ISBN 978-605-68615-9-8

BAŞKENT UNIVERSITY
1993

sourcing and spreading science

DILET2020

http:/dilet.baskent.edu.tr

ONLINE CONFERENCE

The 3rd International Conference on Distance Learning and Innovative Educational Technologies
10-11 December 2020
ANKARA / TURKEY

3. Uluslararası Uzaktan Öğrenme ve Yenilikçi Eğitim Teknolojileri Konferansı
10-11 Aralık 2020
ANKARA / TÜRKİYE

PROCEEDINGS BOOK
BİLDİRİ KİTABI

BUZEM

Başkent University Distance Education Application & Research Center

Bu konferans TÜBİTAK 2223-B programı kapsamında desteklenmiştir.

ISBN 978-605-68615-9-8

BAŞKENT UNIVERSITY
1993

sourcing and spreading science

DILET2020

http:/dilet.baskent.edu.tr

ONLINE CONFERENCE

The 3rd International Conference on Distance Learning and Innovative Educational Technologies
10-11 December 2020
ANKARA / TURKEY

3. Uluslararası Uzaktan Öğrenme ve Yenilikçi Eğitim Teknolojileri Konferansı
10-11 Aralık 2020
ANKARA / TÜRKİYE

PROCEEDINGS BOOK
BİLDİRİ KİTABI

©2020
Başkent Üniversitesi
Uzaktan Eğitim Uygulama ve Araştırma Merkezi
Bağlıca Kampüsü, Fatih Sultan Mahallesi
Eskişehir Yolu 18. Km TR06790
Etimesgut Ankara – Türkiye

Yayın Türü	:	Bildiri Kitabı
Yayın Kurulu	:	Prof. Dr. Şeref Mirasyedioğlu
		Doç. Dr. Emine Cabı
		Dr. Öğr. Üyesi Halil Ersoy
Editör	:	Doç. Dr. Serpil Yalçınalp
ISBN	:	978-605-68615-9-8

DILET2020 konferansı TÜBITAK 2223-B programı kapsamında desteklenmiştir.
Kitabın içeriğinde kullanılan fotoğraflar ve diğer görsel malzemelerin telifi, aksi belirtilmedikçe yazara aittir.

COMMITTEES / KURULLAR

Honorary Board / Kongre Onursal Başkanı

- Prof. Dr. Mehmet HABERAL, Başkent Üniversitesi Kurucusu ve Yönetim Üst Kurulu Başkanı
- Prof. Dr. Ali HABERAL, Başkent Üniversitesi Rektörü

Organizing Committee / Düzenleme Kurulu

- Prof. Dr. Şeref MİRASYEDİOĞLU – Düzenleme Kurulu Başkanı
- Doç. Dr. Emine CABI – Düzenleme Kurulu Başkan Yardımcısı
- Dr. Öğr. Üyesi Halil ERSOY – Düzenleme Kurulu Başkan Yardımcısı
- Prof. Dr. Arif ALTUN, Hacettepe Üniversitesi
- Prof. Dr. Cafer ÇELİK, Atatürk Üniversitesi
- Prof. Dr. Tolga GÜYER, Gazi Üniversitesi
- Doç. Dr. Filiz KALELİOĞLU, Başkent Üniversitesi
- Doç. Dr. Serpil YALÇINALP, Başkent Üniversitesi
- Doç. Dr. Ümmühan AVCI, Başkent Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Hacer TÜRKOĞLU, Başkent Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Hüseyin Hakan ÇETİNKAYA, Başkent Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Serdar Engin KOÇ, Başkent Üniversitesi

Advisory Board / Danışma Kurulu

- Prof. Dr. Abdurrahman GÜZEL, Başkent Üniversitesi
- Prof. Dr. Adnan TEPECIK, Başkent Üniversitesi
- Prof. Dr. Ahmet DOĞANAY, Çukurova Üniversitesi
- Prof. Dr. Arif ALTUN, Hacettepe Üniversitesi
- Prof. Dr. Asaf VAROL, Fırat Üniversitesi
- Prof. Dr. Buket AKKOYUNLU, Çankaya Üniversitesi
- Prof. Dr. Cafer ÇELIK, Atatürk Üniversitesi
- Prof. Dr. Cenk SÖZEN, Başkent Üniversitesi
- Prof. Dr. Denise WHITELOCK, Open University, UK
- Prof. Dr. Deniz DERYAKULU, Ankara Üniversitesi
- Prof. Dr. Ebru KILIÇ ÇAKMAK, Gazi Üniversitesi
- Prof. Dr. Eileen SCANLON, Open University, UK
- Prof. Dr. Ferda Nur ALPASLAN, Orta Doğu Teknik Üniversitesi
- Prof. Dr. Feza ORHAN, Yıldız Teknik Üniversitesi
- Prof. Dr. Figen ÇOK, Başkent Üniversitesi
- Prof. Dr. Füsun EYIDOĞAN, Başkent Üniversitesi
- Prof. Dr. H. Giray BERBEROĞLU, Başkent Üniversitesi
- Prof. Dr. Hafize KESER, Ankara Üniversitesi
- Prof. Dr. Halil İbrahim YALIN, Gazi Üniversitesi
- Prof. Dr. Halil YURDUGÜL, Hacettepe Üniversitesi
- Prof. Dr. Hasan KARAL, Karadeniz Teknik Üniversitesi

- Prof. Dr. Hatice Ferhan ODABAŞI, Anadolu Üniversitesi
- Prof. Dr. Kürşat ÇAĞILTAY, Orta Doğu Teknik Üniversitesi
- Prof. Dr. Mukaddes ERDEM, Hacettepe Üniversitesi
- Prof. Dr. Mustafa KURU, Başkent Üniversitesi
- Prof. Dr. Nesrin ÖZDENER DÖNMEZ, Marmara Üniversitesi
- Prof. Dr. Nurettin ŞIMŞEK, Ankara Üniversitesi
- Prof. Dr. Petek AŞKAR
- Prof. Dr. Rahmi YAĞBASAN, Başkent Üniversitesi
- Prof. Dr. Sadegül AKBABA ALTUN, Başkent Üniversitesi
- Prof. Dr. Serçin KARATAŞ, Gazi Üniversitesi
- Prof. Dr. Serpil CULA, Başkent Üniversitesi
- Prof. Dr. Servet BAYRAM, Yeditepe Üniversitesi
- Prof. Dr. Servet ÖZDEMIR, Başkent Üniversitesi
- Prof. Dr. Sibel Çiğdem GÜNEYSU, Başkent Üniversitesi
- Prof. Dr. Soner YILDIRIM, Orta Doğu Teknik Üniversitesi
- Prof. Dr. Süleyman Sadi SEFEROĞLU, Hacettepe Üniversitesi
- Prof. Dr. Tolga GÜYER, Gazi Üniversitesi
- Prof. Dr. Ümit KOCABIÇAK, Sakarya Üniversitesi
- Prof. Dr. Yasemin GÜLBAHAR GÜVEN, Ankara Üniversitesi
- Prof. Dr. Yasemin KOÇAK USLUEL, Hacettepe Üniversitesi
- Prof. Dr. Yaşar ÖZDEN, Doğu Akdeniz Üniversitesi
- Prof. Dr. Yücel GÜNEY, Anadolu Üniversitesi
- Prof. Dr. Yüksel GÖKTAŞ, Atatürk Üniversitesi
- Doç. Dr. Filiz KALELIOĞLU, Başkent Üniversitesi
- Doç. Dr. Gonca KIZILKAYA CUMAOĞLU, Yeditepe Üniversitesi
- Doç. Dr. Mustafa SERT, Başkent Üniversitesi
- Doç. Dr. Serpil YALÇINALP, Başkent Üniversitesi

Scientific Committee / Bilim Kurulu

- Prof. Dr. Adnan BAKI, Trabzon Üniversitesi
- Prof. Dr. Arif ALTUN, Hacettepe Üniversitesi
- Prof. Dr. Bülent GÜVEN, Trabzon Üniversitesi
- Prof. Dr. Cafer ÇELİK, Atatürk Üniversitesi
- Prof. Dr. Cenk SÖZEN, Başkent Üniversitesi
- Prof. Dr. Denise WHITELOCK, Open University, UK
- Prof. Dr. Deniz DERYAKULU, Ankara Üniversitesi
- Prof. Dr. Ebru KILIÇ ÇAKMAK, Gazi Üniversitesi
- Prof. Dr. Ercan TOP, Abant İzzet Baysal Üniversitesi
- Prof. Dr. Erkan TEKİNARSLAN, Abant İzzet Baysal Üniversitesi
- Prof. Dr. Erman YÜKSELTÜRK, Kırıkkale Üniversitesi
- Prof. Dr. Ertuğrul USTA, Necmeddin Erbakan Üniversitesi
- Prof. Dr. Ferda Nur ALPASLAN, Orta Doğu Teknik Üniversitesi
- Prof. Dr. Figen ÇOK, Başkent Üniversitesi
- Prof. Dr. Füsun EYİDOĞAN, Başkent Üniversitesi

- Prof. Dr. Gülsün KURUBACAK, Anadolu Üniversitesi
- Prof. Dr. H. Giray BERBEROĞLU, Başkent Üniversitesi
- Prof. Dr. Hafize KESER, Ankara Üniversitesi
- Prof. Dr. Halil İbrahim YALIN, Doğu Akdeniz Üniversitesi, KKTC
- Prof. Dr. Halil YURDUGÜL, Hacettepe Üniversitesi
- Prof. Dr. Hasan KARAL, Trabzon Üniversitesi
- Prof. Dr. Haydar EŞ, Başkent Üniversitesi
- Prof. Dr. Kathleen SWIGGER, University of North Texas, USA
- Prof. Dr. Kürşat ÇAĞILTAY, Orta Doğu Teknik Üniversitesi
- Prof. Dr. Mukaddes ERDEM, Hacettepe Üniversitesi
- Prof. Dr. Murat Paşa UYSAL, Başkent Üniversitesi
- Prof. Dr. Mustafa Hilmi ÇOLAKOĞLU, Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi
- Prof. Dr. Piet KOMMERS, University of Twente, Nederlands
- Prof. Dr. Sadegül AKBABA ALTUN, Başkent Üniversitesi
- Prof. Dr. Serçin KARATAŞ, Gazi Üniversitesi
- Prof. Dr. Serpil CULA, Başkent Üniversitesi
- Prof. Dr. Servet BAYRAM, Yeditepe Üniversitesi
- Prof. Dr. Servet ÖZDEMIR, Başkent Üniversitesi
- Prof. Dr. Sibel ÇİĞDEM Güneysu, Başkent Üniversitesi
- Prof. Dr. Süleyman Sadi SEFEROĞLU, Hacettepe Üniversitesi
- Prof. Dr. Şirin KARADENİZ, Bahçeşehir Üniversitesi
- Prof. Dr. Tevfik Volkan YÜZER, Anadolu Üniversitesi
- Prof. Dr. Tolga GÜYER, Gazi Üniversitesi
- Prof. Dr. Ünal ÇAKIROĞLU, Trabzon Üniversitesi
- Prof. Dr. Veysi İŞLER, Hasan Kalyoncu Üniversitesi
- Prof. Dr. Víctor López CABRERA, Technology University of Panama, Panama
- Prof. Dr. Yalın Kılıç TÜREL, Fırat Üniversitesi
- Prof. Dr. Yasemin GÜLBAHAR GÜVEN, Ankara Üniversitesi
- Prof. Dr. Yasemin KOÇAK USLUEL, Hacettepe Üniversitesi
- Doç. Dr. Ahmet DEMİR, Başkent Üniversitesi
- Doç. Dr. Bülent Gürsel EMİROĞLU, Kırıkkale Üniversitesi
- Doç. Dr. Emine CABI, Başkent Üniversitesi
- Doç. Dr. Fatma Cemile SERÇE, Bellevue College, USA
- Doç. Dr. Fezile ÖZDAMLI, Yakın Doğu Üniversitesi, KKTC
- Doç. Dr. Filiz KALELİOĞLU, Başkent Üniversitesi
- Doç. Dr. Georgios DAFOULAS, Middlesex University, UK
- Doç. Dr. Gonca KIZILKAYA CUMAOĞLU, Yeditepe Üniversitesi
- Doç. Dr. Işıl Kabakçı YURDAKUL, Anadolu Üniversitesi
- Doç. Dr. Mehmet Barış HORZUM, Sakarya Üniversitesi
- Doç. Dr. Miraç ÇETİN, Başkent Üniversitesi
- Doç. Dr. Müge ADNAN, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
- Doç. Dr. Ömer Faruk İSLİM, Ahi Evran Üniversitesi
- Doç. Dr. Robert BRAZILE, USA
- Doç. Dr. Serpil YALÇINALP, Başkent Üniversitesi
- Doç. Dr. Sibel SOMYÜREK, Gazi Üniversitesi
- Doç. Dr. Şeyda ERTEKİN, Orta Doğu Teknik Üniversitesi
- Doç. Dr. Şeyda KILIÇOĞLU, Başkent Üniversitesi
- Doç. Dr. Tülay KUZU, Başkent Üniversitesi

- Doç. Dr. Ümmühan AVCI, Başkent Üniversitesi
- Doç. Dr. Ümmühan TOPÇU, Başkent Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Canan BLAKE, London's Global University, UK
- Dr. Öğr. Üyesi Emine ŞENDURUR, Ondokuz Mayıs Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Filiz KUŞKAYA Mumcu, Manisa Celal Bayar Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Gönül ERHAN, Başkent Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Gülin DAĞDEVİREN, Başkent Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Hacer TÜRKOĞLU, Başkent Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Halil ERSOY, Başkent Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Halil İbrahim AKYÜZ, Kastamonu Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Hüseyin Hakan ÇETİNKAYA, Başkent Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi İlker KOŞTUR, Başkent Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Levent DURDU, Kocaeli Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Merve KOŞTUR, Başkent Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Mustafa SERT, Başkent Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Özge Yiğitcan NAYIR, Başkent Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Senem ÜSTÜNKAYA, Başkent Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Serdar Engin KOÇ, Başkent Üniversitesi

2010-2020 YILLARI ARASINDA EĞİTSEL DİJİTAL OYUNLARININ ÖĞRENCİLER ÜZERİNDEKİ ETKİSİNİ KONU EDİNEN YÜKSEK LİSANS VE DOKTORA TEZLERİNİN İNCELENMESİ 113

KORONAVİRÜS PANDEMİ SÜRECİNDE BİLGİSAYAR TEKNOLOJİLERİ ÖĞRENCİLERİNİN UZAKTAN EĞİTİM MEMNUNİYET ALGILARI 127

COVİD-19 PANDEMİ SÜRECİNDE FACEBOOK SOSYAL AĞININ ÖĞRETİM AMAÇLI KULLANIMI 135

UZAKTAN EĞİTİM SİSTEMİNE İLİŞKİN ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİ 139

FOSTERING STUDENTS' ENGAGEMENT IN ONLINE ASYNCRONOUS POST-SECONDARY EDUCATION 148

KOVİD-19 PANDEMİ DÖNEMİNDE TÜRKİYE'DE UZAKTAN EĞİTİMLE İLGİLİ OLARAK YAPILAN BİLİMSEL ÇALIŞMALARIN İNCELENMESİ 153

EĞİTİM TEKNOLOJİLERİNE İLİŞKİN LİSANSÜSTÜ TEZLERİN YAPISAL İNCELEMESİ 160

ÖĞRETİM ELEMANLARININ DİJİTAL DÖNÜŞÜME YÖNELİK GÖRÜŞ VE BEKLENTİLERİNİN BELİRLENMESİ 172

MATEMATİK TERİMLERİNİN ANLAMBİLİM AÇISINDAN İNCELENMESİ 179

TÜRKİYE'DE SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETİMİ VE DİJİTAL OKURYAZARLIK 204

ASYNCRONOUS VERSUS SYNCRONOUS TEACHING 216

TÜRKİYE'DE 2005-2019 YILLARI ARASI UZAKTAN EĞİTİM ALANINDA YAŞANAN KAVRAM KARMAŞASININ DÜNÜ-BUGÜNÜ-YARINI 220

TÜRKİYE'DE 2016-2020 YILLARI ARASINDA DİJİTAL ÖYKÜ ARAŞTIRMALARI ÜZERİNE SİSTEMATİK İNCELEME 242

ÖĞRETMEN ADAYLARININ ÖĞRETİM TEKNOLOJİLERİ VE MATERYAL TASARIMI DERSİNE YÖNELİK GÖRÜŞLERİ: BİR İÇERİK ANALİZİ 258

ÖĞRETMEN VE ÖĞRETMEN ADAYLARININ YAŞAM BOYU ÖĞRENME EĞİLİMLERİNİN İNCELENMESİ 270

BEYİN HARİTALARININ MATEMATİK KONULARINA UYGULAMALARININ MATEMATİKSEL İFADELERİN HATIRLANMASINA KATKISININ ARAŞTIRILMASI 280

COVID-19 SÜRECİNDE UZAKTAN EĞİTİM ÖĞRENCİ MEMNUNİYETİNİ ETKİLEYEN FAKTÖRLERİN SEK YÖNTEMİ İLE ANALİZİ 302

YAŞAM BOYU ÖĞRENMEYİ KONU ALAN LİSANSÜSTÜ TEZLERDEKİ EĞİLİMLER 317

EĞİTİMDE OYUNLAŞTIRMANIN YABANCI/İKİNCİ DİL ÖĞRETİMİNDE UYGULANABİLMESİNE YÖNELİK KRİTİK BİR BOYUT: ÖĞRETİCİ YETERLİKLERİ 336

ABSTRACTS / BİLDİRİ ÖZETLERİ 344

İNGİLİZCE DERSİNDE UYGULANAN CLASSCRAFT YÖNTEMİNİN ÖĞRENCİLERİN BAŞARILARINA VE DERSE YÖNELİK TUTUMLARINA ETKİSİ 345

ONLINE PROGRAMMING LEARNING THROUGH ZOOM APPLICATION 347

COVİD-19 SÜRECİ UZAKTAN EĞİTİM UYGULAMASI: PAYDAŞ GÖRÜŞLERİ VE DEĞERLENDİRMELERİ 348

TEACHERS' PERCEPTIONS AND PRACTICES IN INTEGRATION OF INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY (ICT) WITH ENGLISH LANGUAGE TEACHING: A CASE STUDY IN A TURKISH PREPARATORY SCHOOL 350

2010-2020 YILLARI ARASINDA EĞİTSEL DİJİTAL OYUNLARININ ÖĞRENCİLER ÜZERİNDEKİ ETKİSİNİ KONU EDİNEN YÜKSEK LİSANS VE DOKTORA TEZLERİNİN İNCELENMESİ

Cemal Çok
Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek lisans öğrencisi
Van/TÜRKİYE
c.cok06@gmail.com
Orcid: 0000-0002-3461-8429

Mustafa Serkan Günbatar
Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü
Van / TÜRKİYE
mustafaserkan@yyu.edu.tr
Orcid: 0000-0003-0485-3038

Özet

Çalışmamız Türkiye'de yapılmış olan, eğitsel dijital oyunları konu edinen yüksek lisans ve doktora düzeyindeki tezleri betimsel ve deneysel olarak ele alıp kabul görmüş bazı sonuçlarına ulaşmayı amaçlamaktadır. Belirlenen bu hedef doğrultusunda YÖK Ulusal Tez Merkezinden erişime açık olan tezler çalışmaya dahil edilmiştir. Bu kapsamda eğitsel dijital oyunları konu edinen 28 adet Türkçe yazılmış teze ulaşılmıştır. Araştırmaya dahil edilen tüm tezler içerik analizinde belirlenen boyutlar dikkate alınarak bu çalışmadaki analize tabi tutulmuştur. İncelenen her bir araştırma tezinin içerik analizini oluştururken dikkate alınan talimatlar doğrultusunda sırası ile yayın türü, araştırma yöntemi, örneklem, veri toplama aracı, araştırma bağımlı değişkeni ve çalışmalarda elde edilen ortak sonuçlar bulguları şeklinde yapılmıştır. Elde edilen bulgulara bağlı olarak belirlenen kategorilere göre kodlanarak her bir bulgunun kaç kez kendini yenilediği frekans(f) ve yüzde(%) olarak hesaplanmıştır. Şekiller vasıtasıyla bazı bulguların sayıları ortaya konularak çalışmanın analiz edilen verileri tablo ve şekil olarak sunulmuştur. Araştırma sonucunda çalışmaların çoğunluğunun yüksek lisans tez çalışması dahilinde yapıldığı ve genellikle deneme modeli ile sürdürüldüğü görülmüştür. Ayrıca çalışmalarda tercih edilen örneklem grubunun büyük bir kısmının ortaokul öğrencilerinden oluşmaktadır. Çalışmaların veri toplama aracı olarak önemli kısmının başarı testi ve görüşme ile yürütülmüştür. Çalışmaların büyük bir kısmının da eğitsel dijital oyunların akademik başarı üzerindeki etkisini belirlemeye yönelik olduğu sonucuna varılmıştır. Bulgulardan yola çıkarak ortaya konulan sonuçlar doğrultusunda uygulayıcılara ve araştırmacılara önerilere yer verilmiştir.

Anahtar Sözcükler: Dijital oyunlar, eğitsel bilgisayar oyunları, eğitsel mobil oyunlar

Abstract

Our studies in Turkey, educational digital games for the master's and doctoral level thesis that deals with descriptive and aims to reach some conclusions have been accepted, treating it as experimental. In line with the determined goals, thesis from the National Higher Education Center which are opened to access have been included in the study. In this concept, 28 theses written in Turkish on educational digital games were reached. All theses included in the study were subjected to the analysis in this study, taking into account the dimensions determined in the content analysis. In line with the instructions taken into consideration while creating the content analysis of each research thesis, the type of publication,

research method, sample, data collection tool, research dependent variable and the common results obtained in the studies were conducted in order. By being coded according to the categories determined depending on the findings obtained, the frequency (f) and percentage (%) that each finding renews itself was calculated. The analyzed data of the study are presented as tables and figures by revealing the numbers of some findings through the figures. As a result of the research, it was seen that most of the studies were carried out within the scope of master's thesis and generally continued with a trial model. In addition, a large part of the sample group preferred in the studies consists of secondary school students. As a data collection tool, most of the studies were carried out with the achievement test and interview. It has been concluded that most of the studies aim to determine the effects of educational digital games on academic achievement. Based on the findings, in line with the results revealed practitioners, researchers and suggestions are included.

Keywords: Educational digital games, educational computer games, educational mobile games.

Giriş

Araştırma Konusu ve Problemi

Bilimsel ve sosyal değişimlerle beraber eğitim ve öğretim alanında da köklü değişiklikler ortaya çıkmış ve çıkmaya devam edecektir. Eğitsel dijital oyun uygulamaları, özellikle teknolojinin hızlı gelişimi ile birlikte kendini sürekli değiştirmiş ve çağımız değişimlerine ayak uydurmuştur. Teknolojinin ve bilgisayarın hızla bir şekilde gelişmesi sonucu, eğitim-öğretim ortamlarında çıkan sorunların çözümünde bu yeni teknolojilerin yer alması kaçınılmaz bir hal almıştır. Eğitim ve teknoloji bireylerin yetiştirilmesinde önemli bir etkendir. Eğitim ve teknoloji farklı kavramlar olsalar da, her ikisinin beraber kullanılması ile yeni bir eğitim alt disiplini, eğitim teknolojisini meydana getirmiştir. Eğitimde gelişen bu teknolojisi sayesinde öğrenme ve öğretme durumları zevkli bir hal almıştır. Öğrenciler, bu tür eğitim ortamlarda isteyerek, oynayarak ve zevk alarak öğrenmektedirler (İşman, 2005). Teknolojinin en önemli araçlarından biri olarak bilgisayar vasıtasıyla eğitimde kullanılan oyunların eğitim-öğretimde kullanılması genel olarak Bilgisayar Destekli Eğitim veya Eğitsel Dijital Oyunların Eğitimde Kullanılması şeklinde ifade edilmektedir(Çankaya ve Karamete,2008).

Bilim insanları ilk dönemlerde televizyon ve videoların eğitim için kullanımını incelerken; sonraki dönemlerde teknoloji ile birlikte bilgisayarların gelişimi ve yaygın olarak kullanılması ile birlikte bilgisayar destekli öğretim modeli, öğretim tasarımı modeli, animasyonlar ve eğitsel dijital oyunlarının da içinde olduğu konular üzerinde çalışmışlardır.

Eğitsel dijital oyunlar;

1. Öğrencilerin motivasyonlarını arttırması,
2. Öğrencilerin öğretime karşı daha istekli olmasını sağlaması,
3. Öğrenme ortamlarını daha zevkli ve eğlenceli hale getirmesi,
4. Gerçek yaşamda karşılaşılan problemleri çözme ve üst-düzey düşünme becerilerini geliştirmesi bakımından eğitim alanına katkı sağlamıştır (Avcı, Sert, Özdinç ve Tüzün, 2009; Bayırtepe ve Tüzün, 2007; Kirriemuir ve McFarlane, 2004).

Çağımızda dijitalleşen dünya ile birlikte gelişen dijital oyun dünyası kavramı eğitim için yenilikçi bir durum olması beklenen yeni eğitim sisteminin kapısını aralamaktadır. Bu anlamda pek çok dijital eğitsel oyun tasarımları oluşturulmakta ve sektörde bu yeni eğitim sistemine bir eğilim olduğu görülmektedir. Aynı şekilde dijital oyunların öğrenme üzerindeki etkisinin nasıl bir rolü olduğuyla ilgili de bilimsel çalışmaların sayısı sürekli artış göstermektedir (Annetta, 2008; Charlier ve De Fraine, 2012; Garris, Ahlers ve Driskell, 2002).

Araştırma Konusuyla İlgili Kuramsal Çerçeve ve Konuyla İlgili Belli Başlı Çalışmalar

Alanyazın tarandığında eğitim ortamında kullanılan oyunların farklı türlere ayrıldığı görülmüştür. Bu türler eğitsel dijital oyunlar, eğitsel kart oyunları, 3D eğitsel oyunlar, eğitsel mobil oyunlar, eğitsel bilgisayar oyunları, psikomotor becerilere dayalı eğitsel oyunlar vb. olarak karşımıza çıkmaktadır. Dijital oyunlar eğitim ortamlarıyla birleştirilerek kalıcı öğrenmeyi sağlamada aktif rol almaktadırlar. Usta ve ark. (2017)'na göre eğitim ortamlarında hazırlanan bu eğitsel amaçlı oyunlar, öğrenmenin kalıcı hale getirilmesinde belirlenen amaçlara göre, daha fazla duyu organına yönelik ve öğrencilerin öğretim kademesine uygun somut materyallerin hazırlanması ve bu doğrultuda kullanılması gerektiğini söylemektedirler. Eğitimde kullanılan dijital oyunların en belirgin özelliğinin, soyut yaşantıların somut yaşantılara geçiş imkânı sağlayarak kuramsal öğrenme ile uygulamalar arasındaki bağlantı sağlaması olduğu düşünülebilir (Yiğit, 2007; Varışoğlu ve ark., 2013; akt: Öztemiz ve Önal, 2013). Alıcı (2016)'ya göre sınıfta ortamında kullanılan eğitsel oyunların öğrenci öğrenmelerinde daha verimli bir etki bıraktığı görüldüğü söylemektedir. Eğitsel oyunların, öğrenenleri sınıf ortamında etkin yapan, rekabet ve birlikte çalışmayı sağlayan nitelikleri vardır (Canbay, 2012). Eğitsel oyunlar, öğrenenlerin doğuştan getirdikleri özelliklerini kullanmalarını sağlayarak önceden belirlenen kurallar içerisinde sonuca gitme hedefini gütmektedir (Altun, 2013). Öğrenenlerin hoş vakit geçirecek ortamların oluşturulması ve öğrenirken eğlenerek konuları öğrenmesi eğitsel dijital oyunlar sayesinde gerçekleştirilebilir. Öğrenme ortamlarındaki çalışmalarda değişiklikleri ortaya çıkararak öğrenenlerin zevk alabileceği ortamlar yaratılabilir. Öğrencilerin öğrenmede hedeflenen konulara ulaşmasını çekici bir hale getirmek eğitsel oyunlarla gerçekleştirilebilir (Canbay, 2012; Yıldız, Şimşek ve Araz, 2016). Etkin bir şekilde öğrenme sürecine katılan öğrenenler, eğitsel oyunlarla bu süreçte mantık yürütebilmeyi, plan yapabilmeyi, problem çözebilmeyi, stratejik düşünebilme becerisini, sorumluluk sahibi olmayı, etkileşim yapabilmeyi, karar verebilmeyi, hızlı düşünebilmeyi sağlayarak arkadaşları arasında ile birlikte çalışabilme ve kaynaşma gibi becerilerini eğitsel dijital oyunlar vasıtasıyla ortaya koyabilir (Gürcan, Özhan ve Uslu, 2008;Akt.: Cop ve Kablan, 2018; Yıldız, Şimşek ve Araz, 2016).

Price (1991), eğitsel dijital oyunları öğrencileri motive ederken öğretmeyi ve pratik yapmayı amaçlayan "akademik oyunlar" olarak kategorize etmektedir. Buna karşın, dijital oyunların öğretimde kullanılması gerekli olduğunu, akademik oyunların oyun kavramına yeni anlam kattığı savunan araştırmacıların yanı sıra, Prensky'nin (2001) eğitim ortamlarında kullanılan oyunların akademik oyun olarak ifade edilmesi oyun içerisindeki eğlence unsurunu yok korkusu dile getirilmiştir(van Eck, 2006). Bu korkuyu haklı çıkaran eğitsel dijital oyunlar araştırmalarının ilk örnekleri olan eğitlencelerdir (Edutainment). Eğitsel dijital oyunlar kategorisinde ele alınan "eğitlence", akademisyenler tarafından dijital oyunların gücünü öğrenme ortamlarında kullanmak hedefiyle tasarlanan fakat eğlence yönünden oldukça zayıf oyunlardır. Eğitlence ve modern eğitsel dijital oyunları ayıran en belirgin özellik, modern eğitsel dijital oyunların sağladığı etkileşim olduğu söylenebilir. 21. yüzyılın eğitsel dijital oyunları, ezberci öğrenme yaklaşım ve düz anlatım öğrenme yaklaşımı yerine, genellikle üst düzey bir düşünmeyle beraber strateji oluşturma, hipotez oluşturma ve problem çözmede etkili becerilerinin geliştirilmesine olanak sağlar (Denis ve Jouvelot, 2005).

Bütün öğretim modellerinin üstün yönleri olduğu gibi eksik yönleri de mevcuttur (Karasan, 2013). Eğitsel dijital oyunların eksik yönlerinden bahsedecek olursak, ilk başta edinilmesi istenen öğretim becerisi ile benzeşmeyen ve içeriği gerekli şekilde düzenlenmemiş dijital oyunların faydadan ziyade zararlı hale geleceği, ayrıca istenmeyen şekilde öğrenmelere sebebiyet verebileceği söylenebilir (Ülküdür, 2016). Öğrenci seviyesine uygun olmayan düzeydeki oyunların veya öğrenenlerin yeterince ilgisini çekmeyen dijital oyunların seçilmesi durumunda hedeflenen oyun yöntemi ile öğretim çabaları sonuç vermeyebilir. Bunun yanında oyun sırasında öğrenenler arasında meydana gelebilecek çekişme

durumu bireysel farklılıklardan kaynaklı, öğrenme güçlüğü çeken öğrenenlerin motivasyonunu düşürebilir (Coşkun, 2012). Kazanılması önemli olan kimi eğitsel oyunlarda ise yarışma ve hırslanma duyguları gözlenebilmektedir. Bu oyunları kazanamayan bazı öğrenenlerde hayal kırıklığı ve olumsuz düşüncelerin bireyde oluşması meydana gelebilir. Öğretim ortamında eğitsel dijital oyunlar uygulanırken bazı öğrencilerde meydana gelecek kontrol kaybı vb. bazı olumsuzluklar da olabileceği göz önünde bulundurulmalıdır (Canbay, 2012). Böyle durumlarda, eğitsel dijital oyunların, avantajlı taraflarının yanında dezavantajlarının da olduğu bilinmeli, öğrenme ve öğretmeyi artırmaya yönelik eğitsel dijital oyunlardan istifade ederken dezavantajlarının da bilinmesi gerekir ve bu durumlar göz önünde bulundurularak gerekli tedbirler alınmalıdır (Karasan, 2013). Bahsi geçen bu düşüncelerden yola çıkarak daha önce yapılan çalışmalarda eğitsel dijital oyunların avantaj ve dezavantajlarını ortaya çıkaran çalışmalar bulunmaktadır.

Araştırmanın Amacı

Araştırmanın amacı; öğretim alanında kullanılan eğitsel dijital oyunların mevcut durumunu, tüm eğitim düzeylerinde 2010-2020 yılları arasında yayınlanan YÖK Ulusal Tez Merkezinden erişime açık olan PDF uzantılı Türkçe yazılmış yüksek lisans ve doktora düzeyindeki tezlerin bulgularından hareketle içerik analizi yöntemi kullanılarak değerlendirmektir. Hedeflenen bu amaç doğrultusunda araştırma soruları aşağıda verilmiştir;

1. Analizde yer alan tezlerin, araştırma yayın türü dağılımı nedir?
2. Analizde yer alan tezlerin, araştırma yöntemi dağılımı nedir?
3. Analizde yer alan tezlerin, örneklem dağılımı nedir?
4. Analizde yer alan tezlerin, veri toplama aracı dağılımı nedir?
5. Analizde yer alan tezlerin, bağımlı değişkenler dağılımı nedir?
6. Analizde yer alan tezlerin, ortaya koyduğu ortak sonuçlar nelerdir?

Araştırmanın Önemi

Çalışma, Türkiye'de Türkçe olarak yazılmış eğitsel dijital oyunları konu eden YÖK Tez merkezinde erişime açık yüksek lisans ve doktora düzeyindeki tezlerin incelenerek, ortaya konulan sonuçları detaylı biçimde olarak verilmesini ve çalışmalardaki değişkenlere ulaşılmasını amaçlanmaktadır. Çalışmanın, analize dahil edilen tezlerin ayrıntılı olarak analizinin sağlanması ve sonuçları açısından alanyazına katkısının olması beklentisi vardır. Ayrıca çalışma daha sonra yapılacak araştırmalara ışık tutma noktasında önem arz etmektedir. Dolayısıyla bu çalışmada Türkiye'de yapılmış eğitsel dijital oyunları konu edinen betimsel ve deneysel tezlerin analizi ile tezlerin yayın türleri, çalışma yöntemleri, örneklemleri, veri toplama araçları ve tezlerden elde edilen bulgulara bağlı olarak sonuçlara ulaşmak ve bu sonuçlar doğrultusunda önerilerde bulunmak amaçlanmıştır.

Araştırmanın Sınırlılıkları

1. Bu araştırmada içerik analize dâhil edilen çalışmalar tür olarak Türkçe olarak yazılmış tez ile sınırlıdır.
2. Bu araştırmada içerik analize dâhil edilen tezler eğitim enstitüleri bünyesinde yapılan tezlerle sınırlıdır.
3. Bu araştırmada içerik analize dâhil edilen çalışmalar belirlenen anahtar sözcüklerle ulaşılan tezlerle sınırlıdır.
4. Bu araştırma 2010-2020 yılları arasında yapılan tezlerle sınırlıdır.
5. Bu araştırmada analize dâhil edilen tezlere YÖK Tez Merkezinde yer alan tezlerle sınırlıdır.

Yöntem

Araştırma Yöntemi ve/veya Deseni/Modeli

Çalışmada yayınların içerikleri analiz etmeye yönelik kullanılan betimsel içerik analiz modeli kullanılmıştır. Betimsel içerik analizi modeli, üzerinde çalışılmış konularla alakalı yapılan araştırmaların detaylı bir şekilde incelenmesi, genel eğilim durumları ya da sonuçların sistematik biçimde tanımlandığı içerik analiz modelidir (Çalık ve Sözbilir, 2014). Çalışmada çıkan verilerle betimsel içerik analizi, elde edilen bu verilerin detaylıca işleme alınmasıyla, betimsel olarak yapılmış bir çalışmayla belirli kavram ve temalar eşliğinde ortaya konulması şeklinde gerçekleştiği söylenmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2013, 259). Bu düşünceden yola çıkarak çalışmada Türkiye'de yapılmış, eğitsel dijital oyunları konu edinen yüksek lisans ve doktora düzeyindeki tezlerin araştırma metodolojisi eğilimlerinin betimsel ve tanılayıcı biçimde belirlemek amaç edilmiş betimsel içerik analizi gerçekleştirilmiştir.

Araştırmada Kullanılan Veriler ve Toplama Süreci

Araştırmada, ulusal alanyazındaki eğitsel amaçlı dijital oyunları konu edilen yüksek lisans ve doktora düzeyindeki tezlerin verileri içerik analizi yöntemi kapsamında bazı adımlar takip edilerek toplanmıştır. Veri toplama sırasında takip edilen işlemler;

1. Araştırmaya dâhil edilecek tezlerin çerçevesinin oluşturması: Araştırmaya dâhil edilecek tezlerin, araştırmanın amacına uygun olması,
2. Araştırma amacı doğrultusunda amaçla ilişkili olan tezlerin belirlenmesi,
3. İçerik analizi çalışmasına tezlerin dâhil edilme kriterlerinin belirlenmesi işlemleridir (Walsh ve Downe, 2005).

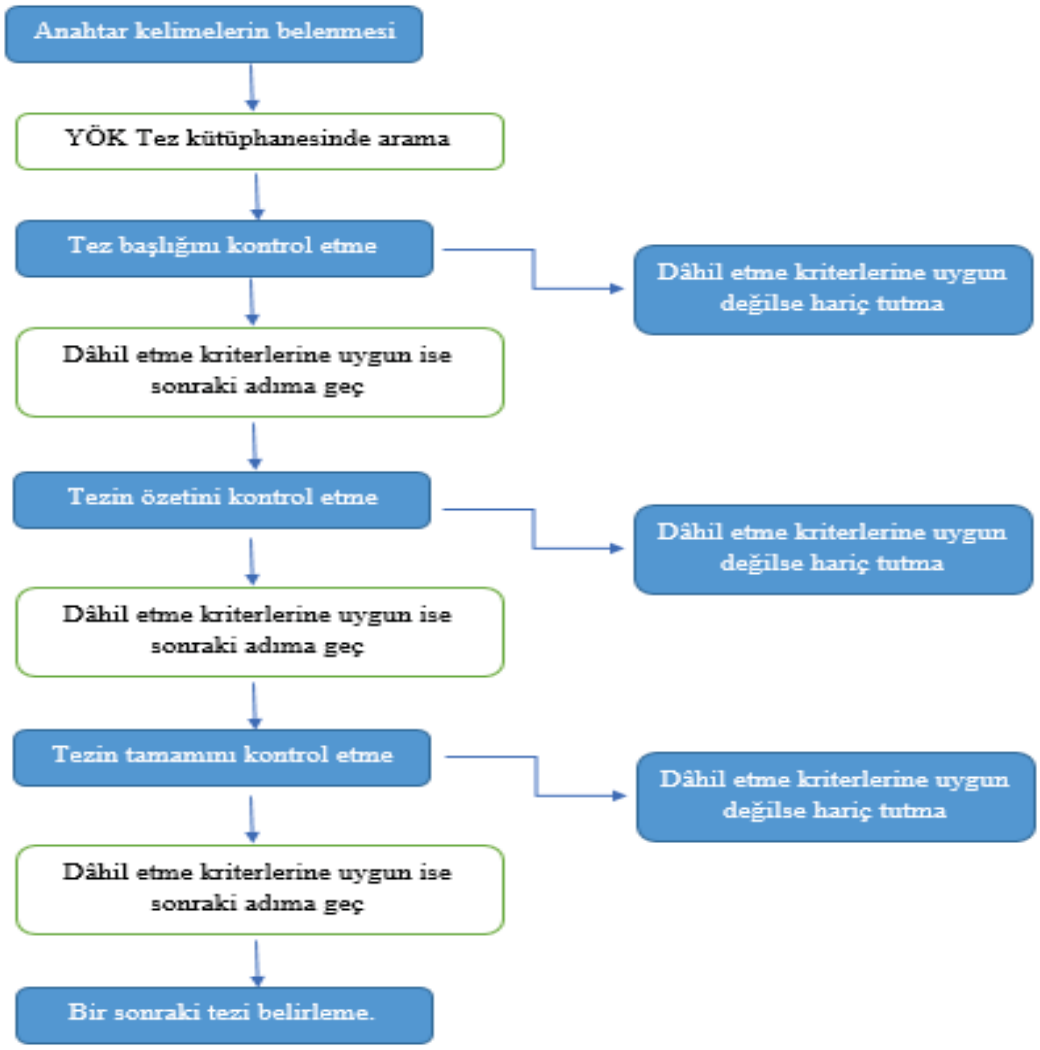
Araştırmanın verilerini seçilen yüksek lisans ve doktora tezlerinin araştırma amacı, araştırma yöntemi, araştırma örneklemi, veri toplama araçları ve tezlerin sonuçları oluşturmaktadır. Bu çalışmalara erişebilmek adına; kullanılacak olan anahtar kelimeleri; eğitsel dijital oyunlar, eğitsel bilgisayar oyunları ve eğitsel mobil oyunlar olarak belirlenmiştir. Bu anahtar kelimeler yardımıyla YÖK Tez merkezi veritabanı kullanılarak tarama işlemi yapılmıştır. Çalışmalar taranırken ilgisiz tezlerin çalışmaya katılmasını önlemek adına toplanan tezlerin içeriğinin de kontrol edilmesi ihmal edilmemiştir. Tüm bu inceleme ve ayıklama işlemleri sonunda araştırmada kullanılacak tez sayısı 24 yüksek lisans ve 4 doktora düzeyinde toplamda 28 çalışma olarak belirlenmiştir.

Noblit ve Hare'nin (1998) içerik analiz çalışmasına ilişkin önerileri doğrultusunda bu içerik analizi çalışmasında, tezlerin dâhil edilme veya hariç tutulma kriterleri ortaya konulmuştur.

Bu çalışmaya dâhil edilecek tezlerin seçilme kriterleri aşağıdaki şekildedir.

1. Çalışmanın 2010-2020 yılları arasında yapılması gerekmektedir.
2. Çalışmaya yalnızca yüksek lisans ve doktora tezleri dâhil edilecektir.
3. Tezlerin tam metnine ulaşılmalıdır.
4. Yalnızca özeti verilen tezler çalışma kapsamına alınmayacaktır.

Yapılan çalışmaya dâhil edilen tezlerin, dâhil etme kriterleri belirlendikten sonra araştırmacılar tarafından izlenen yol Şekil 1'de verilmiştir.



Şekil 1. Kullanılan tezlerin dâhil etme ve hariç tutulması

Veri Analizi

Her bir tez veri toplama süreci bölümünde belirtilen kriterlere uygun olacak şekilde Google E-Tablolar sayfasına inceleme sonucu kodlanmıştır. Daha sonra tezler araştırma yönergesine bağlı olarak belirlenen kategorilere göre kodlanarak her bir bulgunun kaç kez kendini yenilediği frekans(f) ve yüzde(%) olarak hesaplanmış ve şekiller vasıtasıyla bazı bulguların sayıları ortaya konularak çalışmanın analiz edilen verileri şekil ve tablolar haline getirilmiştir. Şekil ve tablolardan elde edilen sonuçlar ve daha sonra yapılacak olan çalışmalara ilhan vermesi açısından sonuç, tartışma ve öneriler bölümünde verilmiştir.

Geçerlik Ve Güvenirlik

Çalışmamızda, içerik analiz yöntemi kullanılarak incelenen makalelerin analizi sonucunda elde edilen veriler yorumlanarak sentezlenmiştir. Bu kapsamda, çalışmanın geçerliliği ve güvenirliği sağlamak için yapılan işlemler aşağıda verilmiştir.

1. Araştırmanın amaç ve soruları net ve anlaşılır bir biçimde ifade edilmiştir.
2. Araştırmadaki veri toplama süreci detaylı bir şekilde anlatılmış ve tezlerin dâhil edilme ve hariç tutulma süreci şema halinde verilmiştir.
3. Araştırmanın bulgularının geçerliliği sağlanması için; veri toplama metodu, dâhil etme kriterleri detaylı bir şekilde verilmiştir.

4. Araştırmanın veri analiz süreci ayrıntılı bir şekilde anlatılmış ve araştırmacıların oluşturduğu geniş sonuç özetleri paylaşılmıştır.
5. Araştırmanın tekrar edilebilirliğinin sağlanabilmesi için yöntem bölümünde araştırma süreci detaylı olarak anlatılmaya çalışılmıştır.

Bulgular

Çalışmanın bu bölümünde, araştırmanın amacı kapsamında elde edilen veriler alt hedefler dahilinde grafik ve tablolar halinde sunulmuştur.

Tablo 1. Çalışmaların yayın türü dağılımı

Tür	f	%
Yüksek Lisans	24	85,7
Doktora	4	14,3
Toplam	28	100

Tablo 1'e bakıldığında incelenen 28 çalışma; çalışma yayın türüne göre yüksek lisans (n=24) ve doktora (n=4) düzeyinde gerçekleştirilmiştir.

Tablo 2. Çalışmaların araştırma yöntemi dağılımı

Araştırma Yöntemi	f	%
Deneme Modeli	13	46,4
Tarama Modeli	6	25,0
Karma Yöntem	5	14,3
Durum Çalışması Modeli	2	7,1
Tasarım Tabanlı Araştırma Yöntemi	1	3,6
İçerik Analizi Modeli	1	3,6
Toplam	28	100

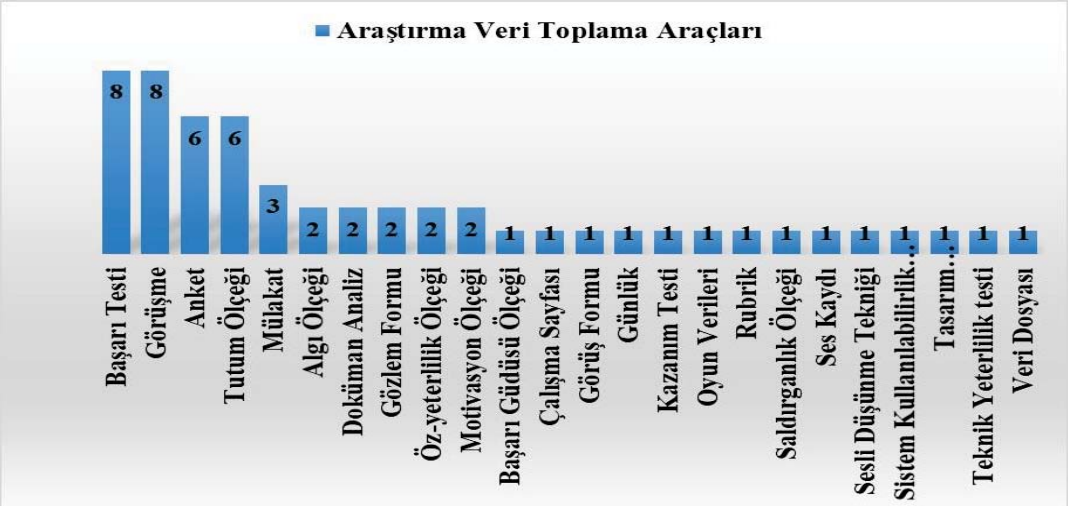
Tablo 2'ye bakıldığında incelenen 28 çalışma; araştırma yöntemine göre Deneme Model(n=13), Tarama Model(n=6), Karma Model(n=5), Durum Çalışması Modeli(n=2), Tasarım Tabanlı Araştırma ve İçerik Analiz Modeli(n=1) şeklinde yürütülmüştür.

Tablo 3. Çalışmaların örneklem dağılımı

Örneklem Grubu	f	%
Ortaokul	12	42,9
İlkokul	5	17,9
Lise	3	10,7
Üniversite	2	7,1
Okul Öncesi	1	3,6
İlkokul/Ortaokul	1	3,6

Ortaokul/Veli	1	3,6
Tez-Makale	1	3,6
Yetişkin	1	3,6
Üniversite/Ortaokul	1	3,6
Toplam	28	100

Tablo 3'e bakıldığında 28 çalışma; çalışmalar örneklemine göre Ortaokul (n=12), İlkokul (n=5), Lise (n=3), Üniversite (n=2), Okul Öncesi (n=1), İlkokul/Ortaokul (n=1), Ortaokul/Veli (n=1), Tez-Makale (n=1), Yetişkin (n=1) ve Üniversite/Ortaokul (n=1) şeklinde yürütülmüştür.



Şekil 2. Çalışmaların veri toplama aracı dağılımı*

* Çalışmaların bazılarında birden çok veri toplama aracı kullanılmıştır. Şekil 2'de her bir veri toplama aracının frekans değeri kullanım sayısına göre oluşturulmuştur. Bu nedenle analiz edilen toplam çalışma sayısından daha fazla veri toplama aracı söz konusudur.

Şekil 2'ye bakıldığında 28 çalışma kapsamında; Başarı Testi (n=8), Görüşme (n=8), Anket (n=6), Tutum Ölçeği (n=6), Mülakat(n=3), Algı Ölçeği (n=2), Doküman Analiz (n=2), Gözlem Formu (n=2), Öz-yeterlilik Ölçeği (n=2), Motivasyon Ölçeği (n=2) kez kullanılmıştır. Bunların dışında kalan Başarı Güdüsü Ölçeği (n=1), Çalışma Sayfası (n=1), Görüş Formu (n=1), Günlük (n=1), Kazanım Testi (n=1), Oyun Verileri (n=1), Rubrik (n=1), Saldırganlık Ölçeği (n=1), Ses Kaydı (n=1), Sesli Düşünme Tekniği (n=1), Sistem Kullanılabilirlik Ölçeği (n=1), Tasarım Değerlendirme Formu (n=1), Teknik Yeterlilik Testi (n=1) ve Veri Dosyası (n=1)' er kez kullanılmıştır. Toplamda 55 veri toplama aracı kullanılmıştır.

Tablo 4. Çalışmaların bağımlı değişkenler dağılımı

Araştırma Değişkenleri	f	%
Akademik Başarı	3	10,7
Akademik Başarı/Görüş	3	10,7
Akademik Başarı/Tutum	3	10,7
Akademik Başarı/Oyun Tasarımı	2	7,1
Demografik Özellikler	2	7,1
Akademik Başarı/Düşünme Becerisi Geliştirme	1	3,6
Akademik Başarı/Motivasyon	1	3,6
Akademik Başarı/Motivasyon/Tutum	1	3,6
Akademik Başarı/Oyun Tasarımı/Görüş	1	3,6

Akademik Başarı/Öz-yeterlilik/Beceri	1	3,6
Akran Eğitimi	1	3,6
Doküman Analizi(Akademik Başarı/Tutum)	1	3,6
Kullanım Performansı	1	3,6
Motivasyon/Tutum	1	3,6
Oyun Algısı	1	3,6
Oyun Alışkanlıkları Görüş	1	3,6
Oyun Bağımlılığı/Aile Yaşantısı	1	3,6
Oyun Tasarımı/Motivasyon/Tutum/Saldırganlık	1	3,6
Öz-yeterlilik Algısı/Görüş	1	3,6
Tutum	1	3,6
Toplam	28	100

Tablo 4'e bakıldığında 28 çalışmada; araştırma bağımlı değişkeni olarak Akademik Başarı, Akademik Başarı/Görüş ve Akademik Başarı/Tutum (n=3)' er kez ele alınmıştır. Akademik Başarı/Oyun Tasarımı ve Demografik Özellikler (n=2)' şer kez kullanılmıştır. Akademik Başarı/Düşünme Becerisi Geliştirme, Akademik Başarı/Motivasyon, Akademik Başarı/Motivasyon/Tutum, Akademik Başarı/Oyun Tasarımı/Görüş, Akademik Başarı/Öz-yeterlilik/Beceri, Akran Eğitimi, Doküman Analizi(Akademik Başarı/Tutum), Kullanım Performansı, Motivasyon/Tutum, Oyun Algısı, Oyun Alışkanlıkları Görüş, Oyun Bağımlılığı/Aile Yaşantısı, Oyun Tasarımı/Motivasyon/Tutum/Saldırganlık, Öz-yeterlilik Algısı/Görüş ve Tutum (n=1)' er kez kullanılmıştır.

Tablo 5. Çalışmaların elde ettikleri sonuçlar

Araştırma Sonucu	f
Başarıyı Artırma	14
Bireyin Sosyal Yaşamını Etkileme	3
Öğrencide İşbirlikçi Öğrenme Ortamını Sağlama	2
Zekâ Gelişimi	1
Yeni Ürün Ortaya Koyma	1
Özel Eğitim Alanında Kullanımı Olumlu Sonuçları	1
Öğrencide Adaptasyon Sorunu Gidermesi	1
Öz-Yeterliğe Olumlu Etki	1
Cinsiyete Göre Oyun Algısı	1
Psiko-Motor Davranış Geliştirme	1
Dil Gelişimi	1
Herhangi Bir Etkisi Olmaması	1
Toplam	28

Tablo 5'e bakıldığında 28 çalışma; elde edilen sonuçlara göre Başarıyı Artırma (n=14), Bireyin Sosyal Yaşamını Etkileme (n=3), İşbirlikçi Öğrenme (n=2), Zekâ Gelişimi (n=1), Yeni Ürün Ortaya Koyma (n=1), Özel Eğitim Alanında Kullanımı (n=1), Adaptasyon Sorunu (n=1), Öz-Yeterliğe Olumlu Etki (n=1), Cinsiyete Göre Oyun Algısı (n=1), Psiko-Motor Davranış Geliştirme (n=1), Dil Gelişimi (n=1) ve Herhangi Bir Etkisi Olmaması (n=1) şeklinde sonuçlar elde edilmiştir.

Sonuç ve Öneriler

Bu araştırma eğitsel dijital oyunlarla ilgili yapılmış yüksek lisans ve doktora tezleriyle ilgili, 2010-2020 yılları arasında yayınlanan tezlerin sonuçlarından yola çıkarak içerik analizi yöntemi ile değerlendirmektedir. Sonuç ve Tartışma bölümünde ise, araştırma kapsamında elde edilen bulgulara dayanılarak elde edilen sonuçlar yorumlanmaktadır. Çalışma süresince ortaya konulan araştırma sonuçları ve bu sonuçlar doğrultusunda yapılan öneriler aşağıda verilmiştir.

Çalışmamızda eğitsel dijital oyunların öğrenme üzerindeki durumlarını konu edilen Türkçe yazılmış 28 tez incelenmiştir. Türkiye'de yapılan bu çalışmaların büyük bir oranı yüksek lisans düzeyi tezleri şeklinde olduğu sonucu elde edilmiştir. Bu sonuca benzer Cop ve Kablan (2018)'nın yaptıkları çalışmada da eğitsel oyunları konu edinen araştırmaların kapsamının büyük kısmı yüksek lisans tezi şeklindedir. Gökmen ve ark. (2017)'nin yaptıkları içerik analizi tez incelmesinde, çalışmaların %75'ni yüksek lisans tezi oluşturduğu sonucuna varmıştır. Davies ve ark. (2010)'nin üzerinde çalıştıkları benzer bir çalışmada benzer bir sonuçla lisansüstü düzeyinde tezlerin kapsam olarak daha fazla ele alındığını bulmuşlardır. Bu kapsamlarda lisansüstü düzeyinde tez çalışmalarının daha fazla olmasının sebebi olarak dünya genelinde lisansüstü programlara göre doktora programlarının sayı olarak azınlıkta kalması, lisansüstü programlarının süre olarak daha kısa olması, doktora programlarına kabul edilen öğrencilerin lisansüstü programlarına kabul edilen öğrenci sayısından az olması veya doktora programları alımında belirlenen şartların lisansüstü programları şartlarına oranla daha yüksek olması neden olarak söylenebilir.

Analize dahil edilen çalışmalarda yöntem olarak en çok kullanılan deneme modeli olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Cop ve Kablan (2018) da yaptıkları çalışmada benzer bir sonuç elde etmişlerdir. Eğitsel dijital oyunların hem öğretim sürecinde hem de öğretim ortamında kullanılmasından kaynaklı olarak, öğrenen durumundaki bireylerin kendi kendine uygulama yaparak öğrenmelerini gerçekleşmesine, elle tutulur ve gözle görülür materyallerin desteği alınarak, öğrenenlerin bu ortamı bir öğretim ortamı haline getirmesi gerekli bir durum olduğunu dile getirmişlerdir(Çavuş, Kulak, Berk ve Kaplan, 2011; Gülsoy, 2013; Gökmen ve diğ., 2017). Benzer şekilde yapılan başka çalışmalarda karma yöntem daha çok kullanıldığı görülmüştür(Acquah ve Katz, 2020; Hung ve diğ., 2018). Bu sonuçtan hareketle, deneme modelinin daha fazla kullanılma sebebi; eğitsel dijital oyunların birden çok değişkene etki etmesi, oyun esnasında öğrenciler öğrenme sonuçlarını olumlu veya olumsuz olarak hemen öğrenme fırsatlarının olması ve deney-kontrol gruplarıyla çalışmanın doğru bir tercih olduğu gösterilebilir.

Çalışmaların örneklemlerini büyük ölçüde ortaokul öğrencileri olduğu sonucu elde edilmişidir. Eğitsel dijital oyunların ders ortamında ilgi çekici olmasının, motivasyon artışına destek vermesi, dersleri etkili hale getirmesinin, öğrencilerin yaş grubu dikkate alındığında daha eğlenceli ve verimli ders ortamları sunmasının akademik başarıyı artırmada ve dersi etkili bir şekilde yürütülmesinde etkili olduğu sonucu bulunmuştur(Yavuzkan, 2019). Dijital eğitsel oyun çalışmaları örneklemin öğretim kademesi seviyeleri açısından incelendiğinde çalışmaların genel olarak ortaokul kademesinde yoğunlaştığı görülmüştür(Bire, 2019). Yapılan alanyazın inceleme çalışmaları da dijital eğitsel oyun tasarımının ilk başlarda yüksek okul öğrencileri için kullanılmasına rağmen son zamanlarda daha çok ortaokul ve lise düzeyinde kullanıldığını göstermektedir (Denner, Werner ve Ortiz, 2012; Hayes ve Games, 2008). Hung

ve diğ.(2018)'nin yaptığı çalışmada örneklem grubu olarak üniversiteli öğrencilerin daha çok seçildiği sonucu bulunmuştur. Çalışmaların büyük bir kısmının ortaokul seviyesinde olmasının diğer bir nedeni ülkemizde Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersinin ortaokul seviyesinde verilmiş olması ve birçok bilişim öğretmeninin ortaokul seviyesinde çalışıyor olması şeklinde söylenebilir.

Çalışmaların büyük bir kısmının başarı testi ve görüşme veri araçlarıyla yürütüldüğü sonucu elde edilmişdir. Çalışmaların genel olarak akademik başarıyı ölçmeye yönelik yapılması ve bu ölçmeler sonucu hem öğrenci hem de öğretmen ve velilerden görüş alınması bu veri toplama araçlarının daha çok kullanılmasında etkili olduğu söylenebilir. Cop ve Kablan(2018)'nın araştırmasında hem makale hem de tezlerde daha çok bu veri toplama araçlarının kullanıldığı sonucu bulunmuştur.

Eğitsel dijital oyunları konu edinen bu çalışmaların büyük bir oranı oyunların akademik başarıya etkisinin olup olmadığına yönelik çalışmalar olduğu sonucu çıkmıştır. Değişken olarak ele alınan akademik başarı eğitim öğretim ortamlarında önemle üzerinde durulan değişkendir. Bu nedenle çalışmalarda daha fazla eğitsel dijital oyunların bu değişken üzerindeki etkisini ortaya koyulduğu düşünülmektedir. Ortaokul seviyesinde yapılan dijital eğitsel oyun çalışmalarında duyuşsal kazanımlardan çok bilişsel kazanımlar için daha çok olumlu sonuçlar alındığı görülmüştür(Bire, 2019). Eğitsel dijital oyunların ortaokul öğrencileri üzerindeki etkisini görmek amacıyla 160 kişilik bir öğrenci grubuyla 6 ay boyunca eğitsel dijital oyunların kullanılması sağlanmış ve çalışma sonunda görüşleri başvurulmuştur. Öğrenciler bu çalışma süreci sonunda derslerde bilgisayar oyunu kullanımına karşı olumlu düşüncelerini dile getirmişlerdir, bu oyunların başarılarını artırdığı düşünceleri ortaya çıkmıştır(Altun ve Dikbaş'tan aktaran Say, 2016). Acquah ve Katz(2020)'ın yaptığı çalışma da sonuçlar paralellik göstermektedir. Hung ve diğ.(2018)'nin çalışmasında da ise tutum ve psikolojik değişkeni en çok kullanılan değişken olduğu sonucu bulunmuştur. Çalışmaların daha çok akademik başarı üzerinde yoğunlaşması, eğitim öğretim ortamlarının amaç olarak öğrenci başarısını birinci hedef olarak alması şeklinde söylenebilir. Alanyazın incelemesinde de görüldüğü gibi akademik başarının yanında öğrencilerin eğitsel dijital oyunlara karşı tutumu ve psikolojik olarak bu oyunlara adaptasyonu önemli bir değişken olarak görüldüğü söylenebilir.

Araştırma sonunda elde edilen sonuçlar incelendiğinde, eğitsel dijital oyunların öğrencilerin başarısını arttığı sonucu net bir şekilde ortaya çıkmıştır. Çalışmaların büyük bir oranı öğrenci başarısını incelerken bunun yanında farklı değişkenleri de incelendiği görülmüştür. Öğrenci başarısının pozitif yönde etkisi çalışmalarda sonuç olarak ortaya çıkmıştır. Batdı(2017) tarafından yapılan eğitsel dijital oyunların akademik başarısına etkisi konulu çalışmayla benzerlik göstermektedir. Öğrencilerin zekâ gelişimi, öğrenmeye karşı adaptasyonu, dil gelişimi, sosyal yaşamı, psiko-motor davranışları, işbirlikçi öğrenme davranışları vb. bağımlı değişkenleri de etkisi olduğu sonucu ortaya çıkmıştır. Bazı çalışmalar da eğitsel dijital oyunların tüm derslerde kullanılabileceği sonucu elde edilmiştir. Nitekim incelenen çalışmaların birinde: "Eğitsel dijital oyunların tarih dersinde kullanılması" şeklinde olduğu görülmüştür. Bu sonuç Bire(2019) tarafından gerçekleştirilen çalışmayla paralellik göstermektedir. Eğitsel dijital oyunların yerinde ve zamanında kullanılması, öğrenciler açısından mutlaka olumlu bir etki gösterdiği söylenebilir.

Öneriler

Çalışma sonuçları doğrultusunda araştırmacılara öneriler;

- Çalışma yıl aralığı olarak 2010-2020 yılları arasını kapsamakta olup yapılacak yeni çalışmalarda daha geniş bir tarih aralığı belirlenebilir. Böylelikle yıllara göre eğilim de gözlenebilir.

- Çalışmalarda genel olarak eğitsel dijital oyunların öğrenci üzerindeki etkileri araştırılmıştır. Eğitsel dijital oyunların öğrenciler tarafından tasarımının gerçekleştirildiği çalışmalara da yer verilmelidir.

Çalışma sonuçları doğrultusunda uygulayıcılara öneriler;

- Çalışma örneklemi olarak lise ve üniversite düzeyinde çalışmaların oranı azdır. Bu durum yapılacak olan çalışmalarda bu düzeylerde öğrencilerin de örneklem olarak alınması gerekliliği ve eğitsel dijital oyunların bu düzeylerdeki öğrenciler üzerindeki etkisini ve eğilimini ortaya çıkarılması önerilmektedir.
- Eğitsel dijital oyunlar, öğrencilerin kalıcı öğrenmelerine katkı sunmaktadır. Bu sonuçtan hareketle Eğitsel dijital oyunların öğretim ortamlarında mümkün olduğunca çok kullanımı önerilmektedir.

Kaynakça

Acquah, E. O., & Katz, H. T. (2020). Digital game-based L2 learning outcomes for primary through high-school students: A systematic literature review. *Computers & Education, 143*, 103667.

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.*

Annetta, L. A. (2008). Video games in education: Why they should be used and how they are being used. *Theory into practice*, *47*(3), 229-239.

Avcı, Ü., Sert, G., Özdinç, F. ve Tüzün, H. (2009, Mayıs). *Eğitsel bilgisayar oyunlarının bilişim teknolojileri dersindeki kullanım etkileri.* 9. Uluslar Arası Eğitim Teknolojileri Konferansında sunulan bildiri, Hacettepe Üniversitesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü, Ankara.

Bayırtepe, E. ve Tüzün, H. (2007). Oyun-tabanlı öğrenme ortamlarının öğrencilerin bilgisayar dersindeki başarıları ve öz-yeterlik algıları üzerine etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, *33*(33), 41-54.

Bire, F.N. (2019). İlköğretim ve ortaöğretimde kullanılan dijital eğitsel oyunların etkilerinin meta-sentez yoluyla incelenmesi. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum*

Batdı, V. (2017). Eğitlence Uygulamalarının Akademik Başarıya Etkisi: Meta-Analitik Bir Çalışma. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, *37*(1).

Çalık, M. ve Sözbilir, M. (2014). İçerik analizinin parametreleri. *Eğitim ve Bilim, 39*(174), 33-38. doi: 10.15390/EB.2014.3412

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.*

Çankaya, S. ve 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. ve Öztuna Kaplan, A. (2011). Fen ve teknoloji öğretiminde oyun etkinlikleri ve günlük hayattaki oyunların derse uyarlanması. *İGEDER Fen ve Teknoloji Öğretmenleri Zirvesi'nde sunulmuş bildiri, İstanbul, Türkiye*.

Charlier, N. ve De Fraine, B. (2012). Game-based learning in teacher education: A strategy to integrate digital games into secondary schools. International Journal of Game-Based Learning (IJGBL), 2(2), 1-12.

Cop, M. R., & Kablan, Z. (2018). Türkiye'de eğitsel oyunlarla ilgili yapılmış çalışmaların analizi. *Kocaeli Üniversitesi Eğitim Dergisi*, *1*(1), 52-71.

Coşkun, H. (2012). Bilimsel öyküler içeren eğitsel oyunlar ile fen öğretiminin öğrencilerin akademik başarısına etkisi. *Yüksek Lisans Tezi, Erciyes Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Kayseri.*

Davies, R. S., Howell, S. L., & Petrie, J. A. (2010). A review of trends in distance education scholarship at research universities in North America, 1998-2007. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, *11*(3), 42-56. http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/876/1607 adresinden, 15.05.2020 tarihinde erişildi.

Denis, G. and Jouvelot, P. (2005, June). *Motivation-driven educational game design: applying best practices to music education.* Paper presented at the International Conference on Advances in computer entertainment technology, Valencia.

Denner, J., Werner, L. ve Ortiz, E. (2012). Computer games created by middle school girls: Can they be used to measure understanding of computer science concepts?. *Computers & Education*, *58*(1), 240-249.

Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & gaming*, *33*(4), 441-467.

Gülsoy, T. (2013). 6. sınıf öğrencilerinin kelime hazinesinin geliştirilmesinde eğitsel oyunların etkisi. *Yüksek Lisans Tezi, Niğde Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Niğde.*

Hayes, E. R. ve Games, I. A. (2008). Making computer games and design thinking: A review of current software and strategies. *Games and Culture*, *3*(3-4), 309-332.

Hung, H.-T., Yang, J. C., Hwang, G.-J., Chu, H.-C., & Wang, C.-C. (2018). A scoping review of research on digital game-based language learning. *Computers & Education, 126*, 89-104.

İşman, A. (2005*). Öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme*. Ankara: PegemA Yayıncılık.

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.*

Kirriemuir, J. ve McFarlane, A. (2004). *Report 8: Literature review in games and learning.* (Araştırma raporu). Bristol: Futurelab Series.

Noblit, G. W. ve Hare, R. D. (1988). *Meta-ethnography: Synthesizing qualitative studies* (11th ed.). California: Sage Publication.

Öztemiz, S. ve 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.

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the horizon*, *9*(5).

Price, R. V. (1991). *Computer-aided instruction: A guide for authors*. Course Technology Press.

Say, F. S. (2016). *Yedinci sınıf fen bilimleri dersine yönelik tasarlanan bilgisayar oyununun öğrencilerin fene yönelik özyeterliklerine, motivasyonlarına ve saldırganlıklarına* etkisi (Doktora Tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 433695).

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.*

Usta, N., Işık, D. A., Şahan, G., Genç, S., Taş, F., Gülay, G., Diril, F., Demir, Ö. ve Küçük, K. (2017). Öğretmen adaylarının matematik öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili görüşleri. *International Journal of Social Sciences and Education Research, 3*(1), 328-344.

van Eck, R. (2006). The effect of contextual pedagogical advisement and competition on middle-school students' attitude toward mathematics using a computer-based simulation game. *Journal of Computers in Mathematics and Science Teaching*, *25*(2), 165-195.

Varışoğlu, B., Şeref, İ., Gedik, M. ve 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.

Walsh, D. ve Downe, S. (2005). Meta-synthesis method for qualitative research: A literature review. *Journal of Advanced Nursing, 50*(2), 204-211.

Yavuzkan, H. (2019). Eğitsel dijital oyunların 5. Sınıf öğrencilerinin matematik başarısına ve tutumuna etkisi. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Niğde.*

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.*

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2013). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri (9. bs.). Ankara: Seçkin Yayınevi.

Yıldız, E., Şimşek, Ü. ve 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.