

Kocaeli Üniversitesi

Eğitim Dergisi

E-ISSN: 2636-8846

2018 | Cilt 1 | Sayı 1

Sayfa: 52-71



**Kocaeli University
Journal of Education**

E-ISSN: 2636-8846

2018 | Volume 1 | Issue 1

Page: 52-71

**Türkiye’de Eğitsel Oyunlarla İlgili Yapılmış
Çalışmaların Analizi**

**The Analysis of Studies on Educational Games in
Turkey**

Muhammed Resul COP

Kocaeli Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, m.resulcop@gmail.com

Zeynel KABLAN

Kocaeli Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, zeynel.kablan@kocaeli.edu.tr

DERLEME MAKALESİ

Gönderim Tarihi

10 Mayıs 2018

Düzeltilme Tarihi

05 Haziran 2018

Kabul Tarihi

19 Haziran 2018

Önerilen Atıf

Recommended Citation

Cop, M. R., & Kaban, Z. (2018). Türkiye’de eğitsel oyunlarla ilgili yapılmış çalışmaların analizi. *Kocaeli Üniversitesi Eğitim Dergisi*, 1(1), 52-71. <http://dx.doi.org/>

ÖZ

Bu çalışmayla Türkiye’de eğitsel oyunlarla ilgili yapılan betimsel ve deneysel çalışmaların bir arada incelenip genellenmiş birtakım sonuçlara ulaşılması amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda, araştırma kapsamında Türkiye’de eğitsel oyunlara yönelik ulaşılabilen betimsel ve deneysel makalelere, bilimsel kongrelerde sunulan ve yayımlanan bildirimlere ve YÖK Ulusal Tez Merkezinden PDF uzantılı olarak erişilebilen yüksek lisans ve doktora tezleri incelenmiştir. İnceleme sonucunda Türkiye’de eğitsel oyunlarla ilgili yapılan toplam 96 adet çalışmaya ulaşılmıştır. Araştırma kapsamında ulaşılan her bir çalışma içerik analizi yönüresinde yer alan boyutlara göre analiz edilmiştir. İçerik analizi yönüresinde yer alan boyutlar her bir araştırmanın; yayın türüne göre dağılımı, araştırma yöntemine göre dağılımı, örnekleme göre dağılımı, konu alanına göre dağılımı, oyun türüne göre dağılımı, veri toplama aracına göre dağılımı, araştırma değişkenlerine göre dağılımı ve genellenmiş bulgularına göre dağılımı olarak ele alınmıştır. Her bir çalışma belirlenen kriterlere dayalı olarak kodlandıktan sonra, kategorilerin kaç kez tekrarlandığı frekans (f) ve yüzde (%) olarak hesaplanarak, çalışmanın her bir boyutu için elde edilen veriler tablolaştırılmıştır. Araştırmada elde edilen genellenmiş sonuçlara göre çalışmaların büyük bir kısmının makale ve yüksek lisans tez çalışması kapsamında yapıldığı, daha çok deneysel yöntem ile yürütüldüğü, çalışmalarda kullanılan örnekleme büyük ölçüde öğrencilerin oluşturduğu, çalışmaların önemli bir kısmında eğitsel bilgisayar oyunları türünün daha çok kullanıldığı, özellikle bilişim teknolojileri, matematik ve fen bilimleri konu alanlarında daha fazla araştırma yapıldığı, çalışmaların önemli kısmının test, ölçek, anket ve görüşme veri toplama araçlarıyla yürütüldüğü ve çalışmaların büyük bir kısmının eğitsel oyunların akademik başarı, kalıcılık, erişim düzeyi, öğrenme düzeyi ve öğrenci tutumu üzerindeki etkisini belirlemeye yönelik olduğu ve bu çalışmalarda anlamlı farklılıklar bulunduğu sonucuna ulaşılmıştır. İncelenen çalışmalardan elde edilen genellenmiş bulguları dikkate alınarak, önümüzdeki dönemlerde yapılacak çalışmalar için öneriler sunulmuştur.

Anahtar Sözcükler: Bilgisayar destekli eğitim, Eğitsel bilgisayar oyunu, Eğitsel oyun, Eğitsel oyun tasarımı, Oyun yoluyla öğretim

ABSTRACT

The purpose of this research is to reach several generalized outcomes by examining descriptive and experimental researches on educational games in Turkey. To achieve this purpose; published articles about descriptive and experimental researches on the field, notices presented and published in scientific congresses and master and doctoral dissertations accessible with PDF format in National Dissertation Centre of Council of Higher Education (CHE) have been analyzed. Educational game about the result of the review conducted in Turkey has reached a total of 96 researches. Each research reached within the scope of the research was analyzed according to the dimensions included in the content analysis direction. The dimensions included in the content analysis direction are each researcher; Distribution according to publication type, distribution according to research method, distribution according to research sample, distribution according to subject area, distribution according to game type, distribution according to data collection tool, distribution according to research variables and distribution according to generalized findings. After researches are coded based on the specified criteria, categories' frequency (f) and percentage (%) are calculated and charts are made for every aspect of the research. According to the generalized outcomes of the research; most of the previous researches are made within the graduate programs of education field, experimental methods are used for these researches and most of the samples are students in these researches. Also educational computer games genre is used in big part of these researches; especially there are more researches on the fields of information technologies, math and science. Tests, scales, questionnaires and interviews were used to collect the data. Most of the researches were conducted to determine the educational games' impacts on academic success, permanence, level of achievement, level of learning and learner attitude and it can be said that these researches are significantly different than each other. Taking into consideration the generalized findings obtained from the interviews examined, proposals for the researches to be carried out in the coming periods are presented.

Keywords: Computer aided education, Educational game, Educational computer game, Teaching through games, Educational game design

GİRİŞ

İçinde bulunduğumuz dönemde, hızla gelişen teknoloji ve araç gereçlerin hayatımızın hemen her alanında gösterdiği değişim etkisi, eğitim-öğretim ortamında da kaçınılmaz hale gelmektedir (Bakar, Tüzün ve Çağiltay, 2008; Bayırtepe ve Tüzün, 2007; Çankaya ve Karamete, 2008; Taşdemir ve Şüyun, 2016; Yükseltürk ve Altıok, 2016). Bu değişimin etkisi olarak öğretim ortamlarında öğrenme-öğretme faaliyetlerini öğrenciler için zevkli bir hale getirerek öğrencilerin öğrenmelerinin isteyerek, severek ve aktif olarak gerçekleştirmesi amaçlanmaktadır (Yükseltürk ve Altıok, 2016). Bu bağlamda öğrencilerin yapmaktan zevk aldıkları, kendilerini özgürce ifade edebildikleri ve sıkılmadan odaklanabildikleri oyunların öğretim sürecinde de kullanılması ile oyun tabanlı öğretim ortamları oluşturulmaktadır (Öztemiz ve Önal, 2013; Ülküdür, 2016). Oyunlar, doğal öğrenme araçları olarak ele alınabilir ve oyun oynayanların, oyun sırasında kendisi için gerekli bilgi ve becerileri kullanarak, alışkanlık, deneyim kazanma, bilgi edinme ve yardımlaşma gibi olguları yaparak yaşayarak öğrenebilmesi sağlanabilir (Kaytez ve Durualp, 2014).

Oyunlar, hayatımızın her döneminde var olan, her yaşta farklı amaçlar için kullanılan yapılardır (Aksoy ve Yılmaz, 2011; Özyürek ve Çavuş, 2016). Oyun kavramı için bir tanım ortaya koymak gerekirse, oyun kavramını Türk Dil Kurumu (2017) "Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence" olarak tanımlamaktadır. Oyunların, özellikle öğrencileri pasif durumdan aktif duruma geçirdiği için etkili bir öğrenme yöntemi olduğu söylenebilir (Kaytez ve Durualp, 2014). Eğitsel oyunla öğretim farklı öğrenme stillerine sahip öğrencilere uygun öğrenme fırsatları sunarak öğrencide olumlu tutum gelişmesine katkıda bulunabilir (Usta, Işık, Şahan, Genç, Taş, Gülay, Diril, Demir ve Küçük, 2017). Öğretim sürecinde kullanılan bu oyunlar alan yazında eğitsel oyunlar olarak adlandırılmaktadır. Eğitsel oyunlar, eğitim-öğretim sürecinde belirlenen hedeflere ulaşmayı sağlayan, bilgi ve beceri geliştiren, önceki öğrenmelerin pekiştirilmesine ortam hazırlayan planlı ve amaçlı oyunlardır (Coşkun, 2012). Eğitsel oyunlar, öğrencilerin öğrendiği bilgilerin pekiştirilmesini ve öğrenci için daha hoş giden bir ortamda tekrar edilmesini sağlayan eğlenceli bir öğretim yöntemidir (Bayat, Kılıçaslan ve Şentürk, 2014; Güler, 2011).

Alan yazın incelendiğinde eğitsel oyunların, eğitsel bilgisayar oyunları, eğitsel kart ve karton oyunları, 3 boyutlu materyaller içeren eğitsel oyunlar, eğitsel mobil oyunlar, fiziksel hareketler içeren eğitsel oyunlar vb. şeklinde türlere ayrıldığı görülmektedir. Bu oyunlar eğitim ortamlarına bütünleştirilerek öğretim sürecinde kullanılmaktadır. Eğitsel oyunla öğretim sürecinde kullanılan bu oyunların, hedeflere yönelik, birden fazla duyu organına hitap eden ve öğrencilerin yaş gruplarına uygun somut materyallerle hazırlanması gerekmektedir (Usta ve Diğerleri, 2017). Eğitsel oyunların en önemli özelliğinin, soyut yaşantıların somuta dönüşmesini sağlayarak kuramsal öğrenmeyle uygulamalar arasında bağ kurması olduğu söylenebilir (Varışoğlu ve diğerleri, 2013; Yiğit, 2007; akt: Öztemiz ve Önal, 2013). Bu sayede eğitsel oyunlar sınıftaki öğrenmenin daha etkili bir biçimde gerçekleşmesini sağlamaktadır (Alıcı, 2016). Eğitsel oyunların, öğrencileri öğrenme-öğretme ortamında aktif kılan, yarışma ve işbirliği imkânı sunan özellikleri mevcuttur (Canbay, 2012). Bu oyunların temelinde öğrencilerin sahip oldukları zekâ, bilgi, beceri ve devinışsel özelliklerle belirli kurallar çerçevesinde hedefe ulaşma amacı vardır (Altun, 2013). Eğitsel oyunlar sayesinde öğrencilerin hoşça vakit geçirdiği ortamlar oluşturarak, neşeli bir şekilde konuları öğrenmeleri sağlanabilir. Sınıf içi uygulamalarda değişiklik meydana getirerek öğrenciler için daha zevkli ders ortamları oluşturulabilir. Bu oyunlarla birlikte derste işlenen konular ilgi çekici hale getirilebilir (Canbay, 2012; Yıldız, Şimşek ve Araz, 2016). Öğrenme-öğretme sürecine aktif olarak katılan öğrenciler, eğitsel oyunla öğretim sürecinde akıl yürütme, planlama, problem çözme, stratejik düşünme, sorumluluk alma, iletişim, karar verme, hızlı düşünme vb. gibi becerilerini ve yardımlaşma, işbirliği, sosyalleşme vb. gibi olgularını eğitsel oyunlar sayesinde geliştirebilir (Gürcan, Özhan ve Uslu, 2008; Yıldız, Şimşek ve Araz, 2016).

Bütün öğretim yaklaşımlarının üstün yönleri olduğu gibi sınırlılıkları da vardır (Karasan, 2013). Eğitsel oyunların sınırlılıklarından söz etmek gerekirse, öncelikle kazandırılması hedeflenen

beceri ile uyuşmayan, içeriği iyi düzenlenmemiş bir oyunun yarardan çok zarar getirebileceği, yanlış öğrenmelere sebep olabileceği söylenebilir (Ülküdur, 2016). Öğrencilerin ilgisini çekmeyen bir oyunun olması ya da oyunun öğrencilerin seviyesine uygun olmaması durumunda eğitsel oyun yoluyla öğretim uygulamaları amacına ulaşmayabilir. Oyun esnasında öğrenciler arasında oluşabilecek yarışma ortamı yavaş öğrenen öğrencileri olumsuz etkileyebilir (Coşkun, 2012). Bazı oyunlar ise yarışmalı oyunlar olduğundan dolayı, bu gibi oyunlarda kazanmak önem teşkil etmektedir. Oyunu kaybeden bazı öğrencilerde düş kırıklığına ve bazı olumsuz duyguların gelişmesi söz konusu olabilir. Eğitsel oyunların uygulanmasında sınıfta kontrolün kaybolması gibi olumsuzluklar ortaya çıkabilir (Canbay, 2012). Bu noktada, eğitsel oyunların, üstün yanlarının ve sınırlılıklarının olduğunu bilip, öğrenme-öğretmeyi güçlendirmek için eğitsel oyunlardan faydalanırken, sınırlılıkları da göz önünde bulundurarak onlara göre tedbirler almak gerekmektedir (Karasan, 2013). Bu açıdan geçmişte eğitsel oyunların olumlu ve olumsuz özelliklerini araştıran çalışmalar mevcuttur.

Eğitsel oyunlarla ilgili ilgili birbirinden bağımsız olarak yürütülmüş çok sayıda çalışma bulunmaktadır. Bu çalışmaların yanı sıra gün geçtikçe çalışmaların sayısı artmaktadır. Bu nedenle yapılan çalışmalara tek tek ulaşip incelemek yerine ulaşılabilen tüm çalışmaları bir arada inceleyen, oluşan bilgi birikimini etkin olarak kullanmak ve yeni çalışmalara yol açmak için daha geniş ve detaylı bir araştırma yaklaşımına gerek duyulmaktadır. Bu çalışmayla alan yazında eğitsel oyunlarla ilgili Türkiye’de yapılan betimsel ve deneysel çalışmaların bir arada incelenmesi amaçlanmıştır. Geçmişte bu araştırmanın amacına benzer Türkiye’de yapılmış iki çalışmaya ulaşılmıştır. Kaytez ve Durualp’in (2014) yaptıkları çalışmayla Türkiye’de okul öncesinde oyun alanında yapılmış lisansüstü eğitim tezlerinin tematik dağılımlarının incelenmesini amaçlamışlardır. Diğer bir benzer çalışmada, Uluçay ve Çakır (2014) interaktif oyunların matematik öğretiminde kullanılması üzerine araştırmaların incelenmesini amaçlamışlardır. Sözü edilen bu iki çalışmanın alana önemli katkılar sağladığı düşünülmektedir. Eldeki araştırmayı bu araştırmalardan farklı kılan özellik ise, okul öncesi ve matematik öğretimi gibi tek bir alana ya da sadece oyun ve bilgisayar oyunlarına odaklanan çalışmaların değil, herhangi bir oyun türüne yer verilmiş ulaşılabilen tüm çalışmaların analize dahil edilmesidir. Ayrıca eldeki çalışmanın en temel amacı ise, Türkiye’de eğitsel oyunlar ilgili yapılmış ulaşılabilen yüksek lisans ve doktora tezlerinin, yayımlanmış makalelerin ve bilimsel kongrelerde sunulan veya yayımlanan bildirilerin bir arada incelenerek, elde edilen sonuçları ayrıntılı bir şekilde ortaya koymak ve birtakım genellemelere ulaşmaktadır. Araştırmanın, incelenen çalışmaların kapsamlı bir analizini sağlaması bakımından alan yazına önemli bir katkıda bulunması beklenmektedir. Ayrıca bu araştırma sonraki dönemlerde bu alanda yapılacak çalışmalara fikir vermek açısından önem arz etmektedir. Bu nedenle bu çalışmada Türkiye’de eğitsel oyunlarla ilgili yapılan betimsel ve deneysel çalışmalar incelenerek, çalışmaların yayın türü, araştırma yöntemi, örnekleme, konu alanı, oyun türü, veri toplama aracı, araştırma değişkenleri ve çalışmalardan elde edilen bulgular ile ilgili birtakım sonuçlara ulaşmak amaçlanmıştır.

YÖNTEM

Bu çalışmada betimsel analiz yöntemlerinden doküman inceleme yöntemi kullanılmıştır. Doküman incelemesi araştırma kapsamında incelenen konuyla ilgili olgu ve olaylar hakkında bilgi içeren yazılı belgelerin bir araya getirilerek analiz edilmesidir (Çatlak, Tekdal ve Baz, 2015).

Çalışma Evreni ve Örneklem

Araştırma kapsamındaki çalışmalar, Türkiye’de eğitsel oyunlarla ilgili betimsel ve deneysel çalışmalardan oluşmaktadır. Çalışma kapsamında araştırmanın amacına yönelik ilk çalışmaya 5 Mart 2017, en son çalışmaya 27 Nisan 2017 tarihinde ulaşılmıştır. Hangi çalışmaların içerik analizine dâhil edileceğine yönelik seçimlerin yapılmasında aşağıdaki parametreler kullanılmıştır.

1. Araştırmanın amacına yönelik Türkiye’de yapılmış en eski çalışmaya ulaşılmıştır. Bu çalışma 1996 yılında yapılmıştır. Buradan hareketle 1996-2017 yılları arasında Türkiye’de eğitsel oyunlarla ilgili yapılmış yayınlanmış çalışmalar analiz edilmiştir.
2. Araştırmanın amacına yönelik ulusal ve Türkiye’de yapılmış uluslararası hakemli dergilerde yayımlanmış ulaşılabilen makaleler analiz edilmiştir.
3. Araştırmanın amacına yönelik YÖK Ulusal Tez Merkezinden PDF uzantılı olarak erişilebilen yüksek lisans ve doktora tezleri analiz edilmiştir.
4. Araştırmanın amacına yönelik bilimsel kongrelerde sunulan ve yayımlanan bildiriler analiz edilmiştir.

Yukarıda belirtilen temel ölçütler dikkate alınarak internet ortamında “eğitsel oyun”, “eğitsel bilgisayar oyunu”, “oyun yoluyla öğretim”, “eğitsel oyun tasarımı”, “bilgisayar destekli eğitim” ve “oyun tabanlı öğrenim ortamı” gibi anahtar sözcükler kullanılmıştır. Bu anahtar sözcükler kullanılarak yapılan tarama sonucunda toplam 100 adet çalışmaya ulaşılmıştır. İlk etapta çalışmalar incelenmiş ve eğitsel oyunlarla ilgili olmayan 2 çalışma ve bu çalışmanın amacına benzer olarak yapılmış iki çalışma daha sonra benzer çalışmalar olarak kullanılmak üzere elenmiştir. Sonuç olarak Türkiye’ eğitsel oyunla ilgili Türkçe olarak yürütülmüş 96 adet çalışma araştırma kapsamına dâhil edilmiştir.

İçerik Analizi Yönergesi

Araştırma kapsamında ulaşılan eğitsel oyunlar ile ilgili toplam 96 adet çalışmanın analiz edilmesinde sekiz soru kullanılmıştır. Bu sorulardan her biri araştırmada birer boyut olarak ele alınmıştır.

İçerik analizi yönergesinde yer alan sorular aşağıdaki gibidir.

1. Araştırma kapsamında incelenen çalışmaların, yayın türüne göre dağılımı nasıldır?
2. Araştırma kapsamında incelenen çalışmaların, araştırma yöntemine göre dağılımı nasıldır?
3. Araştırma kapsamında incelenen çalışmaların, örnekleme göre dağılımı nasıldır?
4. Araştırma kapsamında incelenen çalışmaların, konu alanına göre dağılımı nasıldır?
5. Araştırma kapsamında incelenen çalışmaların, oyun türüne göre dağılımı nasıldır?
6. Araştırma kapsamında incelenen çalışmaların, veri toplama aracına göre dağılımı nasıldır?
7. Araştırma kapsamında incelenen çalışmaların, araştırma değişkenlerine göre dağılımı nasıldır?
8. Araştırma kapsamında incelenen çalışmaların, genellenmiş bulgularına göre dağılımı nasıldır?

Verilerin Kodlanması ve Çözümlemesi

Verilerin kodlanması aşamasında ilk olarak eğitsel oyunlar ile ilgili olarak ulaşılabilen tüm araştırmalar elektronik dosya biçiminde ortak bir dosya havuzuna kayıt edilmiştir. Daha sonra Microsoft Office Excel programı ile tüm yazarların isimleri her yazara bir satır olacak şekilde listelenerek isimler ile ilgili dosyaları arasında köprü kurulmuştur. Bu sayede yazara ait araştırma metnine kolaylıkla ulaşılması sağlanmıştır. Bu aşamadan sonra araştırmaya dâhil edilen Türkiye’de yapılan eğitsel oyunlarla ilgili 96 adet çalışmanın analiz edilmesinde içerik analizi yönergesinde yer alan 8 soru kullanılmıştır. Her bir araştırmaya Microsoft Office Excel programında bir satır atanmıştır. Her bir araştırmanın ait olduğu satırın karşısına içerik analizi yönergesinde yer alan her bir soruya ait birer sütun açılmıştır (örneğin; yayın türü, araştırma yöntemi vb.). Her bir araştırma, ilgili satır ve içerik analizi yönergesinde yer alan her bir soruya ait sütunlara uygun olacak şekilde kodlanmıştır. Daha sonra iki farklı Microsoft Office Excel sayfası daha açılmıştır. Bu sayfalara betimsel veri kodlama ve deneysel veri kodlama adı verilmiştir. Araştırma kapsamında bulunan çalışmaların araştırma yöntemine göre ayrı ayrı değerlendirileceğinden dolayı betimsel çalışmalar ilgili betimsel veri kodlama Excel sayfasına, deneysel çalışmalar ilgili deneysel veri kodlama Excel sayfasına aktarılmıştır. Daha sonra tüm çalışmalar kapsamlı bir şekilde analiz edilmiştir. Çalışmanın içerik analizi yönergesinde yer alan

genellenmiş bulgular kavramı ile belirtilmek istenen araştırma kapsamında incelenen çalışmalardan tek tek elde edilen benzer bulguları aynı tema altında toplamaktır.

Verilerin Analizi

Her bir çalışma içerik analizi yönergesinde belirtilen 8 boyuta uygun olacak şekilde Microsoft Office Excel sayfasına kodlanmıştır. Çalışmalar, her bir boyut bir kategoriyi temsil edecek şekilde Excel sayfasına kodlandıktan sonra, kategorilerin kaç kez tekrarlandığı frekans (f) ve yüzde (%) olarak hesaplanmıştır. Daha sonra çalışmanın her bir boyutu için elde edilen veriler tablolaştırılmıştır. Tablolara göre çalışmalardan elde edilen sonuçlar ve yeni yapılacak çalışmalar için öneriler sunulmuştur.

BULGULAR

Bu bölümde, araştırmanın amacına uygun olarak ulaşılan bulgular çalışmanın alt amaçlarına ilişkin başlıklar altında tablolaştırılarak sunulmuştur.

Araştırma kapsamında incelenen çalışmaların, yayın türüne göre dağılımı

Tablo 1'e göre, toplam 96 çalışmanın 14'ü bildiri türünde (%14,5), 38'i makale türünde (%39,5), 39'u yüksek lisans düzeyinde (%40,6) ve 5'i doktora düzeyinde (%5,2) gerçekleştirilmiştir.

Tablo 1. Çalışmaların yayın türüne göre dağılımı

Yayın Türü	f	%
Bildiri	14	14,5
Makale	38	39,5
Yüksek lisans tezi	39	40,6
Doktora tezi	5	5,2
Toplam	96	100

Araştırma kapsamında incelenen çalışmaların, araştırma yöntemine göre dağılımı

Tablo 2'ye göre, incelenen çalışmaların 41'i betimsel yöntem (%42,7), 55'i deneysel yöntemle (%57,3) yürütülmüştür.

Tablo 2. Çalışmaların araştırma yöntemine göre dağılımı

Araştırma Yöntemi	f	%
Betimsel	41	42,7
Deneysel	55	57,3
Toplam	96	100

Araştırma kapsamında incelenen çalışmaların, örnekleme göre dağılımı

Tablo 3'e bakıldığında, çalışmalar örnekleme göre betimsel araştırmalar, deneysel araştırmalar ve tüm araştırmalar olmak üzere 3 kategoride analiz edilmiştir. Analiz verilerine göre;

- Betimsel araştırmaların, 13'ünde öğrenci (%29,5), 8'inde öğretmen (%18,1), 5'inde öğretmen adayı (%11,3), 6'sında doküman (%13,6), 1'inde veli (%2,2) ve 1'inde okul yöneticisi (%2,2) örneklem olarak kullanılmıştır. Bunun yanı sıra 10 araştırmanın örnekleme belirtilmemiştir (%22,7).
- Deneysel araştırmaların, 54'ünde öğrenci (%96,4), 1'inde öğretmen (%1,7) ve 1'inde öğretmen adayı (%1,7) örneklem olarak kullanılmıştır.
- İncelenen tüm araştırmaların toplamında ise, 67'sinde öğrenci (%67), 9'unda öğretmen (%9), 6'sında öğretmen adayı (%6), 6'sında doküman (%6), 1'inde veli (%1) ve 1'inde okul yöneticisi (%1) örneklem olarak kullanılmıştır. Bunun yanı sıra 10 araştırmanın örnekleme belirtilmemiştir (%10).

Tablo 3. Çalışmaların örnekleme göre dağılımı

Örneklem	Betimsel Araştırmalar		Deneysel Araştırmalar		Toplam	
	f	%	f	%	f	%
	Öğrenci	13	29,5	54	96,4	67
Öğretmen	8	18,1	1	1,7	9	9
Öğretmen adayı	5	11,3	1	1,7	6	6
Doküman	6	13,6	0	0	6	6
Veli	1	2,2	0	0	1	1
Okul yöneticisi	1	2,2	0	0	1	1
Örneklemin belirtilmediği araştırmalar	10	22,7	0	0	10	10
Toplam	44	100	56	100	100*	100

*Çalışmaların bazılarında birden çok örneklem kullanıldığı için tabloda her bir örneklemin frekans değeri kullanıldığı araştırma sayısına göre oluşturulmuştur. Bu nedenle analiz edilen toplam çalışma sayısı (betimsel araştırmalar n=41, deneysel çalışmalar, n=55 toplam=96) ile tabloda verilen frekansların toplamı birbirinden farklıdır.

Araştırma kapsamında incelenen çalışmaların, konu alanına göre dağılımı

Tablo 4. Çalışmaların konu alanına göre dağılımı

Konu Alanı	Betimsel Araştırmalar		Deneysel Araştırmalar		Toplam	
	f	%	f	%	f	%
	Bilişim teknolojileri	19	35,1	12	19,3	31
Matematik	10	18,5	12	19,3	22	18,9
Fen bilimleri	4	7,4	17	27,4	21	18,1
Türkçe	4	7,4	4	6,4	8	6,8
Sosyal bilgiler	3	5,5	4	6,4	7	6
Yabancı diller	2	3,7	4	6,4	6	5,1
Beden eğitimi	0	0	5	8	5	4,3
Okul öncesi	2	3,7	2	3,2	4	3,4
Din kültürü ve ahlak bilgisi	3	5,5	0	0	3	2,5
Müzik	1	1,8	1	1,6	2	1,7
Görsel sanatlar	1	1,8	1	1,6	2	1,7
Konu alanının belirtilmediği araştırmalar	5	9,2	0	0	5	4,3
Toplam	54	100	62	100	116*	100

*Çalışmaların bazılarında birden çok konu alanına yer verildiği için tabloda her bir konu alanının frekans değeri kullanıldığı araştırma sayısına göre oluşturulmuştur. Bu nedenle analiz edilen toplam çalışma sayısı (betimsel araştırmalar n=41, deneysel çalışmalar n=55, toplam n=96) ile tabloda verilen frekansların toplamı birbirinden farklıdır.

Tablo 4'e bakıldığında, çalışmalarda incelenen 11 konu alanı betimsel araştırmalar, deneysel araştırmalar ve tüm araştırmalar olmak üzere 3 kategoride analiz edilmiştir. Analiz verilerine göre;

- Betimsel araştırmaların, 19'unda bilişim teknolojileri (%35,1), 10'unda matematik (%18,5), 4'ünde fen bilimleri (%7,4), 4'ünde Türkçe (%7,4), 3'ünde sosyal bilgiler (%5,5), 2'sinde yabancı diller (%3,7), 2'sinde okul öncesi (%3,7), 3'ünde din kültürü ve ahlak bilgisi (%5,5), 1'inde müzik (%1,8) ve 1'inde görsel sanatlar (%1,8) konu alanları incelenmiştir. Bunun yanı sıra araştırmaların 5'inde incelenen konu alanı belirtilmemiştir (%9,2).
- Deneysel araştırmaların, 12'sinde bilişim teknolojileri (%19,3), 12'sinde matematik (%19,3), 17'sinde fen bilimleri (%27,4), 4'ünde Türkçe (%6,4), 4'ünde sosyal bilgiler (%6,4), 4'ünde yabancı diller (%6,4), 5'inde beden eğitimi (%8), 2'sinde okul öncesi (%3,2), 1'inde müzik (%1,6) ve 1'inde görsel sanatlar (%1,6) konu alanları incelenmiştir.

- İncelen tüm araştırmaların toplamında ise, 31'inde bilişim teknolojileri (%26,7), 22'sinde matematik (%18,9), 21'inde fen bilimleri (%18,1), 8'inde Türkçe (%6,8), 7'sinde sosyal bilgiler (%6), 6'sında yabancı diller (%5,1), 5'inde beden eğitimi (%4,3), 3'ünde din kültürü ve ahlak bilgisi (%2,5), 4'ünde okul öncesi (%3,4), 2'sinde müzik (%1,7) ve 2'sinde görsel sanatlar (%1,7) konu alanları incelenmiştir. Bunun yanı sıra tüm araştırmaların 5'inde incelenen konu alanı belirtilmemiştir (%4,3).

Araştırma kapsamında incelenen çalışmaların, oyun türüne göre dağılımı

Tablo 5'e bakıldığında, çalışmalarda incelenen 6 oyun türü betimsel araştırmalar, deneysel araştırmalar ve tüm araştırmalar olmak üzere 3 kategoride analiz edilmiştir. Analiz verilerine göre;

- Betimsel araştırmaların, 24'ünde eğitsel bilgisayar oyunları (%53,3), 2'sinde eğitsel kart ve karton oyunları (%4,4), 3'ünde ders içi etkinlikleri ve öğrenci materyalleri içeren eğitsel oyunlar (%6,6), 2'sinde sportif ve fiziksel hareketler içeren eğitsel oyunlar (%4,4), 1'inde 3 boyutlu eğitim materyalleri veya elle tutulur materyaller içeren eğitsel oyunlar (%2,2) ve 12'sinde diğer oyun türleri (%26,6) kullanılmıştır.
- Deneysel araştırmaların, 21'inde eğitsel bilgisayar oyunları (%33,8), 13'ünde eğitsel kart ve karton oyunları (%20,9), 9'unda ders içi etkinlikleri ve öğrenci materyalleri içeren eğitsel oyunlar (%14,5), 6'sında sportif veya fiziksel hareketler içeren eğitsel oyunlar (%9,6), 4'ünde 3 boyutlu eğitim materyalleri veya elle tutulur materyaller içeren eğitsel oyunlar (%6,4) ve 9'unda diğer oyun türleri (%14,5) kullanılmıştır.
- İncelenen tüm araştırmaların toplamında ise, 45'inde eğitsel bilgisayar oyunları (%42), 15'inde eğitsel kart ve karton oyunları (%14), 12'sinde ders içi etkinlikleri ve öğrenci materyalleri içeren eğitsel oyunlar (%11,2), 8'inde sportif veya fiziksel hareketler içeren eğitsel oyunlar (%7,4), 5'inde 3 boyutlu eğitim materyalleri veya elle tutulur materyaller içeren eğitsel oyunlar (%4,6) ve 21'inde diğer oyun türleri (%19,6) kullanılmıştır.

Tablo 5. Çalışmaların oyun türüne göre dağılımı

Oyun Türü	Betimsel Araştırmalar		Deneysel Araştırmalar		Toplam	
	f	%	f	%	f	%
Eğitsel bilgisayar oyunları	24	53,3	21	33,8	45	42
Eğitsel kart ve karton oyunları	2	4,4	13	20,9	15	14
Ders içi etkinlikleri ve öğrenci materyalleri içeren eğitsel oyunlar	3	6,6	9	14,5	12	11,2
Eğitsel sportif ve fiziksel hareketler içeren eğitsel oyunlar	2	4,4	6	9,6	8	7,4
3 boyutlu eğitim materyalleri veya elle tutulur materyaller içeren eğitsel oyunlar	1	2,2	4	6,4	5	4,6
Diğer(Belirtilmemiş, kelime oyunları, mobil oyun vb.)	12	26,6	9	14,5	21	19,6
Toplam	45	100	62	100	107*	100

*Çalışmaların bazılarında birden çok oyun türü kullanıldığı için tabloda her bir oyun türünün frekans değeri kullanıldığı araştırma sayısına göre oluşturulmuştur. Bu nedenle analiz edilen toplam çalışma sayısı (betimsel araştırmalar n=41, deneysel çalışmalar n=55, toplam n=96) ile tabloda verilen frekansların toplamı birbirinden farklıdır.

Araştırma kapsamında incelenen çalışmaların, veri toplama aracına göre dağılımı

Tablo 6'ya bakıldığında, çalışmalar veri toplama aracına göre betimsel araştırmalar, deneysel araştırmalar ve tüm araştırmalar olmak üzere 3 kategoride analiz edilmiştir. Analiz verilerine göre;

- Betimsel araştırmaların, 2'sinde test (başarı testleri, gelişim testleri vb.) (%4,3), 10'unda görüşme(%21,7), 3'ünde ölçek (tutum, motivasyon, öz-yeterlilik vb.) (%6,5), 12'sinde

anket (%26), 4'ünde gözlem (%8,6), 8'inde doküman analizi (%17,3), 6'sında oyun analizi (%13) ve 1'inde form (%2,1) veri toplama aracı olarak kullanılmıştır.

- Deneysel araştırmaların, 42'sinde test (başarı testleri, gelişim testleri vb.) (%46,1), 14'ünde görüşme(%15,3), 17'sinde ölçek (tutum, motivasyon, öz-yeterlilik vb.) (%18,6), 8'inde anket (%8,7), 5'inde gözlem (%5,4), 1'inde doküman analizi (%1) ve 4'ünde form (%4,3) veri toplama aracı olarak kullanılmıştır.
- İncelenen tüm araştırmaların toplamında ise, 44'ünde test (başarı testleri, gelişim testleri vb.) (%32,1), 24'ünde görüşme(%17,5), 20'sinde ölçek (tutum, motivasyon, öz-yeterlilik vb.) (%14,5), 20'sinde anket (%14,5), 9'unda gözlem (%6,5), 9'unda doküman analizi (%6,5), 6'sında oyun analizi (%4,3) ve 5'inde form (%3,6) veri toplama aracı olarak kullanılmıştır.

Tablo 6. Çalışmaların veri toplama aracına göre dağılımı

Veri Toplama Aracı	Betimsel Araştırmalar		Deneysel Araştırmalar		Toplam	
	f	%	f	%	f	%
Test(başarı testleri, gelişim testleri vb.)	2	4,3	42	46,1	44	32,1
Görüşme	10	21,7	14	15,3	24	17,5
Ölçek(tutum, motivasyon, öz-yeterlilik vb.)	3	6,5	17	18,6	20	14,5
Anket	12	26	8	8,7	20	14,5
Gözlem	4	8,6	5	5,4	9	6,5
Doküman analizi	8	17,3	1	1	9	6,5
Oyun analizi	6	13	0	0	6	4,3
Form	1	2,1	4	4,3	5	3,6
Toplam	46	100	91	100	137*	100

*Çalışmaların bazılarında birden çok veri toplama aracına yer verildiği için tabloda her bir veri toplama aracının frekans değeri kullanıldığı araştırma sayısına göre oluşturulmuştur. Bu nedenle analiz edilen toplam çalışma sayısı (betimsel araştırmalar n=41, deneysel çalışmalar n=55, toplam n=96) ile tabloda verilen frekansların toplamı birbirinden farklıdır.

Araştırma kapsamında incelenen çalışmaların, araştırma değişkenlerine göre dağılımı

Tablo 7'ye bakıldığında, çalışmalar araştırma değişkenlerine göre betimsel araştırmalar, deneysel araştırmalar ve tüm araştırmalar olmak üzere 3 kategoride analiz edilmiştir. Analiz verilerine göre;

- Betimsel araştırmaların, 15'inde eğitsel oyunlar, oyun tabanlı öğrenim ortamı, eğitsel oyun yoluyla öğretim (%34), 8'inde eğitsel oyun tasarımı veya oyun tasarımı (%18,1), 8'inde eğitsel bilgisayar oyunları (kullanım durumları, algıları) (%18,1), 8'inde eğitsel özellik taşımayan bilgisayar oyunları (kullanım durumları, algıları) (%18,11) ve 5'inde diğer (%11,3) araştırma değişkenleri kullanılmıştır.
- Deneysel araştırmaların, 40'ında eğitsel oyunlar, oyun tabanlı öğrenim ortamı, eğitsel oyun yoluyla öğretim (%29,4), 11'inde eğitsel oyun tasarımı veya oyun tasarımı (%8), 3'ünde eğitsel özellik taşımayan bilgisayar oyunları (kullanım durumları, algıları) (%2,2), 40'ında akademik başarı, kalıcılık, erişim düzeyi veya öğrenme düzeyi (%29,4), 7'sinde öğrenci tutumu (%5,1), 6'sında motivasyon (%4,4), 4'ünde öz yeterlilik (%2,9), 2'sinde başarı güdüsü (%1,4), 2'sinde sosyal beceri düzeyi (%1,4) ve 21'inde diğer (%15,4) araştırma değişkenleri kullanılmıştır.
- İncelenen tüm araştırmaların ise, 55'inde eğitsel oyunlar, oyun tabanlı öğrenim ortamı, eğitsel oyun yoluyla öğretim (%30,5), 19'unda eğitsel oyun tasarımı veya oyun tasarımı (%10,5), 8'inde eğitsel bilgisayar oyunları (kullanım durumları, algıları) (%4,4), 11'inde eğitsel özellik taşımayan bilgisayar oyunları (kullanım durumları, algıları) (%6,1), 40'ında akademik başarı, kalıcılık, erişim düzeyi veya öğrenme düzeyi (%22,2), 7'sinde öğrenci tutumu (%3,8), 6'sında motivasyon (%3,3), 4'ünde öz yeterlilik (%2,2), 2'sinde başarı

güdü (%1,1), 2'sinde sosyal beceri düzeyi (%1,1) ve 26'sında diğer (%14,4) araştırma değişkenleri kullanılmıştır.

Tablo 7. Çalışmaların araştırma değişkenlerine göre dağılımı

Araştırma Değişkenleri	Betimsel Araştırmalar		Deneysel Araştırmalar		Toplam	
	f	%	f	%	f	%
Eğitsel oyunlar, oyun tabanlı öğrenim ortamı, eğitsel oyun yoluyla öğretim	15	34	40	29,4	55	30,5
Eğitsel oyun tasarımı veya oyun tasarımı	8	18,1	11	8	19	10,5
Eğitsel bilgisayar oyunları (kullanım durumları, algıları)	8	18,1	0	0	8	4,4
Eğitsel özellik taşımayan bilgisayar oyunları (kullanım durumları, algıları)	8	18,1	3	2,2	11	6,1
Akademik başarı, kalıcılık, erişim düzeyi veya öğrenme düzeyi	0	0	40	29,4	40	22,2
Öğrenci Tutumu(derse, oyunlara vb.)	0	0	7	5,1	7	3,8
Motivasyon	0	0	6	4,4	6	3,3
Öz yeterlilik	0	0	4	2,9	4	2,2
Başarı güdüsü	0	0	2	1,4	2	1,1
Sosyal beceri düzeyi	0	0	2	1,4	2	1,1
Diğer	5	11,3	21	15,4	26	14,4
Toplam	44	100	136	100	180*	100

*Çalışmaların bazılarında birden çok araştırma değişkenine yer verildiği için tabloda her bir değişkenin frekans değeri kullanıldığı araştırma sayısına göre oluşturulmuştur. Bu nedenle analiz edilen toplam çalışma sayısı (betimsel araştırmalar n=41, deneysel çalışmalar n=55, toplam n=96) ile tabloda verilen frekansların toplamı birbirinden farklıdır.

Araştırma kapsamında incelenen çalışmaların, genellenmiş bulgularına göre dağılımı nasıldır?

Tablo 8.1. Betimsel çalışmaların genellenmiş bulgularına göre dağılımı

Bulgular	Betimsel Araştırmalar		Olumlu Sonuçlar		Olumsuz Sonuçlar	
	f	%	f	%	f	%
Eğitsel oyunlar, oyun tabanlı öğrenim ortamı, eğitsel oyun yoluyla öğretim	15	34	15	100	0	0
Eğitsel oyun incelenmesi, tasarımı veya bilgisayar oyunu incelenmesi, tasarımı	13	29,5	13	100	0	0
Eğitsel özellik taşımayan bilgisayar oyunları (kullanım durumları, algıları)	7	15,9	4	57,1	3	42,8
Diğer	9	20,4	4	44,4	5	55,5
Toplam	44*	100	36	81,8	8	18,1

*Çalışmaların bazılarında birden çok genellenmiş bulguya ulaşıldığı için tabloda her bir genellenmiş bulgunun (olumlu, olumsuz) frekans değeri kullanıldığı araştırma sayısına göre oluşturulmuştur. Bu nedenle analiz edilen toplam çalışma sayısı (betimsel araştırmalar n=41) ile tabloda verilen frekansların toplamı birbirinden farklıdır.

Tablo 8.1'e bakıldığında, betimsel araştırmalarda ulaşılan genellenmiş bulgular, betimsel araştırmaların toplamında, olumlu sonuçlar ve olumsuz sonuçlar olmak üzere 3 kategoride analiz edilmiştir. Analiz verilerine göre;

- Betimsel araştırmalarda, eğitsel oyunlar, oyun tabanlı öğrenim ortamı, eğitsel oyun yoluyla öğretim ile ilgili 15 çalışmanın (%34), tamamında olumlu sonuç (%100) elde edilmiş, eğitsel oyun incelenmesi, tasarımı veya bilgisayar oyunu incelenmesi, tasarımı ile ilgili 13 çalışmanın (%29,5), tamamında olumlu sonuç (%100) elde edilmiş, eğitsel özellik taşımayan bilgisayar oyunları (kullanım durumları, algıları) ile ilgili 7 çalışmanın (%15,9), 4'ünde olumlu sonuç (%57,1), 3'ünde olumsuz sonuç (%42,8) elde edilmiş ve diğer

genellenmiş 9 bulgunun (%20,4), 4'ünde olumlu sonuç (%44,4), 5'inde olumsuz sonuç (%55,5) elde edilmiştir.

Tablo 8.2. Deneysel çalışmaların genellenmiş bulgularına göre dağılımı

Bulgular	Deneysel Araştırmalar		Olumlu Sonuçlar		Olumsuz Sonuçlar	
	f	%	f	%	f	%
Akademik başarı, kalıcılık, erişim düzeyi veya öğrenme düzeyi	43	47,7	34	79	9	20
Öğrenci tutumu(derse, oyunlara vb.)	10	11,1	8	80	2	20
Motivasyon	6	6,6	5	83,3	1	16,6
Öz yeterlilik	4	4,4	1	25	3	75
Başarı güdüsü	2	2,2	2	100	0	0
Sosyal beceri düzeyi	2	2,2	2	100	0	0
Diğer	23	25,5	22	95,6	1	4,3
Toplam	90*	100	74	82,2	16	17,7

*Çalışmaların bazılarında birden çok genellenmiş bulguya ulaşıldığı için tabloda her bir genellenmiş bulgunun (olumlu, olumsuz) frekans değeri kullanıldığı araştırma sayısına göre oluşturulmuştur. Bu nedenle analiz edilen toplam çalışma sayısı (deneysel araştırmalar n=55) ile tabloda verilen frekansların toplamı birbirinden farklıdır.

Tablo 8.2'ye bakıldığında, deneysel araştırmalarda ulaşılan genellenmiş bulgular, deneysel araştırmaların toplamında, olumlu sonuçlar ve olumsuz sonuçlar olmak üzere 3 kategoride analiz edilmiştir. Analiz verilerine göre;

- Deneysel araştırmalarda, akademik başarı, kalıcılık, erişim düzeyi veya öğrenme düzeyi ile ilgili 43 çalışmanın (%47,7), 34'ünde olumlu sonuç (%79), 9'unda olumsuz sonuç (%20) elde edilmiş, öğrenci tutumu ile ilgili 10 çalışmanın (%11,1), 8'inde olumlu sonuç (%80), 2'sinde olumsuz sonuç (%20) elde edilmiş, motivasyon ile ilgili 6 çalışmanın (%6,6), 5'inde olumlu sonuç (%83,3), 1'inde olumsuz sonuç (%16,6) elde edilmiş, öz-yeterlilik ile ilgili 4 çalışmanın (%4,4), 1'inde olumlu sonuç(%25), 3'ünde olumsuz sonuç (%75) elde edilmiş, başarı güdüsü ile ilgili 2 çalışmanın (%2,2), tamamında olumlu sonuç (%100) elde edilmiş, sosyal beceri düzeyi ile ilgili 2 çalışmanın (%2,2), tamamında olumlu sonuç (%100) elde edilmiş ve diğer genellenmiş 23 bulgunun (%25,5), 22'sinde olumlu sonuç (%95,6), 1'inde olumsuz sonuç (%4,3) elde edilmiştir.

TARTIŞMA ve SONUÇ

Araştırma kapsamında Türkiye'de eğitsel oyunlarla ilgili yapılan 96 çalışma incelenmiştir. Bu çalışmaların incelenmesi sonucunda Türkiye'de eğitsel oyunlar ile ilgili yapılan araştırmaların büyük bir kısmı makale ve yüksek lisans tez çalışması kapsamında yapıldığı sonucuna ulaşılmıştır.

Diğer taraftan araştırmaların daha çok deneysel yöntem ile yapıldığı sonucuna ulaşılmıştır. Eğitsel oyunların öğretim sürecinde kullanılmasında, öğrencilerin yaparak yaşayarak kendi öğrenmelerini sağlayacakları, somut materyallerle desteklenmiş bir öğretim ortamının olması gerekmektedir (Çavuş, Kulak, Berk ve Kaplan, 2011; Gülsoy, 2013). Buradan yola çıkarak, araştırmacıların eğitsel oyunlara yönelik çalışmalarında deneysel yöntemi daha çok kullanmalarının nedeni olarak, eğitsel oyunların çeşitli değişkenlere etkisini, oyun tabanlı öğrenim ortamlarının olumlu ve olumsuz taraflarını ortaya koymak için kontrollü ortamlarda deney grupları ile çalışmanın daha doğru bir tercih olması söylenebilir. Araştırmalarda kullanılan örnekleme büyük ölçüde öğrencilerin oluşturduğu sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmaların büyük bir çoğunluğu eğitsel oyunların öğretim ortamındaki etkilerini belirlemek için yapıldığından dolayı örnekleme olarak öğretim ortamındaki hedef kitle olan öğrencinin araştırmalarda daha çok kullanıldığı söylenebilir. Araştırmaların önemli bir kısmında oyun türü olarak eğitsel bilgisayar oyunlarının kullanıldığı sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmada incelenen çalışmalara dayalı olarak araştırmacıların önemli bir kısmının eğitsel bilgisayar oyunları türünü tercih etmelerinin sebebi olarak, günümüzde bilgisayarların yaygınlaşması ile bilgisayar

oyunlarının öğretim sürecinde daha etkili olacağını, bilgisayar oyunlarının daha hoş giden ve ilgi çekici olduklarını, bilgisayar oyunlarının taşıdıkları özellikler bakımından diğer oyun türlerinden ayrıldığını düşündüklerinden dolayı eğitsel bilgisayar oyunlarını seçtikleri söylenebilir (Akbaş, Usta ve Çakır, 2009; Akın ve Atıcı, 2015; Prensky, 2001). Araştırmaların özellikle bilişim teknolojileri, matematik ve fen bilimleri konu alanları kapsamında yapıldığı sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmacıların bilgisayar, matematik ve fen bilimleri konu alanlarını oyun ortamları için daha uygun buldukları için bu konu alanlarını araştırmalarında daha çok kullandıkları söylenebilir. Araştırmaların önemli kısmının test (başarı testleri, gelişim testleri vb.), ölçek (tutum, motivasyon, öz yeterlilik vb.), anket ve görüşme veri toplama araçlarıyla yürütüldüğü sonucuna ulaşılmıştır. Özellikle araştırmalarda akademik başarı ve öğrenci tutumu gibi değişkenler daha çok ölçülmek istendiğinden ve öğretmen görüşlerine sıkça başvurulduğundan dolayı, test (başarı testleri, gelişim testleri vb.), ölçek (tutum, motivasyon, öz yeterlilik vb.) anket ve görüşme veri toplama araçlarına daha çok başvurulduğu söylenebilir. Araştırmaların büyük bir kısmının eğitsel oyunların akademik başarı, kalıcılık, erişim düzeyi, öğrenme düzeyi ve öğrenci tutumu üzerindeki etkisini belirlemeye yönelik olduğu söylenebilir. Akademik başarı, kalıcılık, erişim düzeyi, öğrenme düzeyi ve öğrenci tutumu gibi değişkenlerin eğitim-öğretimde en önemli olarak görülen değişkenlerden olması dolayısıyla araştırmalarda daha çok eğitsel oyunların bu değişkenler üzerindeki etkilerinin belirlenmeye çalışıldığı söylenebilir. Ayrıca eğitsel oyunların akademik başarı, kalıcılık, erişim düzeyi, öğrenme düzeyi ve öğrenci tutumu üzerinde olumlu etki yarattığı, anlamlı farklılıklar bulunduğu sonucuna ulaşılmıştır. Türkiye’de eğitsel oyunlar ile ilgili incelenen çalışmaların yayın türü, yöntemi, örnekleme, konu alanı, oyun türü, kullanılan veri toplama araçlarının türü, araştırma değişkenleri ve genellenmiş bulguları dikkate alınarak, önümüzdeki dönemlerde yapılacak çalışmalar için öneriler sunulmuştur.

Eğitsel oyunlar ile ilgili geçmişte yapılan çalışmalar incelendiğinde eğitsel oyunların akademik başarı üzerindeki etkilerinin daha çok araştırıldığı görülmektedir. Eğitsel oyunların problem çözme becerisine etkisini belirlemek için yapılan 1 tane çalışmaya ulaşılmıştır. Bu nedenle yeni yapılacak çalışmalarda eğitsel oyunların problem çözme becerisine etkisinin belirlenmesi önerilebilir.

Bugüne kadar eğitsel oyunlar ile ilgili yapılan çalışmalarda, eğitsel oyunların eleştirel düşünme becerisi, akıl yürütme becerisi gibi değişkenler üzerindeki etkisine belirlemek amacıyla yapılan çalışmalara ulaşılmamıştır. Bu nedenle yeni yapılacak çalışmalarda eğitsel oyunların eleştirel düşünme becerisi, akıl yürütme becerisi gibi değişkenler üzerindeki etkisini belirlemek önerilebilir.

KAYNAKÇA

- Akbaş, O., Usta, E., & Çakır, R. (2009). Lise birinci sınıf öğrencilerinin sınıf içi güven algılarının bilgisayar oynama durumlarına göre incelenmesi. *Aile ve Toplum Eğitim-Kültür Ve Araştırma Dergisi*, 5(18), 59-71.
- Aksoy, N. C., & Yılmaz, G. K. (2011). Kesirler konusunda uygulanan oyun destekli öğretimin altıncı sınıf öğrencilerinin matematiğe yönelik tutumlarına etkisi. *Bayburt Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(1-2), 105-117.
- Alıcı, D. (2016). *Fen ve teknoloji dersinde eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarısına ve bilginin kalıcılığına etkisinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Kahramanmaraş.
- Altun, M. (2013). *Düzenli eğitsel oyun oynayan 11-12 yaş grubu çocuklarda problem çözme becerisinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Akın, F. A. ve Atıcı, B. (2015). Oyun tabanlı öğrenme ortamlarının öğrenci başarısına ve görüşlerine etkisi. *Turkish Journal of Educational Studies*, 2(2), 75-102.
- Bakar, A., Tüzün, H., & Çağıltay, K. (2008). Öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunu kullanımına ilişkin görüşleri: Sosyal bilgiler dersi örneği. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 35, 27-37.

- Bayat, S., Kılıçaslan, H., & Şentürk, Ş. (2014). Fen ve Teknoloji dersinde eğitsel oyunların yedinci sınıf öğrencilerinin akademik başarısına etkisinin incelenmesi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14(2), 204-216.
- Bayırtepe, E., & Tüzün H. (2007). Oyun-tabanlı öğrenme ortamlarının öğrencilerin bilgisayar dersindeki başarıları ve öz-yeterlik algıları üzerine etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (H. U. Journal of Education)*, 33, 41-54.
- Canbay, İ. (2012). *Matematikte eğitsel oyunların 7. Sınıf öğrencilerinin öz-düzenleyici öğrenme stratejileri, motivasyonel inançları ve akademik başarılarına etkisinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Coşkun, H. (2012). *Bilimsel öyküler içeren eğitsel oyunlar ile fen öğretiminin öğrencilerin akademik başarısına etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Erciyes Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Kayseri.
- Çankaya, S., & Karamete, A. (2008). Eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin matematik dersine ve eğitsel bilgisayar oyunlarına yönelik tutumlarına etkisi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(2), 115-127.
- Çatlak, Ş., Tekdal, M., & Baz, F. Ç. (2015). Scratch yazılımı ile programlama öğretiminin durumu: Bir doküman inceleme çalışması. *Journal of Instructional Technologies & Teacher Education*, 4(3),13-25.
- Çavuş R., Kulak, B., Berk, H., & Kaplan, A. Ö. (2011). Fen ve teknoloji öğretiminde oyun etkinlikleri ve günlük hayattaki oyunların derse uyarlanması. *Fen ve Teknoloji Öğretmenleri Zirvesi*, İstanbul.
- Güler, T. D. (2011). *6. Sınıf fen ve teknoloji dersindeki 'hücre ve organelleri' konusunun eğitsel oyun yöntemiyle öğretilmesinin öğrencilerin akademik başarısına etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Gülsoy T. (2013). *6. Sınıf öğrencilerinin kelime hazinesinin geliştirilmesinde eğitsel oyunların etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Niğde Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Niğde.
- Gürcan, A., Özhan, S., & Uslu, R. (2008). Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri. *Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü*, 1-50, Ankara.
- Karasan, E. (2013). *4 ve 5. Sınıflar din kültürü ve ahlak bilgisi derslerinde oynatılabilecek eğitsel oyunlar*. Yüksek Lisans Tezi, Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Rize.
- Kaytez, N., & Durualp, E. (2014). Türkiye'de okul öncesinde oyun ile ilgili yapılan lisansüstü tezlerin incelenmesi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2(2), 110-122.
- Öztemiz, S., & Önal, H. İ. (2013). İlkokul öğrencilerinin oyun tekniği ile okuma alışkanlığı kazanmasına yönelik öğretmen görüşleri: Ankara Beytepe İlkokulu örneği. *Bitlis Eren Üniversitesi Dergisi*, 2(1), 70-85.
- Özyürek, A., & Çavuş, Z. S. (2016). İlkokul öğretmenlerinin oyunu öğretim yöntemi olarak kullanma durumlarının incelenmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), 2157-2166.
- Prensky, M. (2001). Fun, play and games: whatmakes games engaging. *Digital Game based learning*.
- Taşdemir, Ş., & Şüyun, S. B. (2016). Bilgisayar oyun tasarımı ve eğitsellik kazandırılmasına yönelik bir yaklaşım. *Selçuk-Teknik Dergisi*, 15(2), 113-124.
- TDK. (2017). Türk Dil Kurumu. Ankara.
- Uluçay, İ. S., & Çakır, H. (2014). İnteraktif oyunların matematik öğretiminde kullanılması üzerine araştırmaların incelenmesi. *Educational Technology*, 4(1), 13-34.
- Usta, N., Işık, D. A., Şahan, G., Genç, S., Taş, F., Gülay, G., Diril, F., Demir, Ö., & Küçük, K. (2017). Öğretmen adaylarının matematik öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili görüşleri. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 3(1), 328-344.
- Ülküdü, M. A. (2016). *Proje tabanlı öğrenme etkinlikleri ile oyun tabanlı öğrenme etkinliklerinin akademik başarı, tutum ve motivasyona etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Amasya Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Amasya.
- Varışoğlu, B., Şeref, İ., Gedik, M., & Yılmaz, İ. (2013). Türkçe dersinde uygulanan eğitsel oyunlara yönelik tutum ölçeği: Geçerlilik ve güvenilirlik çalışması. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi Türkçenin Eğitimi Öğretimi Özel Sayısı*, 6(11), 1059-1081.
- Yıldız, E., Şimşek, Ü., & Araz, H. (2016). Dolaşım sistemi konusunda eğitsel oyun yönteminin kullanılmasının öğrencilerin akademik başarı ve fen öğrenimi motivasyonu üzerine etkisi. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 13(36), 20-32.

- Yiğit, A. (2007). *İlköğretim 2.sınıf seviyesinde bilgisayar destekli eğitici matematik oyunlarının başarıya ve kalıcılığa etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Yükseltürk, E., & Altıok, S. (2016). BT öğretmen adayları tarafından scratch görsel programlama aracı ile geliştirilen eğitsel oyunların incelenmesi. *SDU International Journal of Educational Studies*, 3(1), 59-66.

Araştırmada İncelenen 96 Çalışma

- Akbaş, O., Usta, E., & Çakır, R. (2009). Lise birinci sınıf öğrencilerinin sınıf içi güven algılarının bilgisayar oynama durumlarına göre incelenmesi. *Aile ve Toplum Eğitim-Kültür Ve Araştırma Dergisi*, 5(18), 59-71.
- Akgün, E., Nuhoglu, P., Tüzün, H., Kaya, G., & Çınar, M. (2011). Bir eğitsel oyun tasarımı modelinin geliştirilmesi. *Eğitim Teknolojisi Kuram Ve Uygulama*, 1(1), 41-61.
- Akinci, A., Sırakaya, M., Yıldırım, D., & Tüzün, H. (2010). Eğitsel bilgisayar oyunlarının eğitim ortamlarına entegrasyonu. *ICITS2010 Proceeding Book*, 57-62. Konya.
- Aksoy, N. C., & Yılmaz, G. K. (2011). Kesirler konusunda uygulanan oyun destekli öğretimin altıncı sınıf öğrencilerinin matematiğe yönelik tutumlarına etkisi. *Bayburt Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(1-2), 105-117.
- Aksoy, N. C. (2014). *Dijital oyun tabanlı matematik öğretiminin ortaokul 6. Sınıf öğrencilerinin başarılarına, başarı güdüsüne, öz-yeterlik ve tutum özelliklerine etkisi*. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Alıcı, D. (2016). *Fen ve teknoloji dersinde eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarısına ve bilginin kalıcılığına etkisinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Kahramanmaraş.
- Altun, M. (2013). *Düzenli eğitsel oyun oynayan 11-12 yaş grubu çocuklarda problem çözme becerisinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Arslan, N., & Demirtaş, Z. (2015). Oyun destekli öğretimin 5. sınıf temel geometrik kavramlar ve çizimler kazanımlarının öğretiminde öğrenci başarısına etkisi. *VII. Ulusal Lisansüstü Eğitim Sempozyumu*, 82-88, Sakarya.
- Akın, F. A., & Atıcı, B. (2015). Oyun tabanlı öğrenme ortamlarının öğrenci başarısına ve görüşlerine etkisi. *Turkish Journal of Educational Studies*, 2(2), 75-102.
- Avcı, Ü., Sert, G., Özdiñç, F., & Tüzün, H. (2009). Eğitsel bilgisayar oyunlarının bilişim teknolojileri dersindeki kullanım etkileri. *9th International Educational Technology Conference (IETC2009)*, 64-69, Ankara.
- Ayan, S., & Dündar, H. (2009). Eğitimde okulöncesi yaratıcılığın ve oyunun önemi. *Selçuk Üniversitesi Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28, 63-74.
- Aydemir, B. (2011). *Dokunmatik ekran kullanımının öğrencilerin bilgisayar kullanımına ve eğitsel bilgisayar oyunlarına yönelik tutumlarına etkisinin araştırılması*. Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Bakar, A., Tüzün, H., & Çağıltay, K. (2008). Öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunu kullanımına ilişkin görüşleri: Sosyal bilgiler dersi örneği. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 35, 27-37.
- Baştuğ, S. D. (2015). *Eğitsel oyunlarla desteklenen dikte etkinliklerinin öğrencilerin dikte becerilerine etkisinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Erciyes Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Kayseri.
- Bayat, S., Kılıçaslan, H., & Şentürk, Ş. (2014). Fen ve Teknoloji dersinde eğitsel oyunların yedinci sınıf öğrencilerinin akademik başarısına etkisinin incelenmesi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14(2), 204-216.
- Bayırtepe, E., & Tüzün H. (2007). Oyun-tabanlı öğrenme ortamlarının öğrencilerin bilgisayar dersindeki başarıları ve öz-yeterlik algıları üzerine etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (H. U. Journal of Education)*, 33, 41-54.
- Bulut, D. (2015). *Eğitsel oyun tasarlama sürecinin öğrencilerin yaratıcılıklarına etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Canbay, İ. (2012). *Matematikte eğitsel oyunların 7. Sınıf öğrencilerinin öz-düzenleyici öğrenme stratejileri, motivasyonel inançları ve akademik başarılarına etkisinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Coşkun, H. (2012). *Bilimsel öyküler içeren eğitsel oyunlar ile fen öğretiminin öğrencilerin akademik başarısına etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Erciyes Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Kayseri.

- Coşkun, H., Akarsu, B., & Kariper, İ. A. (2012). Bilim öyküleri içeren eğitsel oyunların fen ve teknoloji dersindeki öğrencilerin akademik başarılarına etkisi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13(1), 93-109.
- Çakır, H. (2013). Bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin görüşleri ve öğrenci üzerindeki etkilerin belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 138-150.
- Çakıroğlu, Ü., Çebi, A., & Akkan, Y. (2009). Bilgisayar oyunlarının eğitim amaçlı kullanımına yönelik öğretmen görüşleri. *9th International Educational Technology Conference*, 6-13, Ankara.
- Çangır, M. (2008). *İlköğretim din kültürü ve ahlak bilgisi derslerinde eğitsel oyun yönteminin uygulanma durumu (Tuzla örneği)*. Yüksek Lisans Tezi, Yeditepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Çankaya, S. (2007). *Oran-orantı konusunda geliştirilen bilgisayar oyunlarının öğrencilerin matematik dersi ve eğitsel bilgisayar oyunları hakkındaki düşüncelerine etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Balıkesir Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Balıkesir.
- Çankaya, S., & Karamete, A. (2008). Eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin matematik dersine ve eğitsel bilgisayar oyunlarına yönelik tutumlarına etkisi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(2), 115-127.
- Çavuş R., Kulak, B., Berk, H., & Kaplan, A. Ö. (2011). Fen ve teknoloji öğretiminde oyun etkinlikleri ve günlük hayattaki oyunların derse uyarlanması. *Fen ve Teknoloji Öğretmenleri Zirvesi*, 1-10, İstanbul.
- Çoban, M., Yıldırım, Ö., & Göktaş, Y. (2011). Eğitsel oyunları tasarlanmasında kullanılan oyun motorlarının değerlendirilmesi. *5th International Computer & Instructional Technologies Symposium*, Elazığ.
- Çuha, S. S. (2004). *Matematik öğretiminde eğitsel oyunların başarı, akademik benlik, başarı güdüsü ve kalıcılık üzerindeki etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Değer, A. Ç. (2012). *Çocuk korolarının eğitiminde bir yaklaşım olarak eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin müziksel erişim düzeylerine etkisi*. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Doğusoy, B., & İnal, Y. (2006). Çok kullanıcı bilgisayar oyunları ile öğrenme. *VII. Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eğitimi Kongresi*, Ankara.
- Donmuş, V. (2012). *İngilizce öğrenmede eğitsel bilgisayar oyunu kullanmanın erişime, kalıcılığa ve motivasyona etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Elazığ.
- Duman, A. (2013). *İlkokul 4. Sınıf öğrencilerinin eğitsel oyunlarla görsel sanatlar dersine olan ilgilerinin belirlenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Güler, T. D. (2011). *6. Sınıf fen ve teknoloji dersindeki 'hücre ve organelleri' konusunun eğitsel oyun yöntemiyle öğretilmesinin öğrencilerin akademik başarısına etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Duran, M., & Kaplan, A. (2014). Matematiksel kavramlarla geliştirilen "kelimedenden kavrama" oyununa ilişkin öğrenci-öğretmen görüşleri. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(2), 155-173.
- Elieyioğlu, S. (2014). *10-15 yaş işitme engelli öğrencilerde sportif eğitsel oyunların fiziksel gelişimlerine etkisinin araştırılması*. Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Fırat, S. (2011). *Bilgisayar destekli eğitsel oyunlarla gerçekleştirilen matematik öğretiminin kavramsal öğrenmeye etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Adıyaman Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Adıyaman.
- Gedik, M. (2017). Ortaokul 2. Sınıf öğrencilerinin okuma becerilerinin geliştirilmesinde eğitsel oyunların başarı ve kalıcılığa etkisi. *Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, 58, 453-464.
- Genç, Z., & Karakuş, S. (2011). Tasarımla öğrenme: eğitsel bilgisayar oyunları tasarımında scratch kullanımı. *5th International Computer & Instructional Technologies Symposium*, 981-987, Elazığ.
- Gençer, S., & Karamustafaoğlu, O. (2014). 'Durgun elektrik' konusunun eğitsel oyunlarla öğretiminde öğrenci görüşleri. *Araştırma Temelli Etkinlik Dergisi*, 4(2), 72-87.
- Gençoğlu, A. (2010). *İlköğretim II. kademe öğrencilerinde eğitsel oyunların atılganlık düzeylerine etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Celal Bayar Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Manisa.
- Gözalan, E., & Koçak, N. (2014). Oyun temelli dikkat eğitim programının 5-6 yaş çocukların kelime bilgi düzeylerine etkisinin incelenmesi. *Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Sosyal ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi*, 16(11), 115-121.
- Gülhan, G. (2012). *10-12 yaş grubu ilköğretim öğrencilerinin sosyal beceri düzeyleri üzerine eğitsel oyunların etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

- Gülsoy T. (2013). *6. Sınıf öğrencilerinin kelime hazinesinin geliştirilmesinde eğitsel oyunların etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Niğde Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Niğde.
- Gür, H., & Demir, M. K. (2016). Oyun temelli matematik öğrenme laboratuvarı projesine ilişkin öğretmen adaylarının görüşleri. *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi*, 10(1), 415-438.
- Hava, K. (2012). *Eğitsel bilgisayar oyunu tasarlama yönteminin, ilköğretim 4.sınıf öğrencilerinin akademik başarısına etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- İnal, Y. (2011). Web-destekli e-öğrenme ortamları için, eğitsel bir oyunun oyun tabanlı öğrenme modellerine uygun olarak tasarımı ve internette yayını. *Yayınlanmamış Makale*.
- Kablan, Z. (2010). Öğretim sürecinde bilgisayara dayalı alıştırma amaçlı oyun kullanılmasının eğitim fakültesi öğrencilerinin akademik başarısına etkisi. *Educational Sciences: Theory & Practice*, 10(1), 335-364.
- Kacı, O. (2015). *Okul öncesi 60-72 aylık dönem çocuğunun sosyal duygusal uyumda eğitsel oyunun etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Çanakkale.
- Karabacak, N. (1996). *Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların öğrencilerin erişim düzeyine etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Karamustafaoğlu, O., & Kaya, M. (2013). Eğitsel oyunlarla 'yansıma ve aynalar' konusunun öğretimi: Yansımali koşu örneği. *Araştırma Temelli Etkinlik Dergisi*, 3(2), 41-49.
- Karasan, E. (2013). *4 ve 5. Sınıflar din kültürü ve ahlak bilgisi derslerinde oynatılabilecek eğitsel oyunlar*. Yüksek Lisans Tezi, Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Rize.
- Kaya, S., & Elgün, A. (2014). Eğitsel oyunlar ile desteklenmiş fen öğretiminin ilköğretim öğrencilerinin akademik başarısına etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 23(1), 329-342.
- Kert, S. B., & Kuzu, A. (2006). Lise öğrencilerinin bilgisayar oyunu tercihleri ve oyun oynama alışkanlıkları. *Proceedings of 6th International Educational Technology Conference*, 1097-1105, Famagusta.
- Kol, S. (2006). *Okul öncesi öğretmenleri ile yöneticilerinin bilgisayar destekli oyun programlarının kullanımına yönelik algı ve beklentileri*. Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.
- Korkusuz, M. E., & Karamete, A. (2013). Eğitsel oyun geliştirme modelleri. *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi*, 7(2), 78-109.
- Korkusuz, M. E. (2012). *Elektrogame eğitsel oyununun tasarlanıp geliştirilerek basit elektrik devreleri konusunda bilişsel ve duyuşsal değişkenlere etkisinin incelenmesi*. Doktora Tezi, Balıkesir Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Balıkesir.
- Kunduz, N. (2013). *Animasyonlarla öğretimin ve eğitsel oyunların "çöktürme titrimetrisi" konusunda akademik başarı üzerine etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Malta, S. E. (2010). *İlköğretimde kullanılan eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin akademik başarılarına etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.
- Obut, S. (2005). *İlköğretim 7.sınıf, maddenin içyapısına yolculuk ünitesindeki atomun yapısı ve periyodik çizelge konusunun eğitsel oyunlarla bilgisayar ortamında öğretimi ve buna yönelik bir model geliştirme*. Yüksek Lisans Tezi, Celal Bayar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Manisa.
- Ören, F. Ş., & Avcı, D. E. (2004). Eğitimsel oyunla öğretimin fe bilgisi dersi "güneş sistemi ve gezegenler" konusunda akademik başarı üzerine etkisi. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18, 67-76.
- Özbal, B. (2009). *İlköğretim okullarındaki yabancı dil öğretiminde eğitsel oyunların yeri ve önemi*. Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Özdemir, Ş. (2011). Oyun tabanlı öğrenmede geogebra kullanımı: köklü sayılar keşif oyunu. *5th International Computer & Instructional Technologies Symposium*, Elazığ.
- Özmen, F., & Kömürlü, F. (2011). Üstün zekâli-yetenekli öğrencilerin bilişim teknolojisiyle ilişkisi. *5th International Computer & Instructional Technologies Symposium*, Elazığ.
- Öztemiz, S., & Önal, H. İ. (2013). İlkokul öğrencilerinin oyun tekniği ile okuma alışkanlığı kazanmasına yönelik öğretmen görüşleri: Ankara Beytepe İlkokulu örneği. *Bitlis Eren Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2(1), 70-85.

- Özyürek, A., & Çavuş, Z. S. (2016). İlkokul öğretmenlerinin oyunu öğretim yöntemi olarak kullanma durumlarının incelenmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), 2157-2166.
- Say, F. S. (2016). *Yedinci sınıf fen bilimleri dersine yönelik tasarlanan bilgisayar oyununun öğrencilerin fene yönelik öz yeterliklerine, motivasyonlarına ve saldırganlıklarına etkisi*. Doktora Tezi, Pamukkale Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Sert, S. (2009). *Eğitsel bilgisayar oyunlarının lise öğrencilerinin internete ilişkin bilgi düzeyi performansına etkisi: Quest atlantis örneği*. Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Sezgin, S. (2016). Öğrenme ve öğretimin oyunlaştırılması: Çalışma ve eğitim için oyun tabanlı yöntem ve stratejiler. *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi*, 2(1), 187-197.
- Sönmez, M. T., & Artut, P. D. (2012). Web üzerinden sunulan eğitsel matematik oyunlarının kesirler ve ondalık sayılara ilişkin öğrenci başarısına etkisi. *X.Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eğitimi Kongresi*, 483, Niğde.
- Susüzer, K. (2006). *Oyun yoluyla Fransızca öğretimi*. Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Taşdemir, Ş., & Şüyun, S. B. (2016). Bilgisayar oyun tasarımı ve eğitsellik kazandırılmasına yönelik bir yaklaşım. *Selçuk-Teknik Dergisi*, 15(2), 113-124.
- Topçu, H., Küçük, S., & Göktaş, Y. (2014). Sınıf öğretmeni adaylarının ilköğretim matematik öğretiminde eğitsel bilgisayar oyunlarının kullanımına yönelik görüşleri. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education*, 5(2), 119-136.
- Tortop, Y., & Ocak, Y. (2010). Sınıf öğretmenlerinin eğitsel oyun uygulamalarına yönelik görüşlerinin incelenmesi. *Spor ve Performans Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 14-22.
- Tortop, Y. (2005). *Sınıf öğretmenlerinin beden eğitimi dersi ve eğitsel oyun uygulamaları*. Yüksek Lisans Tezi, Afyon Kocatepe Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Afyon.
- Torun, F., & Duran, H. (2014). Çocuk hakları öğretiminde oyun yönteminin başarıya, kalıcılığa ve tutuma etkisi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7(16), 418-448.
- Torun, F., Akçay, A., & Çoklar, A. N. (2015). Bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin akademik davranış ve sosyal yaşam üzerine etkilerinin incelenmesi. *Karaelmas Journal of Educational Sciences*, 3, 25-35.
- Tunga, Y., & İnceoğlu, M. M. (2016). Oyunlaştırma tasarımı. *3rd. International Conference on New Trends in Education*, 267-279, İzmir.
- Tüzün, H., Arkün, S., Bayırtepe, E., Kurt, F., & Uğur, B. Y. (2006). Fonksiyonlar konusunun oyun ortamında öğretilmesi. *Matematik Etkinlikleri 2006 - 5. Matematik Sempozyumu Bildiriler Kitabı*, Ankara.
- Tüzün H. (2006). Eğitsel bilgisayar oyunları ve bir örnek: Quest Atlantis. *Hacettepe Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Dergisi*, 30, 220-229.
- Uğurel, I., & Moralı, S. (2008). Matematik ve oyun etkileşimi. *Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28(3), 75-98.
- Ulaş, M. (2014). *Temel basketbol eğitiminde eğitsel oyun ile öğretimin 10-12 yaş grubu çocukların bilişsel ve psikomotor gelişim düzeylerine etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Uluyol, Ç., Demiralay, R., Şahin, S., & Eryılmaz, S. (2014). Öğretmen adaylarının oyun tercihleri ve bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının incelenmesi: Gazi üniversitesi örneği. *Journal of Instructional Technologies & Teacher Education*, 3(2), 1-7.
- Ural, M. N. (2009). *Eğitsel bilgisayar oyunlarının eğlendirici ve motive edici özelliklerinin akademik başarıya ve motivasyona etkisi*. Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Usta, N., Işık, D. A., Şahan, G., Genç, S., Taş, F., Gülay, G., Diril, F., Demir, Ö., & Küçük, K. (2017). Öğretmen adaylarının matematik öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili görüşleri. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 3(1), 328-344.
- Üçgül, M. (2013). Bilgisayar oyunlarının öğrenci güdülenmesine etkisi. *Amasya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2(1), 71-86.
- Ülküdür, M. A. (2016). *Proje tabanlı öğrenme etkinlikleri ile oyun tabanlı öğrenme etkinliklerinin akademik başarı, tutum ve motivasyona etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Amasya Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Amasya.

- Varişoğlu, B., Şeref, İ., Gedik, M., & Yılmaz, İ. (2013). Türkçe dersinde uygulanan eğitsel oyunlara yönelik tutum ölçeği: Geçerlilik ve güvenilirlik çalışması. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi Türkçenin Eğitimi Öğretimi Özel Sayısı*, 6(11), 1059-1081.
- Yağız, E. (2007). *Oyun-tabanlı öğrenme ortamlarının ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar dersindeki başarıları ve öz-yeterlik alguları üzerine etkileri*. Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Yeşilkaya, İ. (2013). *7.sınıf sosyal bilgiler dersi "zaman içinde bilim" ünitesinin eğitsel oyun yöntemi ile öğretimi*. Yüksek Lisans Tezi, İnönü Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Yıldırım, B. (2015). *Eğitsel oyun ve dönüt-düzeltilmenin öğrenme düzeyi ve kalıcılığa etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Yıldırım, N. (2012). *Yabancı dil eğitiminde eğitsel oyunlar aracılığıyla mobil öğrenme*. Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Elazığ.
- Yıldız, E., Şimşek, Ü., & Araz, H. (2016). Dolaşım sistemi konusunda eğitsel oyun yönteminin kullanılmasının öğrencilerin akademik başarı ve fen öğrenimi motivasyonu üzerine etkisi. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 13(36), 20-32.
- Yılmaz, E. (2011). *İlk ve ortaöğretim öğretmenlerinin eğitsel bilgisayar oyunları hakkındaki görüşleri: Demografik özelliklere göre karşılaştırma*. Yüksek Lisans Tezi, Süleyman Demire Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Isparta.
- Yurt, E. (2007). *Eğitsel oyun tekniği ile fen öğretimi ve yeni ilköğretim müfredatındaki yeri ve önemi*. Yüksek Lisans Tezi, Muğla Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Muğla.
- Yükseltürk, E., & Altıok, S. (2016). BT öğretmen adayları tarafından scratch görsel programlama aracı ile geliştirilen eğitsel oyunların incelenmesi. *SDU International Journal of Educational Studies*, 3(1), 59-66.
- Zengin, H. K. (2002). *Eğitsel oyunlar ve ilköğretim din kültürü ve ahlak bilgisi dersinde kullanımı*. Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

In today's world, rapidly developing technologies and tools are in every aspect of our lives and that being said these developments and changes are inevitable in the field of education as well (Bayırtepe ve Tüzün, 2007; Çankaya ve Karamete, 2008; Bakar, Tüzün ve Çağıltay, 2008; Yükseltürk ve Atıok, 2016, Taşdemir ve Şüyun, 2016). Under the effects of these changes and developments, making the learner volunteer, driven, and active in learning experience is aimed by making the learning-teaching activities enjoyable for learners in educational environments (Yükseltürk ve Altıok, 2016). In this context, game based teaching environments are created with the help of teaching-integrated games which the learners like to play and can express themselves freely and they can concentrate without getting bored (Ülküdür, 2016; Öztemiz ve Önal, 2013). These games, which are used in the process of teaching, are named as educational games in the body of literature. Educational games, which ensure to reach the predetermined goals in the process of education, enhance the ability and knowledge of the learner and pave the wave to reinforce the previous learning, are planned and purposeful games (Coşkun, 2012).). Educational games are amusing teaching methods that consolidate the learners' previous knowledge and repeat this previous knowledge in an enjoyable environment for learners (Güler, 2011; Bayat, Kılıçaslan ve Şentürk, 2014). In the literature review, it can be seen that educational games are educational computer games, educational card and board games, educational games that have 3D materials, educational mobile games, educational games that contains physical activities etc. Educational games, which are used in the process of education, have positive and negative aspects. From this point of view, there are a vast number of researches focused on positive and negatives aspects of educational games. Besides the number of researches on this subject increases with each passing day. Therefore, a wider and detailed approach to this subject is needed in order to analyze all of the accessible researches, use the accumulation of consisted knowledge and pave the wave for new researches instead of finding each of these researches and examining them one by one. In this research, descriptive and experimental researches on educational games in the body of literature in Turkey are examined together and detailed exhibition of the acquired data and achieving a set of generalizations are aimed as well.

Method

One of the descriptive analyze methods -document review- is used in this research. Document review is analyzing the subject of a research by gathering written documents related to the facts and events of the subject.

Working Universe and Sampling

Studies within the research consist of descriptive and experimental studies on educational games in Turkey. In this research, published articles about descriptive and experimental researches on the field, notices presented and published in scientific congresses and master and doctoral dissertations accessible with PDF format in National Dissertation Centre of Council of Higher Education (CHE) are tried to be reached. Starting from this point of view, key words such as; educational games, educational computer games, teaching through games, game design, computer-aided education, and game based educational environment, are used on the internet. 96 studies have been found as the result of the searches on the internet using these key words.

Analysis of Data

Each research is coded into the Microsoft Office Excel page to be appropriate for the 8 dimensions specified in the content analysis direction. The runs were calculated as the frequency (f) and percentage (%) of the number of times the categories were repeated after each dimension was encoded into the Excel page to represent a category. Then the data obtained for each dimension of the study are tabulated. The results obtained from the research according to the table are presented and suggestions for the new research are presented.

Results

In this research, 96 studies regarding the educational games in Turkey are examined. As the result of examining these studies, it has been found that a major part of these studies regarding the educational games in Turkey is conducted within an article or master dissertation studies.

It has been found that these researches are conducted by using experimental method. It has been found that most of the samples are students in these researches. It has been found that in most of the researches educational computer games are used as the game type. It has been found that the researches are conducted within the fields of information technologies, math and science. It has been found that tests, scales, questionnaires and interviews are used as data collection tools. It can be said that most of the researches are intended to determine the effects of educational games on academic success, permanence, level of achievement, level of learning and learner attitude. Additionally, it has been found that educational games leave a positive impression on academic success, permanence, level of achievement, level of learning and learner attitude and that there are significant discrepancies.

Discussion and Conclusion

Suggestions were offered for the upcoming studies based on examined studies about educational games in Turkey regarding the distribution of the variables of the research, publishing type, method of the research, sampling, subject area, game types and the types of the data collection tools.

With the examination of the previously conducted studies about educational games, it can be seen that the effect of educational games on academic success was more popularly researched. Only 1 study, which was conducted in order to find the effect of solving problem ability on educational games, has been found. Therefore, for the upcoming researches it can be suggested to determine of the effect of solving problem ability on educational games.

In the researches about educational games that has been done up until now, the researches, which has been done to determine the effect of educational games on the variables such as, the critical thinking skills and reasoning skills, were found. Consequently, it may be advisable to determine the effect of educational games on variables such as critical thinking ability, reasoning ability in upcoming studies.