

Öğretmen Adaylarının Oyun Tercihleri ve Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıklarının İncelenmesi: Gazi Üniversitesi Örneği ¹

Çelebi ULUYOL ²

Raziye DEMİRALAY ³

Sami ŞAHİN ⁴

Selami ERYILMAZ ⁵

Özet

Bu araştırmanın amacı, öğretmen adaylarının oyun tercihlerini belirlemek ve bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarını incelemektir. Araştırmaya Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi, Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi ve Ticaret ve Turizm Eğitim Fakültesi'nin 22 farklı öğretmenlik programında okuyan toplam 426 öğretmen adayı katılmıştır. Veri toplama aracı olarak Durdu, Hotomaroğlu ve Çağıltay (2004) tarafından geliştirilen, oyun oynama alışkanlıkları ile oyun tercihlerine yönelik 23 maddeden oluşan anket kullanılmıştır. Toplanan veriler betimsel yöntemlerle incelenerek verilerin frekans ve yüzde değerleri hesaplanmıştır. Araştırma sonuçlarına göre, bilgisayar oyunlarının cinsiyet ayrımı olmaksızın tüm öğretmen adayları tarafından genel anlamda kabul gördüğü anlaşılmaktadır. Ayrıca, araştırmaya katılan öğretmen adaylarının büyük çoğunluğu, bilgisayar oyunlarının eğitim ortamlarında kullanılabileceğini belirtmişlerdir.

Anahtar Kelimeler: Bilgisayar oyunları, Oyun oynama alışkanlıkları, Öğretmen adayları, Oyun tercihleri

1. Giriş

Bilgi ve iletişim teknolojilerindeki gelişmeler baş döndürücü bir şekilde değişmekte ve bu değişimin de çok hızlı bir biçimde ilerlediği görülmektedir. Donanımsal anlamda bakıldığında masaüstü bilgisayarların önce yerini diz üstü bilgisayarlara, diz üstü bilgisayarların avuç içi bilgisayarlara ve avuç içi bilgisayarların da akıllı dijital asistan adı verilen akıllı telefonlara bıraktığı anlaşılmaktadır. Bu değişimin bireylere yansması da elbette çok hızlı olmakta ve bireyler, özellikle de üniversite öğrencileri bu teknolojilerden yoğun bir biçimde yararlanmaktadırlar. Yapılan araştırmalarda üniversite öğrencilerinin büyük çoğunluğunun akıllı telefonlara sahip oldukları vurgulanmaktadır (Çakır ve Demir, 2014). Mobil ve akıllı cihazlardan yola çıkılarak mobil oyun kavramı kullanılsa da alanyazın incelendiğinde bilgisayar oyunu, elektronik oyun, dijital oyun ve İnternet oyunları gibi farklı isimlendirmelerle karşılaşmak mümkündür (Durdu, Hotomaroğlu ve Çağıltay, 2004; Tüzün ve Özdiç, 2010). Bu araştırma içerisinde bilgisayar oyunları kavramı kullanılacaktır.

Christakis, Ebel, Rivara ve Zimmerman'ın (2004) çalışmasına göre son 30 yılda çocukların bilgisayar oyunlarına harcadıkları sürelerde ciddi artışlar olduğu vurgulanmaktadır. İlköğretim ve ortaöğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunlarına harcadıkları süre haftalık 4 ile 13 saat aralığında değişmektedir. Dolayısıyla çocuk ve gençlerin beğenilerini toplayan ve üzerinde zaman harcadıkları bilgisayar oyunlarının eğitim ortamlarında kullanılması üzerinde durulması gereken önemli bir konudur. Bu şekilde eğitimde bilgisayar oyunlarından yararlanma sıkıcı sınıf ortamını çocuklar açısından daha eğlenceli bir ortam haline getirmede yardımcı olabilir.

Çocuk ve gençlerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının ve bilgisayar oyunlarına harcadıkları sürenin artmasından yola çıkılarak özellikle öğretmen adaylarının konuyla ilgili alışkanlıklarını ortaya koymak için bu çalışma planlanmıştır. Bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerine yönelik alanyazın incelendiğinde, Sherry, deSouza, Greenberg ve Lanchlan (2003), Durdu, Hotomaroğlu ve Çağıltay (2004), Onay, Tüfekçi ve Çağıltay (2005), İnal ve Çağıltay (2005), Tüfekçi (2007), Bayırtepe ve Tüzün (2007), Tüzün ve Özdiç (2010) ve Ünal, İnan, Kaya, Fırat, Güzelbaba ve Bahadır'ın (2013) çalışmaları öne çıkmaktadır. Sherry, deSouza, Greenberg ve Lanchlan (2003) beşinci sınıf, sekizinci sınıf ve üniversite öğrencileri üzerinde çalışma yürütmüşlerdir. Çalışma bulgularına göre, beşinci sınıftan sekizinci sınıfa doğru artan bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları üniversite çağında ise azalmaktadır.

Durdu, Hotomaroğlu ve Çağıltay'ın (2004) Gazi Üniversitesi ve ODTÜ öğrencileri üzerinde yaptıkları araştırmada, en çok tercih edilen oyun türlerinin keşif ve serüven oyunları oldukları ortaya çıkmıştır. Öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamalarındaki temel sebebin stres atmak olduğu bulgusuna ulaşılmıştır.

Onay, Tüfekçi ve Çağıltay (2005) tarafından yapılan araştırmada gelir durumunun bilgisayar oyunu oynama alışkanlığını etkilediği görülmüştür. Ayrıca kişisel bilgisayara sahip olanların olmayanlara göre daha fazla oyun oynadıkları sonucuna varılmıştır. Araştırma bulgularına göre erkekler kızlara göre daha fazla oyun oynamaktadırlar.

¹ Bu çalışmanın bir bölümü ITTES 2014 sempozyumunda bildiri olarak sunulmuş ve sadece özeti sempozyum kitapçığında basılmıştır.

² Öğr. Gör. Dr., Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, BÖTE Bölümü, celebi@gazi.edu.tr

³ Öğr. Gör., Akdeniz Üniversitesi, Akseki Meslek Yüksek Okulu, Elektronik ve Otomasyon Bölümü, raziyedemiralay@gmail.com

⁴ Doç. Dr., Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, BÖTE Bölümü, sami@gazi.edu.tr

⁵ Yrd. Doç. Dr., Gazi Üniversitesi, Turizm Fakültesi, Turizm İşletmeciliği Bölümü, selamieryilmaz@gmail.com

İnal ve Çağiltay'ın (2005) Karabük ve İzmir'deki ilköğretim öğrencileri üzerinde yaptıkları çalışmada, erkek öğrencilerin kız öğrencilerden daha fazla oyun oynadıkları ve cinsiyetin oyun oynama üzerinde etkisinin olduğu belirlenmiştir. Çalışmada sosyo-ekonomik düzeyi yüksek olan öğrencilerin sosyo-ekonomik düzeyi düşük olan öğrencilere göre bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının belirgin biçimde yüksek olduğu bulgusuna ulaşılmıştır.

Tüfekçi'nin (2007) Gazi Üniversitesi'nde 24 öğrenci üzerinde yaptığı çalışmada, öğrencilerin bilgisayar başında geçirdikleri süre arttığında bilgisayar oyunu oynama sürelerinin de arttığı görülmüştür. Erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha çok bilgisayar oyunu oynadıklarının vurgulandığı çalışmada, bilgisayar oyunu oynama sebeplerinin başında stres atmak olduğu belirtilmiştir.

Bayırtepe ve Tüzün'ün (2007) 7. sınıf öğrencileri üzerinde yaptıkları çalışmada, oyun temelli ortamın öğrencilerin kaygısını azalttığı, bireysel öğrenmeyi kolaylaştırdığı ve öğrenmeyi görsel olarak desteklediği sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca öğrencilerin bilgisayar oyunlarını sevdiği ve yüksek düzeyde eğlendiği belirtilmiştir. Tüzün ve Özdiç'in (2010) BÖTE Bölümü 2. Sınıf öğrencileri üzerinde yaptıkları çalışmada ise öğretmen adaylarının tamamına yakını bilgisayar oyunu oynamaktadırlar. Oyun oynayanların tamamına yakınının erkek, beşte dördünün ise kız öğrencilerden oluşmakta olduğu vurgulanmış ve bu bulguların alanyazındaki bulguları desteklediği belirtilmiştir.

Ünal, İnan, Kaya, Fırat, Güzelbaba ve Bahadır'ın (2013) Maltepe Üniversitesi'nde okuyan öğretmen adayları üzerinde yaptıkları çalışmada ise öğretmen adayları bilgisayar oyunları ile ilgili olarak olumlu görüşler bildirmişlerdir. Öğretmen adayları daha çok eğlence/zevk, stres atmak, boş zamanı değerlendirmek, merak ve motivasyon için bilgisayar oyunu oynamaktadırlar. Ayrıca öğretmen adaylarının eğitim amaçlı bilgisayar oyunu oynamaya ilişkin olumlu görüşlerde buldukları ancak henüz bilgisayar oyunlarından tam anlamıyla yararlanmadıkları belirtilmiştir.

Yukarıda kısaca özetlenen, eğitim ortamlarında oyun kullanımı ile ilgili yapılan çalışmalarda sınırlı sayıda katılımcıdan oluşan örneklem seçimi yapıldığı görülmektedir. Üniversite öğrencileri üzerinde yapılan bu çalışmalar tek bir sınıf, bir bölüm veya tek bir fakülte içerisinde öğrenimlerine devam etmekte olan öğretmen adayları üzerinde gerçekleştirilmiştir. Bu araştırma ise Gazi Üniversitesi bünyesindeki üç farklı eğitim fakültesindeki 22 farklı öğretmenlik programında okuyan öğretmen adayları üzerinde gerçekleştirilmiştir. Bu öğretmen adayları mezun olduktan sonra ilköğretim ve ortaöğretim okulları ile mesleki ve teknik okullara öğretmen olarak atanabilecek durumda olan bireylerdir. Bu maksatla öğretmen adaylarının oyun tercihleri ve bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının incelenmesine yönelik bu araştırma gerçekleştirilmiştir. Öğretmen adaylarının oyun tercihi ve oyun oynama alışkanlıklarının belirlenmesi, eğitimcilere ve bu konu hakkında araştırma yapanlara ışık tutması açısından önemlidir.

1.1. Problem Cümlesi

Öğretmen adaylarının oyun tercihleri ve oyun oynama alışkanlıkları nelerdir?

1.1.1. Alt Problemler

- Öğretmen adaylarının cinsiyete göre bilgisayar oyunu oynama durumu nedir?
- Öğretmen adaylarının bilgisayar oyunu oynama nedenleri nelerdir?
- Öğretmen adaylarının oynadıkları bilgisayar oyunlarının temalara göre dağılımı nasıldır?
- Öğretmen adaylarının bilgisayar oyunu oynamama nedenleri nelerdir?
- Öğretmen adayları bilgisayar oyunlarının zararlı olup olmadığı ile ilgili ne düşünmektedirler?
- Öğretmen adayları bilgisayar oyunlarının eğitsel amaçlı kullanımı ile ilgili ne düşünmektedirler?

2. Yöntem

Bu araştırma tarama yöntemi (betimsel-survey) kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Tarama yöntemi geçmişteki veya halen var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan bir araştırma yaklaşımıdır (Karasar, 2000). Betimsel nitelikli çalışmalar, çok sayıda obje veya katılımcı üzerinde belirli bir zaman aralığında yapılır. Kaptan (1998)'a göre tarama modeli araştırmalar ile öğrenciler, öğretmenler ve yöneticilerden veri toplamak ve toplanan verileri farklı değişkenlerle olan ilişkileri yönünden incelemek açısından kolay olmaktadır. Bu çalışma da öğretmen adaylarının oyun tercihleri ve bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarını belirlemeye yönelik betimsel nitelikte bir çalışmadır.

2.1. Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu 2013-2014 bahar döneminde Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi, Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi ve Ticaret ve Turizm Eğitim Fakültesi'nin 22 farklı bölümünde okuyan toplam 426 öğretmen adayı oluşturmaktadır. Araştırmaya katılanların 200'ü erkek (%46.94), 226'sı ise (%53.05) kız öğrencilerden oluşmaktadır. Öğretmen adaylarının bölümlere göre cinsiyet dağılımları Tablo 1'de görülmektedir.

Tablo 1. Araştırmaya katılan öğretmen adaylarının bölümlere göre dağılımı

Bölümler	Bay		Bayan	
	f	%	f	%
BÖTE	11	5.5	12	5.31
Ortaöğretim Matematik Öğretmenliği	9	4.5	10	4.42
Muhasebe ve Finans Öğretmenliği	8	4	9	3.98
Konaklama İşletmeciliği Öğretmenliği	8	4	8	3.54
Büro Yönetimi Öğretmenliği	9	4.5	11	4.87
İlköğretim Matematik Öğretmenliği	10	5	10	4.42
Pazarlama Öğretmenliği	12	6	11	4.87
Bilgisayar Öğretmenliği	10	5	9	3.98
Endüstriye Teknoloji Öğretmenliği	8	4	8	3.54
Sınıf Öğretmenliği	9	4.5	8	3.54
Fen Bilgisi Öğretmenliği	8	4	9	3.98
İngilizce Öğretmenliği	7	3.5	8	3.54
Müzik Öğretmenliği	8	4	9	3.98
Fizik Öğretmenliği	9	4.5	12	5.31
Tarih Öğretmenliği	7	3.5	9	3.98
Coğrafya Öğretmenliği	12	6	15	6.64
Felsefe Öğretmenliği	11	5.5	14	6.19
Kimya Öğretmenliği	10	5	10	4.42
Zihinsel Engelliler Öğretmenliği	8	4	9	3.98
Sosyal Bilgiler Öğretmenliği	9	4.5	10	4.42
Psikolojik Danışma ve Rehberlik Öğrt.	9	4.5	10	4.42
Biyoloji Öğretmenliği	8	4	15	6.64
Toplam	200	100	226	100

2.2. Veri Toplama Aracı

Bu araştırmada verileri toplamak için kullanılan anket Durdu, Hotomaroğlu ve Çağıltay (2004) tarafından üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini belirlemek amacıyla geliştirilmiştir. Anketi geliştiren araştırmacılar, Sheery ve Lucas (2001) ile Can'ın (2003) çalışmasını temel alarak oluşturmuşlardır. Veri toplama aracı geliştirilirken ODTÜ ve Gazi Üniversitesi öğrencilerinden belirlenen örneklem üzerinde araştırma yapılmıştır. Anket 23 maddeden oluşmakta ve güvenilirliği de 0.80'dir. Anketin güvenilirliği için BÖTE bölümünde öğrenim gören 30 öğretmen adayının katılımı ile yapılan pilot çalışma neticesinde güvenilirlik katsayısı 0.78 olarak bulunmuştur. Bu araştırma için ilgili anketin kullanımından önce anketi geliştiren kişilerden e-posta aracılığıyla izin alınmıştır. Anket maddeleri araştırmacılar tarafından Google tarafından sunulan form hazırlama aracı ile oluşturularak çevrimiçi ortamda kullanılmak üzere hazır hale getirilmiştir. Tüm veriler çevrimiçi ortamda toplanmıştır. Anketi toplamda 475 öğretmen adayı doldurmuştur. 29 öğretmen adayının anketteki çeşitli sorulara yanıt vermemesinden dolayı bu kişiler istatistiksel çözümlere dahil edilmemiştir.

2.3. Verilerin Analizi

Araştırma kapsamında toplanan tüm veriler MS Excel 2007 programına girilmiş, betimsel yöntemlerle incelenmiş, verilerin frekans ve yüzde değerleri hesaplanmıştır.

3. Bulgular ve Yorum

Araştırmaya katılan 426 öğrenciden cinsiyete göre bilgisayar oyunu oynama durumları Tablo 2'de görülmektedir.

Tablo 2. Cinsiyete göre bilgisayar oyunu oynama durumu

Bilgisayar oyunu oynama durumu	Bay		Bayan	
	f	%	f	%
Evet, oynarım	185	92.5	125	55.3
Hayır, oynamam	15	7.5	101	44.7
Toplam	200	100	226	100

Araştırmaya katılan 200 erkek öğrenciden 185'i (%92.5) bilgisayar oyunu oynadığını belirtmiş, 15'i ise (%7.5) bilgisayar oyunu oynamadığını belirtmiştir. Araştırmaya katılan 226 kız öğrenciden ise 125'i (%55.3) bilgisayar oyunu oynadığını belirtmişlerdir.

Araştırmaya katılan öğretmen adaylarının niçin bilgisayar oyunu oynadıklarına ait elde edilen bulgular Tablo 3'te görülmektedir.

Tablo 3. Bilgisayar oyunu oynama nedenleri

Neden bilgisayar oyunu oynuyorsunuz?	f	%
Eğlenmek	200	64.51
Stres atmak	60	19.35
Boş zamanı değerlendirmek	40	12.90
Birden fazla nedeni var	10	3.22
Toplam	310	100

Tablo 3'e göre araştırmaya katılan öğretmen adaylarının %64.51 ile 200'ü eğlenmek amacıyla bilgisayar oyunu oynamaktadırlar. Diğer öğretmen adaylarının bilgisayar oyunu oynama nedenleri ise %19.35 ile stres atmak, %12.90 ile boş zamanı değerlendirmektir. 10 öğrenci bilgisayar oyunu oynama nedenlerini birden fazla olarak belirtmiştir.

Araştırmaya katılan öğretmen adaylarının oynadıkları bilgisayar oyunlarının temalara göre dağılımı Tablo 4'te görülmektedir.

Tablo 4. Bilgisayar oyunlarının temalara göre dağılımı

Temalar	f	%
Strateji	121	39.03
Yarış (Araba, motor vb.)	98	31.61
Futbol	80	25.80
Savaş	67	21.61
Simülasyon	50	16.12
Korku	10	3.22
Toplam	310	100

Tablo 4'e göre araştırmaya katılan öğretmen adaylarının %39.03'ü strateji oyunu oynarken, %31.62'i ise yarış oyunları oynamaktadırlar. Futbol oynadığını söyleyenlerin oranı %25.80 ve savaş oyunlarını oynayanların oranı ise %21.61'dir. Simülasyon oyunu oynayan öğretmen adaylarının oranı %16.12, korku oyunu oynayanların oranı ise %3.22'den oluşmaktadır.

Bilgisayar oyunu oynamadığını belirten 116 öğretmen adayının niçin bilgisayar oyunu oynamadıklarına dair elde edilen bulgular Tablo 5'te görülmektedir.

Tablo 5. Bilgisayar oyunu oynamama nedenleri

Neden bilgisayar oyunu oynamıyorsunuz?	f	%
İlgilenmiyorum	40	34.78
Zamanım yok	35	30.43
Vakit kaybı	35	30.43
Başaramama endişesi	6	4.34
Toplam	116	100

Tablo 5'e göre araştırmaya katılan öğretmen adaylarının 116'sı bilgisayar oyunu oynamadıklarını belirtmiştir. Bilgisayar oyunu oynamayanların %34.78'i bilgisayar oyunu ile ilgilenmediğini, %30.43'ü

zamanının olmadığını ve %30.43'ü ise bilgisayar oyunlarının vakit kaybına neden olduğunu belirtmişlerdir. Bilgisayar oyunu oynadığında başaramama endişesi taşıyanların oranı ise sadece %4.34'tür.

Araştırmaya katılan 426 öğretmen adayının bilgisayar oyunlarının zararı olup olmamasına ilişkin görüşleri Tablo 6'da görülmektedir.

Tablo 6. *Bilgisayar oyunlarının zararlı olup olmama durumu*

Bilgisayar oyunu zararlı mı?	f	%
Evet, zararlı	116	27.23
Hayır, zararsız	310	72.76
Toplam	426	100

Tablo 6'ya göre araştırmaya katılan öğretmen adaylarının %72.76'sı bilgisayar oyunlarının zararlı olduğuna inanmadığını belirtmiştir. Bilgisayar oyunlarının zararlı olduğunu düşünenlerin oranı ise %27.23 gibi bir orandır.

Son olarak, öğretmen adaylarının bilgisayar oyunlarının eğitim amaçlı kullanılma durumları ile ilgili görüşleri Tablo 7'de görülmektedir.

Tablo 7. *Bilgisayar oyunlarının eğitim amaçlı kullanılabilirliği*

Bilgisayar oyunları eğitim amaçlı kullanılabilir mi?	f	%
Kullanılabilir	350	82.15
Kullanılamaz	51	11.97
Fikrim yok	25	5.86
Toplam	426	100

Tablo 7'ye göre araştırmaya katılan öğretmen adaylarının çok büyük bir bölümü (%82.15) bilgisayar oyunlarının eğitsel amaçlı kullanılabileceğini belirtmiştir. Bilgisayar oyunlarının eğitsel amaçlı kullanılmayacağını belirtenlerin oranı %11.97'dir. 25 öğretmen adayı ise (%5.86) bilgisayar oyunlarının eğitsel amaçlı kullanımı ile ilgili herhangi bir fikre sahip olmadıklarını belirtmişlerdir.

4. Sonuç ve Tartışma

Bu araştırmada 426 öğretmen adayının oyun tercihleri ve bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının incelenmesi gerçekleştirilmiştir. Araştırma öğrenci sayısı bakımından Türkiye'nin en büyük öğretmenlik programlarına sahip eğitim fakültelerini bünyesinde barındıran Gazi Üniversitesi'nin 22 farklı bölümünde okuyan öğretmen adayları üzerinde yapılmıştır. Araştırma bulgularına göre erkek öğretmen adaylarının büyük çoğunluğu, kız öğretmen adaylarının ise yarıdan fazlası bilgisayar oyunu oynamaktadırlar. Benzer sonuç Onay, Tüfekçi ve Çağıltay (2005) ve İnal ve Çağıltay'ın (2005) yaptığı çalışmalarda da ortaya çıkmıştır. Burada önemli hususlardan birisi kız öğretmen adaylarının yarıdan fazlasının bilgisayar oyunu oynama durumlarıdır. Araştırma sonuçları teknolojik gelişmeler ışığında göz önüne alındığında hem erkek hem de kız öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama durumlarının gün geçtikçe daha artacağı tahmin edilmektedir. Dolayısıyla bilgisayar oyunlarının eğitim ortamlarında kullanımına yönelik olarak öğretmen adaylarının algı ve tutumunun değiştirilmesine yönelik yapılacak çalışmalar gelecek araştırmalar açısından önemli olabilir.

Araştırma sonuçlarına göre öğretmen adaylarının bilgisayar oyunu oynama nedenleri sırasıyla eğlenmek, stres atmak ve boş zamanı değerlendirmek olarak sıralanmıştır. Sonuçların alanyazında Ünal, İnan, Kaya, Fırat, Güzelbaba ve Bahadır'ın (2013) Maltepe Üniversitesi'nde okuyan öğretmen adaylarından elde edilen sonuçlarla örtüştüğü görülmektedir. Durdu, Hotomaroğlu ve Çağıltay (2004) tarafından yapılan araştırmada da üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynamalarındaki temel sebep stres atmak olarak bulunmuştur. Bulgularda birinci sıradaki temel bilgisayar oyunu oynama sebebi değişse de genel anlamda bilgisayar oyunu oynamadaki sıralamalarda bir örtüşme olduğu görülmektedir.

Araştırma sonuçlarına göre bilgisayar oyunu oynamayan öğretmen adaylarının oynamama nedenlerinin başında bilgisayar oyunlarına karşı ilgisiz olmaları gelmektedir. Bilgisayar oyunlarının eğitim amaçlı kullanılabileceğini düşünenlerin oranı ise oldukça yüksektir. Bu iki sonuçtan yola çıkılarak bilgisayar oyunlarının eğitsel amaçlı kullanımına yönelik farklı disiplinlerdeki çeşitli örnekler öğretmen adaylarının fikrini değiştirebilir. Bilgisayar oyunlarının eğitim ortamlarında olumlu kullanım örneklerini gören öğretmen adayları bilgisayar oyunlarıyla ilgilenmeye başlayabilir. Üstelik, bu örnekler öğretmen adaylarının bilgisayar oyunlarının zararlı olduğunu düşünenlerin sayısını azaltmakta da önemli bir rol üstlenebilir. Gelecek çalışmalarda öğretmen adaylarının eğitsel bilgisayar oyunu kullanmalarına yönelik derinlemesine incelemelerin gerçekleştirilmesinin, öğretmen adaylarının konuyla ilgili algı ve tutumlarını olumlu yönde geliştireceği düşünülmektedir.

The Review of Gaming Preferences and Habits of Teacher Candidates': Gazi University Case

Extended Abstract

According to the some researches, it is seen that the time spent on games have been increasing in the last 30 years. It is especially emphasized that young people whose ages ranging 7-15 play games 4-13 hours in a week. Therefore, it is also important to review the effect and use of games in learning environments, so that may be educational environments can be converted more enjoyable places.

This study aim to indicate the opinions of the pre-service teachers regarding the use of games in learning and training. We see some researches in the literature about the game-based learning such as designed and developed by Sherry, deSouza, Greenberg and Lanchlan (2003), Durdu, Hotomaroğlu and Çağıltay (2004), Onay, Tüfekçi and Çağıltay (2005), İnal and Çağıltay (2005), Tüfekçi (2007), Bayırtepe and Tüzün (2007), Tüzün and Özdiñ (2010) and Ünal, İnan, Kaya, Fırat, Güzelbaba & Bahadır (2013).

An important issue or point is that he participants are limited in the studies listed above. We see that the researches were implemented on an only one class, with limited participants or in only a specific faculty. This research was conducted in three different faculties in Gazi University and 22 different pre-service programmes. The participants have a chance to teach in the primary and elementary schools in Turkey. For this purpose, we investigated the opinions of pre-service teachers' regarding to the game-based learning. The results can lead to the researchers to review the different pre-service programmes.

Personal computers, Internet and technological devices are used for different purposes nowadays. One of these purposes is game playing. In recent years, it is seen there is a growing number of studies on computer games. The aim of this study is to determine the gaming habits of teacher candidates' and review their gaming preferences.

Towards this purpose, 426 teacher candidates from 22 different programme from Gazi University participated in the study. Data were collected by a survey which has 23 items developed by Durdu, Hotomaroğlu and Çağıltay (2004). Results showed that 92.5% of male students and 55.3% female students play computer games. Reasons of playing computer games are respectively having fun (64.51%), relieve stress (19.35%) and evaluating spare times (12.90%). The most preferred games are strategy, racing, football, fighting, simulation and fear games.

The reasons not to play games are indifference (34.78%), lack of time (30.43%), seeing gaming as a waste of time (30.43%) and concerns fail when gaming (4.34%).

While 72.6% of all 426 teacher candidates specify that computer games are not harmful, the other 27.23% indicate they can be harmful. Similary, 82.5% of all 426 teacher candidates specify that computer games can be used in educational settings.

In general, according to the research results, computer games are accepted by teacher candidates. Therefore, research containing game based learning should be conducted in the future works.

Keywords: Computer games, Gazi University, teacher candidates, gaming preferences

Kaynaklar

- Bayırtepe, E. ve Tüzün, H. (2007). Oyun tabanlı öğrenme ortamlarının öğrencilerin bilgisayar dersindeki başarıları ve öz-yeterlik algıları üzerine etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33: 41-54
- Can, G. (2003). *Perceptions of prospective computer teachers toward the use of computer games with educational features in education*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, METU, Ankara.
- Christakis, D.A., Ebel, B.E., Rivara, F.P., & Zimmerman, F.J. (2004). Television, video, and computer game usage in children under 11 years of age. *The Journal of Pediatrics*, 145, 652-656.
- Çakır, F. ve Demir, N. (2014). Üniversite öğrencilerinin Akıllı Telefon satın alma tercihlerini belirlemeye yönelik bir araştırma. *Dokuz Eylül Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 29(1), 213-243.
- Durdu, P.O., Hotomaroğlu, A. ve Çağıltay, K. (2004). *Türkiye'deki öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: Odtü ve gazi ünivesitesi öğrencileri arası bir karşılaştırma*. Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı'nda sunulan bildiri, Ankara.
- İnal, Y. ve Çağıltay, K. (2005). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini etkileyen faktörler. *Ankara Özel Tevfik Fikret Okulları, Eğitimde Yeni Yönelimler II Eğitimde Oyun Sempozyumu*, Ankara (pp. 71-74).
- Kaptan, S. (1998). *Bilimsel araştırma ve istatistik teknikleri*. Ankara: Tekışık Web Ofset Tesisleri
- Karasar, N. (2000). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım
- Onay, P., Tüfekçi, A. ve Çağıltay, K. (2005). *Türkiye'deki öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTÜ ve gazi üniversitesi öğrencileri arası karşılaştırmalı bir çalışma*. Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı'nda sunulan bildiri, Ankara.
- Sherry, J. L. ve Lucas, K. (2001). *Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference*.

- Sherry, J.L., deSouza, R., Greenberg, B.S., ve Lanchlan, K. (2003). Video games uses and gratifications as predictors of use and game preference among different age cohorts. Paper presented at Mass Communication Division, *International Communication Association Conference*, San Diego, CA.
- Tüfekçi, A. (2007). Bilgisayar öğretmen adaylarının bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları. *Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi* 21, 38-54.
- Tüzün, H. ve Özdiç, F. (2010). Öğretmen Adaylarının Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları Ve Tercihlerine Yönelik Bir Durum Çalışması, *Uluslararası Öğretmen Yetiştirme Politikaları ve Sorunları Sempozyumu II*, 16–18 Mayıs 2010, Ankara.
- Ünal, A. T., İnan, F., Kaya, M. T., Fırat, M., Güzelbaba, Z. Ve Bahadır, A. (2013). Öğretmen adaylarının bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları, amaçları ve oyun tercihlerinin incelenmesi: Maltepe Üniversitesi örneği. *AJIT-e: Online Academic Journal of Information Technology*, 4(12). DOI: 10.5824/1309-1581.2013.3.003.x