da puan almak için ödevimi yaparım.			
Classdojo da eksi puan almamak için yerimden kalkmam.			
Classdojo da eksi puan almamak için çalışmalarımı			
Classdojo da eksi puan almamak için parmak kaldırmadan			
İngilizce Tutum Ölçeği			
İngilizce derinde konuşmak, drama yapmak, müzik			
İngilizce dersinde yapılan etkinlikleri ve sınıf- içi			
ileride İngilizce Öğretmeni olmak isterim.			
İngilizce en çok sevdiğim dersler arasındadır.			
İngilizceyi anlamak ve kullanmak bana zor gelir.			
İngilizce dersi ile uğraşmak beni eğlendirir.			
İngilizce dersine çalışırken canım sıkılır.			
İngilizce konuşmaktan ve onu kullanmaktan			
İngilizce dersinden korkarım.			
İngilizce ile ilgili her şey ilgimi çeker.			
Mümkün olsa, İngilizce dersi yerine başka bir ders alırım			
İngilizce dersi ödevlerini sıkılmadan, zevkle yaparım.			
İngilizce ile ilgili kitaplar, resim ve materyaller ilgimi			

EK-2 Öğrenci Görüşme Soruları

1. Classdojo'yu seviyor musun?
2. Classdojo'nun sevdiğin / sevmediğin özellikleri nelerdir?
3. Classdojo da puan aldığında ya da almadığında nasıl hissedersin?
 - a. Eksik puan sence olmalı mı?
4. Sınıfta birbirinizin puanlarını gördüğünüz sınıf tablosu ile ilgili ne düşünüyorsun?
 - a. Sence sınıf tablosunun iyi ve kötü özellikleri neler?
 - b. Herkesin birbirinin puanlarını görmesi iyi bir şey mi?
 - c. Sınıfta herkesin birbirinin puanını bilmesi yarış ortamının oluşmasını sağlıyor mu?
 - d. Üst sıralarda olmak senin için önemli mi? Üst sıralarda olmak ister misin?
 - e. Sınıfta birbirinin puanları ile dalga geçen var mı?
5. Yaptığın davranışlar karşılığında puan olmak hoşuna gidiyor mu?
 - a. Puan olmasaydı yapmayacağın davranışlar var mı?
 - b. Bazı davranışları puan almak için mi yerine getiriyorsun?
 - c. Puanlar davranışları gerçekleştirmen için seni motive ediyor mu?