



Din ve Bilim
Muş Alparslan Üniversitesi
İslami İlimler Fakültesi Dergisi



Din ve Bilim – Muş Alparslan Üniversitesi İslami İlimler Fakültesi Dergisi
Region and Science - Journal of Muş Alparslan University Faculty of Islamic Sciences
e-ISSN: 2667-7717 Haziran/June 2025, 8(1): 93-111.

Oyunlaştırılmış DKAB Dersine İlişkin Öğrenci Görüşleri

Student Opinions on Gamified Religious Education Lesson

(Bu makale sorumlu yazarın Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Felsefe ve Din Bilimleri Anabilim Dalında tamamlamış olduğu “Din Öğretiminde Oyunlaştırmanın Etkililiğinin İncelenmesi” adlı doktora tezinden türetilmiştir.)

Ayhan BİLMEZ

Dr. Araştırma Görevlisi, Muş Alparslan Üniversitesi, İlahiyat Fakültesi, Din Eğitimi / Dr. Research Assistant, Muş Alparslan University, Faculty of Theology, Religious Education.

Muş/Türkiye

a.bilmez@alparslan.edu.tr

ORCID: 0000-0002-0596-0751 (sorumlu yazar)

Eyup ŞİMŞEK

Prof. Dr., Atatürk Üniversitesi, İlahiyat Fakültesi, Din Eğitimi / Prof. Dr., Atatürk University, Faculty of Theology, Religious Education.

Erzurum/Türkiye

eyupsimsek@atauni.edu.tr

ORCID: 0000-0002-4393-7616

Makale Bilgisi | Article Information

Makale Türü / Article Type: Araştırma Makalesi / Research Article

Geliş Tarihi / Date Received: 13 Mart / March 2025

Kabul Tarihi / Date Accepted: 12 Haziran / June 2025

Yayın Tarihi / Date Published: 30 Haziran / June 2025

Yayın Sezonu / Pub Date Season: Haziran / June

DOI: <https://doi.org/10.47145/dinbil.1657255>

Atıf / Citation: Bilmez, Ayhan & Şimşek, Eyup. “Oyunlaştırılmış DKAB Dersine İlişkin Öğrenci Görüşleri”. *Din ve Bilim - Muş Alparslan Üniversitesi İslami İlimler Fakültesi Dergisi* 8/1 (Haziran 2025): 95-111. doi: <https://doi.org/10.47145/dinbil.1657255>

İntihal: Bu makale, iThenticate yazılımınca taranmıştır. İntihal tespit edilmemiştir.

Plagiarism: This article has been scanned by iThenticate. No plagiarism was detected.

web: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/dinbil> | **mailto:** dinbil@alparslan.edu.tr

Published by Muş Alparslan Üniversitesi, İslami İlimler Fakültesi / Muş Alparslan University, Faculty of Islamic Sciences, Muş, 49250 Turkey.



Öz

Öğrencilerin derse ilgisini çekmek ve bunu sürdürmek çoğu zaman zorlanılan bir durum olmuştur. Günümüzde bunu başarmak daha da zorlaşmıştır. Dolayısıyla öğrencilerin derse ilgisini çekmek için çeşitli yollar denenmektedir. Bunlardan biri de oyunlaştırmadır. Oyunlaştırma, bir işin oyunmuş gibi yapılmasıdır. Hayatımızın birçok alanında kullanıldığı gibi eğitimde de oyunlaştırma kullanılmaktadır. Eğitim alanında oyunlaştırma, öğrencilerin derse ilgisini çekmek ve bu ilgiyi sürdürmek amacıyla kullanılmaktadır. Çalışmanın amacı Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi (DKAB) dersini oyunlaştırarak işleyip öğrencilerin oyunlaştırmının dinamik, mekanik, bileşenleri ve oyunlaştırılmış eğitim ortamıyla ilgili duygu ve düşüncelerini ortaya çıkarmaktır. Oyunlaştırma, günlük hayatta sıkça kullanılan bir kavram olmasına karşın içeriği ve işlevi tam anlamıyla bilinmemektedir. Hatta çoğunlukla oyun ve eğitsel oyunla karıştırılmaktadır. Çalışmada öğrencilerin oyunlaştırmayla ilgili görüşlerini ortaya koymak için varlığının farkında olunan ama hakkında derinlemesine bilgilere sahip olunmayan olguları incelemeye imkân tanıyan nitel araştırma modellerinden “Olgu Bilim” modeli kullanılmıştır. Bu amaçla resmi bir ortaokulun 6. sınıflarının 2 şubesinde 8 hafta boyunca “Hz. Muhammed’in hayatı” ünitesi oyunlaştırılarak işlenmiştir. Öğrencilerin oyunlaştırmayla ilgili duyguları ve düşünceleri her hafta yazmış oldukları yansıtıcı ders günlükleri aracılığıyla toplanmıştır. Günlükler aracılığıyla elde edilen veriler betimsel olarak analiz edilmiştir. Oyunlaştırılarak işlenen DKAB dersinde öğrencilerin merak, heyecan ve rekabet duygularının uyandığı, derste mutlu oldukları, derse yönelik olumlu tutum geliştirdikleri, dersin ilgilerini çektiği ve oyunlaştırılarak işlenen DKAB dersinin öğrencilerce olumlu algılandığı sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca öğrencilerin birbiriyle dostane ilişkiler kurdukları, kuralların varlığından ve herkese uygulanmasında memnuniyet duydukları, ilerleme hissi yaşadıkları sonucuna varılmıştır. Öğrencilerin oyunlaştırılmış DKAB dersindeki etkinlikleri yarışmaymış gibi algıladıkları, etkinliklerdeki zorluklarla mücadele etmekten mutlu oldukları, sıra uygulamasını hakkaniyete uygun bulup bundan memnuniyet duydukları ve etkinliklere şans elementinin eklenmesini benimsedikleri görülmüştür. Bunun yanında öğrencilerin oyunlaştırılarak işlenen DKAB dersinde kazanma durumlarından haberdar edilmekten hoşnut oldukları, geri bildirim almayı önemsedikleri ve ödül kazanmayı sevdikleri sonucuna erişilmiştir. Oyunlaştırılmış DKAB dersinde öğrencilerin, etkinliklerde başarılı olmak için mücadele ettikleri, bu vesile ile derse katılımlarının arttığı, etkinliklerin seviyelendirilmiş olmasının öğrencilere ilgi çekici geldiği, böylece başarı duygusunu tadıp bundan keyif aldıkları sonucuna ulaşılmıştır. Öğrencilerin özellikle ders içi görevleri yerine getirdikleri, rozet ve puan kazanmanın öğrencilerin ilgisini çektiği ve liderlik tablosu uygulamasından memnuniyet duydukları sonucu elde edilmiştir. Oyunlaştırılmış DKAB dersine katılımın ciddi şekilde arttığı, öğrencilerin öğrenmelerinin ve öğrendiklerinin kalıcılığının olumlu etkilendiği ortaya çıkmıştır. Oyunlaştırılmış DKAB dersinin öğrencilerin yaratıcı, yansıtıcı ve eleştirel düşünme becerisi kazanmalarına katkıda bulunduğu, benlik becerileri kapsamında öğrencilerin sorumluluk, öz güven, öz saygı ve iletişim becerilerinin gelişmesini desteklediği sonucuna ulaşılmıştır. Oyunlaştırılarak işlenen DKAB dersinde az sayıda öğrencinin rekabetten hoşlanmadıkları, oyunlaştırılmış dersi ilgi çekici bulmadıkları, yarışmak istemedikleri, ödül alamadıkları zaman üzüldükleri, liderlik tablosunu görmekten rahatsız oldukları, oyunlaştırılmış dersi gürlü ve zaman alıcı buldukları ortaya çıkmıştır. Çalışmada ulaşılan sonuçlar ışığında: Araştırmacıların oyunlaştırmının DKAB dersindeki etkisi üzerine diğer sınıf kademelerinde çalışma yapmaları, öğretmenlerin, DKAB ders programını dayanak alarak derslerinde oyunlaştırma uygulamaları yapmaları, öğretmenlerin oyunlaştırma alanında uzmanlaşmaları için gerekli hizmet içi eğitim çalışmaları düzenlenmesi, öğretmenlerin, oyunlaştırmının uzun soluklu bir süreç olduğunu dikkate alarak yeni oyunlaştırma tasarımları yapmaları, oyunlaştırma tasarlarken bahsedilen sınırlılıkları dikkate almaları önerilmektedir.

Anahtar Kelimler: Din Eğitimi, Din Öğretimi, DKAB Dersi, Oyunlaştırma, Din Öğretiminde Oyunlaştırma.

Abstract

Attracting and maintaining students' interest in the lesson has often been a challenge. Today, it has become even more difficult to achieve this. Therefore, various ways are being tried to attract students' attention to the lesson. One of these is gamification. Gamification is the construction of a business as a game. As it is used in many areas of our lives, gamification is also used in Education. In the field of education, gamification is used to attract and maintain students' interest in the lesson. The study aims to gamify the Religious Culture and Ethics Knowledge (RCEK) lesson and to reveal students' feelings and thoughts about the dynamics, mechanics, components of gamification, and the gamified educational environment. Although gamification is a concept frequently used in daily life, its content and function are not fully known. It is often

confused with games and educational games. In the study, to reveal students' views on gamification, the “Case Science” model, one of the qualitative research models that allows to examine phenomena that are aware of their existence but do not have in-depth information about them, was used. For this purpose, the “Life of Prophet Muhammad” unit was gamified for 8 weeks in 2 6th grade classes of an official secondary school. Students' feelings and thoughts about the gamification were collected through the reflective course diaries they wrote every week. The data obtained through the diaries were analyzed descriptively. It was concluded that students' feelings of curiosity, excitement and competition were aroused; they were happy in the lesson, they developed positive attitudes towards the lesson, the lesson attracted their interest, and the gamified RCEK lesson was perceived positively by the students. It was also concluded that students established friendly relationships with each other, were satisfied with the existence of rules and their application to everyone and experienced a sense of progress. It was observed that the students perceived the activities in the gamified RCEK lesson as a competition, they were happy to struggle with the difficulties in the activities, they found the turn application fair and were satisfied with it, and they adopted the addition of the element of chance to the activities. In addition, it was concluded that the students were pleased to be informed about their winning situations in the gamified RCEK lesson, they cared about receiving feedback and they liked winning rewards. It was concluded that in the gamified RCEK lesson, students struggled to be successful in the activities, their participation in the lesson increased, the leveled activities were interesting for the students, so they experienced a sense of success and enjoyed it. It was concluded that students especially fulfilled the in-class tasks, that earning badges and points attracted students' attention, and that they were satisfied with the leaderboard application. It was revealed that participation in the gamified RCEK lesson increased significantly and that students' learning and retention of what they learned were positively affected. It was concluded that the gamified RCEK lesson contributed to students' acquisition of creative, reflective, and critical thinking skills, and supported the development of students' responsibility, self-confidence, self-esteem, and communication skills within the scope of self-skills. It was revealed that a small number of students did not like competition, did not find the gamified lesson interesting, did not want to compete, were upset when they did not get a prize, were uncomfortable seeing the leaderboard, and found the gamified lesson noisy and time-consuming. In the light of the results obtained in the study: Researchers should conduct studies on the effect of gamification in the RCEK lesson at other grade levels, teachers' implementing gamification practices in their lessons based on the RCEK curriculum, organizing in-service training activities for teachers to specialize in the field of gamification, teachers are recommended to design new gamification designs taking into account that gamification is a long-term process, it is recommended that they take into account the limitations mentioned while designing gamification.

Keywords: Religious Education, Religion Teaching, RCEK Lesson, Gamification, Gamification in Religious Education.

2. Giriş

Öğrencilerin derse ilgilerini çekmek çoğu zaman zorlanılan bir durum olmuştur. Bununla birlikte öğrencilerin derse hazırlıksız gelmeleri, dikkatlerini toplayamamaları,¹ motivasyon eksikliği, derse yönelik negatif tutumları, kendilerine yeterince güvenmemeleri ve dersten çabukça sıkılmaları² gibi hususlar öğretmenlerin şikayetçi oldukları konulardandır. Öte yandan öğrencileri derse karşı güdülemede³ ve onları etkin şekilde derse katmada öğretmenlerin yetersiz kalmaları da söz konusu olmaktadır.⁴ Yukarıda zikredilen sorunlar Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi (DKAB) dersi⁵ için de söz konusu olmaktadır. Öğrencilerin derse yönelik ilgisizliklerin birçok sebebi bulunmaktadır. Bunlardan

¹ Ertuğ Can - Orhan Baksi, “Öğrencilerin Sınıf İçi tutum ve Davranışlarının Öğretmenlerin Sınıf Yönetimi Başarısına Etkisi”, *Asya Öğretim Dergisi* 2/1 (Özel) (2014), 93.

² Zeynep Aydın vd., *Eğitimde Oyun, Oyunlaştırma ve Oyunlaştırılmış Ders Planları* (Ankara: Eğiten Kitap Yayınları, 2023), 8.

³ Recep Uçar, “DKAB Öğretmenlerinin Öğrencilerini Motive Etme Durumlarına İlişkin Öğretmen ve Öğrenci Algıları”, *İnönü Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 1/2 (2010), 247.

⁴ Teceli Karasu - İbrahim Yıldız, “Religious Education for Students with Autism According to Their Families and RCMK Teachers - Ailelerine ve DKAB Öğretmenlerine Göre Otizmlili Öğrencilere Yönelik Din Eğitimi”, *Şırnak Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 33 (2023), 120.

⁵ Ahmet Çakmak - Yakup Uzunpolat, “Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Öğretmenlerine Göre Salgın Döneminde Uzaktan Eğitim”, *Tasavvur Tekirdağ İlahiyat Dergisi* 7/1 (2021), 887.

birinin DKAB derslerinin heyecansız geçmesi olduğu belirtilmektedir. Bu sebeple öğrencilerin sıkıldıkları ve derse katılmadıkları gibi sınıf ortamına yönelik olumsuz davranışlar sergiledikleri ifade edilmektedir.⁶ Bu olumsuz davranışlar içinde öğretmene karşı saygısızca tavırlar sergileme de bulunmaktadır.⁷ Benzer şekilde okul terkine eğilimli öğrencilerin büyük çoğunluğunda derse karşı ilgisizlik göstermeye başlamaları önemli bir belirti olarak gözlenmektedir.⁸ Bahsi geçen durumlar öğretmenlerin sınıf yönetimini güçleştirmektedir.⁹ Derse karşı ilgisiz olan öğrencilerin sınıf kurallarına uymak istememeleri durumu daha da kötüleştirmektedir.¹⁰ Bu ve benzeri durumlar öğretmenleri mesleki tükenmişliğe sürüklemektedir.¹¹ Mesleki tükenmişlik düzeyi yüksek olan DKAB öğretmenlerinin büyük bir kısmı öğrencilerin derse yeterince ilgi göstermedikleri için yetersizlik ve çaresizlik hissine kapıldıklarını dile getirmektedir.¹² Öğrencilerin dersi dikkate almayıp¹³ önemsememeleri öğretmenlerin moralini bozmaktadır.¹⁴ Bu durum DKAB dersi öğretmenlerinin mesleki doyum düzeylerini olumsuz etkilediği gibi onların motivasyonlarını da düşürmektedir.¹⁵

Yukarıda sözü edilen sorunların üstesinden gelmek için öğretmenlerin derslerini farklı yöntem, teknik¹⁶ ve materyallerle¹⁷ işlemeleri tavsiye edilmektedir. Böylece öğrencilerin derse ve öğretmene yönelik olumlu tutumlarının artacağı dile getirilmektedir.¹⁸ Öğrencilerin dersle ilgilenmelerini sağlamak, derse katılımlarını sağlayıp başarılarını artırmak için değişik yollara başvurulmaktadır. Bu yollardan biri de oyunlaştırmadır. Oyunlaştırma kısaca, oyunların ilgi çekici yapısının oyun dışı alanlara uygulanması şeklinde tanımlanmaktadır.¹⁹ Oyunlaştırma ile eğitimde, öğrencilerin derse yönelik olumlu tutum sergilemeleri, dersle ilgilenmeleri, motive olup derse etkin katılımları amaçlanmaktadır.²⁰ Derse etkin katılım sayesinde öğrencilerin öğrenmeleri artmaktadır.²¹ Ayrıca oyunlaştırma aracılığıyla öğrencilerin yaratıcı, yansıtıcı ve eleştirel düşünme ile problem çözme gibi üst düzey düşünme becerilerinin gelişimine katkıda bulunmaktadır.²²

Bu çalışmanın amacı, öğrencilerin oyunlaştırılarak işlenen DKAB dersindeki dinamiklere,

⁶ Nurullah Aydeniz, "Öğrencilerin İlgi ve Katılımı Açısından Ortaöğretim DKAB Dersi", *The Journal of Academic Social Science Studies* 54 (2017), 527.

⁷ Nurullah Aydeniz, "Öğretmen-Öğrenci İlişkisi Açısından Ortaöğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersi", *Edebi İslamiyat Dergisi* 4/1 (2020), 233.

⁸ Cemal Aküzüm vd., "İlköğretim Kurumu Öğrencilerinin Devamsızlık ve Okul Terki Nedenleri", *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 8/2 (2015), 186.

⁹ Fatih Çakmak, "Din Öğretimi Alan Öğretmenlerinin Sınıf ve Sınıf Yönetimi Algılarının Metaforlar Üzerinden İncelenmesi", *Buca Eğitim Fakültesi Dergisi* 52 (2021), 187.

¹⁰ Muhammed Esat Altıntaş, "İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersi Öğretmenlerinin Değer Öğretiminde Benimsedikleri Sınıf Yönetimi Yaklaşımı", *Bilimname* 34 (2017), 490.

¹¹ Karasu, "İmam Hatip Okullarında Görev Yapan Öğretmenlerin Öz Yeterlilik Algıları ile Mesleki Tükenmişlik Düzeyleri İlişkisi", *Sosyal Bilimler Dergisi* 20 (2018), 329.

¹² Nazım Bayrakdar, "Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Öğretmenlerinin Mesleklerinden Beklentileri ve Mesleki Tükenmişlik Algıları", *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 37 (Şubat 2014), 58.

¹³ Mehmet Fatih Kayan, "Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Öğretmenlerinin Mesleklerini Etkili Olarak Yürütebilmelerinin Önündeki Engellere İlişkin Görüşleri", *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi* 7/4 (2020), 125.

¹⁴ Nazım Bayrakdar, "Öğretmenlerine Göre Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersi Öğretmenliğinin Doğasından Kaynaklanan Güçlüklerin Mesleki Tükenmişlik Algıları Üzerindeki Etkileri", *ERUIFD* 16 (Ocak 2013), 96.

¹⁵ İbrahim Aşlamacı, 21. Yüzyıl Becerileri ve Din eğitimi (İstanbul: Dem Yayınları, 2023), 178.

¹⁶ Şengül Akgül - Nurullah Altaş, "Din Dersi Öğretmenlerinin Eğitime İnanma Düzeyleri ile İş Doyum Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi", *Hitit İlahiyat Dergisi* 22/2 (2023), 670.

¹⁷ Tuncay Ceylan - Eyup Şimşek, "Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersi Öğretmenlerinin Öğretim Materyali Kullanım Süreçlerinde Karşılaştıkları Sorunlar", *Kilis 7 Aralık Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 10/1 (2023), 283; Yusuf Aydın, "Din Öğretiminde Hazırlanabilecek Öğretim Materyalleri ve Kullanımına Örnekler", *Din Öğretiminde Teknoloji ve Materyal Geliştirme*, ed. Tuğrul Yürük - Rıdvan Demir (Ankara: Nobel Yayınları, 2021), 119.

¹⁸ İsmail Arıcı, "Öğrencilerin İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersi Öğretmenine Yönelik Tutumları", *Fırat Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 12/2 (2007), 185.

¹⁹ Ali Cevat Ünsal, *Oyunlaştırma Dünyasına Giriş* (İstanbul: Tefrika Yayınları, 2023), 19.

²⁰ Ercan Altuğ Yılmaz, *Oyunlaştırma Bilimine Giriş* (İstanbul: Epsilon Yayınları, 2020), 28.

²¹ Aydın vd., *Eğitimde Oyun, Oyunlaştırma ve Oyunlaştırılmış Ders Planları*, 8.

²² Tuğba Kafadar, "Oyunlaştırmanın Eğitimdeki Yeri", *Eğitimde Oyunlaştırma*, ed. Tuğba Kafadar - Asena Ayvaz Can (Ankara: Nobel Yayınları, 2022), 15.

mekaniklere, bileşenlere ve öğrenme ortamına yönelik düşüncelerini ve duygularını ortaya çıkarmaktır.

Eğitimin her kademesinde oyunlaştırmayla ilgili çalışmaya rastlamak mümkünken Din Eğitimi alanında çok az sayıda çalışmaya rastlanmıştır. Bunlardan biri Göksu²³ tarafından yapılmış olandır. İlgili çalışma dijital bir program kullanılarak yapılmıştır. Çalışma araştırmacı tarafından tasarlanıp uygulanan bir oyunlaştırma tasarımı içermemektedir. Alanda yapılmış olan ikinci çalışma ise Bilmez ve Şimşek²⁴ tarafından yapılmıştır. Sonuç olarak Din Eğitimi alanında oyunlaştırmının yeterince çalışılmadığı görülmektedir. Öğrencilerin derse ilgilerini çekip onları motive eden, bu yolla derse etkin katılım sağlayan, bizzat araştırmacı tarafından tasarlanıp uygulanmış olan bu özgün çalışmanın önemli olduğu düşünülmektedir.

1. Oyunlaştırma

Alan yazında oyunlaştırmaya ilişkin yapılmış başlıca tanımlar şunlardır:

- Karl M. Kapp: “İnsanların ilgisini çekmek, eylemi motive etmek, öğrenmeyi teşvik etmek ve sorunları çözmek için oyun tabanlı mekanikleri, estetikleri ve oyun düşüncesini kullanmaktır”.²⁵
- Ysma Vianna ve arkadaşları: “Katılımı artırmak ve potansiyel kullanıcılarda bağlılık ve taahhüt oluşturmak amacıyla oyun düşüncesi ve oyun mekaniğinin çeşitli bağlamlarda kullanılmasıdır.”²⁶
- Kevin Werbach ve Dan Hunter: “Oyun öğelerinin ve oyun tasarımı tekniklerinin oyun dışı bağlamlarda kullanımıdır”.²⁷
- Kai Huatari ve Juho Hamari: “Kullanıcının genel değer yaratımını desteklemek amacıyla bir hizmeti oyun deneyimlerine yönelik olanaklarla geliştirme sürecidir”.²⁸

Oyunlaştırmayla ilgili yapılmış başlıca tanımlara bakıldığında oyunlaştırmının: herhangi bir işe etkin katılımı ve devamlılığı sağlamak, insanların ilgilerini çekip motivasyonlarını artırmak, tüm bunları oyunların ilgi çekici yapısını oyun dışındaki alanlarda kullanarak yapmak olduğu görülmektedir.

Oyunlaştırma eğitimde öğrencileri derse motive edip onların ilgisini çekmek ve derse etkin katılımlarını sağlamak amacıyla süreçte seviye ilerledikleri, geri bildirim aldıkları, ödül alıp eğlendikleri bir sistem tasarımıdır.²⁹ Bir anlamda eğitim uygulamalarının oyunmuş gibi kurgulanmasıdır. Her ne kadar isminden dolayı oyunu çağrıştırıyor olsa da oyun oynamaktan ziyade sürecin oyun gibi tasarlanması esastır.

1.1. Oyunlaştırma Elementleri

Oyunlaştırmayı cazip kılan ve onu oluşturan yapılara oyunlaştırma elementleri denilmektedir. Oyunlaştırma elementleri ile ilgili literatürde birden çok tasnif yapılmış olmakla birlikte çalışmada alan

²³ Mehmet Zeki Göksu, “Covid – 19 Pandemi Sürecinde Online Din Eğitimi Faaliyetlerinde Oyunlaştırma: Kahoot! Uygulaması Örneği”, *Arka Kültür Sanat Ve Edebiyat Dergisi* 10/28 (2022), 181-198.

²⁴ Ayhan Bilmez - Eyup Şimşek, “Din Öğretiminde Oyunlaştırmının Etkililiğinin İncelenmesi”, *Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 12/2 (2024), 739-754.

²⁵ Karl M. Kapp, *The Gamification of Learning and Instruction* (San Francisco: ASTD Yayınları, 2012), 10.

²⁶ Ysma Vianna vd., *Gamification* (Rio de Janeiro: MJV Press Yayınları, 2014), 17.

²⁷ Kevin Werbach - Hunter Dan, *For The Win* (Philadelphia: Wharton Digital Press Yayınları, 2012), 26.

²⁸ Kai Huotari - Juho Hamari, “Defining Gamification - A Service Marketing Perspective”, 2012, 19.

²⁹ Zeynep Gökçaya, “Yetişkin Eğitiminde Yeni Bir Yaklaşım: Oyunlaştırma”, *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi* 11/21 (2014), 74.

yazında en bilinen ve rağbet gören Werbach ve Hunter tarafından yapılmış olan tasnif kullanılmıştır. Werbach ve Hunter'e göre oyunlaştırma elementleri, soyut olup insanlar tarafından görünmeyen ama oyunlaştırmanın sistem olmasını sağlayan **dinamikler**, insanların oyunlaştırma sistemine katılmalarını sağlayıp oyunlaştırmadaki eylemleri ifade eden **mekanikler** ve insanlar tarafından doğrudan görülen **bileşenlerden** meydana gelmektedir.³⁰

Oyunlaştırma elementlerinin başlıcaları tablo 1'de gösterilmiştir.

Tablo 1. Oyunlaştırma Elementleri.

Dinamikler	Mekanikler	Bileşenler
Kısıtlamalar	Zorluklar	Başarı
Hikâye	Şans	Karakter
Duygular	Sıra	Rozet
İlerleme	Ödüller	Mücadele
İlişkiler	Alış Veriş	Meydan Okuma
	Kazanma Durumu	Görevler
	Geri Bildirim	Seviye
	İşbirliği	Puanlar
	Yarışma	Hediye
	Kaynak Edinme	Takım
		Liderlik Tablosu
		Koleksiyon
		İçeriğe Ulaşma
		Sanal Ürünler

Oyunlaştırma tasarımı yapılırken tabloda yer alan elementlerin hepsinin kullanılması şart değildir. Önemli olan uygun elementin doğru yer ve zamanda kullanılmasıdır.

2. Yöntem

Çalışmanın amacına uygun olarak nitel araştırma tercih edilmiştir.

2.1. Araştırma Deseni

Gündelik hayatta oyunlaştırma kavramı sıkça kullanılmaktadır. Bununla birlikte kavramın kendisi tam olarak bilinmemektedir. Çoğu zaman oyun veya eğitsel oyun kavramlarıyla karıştırılmaktadır. Çalışmada, varlığının farkında olunan fakat hakkında derinlemesine bilgiye sahip olunmayan olguların derinlemesine incelenmesine imkân tanıyan nitel araştırma modellerinden "Olgu Bilim" modeli tercih edilmiştir.³¹

2.2. Çalışma Grubu

Muş ili merkez ilçesinde bulunan resmi bir ilköğretim kurumunun 6. sınıf düzeyindeki iki şubeden oluşmaktadır. Çalışma grubunun 6. sınıf düzeyinden seçilmesindeki amaç bu yaş grubunun

³⁰ Werbach - Dan, *For The Win*, 78.

³¹ Ali Yıldırım - Hasan Şimşek, *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri* (Ankara: Seçkin Yayınları, 2008), 72.

oyunlaştırmaya daha yatkın olacağının düşünülmesidir.

2.3. Veri Toplama Araçları

Çalışmanın verileri öğrenciler tarafından tutulmuş olan yansıtıcı ders günlüklerinden edinilmiştir. Yansıtıcı ders günlükleri öğrencilerin deneyimleri üzerinde düşüncelerine imkân tanıdığından tercih edilmiştir. Ders günlük formu oluşturulurken oyunlaştırma elementleri ve tasarımı dikkate alınmıştır. Bu kapsamda öğrencilerden 170 adet ders günlüğü toplanmıştır.

2.4. Verilerin Analizi

Elde edilen veriler betimsel olarak analiz edilmiştir.³² Bunun için öncelikle oyunlaştırma elementleri ve tasarımı dikkate alınarak betimsel çerçeve oluşturulmuştur. Bu çerçeve kapsamında öğrencilerden edinilen veriler ışığında tema ve kodlar ortaya çıkarılmıştır.

2.5. Geçerlik ve Güvenirlik

Çalışmanın geçerlik ve güvenilirliğini sağlamak adına veriler öğrencilerden haftalık olarak toplanmıştır. Böylece öğrencilerin süreç boyunca oyunlaştırma ile ilgili düşünceleri sağlıklı bir şekilde takip edilmiştir. Bu işleme yeterli veri toplanana kadar yani doyum noktasına ulaşılan kadar devam edilmiştir. Çalışma verilerin toplanma sürecinde araştırmacı tarafından uzman desteğine başvurulmuştur. Böylece çalışmanın geçerliğinin ve güvenilirliğinin artırılmasına özen gösterilmiştir.

2.6. Araştırma Süreci

Uygulama için öncelikle alan yazın taranmış ve araştırmacı tarafından bir üniteyi kapsayacak şekilde oyunlaştırma tasarımı hazırlanmıştır. Sonra gerekli yasal izinler alınmıştır. Uygulama 2023–2024 eğitim öğretim yılının ikinci döneminde yapılmıştır. Uygulama kapsamında 6. sınıfların “Hz. Muhammed’in (s.a.v) Hayatı” ünitesi oyunlaştırılmıştır. Bu ünite yoğun bilgi içerdiğinden tercih edilmiştir. Böylece öğrencilerin yoğun bilgi içeren ve çokça çalışmalarını gerektiren bir ünitenin oyunlaştırılarak işlenmesiyle ilgili görüşlerini daha belirgin bir şekilde ortaya koyacakları düşünülmüştür. Uygulama 8 hafta sürmüştür. Uygulamanın yapılacağı sınıflar okul idaresi ve DKAB dersi öğretmeniyle yapılan görüşme sonucunda belirlenmiştir.

3. Bulgular

Oyunlaştırılmış DKAB dersine ilişkin bulgular dinamikler, mekanikler, bileşenler ve oyunlaştırılmış öğrenme ortamı olmak üzere dört başlıkta tasnif edilmiştir.

3.1. Dinamiklerle İlişkin Bulgular

Dinamikler temasının kategorileri tablo 2’de gösterilmiştir.

Tablo 2. Dinamikler Teması Kategorileri.

Tema	Kategori
Dinamikler	Duygular
	İlişkiler
	Kurallar
	İlerleme

Oyunlaştırılmış DKAB dersindeki etkinlikler öğrencilerin merakını uyandırmıştır. Bir öğrenci bu

³² Çavuş Şahin, “Verilerin Analizi”, *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*, ed. Remzi Y. Kıncal (Ankara: Nobel Yayınları, 2013), 190.

durumu “Dersin nasıl işleneceğini, hangi etkinliklerin yapılacağını merak ediyordum.” diye not etmiştir. Ayrıca etkinlikler öğrencileri heyecanlandırmıştır. Öğrencilerden biri bunu “Dersteki etkinlikler çok heyecan vericiydi.” cümlesiyle ifade etmiştir. Oyunlaştırılmış ders içerikleri öğrencileri eğlendirip mutlu etmiştir. Öğrencilerden biri duygusunu “Dersler eğlenceli ve güzeldi, o yüzden mutlu oluyordum.” ifadesiyle günlüğüne yazmıştır. Derste öğrencilerde rekabet duygusu oluşmuş ve öğrenciler bundan hoşlanmışlardır. Bir öğrenci düşüncesini “Tıpkı oyun gibiydi rekabet vardı ve çok eğlenceliydi.” cümlesiyle belirtmiştir. Öğrencilerin harekete geçen bu duyguları onların motivasyonunu artırmıştır. Öğrencilerden biri fikrini “Oyunlaştırma sayesinde Din Dersinde motivasyonum çok artıyordu.” şeklinde not etmiştir.

Oyunlaştırılmış DKAB dersinde öğrencilerin dostluk ilişkileri gelişmiştir. Dostlukla ilgili hissini öğrencilerden biri “Yarışmayı kazanıp ödül alan arkadaşımı tebrik etmiştim.” diye not düşmüştür. Dostluğun yanında öğrenciler paylaşım ilişkisinde bulunmuşlardır. Bir öğrenci günlüğünde bu durumu “Kazanmış olduğum rozeti arkadaşşıma hediye ettim.” cümlesiyle belirtmiştir.

Oyunlaştırılmış derste kuralların varlığı öğrenciler tarafından benimsenmiştir. Öğrencilerden biri “Öğretmenin kuralları titizlikle uygulamasından memnun kaldım.” şeklinde not almıştır. Kuralların uygulanmasından öğrencilerin çok büyük bir kesiminin memnun kalmasına rağmen öğrencinin biri kuralların varlığından rahatsız olduğunu “Etkinliklerde her şeyin bir kurala göre olması bana sıkıcı geliyor.” cümlesiyle ifade etmiştir.

Oyunlaştırılmış DKAB dersinde ilerleme dinamiğinin öğrencilerce benimsendiği görülmüştür. Öğrencilerden biri bu durumu “Dersteki etkinliklerde aşama kaydettiğimi fark ediyordum.” ifadesiyle not etmiştir.

Elde edilen bulgulara göre DKAB dersinin oyunlaştırılarak işlenmesinin öğrencilerin merak, heyecan ve mutluluk gibi duygularını harekete geçirdiği, derse ilgilerini çekip onları motive ettiği, derse karşı olumlu tutum geliştirdikleri, onlar arasında dostluk ve paylaşma gibi olumlu ilişkileri desteklediği, kuralların derste sağladığı düzenden hoşnut oldukları, derste ilerleme kaydettiklerini hissettikleri ve bundan memnuniyet duydukları görülmüştür. Çok az sayıda öğrencinin kuralların varlığından sıkıldığı tespit edilmiştir.

3.2. Mekaniklerle İlişkin Bulgular

Mekanikler temasının kategorileri tablo 3’te gösterilmiştir.

Tablo 3. Mekanikler Teması Kategorileri.

Tema	Kategori
Mekanikler	Yarışma
	Zorluk
	Sıra
	Şans
	Kazanma Durumu
	Geri Bildirim
	Ödül

Oyunlaştırılmış DKAB dersinde yarışma mekaniği öğrencilerce benimsenmiştir. Bir öğrenci “Yarışma vardı hem eğlendik hem öğrendik.” notunu düşmüştür. Bazı öğrenciler kaybettikleri için yarışmadan hoşnut olmamışlardır. Bunlardan biri düşüncesini “Kazanamadığım için sevmediğim bir yarışma oldu.” şeklinde ifade etmiştir. Zorluk mekaniği öğrencileri memnun etmiştir. Bir öğrenci fikrini “Zorluğu aşınca başarmanın verdiği keyif bambaşkaydı.” cümlesiyle ifade etmiştir. Bazı öğrenciler başarısız

olma korkusuyla zorluktan rahatsızlık duymuştur. Bunlardan biri hissini “Zorluk karşısında başaramama korkusu yaşadım.” diye dile getirmiştir. Sıra mekaniği öğrencilerin adalet duygusuna hitap etmiştir. Bir öğrenci “Sıranın adaletli bir şekilde belirlenmesi çok hoşuma gitti.” notunu düşmüştür. Bazı öğrenciler sıra belirleme uygulamasını zaman alıcı olduğunu düşünmüşlerdir. Bunlardan biri düşüncesini “Sıranın belirlenme şekli zaman alıcıydı.” ifadesiyle yazmıştır. Şans mekaniğini öğrenciler benimsemiş ve bundan heyecan duymuşlardır. Bir öğrenci durumu “Zarf seçimi ve şansıma zarftan nasıl bir soru çıkacağı çok heyecan vericiydi.” notuyla ifade etmiştir. Öğrencilerin bir kısmı zarf seçiminin zaman alıcı bulmuştur. Bunlardan biri fikrini “Zarf ve soru seçimi zaman kaybına neden oluyor.” cümlesiyle dile getirmiştir. Öğrencilerin büyük çoğunluğu kazanma durumu mekaniğini benimsemiştir. Bu yolla azimlerinin arttığını belirtmişlerdir. Bir öğrenci “Diğer arkadaşlarımızın etkinliği kaç saniyede yaptıklarını görünce üst tura çıkma isteğim artıyordu.” ifadesini yazmıştır. Bazı öğrenciler kazanma durumunun sınıfa gösterilmesinden rahatsız olmuştur. Bunlardan biri duygusunu “Oyundaki durumum iyi olmadığı için durumumu görmek hoşuma gitmedi.” cümlesiyle ifade etmiştir. Oyunlaştırılmış DKAB dersinde geri bildirim mekaniğinin kullanılması öğrencileri memnun etmiştir. Bir öğrenci bununla ilgili “Geri bildirim sayesinde zayıf ve güçlü yönlerimi fark edebildim. Bu sayede kendime güvenim arttı.” ifadesini not etmiştir. Ödül mekaniği öğrencileri motive etmiştir. Öğrencilerden biri “Ödül almak başarma isteğimi artırdı.” cümlesini yazmıştır. Bazı öğrenciler ödül kazanamadıkları için üzölmüştür. Bir öğrenci hissini “Ödül alamadığım için biraz üzüldüm ama sonraki derste ödül almak için daha çok gayret gösterdim.” ifadesiyle açıklamıştır.

Bulgular incelendiğinde yarış mekaniğinin öğrencilerin ilgisini çektiği ve bu yolla derse katılımlarının arttığı, bazı öğrencilerin yarışmada kaybettiği için üzüldüğü görölmüştür. Zorluk mekaniğinin öğrencileri zorlukları aşmaya teşvik ettiği ve zorlukları aştıkça mutlu oldukları ortaya çıkmıştır. Bazı öğrenciler zorlukları aşamama korkusu yaşamıştır. Sıra mekaniği adaleti sağlamış, öğrenciler birbirlerinin hakkına saygılı davranmış ve bundan memnuniyet duymuşlardır. Bazı öğrenciler sıra uygulamasını zaman alıcı bulmuştur. Şans mekaniğinin öğrencilerce benimsendiği ve derse katılımlarını arttırdığı anlaşılmıştır. Bazı öğrenciler şans mekaniğinin kullanımını zaman kaybı olarak görmüştür. Öğrenciler kazanma durumlarını bilmekten memnuniyet duymuşlardır. Bazı öğrenciler durumlarının bilinmesinden rahatsız olmuştur. Geri bildirim mekaniğinin kullanımından öğrenciler memnun olmuşlardır. Ödül mekaniği öğrencilerce çok sevilmiştir. Öğrencilerin derse ilgisi ve katılımı artmıştır. Ödül alamadıkları için üzülen öğrenciler olduğu gibi, bu üzüntülerinin üstesinden gelme becerisi gösteren öğrencilerin bulunduğu anlaşılmıştır.

3.3. Bileşenlerle İlişkin Bulgular

Bileşenler temasının kategorileri tablo 4’te gösterilmiştir.

Tablo 4. Bileşenler Teması Kategorileri.

Tema	Kategori
Bileşenler	Mücadele
	Seviye
	Görev
	Rozet
	Puan
	Başarı
	Liderlik Tablosu

Mücadele bileşeni öğrencilerce benimsenmiştir. Öğrencilerden biri düşüncesini “Mücadele etmek eğlenceli.” diye yazmışken başka bir öğrenci “Mücadele sayesinde pes etmemeyi öğrendim.” diye yazmıştır. Bazı öğrenciler başarısızlık endişesiyle mücadeleden hoşlanmamıştır. Bir öğrenci bu durumu “Fazla

mücadele etmedim, kaybetme korkusu öğrencileri dersten soğutabilir.” cümlesiyle ifade etmiştir. Seviye bileşeni öğrencileri olumlu etkilemiştir. Öğrencilerden biri fikrini *“Sonraki seviyeye geçmeyi başardıkça kendimle gurur duyuyordum.”* ifadesiyle yazıya dökmüştür. Çok az sayıda öğrenci seviye bileşeninden olumsuz etkilenmiştir. Bir öğrenci konuyla ilgili *“Sonraki seviyeye geçemeyince üzüldüm.”* notunu düşmüştür. Oyunlaştırılmış ders kapsamında verilen görevler öğrencilerin ilgisini çekmiştir. Bir öğrenci *“Görevler, sorumluluk bilincimizi artırıyor.”* ifadesini yazmışken başka bir öğrenci *“Görev derse ilgimi daha çok artırdı.”* cümlesini yazmıştır. Rozet uygulaması öğrencileri sevindirmiştir. Öğrencilerden biri *“Rozet aldığım için çok mutlu oldum rozetimi çok beğendim.”* ifadesiyle düşüncesini yazmıştır. Bazı öğrenciler rozet alamadıkları için üzülmüştür. Bir öğrenci hissiyle ilgili *“Ne yazık ki rozet alamadım. Daha çok rozet verilebilirdi.”* ifadesini yazmıştır. Puan kazanmak öğrencilerin hoşuna gitmiştir. Öğrencilerden biri *“Puan olması güzel ve eğlenceli.”* ifadesini not etmiştir. İsteddiği puanı almadığı için üzülen öğrenciler olmuştur. Bunlardan biri duygusunu *“Puanım kötüydü ve üzgündüm.”* cümlesiyle ifade etmiştir. Başarı bileşeni öğrencilerce önemsenmiştir. Öğrencilerden biri *“Dersteki etkinliklerde başarılı olduğum için derse ilgim arttı.”* cümlesiyle belirtmiştir. İsteddiği başarıyı elde edemediği için üzülen öğrenciler de olmuştur. Bir öğrenci bu durumla ilgili *“İstedğim başarıya ulaşamadığım için üzüldüm.”* diye yazmışken başka bir öğrenci *“Başarısız olunca başarmak için çalışma isteğim artıyordu.”* diye yazmıştır. Liderlik tablosu öğrencilerin hem merakını harekete geçirmiş hem de onları heyecanlandırmıştır. Öğrencilerden biri *“Liderlik tablosu uygulaması beni heyecanlandırdı.”* ifadesini not almışken başka bir öğrenci günlüğüne *“Liderlik tablosunu merakla bekliyordum.”* ifadesini not etmiştir. Bazı öğrenciler bu durumdan hoşnut olmamıştır. Bunlardan biri fikrini *“Liderlik tablosu uygulaması yani pek hoşuma gitmiyor. Bir öğrencinin kötü yaptığı sonucun başkalarıyla karşılaştırılması hayal kırıklığına uğratabilir.”* cümlesiyle belirtmiştir.

Bulgular ışığında öğrencilerin oyunlaştırılmış DKAB dersinde mücadele etmekten hoşlandıkları görülmüştür. Az sayıda öğrenci başarısızlık endişesiyle mücadeleden hoşlanmamıştır. Mücadele sonucunda sonraki seviyelere geçmek öğrencileri mutlu etmiştir. Seviyeler ilerledikçe zorlaştığından bazı öğrenciler bu durumdan hoşnut olmamıştır. Oyunlaştırılmış ders kapsamında yapılması gereken görevler öğrencilerde sorumluluk bilincinin gelişmesine yardımcı olmuş, öğrenciler görevlerini yerine getirmekten zevk almışlardır. Rozet kazanmak öğrencileri motive etmiş, öğrenciler rozet kazanmak için gayret göstermiştir. Rozet kazanamadığı için üzülen öğrenciler olmuştur. Puan kazanma öğrencileri motive etmiştir. Bunun için çabalamışlardır. İsteddiği puanı alamadığı için üzülen öğrenciler olmuştur. Öğrenciler, başarılı olmak için gayret göstermiş ve bundan mutluluk duymuşlardır. Bazı öğrenciler başarılı olamadıklarında üzülmüştür. Liderlik tablosu öğrencilerce benimsenmiştir. Bazı öğrenciler sıralamalarından dolayı hayal kırıklığı yaşamıştır.

3.4. Oyunlaştırılmış Öğrenme Ortamına İlişkin Bulgular

Oyunlaştırılarak işlenmiş DKAB dersi ortamıyla ilgili bulgular, oyunlaştırılmış öğrenme ortamı ana teması altında öğrenme süreci ve beceriler temalarında incelenmiştir.

Oyunlaştırılmış öğrenme ortamı temaları ve kategorileri tablo 5’te gösterilmiştir.

Tablo 5. Oyunlaştırılmış Öğrenme Ortamı Temaları ve Kategorileri.

Tema	Kategori
Öğrenme Süreci	Derse Hazırlık
	Derse Katılım
	Öğrenmeye ve öğrenilenlerin kalıcılığına Etkisi
Beceriler	Üst Düzey Düşünme Becerileri
	Benlik Becerileri

Öğrencilerin bazıları derse hazırlıklı gelmiş ve derste elde ettiği sonuçtan memnun kalmıştır. Öğrencilerden biri durumu *“Yani iyi ki çalışmışım gayet iyi bir sonuç yaptım.”* cümlesiyle ifade etmiştir.

Bazı öğrenciler ise derse hazırlanmadan gelmiştir. Bir öğrenci konuyla ilgili *“Derse hazırlanmadan girdim.”* ifadesini not düşmüştür. Öğrencilerin büyük çoğunluğu derse katılım göstermiştir. Öğrencilerden biri bunu *“Oyunlaştırılmış olduğu için merakımı artırdığından derse katılıyorum.”* cümlesiyle belirtmiştir. Az sayıda öğrenci derse katılmak istememiştir. Bir öğrenci düşüncesini *“Valla dürüst olmak gerekirse derse katılma hevesim yoktu çünkü sıra beklemek sıkıcıydı.”* cümlesiyle not almıştır. Çoğu öğrenci oyunlaştırılmış ders ortamının öğrenmelerine olumlu katkıda bulunduğunu belirtmiştir. Öğrencilerden biri fikrini *“Oyunlaştırarak oynandığı için daha iyi anlıyorum.”* ifadesiyle yazmışken diğer bir öğrenci *“Eğlenceli olduğu için çok şey öğrendim.”* ifadesiyle yazmıştır. Öğrenciler oyunlaştırılmış derste öğrendikleri bilgilerin kalıcı olduğunu belirtmişlerdir. Öğrencilerden biri *“Çok kalıcı oldu çünkü eğlendiğim için aklıma kazındı.”* notunu düşmüşken *“Uzun süreli eğlenceli bilgiler öğrencinin aklında kalıyor.”* notunu düşmüştür. Aksini düşünen öğrenciler de olmuştur. Bir öğrenci *“Bir konuyu veya soruyu çok hızlı geçtiğimiz için çok kalıcı olmuyor.”* ifadesini yazmıştır.

Bulgulara bakıldığında öğrencilerin bir kısmının derse hazırlıklı geldiği diğer bir kısmının ise derse hazırlanmadan geldiği görülmüştür. Oyunlaştırılmış DKAB dersinin öğrencilerin büyük çoğunluğunun derse katılımını olumlu etkilediği anlaşılmıştır. Etkinliklerde sıra beklemek istemeyen az sayıda öğrenci derse katılmada isteksiz davranmıştır. Öğrencilerin çoğu öğrendiklerinin kalıcı olduğunu belirtmişken az sayıda öğrenci aksini iddia etmiştir.

Oyunlaştırılmış DKAB dersi öğrencilerin eleştirel düşünme becerilerinin gelişimine katkıda bulunmuştur. Öğrencilerden biri bunun hakkında *“Derste yaptığımız etkinliklerin kurallarıyla ilgili eleştirilerimi öğretmenimle paylaştım.”* diye yazmıştır. Dersin yapısı öğrencileri sorgulama yapmaya teşvik etmiştir. Bir öğrenci durumla ilgili *“Cevabımın yanlış olduğu söylendi. Verdiğim cevabın doğru olduğunu düşünüp kitaptan baktım, öğretmenime doğru cevap verdiğimi belirttim.”* cümlesini not etmiştir. Öğrenciler, kendi öğrenmelerini gözden geçirme olanağı bulmuştur. Öğrencinin biri durumu *“Derse ilgili tutmuş olduğum günlükler sayesinde öğrenmem üzerinde düşünmeye başladım.”* cümlesiyle ifade etmiştir. Oyunlaştırma etkinlikleri vesilesiyle öğrencilerin problem çözme becerileri desteklenmiştir. Öğrencilerden biri *“Bir keresinde derste etkinlikte öğretmenimizin önceden düşünmediği bir sorun yaşandı, sorunun çözümü için öğretmenimize fikir verdim.”* ifadesini yazmıştır. Problem çözümü öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerine katkıda bulunmuştur. Bir öğrenci bunu *“Derste etkinliklerde yaşadığımız problemle ilgili değişik çözüm önerisinde bulundum.”* ifadesiyle belirtmiştir. Tüm bunlar öğrencilerin mantık yürütme becerilerine olumlu yansımıştır. Öğrencilerden biri durumu *“Derste etkinliklerin kurallarında mantıklı bulmadığım kısmını öğretmenimle konuştum ve öğretmenime öneride bulundum.”* ifadesiyle belirtmiştir.

Bulgular incelendiğinde DKAB dersinin oyunlaştırılarak işlenmesiyle öğrencilerin eleştirel, yansıtıcı ve yaratıcı düşünme becerilerinin gelişimi desteklenmiştir. Ayrıca öğrencilerin sorgulama ve araştırma becerileri desteklenmiş, öğrenciler problem çözme ve akıl yürütme becerilerini kullanma fırsatı bulmuşlardır.

DKAB dersinin oyunlaştırılarak işlenmesi öğrencilerin sorumluluk bilinçlerinin gelişimine katkıda bulunmuştur. Bir öğrenci *“Derste etkinliklerde seçim yapmamız gerekiyordu. Seçim yapmak ve seçimimizin sonucuna razı olmak sorumluluk bilincimizi geliştirdi.”* cümlesini not etmiştir. Oyunlaştırma kapsamında yapılmış olan etkinlikler öğrencilerin kendilerine olan güvenini pekiştirmiştir. Öğrencilerden biri *“Derste etkinliklerde başarılı olduğum için kendime olan güvenim baya arttı.”* diye yazmışken, başka bir öğrenci *“Kendime güvenimle birlikte girişkenliğim arttı.”* diye yazmıştır. Derste etkinlikler öğrencilerin kendilerini tanımalarına ve öz saygılarını geliştirmelerine yardımcı olmuştur. Bir öğrenci bunu *“Derste etkinliklerde başarılı olmadığım için kendime kızmadım.”* cümlesiyle ifade etmişken, diğer bir öğrenci *“Derste etkinliklerde bazen başarılı olmasam bile başarabileceğime inanıyorum.”* cümlesiyle ifade etmiştir. Oyunlaştırılmış DKAB dersi öğrencilerin iletişim becerilerinin artmasına vesile olmuştur. Öğrencilerden biri *“Derste etkinliklerde kendimi ifade etme fırsatım oluyordu.”* yazmışken, başka bir öğrenci *“Etkinlikler sayesinde küs olduğumuz arkadaşlarımızla barıştık.”* diye yazmıştır. Bazı öğrenciler derse yoğun katılımdan kaynaklanan yüksek

sesten rahatsız olmuşlardır. Bir öğrenci “Arkadaşlarımız tezahürat yapınca veya alkışlayınca gürültü oluyor” ifadesiyle durumu not etmiştir.

Oyunlaştırılmış DKAB dersinde öğrencilerin karar alma ve aldıkları kararın sorumluluğunu üstlenme becerileri artmıştır. Etkinliklerde elde edilen başarıyla beraber kendilerine güvenleri artmıştır. Öğrencilerin kendilerini tanımaları ve kabullenmelerine katkısı olmuştur. Öğrencilerin sağlıklı iletişim kurma becerileri gelişmiştir. Veriler dikkate alındığında DKAB dersinin oyunlaştırılarak işlenmesi öğrencilerin benlik becerilerini desteklediği görülmüştür.

4. Tartışma

Dinamikler: Oyunlaştırılmış DKAB dersinin öğrencilerin merak, heyecan, rekabet ve mutluluk duygularını harekete geçirdiği görülmüştür. Bu vesileyle öğrencilerin dersle ilgili pozitif tutum sergiledikleri, motivasyonlarının ve ilgilerinin arttığı tespit edilmiştir. Öğrenciler arasında dostluk ve paylaşma ilişkilerinin geliştiği, kuralların uygulanmasının adalet duygularına hitap ettiği ve bundan memnuniyet duydukları anlaşılmıştır. Dersteki oyunlaştırma tasarımının öğrencilerde ilerleme hissi uyandırdığı belirlenmiştir. Konuyla ilgili yapılmış çalışmalar incelendiğinde oyunlaştırma ile öğrencilerin meraklandığı, derste mutlu oldukları,³³ eğlenceli ders ortamı sayesinde sıkılmadıkları³⁴ gibi dersten zevk aldıkları³⁵ ve heyecan duydukları, motivasyonlarının yükseldiği³⁶ böylece derse ilgilerinin arttığı,³⁷ oyunlaştırma sayesinde derse yönelik pozitif tutum geliştirdikleri³⁸ sonuçlarına ulaşılmıştır. Ayrıca oyunlaştırmada kuralların bulunmasından memnuniyet duyulduğu,³⁹ ilerleme hissi dolayısıyla derse bağlılığın arttığı,⁴⁰ rekabetin öğrencilerce benimsendiği,⁴¹ öğrenciler arasında yardımlaşma ilişkisinin oluştuğu sonuca erişilmiştir.⁴² Çalışmamızla diğer çalışmaların birbirini destekleyen sonuçlara varılmasında, oyunlaştırma dinamiklerinin öğrencilerin duygularına hitap etmesinin etkisi olduğu söylenebilir. Ayrıca öğrencilerin farklı bir ders tasarımıyla karşılaşmasının da sonuçlarda payı olduğu düşünülmektedir. Oyunlaştırma ile farklı ve yeni tarz bir ders işlenişinin bu sonuçlarda etkisi olduğu görülmektedir.

Mekanikler: Oyunlaştırılmış DKAB dersinde öğrencilerin yarışmayı sevdikleri, etkinliklerdeki zorlukların üstesinden gelmeye çalıştıkları, etkinliklere katılmada sıra uygulamasını benimsedikleri ve

³³ Can Meşe, *Harmanlanmış Öğrenme Ortamlarında Oyunlaştırma Bileşenlerinin Etkililiği* (Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi, 2016), 170.

³⁴ Didem Alsancak Sırakaya, “Oyunlaştırılmış Tersyüz Sınıf Modeline Yönelik Öğrenci Görüşleri”, *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 36/1 (2017), 127; İbrahim Yıldırım - Servet Demir, “Oyunlaştırma Temelli ‘Öğretim İlke ve Yöntemleri’ Dersi Öğretim programı Hakkında Öğrenci Görüşleri”, *Uluslararası Eğitim Programları ve Öğretim çalışmaları Dergisi* 6/11 (2016), 97; Ayhan Sarı - Taner Altun, “Oyunlaştırma Yöntemiyle İşlenen Bilgisayar Derslerinin Etkililiğine Yönelik Öğrenci Görüşlerinin İncelenmesi”, *Turkish Journal Of Computer and Mathematics Education* 7/3 (2016), 572.

³⁵ Göksu, “Covid – 19 Pandemi Sürecinde Online Din Eğitimi Faaliyetlerinde Oyunlaştırma: Kahoot! Uygulaması Örneği”, 194.

³⁶ Dolunay Kılıçel - Hülya Ertaş Kılıç, “Fen Bilimleri Öğretmenlerinin ve Ortaokul Öğrencilerinin Oyunlaştırma Tekniği Hakkındaki Görüşleri”, *Anadolu Öğretmen Dergisi* 5/1 (2021), 153.

³⁷ Hidayet Suha Yüksel - Seda Canlı, “Oyunlaştırma ve Öğrenci Katılımı: Lisans Eğitiminde Bir Durum Çalışması”, *Spormetre* 17/2 (2019), 103; Necmettin Alp Ar, *Oyunlaştırmayla Öğrenmenin Meslek Lisesi Öğrencilerinin Akademik Başarı ve Öğrenme Stratejileri Kullanımı Üzerine Etkisi* (Sakarya: Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2016), 63.

³⁸ Erinc Karataş, “Oyunlaştırılmış Öğrenme etkinliklerinin Öğretmen Eğitiminde Kullanımı”, *Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi* 19/1 (2018), 371; İsmail Gelen - Bayram Özer, “Oyunlaştırmının Beşinci Sınıf Matematik Dersinde Problem Çözme Becerisi ve Derse Karşı Tutum Üzerindeki Etkisi”, *E-Journal of New World Sciences Academy* 5/1 (2010), 86.

³⁹ Murat Sümer, *Açık ve Uzaktan öğrenme Programlarında Oyunlaştırma Kullanımı* (Eskişehir: Anadolu üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, 2017), 72.

⁴⁰ Yusuf Levent Şahin vd., “Uzaktan Eğitimde Oyunlaştırma Kullanımı: Oyunlaştırılmış WEB Tabanlı Bir Alıştırma Uygulaması”, *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry (TOJQI)* 2017 (ts.), 392.

⁴¹ Ar, *Oyunlaştırmayla Öğrenmenin Meslek Lisesi Öğrencilerinin Akademik Başarı ve Öğrenme Stratejileri Kullanımı Üzerine Etkisi*, 63; Yüksel - Canlı, “Oyunlaştırma ve Öğrenci Katılımı: Lisans Eğitiminde Bir Durum Çalışması”, 104; Alsancak Sırakaya, “Oyunlaştırılmış Tersyüz Sınıf Modeline Yönelik Öğrenci Görüşleri”, 126; Karataş, “Oyunlaştırılmış Öğrenme etkinliklerinin Öğretmen Eğitiminde Kullanımı”, 371; Yıldırım - Demir, “Oyunlaştırma Temelli ‘Öğretim İlke ve Yöntemleri’ Dersi Öğretim programı Hakkında Öğrenci Görüşleri”, 97.

⁴² Sunagül Sani Bozkurt, “Yeni Nesil ve Oyunlaştırma: Öğretmen Adaylarının Oyunlaştırma Uygulamasına İlişkin Görüşleri”, *Milli Eğitim* 50/230 (2021), 551.

bunlardan hoşnut oldukları anlaşılmıştır. Şans faktörünün olmasından memnun oldukları, kazanma durumlarını öğrenebildikleri, geri bildirimden faydalandıkları, ödül kazanmak için gayret ettikleri ortaya çıkmıştır. İlgili araştırmalara bakıldığında öğrencilerin yarışmaktan hoşlandıkları,⁴³ şans mekaniğinin öğrencilerce sevildiği,⁴⁴ öğrencilerin geri bildirim almaktan hoşnut oldukları,⁴⁵ ödül kazanmanın öğrenciler için önemli olduğu⁴⁶ sonuçları ortaya konmuştur. Yapılmış araştırmaların sonuçlarının çalışmamızın sonuçlarıyla benzer olmasında oyunlaştırma mekaniklerinin payı olduğu söylenebilir. Yani öğrencilerin yarışmaktan, zorlukların üstesinden gelmekten, ödüle ulaşmaktan, şanslarını denemekten ve geri bildirim almaktan hoşnut olmalarının etkisi bulunmaktadır.

Bileşenler: Oyunlaştırılmış DKAB dersinde öğrencilerin mücadele verdikleri, etkinliklerin seviyelere göre tasarlandığı ve öğrencilerin seviye geçmek için gayret ettikleri, öğrencilere görevler verildiği ve öğrencilerin bu durumdan hoşnut oldukları ortaya konmuştur. Ayrıca puan ve rozet bileşeninin etkin kullanıldığı, öğrencilerin başarı olabilmek için çabaladıkları, liderlik tablosunda üst sıralara ilerlemek istedikleri ve tüm bunlardan memnuniyet duydukları görülmüştür. Alanda yapılmış ilgili araştırmalarda öğrencilerin mücadele etmekten hoşlandıkları,⁴⁷ rozet, seviye, başarı ve görev bileşenlerinin öğrencileri motive edip derse ilgilerini çektiği⁴⁸ sonuçlarına varılmıştır. Puan ve liderlik tablosunun öğrencileri mutlu ettiği⁴⁹ sonuç olarak paylaşılmıştır. Yapılan çalışmalarda ve çalışmamızda benzer sonuçlara ulaşılmasında oyunlaştırma bileşenlerinin öğrencilerin duygularına hitap etmesinin etkisi olduğu görülmektedir. Zira öğrenciler mücadeleden, seviyeleri aşmaktan, puan elde etmekten, liderlik tablosunda ilerlemekten hoşlandıkları düşünüldüğünde oyunlaştırmının tüm bunlara imkân tanımalarının benzer sonuçlara ulaşılmasında etkisi olduğu düşünülmektedir.

Öğrenme ortamı: DKAB dersinin oyunlaştırılmasının öğrencilerin derse hazırlanarak gelmelerine, derse etkin bir şekilde katılmalarına, öğrenmelerine ve öğrendiklerinin uzun süre hatırlamalarına pozitif anlamda etkisi olduğu ortaya çıkmıştır. Alanda yapılmış çalışmalara bakıldığında oyunlaştırmının öğrencilerin derse hazırlıklı gelmelerine vesile olduğu,⁵⁰ öğrencilerin derse aktif katılımlarını artırdığı,⁵¹ öğrencilerin öğrenmelerini ve öğrenmelerinin kalıcılığını sağladığı⁵²

⁴³ Mehtap Karayılan Tunç, *Oyunlaştırma Unsurlarının Fen Başarısına ve kalıcılığına Etkisi: "Bitki ve Hayvanlarda Üreme, Büyüme ve Gelişme" Ünitesi* (Diyarbakır: Dicle Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans tezi, 2019), 50.

⁴⁴ Murat Şahin, *Oyunlaştırılmış Bir Soru Cevap Aracının Meslek Lisesi Öğrencilerinin Akademik Başarı ve İçsel Motivasyonuna Etkisi* (İstanbul: Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2018), 75.

⁴⁵ Sümer, *Açık ve Uzaktan öğrenme Programlarında Oyunlaştırma Kullanımı*, 73; Sani Bozkurt, "Yeni Nesil ve Oyunlaştırma: Öğretmen Adaylarının Oyunlaştırma Uygulamasına İlişkin Görüşleri", 551; Meşe, *Harmanlanmış Öğrenme Ortamlarında Oyunlaştırma Bileşenlerinin Etkililiği*, 164.

⁴⁶ Selin Bozkurtlar - Yavuz Samur, "Sınıf Yönetiminde Oyunlaştırmaya Yönelik Öğrenci Görüşlerinin İncelenmesi", *Ege Eğitim Teknolojileri Dergisi* 1/2 (2017), 115; Yüksel - Canlı, "Oyunlaştırma ve Öğrenci Katılımı: Lisans Eğitiminde Bir Durum Çalışması", 106; Kılıçel - Ertaş Kılıç, "Fen Bilimleri Öğretmenlerinin ve Ortaokul Öğrencilerinin Oyunlaştırma Tekniği Hakkındaki Görüşleri", 154.

⁴⁷ Kılıçel - Ertaş Kılıç, "Fen Bilimleri Öğretmenlerinin ve Ortaokul Öğrencilerinin Oyunlaştırma Tekniği Hakkındaki Görüşleri", 155; Neslihan Arslan vd., "Sınıf Öğretmenlerinin Eğitimde Oyunlaştırmaya İlişkin Görüşleri", *Harman Maarif Dergisi* 8/2 (2023), 151.

⁴⁸ Sümer, *Açık ve Uzaktan öğrenme Programlarında Oyunlaştırma Kullanımı*, 72; Meşe, *Harmanlanmış Öğrenme Ortamlarında Oyunlaştırma Bileşenlerinin Etkililiği*, 162; Murat Şahin, *Oyunlaştırılmış Bir Soru Cevap Aracının Meslek Lisesi Öğrencilerinin Akademik Başarı ve İçsel Motivasyonuna Etkisi* (İstanbul: Bahçe Şehir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2018), 75.

⁴⁹ Sani Bozkurt, "Yeni Nesil ve Oyunlaştırma: Öğretmen Adaylarının Oyunlaştırma Uygulamasına İlişkin Görüşleri", 551; Sarı - Altun, "Oyunlaştırma Yöntemiyle İşlenen Bilgisayar Derslerinin Etkililiğine Yönelik Öğrenci Görüşlerinin İncelenmesi", 571; Şahin vd., "Uzaktan Eğitimde Oyunlaştırma Kullanımı: Oyunlaştırılmış WEB Tabanlı Bir Alıştırma Uygulaması", 391; Bozkurtlar - Samur, "Sınıf Yönetiminde Oyunlaştırmaya Yönelik Öğrenci Görüşlerinin İncelenmesi", 115.

⁵⁰ Alsancak Sırakaya, "Oyunlaştırılmış Tersyüz Sınıf Modeline Yönelik Öğrenci Görüşleri", 126.

⁵¹ Kılıçel - Ertaş Kılıç, "Fen Bilimleri Öğretmenlerinin ve Ortaokul Öğrencilerinin Oyunlaştırma Tekniği Hakkındaki Görüşleri", 153; Yüksel - Canlı, "Oyunlaştırma ve Öğrenci Katılımı: Lisans Eğitiminde Bir Durum Çalışması", 103; Sarı - Altun, "Oyunlaştırma Yöntemiyle İşlenen Bilgisayar Derslerinin Etkililiğine Yönelik Öğrenci Görüşlerinin İncelenmesi", 571.

⁵² Meşe, *Harmanlanmış Öğrenme Ortamlarında Oyunlaştırma Bileşenlerinin Etkililiği*, 159; Karayılan Tunç, *Oyunlaştırma Unsurlarının Fen Başarısına ve kalıcılığına Etkisi: "Bitki ve Hayvanlarda Üreme, Büyüme ve Gelişme" Ünitesi*, 50; Göksu, "Covid - 19 Pandemi Sürecinde Online Din Eğitimi Faaliyetlerinde Oyunlaştırma: Kahoot! Uygulaması Örneği", 195; Yıldırım - Demir, "Oyunlaştırma Temelli 'Öğretim İlke ve Yöntemleri' Dersi Öğretim programı Hakkında Öğrenci Görüşleri", 97; Sani Bozkurt, "Yeni Nesil ve

sonuçlarına erişilmiştir. Yapılmış çalışmalar ile çalışmamızda birbirini destekleyen sonuçlar elde edilmesinde öğrenme ortamında işe koşulan oyunlaştırılmış etkinliklerin büyük bir etkisi olduğu söylenebilir. Çünkü öğrencilerin oyunlaştırılarak işlenen DKAB dersinde başarılı olabilmeleri derse hazırlıklı gelmelerine ve aktif katılımlarına bağlıdır. Böylece öğrencilerin öğrenmeleri ve öğrendiklerinin kalıcılığı artmaktadır.

Beceriler: Oyunlaştırılmış DKAB dersi öğrencilerin beceri kazanmalarını desteklemiştir. Çalışmada oyunlaştırmanın öğrencilerin yaratıcı, yansıtıcı ve eleştirel düşünme ile problem çözme becerilerine olumlu yönde etki ettiği görülmüştür. Bunların yanında öğrencilerin karar vermelerine ve verdikleri kararın sorumluluğunu üstlenmelerine fırsat vermiştir. Öğrencilerin kendilerine güvenmelerini, kendilerine saygı duyup kendilerini tanımalarını ve sağlıklı iletişim kurma becerilerini desteklemiştir. Yapılmış çalışmalara bakıldığında oyunlaştırmanın öğrencilerin iletişim becerilerine,⁵³ sorumluluk almalarına ve öz güvenlerinin artmasına,⁵⁴ onları araştırmaya teşvik ettiğine ve problem çözme becerilerine⁵⁵ katkıda bulunduğu sonuçları elde edilmiştir. Oyunlaştırma tasarımının bu sonuçların elde edilmesinde büyük bir etkisinin olduğu söylenebilir. Çünkü oyunlaştırmada öğrenciler sorgulamaya, araştırmaya, eleştirmeye, problem çözmeye, kendilerine güvenmeye, sorumluluk almaya ve iletişim kurmaya teşvik edilmektedir.

Araştırmada oyunlaştırmanın **sınırlılığıyla ilgili** az sayıda öğrenciden dönüt gelmiştir. Bahsi geçen sınırlılıklar aşağıda verilmiştir.

Dinamikler: Bazı öğrenciler oyunlaştırma kapsamında heyecanlanmadıklarını, meraklanmadıklarını, eğlenmediklerini, mutlu olmadıklarını, etkinliklerin ilgilerini çekmediklerini, derse yönelik pozitif tutumlarının artmadığını, arkadaşlarıyla ilişkilerinde herhangi bir farklılık olmadığını, rekabeti sevmediklerini, ilerleme duygusu yaşamadıklarını ve kuralların olmasından hoşnut olmadıklarını yazmışlardır.

Mekanikler: Az sayıda öğrenci yarışmaktan, zorluklardan, sıra beklemekten, şans faktöründen, kazanma durumlarını görmekten hoşlanmadıklarını ve ödül alamadıkları için üzüntü yaşadıklarını not etmişlerdir.

Bileşenler: Birkaç öğrenci mücadele etmeyi, etkinliklerde seviyelerin olmasını, puan ve liderlik tablosu uygulamalarından memnun olmadıklarını yazıyla ifade etmişlerdir.

Öğrenme ortamı: Öğrencilerin bir kısmı derse hazırlıklı gelmediklerini yazmıştır. Az sayıda öğrenci derse gönüllü bir şekilde katılmadıklarını, oyunlaştırmanın öğrenmelerine ve öğrendiklerinin kalıcılığına etkisinin olmadığını not düşmüşlerdir.

Beceriler: Az sayıda kimi öğrenci oyunlaştırmanın yansıtıcı, yaratıcı ve eleştirel düşünme becerilerine katkısı olmadığını yazmıştır. Benzer şekilde yine az sayıdaki bazı öğrenciler problem çözme, sorumluluk bilinci, öz saygı, öz güven ve olumlu iletişim becerilerinde farklılık oluşmadığını belirtmişlerdir.

Literatür tarandığının az sayıda çalışmada oyunlaştırmanın sınırlılıklarının ele alındığı görülmüştür. İlgili çalışmalarda da oyunlaştırmanın sınırlılıklarından az sayıda öğrencinin etkilendiği rapor edilmiştir. Bahsi geçen çalışmalarda rekabetin bazı öğrencilerde kaygı ve hırs oluşturduğu bu yüzden rekabetten hoşlanmayanların olduğu,⁵⁶ liderlik tablosunda gerilerde kalanların derse karşı

Oyunlaştırma: Öğretmen Adaylarının Oyunlaştırma Uygulamasına İlişkin Görüşleri", 551; Karataş, "Oyunlaştırılmış Öğrenme etkinliklerinin Öğretmen Eğitiminde Kullanımı", 371.

⁵³ Yıldırım - Demir, "Oyunlaştırma Temelli 'Öğretim İlke ve Yöntemleri' Dersi Öğretim programı Hakkında Öğrenci Görüşleri", 97; Göksu, "Covid - 19 Pandemi Sürecinde Online Din Eğitimi Faaliyetlerinde Oyunlaştırma: Kahoot! Uygulaması Örneği", 195.

⁵⁴ Meşe, *Harmanlanmış Öğrenme Ortamlarında Oyunlaştırma Bileşenlerinin Etkililiği*, 176; Sani Bozkurt, "Yeni Nesil ve Oyunlaştırma: Öğretmen Adaylarının Oyunlaştırma Uygulamasına İlişkin Görüşleri", 551.

⁵⁵ Karataş, "Oyunlaştırılmış Öğrenme etkinliklerinin Öğretmen Eğitiminde Kullanımı", 372.

⁵⁶ Arslan vd., "Sınıf Öğretmenlerinin Eğitimde Oyunlaştırmaya İlişkin Görüşleri", 157; Alsancak Sırakaya, "Oyunlaştırılmış Tersyüz Sınıf Modeline Yönelik Öğrenci Görüşleri", 127; Sani Bozkurt, "Yeni Nesil ve Oyunlaştırma: Öğretmen Adaylarının

olumsuz tutum içine girdikleri,⁵⁷ mücadelenin kimi öğrencileri strese soktuğu ve bu nedenle mücadeleden vazgeçtikleri,⁵⁸ puan kazanamama ve başarısız olma kaygısı yaşanan öğrenciler bulunduğu⁵⁹ sonuçları paylaşılmıştır. Oyunlaştırılmış derslerde yaşanan bu olumsuzluklar oyunlaştırma tasarımıyla kaynaklanması muhtemeldir. Zira iyi tasarlanmamış oyunlaştırma etkinliklerinde bahsi geçen durumların yaşanma ihtimali artacaktır. Bunun yanında öğrencilerin kişilik yapılarının da bu sınırlılıkların yaşanmasında payı olduğu düşünülebilir. Şöyle ki çevresinde girişkenliği desteklenmemiş, başarısız olunca olumsuz eleştiri almış ve kendine olan güveni zedelenmiş öğrencilerin oyunlaştırmadaki sınırlılıklardan daha fazla etkilenmeleri anlaşılabilir bir durumdur.

Sonuçlar

Çalışmada, öğrencilerin DKAB dersinin oyunlaştırılarak işlenmesi hakkındaki düşüncelerini ve duygularını ortaya çıkarmak amaçlanmıştır. Çalışma neticesinde aşağıdaki sonuçlara varılmıştır.

Oyunlaştırma dinamiklerine ilişkin sonuçlar:

- Oyunlaştırmanın öğrencilerin merak, heyecan ve rekabet duygularını harekete geçirdiği, dersten zevk alıp mutlu oldukları,
- Oyunlaştırılmış dersin öğrencilerin ilgilerini çektiği, onları motive ettiği ve derse karşı olumlu algı ve tutum geliştirmelerini sağladığı,
- Öğrencilerin paylaşmaya ve yardımlaşmaya dayalı dostane ilişkiler geliştirmelerine imkân verdiği,
- Kuralların varlığının ve herkese uygulanmasının öğrencilerin adalet duygusuna hitap ettiği ve bundan hoşnut oldukları,
- Oyunlaştırılmış derste öğrencilerin ilerleme hissi yaşadıkları sonuçlarına ulaşılmıştır.

Oyunlaştırma mekaniklerine ilişkin sonuçlar:

- Oyunlaştırılarak işlenen DKAB dersinde öğrencilerin etkinlikleri yarışma gibi algıladıkları,
- Etkinliklerdeki zorlukların üstesinden gelmeye çalıştıkları ve bundan mutluluk duydukları,
- Sıra uygulaması sayesinde adaletin sağlandığına inandıkları ve bundan memnun oldukları,
- Etkinliklerde şans faktörüne yer verilmesinden hoşnut oldukları,
- Kazanma durumlarını görebilmekten hoşlandıkları,
- Geri bildirimi verilmesini önemli gördükleri,
- Ödül kazanmaktan mutluluk duydukları sonuçlarına varılmıştır.

Oyunlaştırma bileşenlerine ilişkin sonuçlar:

- Oyunlaştırılarak işlenen DKAB dersinde öğrencilerin başarılı olabilmek için mücadele ettikleri

Oyunlaştırma Uygulamasına İlişkin Görüşleri”, 552; Kılıçel - Ertaş Kılıç, “Fen Bilimleri Öğretmenlerinin ve Ortaokul Öğrencilerinin Oyunlaştırma Tekniği Hakkındaki Görüşleri”, 155; Yıldırım - Demir, “Oyunlaştırma Temelli ‘Öğretim İlke ve Yöntemleri’ Dersi Öğretim programı Hakkında Öğrenci Görüşleri”, 97.

⁵⁷ Bozkurtlar - Samur, “Sınıf Yönetiminde Oyunlaştırmaya Yönelik Öğrenci Görüşlerinin İncelenmesi”, 115.

⁵⁸ Karataş, “Oyunlaştırılmış Öğrenme etkinliklerinin Öğretmen Eğitiminde Kullanımı”, 371.

⁵⁹ Yasemin Mert, *Oyunlaştırma Uygulamasında Kullanılan Oyun Elementlerine Yönelik Öğrencilerin, Öğretmenlerin ve Velilerin Görüşü: İçsel Motivasyon ve Teknoloji Kabul Çalışması* (İstanbul: Bahçe Şehir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2017), 138; Meşe, *Harmanlanmış Öğrenme Ortamlarında Oyunlaştırma Bileşenlerinin Etkililiği*, 172.

böylelikle derse etkin katılımlarının arttığı,

- Etkinliklerdeki seviyelerin öğrencilerin ilgisini çektiği ve bunlar sayesinde başarı hissini tadıp bundan mutlu oldukları,
- Ders içi görevlerin öğrencilerce yerine getirildiği,
- Puan ve rozet kazanabilmenin öğrencileri motive ettiği
- Liderlik tablosunu merak ve heyecanla bekledikleri sonuçlarına erişilmiştir.

Oyunlaştırılmış Öğrenme ortamına ilişkin sonuçlar:

- Oyunlaştırılarak işlenen DKAB dersinde öğrencilerin derse katılımını önemli ölçüde artırdığı,
- Öğrencilerin öğrenmelerine olumlu katkıda bulunduğu,
- Öğrendiklerinin kalıcılığını desteklediği,
- Öğrencilerin yansıtıcı, yaratıcı ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirdiği,
- Sorgulama, araştırma, problem çözme becerilerini artırdığı,
- Öğrencilerin öz saygılarına ve öz güvenlerine katkıda bulunduğu,
- Sorumluluk ve iletişim becerilerini geliştirmeye zemin hazırladığı sonuçları bulunmuştur.

Oyunlaştırmanın sınırlılıklarına yönelik sonuçlar:

Oyunlaştırılarak işlenen DKAB dersinde çok az öğrenci tarafından rapor edilmiş sınırlılıklar şunlardır:

- Oyunlaştırılarak işlenen DKAB dersinin bazı öğrencileri heyecanlandırmadığı, merak duygularını uyandırmadığı, dersin eğlenceli bulunmadığı, rekabetten rahatsızlık duydukları, derste mutlu olmadıkları, derse yönelik tutumlarını değiştirmedikleri, dersi ilgi çekici bulmadıkları, arkadaşlık ilişkilerinde değişikliğe yol açmadığı, kuralların varlığından hoşnut olmadıkları ve derste ilerleme duygusuna kapılmadıkları anlaşılmıştır.
- Bazı öğrencilerin yarışmaktan hoşlanmadıkları, zorluklardan hoşnut olmadıkları, sıra beklemeyi istemedikleri, şans faktörünü benimsemedikleri, kazanma durumlarını görmek istemedikleri ve ödül alamadıkları için üzüntü yaşadıkları görülmüştür.
- Kimi öğrencinin mücadele etmek istemedikleri, etkinliklerin seviyelendirilmiş olmasından memnun olmadıkları, puan kazanma ve liderlik tablosu uygulamasından rahatsızlık hissettikleri ortaya çıkmıştır.
- Bazı öğrencilerin derse hazırlıklı gelmedikleri, derse gönüllü katılmadıkları, oyunlaştırmanın yansıtıcı, yaratıcı ve eleştirel düşünme becerilerine etkisi olmadığını düşündükleri, problem çözme, sorumluluk alma, sağlıklı iletişim kurma, öz saygı ve öz güven becerilerine herhangi bir katkısı olmadığını düşündükleri sonuçlarına erişilmiştir. Öğrencilerin bazılarının oyunlaştırılmış derste katılımın yüksek olmasından kaynaklı gürültü oluşmasından ve etkinliklerin zaman alıcı

olmasından yakındıkları ortaya çıkmıştır.

5. Öneriler

Çalışmada elde edilmiş sonuçlar doğrultusunda:

- Oyunlaştırmanın DKAB dersindeki etkisiyle ilgili örgün öğretimin farklı kademelerinde araştırmalar yapılması,
- DKAB derslerinin oyunlaştırarak işlenmesi,
- Derslerin farklı oyunlaştırma tasarımlarıyla işlenmesi,
- Oyunlaştırma tasarımı yapılırken sınırlılıklarının göz önünde bulundurulması,
- DKAB dersi öğretmenlerine oyunlaştırmayla ilgili hizmet içi eğitim imkânı sağlanması önerilmektedir.

6. Kaynakça

- Akgül, Şengül - Altaş, Nurullah. "Din Dersi Öğretmenlerinin Eğitime İnanma Düzeyleri ile İş Doyum Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi". *Hitit İlahiyat Dergisi* 22/2 (2023), 652-674.
- Aküzüm, Cemal vd. "İlköğretim Kurumu Öğrencilerinin Devamsızlık ve Okul Terki Nedenleri". *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 8/2 (2015), 167-192.
- Alsancak Sırakaya, Didem. "Oyunlaştırılmış Tersyüz Sınıf Modeline Yönelik Öğrenci Görüşleri". *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 36/1 (2017), 114-132.
- Altıntaş, Muhammed Esat. "İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersi Öğretmenlerinin Değer Öğretiminde Benimsedikleri Sınıf Yönetimi Yaklaşımı". *Bilimname* 34 (2017), 465-498.
- Ar, Necmettin Alp. *Oyunlaştırmayla Öğrenmenin Meslek Lisesi Öğrencilerinin Akademik Başarı ve Öğrenme Stratejileri Kullanımı Üzerine Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya, 2016.
- Arıcı, İsmail. "Öğrencilerin İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersi Öğretmenine Yönelik Tutumları". *Fırat Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 12/2 (2007), 169-189.
- Arslan, Neslihan vd. "Sınıf Öğretmenlerinin Eğitimde Oyunlaştırmaya İlişkin Görüşleri". *Harran Maarif Dergisi* 8/2 (2023), 144-164.
- Aşlamacı, İbrahim. *21. Yüzyıl Becerileri ve Din eğitimi*. İstanbul: Dem Yayınları, 2023.
- Aydeniz, Nurullah. "Öğrencilerin İlgi ve Katılımı Açısından Ortaöğretim DKAB Dersi". *The Journal of Academic Social Science Studies* 54 (2017), 505-529.
- Aydeniz, Nurullah. "Öğretmen-Öğrenci İlişkisi Açısından Ortaöğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersi". *Edebali İslamiyat Dergisi* 4/1 (2020), 209-237.
- Aydın, Yusuf. "Din Öğretiminde Hazırlanabilecek Öğretim Materyalleri ve Kullanımına Örnekler". *Din Öğretiminde Teknoloji ve Materyal Geliştirme*. ed. Tuğrul Yürük - Rıdvan Demir. 119-151. Ankara: Nobel Yayınları, 2021.
- Aydın, Zeynep vd. *Eğitimde Oyun, Oyunlaştırma ve Oyunlaştırılmış Ders Planları*. Ankara: Eğiten Kitap Yayınları, 2023.
- Bayraktar, Nazım. "Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Öğretmenlerinin Mesleklerinden Beklentileri ve Mesleki Tükenmişlik Algıları". *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 37 (Şubat 2014), 40-60.
- Bayraktar, Nazım. "Öğretmenlerine Göre Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersi Öğretmenliğinin Doğasından Kaynaklanan Güçlüklerin Mesleki Tükenmişlik Algıları Üzerindeki Etkileri". *ERUIFD* 16 (Ocak 2013), 79-100.
- Bilmez, Ayhan - Şimşek, Eyup. "Din Öğretiminde Oyunlaştırmanın Etkililiğinin İncelenmesi". *Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 12/2 (2024), 739-754.
- Bozkurtlar, Selin - Samur, Yavuz. "Sınıf Yönetiminde Oyunlaştırmaya Yönelik Öğrenci Görüşlerinin İncelenmesi". *Ege Eğitim Teknolojileri Dergisi* 1/2 (2017), 103-124.
- Can, Ertuğ - Baksi, Orhan. "Öğrencilerin Sınıf İçi tutum ve Davranışlarının Öğretmenlerin Sınıf Yönetimi Başarısına Etkisi". *Asya Öğretim Dergisi* 2/1 (Özel) (2014), 86-101.

- Ceylan, Tuncay - Şimşek, Eyup. "Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersi Öğretmenlerinin Öğretim Materyali Kullanım Süreçlerinde Karşılaştıkları Sorunlar". *Kilis 7 Aralık Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 10/1 (2023), 255-287.
- Çakmak, Ahmet - Uzunpolat, Yakup. "Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Öğretmenlerine Göre Salgın Döneminde Uzaktan Eğitim". *Tasavvur Tekirdağ İlahiyat Dergisi* 7/1 (2021), 855-892.
- Çakmak, Fatih. "Din Öğretimi Alan Öğretmenlerinin Sınıf ve Sınıf Yönetimi Algılarının Metaforlar Üzerinden İncelenmesi". *Buca Eğitim Fakültesi Dergisi* 52 (2021), 185-214.
- Gelen, İsmail - Özer, Bayram. "Oyunlaştırmanın Beşinci Sınıf Matematik Dersinde Problem Çözme Becerisi ve Derse Karşı Tutum Üzerindeki Etkisi". *E-Journal of New World Sciences Academy* 5/1 (2010), 71-87.
- Gökkaya, Zeynep. "Yetişkin Eğitiminde Yeni Bir Yaklaşım: Oyunlaştırma". *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi* 11/21 (2014), 71-84.
- Göksu, Mehmet Zeki. "Covid – 19 Pandemi Sürecinde Online Din Eğitimi Faaliyetlerinde Oyunlaştırma: Kahoot! Uygulaması Örneği". *Arka Kültür Sanat Ve Edebiyat Dergisi* 10/28 (2022), 181-198.
- Huotari, Kai - Hamari, Juho. "Defining Gamification - A Service Marketing Perspective". 17-22, 2012.
- Kafadar, Tuğba. "Oyunlaştırmanın Eğitimdeki Yeri". *Eğitimde Oyunlaştırma*. ed. Tuğba Kafadar - Asena Ayvaz Can. Ankara: Nobel Yayınları, 1. Basım, 2022.
- Kapp, Karl M. *The Gamification of Learning and Instruction*. San Francisco: ASTD Yayınları, 2012.
- Karasu. "İmam Hatip Okullarında Görev Yapan Öğretmenlerin Öz Yeterlilik Algıları ile Mesleki Tükenmişlik Düzeyleri İlişkisi". *Sosyal Bilimler Dergisi* 20 (2018), 325-343.
- Karasu, Teceli - Yıldız, İbrahim. "Religious Education for Students with Autism According to Their Families and RCMK Teachers - Ailelerine ve DKAB Öğretmenlerine Göre Otizmli Öğrencilere Yönelik Din Eğitimi". *Şırnak Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 33 (2023), 96-124.
- Karataş, Erinc. "Oyunlaştırılmış Öğrenme etkinliklerinin Öğretmen Eğitiminde Kullanımı". *Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi* 19/1 (2018), 349-378.
- Karayılan Tunç, Mehtap. *Oyunlaştırma Unsurlarının Fen Başarısına ve kalıcılığına Etkisi: "Bitki ve Hayvanlarda Üreme, Büyüme ve Gelişme" Ünitesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Dicle Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Diyarbakır, 2019.
- Kayan, Mehmet Fatih. "Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Öğretmenlerinin Mesleklerini Etkili Olarak Yürütebilmelerinin Önündeki Engellere İlişkin Görüşleri". *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi* 7/4 (2020), 118-127.
- Kılıçel, Dolunay - Ertaş Kılıç, Hülya. "Fen Bilimleri Öğretmenlerinin ve Ortaokul Öğrencilerinin Oyunlaştırma Tekniği Hakkındaki Görüşleri". *Anadolu Öğretmen Dergisi* 5/1 (2021), 137-159.
- Mert, Yasemin. *Oyunlaştırma Uygulamasında Kullanılan Oyun Elementlerine Yönelik Öğrencilerin, Öğretmenlerin ve Velilerin Görüşü: İçsel Motivasyon ve Teknoloji Kabul Çalışması*. İstanbul: Bahçe Şehir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2017.
- Meşe, Can. *Harmanlanmış Öğrenme Ortamlarında Oyunlaştırma Bileşenlerinin Etkililiği*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, 2016.
- Sani Bozkurt, Sunağül. "Yeni Nesil ve Oyunlaştırma: Öğretmen Adaylarının Oyunlaştırma Uygulamasına İlişkin Görüşleri". *Milli Eğitim* 50/230 (2021), 535-556.
- Sarı, Ayhan - Altun, Taner. "Oyunlaştırma Yöntemiyle İşlenen Bilgisayar Derslerinin Etkililiğine Yönelik Öğrenci Görüşlerinin İncelenmesi". *Turkish Journal Of Computer and Mathematics Education* 7/3 (2016), 553-577.
- Sümer, Murat. *Açık ve Uzaktan öğrenme Programlarında Oyunlaştırma Kullanımı*. Eskişehir: Anadolu üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Tezi, 2017.
- Şahin, Çavuş. "Verilerin Analizi". *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. ed. Remzi Y. Kıncal. 183-217. Ankara: Nobel Yayınları, 2., 2013.
- Şahin, Murat. *Oyunlaştırılmış Bir Soru Cevap Aracının Meslek Lisesi Öğrencilerinin Akademik Başarı ve İçsel Motivasyonuna Etkisi*. İstanbul: Bahçe Şehir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 2018.
- Şahin, Murat. *Oyunlaştırılmış Bir Soru Cevap Aracının Meslek Lisesi Öğrencilerinin Akademik Başarı ve İçsel*

- Motivasyonuna Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 2018.
- Şahin, Yusuf Levent vd. “Uzaktan Eğitimde Oyunlaştırma Kullanımı: Oyunlaştırılmış WEB Tabanlı Bir Alıştırma Uygulaması”. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry (TOJQI)* 2017 (ts.), 372-395.
- Uçar, Recep. “DKAB Öğretmenlerinin Öğrencilerini Motive Etme Durumlarına İlişkin Öğretmen ve Öğrenci Algıları”. *İnönü Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* 1/2 (2010), 225-248.
- Ünsal, Ali Cevat. *Oyunlaştırma Dünyasına Giriş*. İstanbul: Tefrika Yayınları, 2023.
- Vianna, Ysmael vd. *Gamification*. Rio de Janeiro: MJV Press Yayınları, 2014.
- Werbach, Kevin - Dan, Hunter. *For The Win*. Philadelphia: Wharton Digital Press Yayınları, 2012.
- Yıldırım, Ali - Şimşek, Hasan. *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayınları, 2008.
- Yıldırım, İbrahim - Demir, Servet. “Oyunlaştırma Temelli ‘Öğretim İlke ve Yöntemleri’ Dersi Öğretim programı Hakkında Öğrenci Görüşleri”. *Uluslararası Eğitim Programları ve Öğretim çalışmaları Dergisi* 6/11 (2016), 85-101.
- Yılmaz, Ercan Altuğ. *Oyunlaştırma Bilimine Giriş*. İstanbul: Epsilon Yayınları, 1. Basım, 2020.
- Yüksel, Hidayet Suha - Canlı, Seda. “Oyunlaştırma ve Öğrenci Katılımı: Lisans Eğitiminde Bir Durum Çalışması”. *Spormetre* 17/2 (2019), 92-109.