

Oyunlaştırma Temelli “Öğretim İlke ve Yöntemleri” Dersi Öğretim Programı Hakkında Öğrenci Görüşleri*

Students’ Views about Gamification Based Curriculum for the Lesson of “Teaching Principles and Methods”

İbrahim YILDIRIM**, Servet DEMİR***

Öz

Eğitim sürecinin oyunlaştırılması, öğrencilerin güdülenmelerinin, başarılarının ve derse yönelik tutumlarının artırılması amacıyla, oyunlaştırma yapısının öğretim programlarına başarılı bir şekilde entegrasyonu olarak ele alınabilir. Çalışmada; oyunlaştırma temelli “Öğretim İlke ve Yöntemleri” dersi öğretim programı hakkındaki öğrenci görüşlerini ortaya koymak amaçlanmaktadır. Nitel bir araştırma olan çalışma bir durum çalışması niteliği taşımaktadır. Araştırmanın çalışma grubunu bir dönem boyunca “Öğretim İlke ve Yöntemleri” dersinin tamamını oyunlaştırma mantığına uygun olarak almış olan 5’i erkek 11’i kız toplam 16 Eğitim Fakültesi İlköğretim Matematik Öğretmenliği 2. Sınıf öğrencisi oluşturmaktadır. Öğrencilerle yapılan görüşmeler yarı yapılandırılmış görüşmelerdir. Yapılan görüşmeler ses kayıt cihazı ile kaydedilmiş ve kaydedilen görüşmeler yazıya dökülerek içerik analizi yöntemiyle analiz edilmiştir. Yapılan içerik analizi ile tema ve kodlamalara gidilmiştir. Tema ve kodlar genel olarak değerlendirildiğinde; öğrenciler hedeflerin, içerik tasarımının, öğrenme öğretme sürecinin ve ölçme değerlendirme basamağının oyunlaştırmanın doğası ile uyumlu olduğunu ve kendilerinin bu süreçte olumlu baktıklarını belirtmişlerdir. Öğrenciler bu süreçte yer almaktan mutlu olduklarını, zevk aldıklarını, daha iyi ve kalıcı öğrenme yaşantıları içerisinde bulduklarını, olumlu bir rekabetin başarılarını arttırdığını, arkadaşları ile aralarında iletişimin arttığını, çalışma isteklerinin canlı kaldığını, ilgi ve güdülenmelerinin arttığını, sürekli tekrara imkân bulduklarını ifade etmişlerdir. Öğrenciler, sürecin olumsuzluklarına ilişkin kısmen rekabetin hürsulanmaya yol açtığından bahsetmişlerdir. Öğrenciler özellikle, oyunlaştırma mantığına göre değerlendirilmelerinin başarılarını daha iyi yansıttığını ve öğretim programının bir bütün halinde öğeleri (hedef, içerik, öğrenme öğretme süreci, ölçme değerlendirme) arasında uyumlu bir yapı ortaya koyduğunu belirtmişlerdir.

Anahtar sözcükler: Oyunlaştırma, eğitimin oyunlaştırılması, üniversite öğrencileri.

Abstract

Gamification of educational processes refers to successfully integration of gamification structure into the curriculum to increase students’ attitudes towards lessons, motivation and their academic achievement. In this study, it is aimed to determine the students’ opinions about the curriculum of gamification based “Teaching Principles and Methods” course. It is a case study of qualitative design. The working group of the study consists of 16 sophomores studying at the Department of Elementary Mathematic Education. Five male and 11 female participants have taken whole “Teaching Principles and Methods” course period in a gamified structure. Data were collected by semi structured interviews and analysed with content analysis method through which themes and codes were formed. Findings of the study indicated that objectives, content design, teaching-learning process and assessment evaluation were compatible with the nature of gamification and students do have positive attitudes towards this structure. The participants pointed out that they enjoyed and were glad to be the part of this process and the procedure endured better and more permanent learning experiences for the students. Furthermore, they opined that gamification enhanced academic achievement through positive competition, increased communication between students, kept their interest alive, motivated them and reinforced the previous knowledge. According to the participants, ambition led by competitive learning environment is the only disadvantage of the procedure. They highlighted that assessment and evaluation based on gamification process rate their achievement more extensively. Consequently, it was revealed that gamification structure was compatible with the elements of curriculum (objectives, content, teaching-learning process, assessment and evaluation).

Key words: Gamification, gamification of education, university students.

Gönderilme Tarihi 04.12.2015

Kabul Tarihi 28.05.2016

* Çalışma doktora tezinden üretilmiştir ve “3rd International Congress on Curriculum and Instruction (ICCI-2015)”de sözlü bildiri olarak sunulmuştur

** Dr., Gaziantep Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Eğitim Programları ve Öğretim ABD, iyildirim84@gmail.com

*** Doç. Dr., Gaziantep Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Eğitim Programları ve Öğretim ABD, sdemir@gantep.edu.tr

Giriş

Oyun denince akla eğlence ve iyi vakit geçirmek gelmektedir. Oyun, her ne kadar çocuklara has bir şey gibi algılsa da, aksine her yaştan insan her çağda oyun oynar aslında. Buna atalarımızın oynadığı cirit, geçmişten günümüze oynana gelen satranç, kafede iki arkadaşın zevkle oynadıkları tavla veya günümüz dünyasının en popüler oyunu olan futbol örnek olarak verilebilir. Teknolojinin hızla geliştiği günümüzde toplumsal yapılar ve kültürlerin değişim ve yenilenme sürecinde oyunlar da etkin rol oynamaktadır. Önceleri gerçek dünyada oynanan oyunlar artık sanal âleme taşınmıştır. Dijital dünyada insanlar oyunlar için para ve zaman harcamaktadırlar. Dünya genelinde dijital oyunlar için 2015 yılında toplam yaklaşık 91,5 milyar dolar harcadığı bilinmektedir (Webrazzi.com, tarih yok). Türkiye’de bu genel yönelimden payına düşeni fazlasıyla almaktadır. Küresel araştırma şirketi Newzo'nun yaptığı araştırmaya göre, günde toplam 39 milyon saat e-oyun için zaman harcayan Türkiye, dünya oyun pazarının üçüncü sırasında yer almaktadır. Türkiye’de internet kullanıcılarının 22,5 milyonunun internette oyun oynadığı, yıllık ortalama 400-500 milyon doların internette oyun için harcadığı tahmin ediliyor (Bozkurt, 2014).

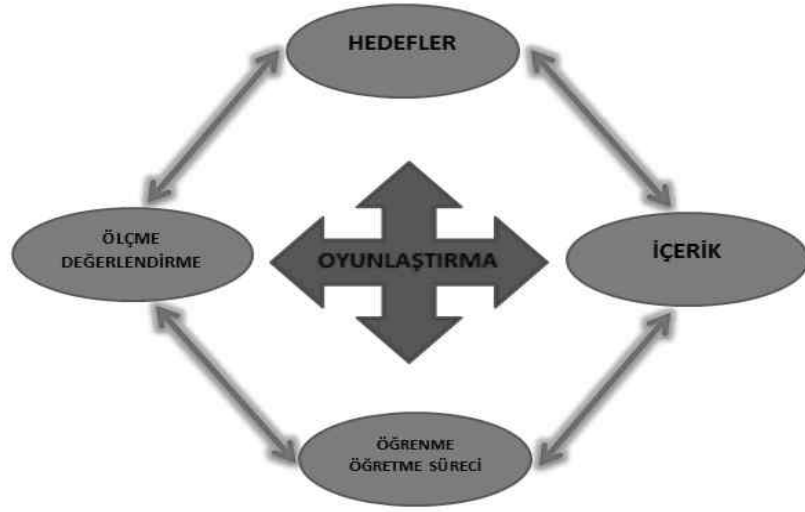
Farmville, Angry Birds veya Candy Crush Saga gibi dijital oyunlar çok büyük kitleler tarafından uzun süre oynanan hatta bağımlılık derecesine kadar ilerleyebilen ve insanların para harcadıkları bir sektör haline gelmiştir. İnsanları bu kadar içine çekebilen sürecin diğer ortamlara aktarılması orijinal bir fikir olarak ortaya çıkmıştır. Bu fikir; ilk olarak Nick Pelling tarafından 2002 yılında “Gamification” olarak adlandırılmış fakat literatüre girmemiştir. Oyunlaştırmanın literatüre girişi 2010 yılına denk gelmektedir. 2008 yılından itibaren Grace ve Hall (2008) tarafından “keşif yeteneğini arttıran eğlence” (surveillance entertainment), McDonald, Musson ve Smith (2008) tarafından “üretkenliği geliştiren oyunlar” (productivity games) gibi farklı şekillerde oyunlaştırmayı işaret eden kavramlar şeklinde dile getirilse de, 2010 yılında DICE konferansında Jesse Schell “Oyunların Geleceği” isimli sunumunda oyunlaştırma (gamification) kavramını kullanmıştır (Bayraktar, 2015; Deterding, Dixon, Khaled ve Nacke, 2011; Xu, 2011). Zicherman ve Cunningham (2011) tarafından oyunlaştırma “Oyundaki düşünce biçiminin ve oyun kurallarının, kullanıcıların ilgisini çekmek ve problem çözmek amacıyla kullanılması” olarak tanımlanmaktadır. Deterding vd. (2011) ise oyunlaştırmayı “Oyun dışı içeriklerde oyun tasarımının kullanılması” olarak tanımlamaktadır.

Farmville, Angry Birds veya Candy Crush Saga gibi dijital oyunlar oyun yapısını tam olarak kullanılmaktadırlar ve bu sayede popüler hale gelmişlerdir. Bu dijital oyunlardaki tasarımın oyun dışı alanlara aktarılması için öncelikle oyun tasarımının açık bir şekilde ortaya konması gerekmektedir. Oyun tasarımının; dinamikler, mekanikler ve bileşenler olmak üzere 3 ana ögesi vardır. Dinamikler, tasarımdaki kısıtlar, duygular, ilerleme yapısı, hikâyeleştirme tekniği olarak ifade edilebilirken; mekanikler, şans, rekabet, işbirliği, alışveriş, meydan okuma şeklinde ortaya konulabilir. Oyun tasarımı kapsamındaki bileşenler ise ana hatlarıyla; puan (point), rozet (badge), seviye (level), deneyim puanı (xp) ve sıralama (leaderboards) şeklinde sıralanabilir (Bunchball, 2010; Werbach, 2014). Bu öğelerin birlikte uyum içerisinde kullanılarak oyun dışı süreçlere aktarılması oyunlaştırma olarak adlandırılmaktadır.

Oyun mantığının eğitim süreçlerinde kullanılması ise şüphesiz sürece bir dinamizm katacaktır. Oyunlaştırılmış öğrenme ortamlarında her öğrenci artık bir oyuncu ve ders de tamamlanması gereken bir oyundur (Sheldon, 2012). Oyuncu rolüne soyunmuş öğrenciler aynen bilgisayar oyunlarında yaptıkları gibi güdülenmiş bir şekilde, enerjilerinin büyük kısmını oyunu tamamlamaya ayıracaklardır. Bu süreçte arkadaşları ile rekabet ortamına girecekler, zaman ayıracaklar, başaracaklar ve başarmanın verdiği hazla daha da çok oynamak için istekli olacaklardır.

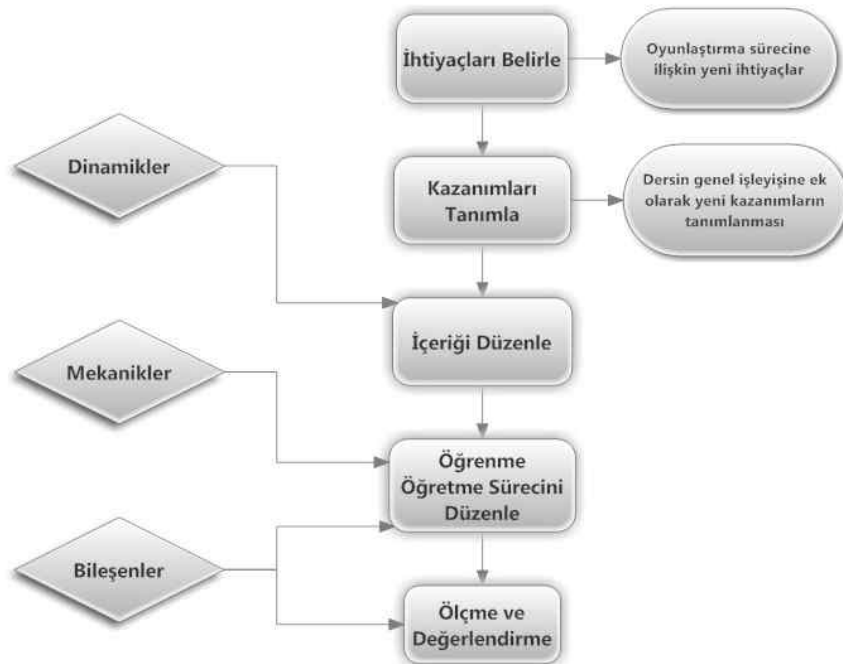
Eğitim sürecinin oyunlaştırılması süreci; öğrencilerin güdülenmelerinin, başarılarının ve derse yönelik tutumlarının artırılması amacıyla, oyun tasarımının öğretim programlarına başarılı bir şekilde entegrasyonu olarak ele alınabilir. Öğretim programları 4 temel öğeden meydana gelmektedir ve oyunlaştırma süreci her bir öğeye itinayla entegre edilmelidir. Öğretim programları sürekli kendini

yenileyen dinamik bir yapıya sahip oldukları için entegrasyon süreci titizlikle yürütülmelidir. Nitekim program geliştirme çalışmaları Demirel (2008) tarafından; hedef, içerik, öğrenme öğretme süreci ve değerlendirme arasındaki dinamik ilişkiler bütünü şeklinde tanımlanmaktadır.



Şekil 1.: Oyunlaştırmanın Öğretim Programı Öğelerine Etkisi

Oyunlaştırma süreci Şekil 1’de görüldüğü gibi öğretim programının her bir öğesini etkileyecek ve bazı düzenlemelere ihtiyaç duyulacaktır. Oyunlaştırmanın öğretim programına entegrasyon süreci tasarısı, program geliştirmenin 4 temel öğesinden ilki olan amaçlar yani kazanımlar kısmından başlayacak, içeriğin tasarlanması, öğrenme öğretme sürecinin düzenlenmesi ile devam edecek ve ölçme değerlendirme çalışmalarının netleştirilmesi ile sonlanacaktır. Eğitim ortamlarında oyun tasarımının kullanılması olarak tanımlanan eğitimin oyunlaştırılması sürecinin başarılı bir şekilde işletilebilmesi için oyun dinamikleri, mekanikleri ve bileşenlerinin öğretim programına titizlikle entegre edilmesi gerekmektedir.



Şekil 2.: Oyun Tasarımının Öğretim Programına Entegrasyonu Süreci

Akış şemasından da görüleceği üzere öğretim programı geliştirme basamaklarına oyun tasarım öğelerinin entegrasyonu süreci organize bir şekilde gösterilmiştir. Oyunlaştırma yeni bir süreç olduğu için yeni ihtiyaçlar doğuracak ve yeni kazanımlar belirlenmesi gerekecektir. Bu süreçte oyunlaştırma tasarımının tamamı etkili olacaktır. Dinamikler sürecin genel kurallarını ortaya koyan hikayeleştirme, kısıtlar ve ilerleme yapısını kapsayan bir süreç olduğu için içerik tasarımında özellikle etkili olacaklardır. İçerik tasarımının nasıl yapılacağı, içerikte hangi sıralama ya da döngülerin kullanılacağı, kısıtlamaların ve ilerleme yapısının içerikte nasıl yer alacağı özenle tasarlanmalıdır. Öğrenme öğretme sürecinde ise; hareketi sağlayan, düzenleyen ve şans, rekabet, işbirliği, alışveriş, meydan okumalar gibi durumları kapsayan mekanikler ile puan, rozet gibi elementler birlikte etkili olacaklardır. Yani öğrenme öğretme süreci, mekanik ve bileşenlerin ortaklaşa etkileme süreci ile yeniden yapılandırılacaktır. Son olarak puan, rozet gibi elementlerden oluşan bileşenler ölçme değerlendirme sürecine entegre edilerek program tasarısı hazırlanmış olacaktır. Öğretim programına entegre olmuş oyunlaştırma sürecinin uygulamadaki performansını belirlemek için hazırlanan program taslağı uygulanacak ve uygulama neticesinde elde edilen veriler ile programın başarısı ya da eksik yönleri belirlenecektir.

Oyun tasarımının nasıl bir süreç izlenerek öğretim programı yapısına entegre edileceği açıklanmıştır. Oyunlaştırılmış öğretim programının etkililiğinin ve başarısının belirlenmesi önem arz etmektedir. Öğretim programının performansını belirlemek yani programı değerlendirmek için birçok kaynaktan çeşitli veriler toplanmakta ve karar verme sürecinde kullanılmaktadır. Bu veri kaynakları arasında en çok başvurulanlar arasında sürece ilişkin öğrenci görüşleri gösterilebilir (Uşun, 2012; Yüksel ve Sağlam, 2014). Bu bağlamda çalışmada; oyunlaştırma temelli “Öğretim İlke ve Yöntemleri” dersi öğretim programı hakkındaki öğrenci görüşlerini ortaya koymak amaçlanmaktadır. Eğitim uygulamalarında çok rastlanmayan oyunlaştırma sürecine ilişkin öğrenci görüşlerini içeren çalışma, yapılacak uygulamalara öğrenci gözünden dönütler sunarak daha iyi tasarımlar yapılabilmesine imkân tanınması bakımından önem arz etmektedir.

Yöntem

Nitel bir araştırma olan çalışma durum çalışması niteliği taşımaktadır. Durum yönteminde genelleme ve ispatlama kaygısı taşımaksızın veriler toplanarak çalışılan özel durum üzerinde derinlemesine inceleme yapma imkânı vardır (Yıldırım ve Şimşek, 2008). Çalışma, oyunlaştırma gibi spesifik bir yapının öğretim programına entegrasyonuna ilişkin öğrenci görüşlerini ortaya koymayı amaçlaması bakımından özel bir durum arz etmektedir.

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu bir dönem boyunca “Öğretim İlke ve Yöntemleri” dersinin tamamını oyunlaştırma mantığına uygun olarak almış olan 5’i erkek, 11’i kız toplam 16 Eğitim Fakültesi İlköğretim Matematik Öğretmenliği 2. Sınıf öğrencisi oluşturmaktadır. Öğrenciler araştırmaya gönüllü olarak katılmışlar ve görüşmeler esnasında samimi ve gerçek düşüncelerini ortaya koyacaklarını belirtmişlerdir.

Oyunlaştırılmış Öğretim Süreci

Oyunlaştırılmış öğretim süreci 2014-2015 Eğitim-Öğretim yılı Güz döneminin tamamında 14 haftalık bir süreçte “Öğretim İlke ve Yöntemleri” dersinde işletilmiştir. Araştırma sürecinde öncelikle “Öğretim İlke ve Yöntemleri” dersine ilişkin öğretim programı derse ilişkin YÖK ve üniversite tarafından sunulan kur tanımından ve dersi daha önce vermiş olan öğretim üyelerinin takip ettikleri öğretim programından yola çıkarak tasarlanmıştır. Fakat farklı olarak sürecin bir kısmı yüz yüze şekilde yürütülürken bir kısmında ise uzaktan eğitim imkânlarından yararlanılmıştır. Öğrencilerin kaydolarak kendi gelişimlerini izleyebilecekleri ve derse ilişkin verilere ulaşım gereken çalışmaları yapabilecekleri, yaptıkları çalışmaları yükleyebilecekleri bir internet sitesi tasarlanmıştır. Tasarlanan süreçte öğrenciler aynı bir bilgisayar oyununda olduğu gibi puanlar, rozetler, madalyalar ve kupalar

kazanmışlar, seviyeler ilerlemişler ve arkadaşları ile aralarında oluşan sıralamaları internet sitesi aracılığı ile sürekli olarak inceleyebilmişlerdir. Sonrasında; oyunlaştırılmış öğretim programında oyun dinamikleri, mekanikleri ve bileşenlerini sürece entegre etmeyi sağlayacak olan ek kazanımlar belirlenmiş, içerik tasarlanmış ve süreç işletilmiştir.

Tasarımda kullanılan dinamikler; duygular, kısıtlar, ilerleme ve hikâyeleştirme yapısıdır. Dersin girişinde bu dersin aslında bir oyun olduğu ve dönemi başarılı şekilde tamamlamanın oyunu bitirmek anlamına geldiği fikri hikayeleştirme şeklinde öğrencilere yansıtılarak sürece ilişkin olumlu duygusal tepki vermeleri sağlanmaya çalışılmıştır. Ayrıca deney grubu için tasarlanan yapıda içerik bir yığın halinde olmayıp, bir veriye ulaşabilmek için bir öncekini tamamlama zorunluluğu vardır. Buna ek olarak zorunlu olmayan, sadece istekli olanların inceleyebileceği ek etkinlikler de sunulmuştur.

Mekanikler; şans, rekabet, işbirliği, alışveriş, meydan okuma şeklinde ortaya konulmaktadır. Oluşturulan yapıda rekabet süreci oyun bileşenleri aracılığı ile oluşturulmuştur. Öğrenciler arkadaşlarının buldukları seviyeyi, kazandıkları madalyaları, kupaları, rozetleri görerek kendileri de ilerleme kaydetme yönünde istekli hale gelmişlerdir. Bunun yanında her öğrenci kendi gelişim sürecini net olarak görebildiği için aslında kendi kendine rakip olmaktadır. İşbirliği ve alışveriş ise wiki uygulamalarında ortak bir ürün ortaya koyabilme, ders sürecinde bir arkadaşına yardım etme ve bu davranışı karşılığında “yardımsever” rozeti kazanma şeklinde gerçekleştirilmiştir.

Puan (point), rozet (badge), seviye (level), deneyim puanı (xp) ve sıralama (leaderboards) şeklinde ifade edilen oyun bileşenleri ise; öğrenme öğretme ve ölçme değerlendirme süreçlerine entegre edilmişlerdir. Puan olarak ifade edilen başarı puanı kapsamında; sınıf içi katılımdan ve ek etkinliklerden alınan ek puanlar ile yazılan bloglardan alınan puanlar yer almaktadır. Öğrenciler derse katıldıklarında veya arkadaşlarının yapmak zorunda olmadığı fakat kendisinin istekli olarak yaptığı etkinliklerde “bonus puan”lar kazanmışlardır. Ayrıca bloglarda yazılanlar orijinalliklerine ve amaca uygunluklarına göre her hafta puanlanmıştır. Bu puanlar her hafta belirlenmiş, sitenin ana sayfasından ilan edilmiştir. Çalışmada toplam 6 rozet kullanılmıştır. Rozetler başarı puanlarından bağımsız olup, herhangi bir not değeri taşımamakla beraber bir prestij unsuru olarak ayrı bir önem taşımaktadır. Süreçte yer alan rozetlerin (süper kupa, blogcu, gayretli, katılımcı, yardımsever, hızlı üye) kimisi sınıf içi etkinlikler ile kazanılırken kimisi uzaktan eğitim uygulamaları ile kazanılmaktadır.

Veri Toplama Aracı

Oyunlaştırılmış öğretim sürecinin tamamlanmasından sonra öğrenciler ile nitel görüşmeler yapılmıştır. Öğrencilerle yapılan görüşmeler yarı yapılandırılmış görüşmelerdir. Görüşme metni oyunlaştırma temelli öğretim programını öğrenci gözünden değerlendirebilecek bir yapıda hazırlanmıştır. Görüşme metni oluşturulmuş, 3 Eğitim Bilimleri alan uzmanından görüş alınmış ve metin düzenlenmiştir. 3 kişi ile ön görüşme yapılmış ve sürecin genel durumu incelenmiştir. Yapılan çalışmalar ile görüşme metni son halini almıştır. Süreç yarı yapılandırılmış olarak tasarlanmış olup görüşmeler esnasında genel olarak aşağıda verilen şablona bağlı kalmıştır.

1. *Ders sürecinde ortaya konulan amaçların yeterli olduğunu düşünüyor musunuz? Sizce genel olarak amaçlara ulaşıldı mı?*
2. *Ders içeriğinin (konularının) oyunlaştırma mantığına göre tasarımı sizce uygun muydu? Açıklayabilir misiniz?*
3. *Sınıf içi ve sınıf dışı etkinlikleri bir arada düşündüğünüzde, öğrenme öğretme yaşantılarının (ders sürecinin) oyunlaştırma mantığına uygun olarak tasarlanması hakkındaki düşünceleriniz nelerdir?*
 - *Ders sürecinde kullanılan başarı puanları, deneyim puanları (madalyalar), rozetler ve sıralamalar hakkında ne düşünüyorsunuz?*
 - *Oyunlaştırma tasarımındaki kısıtlamalar ile ilerleme yapısının sizdeki yansımaları nasıldı? Oyunlaştırma sürecine ilişkin duygularınızı nasıl ifade edersiniz?*
 - *Tasarımda yer alan rekabet ve işbirliği faktörleri sizi etkiledi mi? Nasıl?*

4. *Oyunlaştırma sürecinden elde edilen genel başarımınızın mı yoksa vize ve final şeklinde uygulanan sınavların mı başarınızı daha iyi yansıttığını düşünüyorsunuz? Neden? Oyunlaştırma sürecindeki yapılan değerlendirmeler hakkındaki düşünceleriniz nelerdir?*
5. *Oyunlaştırma temelli öğretim programını genel olarak değerlendirdiğinizde ihtiyaçlar, hedefler, içerik, öğrenme öğretme süreci ve ölçme değerlendirme öğeleri arasında bir uyum ya da uyumsuzluk olduğunu söyleyebilir misiniz? Nasıl?*
6. *Oyunlaştırılarak ders anlatımının bir gereklilik olduğunu düşünüyor musunuz? Ders sürecinin oyunlaştırılarak sunulması ile geleneksel şekilde sunulması arasında bir fark görüyor musunuz? Nasıl?*
7. *Genel olarak değerlendirdiğinizde oyunlaştırma temelli öğretim programının olumlu yönleri nelerdir?*
8. *Genel olarak değerlendirdiğinizde oyunlaştırma temelli öğretim programının olumsuz yönleri nelerdir?*

Görüşmede yer alan ilk soruda programın amaçlarına, ikinci soruda içeriğe, üçüncü soruda öğrenme öğretme sürecine, dördüncü soruda ölçme değerlendirme sürecine, beşinci soruda program öğeleri arasındaki uyuma, altıncı soruda oyunlaştırma temelli öğretim programının bir ihtiyaç olup olmadığına, yedinci ve sekizinci sorularda da genel olarak olumlu ve olumsuz yönleri ilişkin öğrenci görüşlerine ulaşmak amaçlanmıştır.

Verilerin Toplanması ve Analizi

Yapılan görüşmeler ses kayıt cihazı ile kaydedilmiş ve kaydedilen görüşmeler yazıya dökülerek içerik analizi yöntemiyle analiz edilmiştir. Öğrencilerin gerçek isimleri yerine takma isimler kullanılmış olup takma isimler alfabetik sıraya göre belirlenmiştir. Erkekler için Ali, Bora, Cem, Duman ve Efe isimleri; kızlar için ise Aslı, Burcu, Ceyda, Damla, Elif, Fatma, Gizem, Hülya, İrem, Jale ve Kübra isimleri kullanılmıştır. İçerik analizi sürecinde Strauss ve Corbin (1998) tarafından eksensel kodlama olarak ifade edilen süreç takip edilmiştir. Eksensel kodlama sürecinde ana eksene alınan bir teorik çerçeve vardır ve kodlar bu çerçevede belirlenerek temaların altına yerleştirilir. Bu sürecin izlenebilmesi için ise önceden belirli bir yapı bulunması gerekmektedir.

Araştırmada verilerin analizi sürecinde, iç geçerliği sağlamak amacıyla görüşme formunun hazırlanması ve uygulanması aşamasında bilimsel sürece uygun hareket edilmiş ve soruların amaca uygunluğuna ilişkin uzman görüşüne başvurulmuştur. İç güvenilirliği sağlamak için öğrencilerin süreç hakkındaki düşüncelerine ilişkin kodlar doğrudan alıntılarla desteklemiştir. Alıntılar yapılırken fikri belirtilen öğrencinin kim olduğu gizlenerek Ali, Aslı gibi kod isimler kullanılmıştır. Dış güvenilirliği ve geçerliği sağlamak için ise araştırmanın yöntemi ve araştırma süreci ayrıntılı biçimde açıklanmıştır. Ayrıca güvenilirlik için her iki araştırmacının birbirinden bağımsız olarak verileri ayrı ayrı kodlamaları karşılaştırılmıştır. Karşılaştırma sonucunda 47 koddan 40 tanesinin uyumlu ve 7 tanesinin uyumsuz olduğu görülmüştür. Uyum yüzdesi, üzerinde uzlaşmaya varılan ve varılamayan kodlama oranı hesaplanarak bulunan bir indekstir. Bu şekilde uyum yüzdesi kullanılarak kodlama güvenilirliği 0.85 bulunmuştur. Uyumsuzluk belirlenen kodlar için fikir birliği sağlanarak kodlara son hali verilmiştir.

Oyunlaştırılmış öğretim programının öğrenciler tarafından nasıl değerlendirildiğini belirlemek amaçlandığı için temalar öğretim programının öğelerinden oluşmaktadır. "Gereklilik" teması oyunlaştırılmış öğretim programının bir gereklilik olup olmadığına, "Amaçlar" teması süreç için belirlenen kazanımların yani ortaya konulan amaçların yeterliliğine ve ulaşıma durumuna, "İçerik" teması öğretim programının içerik açısından niteliğine, "Öğrenme öğretme süreci" teması sürece ilişkin kanılara, "Ölçme değerlendirme" teması ölçme değerlendirme sürecine ilişkin tercihlere ve öğrenci başarısını yansıtabilme yeterliliğine, "Uyum" teması öğretim programının öğeleri arasındaki uyuma ilişkin kodları içermektedir. Bunların yanı sıra öğrencilerin sürece ilişkin duygusal ifadeleri "Duygular", sürecin avantajları "Olumlu yönleri" ve dezavantajları ise "Olumsuz yönleri" teması altında incelenmiştir. Belirlenen 9 tema ekseninde yapılan analizler sonucunda toplam 47 kod belirlenmiştir.

Bulgular

Çalışmada öğrencilerin oyunlaştırılmış öğretim programı hakkındaki düşünceleri incelenmektedir. Bu bağlamda yürütülen içerik analizi sonuçları; oluşan temalar ve kodlar, kodları belirten katılımcılar ve kodlara ilişkin doğrudan alıntılarının yer aldığı genel bir tablo şeklinde verilmiştir. Tabloda yer alan katılımcılar kısmında, belirtilen koda ilişkin ifadeleri bulunan katılımcılar kız ve erkek başlıkları altında kod isimlerinin baş harfleri ile belirtilmiştir.

Tablo 1

Öğretim Programına İlişkin Tema ve Kodlar

T E M A	Kodlar	f	Katılımcı	Alıntı
İHTİYAÇ	Uygulanmalı	11	Kız: A,B,C,D,F,G,İ,J Erkek: B,C,D	Gizem: "Bilgisayar üzerinden derse katılımımız oluyor, ders içinde derse katılımımız oluyor, uygulamalı sınav desek o oluyor. Yani çeşitli faktörler vardı derse katılmak için. Bu gerekli bir şey."
	Olduğu iyi oldu	5	Kız: E,H,K Erkek: A,E	Ali: "Gereklilik midir bilemeyeceğim ama olduğu iyi oldu yani."
	Sözel derslere daha uygun	5	Kız: C,İ,J Erkek: B	Jale: "Bu tarz derslerde böyle sözel derslerde olabilir ama sayısal derslerde pek uygun olduğunu düşünmüyorum."
	Ortam uygun olmalı	3	Kız: F,H,K	Hülya: "Bence derse göre değişir diyorum yani. Ders onu kabul etmeyebilir oyunlaştırma tekniğini."
	Zor derslere daha uygun	1	Kız: A	Aslı: "Öğreteceğimiz konu zor veya sıkıcı bir konuya öğrencinin anlaması zor ise bu konuda bu tekniği kullanmamız gerekir. Hani basit bir konuda onun için fazla gerek yoktur."
KAZANIMLAR	Amaçlar yeterli	16	Katılımcıların tamamı	Burcu: "Yeterliydi. Zaten programda da bunu apaçık görebiliyorduk. Bize göstermişsiniz. Sadece sizin kafanızda oluşan bir şey değil bizim de görmemizi sağladınız. Bizde hani şu amaçlar doğrultusunda bu hafta bunu öğrenmemiz gerekiyor, ilerleyen süreçte bunları öğrenmemiz gerekiyor. Yeterliydi."
	Amaçlara ulaşıldı	16	Katılımcıların tamamı	Aslı: "Evet, hedeflere ulaşıldı yani."
İÇERİK	İçerik tasarımı etkili	16	Katılımcıların tamamı	Gizem: "...Bence uygundu çünkü dediğiniz gibi biri açılmadan diğerini açmak istiyoruz ya mesela ona bakmada öbürünün açılmaması çok iyiydi bence. Çünkü bütün konular birbiriyle bağlantılıydı. Bence mantıklıydı yani."
	Avantajlı	2	Kız: A,B	Burcu: "İlk başta birini açmalıyız, okumalıyız o konuda neler var diye sonra diğer konuya geçme vardı. O da büyük bir avantaj bence"
	Materyallere erişim	2	Erkek: C,D	Cem: "...toplu olarak notlarıma ulaşabildim. Şu an bile ihtiyacım olduğunda onları ben indirmişim, onlara direkt ben bakabiliyorum."
	Suiistimale açık	2	Kız: H Erkek: B	Bora: "Yani uygun gibiydi ama öğrencilerin ne bileyim başka tarz, kötü niyeti olan insan kullanabiliyordu. Şey yapabiliyordu: indiriyordu bakmıyordu mesela bir sonraki adıma geçmek için. Öğrenci onu su istimal edebiliyordu."

ÖĞRENME ÖĞRETME SÜRECİ	Etkili süreç tasarımı	16	Katılımcıların tamamı	Ceyda: "Bir şeyler katmamış sadece birinci düzeyde kendi çapında bir şeyler orada yapmış. Buna bile madalya vermeniz o insanı bence gururlandırdı yani. Ben bunu düşünüyorum. Başarısız insana da madalya vermek o insanı başarılı bir öğrenci yapmaya iter"
	Oyunlaştırma öğeleri etkili	15	Bora hariç tüm katılımcılar	Kübra: "Mesela diğer sınıfta bu şekilde değildi. Oyun halinde değildi bizim sınıfta oyun halindeydi onlara bakıyordum kendime bakıyordum. Mesela ben diyordum ki bu hafta ilerlemem lazım çünkü seviye atlayacağım ve yani rozet alacağım. Diğerleri o kadar önemsemiyor çünkü öyle bir şey yok öyle bir şey olmadığı için kıyaslama yapamıyorlar. Bizim sınıfta bir rozet ya da bakıyorduk seviye atlayabiliyor muyuz yakın arkadaşlarımıza bakıyorduk ona göre de bir değerlendirme oluyor diye düşünüyorum."
	İlerleme yapısı etkili	6	Kız: B,C,D,F Erkek: C,D	Fatma: "Aşama aşama olması bir yönden iyi. Çünkü tekrar da yapabiliyorduk. İnternet üzerinde olduğu için bitirdiğin konuları hatırlamıyorsan eğer, tekrar tekrar kontrol etmek çok iyiydi yani. Bir de onlar hepsi aynı anda açılırdı eğer zaten hepsine aynı anda çalışamayacağımız için o haftanın konusuna çalışıyorduk. Daha iyi oluyordu. Gözümüze çok görülebilirdi hepsi aynı anda açılıyor olsaydı. Böyle sanki o haftanın konusu ona özelmış gibi oldu. Daha iyi oldu yani."
	Çoklu zekâya uygun	2	Kız: H Erkek: C	Cem: "...hem çoklu zeka kuramına uymakta..."
	İlerleme yapısı etkili değil	1	Erkek: B	Bora: "Bu iyiydi de sonuçta hocam, hemen bir tıkla indirip diğerine geçebiliyordu öğrenci yani. Ona pek dikkat etmiyordu. Hangisine gidecekse mesela tek tek indirip bakıyordu. Hatta onlara bakmıyordu bir de indirdiğinde bir daha. Sadece amaç mesela, üçüncüye bakacaksa o ikinciyi görmediyse ikincide hemen indirip direk üçe bakıyor. Hani o pek etkili olmadı gibi duruyordu."
ÖLÇME DEĞERLENDİRME	Oyunlaştırma ile değerlendirilme yi tercih ederim	15	Elif hariç tüm katılımcılar	Kübra: "Bence vizeyle final o kadar gerekli olduğunu düşünmüyorum. Şöyle ki; bizim sınıfın içinde yaptığımız şeyler, yaptığımız konuşmalar veya uzaktan eğitimde yaptığımız şeylerin hepsinden bir artı puan alıyorduk. Ama vizeyle finalde mesela sadece vize haftası veya final haftası var. Eğer ki biz vize haftası rahatsızsak veya bir problemimiz varsa direkt sınavlarımıza yansıyor veya o hafta çalışmıyoruz. Ama bu süreçte geniş bir dönemi kapsıyor. Dönemde neler yaptığımızı sadece bir haftada bence bir şeyler yapmakla olmuyor dönemin içinde bence daha etkili oluyor."
	Oyunlaştırma ile değerlendirme başarımlı daha iyi yansıtır	16	Katılımcıların tamamı	Ali: "Bence bir vize bir final zaten yansıtmıyor. Bir de bu kupaların her şeyin dâhil olması çok iyiydi. İyi oldu yani."
UYUM	Öğeler uyumlu	16	Katılımcıların tamamı	Damla: "İçerik de hedefe uygundu. İşte neler olabilir hedef, içerik, süreç, ölçme değerlendirme bunların hepsi birbirini tamamladı bence. Hepsi birbiriyle alakalı, iç içe"

Gereklilik teması altında 5 farklı kod belirlenmiştir. Kodlarda, oyunlaştırılmış öğretim programının bir ihtiyaç olup olmadığına ilişkin 11 öğrenci “Uygulanmalı”, 5 öğrenci “Olduğu iyi oldu” şeklinde fikir beyan ederken olumsuz yaklaşım içerisinde olan herhangi bir öğrenci yoktur. Bunlara ek olarak; 4 öğrenci oyunlaştırmanın sözel derslere, 1 öğrenci de zor derslere daha uygun olduğunu belirtirken, 3 öğrenci uygun şartlarda uygulanabileceğini belirtmişlerdir. Buradan hareketle oyunlaştırılmış öğretim programının gereken şartlar sağlandığında uygulanması gereken bir süreç olduğu söylenebilir.

Amaçlar teması altında belirlenen amaçların yani kazanımların öğrenciler tarafından yeterli görülüp görülmediği ve dönem sonunda bu amaçlara ulaşıp ulaşılmadığı incelenmiştir. Katılımcıların tamamı belirlenen amaçları yeterli görmüşler ve amaçlara ulaşıldığını belirtmişlerdir.

İçerik teması altında belirlenen kodlara göre öğrencilerin tamamı içerik tasarımının etkili olduğunu düşünmektedir. Bunun yanı sıra 2 öğrenci içerik tasarımının avantajlı bir yapıda olduğundan, 2 öğrenci materyallere her zaman ulaşabilmenin olumlu olmasından söz ederken 2 öğrenci de bu içerik tasarımı yapısının suiistimale açık olduğunu belirtmektedir. Bu bağlamda içerik yapısının uygun ve kullanılabilir olduğu söylenebilir.

Öğrenme öğretme süreci teması kapsamında, öğrencilerin tamamı süreç tasarımının ve oyunlaştırma öğelerinin etkili olduğunu ifade etmektedir. Öğrencilerden 2’si oyunlaştırılmış öğrenme öğretme sürecinin çoklu zekâ kuramı ile uyumuna dikkat çekerken, 6 öğrenci oyun dinamikleri arasında yer alan ilerleme yapısının etkililiğinden söz ederken 1 öğrenci ilerleme yapısının açıkları ve hataları üzerinde durmaktadır. Buradan hareketle, öğrenme öğretme sürecinin etkili ve kullanılabilir olduğu, ilerleme yapısının ise kullanıcının kötü niyetinden kaynaklanan eksikleri haricinde olumlu olduğu söylenebilir.

Ölçme değerlendirme teması kapsamında öğrencilerin tamamı oyunlaştırılmış ölçme değerlendirme sürecinin öğrenci başarısını daha iyi yansıttığını ifade ederken Elif haricindeki tüm katılımcılar oyunlaştırılmış ölçme değerlendirme süreci ile değerlendirilmeyi tercih ettiklerini açıklamışlardır. Elif ise ölçme değerlendirme tercihi bağlamında kararsız kalmıştır.

Uyum teması kapsamında ise, öğrencilerin tamamı öğretim programının öğelerinin kendi içlerinde uyumlu olduklarını, öğelerin birbirlerini tamamladıklarını ifade etmişlerdir.

Öncelikle öğretim programının öğelerine ve bu öğeler arası uyuma ilişkin tema ve kodlar incelenmiştir. Şimdi ise sürece ilişkin öğrenci duygularına, sürecin olumlu ve olumsuz yönlerine ilişkin tema ve kodlar incelenecektir.

Tablo 2

Duygusal Tepkilere İlişkin Tema ve Kodlar

T E M A	Kodlar	f	Katılımcı	Alıntı
DUYGULAR	Olumlu duygular	10	Kız: B,D,E,G,H,J,K Erkek: A,D	Kübra: “Ben sevdim.” Duman: “Bu güzel bir şey oldu herkes bir şey ekledi ve düzeltmeler yapıldı güzel bir şey oldu ben beğendim. Süreç olumlu geçti bence.”
	Zevkli	5	Kız: A,C,G,K Erkek: A	Gizem: “Biz her blog yazdığımızda ya da her bir önceki uygulamayı işte diyelim attığınız slaytları okuduğumuzda sürekli seviyelere geçiyorduk, madalyalar falan ahyorduk. Bence çok zevkliydi.”

Öğrencilerin sürece ilişkin duygularını içeren duygular teması altında öğrenciler; sevdim (6), zevkli (5), güzeldi (2) ve beğendim (2) şeklinde olumlu tepkiler vermişlerdir. Duygusal tepkilerin tamamının olumlu olduğu görülmektedir.

Tablo 3

Oyunlaştırmanın Olumlu Yönlerine İlişkin Tema ve Kodlar

T E M A	Kodlar	f	Katılımcı	Alıntı
	Olumlu rekabet ortamı	15	Duman hariç tüm katılımcılar	Elif: "Yani şöyle aslında rekabet değil de birazda insanın kendi yerini bilmesi gibi. İşte atıyorum üçüncü oldum birinci olmalıyım gibi değil de üçüncü oldum acaba nerede eksik yaptım gibi. Önemli olan birinci olmak değil birinci olmak için neyi yapmam gerekli?"
	Güdüleyici	12	Kız: A,B,C,E,F G, H,İ,J Erkek: A,C,E	Fatma: "Her bir adımda tabi düzenli olarak bir madalya verilmesi, sınıf katılımda artı puanlar verilmesi bence öğrenciyi motive anlamında çok iyi destekliyordu yani."
	Etkili öğrenme yaşantıları	10	Kız: A,B,C,D,G,İ,J Erkek: A,C,D	Cem: "Bende öğretmen olsam aynı şekilde yapardım bu dersi, aynı şekilde anlatırdım. Yani yığın şeklinde olarak değil de oyunlaştırma her zaman derste en etkili."
	Kalıcı öğrenme yaşantıları	8	Kız: A,D,F,H,J,K Erkek: D,E	Efe: "Mesela benim şu an bile konularda aklımda kalan yerler vardır, kalıcılığı sağladı."
OLUMLU YÖNLERİ	İşbirliğini destekleyici	7	Kız: A,C,D,E,G Erkek: C,E	Ceyda: "İşbirliği açısından orada evet, Bir kere yaptığımda da bir arkadaşımın cümlesini görmüştüm orada ve bana çok ters gelmişti. Mesela ben onun altına yazmışım. O öyle değil böyle diye açıklama yapmışım. Belki gördü mü bilmiyorum ama o arkadaşıma farklı bir açıdan bakmasını kazandırdım diye düşünüyorum."
	Aktif katılım	6	Kız: A,D,İ,J Erkek: C,D	Duman: "Bizim sınıf özellikle sınıfta derse katılmayan bir sınıf. Ve siz sınıf içinde verdiğiniz rozetlerle sınıftaki derse katılımı sağladınız. Yani bu benim gerçekten hoşuma gitti. Bir süre sonra bütün sınıf derse katılmaya başladı, herkes düşüncelerini dile getirmeye başladı."
	Tekrara imkân tanuma	6	Kız: E,F,H,K Erkek: D,E	Efe: "Günlük çalışarak, tekrar ederek gelmiş oluyorsun." Hülya: "Hem böyle tekrar edince de pekiştirmiş oluyorduk önceki öğrendiklerimizi iyi oluyordu."
	Derse hazırlıklı gitme	5	Kız: B,E,H,İ Erkek: A	Hülya: "Önceden biz konulara bakıp geldiğimiz için sınıf içerisinde de o konuları tekrar işlediğimiz için bizim için iyi oluyordu. Konulara hazırlıklı gelmiş oluyorduk."
	İlgiyi artırma	5	Kız: A,C,İ,K Erkek: A	İrem: "... gayet güzel bir şeydi. Onun derse olan ilgisini arttırıyordu yani."
	Yaratıcılığı geliştirme	4	Kız: A,B,D Erkek: D	Duman: "...yaratıcılığımız geliyor o zaman ve kendimizi sınıf ortamında hayal ediyoruz, bazı sorunların yaşandığını düşünüyoruz ve bu sorunlara pratik çözümler oluşturmaya çalışıyoruz."

Başarıyı artırma	3	Kız: A Erkek: A,C	Aslı: "...oyun tekniği uyguladınız, rozetler verdiniz başarılarımızı etkiledi, bu başarı oranlarımızı arttırdı."
Düzen sağlama	3	Kız: E,G Erkek: B	Elif: "...bence bir düzen sağlıyor."
İletişimi destekleyici	3	Kız: C,H,İ	İrem: "...ders içinde hazırlıklı geldiğimiz için öğretmenle birlikte bir iletişim kuruyorduk. Onun düşüncelerini mesela şu şöyledir dediğinde itiraz edebiliyorduk veya onun düşüncesine uygun mu bizim düşüncemize uygun mu değil mi onu da söyleyebiliyorduk."
Süreklilik sağlama	3	Kız: B,F Erkek: A	Ali: "... bir kere girip tüm notları indirmektense her hafta girmek zorunda bırakıyordu sen ve bu iyiydi yani. Her hafta orayı kontrol ediyordum."
Uygulamaya dönük olma	3	Kız: C Erkek: D,E	Efe: "Yani sınıf içinde yaptığımız etkinlikler, bence öğrencilerin böyle eğlenmesini sağladı. Motivasyonunu arttırdı diyelim. Sınıf dışında yaptığımız etkinlikler de, internet üzerinden yaptığımız etkinlikler de öğrencilerin boş zamanını değerlendirmesini ve daha çok öğretmenliğe katkısı olduğunu düşünüyorum bu dersin. Öğretmenlik, yani öğretmenlikle ilgili bilgilerin yeteneklerin kazandırıldığını düşünüyorum."
Kendini ifade edebilme olanağı	2	Kız: B,C	Ceyda: "İlk hafta blog yazdığımızda dedim düşüncelerimi ifade edebiliyorum. Sınıfta edemediğim dile getiremediğim düşüncelerimi burada ifade edebiliyorum. Hocanın beni birazcık olsun anlamasını sağlayabiliyorum gibi düşünmüştüm."
Mantıklı	2	Kız: B,F	Burcu: "Aslında ilk başta ben çok zorlandım. Hani şey süreci oluyor çünkü internette dersleri önceden takip etmek, sizin verdiğiniz ödevleri falan zor oldu ama. Sonradan alıştım ve mantıklı gelmeye başladı."
Verimli	2	Kız: B Erkek: D	Duman: "Ben verimli geçtiğini düşünüyorum dersin. Gerçekten verimli geçti."
Akıl yürütme becerisi kazandırma	1	Kız: F	Fatma: "Direkt öğretmen sözlü bir anlatım yapmadı. Öğrencilerden cevap gelmesini bekledi. Daha sonra yanırlarımıza dönüt verdi."
Eleştirel düşünme becerisi kazandırma	1	Kız: D	Damla: "Eleştirel bakmayı sağlıyor."
Sorumluluk bilinci geliştirme	1	Kız: B	Burcu: "...gerçekten öğrenmeye büyük bir katkısının olduğunu fark ettim. Bir süre sonra kendinizi sorumlu hissediyorsunuz yani derse gelmeden önce"

Sürecin olumlu yönleri teması altında; olumlu rekabet ortamı (15), güdüleyici (12), etkili öğrenme yaşantıları (10), kalıcı öğrenme yaşantıları (8), işbirliğini destekleyici (7), aktif katılım (6), tekrara imkân tanıma (6), derse hazırlıklı gitme (5), ilgiyi artırma (5), yaratıcılığı geliştirme (4), başarıyı artırma (3), düzen sağlama (3), iletişimi destekleyici (3), süreklilik sağlama (3), uygulamaya dönük

olma (3), kendini ifade edebilme olanağı (2), mantıklı (2), verimli (2), akıl yürütme becerisi kazandırma (1), eleştirel düşünme becerisi kazandırma (1) ve sorumluluk bilinci geliştirme (1) kodları yer almaktadır. Kodlar incelendiğinde sürecin olumlu rekabet ortamı sağladığı, güdülenmelerini artırdığı, işbirliğini desteklediği, etkili ve kalıcı öğrenme yaşantıları sunduğu konusunda öğrencilerin yoğunlaştıkları görülmektedir.

Tablo 4

Oyunlaştırmanın Olumsuz Yönlerine İlişkin Tema ve Kodlar

T E M A	Kodlar	f	Katılımcı	Alıntı
	OLUMSUZ YÖNLERİ	İnternet ve bilgisayara erişim problemi	7	Kız: D,E,F,J Erkek: A,D,E
Wikilerde kopukluk		2	Kız: B,J	Jale: "Herkes yani kafasına göre hani sizin ilk başta yazdığınız konuyu okuyup kendi düşüncelerini yazıyordu. Pek arkadaşının devamını getirdiğini düşünmüyorum ben."
Mini sınavlarda sorun olması		2	Kız: İ,J	Jale: "Sorular aynı olduğu için herkeste onun yaptığını bir başkası yapıyordu. Belki sorular farklı olsaydı herkesin çıktığı, herkesin sınavdan çıkış durumu daha farklı olurdu."
Geride kalanı kötü etkileme		1	Erkek: B	Bora: "Bu biraz kupa ne bilim şey ben mesela derse hiç katılmıyorum. Bir artı gelmiyordu. İnsan biraz şey yapabiliyordu. Geride kalıyordu. Kötü düşünebiliyordu. Ben bir şey yapmıyorum bir şey konuşmuyorum ama biliyorum o artı alıyor ben geride kalıyorum. Ne bileyim öyle şeyler de oluyordu yani."
Olumsuz rekabet		1	Erkek: D	Duman: "Ben eğitimde rekabetten yana değilim. Eğitimde daha çok işbirliğinden yanayım. Çünkü işin içine rekabet girdiği zaman öğrenci iletişimi koparmaya başlıyor. Niye? Bu benim rakibim diyor. Birbirimizi hep rakip göre göre böyle alışıyoruz. İşbirliği yaparak bir şeyleri ortaya koymamaya başlıyoruz."

Sürecin olumsuz yönleri teması altında; internet ve bilgisayara erişim problemi (7), wikilerde kopukluk (2), mini sınavlarda sorun olması (2), geride kalanı kötü etkileme (1), olumsuz rekabet (1) kodları yer almaktadır. Öğrencilerin yarısından daha az bir kısmı dersin uzaktan yürütülen kısmına ilişkin olarak internet ve bilgisayara erişim probleminden söz etmektedir. Altyapıya ilişkin bu problem giderildiğinde dikkate değer bir olumsuz yön bulunmadığı açıkça görülmektedir.

Sürecin olumlu yönleri teması altında 21 kod belirlenmiş olup bu kodların toplam frekansı 102'dir. Sürecin olumsuz yönleri teması altında ise 5 kod belirlenmiş olup bu kodların toplam frekansı 13'tür. Öğrencilerin duygusal tepkilerinin tamamının olumlu olmasından ve olumlu yönlerle ilişkin kodların toplam frekansının olumsuz yönlerle ilişkin toplam frekansın hemen hemen 8 katı olması genel görüşün olumlu olduğuna bir kanıt sayılabilir.

Sonuç ve Tartışma

Oyunlaştırılmış öğretim programına ilişkin üniversite öğrencilerinin görüşlerini nitel yöntemlerle belirlemeyi amaçlayan çalışmanın bulguları genel olarak değerlendirildiğinde öğrencilerin; hedeflerin, içerik tasarımının, öğrenme öğretme sürecinin ve ölçme değerlendirme basamağının oyunlaştırma mantığına uygun olarak etkili bir şekilde tasarlandığını, oyunlaştırılarak değerlendirilmelerinin başarılarını daha iyi yansıttığını ve öğretim programının bir bütün halinde öğeleri arasında uyumlu bir yapı ortaya koyduğunu belirttikleri görülmektedir. Oyunlaştırma sürecinde öğrenci başarısının arttığını ortaya koyan çalışmalar bulunmakla beraber (Barata vd., 2013; Buckley ve Doyle, 2014; Domínguez vd., 2013; Faghihi vd., 2014; Rouse, 2013; Toda vd., 2014) öğrencilerin kendi başarılarını nasıl algıladıklarına ilişkin bir çalışmaya rastlanılamamıştır. Öğrenciler; öğretim sürecinin öğretim programı bağlamında oyunlaştırıldığı çalışmada meydana gelen yapıyı, tutarlı olarak değerlendirmişlerdir ve süreçte herhangi bir sorunla karşılaşmadıklarını dile getirmişlerdir. Simões, Redondo ve Vilas (2013) ve Wongso, Rosmansyah ve Bandung (2014) eğitimin oyunlaştırılması sürecine genel bir çerçeveden bakmışlardır fakat bir eğitim programının nasıl oyunlaştırılacağına dair organize bir yapıya rastlanılamamıştır.

Öğrenciler ek olarak, bu süreçte yer almaktan mutlu olduklarını, zevk aldıklarını, etkili ve kalıcı öğrenme yaşantıları içerisinde bulduklarını, olumlu bir rekabetin başarılarını arttırdığını, arkadaşları ile aralarında iletişimin arttığını, çalışma isteklerinin canlı kaldığını, ilgi ve güdülenmelerinin arttığını, tekrara imkân bulduklarını belirtmişlerdir. Öğrenme ortamlarında oyunlaştırmanın kullanımının öğrenci güdülenmesini, ilgisini ve aktif katılımını olumlu yönde etkilediğini ortaya koyan bir çok çalışma mevcuttur (Bell, 2014; Lee ve Hammer, 2011; Measles ve Abu-Dawood, 2015; Rouse, 2013; Toda vd., 2014; Wongso, Rosmansyah ve Bandung, 2014; Wood ve Reiners, 2012). Lee ve Hammer (2011) oyunlaştırmanın duygusal ve sosyal yönden öğrencileri destekleyeceğini; Simões, Redondo ve Vilas da (2013) oyunlaştırılmış ortamdaki sosyal yapının rekabet, işbirliği gibi yapılarla desteklendiğini ifade etmektedir. Barata vd. (2013) öğrencilerin oyunlaştırma sürecini memnuniyet verici bulduklarını, Eleftheria vd. (2013) öğrenenlerin oyunlaştırılmış eğlenceli bir ortamda daha kapsamlı bir kavrama gerçekleştirdiklerini ifade etmektedirler. Harrold'un (2015) çalışmasında oyunlaştırma ile öğrencilerin öğrenme alışkanlıklarını geliştirdikleri, karmaşık problemleri yönlendirme olmaksızın çözebilme becerilerinde artış olduğu belirlenmiştir. Hamari, Koivisto ve Sarsa (2014) ise oyunlaştırma üzerine yapılan 24 çalışmayı incelemişler ve oyunlaştırmanın öğrenci güdülenmesi, psikolojik çıktıları ve davranışsal sonuçları üzerinde genel olarak pozitif bir etkiye sahip olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Bu bakımdan bulguların literatür ile paralellik gösterdiği rahatlıkla söylenebilir.

Öğrenciler, sürecin olumsuzluklarına ilişkin kısmen rekabetin hırslanmaya yol açtığından ve altyapı eksikliklerinden söz etmişlerdir. Altyapıya ilişkin eksiklerin oyunlaştırma süreci değil de uzaktan eğitim süreci ile ilgili olduğu düşünülürse olumsuz yön olarak dikkate değer bir şey kalmamaktadır. Literatürde de olumsuz yönleri içeren bir çalışmaya rastlanılamamıştır.

Eğitim sürecinin oyunlaştırılması ilk bakışta bilindik öğrenme yaklaşımlarına ters düşüyor gibi algılanabilir. Bunun nedeni; ders sürecinin oyunlaştırılmasının sınıfta bir yarış ortamı oluşturacağı fikridir. Bu durumun güncel öğrenme yaklaşımlarındaki öğrencilerin yarıştırlmasından uzak, her bireyin değerli olduğu, güven telkin eden sınıf ortamı yapısıyla çelişeceği açıktır. Fakat öğrencilerle yapılan görüşmelerden elde edilen sonuçlar bu eleştiriyi çürütür mahiyettedir. Nitekim öğrenciler oyunlaştırılmış ders ortamındaki olumlu rekabetten ve bu rekabetin başarı-güdülenme üzerindeki pozitif etkilerinden söz etmektedirler.

Oyunlaştırmayı orijinal ve etkili bir süreç olarak görenlerin yanı sıra, oyunlaştırmanın (gamification) saçma ve uydurma bir şey olduğu, puanlama (pointification) sürecinin süslenecek yeni bir eğilim oluşturulmaya çalışıldığı (Robertson, tarih yok) şeklinde eleştiriler de mevcuttur. Öğrencilerin tamamının oyunlaştırma sürecinin ve oyun bileşenlerinin etkili olduğu konusunda

hemfikir olmaları, oyunlaştırma sürecinin sadece bir puanlama süreci değil de organize ve etkili bir yapı olduğu düşüncesini kuvvetlendirmektedir.

Oyunlaştırma temelli “Öğretim İlke ve Yöntemleri” dersi öğretim programına ilişkin öğrenci görüşlerinin genel olarak olumlu olmasından yola çıkarak eğitim sürecinin oyunlaştırılmasının başarıyla gerçekleştirilebileceği, oyunlaştırma mantığının öğretim programlarına entegre edilebileceği söylenebilir. Eğitimin oyunlaştırılması sürecinin de öğrenciler üzerinde olumlu yansımalarının olacağı da açıkça görülmektedir. Bu çalışmanın öğretmen yetiştirme sürecindeki oyunlaştırma uygulamalarına ilişkin olarak yürütüldüğü göz önünde bulundurulduğunda farklı öğretim seviyelerinde ve farklı derslerde uygulamaların yapılması sonuçların çeşitlendirilmesi açısından önem taşımaktadır. Ayrıca çalışmada öğretim süreci uzaktan eğitim desteğiyle işletilmiştir. Uzaktan eğitim desteği bulunmayan ortamlarda oyunlaştırmanın öğretim sürecine yansımalarının incelenmesi de önem arz etmektedir.

Kaynakça

- Barata, G., Gama, S., Jorge, J. & Gonçalves, D. (2013). Engaging engineering students with gamification. *5th International Conference on games and virtual worlds for serious applications (VS-GAMES)*. pp. 1-8. IEEE.
- Bayraktar, Ö. (2015). *Bir iletişim modeli olarak oyunlaştırma*. İstanbul: Selis Kitaplar.
- Bell, K. R. (2014). *Online 3.0--the rise of the gamer educator the potential role of gamification in online education* (Order No. 3635727). Available from ProQuest Dissertations & Theses Global. (1615085697). Retrieved from <http://search.proquest.com/docview/1615085697?accountid=15958>
- Bozkurt, A. (2014). Bilgisayar oyun pazarı ve Türkiye. *Anadolu Gazetesi*. [<http://www.anadolugazete.com/aslihan-bozkurt/bilgisayar-oyun-pazari-ve-turkiye-164.html>]. Erişim tarihi: 01/07/2015.
- Buckley, P. & Doyle, E. (2014): Gamification and student motivation, *Interactive Learning Environments*, DOI: 10.1080/10494820.2014.964263.
- Bunchball, Inc. (2010). *Gamification 101: An introduction to the use of game dynamics to influence behavior*.
- Demirel Ö. (2008). *Kuramdan uygulamaya eğitimde program geliştirme*. (11. Baskı). Ankara: Pegem Akademi, s.105.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. & Nacke. L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (MindTrek '11)*. ACM, New York, NY, USA, 9-15. DOI=10.1145/2181037.2181040.
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., De-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C. & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380-392.
- Eleftheria, C. A., Charikleia, P., Iason, C. G., Athanasios, T. & Dimitrios, T. (2013). An innovative augmented reality educational platform using Gamification to enhance lifelong learning and cultural education. In *Information, Intelligence, Systems and Applications (IISA), 2013 Fourth International Conference on* (pp. 1-5). IEEE.
- Faghihi, U., Brautigam, A., Jorgenson, K., Martin, D., Brown, A., Measures, E., & Maldonado-Bouchard, S. (2014). How Gamification Applies for Educational Purpose Specially with College Algebra. *BICA2014, Procedia Computer Science*. 41, 182–187.
- Grace, M.V. & Hall, J. (2008). *Projecting Surveillance Entertainment*. Presentation, ETech, San Diego: CA.

- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In *System Sciences (HICSS), 2014 47th Hawaii International Conference on System Science* (pp. 3025-3034). IEEE.
- Harrold, D. J. (2015). *Game on: A qualitative case study on the effects of gamified curriculum design on student motivational learning habits* (Order No. 3691842). Available from ProQuest Dissertations & Theses Global. (1673159776). Retrieved from <http://search.proquest.com/docview/1673159776?accountid=15958>
- Lee, J. J. & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 1-5.
- McDonald, M., Musson, R., & Smith, R. (2008). Using Productivity Games to Prevent Defects. In M. McDonald, R. Musson, and R. Smith, eds., *The Practical Guide to Defect Prevention*, Microsoft Press, Redmond, 2008, 79-95.
- Measles, S. & Abu-Dawood, S. (2015). Gamification: Game-Based Methods and Strategies to Increase Engagement and Motivation within an eLearning Environment. In *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference*, 2015 (1), 8319-8324.
- Natronbaxter.com (tarih yok). *Gamification*. [<http://natronbaxter.com/>]. Erişim tarihi: 25.02.2015.
- Robertson, M. (tarih yok). *Can't Play, won't Play*. [<http://kotaku.com/5686393/cant-play-wont-play>]. Erişim tarihi: 04.11.2015.
- Rouse, K. E. (2013). *Gamification in science education: The relationship of educational games to motivation and achievement* (Order No. 3569748). Available from ProQuest Dissertations & Theses Global. (1370800410). Retrieved from <http://search.proquest.com/docview/1370800410?accountid=15958>
- Sheldon, L. (2011). *The multiplayer classroom: Designing coursework as a game*. Boston: Cengage Learning.
- Simões, J., Redondo, R. D. & Vilas, A. F. (2013). A social gamification framework for a K-6 learning platform. *Computers in Human Behavior*, 29(2), 345-353.
- Strauss, A. & Corbin, J. (1998). *Basics of qualitative research: Procedures and techniques for developing Grounded Theory (2nd Edition)*. London: Sage Publications.
- Toda, A. M., Do Carmo, R. S., Silva, A. L. & Brancher, J. D. (2014). Project SIGMA-An Online tool to aid students in Math lessons with gamification concepts. [<http://www.jcc2014.ucm.cl/jornadas/EVENTOS/SCCC%202014/SCCC-9.pdf>]. Erişim tarihi: 09/12/2015.
- Uşun, S. (2012). *Eğitimde program değerlendirme süreçler, yaklaşımlar ve modeller*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Webrazzi.com. (tarih yok). Newzoo: Oyunlara 2015 yılında 91,5 milyar dolar harcanacak. [<http://webrazzi.com/2015/04/23/newzoo-oyun-ekonomisi/>]. Erişim tarihi: 01/07/2015.
- Werbach, K. (2014). *Gamification course*. [<https://www.coursera.org/course/gamificationn>]. Erişim tarihi: 25.02.2015.
- Wongso, O., Rosmansyah, Y. & Bandung, Y. (2014). Gamification Framework Model, Based on Social Engagement in E-Learning 2.0. *2nd International Conference on Technology, Informatics, Management, Engineering & Environment*. Bandung, Indonesia, August 19-21, 2014.
- Wood, L. C. & Reiners T. (2012) Gamification in logistics and supply chain education: Extending active learning. *IADIS Internet Technologies and Society, Perth (Australia)*, November 28-30, 2012, pp. 101-108.
- Xu, Y. (2011). *Literature review on web application gamification and analytics*. CSDL Technical Report 11-05.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2008). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (7. Baskı). Ankara: Seçkin.
- Yüksel, İ. & Sağlam, M. (2014). *Eğitimde program değerlendirme* (2. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Zicherman, G. & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps* (1st ed.). Sebastopol, California: O'Reilly Media.

Extended Abstract

Students' Views about Gamification Based Curriculum for the Lesson of "Teaching Principles and Methods"

While the notion of game can be traced back until the beginning of mankind, the notion of gamification is based on digital media and it is quite new. The transference of this attention-grabbing process into the other settings has emerged as an original idea, recently. For the first time, it is defined as "gamification" by Nick Pelling in 2002, but it doesn't take place in literature until 2010. Despite the fact that different concepts referring to gamification have been used from the very beginning of 2008 such as surveillance entertainment by Grace & Hall (2008) and productivity games by McDonald, Musson & Smith (2008), the concept of gamification is firstly used by Jesse Schell in his presentation titled "future of games" in 2010 DICE Summit (Bayraktar, 2015; Deterding et al., 2011; Xu, 2011). Zicherman and Cunningham (2011) define gamification as "the use of game thinking and game mechanics in non-game contexts to engage users and solve problems". Deterding et al. (2011) also describe the term as "the use of game design in non-game contents".

As game design is crucial for gamification, it is a prerequisite to clarify it clearly. The fundamental elements of game design are dynamics, mechanics and components. The dynamics include constraints in design, emotions, advancement structure and narrating technique while the mechanics contain chance factor, competition, cooperation, exchange and challenge. The components of game design can be listed as points, badges, level, experience points (xp) and leaderboards (Bunchball, 2010; Werbach, 2014). Gamification can be defined as the transference process of these elements to non-game contexts in harmony.

Gamification of educational processes refers to successfully integration of gamification structure into the curriculum to increase students' attitudes towards lessons, motivation and their academic achievement. A curriculum has a dynamic structure in which it is renewed consistently. There are four key elements of a curriculum and gamification should be carefully integrated into each element. According to Demirel (2008) curriculum development studies are defined as the whole of dynamic relationships between objectives, content, teaching-learning process and assessment. The harmony between these elements and the level of success of integration process of gamification into the curriculum are determined by examining curriculum. In this context, it is aimed to examine the curriculum of gamification based "Teaching Principles and Methods" course according to students' opinions.

It is a case study of qualitative design. Case study is a prevalent method in educational studies. Case study method makes it possible to examine a special case closely by gathering data without making generalization or justifying an idea (Yıldırım and Şimşek, 2008). It is a special case in that it aims to find out students' opinions related to the integration of gamification structure into the curriculum.

The working group of the study consists of 16 sophomores studying at the Department of Elementary Mathematic Education. Five male and 11 female participants have received whole "Teaching Principles and Methods" course period in a gamified structure. The students voluntarily participated in the study and agreed that they would share their actual and sincere opinions during the interviews. The interviews were tape recorded and transcribed. Data were analyzed with content analysis method.

Semi structured interview protocol was used to get students' opinions. The interview questions were organized for students to evaluate the gamification based curriculum. They were reviewed and revised by the experts in department of educational sciences. This version of the interview was used in three pilot interviews before the final interview form was created. While the first question in the form was about the objectives of program, the second one is about content, the third one is about teaching-

learning process, the fourth one is about assessment and evaluation process, the fifth one is about the harmony among program elements, the sixth one is about the necessity of gamification based curriculum, the seventh and the eighth ones are about advantages and disadvantages of the procedure.

Themes and codes were formed by using content analysis. Findings of the study indicated that objectives, content design, teaching-learning process and assessment evaluation were compatible with the nature of gamification and students do have positive attitudes towards this structure. The participants pointed out that they enjoyed and were glad to be the part of this process and the procedure endured better and more permanent learning experiences for the students. Furthermore, they opined that gamification enhanced academic achievement through positive competition, increased communication between students, kept their interest alive, motivated them and reinforced the previous knowledge. According to the participants, ambition led by competitive learning environment is the only disadvantage of the procedure. They highlighted that assessment and evaluation based on gamification process rate their achievement more extensively. Consequently, it was revealed that gamification structure was compatible with the elements of curriculum (objectives, content, teaching-learning process, assessment and evaluation).

As a result of research results indicating that students do have common positive opinions about the gamification based "Teaching Principles and Methods" course, it is concluded that gamification of educational process may be integrated into curriculum and implemented successfully. It is clear that gamification of education would have positive reflections on student outcomes.