

Dijital Oyun Temelli Vatandaşlık Eğitimi Uygulamalarının İncelenmesi

Fatma Cansu ÇELİK¹ ve Remzi Y. KINCAL²

Öz

Günümüzde bilişim teknolojilerinin değişimi ile birlikte çocukların oyun kavramı değişmekte ve geleneksel oyunlar yerini dijital oyunlara bırakmaktadır. Dijital oyunlar, oyun bileşenlerinin (ödül, geri bildirim, rozetler, rekabet vs.) bilgisayar ortamına, dijital oyun temelli öğrenme ise dijital oyunların eğitsel amaçlarla öğrenme ortamlarına entegre edilmesini kapsamaktadır. Dijital oyun temelli öğrenme, öğrenme içeriğinin dijital ortama aktarılmasıyla birlikte öğrencilerin bilgiyi öğrenmesini ve uygulamasını kolaylaştırmaktadır. Bu çerçevede arařtırmada dijital oyun temelli vatandaşlık eğitimi uygulamalarının incelenmesi amaçlanmaktadır. Bu inceleme için nitel arařtırma yöntemlerinden dokümantasyon yönteminden yararlanılmaktadır. Vatandaşlık eğitimi geleneksel olarak sunulsa da gelişen dijital teknolojilere paralel olarak farklı dijital ortamlarda oyunlar aracılığıyla da gerçekleştirilmektedir. Vatandaşlık eğitimi uygulamalarında hem bireylerin hak ve özgürlüklerinin bilincinde olup sorumluluklarını yerine getirebilme hem de adalet, hoşgörü ve çeşitliliğe saygı gösterebilme konuları yer almaktadır. Uluslararası bağlamda incelendiğinde dijital oyun temelli öğrenmenin vatandaşlık eğitiminin yanı sıra sağlık, matematik, dil öğretimi, tarih, coğrafya öğretimi, çevre eğitimi gibi farklı alanlarda da uygulandığı görülmektedir. Bu bağlamda, incelenen arařtırma sonuçları değerlendirilmekte ve vatandaşlık eğitimi dijital oyun temelli öğrenme bağlamında yurt içi ve yurt dışı uygulama örnekleriyle birlikte ele alınmaktadır. Arařtırma bulgularında, bu örnek oyunların dikkat, katılım, motivasyon, öz yeterlik algısı gibi duyuşsal becerileri etkilemekte olduđu, bunun yanı sıra geleneksel öğretime oranla daha verimli sonuçlara ulaşıldığı görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: dijital oyun, dijital oyun temelli öğrenme, dijital vatandaşlık eğitimi

Investigation of Digital Game Based Citizenship Education Applications

Abstract

Traditional games are being displaced by digital games as a result of the evolution of information technology. Digital game-based learning is the integration of digital games into educational environments for instructional purposes. Digital game-based learning facilitates students' knowledge acquisition and application by transitioning educational content to digital media. The purpose of this investigation is to examine digital game-based citizenship education practices. For this study, one of the qualitative research methodologies, document analysis was used. Citizenship education is traditionally offered, but in tandem with the development of digital technologies, it is also conducted through activities in various digital environments. Citizenship education practices include being aware of one's rights and liberties as well as one's responsibilities, as well as respecting justice, tolerance, and diversity. Digital game-based learning is utilized in numerous disciplines, including health, mathematics, language instruction, history, geography instruction, environmental education, and citizenship education in a global context. In this manner, the analyzed research results were evaluated, and digital game-based learning and citizenship education were discussed in the context of national and international. According to the research findings, these sample games influenced affective skills such as attention, participation, motivation, and perception of self-efficacy and produce more productive results than traditional teaching.

Keywords: Digital game, digital game-based learning, digital citizenship education


Atıf İçin / Please Cite As:

Çelik, F. C. ve Kincal R. Y. (2024). Dijital oyun temelli vatandaşlık eğitimi uygulamalarının incelenmesi. *Manas Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, 13(3), 842-852. doi:10.33206/mjss.1294414


Geliş Tarihi / Received Date: 09.05.2023

Kabul Tarihi / Accepted Date: 05.09.2023

¹ Yüksek lisans öğrencisi - Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, fcansu@gmail.com,

 ORCID: 0000-0003-0265-6313

² Prof. Dr. - Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, rkincal@comu.edu.tr,

 ORCID: 0000-0002-6258-393X

Giriř

Bilgi ve iletiřim teknolojilerinin deęiřimi beraberinde birok kavramın da deęiřtięini gstermektedir. Oyun, gemiřten gnmze kadar hemen hemen her toplumda yer edinmiř bir olgudur. Oyun, Ayan ve Memiř (2012) tarafından bireylerin fiziksel, duygusal ve sosyal geliřimini saęlamak iin kullanılan eęitimin bilinli bir parası olarak tanımlanmaktadır. Oyunlar toplumsal ve kltrel yapı ile i ie olduęundan tanımları da bu baęlamda deęiřebilmektedir. Oyun, oynayanın yařadığı deneyim erevesinde renmeyi saęlayabilmektedir. Bu deneyim problem özme, iliřki kurma, kontrol etme gibi birok beceriyi de gerektirmektedir (Glsoy, 2019). Toplumda geleneksel olarak yer edinen oyun, internet ve bilgisayar teknolojilerinin geliřimi ile birlikte yerini yavaş yavaş dijital oyunlara bırakmaktadır. Dijital oyunlar eęlence, dl kazanma, merak, hayal gc, rekabet gibi geleneksel oyun bileřenlerinin bilgisayar ortamlarında kullanılan hali olarak tanımlanmaktadır. Bu bileřenlerle birlikte eęitsel hedeflerin kullanıldıęı, oyun bileřenlerinden kopmadan kazanımların gerekleřtirilmesi amacıyla tasarlanan oyunlara ‘Trke’ ye ciddi oyunlar olarak geen “serious game” adı verilmekte ve bu kapsamdaki oyunlar dijital oyun temelli renme olarak ifade edilmektedir.

Dijital oyun temelli renme kavramından ilk olarak Prensky, 2001 yılında sz etmiřtir. Prensky, Susam Sokaęı rneęinde Malcolm Gladwell’in “ocukların dikkatini ekerseniz onları eęitebilirsiniz” anlayıřından yola ıkmıřtır. Eęlence ile renme arasındaki baęlantının kurulması dijital oyun temelli renmenin tabanını oluřturmaktadır (Prensky, 2001). Bir bařka alıřmada (Wang ve Zheng, 2021) ise dijital ve dijital olmayan oyunları ieren, rencilerin bilgi ve beceri kazanmalarını saęlayan renme ortamları oyun temelli renme olarak nitelendirilmektedir.

Dijital oyunlar; tarih, coęrafya, matematik, yabancı dil gibi birok disipline ayrıca saęlık, evre eęretimi, afet eęitimi gibi birok alanda kullanılmaktadır. Dijital oyunlar, bu alanlara eklenen kazanımlarla birlikte son zamanlarda okullarda da sıklıkla denenmektedir. Dijital oyun temelli renmenin problem özme, eleřtirel ve yansıtıcı dřnme gibi 21. yzyıl becerilerine katkıda bulunması ve dijital medya kullanımının artması ile birlikte, sz konusu uygulamaların eęitim alanında da yaygınlařtıęı gzlemlenmektedir. Eęitim alanında kullanımı ile beraber sınırlılıkları olduęu grlse de, renciler zerindeki etkilerinin daha ok olumlu ynde olduęu ifade edilmekte ve kullanım alanları artıř gstermektedir. alıřma yapılmak istenen konu alanı belirlenerek oyunlar hazırlanmakta, uygulama sonucunda rencilerin bilgi ve beceri dzeyindeki deęiřimler gzlenmektedir. Bu deęiřimler genel olarak motivasyon, katılım, ilgi, renci bařarısı, dikkat gibi kavramlar erevesinde yer almaktadır. Bu incelemeler sonucunda; dijital oyun temelli renmenin rencilerin eleřtirel dřnme, yansıtıcı dřnme gibi st dzey dřnme becerilerini –gzleme, uygulama, deęerlendirme, karar verme vb.-, olumlu ynde etkiledięi grlmektedir. zellikle dijital oyunlar, bireyleri problem özme becerileri konusunda geliřtirmektedir. Bunun yanı sıra rencilerde z yeterlik algısı, zerklik duygusu, motivasyon gibi duyuřsal kazanımlar zerinde de etkisi bulunmaktadır (Wang ve Zheng, 2021). Bu avantajların yanı sıra; oyunun tasarımı, pedagojik altyapısı, teknik yeterlilikler, geri bildirimler, ipuları, retmen eęitimi gibi parametrelere dikkat edilmemesi durumunda rencilerde bilgi ve beceri deęiřiminin olmaması, motivasyon ve ilgi eksiklięi, katılımın olmaması gibi dezavantajlar da ortaya ıkabilmektedir. Dijital oyun temelli renmenin etkili ve verimli olabilmesi iin rencilerin geliřim dzeyleri, yařları, oyunun verebileceęi alt mesajlar, oyunun konuya gre hangi trde -rol oynama, macera, evrim ii oyunlar, aksiyon oyunları ve eęitici vb.-, olması gerektięi; rencilerin oyun oynama sıklıkları olduka nemlidir (lker ve Blbl, 2018). Oyun tasarım ilkeleri ile birlikte eęitim programları kapsamında oyunlar hazırlanmaktadır. Bu oyun alanlarından birisi de vatandařlık eęitimidir.

Vatandařlık eęitimine iliřkin ierięin, genel olarak, baęımsız bir ders kapsamında verilmek yerine, bazı dersler merkezde olmak zere, farklı dersler kapsamında iřlenmesi yaygın bir eęilim olarak ortaya ıkmaktadır. Bu arařtırmada vatandařlık eęitimi; bireylerin adalet, hořgr, eřitlilięe saygı kavramlarına dikkat ederek, temel hak ve zgrlklerini bilip sorumlu ve demokratik bir vatandař olabilmeleri olarak ele alınmaktadır. Aynı zamanda evre bilinci, geri dnřm, salgın hastalıklar gibi toplumsal konular da vatandařlık eęitimi ierięine dâhil edilmektedir.

Vatandařlık Eęitimi

Vatandařlık, alan yazında bireylerin temel hak ve zgrlklerinin bilincinde olmasıyla beraber sorumlu ve demokratik bir vatandař olarak hareket etmeleri olarak nitelendirilmektedir. Bireylerin toplumsal kavram ve kurullarla ilgili bilgi sahibi olması, bu bilgilerin yanında, konuya iliřkin tutum geliřtirmesi ve toplum hayatına katılma becerisine sahip olması gerekmektedir. Gnmz kořullarında bir vatandař

olabilmek için dört özelliğe sahip olunması gerektiğinden söz edilmektedir. Bunlar; eleştirel okuma, aktif dinleme, eleştirel düşünme ve sorunların tartışılmasıdır (Kıncal, 2012). Bireylerin hem dünyaya hem de buldukları topluma aidiyetleri açısından vatandaşlık eğitimi oldukça önemlidir. Vatandaşlık eğitiminin, bireyleri toplumsal sorunlara hazırlaması ve sivil katılım konusunda etkili olması beklenmektedir. Diğer taraftan öğrencilerin aktif vatandaş olabilmeleri için gerçek yaşama uygun becerilere sahip olmaları ve bu sayede öğrencilerin bilgi ve becerilerinin geliştirilmesi gerektiği dile getirilmektedir (Blevins, LeCompte and Wells, (2014)). Küresel vatandaşlık ile ilgili yapılan araştırmalarda iyi bir vatandaş olarak nitelendirilebilmek için hoşgörülü, sosyal adalet bilincine sahip, farklılıklara saygı gösteren, çevresel sorunlar için endişe duyabilen ve çevreyi korumaya yönelik davranışlar sergileyebilen bireyler olunması gerektiği belirtilmektedir. Bu becerileri kazandırabilmek için ise öğrencilere küçük yaştan itibaren eğitim verilmesi gerektiği ifade edilmektedir.

Küreselleşmenin etkisi ile birlikte ticari, toplumsal, ekonomik, politik durumlar ile eşitsizlik ve kitlesel göç sorunları sebebiyle vatandaşlık eğitimi daha etkili bir biçimde gündeme gelmektedir. Önceki dönemlerde, vatandaşlık eğitimi ülke programlarında zorunlu hale getirilmiş ve bu eğitim öğrencilere geleneksel yöntemler kullanılarak verilmiştir. Son zamanlarda ise dijital oyunların artması ve bu oyunların eğitimde kullanılması ile beraber geleneksel öğretim yerini dijital oyun temelli öğretime bırakmaktadır. Geleneksel vatandaşlık ağırlıklı olarak ulus-devlet ilişkisine dayanmaktadır. Küresel sorunlara duyarlı olup sorumluluk almak ise, küresel vatandaşlık olarak nitelendirilmektedir. Demokrasi, insan hakları, barış eğitimi küresel vatandaşlık eğitiminin kapsamını oluşturmaktadır (Tasneem, 2005). Küresel vatandaşlık, bireyin hem kendi ulusuna hem de diğer toplumların bireylerine karşı sorumluluğunu ön plana çıkarmaktadır (Pathak-Shelat, 2018). Bu bağlamda vatandaşlık eğitimi uygulamalarında sadece hoşgörü, adalet, saygı değil ülkelerin tarihi, coğrafyası, politik durumu, toplumsal yapısı gibi öğretiler de yer almaktadır. Yapılan araştırmalar oyun tasarımına göre değişiklik gösterse de, genel olarak öğrencilerin bir sanal ortamın içerisinde olduğu ve hem tarih hem de coğrafya bilgilerini artırarak ülkelerinin güncel sorunlarına da yön verebilmelerinin amaçlandığı görülmektedir. Bu araştırmaların ulaştıkları sonuçlar ise vatandaşlık eğitiminin nihai amacı olan eleştirebilen, saygı duyan, olaylar karşısında adaletli kararlar verebilen birer birey olmalarını sağlamak olarak ortaya konulabilir. 21. yy. becerilerini de göz önünde bulundurarak özellikle dijital medya kullanımı ile birlikte bireylerin daha fazla etkileşim içinde bulunması sağlıklı bir iletişimin gerekliliğini; farklı bireylerle karşılaşılması ise, bu farklılıklara saygı duyulmasının gerekliliğini, bilgilerin her türlü mecrada paylaşımı özelliği de bilginin doğruluğunun tartışılması amacıyla eleştirel düşünme becerisinin gerekliliğini ortaya çıkarmaktadır. Küresel sorunlara uygun çözümler üretebilmek için de eleştirel düşünme becerilerinin geliştirilmesi ve aktif vatandaşlık yeterliklerinin geliştirilmesi gerektiği belirtilmektedir (Tasneem, 2005). Vatandaşlık eğitimi kapsamında kazandırılmak istenen becerilerin; eleştirel düşünme, karar verme, tartışma vs. yapılan çalışmalarda dijital oyun temelli eğitimin çıktıları olduğu görülmektedir. Bu kapsamda, vatandaşlık eğitimi dijital oyunlarla birlikte kullanıldığında, öğrencilerde tartışma ve karar verme becerilerini artırdığı görülmektedir. Dolayısıyla günümüz şartlarında vatandaşlık eğitiminin de bu becerilere yönelik olmasının gerekliliği yaygın olarak kabul edilmektedir.

Eğitim süreci ülkelerce farklılık gösterse de son zamanlarda vatandaşlık eğitimine verilen önem artmakta ve bu eğitim 21. yy. becerileri de dikkate alınarak dijital ortamlarla desteklenmektedir. Vatandaşlık eğitimi de bu bağlamda dijitalleşmekte ve dijital oyunlarla desteklenmektedir (Tapingkae, Panjaburee and Srisawasdi, 2018). Araştırma kapsamında incelenen oyunlarda vatandaşlık eğitiminin program içeriği ile uyumlu olmasına dikkat edildiği görülmektedir. Araştırmalarda bilişsel beceriler dikkate alınarak hazırlanan oyunlardaki görevleri yapabilecek düzeyde olan çocuklara yer verildiği gözlemlenmektedir. Dijital oyun temelli vatandaşlık eğitimine duyulan gereksinim ve bu bağlamda yapılan araştırmaların belirli bir ölçüde sınırlı olması, araştırmanın gerçekleştirilme gerekçesi olarak ön plana çıkmaktadır. Bu kapsamda araştırmanın amacı, vatandaşlık eğitimini konu alan, yurt içi ve yurt dışı vatandaşlık eğitimi sürecinde yararlanılan bazı dijital eğitim uygulamaları temel boyutları itibarıyla incelenmesidir. Bu bağlamda araştırma, aşağıdaki alt amaçlar kapsamında gerçekleştirilmektedir. Bunlar;

1. Oyunlar hangi amaçla geliştirilmektedir?
2. Oyunlar öğrencilere neler kazandırmaktadır?
3. Oyunlarda vatandaşlık eğitimine yönelik hangi kavramlar yer almaktadır?
4. Oyunlar duyuşsal kazanımları etkilemekte midir?

Arařtırmanın kapsamı yurt iinde hazırlanan Deprem Eđitim Programı ve Clash of Clans oyunları ve yurt dıřında hazırlanan We Are Europe, Quest Atlantis, Statecraft X, Diermocratie, I Civics oyunlarıyla sınırlıdır.

Yöntem

Bu arařtırma nitel arařtırma yöntemlerinden dokümantasyon analizi kapsamında gerekleřtirilmiřtir. Dokümantasyon yöntemi, arařtırma verilerini ieren eřitli dokümanların sorgulanması ve verilerin analiz edilerek sonuçlara ulařılması olarak nitelendirilmektedir (Sak, řahin Sak, Öneren řendil ve Nas, 2021). Doküman analizi yapabilmek iin detaylı verilere ihtiya duyulmaktadır. Bu verilere kitaplar, makaleler, dergiler, alan yazında bulunan alıřmalar, resmi kayıtlar vb. hem basılı hem de dijital ortamda yer alan kaynaklardan ulařılabilmektedir (Kiral, 2020). Bu alıřmada doküman analizinin ilk ařaması olan dokümanlara ulařmada hem ulusal hem de uluslararası kaynaklardan yararlanılmıřtır. Bu incelemeler sonucunda dijital oyun temelli öđrenmenin ulusal ve uluslararası boyutları ve arařtırma kapsamında ihtiya duyulan makaleler belirlenmiř, detaylı analizler gerekleřtirilmiřtir. Dokümanların orijinalliđi bađlamında, konuya iliřkin olarak yurt ii ve yurt dıřındaki temel arařtırmalardan yararlanılmıřtır. Dokümanları anlama ařamasında arařtırma kapsamına alınması gereken uygulamalar arařtırmanın ama ve alt amaları da dikkate alınarak belirlenmiřtir. Bu kapsamda oyun tasarımı, oyunun hedef ve amaları, hedef kitleye kazandırılacak bilgi ve becerilerin boyutu, vatandaşlık eđitimini ne kadar kapsadıđı ve hangi boyutlarıyla ele aldıđı, hangi vatandaşlık kavramlarının neden kullandıđına iliřkin gerekeler esas alınmıřtır. Detaylı incelemeler sonucunda yurt ii kapsamında 2 oyun, yurt dıřı kapsamında ise 5 oyun olmak üzere toplam 7 oyun arařtırmaya dâhil edilmiřtir. Verilerin analizi ařamasında; yurt ii uygulamalarda dijital oyun temelli öđrenmenin kullanılacağı kapsamın geliřtirilmesi gerektiđi düşünölmektedir. Yurt dıřı uygulamalarda ise vatandaşlık eđitimi programlarında görölen sınırlılıđın, öđretim sürecine dijital oyun temelli öđrenme yöntemi dâhil edilerek giderilmeye alıřıldıđı görölmektedir. Bu analizler sonucu oluřan veriler bulgular bölümünde tablo olarak sunulmaktadır. Dijital oyun temelli öđrenme kapsamında olup arařtırmaya dâhil edilmeyen oyunlar vatandaşlık eđitimi kapsamına girmedikleri iin arařtırma kapsamında yer almamaktadır. Diđer taraftan, dijital oyun temelli vatandaşlık eđitimi kapsamında yer alan ancak arařtırmanın temel amaı ve alt amaları kapsamında olmayan oyunlar da alıřmaya dâhil edilmemiřtir.

Bulgular

Yurt ii uygulamalarından ilki olan Deprem Eđitim Programı, Sivas ve Tokat illerinde bulunan iki devlet okulunda, 5. sınıf öđrencileriyle yapılmıř bir alıřmadır. Öđrencilere Adobe Captivate 7 programı ile deprem konusunu ele alan bir eđitsel oyun yazılımı hazırlanmıř, sosyal bilgiler dersi kapsamında sunulmuřtur. alıřmada Solomon dörtlü tekniđi kullanılmıřtır. Uygulama sürecinde iki deney ve iki kontrol grubu yer almaktadır. Bir diđer yurt ii uygulama ise Clash of Clans oyunudur. Sosyal ve iletiřim boyutlarına dikkat ekmekte olan bu oyunda liderler ve oyuncular bulunmakta, liderler süreci yönetmekte oyuncular ise bu sürece yardım etmektedir. Bařka bir klanla savařmakla görevli olan bu oyuncular oyun iinde bulunan mesajlařma alanıyla iletiřim kurmakta, süreci iyi yöneterek de oyun iinde sermaye kazanmakta ve kendi oyun kariyerini geliřtirebilmektedir. Oyunun bařlangı evresinde oyunculara verilen haritada “belediye binası, ordu kampı, altın madeni” gibi ortamlar bulunmaktadır. Bu ortamların temel amaı savunmayı sađlayabilmektir. Etkili savunma ortamlarının oluřturulması durumunda, diđer oyuncularla etkileřime girilebileceđi anlařılmaktadır. Böylece ortak stratejiler belirlenebilmekte, süreç ierisinde iletiřim ve karar verme becerileri, strateji oluřturulduđu iin de yaratıcı düşünme becerileri geliřtirilebilmektedir.

Yurt dıřı uygulamalarından ilki olan We Are Europe, Avrupa birliđi tarafından, literatürde yer alan vatandaşlık eđitiminin temel yeterlikleri dikkate alınarak oluřturulmuř ve hazırlanması planlanan diđer oyunlara da temel olması hedeflenen bir oyundur. Resmi program ile de uyumludur ve aktif bir Avrupa Birliđi vatandařında olması gereken tüm unsurları barındırmaktadır (Bratitsis, Meireles ve Neto, 2017). Dijital oyun temelli öđrenmeye yön veren uygulamalardan biri olan “Europe 2045”e benzemesi ile dikkat ekmektedir. Öđrencilerin, bir Avrupa birliđi vatandařını temsil edebilen özelliklerini geliřtirebilmeleri beklenmektedir. Avrupa birliđi özellikleri heterojenlik iermektedir. Oyunu oynayan öđrencilerin her biri farklı yeterlik alanlarıyla ön plana ıkıyor olabilirler. Bunlar edebiyat, cođrafya, matematik, fen bilimleri ve entelektüel anlamda okuryazarlık gibi alanları kapsamaktadır. Oyuncular kendilerine sunulan zorluklarla bařa ıkabilmelidir, dilerlerse diđer oyuncuları da göreve dâhil edebilirler. Oyuncular oyunda zamanda yolculuk yaparlar ve o dönemin sorunlarıyla ilgilenirler. Böylece Avrupa tarihini ve cođrafyasını da öđrenmiř olurlar. Oyunda zorluk seviyeleri, anahtarlar, görevler, puan toplama gibi oyun bileřenleri

kullanılmıştır. İncelenen diğer oyunlarla temel benzerliği, çocuklara belirli roller ve görevler vererek üst düzey düşünme becerilerinin geliştirilmeye çalışılmasıdır. Oyunun amacı, her bir çocuğa tek bir görev vermek yerine farklı görevler vererek öğrencilerin karar verme becerilerini geliştirmektir. Aynı zamanda disiplinlerarası bir oyun olması da birçok oyunla benzerlik göstermektedir. Farklılık gösterdiği noktaları ise; Avrupa birliği vatandaşlığı ön planda tutması ve temelde bu konu kapsamındaki bilgi, beceri ve tutumları ele almasıdır.

Bir diğer yurt dışı dijital oyun temelli vatandaşlık eğitimi uygulaması Diermocratie oyunudur. Bu oyun Hollanda'da öğrencilerin buldukları toplumda karşılaşılabilecekleri problemler için tasarlanmıştır. Oyunun içeriği; otoriter rejimli bir çiftlik bağlamında ele alınmaktadır. Öğrencilerin her biri farklı bir tür hayvanı oynamaktadır. Dolayısıyla We Are Europe oyunu gibi, bu da bir rol yapma oyunudur. Özellikle vatandaşlık eğitimi gibi sosyal sorunların ön plana alındığı ve bu sorunlara çözüm bulunmasının istendiği oyunlarda oyun türü olarak rol yapma oyunları kullanılmaktadır. Bu oyunun uygulanması sürecinin sonunda; oyunun ilgi çekici bulunmasına, öğrencilerin aktif katılımını sağlamasına, toplumsal konularda tartışma yapabilmelerine yönelik olumlu sonuçların ortaya çıktığını görülmektedir. Oyunun sadece 60 kişiden oluşması oyun açısından bir sınırlılık olarak belirtilmektedir. Vatandaşlık eğitiminin empati konusunu daha fazla ön planda tutan bu oyunun diğer oyunlardan temel farkı, gelecek odaklı olmasıdır. Oyunlarda genel olarak mevcut toplumsal sorunlar ele alınırken, bazı olası sorunlar da yer almaktadır.

Quest Atlantis ise, Singapur'da 5.sınıf öğrencilerine matematik, İngilizce ve fen eğitimi ile birlikte vatandaşlık eğitiminin verildiği bir dijital oyundur. Bu oyunda, küresel, ulusal ve yerel olmak üzere belirledikleri becerileri kazandırma özellikleri ön plana çıkmaktadır. Bu kazanımlar için; farklılık oluşturabiliriz, sev, yaşa ve büyüt gibi 7 farklı alan belirlenmiştir. Oyun tasarımında öncelikle dikkat edilen nokta öğretmenlerin oyun içerisindeki rolü ve yaklaşımlarıdır. Dijital oyunlarda sadece öğrencinin ön planda olmaması gerektiği belirtilmektedir ve oyunlar gelişim kuramları ile bağlantılı olarak hazırlanmaktadır. Bu oyunda, öğretmenlerin tamamen süreçten kopmaması ve öğrencilere rehberlik yapması söz konusudur. Vygotsky'nin yapı iskelesi dijital oyun temelli öğrenme sürecinde kullanılan bir yaklaşım olarak görülmektedir. Örneğin; matematik öğretimi için hazırlanan Wuzzit Trouble oyunu da, Vygotsy'nin gelişim kuramı içerisindeki yapı iskelesine dayandırılmaktadır (Pope ve Mangram, 2015).

Diğer bir yurtdışı dijital oyun temelli vatandaşlık eğitimi uygulaması olan I Civics, on beş farklı eğitici oyunla birlikte sunulmaktadır. Amerika Birleşik Devletleri'nde gerçekleştirilen bir araştırma sonucunda, okul eğitimi sürecinde vatandaşlık bilgi ve becerilerinin yeterli düzeyde geliştirilemediği ve belirli bir ölçüde de azalması durumu dikkate alınarak, bu oyun tasarlanmıştır. 250'den fazla çocuğa, farklı kademelerde oyun oynatılmıştır. Oyun, argüman savaşları gibi savunulan düşüncenin ifade edilmesini kolaylaştırmada etkili olmaktadır. Bulgular oyunun vatandaşlık bilgilerini artırdığı yönündedir. Dijital oyunlardan bazıları sadece öğrencilerin bilgi edinmelerini kolaylaştırırken, bazıları edindikleri bilgileri sosyal yaşamlarına aktarmalarını da kolaylaştırmaktadır. I Civics oyunu hem bilgi edinme açısından kolaylık sağlamak hem de bu bilgileri karar verme, yaratıcı düşünme, argümantasyon gibi düşünme becerilerini yansıtmalarını sağlamaktadır.

Statecraft X uygulaması ise, Singapur'da 15 yaşındaki 42 öğrenciden oluşan bir sınıfa sosyal bilgiler dersi kapsamında gerçekleştirilmektedir. Bu oyun uygulaması bağlamında, sadece vatandaşlık ile ilgili bilgilere sahip olmanın yeterli olmadığı, önemli olanın öğrencinin aktif bir vatandaş olmayı öğrenmesi olduğu yaklaşımı ön plana çıkmaktadır. Kişisel bir vatandaşlık anlayışı geliştiren öğrencilerin, gerçek dünya sorunlarına karşı nasıl davranmaları gerektiğini öğrenmeleri ve sorumlu bir şekilde performans göstermeleri beklenmektedir. Oyunun yönetim konusuyla doğrudan ilgili olması sebebiyle sosyal bilgiler eğitimi kapsamında uygulandığı görülmektedir. Quest Atlantis oyununda olduğu gibi öğretmenlerin de aktif olması önemli bir özellik olarak görülmektedir. Öğretmenler bu süreçte oyunun sanal dünyası ile gerçek dünya arasındaki bağlantıları kurmaları ve öğrenciler için süreci kolaylaştırmaları beklenmektedir.

İncelenen oyunlardaki bulgular ana temalar kapsamında tablo halinde aşağıda sunulmaktadır:

Tablo 1. Bulgular

Ana Temalar Oyunlar	Oy unların geliştirilme amaçları	Oyunlarda vatandaşlık eğitimine yönelik olarak yer alan kavramlar	Oyunların duyuşsal kazanımlara olan etkileri
Deprem Eğitim Programı	Doğal afetler konusunu etkileşimli bir şekilde sunma yöntemi ile geleneksel yöntem arasında anlamlı bir fark olup olmadığını incelemektir.	Toplumsal yaşama ilişkin bilgi ve beceri kazanma, doğal afetlerle ilgili bilinçli olma, bireyin ve toplumun gereksinimlerine yanıt verebilme konuları yer almaktadır.	Oyunun kazanımları arasında öğrenci başarısını ve dikkat düzeyini geliştirme, ilgi ve ihtiyaç belirlemede kesinlik gibi özellikleri kazandırdığı görülmektedir.
Clash of Clans	Bir klanın kurulması ve diğer oyuncuların da bu klanlara dâhil olmasıdır. Oyuncuların kendi arasında iletişim kurmasıyla da motivasyon sağlanması amaçlanmaktadır.	Değer aktarımı, sosyalleşme ve çocukların buldukları kültüre kabul edilmeleriyle ilgili vatandaşlık kavramları bulunmaktadır.	Bu oyunun, dikkat becerisi başta olmak üzere, bazı duyuşsal becerilerin geliştirilmesine katkıda bulunduğu görülmektedir.
We Are Europe	6-10 yaş aralığındaki çocuklara Avrupa vatandaşlığı eğitiminin verilmesidir.	Hak, yükümlülük, kültürel çeşitlilik ve iletişim kavramları yer almaktadır.	Oyunun kazanımları arasında motivasyon ve hedef belirleme yer almaktadır.
Diermocratic	Öğrencilerin diğer öğrencilerle iletişim kurarak farklı bakış açılarını öğrenebilmesidir.	Empati, çeşitlilik, argümantasyon, demokrasi ve iletişim kavramları yer almaktadır.	Öğrencilerin katılım, hedefe ulaşma ve düşüncelerini ifade edebilme özgürlüğü ve tartışmalara dahil olmanın yanında; motivasyon, öz farkındalık gibi duyuşsal becerilerin de uygulama sürecinde yer aldığı görülmektedir. Vatandaşlık eğitimi kapsamında empati, tartışma ve kişisel alanda farkındalık oluşturma konularının ön plana çıkarıldığı dikkati çekmektedir. Eleştirel düşünme yaklaşımı, daha çok uygulama süreci bağlamında ele alınmaktadır.
Quest Atlantis	Öğrencilere sunulan küresel sorunlara, bireysel ya da takım halinde ve disiplinler arası yaklaşımlarla çözüm bulmalarını sağlayabilmektir.	Haklar ve sorumluluklar, görevler ve yetkiler, uluslararası farkındalık, çeşitlilik kavramları kullanılmaktadır.	Oyunun uygulama süreci, öğrencilerin katılım, içsel motivasyon, dikkat ve farkındalık gibi duyuşsal becerilerinin gelişimine katkıda bulunduğu görülmektedir.
Icivics	Vatandaşlık bilinci oluşturarak temel vatandaşlık kavramları ile ilgili eğitim vermektir.	Sivil katılım, demokrasi, insan hakları kavramları bulunmaktadır.	Söz konusu oyundaki uygulama süreci, öğrencilerin ilgi ve motivasyonlarının gelişmesine katkıda bulunduğu dikkati çekmektedir.
Statecraft X	Vatandaşlık kapsamındaki bilgilerin öğretilmesi yanında, öğrencileri bu bilgileri kullanabilen aktif vatandaşlar olarak yetiştirmektedir.	Sivil katılım, yönetim ve sorumluluk kavramları yer almaktadır.	Oyuna katılım ve öğrenmeye odaklanmanın özerklik duygusunun gelişmesine katkı sağladığı görülmektedir. Bu süreçte farklı bakış açıları geliştirme, kanıt temelli çözüm üretme, aktif vatandaş olma gibi kazanımlar yer almaktadır.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Bu araştırmanın konusu olan vatandaşlık eğitimi, eğitim programlarında yer almakta ve genel bir öğretim süreci kapsamında gerçekleştirilmektedir. Dijital gelişimle birlikte vatandaşlık eğitiminin de dijitalleşmeye başladığı görülmektedir. Bireylerin yaşadıkları topluma karşı sorumluluklarını ve haklarını bilmeleri vatandaşlık eğitimi kapsamında yer almaktadır. Bu sorumluluklar ve haklar dijitalleşme süreci ile birlikte değişim göstermektedir. Gerçekleşen değişim sürecine bağlı olarak, vatandaşlık eğitimi de dijital vatandaşlık eğitimi olarak ele alınmaktadır. Örneğin; bireyler toplum içinde söylediklerinden ve yaptıklarından sorumlu olduğu kadar, doğal olarak dijital ortamlarda da söylediklerinden ve yaptıklarından sorumlu hale gelmektedirler. Dolayısıyla bu sorumlulukların öğrencilere bilgi ve beceri olarak kazandırılması gerektiği bilinmektedir. Dijital oyunların eğitimde kullanımının artmasıyla birlikte birçok alana yayıldığı ve vatandaşlık eğitimini de kapsadığı görülmektedir. Bu çalışmada vatandaşlık eğitiminin konu alındığı dijital oyunların geliştirilme amaçları, öğrencilere kazandırdıkları, duyuşsal kazanımları

etkileme durumları ve ele alınan vatandaşlık kavramlarının neler olduğuna ilişkin temalar bağlamında ele alınmaktadır.

Yurt içinde hazırlanan Deprem Eğitim Programı'nda (Doğan ve Hakan, 2017) amaç doğal afetler konusunda bilinç oluşturabilmek ve öğrencilere konuya ilişkin olarak sorumluluk, bilgi ve beceri kazandırabilmektir. Bireyin toplumsal yaşama ilişkin bilinçli olması gerektiğine ilişkin yaklaşım yaygın olarak kabul edilmektedir. Bu yaklaşım, vatandaşlığın temel boyutlarından biri olarak görülmektedir. Bu oyuna benzer olarak yurt dışında hazırlanan Statecraft X (Chee, Mehrotra ve Liu, 2013) oyununda da amaç öğrencilerin vatandaşlık konusunda bilgi ve becerilerini artırmak ve söz konusu becerilerini aktif bir şekilde kullanabilmelerini sağlamaktır. Bir diğer benzer oyun olan Quest Atlantis'te ise amaç öğrencilerin mevcut sorunlara çözüm bulabilmeleridir. Bu oyunda ise temel amaç, bireylere yaşadıkları toplumsal ve doğal sorunlara karşı farkındalık oluşturmak ve bu sorunlara çözüm üretebilmenin bir vatandaşlık görevi olduğunu bilincini kazandırabilmektir.

Icivics (Blevins, LeCompte ve Wells, 2014) ve We Are Europe (Bratitsis, Meireles ve Neto, 2017) oyunlarında da amaç öğrencilerin kişisel hak ve özgürlüklerini öğrenebilmeleridir. We Are Europe oyunu bu amaç açısından çok daha kapsamlıdır. Avrupa Birliği'nde yer alan ülkelerdeki öğrencilerin Avrupa Birliği'ne girmek isteyen ülkelerle ilgili karar verme becerilerinin geliştirilmesi hedeflenmektedir. Icivics oyununda ise bu daha dar kapsamlıdır, çünkü öncelikle öğrencilerin kendi ülkelerindeki hak ve özgürlüklerini öğrenmeleri beklenmektedir. Bu farklılıkların dışında her iki oyunun da amaç bakımından benzer özellikler gösterdikleri görülmektedir.

Diermocratie ve Clash of Clans uygulamalarının ise iletişim boyutuyla benzerlikler gösterdikleri anlaşılmaktadır. Diermocratie oyununda temel amaç iletişim kurma, farklı bakış açıları geliştirme ve empati kurarak demokrasi becerisini artırmak olarak ifade edilmektedir. Clash of Clans'ta ise amaç çocukların buldukları kültüre kabul edilmeleri, iletişim ve sosyalleşme becerilerini artırmak olarak dile getirilmektedir. Farklılıkları ise Diermocratie oyununda empati yeteneği ile birlikte demokratik çözümler bulabilmek hedeflenirken, Clash of Clans oyununda değer aktarımı ve sosyallik boyutları ön plana çıkmaktadır. Genel olarak araştırma kapsamına giren oyunların geliştirilme amaçları bağlamında daha çok benzer özellikler gösterdikleri anlaşılmaktadır.

Öğrenme sürecinde başarı düzeyinin geliştirilmesi, günümüz öğretim süreçlerinin temel bir sorunu olarak gündeme gelmektedir. Bu bağlamda, dijital oyun temelli eğitim uygulamalarının öğrenci başarısının geliştirilmesine katkıda bulunduğu gözlemlenebilmektedir. Dijital oyun temelli öğrenme katılım, motivasyon, istek, dikkat gibi duyuşsal becerilerin yanı sıra başarı gibi bilişsel becerileri de etkilemektedir. Tüm oyunlar için bunu söylemek zor olsa da, bu bağlamda, dijital oyun temelli vatandaşlık eğitimi uygulamalarının geleneksel eğitime oranla öğrenci başarısının geliştirilmesine önemli ölçüde katkıda bulunduğu ifade edilebilir.

Araştırma kapsamında yer alan dijital vatandaşlık eğitimi uygulamalarının kazandırdığı temel kavramlar bağlamında benzerliklerin söz konusu olduğu dikkati çekmektedir. Deprem eğitim programı, We Are Europe, Quest Atlantis, Icivics ve Statecraft X oyunları insan hakları, sorumluluk, bilinçli olma gibi kavramları kullanmaktadır. Clash of Clans ve Diermocratie oyunlarının iletişim, Diermocratie ve Quest Atlantis oyunlarının farkındalık ve çeşitlilik kavramlarını ortak kullandığı görülmektedir. Son olarak Icivics ve Statecraft X oyunları ise sivil katılım kavramı konusunda benzerlik göstermektedir. Dolayısıyla, ilgili oyunların vatandaşlık eğitimi konusunda benzer kavramlar çerçevesinde hazırlanmış oldukları ifade edilebilir. Dijital oyunlarda kullanılan kavramların oyunların amaçlarıyla uyumlu olarak belirlendiği görülmektedir. Bu kapsamda, benzer amaçlara sahip olan oyunların benzer kavramları kullandığı anlaşılmaktadır.

Günümüz okul eğitimi sürecinde, öğrencilerin duyuşsal özelliklerinin geliştirilmesinde önemli sınırlıkların söz konusu olduğu bilinmektedir. Nitekim, dijital oyun temelli eğitim uygulamaların, bu bağlamda ortaya çıkan sınırlıkların giderilmesinde önemli bir rol oynadığı görülmektedir. Dijital oyun temelli vatandaşlık eğitimi uygulamalarında duyuşsal kazanımların farklı boyutları ele alınsa da, oyunlarda genel olarak bu kazanımların etkili olduğu anlaşılmaktadır. Dijital oyun temelli vatandaşlık eğitimi uygulamalarının en fazla dikkat, istek ve motivasyon, hedefe ulaşma, oyunlara katılım gösterme gibi duyuşsal özelliklerin geliştirilmesine katkıda bulunduğu anlaşılmaktadır. Bunlara ek olarak özerklik duyusunun gelişmesi, öz farkındalık becerileri, empati gibi kazanımların gerçekleşmesinde de, söz konusu oyunların önemli bir rol oynadığı gözlemlenmektedir.

Temel boyutlarıyla ele alındığında, dijital oyun temelli vatandaşlık eğitimi uygulama süreçlerinde, vatandaşlık eğitimine ilişkin güncel amaçlara daha kolay ve daha etkili bir biçimde ulařılabildiđi gözlemlenmektedir. Nitekim günümüzde vatandaşlık eğitiminin amaçlarını gerçekleřtirmede, dijital oyun temelli vatandaşlık eğitimi uygulamalarının öğrenme süreci ve duyuřsal kazanımların geliřtirilmesi boyutlarıyla beklentileri karřıladıđı ifade edilebilir. Kullanılan kavramlar, oyunun hazırlandıđı bölge, test edileceđi kitle vs. oyunun amaçlarıyla paralellik gösterdiđi, amaçların yanı sıra oyun tasarımı yapılırken içeriđin belirlenmesi, ara yüzün hazırlanması, oyun içi etkileşimler, kolaylıklar, geri bildirimler, iletişim seçenekleri vb. özelliklerin uygulama sürecinde ön plana çıktıđı dikkati çekmektedir. Tüm bu özellikler dikkate alınarak hedef kitleye uygun olarak tasarlanmış bir oyunun beklenen deđişimleri gerçekleřtirmesi beklenmektedir. Bu arařtırma kapsamında incelenen dijital oyun temelli vatandaşlık eğitimi uygulamalarından hareketle, benzer kapsamda hazırlanmış dijital oyun uygulamalarının, kazanımlara uygun olarak tasarlanması ve geniş kitlelere daha uzun süreli olarak uygulanması ve sonuçlarının da bu bağlamda deđerlendirilmesi gerektiđi düşünölmektedir.

Etik Beyan

“Dijital Oyun Temelli Vatandaşlık Eğitimi Uygulamalarının İncelenmesi” başlıklı çalışmanın yazım sürecinde bilimsel kurallara, etik ve alıntı kurallarına uyulmuş; toplanan veriler üzerinde herhangi bir tahrifat yapılmamış ve bu çalışma herhangi başka bir akademik yayın ortamına deđerlendirme için gönderilmemiştir. Bu arařtırma doküman incelemesine dayalı olarak yapıldığından etik kurul kararı zorunluluđu bulunmamaktadır.

Arařtırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Çalışmanın yazarları alan yazın incelemesi ve makalenin yazımına ortak katkıda bulunmuşlardır. Birinci ve ikinci yazar arařtırmanın planlanması, arařtırma formatının düzenlenmesi ve arařtırmanın son okumasını gerçekleřtirmişlerdir.

Çatışma Beyanı

“Dijital Oyun Temelli Vatandaşlık Eğitimi Uygulamalarının İncelenmesi” isimli makalemiz ile ilgili kurum ve kuruluşlar arasında da yazarlar arasında da çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Kaynakça

- All, A., Castellar, E. P. N., & Van Looy, J. (2016). Assessing the effectiveness of digital game-based learning: Best practices. *Computers & Education*, 92, 90-103. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.10.007>
- Ayan, S., & Memiş, A. U. (2012). Erken çocukluk döneminde oyun. *Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dergisi*, 2012; 14 (2): 143-149.
- Bennett, WL, Wells, C. ve Rank, A. (2009). Genç vatandaşlar ve yurttaşlık öğrenimi: Dijital çağda iki yurttaşlık paradigması. *Vatandaşlık çalışmaları*, 13 (2), 105-120. <https://acikbilim.yok.gov.tr/handle/20.500.12812/653884>
- Blevins, B., LeCompte, K., & Wells, S. (2014). Citizenship education goes digital. *The Journal of Social Studies Research*, 38(1), 33-44. <https://doi.org/10.1016/j.jssr.2013.12.003>
- Blokland, E., Cullinan, C., Mulder, D., Overman, W., Visscher, M., Zaidi, A., ... & Bidarra, R. (2021, December). Exploring multiple perspectives in citizenship education with a serious game. In *International Conference on Interactive Digital Storytelling* (pp. 293-306). Springer, Cham. DOI: 10.1007/978-3-030-92300-6_28
- Bratitsis, T., Meireles, G., & Neto, C. (2017, October). WeAreEurope: An online game for european citizenship education for primary school. In *European Conference on Games Based Learning* (pp. 38-46). Academic Conferences International Limited.
- Brom, C., Šisler, V., & Slavík, R. (2010). Implementing digital game-based learning in schools: augmented learning environment of ‘Europe 2045’. *Multimedia systems*, 16(1), 23-41. <https://doi.org/10.1007/s00530-009-0174-0>
- Chee, Y. S., Mehrotra, S., & Liu, Q. (2013). Effective game based citizenship education in the age of new media. *Electronic Journal of e-Learning*, 11(1), 16-28. <https://www.ejel.org/>
- Çatlı, M. & Keskin, S. (2021). İnsan Haklarının Deđişime Açık Konusu: Dijital Vatandaşlık Kavramı Üzerine Bir İnceleme. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ombudsmanakademik/issue/63284/932597>
- De Sousa, F. F. D. M. (2021). A Dialogic Approach to Game-Based Learning-The Role of the Teacher in Students’ Engagement with Ethics and Morality in Citizenship Education Using a Commercial Off-the-Shelf Videogame. <http://urn.nb.no/URN:NBN:no-88990>
- Dođan, E., & Hakan, K. O. Ç. (2017). Sosyal bilgiler dersinde deprem konusunun dijital oyunla öğretimini akademik başarıya etkisi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2017(8), 90-100. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/goputeb/issue/34591/382010>
- Frau-Meigs, D., O’Neill, B., Soriani, A., & Tomé, V. (2017). Digital citizenship education: Overview and new perspectives. Council of Europe.

- Gomes, S. L., Hermans, L. M., Islam, K. F., Huda, S. N., Hossain, A. T. M., & Thissen, W. A. (2018). Capacity building for water management in peri-urban communities, Bangladesh: A simulation-gaming approach. *Water*, 10(11), 1704. <https://doi.org/10.3390/w10111704>
- Gülsoy, S. (2019). Oyun, Kültür ve Zaman. *Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, (62), 317-337. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/atauniefd/issue/46375/583214>
- Hwang, G. J., Chiu, L. Y., & Chen, C. H. (2015). A contextual game-based learning approach to improving students' inquiry-based learning performance in social studies courses. *Computers & Education*, 81, 13-25. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.09.006>
- Ilgaz, C., & İnci, A. B. A. Y. (2020). Türkiye'de yeni medya ortamı ve dijital oyun olgusu. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 4(1), 1-9. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/ejnm/issue/51095/666147>
- Ioannou, A. (2021). Mobile game-based learning in the era of "shifting to digital". *Educational Technology Research and Development*, 69(1), 173-175. <https://doi.org/10.1007/s11423-021-09969-4>
- Kıncal, Y. Remzi. (2012). Vatandaşlık Bilgisi. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Kıral, B. (2020). Nitel bir veri analizi yöntemi olarak doküman analizi. *Siirt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 8(15), 170-189. <https://dergipark.org.tr/en/pub/susbid/issue/54983/727462>
- Kocher, M., Martin-Niedecken, A. L., Li, Y., Kinzelbach, W., Wang, H., Bauer, R., & Lunin, L. (2019, May). "Save the Water"—A China water management game project. In *Proceedings of the 3rd International GamiFIN Conference (GamiFIN 2019)* (Vol. 2359, pp. 265-276). RWTH Aachen. <https://doi.org/10.3929/ethz-b-000389781>
- Lim, C. P. (2008). Global citizenship education, school curriculum and games: Learning Mathematics, English and Science as a global citizen. *Computers & Education*, 51(3), 1073-1093. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2007.10.005>
- Magnuszewski, P., Królikowska, K., Koch, A., Pająk, M., Allen, C., Chraibi, V., ... & Zlatar, I. (2018). Exploring the role of relational practices in water governance using a game-based approach. *Water*, 10(3), 346. <https://doi.org/10.3390/w10030346>
- McLaren, B. M., Richey, J. E., Nguyen, H., & Hou, X. (2022). How instructional context can impact learning with educational technology: Lessons from a study with a digital learning game. *Computers & Education*, 178, 104366. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104366>
- Medema, W., Mayer, I., Adamowski, J., Wals, A. E., & Chew, C. (2019). The potential of serious games to solve water problems: Editorial to the special issue on game-based approaches to sustainable water governance. *Water*, 11(12), 2562. <https://doi.org/10.3390/w1122562>
- P. Tapingkae, P. Panjaburee & N. Srisawasdi (2018). "Development of a Digital Citizenship Computer Game with a Contextual Decision-making-Oriented Approach," 2018 International Symposium on Education Technology (ISET), Osaka, Japonya, 2018, s. 230 -234, doi: 10.1109/ISET.2018.00058.
- Papastergiou, M. (2009). Digital game-based learning in high school computer science education: Impact on educational effectiveness and student motivation. *Computers & Education*, 52(1), 1-12. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.06.004>
- Pathak-Shelat, M. (2018). Social media and youth: Implications for global citizenship education. In *The Palgrave handbook of global citizenship and education* (pp. 539-555). Palgrave Macmillan, London. https://doi.org/10.1057/978-1-137-59733-5_34
- Pope, H., & Mangram, C. (2015). Wuzzit trouble: The influence of a digital math game on student number sense. *International Journal of Serious Games*, 2(4). <http://dx.doi.org/10.17083/ijsg.v2i4.88>
- Prensky, M. (2001). The games generations: How learners have changed. *Digital game-based learning*, 1(1), 1-26.
- Sak, R., Şahin Sak, İ. T., Öneren Şendil, Ç., & Nas, E. (2021). Bir araştırma yöntemi olarak doküman analizi. *Kocaeli Üniversitesi Eğitim Dergisi*, 4(1), 227-250. <http://doi.org/10.33400/kuje.843306>
- Sayılgan, Ö. B. (2012). Bir siberdrama biçimi olarak dijital oyun: 'Alice harikalar diyarında' örneği. *Folklor/Edebiyat*, 18(72), 113-134. <https://dergipark.org.tr/en/pub/fe/issue/26037/274233>
- So, H. J., & Seo, M. (2018). A systematic literature review of game-based learning and gamification research in Asia: The synthesized findings and research gap. *Routledge international handbook of schools and schooling in Asia*. <http://library.oapen.org/handle/20.500.12657/30192>
- Tang, X., & Taguchi, N. (2021). Digital Game-Based Learning of Formulaic Expressions in Second Language Chinese. *The Modern Language Journal*, 105(3), 740-759. <https://doi.org/10.1111/modl.12725>
- Tasneem Ibrahim Sorumlu yazar (2005) Küresel vatandaşlık eğitimi: Müfredatı kaynaştırmak mı?, Cambridge Journal of Education, 35:2, 177-194, DOI: 10.1080/03057640500146823
- Ülker, Ü., & Bülbül, H. İ. (2018). Dijital oyunların eğitim seviyelerine göre kullanılma durumları. *TÜBAV Bilim Dergisi*, 11(2), 10-19. <https://dergipark.org.tr/en/pub/tubav/issue/38182/430197>
- W. Lance Bennett, Chris Wells & Allison Rank (2009) Young citizens and civic learning: two paradigms of citizenship in the digital age, Citizenship Studies, 13:2, 105-120. <https://doi.org/10.1080/13621020902731116>
- Wang, M., & Zheng, X. (2021). Using game-based learning to support learning science: a study with middle school students. *The Asia-Pacific Education Researcher*, 30(2), 167-176. <https://doi.org/10.1007/s40299-020-00523-z>
- Yang, K. H., & Lu, B. C. (2021). Towards the successful game-based learning: Detection and feedback to misconceptions is the key. *Computers & Education*, 160, 104033. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104033>

- Yıldırım, E. Dijital oyun tasarım programlarının eğitimde önemi. *Mesleki Bilimler Dergisi (MBD)*, 5(2).
<https://dergipark.org.tr/en/pub/mbd/issue/34073/377093>
- Yurdam, S. (2018). Alan olarak dijital oyun, çocuk eyleyiciler ve tahakküm: Clash of clans oyunu üzerine bir inceleme. *Intermedia International E-Journal*, 5(8), 66-87.
<https://dergipark.org.tr/en/pub/intermedia/issue/42597/513423>

EXTENDED ABSTRACT

Changes in information technologies are mirrored in numerous areas. One of these changing areas is education. In recent years, digital game-based learning has become more prevalent in education than traditional methods. Digital game-based education is the use of game elements in digital environments for a specific purpose. The game's components—feedback, motivation, reward, etc. The primary objective of using digital game-based learning is to increase student engagement, knowledge, and abilities. Health, disaster management, mathematics, language skills, history, and geography are just a few of the fields where digital games are utilized. The purpose of this study is to evaluate games pertaining to citizenship education and present the analyzed data. Citizenship education is typically defined as the process of increasing an individual's awareness of their rights and freedoms, empathy and awareness, tolerance, respect for diversity, awareness of justice, and the ability to generate solutions to problems that are or may be encountered in society. Citizenship education is a component of national education programs and is typically taught using conventional methods. The method of teaching citizenship education has begun to alter as a result of the use of digital games in education. Citizenship education has been the subject of games emphasizing empathy, coping with the problems of the country in which they reside, learning about their rights, and receiving information on how to exercise these rights. In this study, the document analysis, which is one of the qualitative research methods, was utilized to examine the plays about citizenship education that were written in Turkey and abroad. Analyzing the data and reporting the results through digital or printed materials containing research data is described as the documentation method. In the study, the Earthquake Education Program, which was created with Adobe Captivate 7 in order to prevent natural disasters in the country, focuses on the communication and socialization of leaders and players, as well as value transfer. The Earthquake Education Program was tested with fifth-grade students in Sivas and Tokat provinces using the Solomon four-group experience technique. A review of Clash of Clans that focuses on the development of 21st century skills such as critical thinking and decision-making. Designed abroad in a manner similar to the Europe 2045 game, with the goal of enabling individuals to understand and implement the necessary conditions for joining the European Union, making it easier for students in European Union member states to learn this process, and recognizing the difficulties associated with time travel in the past. We Are Europe, which focuses on increasing knowledge of history, geography and being able to produce solutions to these problems, was designed for students in the Netherlands in order for them to both find solutions to the problems they face in society and develop empathy, awareness, and concern for other perspectives. Quest Atlantis, which presents different problems in the global context alongside mathematics, science, and English education and asks primary school students to find solutions to these problems individually or in teams using an interdisciplinary approach, was created after the United States determined that the citizenship education taught with traditional methods in the country where the students reside was insufficient. Icivics, which seeks to teach all the rights they have and raise awareness of citizenship, and Statecraft X games, which deal with not only having knowledge and skills about citizenship but also actively employing these knowledge and skills, are two examples of programs that promote citizenship education. Within the scope of the study, there are research questions such as why games are created, which concepts are involved in citizenship education, whether they impact students' affective acquisitions, and what they offer students. Within the scope of these research concerns, the games were investigated and their outcomes compared. Similar games develop content for this purpose by addressing the question "What purpose games are developed for?" (here the purpose is defined as the contribution of games to citizenship education) by addressing the issues of individuals learning about their rights, freedoms, and responsibilities. The Earthquake Education Program, Statecraft X, and Quest Atlantis are similar in that they seek to be aware of and produce solutions for societal issues. The objective of the Icivics and We Are Europe games is to teach students about their personal rights and liberties, whereas the Diermocratic and Clash of Clans game analyses are comparable in terms of communication. Second, a response to the query of which concepts are included in citizenship education was sought. The most frequently used concepts were determined to be responsibility, rights, freedom, consciousness, empathy, awareness, and reverence for diversity. It is widely accepted that games contribute to the improvement of students' attentiveness, motivation, goal-setting,

and decision-making abilities in the context of their affective gains. It is observed that pupil engagement in digital game-based instruction is greater than in traditional instruction. This participation has a positive influence on additional emotional advantages. An increase in participation in an engaging digital game, for instance, can contribute to affective motivation and attention skills, as well as cognitive skills such as facilitating the acquisition of knowledge and skills and enhancing achievement. It has been observed that the affective acquisitions mentioned in the games analyzed for this study have beneficial effects on the students. Additionally, it is observed that self-awareness and self-efficacy skills are affected, albeit to a lesser extent than attention and motivation. To achieve these effects, the game design of digital games must be directly proportional to the goals. Content, interface, in-game interactions, hints, feedback, and communication options are referred to as game design. It has been observed that activities with these qualities also have positive outcomes. Considering the games examined within the scope of the study, it can be seen that the games created in accordance with the research's objectives produced the anticipated changes. In order for digital games to be effective, large audiences should test them over extended periods of time, and the results should be compared. Thus, it is believed that more effective outcomes can be achieved.