

# Meslek Yüksekokulu Öğrencilerinin Oyunlaştırma Deneyimleri

Didem Alsancak Sırakaya 

Ahi Evran Üniversitesi, Teknik Bilimler Meslek Yüksekokulu, Bilgisayar Teknolojileri, Kırşehir, Türkiye,  
[alsancakdidem@gmail.com](mailto:alsancakdidem@gmail.com)

## Makale Bilgileri

## ÖZ

### Makale Geçmiş

Geliş: 12.03.2020

Kabul: 28.04.2020

Yayın: 28.06.2020

### Anahtar Kelimeler:

Oyunlaştırma,  
Öğrenci Görüşleri,  
Meslek Yüksekokulu  
Öğrencileri

Son yıllarda eğitim sürecinde popüler bir yöntem olan oyunlaştırma oyun tasarımı öğelerinin oyun olmayan içerik ve ortamlarda kullanılması şeklinde tanımlanmaktadır. Oyunlaştırma, eğitim süreci açısından öğrencilerin ilgisini çekme, motivasyonunu sağlama, aktif katılımını sağlama ve davranış değişikliği oluşturma açısından güçlü bir araçtır. Yükseköğretim ağırlıklı olmak üzere farklı eğitim düzeylerinde uygulanan oyunlaştırmanın ifade edilen özellikleri açısından teorik derslerde etkili bir yöntem olacağı düşünülmektedir. Bu araştırmanın amacı meslek yüksekokulu öğrencilerinin oyunlaştırma yöntemiyle ilgili görüşlerinin belirlenmesidir. Araştırmada nicel ve nitel yöntemlerin eşzamanlı olarak kullanıldığı yakınsayan paralel karma desen tercih edilmiştir. Araştırmanın çalışma grubunu 70 meslek yüksekokulu öğrencisi oluşturmaktadır. Yapılan analizler sonucunda öğrencilerin oyunlaştırma yöntemiyle ilgili olumlu görüşlere sahip olduğu anlaşılmıştır. Olumlu görüşler şu şekilde ifade edilebilir: derse ilgiyi artırma, derse daha çok çalışma, derste kendini daha iyi hissetme, kendine güvenini artırma, sorumluluğu artırma, kazanma isteğini artırma, iş birliğini artırma, rekabeti artırma, motivasyonu artırma, eğlenceli öğrenme sağlama ve iletişimi artırma. Bununla birlikte bazı öğrenciler oyunlaştırmanın dezavantajlarına dikkati çekmiştir. Oyunlaştırmanın derse olan ilgiyi artırmadığı ve başarısız olduklarında kendilerini kötü hissetmeleri hakkında kararsız oldukları anlaşılmıştır.

## Gamification Experiences of Vocational School Students

### Article Info

### ABSTRACT

### Article History

Received: 12.03.2020

Accepted: 28.04.2020

Published: 28.06.2020

### Keywords:

Gamification,  
Student Opinions,  
Vocational School  
Students

Gamification is one of the methods popular in the education process recently and it is defined as the use of game design elements in non-game content and environments. Gamification is a powerful tool in terms of attracting students' attention, motivation, active participation and creating behavior change in terms of educational process. It is thought that gamification applied in different education levels, mainly in higher education, will be an effective method in theoretical lessons in terms of expressed characteristics. The aim of this research is to determine the opinions of vocational school students about gamification. In the study, convergent parallel mixed research design, in which quantitative and qualitative methods were used simultaneously, was preferred. The study group of the research consists of 70 vocational school students. As a result of the analysis, it was understood that the students had positive opinions about the gamification method. Positive opinions can be expressed as follows: increasing interest in the lesson, working more for the lesson, feeling better in the lesson, increasing self-confidence, increasing responsibility, increasing the desire to win, increasing cooperation, increasing competition, increasing motivation, providing fun learning and increasing communication. However, some students have drawn attention to the disadvantages of gamification. It was understood that gamification did not increase the interest in the lesson and that they were undecided about their feeling bad when they failed.

**Atıf/Citation:** Alsancak Sırakaya, D. (2020). Meslek yüksekokulu öğrencilerinin oyunlaştırma deneyimleri, *Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2(1), 70-83.



"This article is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) (CC BY-NC 4.0)"

## GİRİŞ

Teknoloji alanında yaşanan gelişmeler hızla devam etmektedir. Bu gelişmeler doğrultusunda hayatın her alanı sürekli olarak evrilmekte ve dönüşüme uğramaktadır. Bu dönüşümün etkisi eğitim alanında da karşımıza çıkmakta ve eğitim-öğretim ortamlarında bu dönüşümün etkisiyle teknoloji kullanımını kapsayan farklı yöntemler, teknikler, araçlar ve stratejiler işe koşulmaktadır. Bu noktada kullanılacak teknikleri belirleyen, bunu bir ihtiyaç haline getiren çok farklı unsur vardır. Bunlardan bir tanesi de öğrenenlerin ilgi, beceri ve yeterlilikleridir. Günümüz nesli olarak ifade edilen Z neslinin teknolojiye olan ilgisinin yanısıra oyunlara olan ilgileri doğrultusunda oyunlaştırma yöntemi eğitim süreçlerine dahil edilmiştir. Oyunlaştırma aslında eğitim hayatı kadar eski olan bir yöntemdir; fakat son yıllarda dijital ortamlarda gerçekleştirilen oyunlaştırma uygulamalarının eğitimde kullanımı yaygınlaşmıştır. Oyunlaştırma Deterding, Dixon, Khaled ve Nacke (2011) tarafından oyun tasarımı öğelerinin oyun olmayan içerik ve ortamlarda kullanılması şeklinde tanımlanmıştır. Bir diğer tanımda ise Kapp (2012) oyunlaştırmayı, oyunsal düşünme, estetik ve oyun mekaniklerinin bireylerin motivasyonlarını sağlamak ve öğrenmelerini desteklemek amacıyla oyunsal olmayan bir durumda kullanılması olarak ele almaktadır. Oyunlaştırmada temel amaç insanların davranışlarını ve eğilimlerini yönlendirmektir (Bahçeci ve Uşengül, 2018). Bu yönü ile oyundan farklıdır; çünkü oyunda temel amaç eğlencedir. Werbach ve Hunter (2012) oyunlaştırmının dinamikler, mekanikler ve bileşenler olmak üzere üç unsurdan oluştuğunu ifade etmişlerdir. Dinamikler oyunlaştırmının temel bileşenidir, büyük resmin görülmesini sağlarlar ve uygulamada doğrudan yer almazlar. Dinamiklere örnek olarak kısıtlamalar, duygular (merak, rekabet, işbirliği gibi) ve ilerleme dinamikleri verilebilir. Mekanikler, dinamikler ile bileşenler arasında bağ kurar. Mekanikler, meydan okuma, şans, zorluklar, geri bildirim, mücadele, şans, işbirliği gibi eylemler mekaniklere örnektir. Bileşenler ise sistemin çıktılarını ifade edilir, ön planda olan öğelerdir. Başarı, avatar, rozetler, liderlik tablosu, seviyeler, puanlar bileşenlere örnektir. Oyunlaştırma tasarımı sürecinde önce dinamikler seçilir, sonra onlara uygun olan mekanikler belirlenir ve mekaniklere uygun bileşenler seçilir (Arkün-Kocadere ve Samur, 2016).

Eğitimde oyunlaştırma Lee ve Hammer (2011) tarafından öğrenen davranışlarını biçimlendirmek için oyunda var olan kural sistemlerinin, oyuncu rollerinin ve deneyimlerinin eğitimde kullanılması olarak tanımlanmıştır. Oyunlaştırmadaki temel amaç öğrenenler için öğrenme sürecinin daha çekici hale gelmesini sağlamak ve böylece daha eğlenceli etkinlikler aracılığıyla öğrenenlerde motivasyonu sağlamaktır (Güler ve Güler, 2015). Motivasyon öğrenme ortamında öğrenen başarısını olumlu etkileyen unsurlardan bir tanesidir (Akbaba, 2006). Tanım olarak ele alırsak motivasyon kavramı; insanın bir yönde davranışına yol açan, bir işi yapmaya istekli kılan ruhsal durumudur (Başaran, 1991). Akbaba (2006) ise motivasyonu insanı bir davranışı gerçekleştirmeye yönelten, bu davranışın şiddet ve enerji düzeyini belirleyen, davranışa bir yön veren ve devamını sağlayan iç ve dış sebepler olarak ele almaktadır. Günümüzde bu doğrultuda öğrenme ortamlarında öğrenenlerin motivasyonlarını ve ilgilerini yüksek tutmak, öğrenme ortamlarının etkililiğini arttırmak için farklı öğrenme yöntemleri ve araçlar kullanılmaktadır. Oyunlaştırma bu kapsamda son yıllarda popüler olan, öğrenenlerin oyuna olan ilgisini öğrenme süreçlerine dahil etme noktasında ele alınan yöntemlerden bir tanesidir. Kuramsal temellerinden biri motivasyon modeli olan oyunlaştırma motivasyonun sağlanması noktasında öne çıkmaktadır. Kullanılan oyunlaştırma öğeleri öğrenenler için motivasyon sağlayıcı olmaktadır. Alanyazında da oyunlaştırma öğeleri olan dinamik ve mekaniklerin birleşiminin öğrencileri öğrenme etkinliklerine katılmaya motive ettiği ifade edilmektedir (Landers ve Callan, 2011). Eğitimde oyunlaştırmının motivasyon ile birlikte işbirliği, aktif katılım, eğlence, rekabet, bireyselleştirilmiş öğretim, öğrenci merkezli eğitimin sağlanması noktasında avantajları olduğu ifade edilmektedir (Alsancak Sırakaya, 2017; Landers ve Callan, 2011; Lamprinou ve Paraskeva, 2015; Sarı

ve Altun, 2016; Villagrasa ve Duran, 2013). Oyunlaştırma, eğitim süreci açısından öğrencilerin dikkatini çekme, aktif katılımını sağlama ve davranış değişikliği oluşturma açısından güçlü bir araç olarak değerlendirilebilir (Kim, 2015). Oyun denildiğinde ilk akla gelen kelime olan eğlence oyunlaştırma süreci için de geçerlidir. Oyunlaştırmanın eğitim sürecine en önemli katkısı eğlenerek öğrenmenin gerçekleşmesidir. Oyunlaştırma öğrenenleri eğlendirerek daha çok öğrenmeye teşvik eden, onları cesaretlendirerek deneyim kazanmalarına yardımcı olan ve öğrenmeye karşı istekli ve katılımcı kılan bir yöntemdir (Codish ve Ravid, 2014; Kim ve Lee, 2015). Oyunlaştırma öğrenenlerin eğlenerek öğrenmesini sağlayarak motivasyon ve akademik başarıyı artırmaktadır (Yıldırım ve Demir, 2016). Ayrıca oyunlaştırmada bireysel etkinlikler gerçekleştirilebildiği gibi grup etkinlikleri de gerçekleştirilebilmekte ve öğrenenler diğer grup üyeleriyle ortak bir amacı gerçekleştirme çabası içinde olmaktadır. Dolayısıyla bu grup etkinlikleri ve uygulamaları öğrenenler arasında işbirliğinin gelişmesine de katkı sağlamaktadır. Nitekim alanyazında oyunlaştırma sürecinde gruplar halinde çalışılmasının performanslarının sürekliliğinin sağlanmasına katkı sağladığı ifade edilmektedir (Pesare, Roselli, Corriero ve Rossano, 2016). Bu işbirliği süreci aynı zamanda öğrenenler arasındaki iletişime ve etkileşime de olumlu katkı sağlamaktadır (Alsancak Sırakaya ve Seferoğlu, 2019). Bu özellikleri oyunlaştırmanın akademik başarısı açısından katkı sağlayacağını göstermektedir. Motivasyon, ilgi, aktif katılımın artması beraberinde akademik başarının da artacağına işaret etmektedir. Alanyazında oyunlaştırmanın öğrenenlerin öğrenmesini kolaylaştıran bir işlevi de olduğu ifade edilmektedir (Karataş, 2014). Bunu destekler nitelikteki araştırmalar alanyazında mevcuttur.

Yukarıda ifade edilen özellikleri oyunlaştırmanın eğitimde kullanımını yaygınlaştırmış ve ilkokuldan yükseköğretime kadar her düzeyde uygulanmaya başlanmıştır. Hem teknoloji erişimi hem de yeterliğinin uygun olması açısından yükseköğretim bu anlamda en çok tercih edilen ve oyunlaştırmanın etkili uygulanabileceği örneklem düzeyidir. Nitekim alanyazındaki araştırmaların çoğunluğu bu eğitim düzeyinde yürütülmüştür. İnternet erişimlerinin olması, teknoloji kullanım durumları, teknoloji öz-yeterlilikleri ve teknoloji kullanımına olan ilgileri yükseköğretim için oyunlaştırmayı etkili bir seçenek haline getirmiştir. Oyunlaştırma, sıkıcı ve zor olan işleri eğlenceli hale getirerek motivasyon sağlaması bakımından etkili bir yaklaşımdır (Yıldırım, 2016). Nitekim yapılan araştırmalarda, iyi düzenlenmiş bir oyunlaştırma süreci ile içsel motivasyonun artabileceğini ve öğrencilerin ders ile ilgili materyallerle daha fazla zaman geçirmelerinin sağlanabileceği ifade edilmiştir (Muntean, 2011; Nicholson, 2012). Diğer taraftan teorik ağırlıklı olan derslerde öğrencilerin derse olan ilgilerinde devamlılık sağlanması uygulamalı derslere göre daha zor olmaktadır. Bu nedenle dersi onlar için daha eğlenceli ve ilgi çekici hale getirmek ve aktif katılım gösterebilecekleri etkinlikler gerçekleştirmek önemli hale gelmektedir. Bu noktada da oyunlaştırmanın bu dersler için önemli bir alternatif olduğu düşünülmektedir.

Önlisans düzeyinde yürütülen “Sistem Analizi ve Tasarımı” dersi 3+1 şeklinde 4 kredi olan teorik bir derstir. Öğrenciler için fazla kredide bir dersin teorik olarak yürütülmesi dersin öğrenciler için sıkıcı hale gelmesine neden olmaktadır. Ders sürecinde gerçekleştirilen oyunlaştırma etkinlikleri ile öğrencilerin derse olan ilgi ve motivasyonlarının artması sağlanarak eğlenceli bir öğrenme sürecinin gerçekleşmesi sağlanmış olabilir. Bu nedenle bu çalışmada teorik bir ders olan “Sistem Analizi ve Tasarımı” dersi oyunlaştırma yöntemi kullanarak yürütülmüştür. Çalışmanın amacı ise oyunlaştırma yöntemi ile yürütülen “Sistem Analizi ve Tasarımı” dersine yönelik öğrenci görüşlerinin belirlenmesidir.

## YÖNTEM

### Araştırma Deseni

Araştırma modelinde karma araştırma yönteminden yararlanılmıştır. Bu doğrultuda nicel ve nitel yöntemlerin eşzamanlı olarak kullanıldığı yakınsayan paralel karma desen tercih edilmiştir. Yakınsayan paralel karma desende birlikte kullanılan nicel ve nitel veri toplama araçlarıyla toplanan veriler eşzamanlı ya da birbirine yakın zamanlarda analiz edilir. Elde edilen veriler bütünleştirilerek karşılaştırmalı bir şekilde sunulur (Creswell, 2013).

### Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu bir devlet üniversitesine bağlı meslek yüksekokulunda öğrenim gören 70 öğrenci oluşturmaktadır. Katılımcıların belirlenmesinde elverişli örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Elverişli örnekleme araştırmacının maliyet, zaman, emek, erişebilirlik açısından daha kolay ulaşabileceği yanıtlayıcılardan başlayarak, hedefindeki örnekleme sayısına ulaşmaya çalıştığı olasılık dışı bir örnekleme yöntemidir (Arıkan, 2013). Çalışma grubunun tamamı 2. sınıf öğrencilerinden oluşmaktadır. Öğrenim görülen programa göre 41'i Bilgisayar Programcılığı (%59), 29'u (%41) Bilgisayar Teknolojisi öğrencisidir. Cinsiyete göre katılımcıların 31'i kadın (%44) ve 39'u erkeklerden (%56) oluşmaktadır.

### Uygulama Süreci

Uygulama Bilgisayar Programcılığı ve Bilgisayar Teknolojisi programlarında 2. sınıf derslerinden olan Sistem Analizi ve Tasarımı dersi kapsamında yürütülmüştür. Sistem analizi ve tasarımı dersi 3 saat teorik 1 saat uygulama olmak üzere toplam 4 kredilik bir derstir. Uygulama 7 hafta üzerinden yürütülmüştür. Bu kapsamda her ders işlenen, anlatım ağırlıklı olan konulara yönelik oyunlaştırma etkinlikleri gerçekleştirilmiştir. Önce ilgili hafta kapsamında işlenmesi gereken konular öğretim elemanı tarafından öğrencilere anlatılmıştır. Oyunlaştırma kapsamında Kahoot uygulaması kullanılmıştır. Kahoot; çevrimiçi küçük sınav, anket veya tartışma oluşturulabilecek bir web aracıdır. Bu uygulama ile öğretmen soruları önceden hazırlar ve ders sırasında testi paylaşılarak öğrenciler ile pin kodunu paylaşır. Öğrenciler üye olmadan giriş yapar ve soruları cevaplarlar. Soruları projeksiyonda görürler ve ilgili görsel aracılığı ile işaretleme yaparlar. Cevaplama hızı ve doğru/yanlış olma durumuna göre puan toplarlar. Sonuçta dereceye giren ilk üç öğrencinin ismi ekranda gösterilir. Öğretmen de sonuç raporlarını inceleyip eksiklikleri ortaya çıkarabilir (Dellos, 2015). Konu anlatımı aralarında ya da bittiğinde öğrencilere derste işlenen konuları kapsayan kısa testler uygulanmıştır. O bölümdeki konunun içeriğine göre testteki soru sayıları farklılık göstermektedir. Çoktan seçmeli sorulardan oluşan kısa testlerde her bir sorunun cevaplanması gereken süre öğretim elemanı tarafından belirlenmiş ve tüm sorularda bu uygulama gerçekleştirilmiştir. Test sonunda en başarılı olan birinci, ikinci ve üçüncü öğrenci sınıf ortamında ilan edilmiştir. Ayrıca her testte birinci olan öğrenciye ödül (çay, kahve, çikolata gibi) verilmiştir.

### Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama aracı olarak Bicen ve Karakoyun (2015) tarafından geliştirilen "Oyunlaştırma ve ClassDojo'ya yönelik görüş anketi" uygulanmıştır. Bicen ve Karakoyun (2015) tarafından geliştirilen anketin orijinal formu 4 boyuttan ve 65 maddeden oluşmaktadır. Bu çalışma kapsamında anketin 32 maddeden oluşan "Oyunlaştırma Yöntemi Hakkında Genel Görüşler" boyutunun kullanılması uygun görülmüştür. Anketin bu boyutu 2 farklı konu alanı uzmanının görüşüne sunulacak uygulama kapsamında soru maddelerini incelemeleri istenmiştir. Uzman görüşleri doğrultusunda 9 madde çıkarılmış ve bazı maddelerde ifade değişiklikleri yapılmıştır. Böylelikle 23 maddeden oluşan "Oyunlaştırma Öğrenci Görüş Anketi" oluşturulmuştur. Anket

“Kesinlikle Katılıyorum, Katılıyorum, Kararsızım, Katılmıyorum, Kesinlikle Katılmıyorum” şeklinde 5’li likert türünde bir ankettir. Bu çalışma kapsamında yapılan analizler sonucunda anketin Cronbach Alpha güvenirlik katsayısı .922 olarak hesaplanmıştır.

Ayrıca araştırmacı tarafından hazırlanan bir açık uçlu anket formu kullanılmıştır. Katılımcıların oyunlaştırma yöntemiyle ilgili görüşlerini ortaya çıkarmayı amaçlayan anket formu 3 açık uçlu sorudan oluşmaktadır. Katılımcılardan 5’li likert türündeki görüş anketinden bağımsız olarak tamamen gönüllük esasına dayanarak 3 adet açık uçlu soruyu yazılı olarak cevaplamaları istenmiştir. Yapılan analizler sonucunda 15 katılımcının açık uçlu sorulara yanıt verdiği belirlenmiştir. Bu katılımcılar Ö1,...Ö15 şeklinde kodlanarak görüşleri alıntılar şeklinde sunulmuştur.

Verilerin analizinde frekans ve standart sapma türünde betimsel analizlere yer verilmiştir. Anket maddelerinin ortalama puanlarının hesabında 1.00-1.80 kesinlikle katılmıyorum, 1.81-2.60 katılmıyorum, 2.61-3.40 kararsızım, 3.41-4.20 katılıyorum ve 4.21-5.00 kesinlikle katılıyorum olarak değerlendirilmiştir.

## BULGULAR ve YORUMLAR

### Eğitsel Avantajlarla İlgili Bulgular

Katılımcıların oyunlaştırmanın sağladığı eğitsel avantajlara ilişkin görüşleri Tablo 1’de verilmiştir.

**Tablo 1. Eğitsel Avantajlara İlişkin Bulgular**

No	Madde	$\bar{x}$	Ss
1	Oyunlaştırma yöntemi derse olan ilgimi artırdı	4.43	1.06
2	Oyunlaştırma yöntemi sayesinde derste başarılı olmak için daha çok çalıştım.	3.94	1.03
3	Oyunlaştırma yöntemi sayesinde kendi başarı durumumu görmem eksik olduğum konularda kendimi geliştirmemi sağladı.	4.14	1.02
4	Oyunlaştırma yöntemi bilgileri daha kolay hatırlamamı sağladı.	4.20	0.96

Tablo 1 incelendiğinde katılımcıların oyunlaştırmanın derse yönelik ilgiyi artırdığını ( $\bar{x}=4.43$ ), başarılı olmak için daha çok çalışmalarını sağladığını ( $\bar{x}=3.94$ ), eksik olunan konularda kendilerini geliştirdiğini ( $\bar{x}=4.14$ ) ve bilgileri daha kolay hatırlamalarını sağladığını ( $\bar{x}=4.20$ ) düşündükleri anlaşılmaktadır. Bu bulgular oyunlaştırma yönteminin önemli eğitsel avantajlar sağladığı şeklinde yorumlanabilir. Gönüllü katılımcıların açık uçlu sorulara verdikleri yanıtlarda da benzer bulgulara ulaşılmıştır. Bazı katılımcı görüşleri şu şekildedir: Ö1: “Oyunlaştırma derste öğrenilen bilgilerin daha etkili ve kalıcı olmasını sağladı.” Ö9: “Dersin devamlı slaytlardan ve kitaplardan değil de oyun gibi eğlenceli uygulama üzerinden işlenmesi daha kalıcı yapıyor.” Ö11: “Oyunlaştırmayla bilmediğim konuları öğrenme sınavlara yönelik verimli sonuçlar almamı sağlayacaktır.” Bununla birlikte açık uçlu yanıtlarda katılımcıların ders öncesi hazırlık, derse katılım ve ders tekrarı gibi avantajlara değindikleri görülmektedir: Ö3: “Gayet etkili bir yöntem olarak buluyorum. Çünkü ders öncesinde beni çalışmaya teşvik etti.” Ö2: “Derse katılım arttı. Derse daha çok ilgi duymamızı sağladı.” Ö7: “Bence gayet güzel bir uygulama derse olan ilgimizi artırıyor ve ders tekrarı oluyor.” Katılımcılar tarafından belirtilen bu görüşler oyunlaştırmanın ders sırasında olduğu gibi ders öncesi ve ders sonrasında da önemli eğitsel avantajlar sağladığı şeklinde yorumlanabilir.

### Duyuşsal Avantajlarla İlgili Bulgular

Katılımcıların oyunlaştırmanın sağladığı duyuşsal avantajlara ilişkin görüşleri Tablo 2’de verilmiştir.

**Tablo 2. Duyuşsal Avantajlara İlişkin Bulgular**

No	Madde	$\bar{x}$	Ss
1	Akıllı telefonundan oyunlaştırma yöntemini kullanmak kendimi daha iyi hissetmemi sağladı	3.96	1.04
2	Oyunlaştırma yöntemi ile rozet kazanmam kendimi önemli hissetmemi sağladı.	3.51	1.24
3	Oyunlaştırma yöntemi sayesinde bildiğim her soru kendime olan güvenimi artırdı.	3.99	1.10
4	Oyunlaştırma yöntemi uygulanan derste daha başarılı olmak için daha çok sorumluluk almamı sağladı.	3.88	1.15
5	Oyunlaştırma yöntemi sayesinde kazanma isteğim arttı.	3.97	1.18

Tablo 2'ye göre katılımcıların oyunlaştırmanın kendilerini daha iyi hissetmelerini sağladığını ( $\bar{x}=3.96$ ), rozet kazanmanın kendilerini önemli hissetmelerini sağladığını ( $\bar{x}=3.51$ ), sorulara doğru yanıt vermenin kendilerine olan güveni artırdığını ( $\bar{x}=3.99$ ), daha çok sorumluluk almalarını sağladığını ( $\bar{x}=3.88$ ) ve kazanma isteklerini artırdığını ( $\bar{x}=3.97$ ) düşündükleri anlaşılmaktadır. Bu durum oyunlaştırmanın öğrencilerin duyuşsal kazanımları üzerinde önemli bir etkisi olduğu şeklinde yorumlanabilir. Açık uçlu yanıtlarda katılımcıların sadece kendilerine olan güveni artırması üzerinde yoğunlaştıkları görülmektedir. Ö3 bu durumu şu şekilde açıklamaktadır: “Oyunlaştırma dersi daha dikkatli dinlememi sağladı. Daha dikkatli dinlediğim için de cevap verebildim ve kendime güvenim arttı.” Öğrencilerin derslerde kendine olan güvenlerinin artırılması oyunlaştırmanın dikkate alınması gereken önemli bir avantajı olarak değerlendirilebilir.

### İşbirliğiyle İlgili Bulgular

Katılımcıların işbirliğine ilişkin görüşleri Tablo 3'te verilmiştir.

**Tablo 3. İşbirliğine İlişkin Bulgular**

No	Madde	$\bar{x}$	Ss
1	Oyunlaştırma yöntemi ile grup çalışmaları yapmak işbirliği ile başarının nasıl elde edilebileceğini öğrenmemi sağladı.	3.91	1.03
2	Oyunlaştırma yönteminde grup başarısını artırmak için kendimi öğrenmeye zorladım.	3.90	1.15
3	Oyunlaştırma yöntemi sayesinde grup çalışmalarında her bireyden farklı bir bilgi edinerek eksik noktalarım tamamlandı.	3.86	1.17

Tablo 3 incelendiğinde katılımcıların oyunlaştırmanın işbirliğini geliştirdiğini ( $\bar{x}=3.91$ ), grup başarısını artırmak için çalışmaya zorladığını ( $\bar{x}=3.90$ ) ve grup çalışmasının eksiklerini giderdiğini ( $\bar{x}=3.86$ ) düşündükleri anlaşılmaktadır. Bu bulgular oyunlaştırmanın öğrencilerin işbirliği becerilerini geliştirdiği ve akran öğrenmesinin yolunu açtığı şeklinde yorumlanabilir. Açık uçlu yanıtlarda da benzer bulgulara ulaşılmıştır. Ö7 bu durumu şu şekilde açıklamaktadır: “Arkadaşlık ilişkilerimizi geliştirdi. Çünkü bazı oyunlarda birliktelik gerekiyor. İşbirliği yani.”

### Rekabetle İlgili Bulgular

Katılımcıların rekabete ilişkin görüşleri Tablo 4'te verilmiştir.

**Tablo 4. Rekabete İlişkin Bulgular**

No	Madde	$\bar{x}$	Ss
1	Oyunlaştırma yöntemi başarılı olmak için daha da hırslı olmama yardımcı oldu.	3.89	1.16
2	Oyunlaştırma yöntemi sınıf içi rekabetin artmasına sebep oldu.	4.12	1.02

Tablo 4 incelendiğinde katılımcıların oyunlaştırmanın başarılı olmak için hırslarını artırdığını ( $\bar{x}=3.89$ ) ve sınıf içi rekabeti artırdığını ( $\bar{x}=4.21$ ) düşündükleri anlaşılmaktadır. Bu bulgular oyunlaştırmanın öğrencilerin bireysel ve sınıf içi rekabet duygusunu geliştirdiği şeklinde yorumlanabilir. Açık uçlu yanıtlarda oyunlaştırmadaki rekabetin avantajları üzerinde durulduğu görülmüştür. Ö10 “Sınıf içinde olan rekabet beni derse gelmeden önce ders çalışmaya teşvik etti” diyerek oyunlaştırmanın rekabete ve derse hazırlığa üzerindeki etkisine dikkat çekmektedir. Ö1 de

benzer olarak “Rekabet ortamı oluşturduğu için derse katılımı olumlu etkiliyor.” yanıtıyla rekabetin derse katılımı artırdığını belirtmektedir. Ö14 ise “Rekabet sayesinde derse olan dikkatimiz daha çok artıyor ve daha bilinçli oluyoruz” diyerek rekabetin önemini vurgulamaktadır. Bu bulgular oyunlaştırma açısından önemli olan rekabet ortamının sağladığı avantajları ortaya çıkarmaktadır.

### Motivasyonla İlgili Bulgular

Katılımcıların motivasyona ilişkin görüşleri Tablo 5’te verilmiştir.

**Tablo 5. Motivasyona İlişkin Bulgular**

No	Madde	$\bar{x}$	Ss
1	Oyunlaştırma yöntemi ile derste yarış halinde olmak motivasyonumu artırdı.	4.11	1.05
2	Oyunlaştırma yönteminde ödüllerin olması motive olmamı sağladı.	3.93	1.15

Tablo 5 incelendiğinde katılımcıların oyunlaştırmada yarış halinde olmanın ( $\bar{x}=4.11$ ) ve ödüllerin ( $\bar{x}=3.93$ ) motivasyonlarını artırdığını düşündükleri anlaşılmaktadır. Açık uçlu yanıtlar incelendiğinde benzer olarak katılımcıların oyunlaştırmadan motivasyonu olumlu etkilediğini vurguladıkları görülmektedir. Ö12: “Bence dersi anlamada önemli bir yeri var. Daha kolay ve eğlenceli olması derse gelme isteğimizi olumlu yönde etkiliyor. Motive ediyor diyebiliriz.” Ö8: “Güzel bir uygulama ders içi hem öğretici hem de motive edicidir. Bu uygulama tüm derslerde olmalı bence.” Katılımcıların motivasyonla ilgili olumlu görüşlerinde oyunlaştırmadan sağladığı diğer avantajların etkisi olabilir.

### Eğlenceyle İlgili Bulgular

Katılımcıların eğlenceye ilişkin görüşleri Tablo 6’da verilmiştir.

**Tablo 6. Eğlenceye İlişkin Bulgular**

No	Madde	$\bar{x}$	Ss
1	Oyunlaştırma yöntemi eğlenceliydi.	4.48	0.96
2	Oyunlaştırma yöntemi anlaşılması zor konuları eğlenerek öğrenmemi sağladı.	4.10	0.91

Tablo 6 incelendiğinde katılımcıların oyunlaştırmayı eğlenceli bir yöntem olarak değerlendirdikleri ( $\bar{x}=4.48$ ) ve zor konuları eğlenerek öğrenme sağladığını ( $\bar{x}=4.10$ ) düşündükleri anlaşılmaktadır. Açık uçlu yanıtlar incelendiğinde önemli sayıda öğrencinin oyunlaştırmayı eğlenceli bir yöntem olarak değerlendirdiği görülmektedir. Ö4: “Daha eğlenceli bir ortam olduğu için daha verimli ders işleniyor.” Ö15: “Eğlenceli bir ortam olduğu için çabuk öğrendim ve hala aklımda bilgiler.” Ö10: “Ders sözel bir ders olduğu için sıkıcı geliyordu bana sonraki derslerde oyun oynandığında dersin daha keyifli olduğunu düşünüyorum. Çok eğlenceli bir hal aldı.” Bu bulgular oyunlaştırma yönteminin dersin eğlenceli hale getirilmesinde kullanılacak etkili bir araç olduğu şeklinde yorumlanabilir.

### İletişimle İlgili Bulgular

Katılımcıların iletişime ilişkin görüşleri Tablo 7’de verilmiştir.

**Tablo 7. İletişime İlişkin Bulgular**

No	Madde	$\bar{x}$	Ss
1	Oyunlaştırma yöntemi arkadaşlarımla olan iletişimimi artırdı.	3.61	1.35
2	Oyunlaştırma yöntemi arkadaşlarımla olan bilgi alışverişine katkıda bulundu.	3.83	1.24

Tablo 7 incelendiğinde katılımcıların oyunlaştırmadan arkadaşlarıyla olan iletişimi ( $\bar{x}=3.61$ ) ve arkadaşlarıyla olan bilgi alışverişini artırdığını ( $\bar{x}=3.83$ ) düşündükleri anlaşılmaktadır. Benzer olarak açık uçlu yanıtlarda katılımcıların oyunlaştırmadan arkadaşlarıyla olan iletişimlerinde ve bilgi

alışverişinde artış sağladığını belirtmektedirler. Bu yöndeki yanıtlardan bazıları şu şekildedir: Ö5: “Arkadaşlarımla bilgi alışverişi yaptık derste. Bu olan bilgilerimi artırdı. Bilgi alışverişi yaptık yani.” Ö14: “Sanki oyunlaştırmadan önce arkadaşlarımla olan iletişimim daha azdı. Bunu artırdı diyebilirim.” Oyunlaştırma yöntemi hem bireysel hem de grup rekabetini teşvik etmektedir. Böylelikle öğrencilerin işbirliği yapmalarını sağlamaktadır. Öğrencilerin iletişimlerinin artmasında işbirliği yapmalarının etkisi olabilir.

### Dezavantajlara İlgili Bulgular

Katılımcıların dezavantajlarla ilgili görüşleri Tablo 8’de verilmiştir.

**Tablo 8.** *Dezavantajlara İlişkin Bulgular*

No	Madde	$\bar{x}$	Ss
1	Oyunlaştırma yöntemi kalabalık sınıflarda motivasyon sağlamadı.	2,88	1,48
2	Rekabet ortamını oluşturması benim derse olan ilgimi artırmadı.	3,26	1,59
3	Oyunlaştırma yönteminde başarısız olduğumda kendimi kötü hissettim.	3,21	1,53

Tablo 8 incelendiğinde katılımcıların oyunlaştırmının motivasyonu artırmadığı ( $\bar{x}=2.88$ ) düşüncesine katılmadıkları görülmektedir. Bununla birlikte derse yönelik ilgiyi artırmadığı ( $\bar{x}=3.26$ ) ve başarısız olduklarında kendilerini kötü hissettikleri ( $\bar{x}=3.21$ ) konusunda kararsız oldukları anlaşılmaktadır. Bu bulgular oyunlaştırma yönteminin avantajlarıyla beraber bazı dezavantajlara sahip olduğunu göstermektedir. Ancak ortalamalar dikkate alındığında bu dezavantajlara az sayıda öğrencinin maruz kaldığı söylenebilir. Açık uçlu yanıtlarda ise katılımcıların yukarıdaki maddelerin dışında yaşanan teknik sorunlara dikkat çektiği görülmektedir. Bu durumu belirten bazı öğrencilerin görüşleri şu şekildedir: Ö6: “Oyunlaştırma iyiydi ama bazen internet sorunları yaşıyorduk”. Ö13: “Çok eğlenceli ama internet sıkıntılı olduğu için zaman zaman bana sıkıcı geldi.” Bu cevaplardan yaşanan sorunların internet kaynaklı olduğu anlaşılmaktadır. Bununla birlikte oyunlaştırma yönteminde zaman zaman sınıf kontrolüyle ilgili sorunların ortaya çıktığı anlaşılmaktadır. Ö5: “Bazen gürültünün fazla olması olumsuz bir yanı aslında.” Ö12: “Oyunlaştırma uygulamasında dersi kaynatmaya çalışanlar oluyor. Buna dikkat edilebilir.” Ayrıca bazı öğrencilerin sürenin kısıtlı olmasını olumsuzluk olarak değerlendirdiği anlaşılmaktadır. Ö2: “Soruların süresi daha uzun olmalı.”

### SONUÇLAR ve TARTIŞMA

Bu çalışmada katılımcıların oyunlaştırma yöntemi hakkındaki görüşlerinin ortaya çıkarılması hedeflenmiştir. Bu amaç doğrultusunda toplanan nicel ve nitel veriler bütünleştirilerek karşılaştırılmalı olarak sunulmuştur.

Araştırma sonucunda katılımcıların oyunlaştırma yönteminin derse olan ilgiyi artırdığı konusunda hemfikir oldukları görülmektedir. Yapılan çalışmalarda benzer olarak oyunlaştırmının derse ilgiyi artırdığı sonucuna ulaşılmıştır (Bicen & Kocakoyun, 2018; Meşe ve Özgür-Dursun, 2018; Sarı ve Altun, 2016; Tetik ve Korkmaz, 2018; Yıldırım ve Demir, 2016). Buna ilaveten öğrencilerin oyunlaştırma hakkında kendilerini daha çok çalışmaya teşvik ettiğini, eksik oldukları konularda kendilerini geliştirmesini sağladığını ve bilgileri daha kolay hatırlamalarını sağladığını düşündükleri anlaşılmıştır. Bu sonuçlar genel olarak ele alındığında oyunlaştırmının öğrencilerin akademik başarılarını olumlu şekilde etkileyeceği iddia edilebilir. Nitekim alanyazında oyunlaştırma yönteminin öğrencilerin akademik başarılarını olumlu etkilediği sonucuna ulaşan çok sayıda araştırma mevcuttur (Cozar-Gutierrez ve Saez-Lopez, 2016; Gonzalez vd., 2016; Iwamoto vd., 2017). Bolat, Şimşek ve Ülker (2017) oyunlaştırmının akademik başarıda hatırlama düzeyinde olumlu katkı sağlarken uygulama düzeyine etkisinin olmadığını belirtmektedir. Açık uçlu yanıtlarda öğrencilerin ders öncesi hazırlık, derse katılım ve ders tekrarı gibi avantajlara değindikleri görülmektedir. Alanyazında



yürütülen araştırmalar incelendiğinde oyunlaştırmanın derse katılımı artırdığı sonucuna ulaşan çok sayıda araştırma olduğu görülmektedir (Bolat, Şimşek ve Ülker, 2017; Hebecci ve Usta, 2018; Kim, Rothrock ve Freivalds, 2018; Sarı ve Altun, 2016). Benzer olarak Tetik ve Korkmaz (2018) öğrencilerin oyunlaştırmanın dersi pekiştirdiğini ve kalıcı öğrenme sağladığını düşündükleri sonucuna ulaşmıştır.

Araştırma sonucunda elde edilen önemli bulgulardan biri de oyunlaştırmanın öğrencilere sağladığı duyuşsal avantajlardır. Buna göre öğrenciler oyunlaştırma yönteminin kendilerini daha iyi ve daha önemli hissetmelerini sağladığını düşünmektedirler. Bununla birlikte oyunlaştırma yöntemi öğrencilerin kendilerine olan güvenini artırmakta ve daha çok sorumluluk almalarını sağlamaktadır. Elde edilen bir başka sonuç oyunlaştırma yönteminin öğrencilerin kazanma isteklerini olumlu şekilde etkilediğidir. Bicen ve Kocakoyun'un (2018) araştırma sonuçları bahsedilen bu bulguların hepsini desteklemektedir. Açık uçlu yanıtlarda da öğrencilerin oyunlaştırmanın kendilerine olan güveni artırdığı üzerinde önemle durdukları sonucuna ulaşılmıştır. Öğrenme öğretme sürecinin başarılı olmasında bilişsel süreçler kadar duyuşsal faktörler de önemli rol oynamaktadır. Nitekim derslerde kendini daha iyi, daha önemli, daha güvenli, daha sorumlu ve daha kazanma istekli hisseden öğrenciler için başarı beklenen bir sonuçtur. Öğrencilerin oyunlaştırma yöntemi hakkında vurguladıkları duyuşsal avantajlar bu bakımdan önem arz etmektedir.

Analizler sonucunda öğrencilerin oyunlaştırma yönteminin işbirliği becerilerini ve rekabet duygularını artırdığını düşündükleri anlaşılmıştır. Açık uçlu yanıtlardan oyunlaştırma yönteminin oluşturduğu rekabet ortamının derse hazırlıklı gelme ve derse katılımı artırma gibi olumlu yanlarının olduğu anlaşılmıştır. Öğretmen adaylarıyla yaptıkları araştırma sonucunda Bolat, Şimşek ve Ülker (2017) oyunlaştırmanın rekabete olumlu katkı sağladığını belirtmiştir. Sarı ve Altun (2016) ile Yıldırım, Yıldırım, Çelik ve Kara (2014) da benzer olarak rekabet ortamının öğrencilerin derse olan ilgilerinde artış sağladığını belirtmektedir. Bicen ve Kocakoyun (2018) da öğrencilerin oyunlaştırma yönteminin işbirliği ve rekabeti olumlu etkilediğini düşündüğü sonucuna ulaşımlardır. Yıldırım ve Demir (2016) ise çalışmalarında öğrencilerin olumlu bir rekabetin başarılarını artırdığı görüşüne sahip olduklarını vurgulamışlardır.

Araştırmada elde edilen bir başka sonuca göre öğrenciler oyunlaştırma yönteminin motivasyonlarını artırdığını düşünmektedir. Bu sonuç oyunlaştırmanın öğrencilerin motivasyonlarını artırdığını belirten araştırmalarla desteklenmektedir (Bicen ve Kocakoyun, 2018; Domínguez, Saenz-de-Navarrete, de-Marcos, Fernández-Sanz, Pagés, ve Martínez-Herráiz, 2013; Gonzalez vd., 2016; Hebecci ve Usta, 2018; Yapıcı ve Karakoyun, 2017; Yıldırım vd., 2014) Benzer bir sonuç da oyunlaştırmanın öğrenciler tarafından eğlenceli olarak algılandığıdır. Pek çok araştırma sonucunda benzer olarak oyunlaştırmanın öğrenciler tarafından eğlenceli olarak değerlendirildiği sonucuna ulaşılmıştır (Akin ve Atıcı, 2015; Bicen ve Kocakoyun, 2018; Bolat, Şimşek ve Ülker, 2017; Hebecci ve Usta, 2018; Tetik ve Korkmaz, 2018; Yapıcı ve Karakoyun, 2017). Bu sonuçlar kendi aralarında ilişkili olabilir. Açık uçlu yanıtlar detaylı olarak incelendiğinde öğrencilerin oyunlaştırma yönteminin motivasyonlarını artırmasında eğlenceli olmasının rolü olduğunu belirttikleri görülmektedir.

Yapılan analizler sonucunda öğrencilerin oyunlaştırma yönteminin iletişimlerini artırdığını düşündükleri anlaşılmıştır. Bu sonuç Bicen ve Kocakoyun (2018) araştırması tarafından desteklenmektedir. Benzer şekilde Yıldırım ve Demir (2016) tarafından yapılan çalışmada da öğrenciler arkadaşları ile aralarındaki iletişimin arttığını ifade etmişlerdir. Oyunlaştırma yönteminin işbirliği gerektirmesi öğrenciler arasındaki iletişimin artmasında rol oynayabilir.

Öğrencilerin oyunlaştırma yönteminin dezavantajları hakkındaki görüşlerini belirlemek için yapılan analizler sonucunda, motivasyonu artırmadığı düşüncesine katılmadıkları anlaşılmıştır. Ayrıca

öğrencilerin derse yönelik ilgiyi arttırmadığı ve başarısız olduklarında kendilerini kötü hissetmeleri konusunda kararsız oldukları görülmüştür. Bu sonuçlar oyunlaştırmanın oluşturduğu rekabet ortamından hoşlanmayan öğrencilerin varlığına işaret edebilir. Oluşan rekabet ortamında geride kalan öğrenciler bu dezavantajlara dikkat çekmek istemiş olabilir. Benzer bir sonuca ulaşan Tetik ve Korkmaz (2018) bazı öğrencilerin oyunlaştırma içerisinde yarışma korkusu yaşadığını dile getirmektedir. Ayrıca Hebecci ve Usta (2018) ile Yıldırım ve Demir (2016) rekabetin oyunlaştırmada birtakım olumsuzluklara neden olabileceğini belirtmektedir. Yapıcı ve Karakoyun'un (2017) çalışmasında, öğretmen adaylarının bazıları sonuç tablosunda altlarda yer almanın moral bozucu olduğunu ifade etmişlerdir. Nitekim ortaya çıkan rekabet öğrenciler arasında iletişim sorunlarının yaşanmasına neden olabilir. Açık uçlu yanıtlarda öğrencilerin büyük bölümünü bir olumsuzluk belirtmemesiyle birlikte, bazı öğrencilerin yaşanan teknik sorunları, sınıf kontrolünün zaman zaman kaybolmasını ve cevaplama süresinin sınırlı olmasını dezavantaj olarak değerlendirdikleri görülmüştür. Tetik ve Korkmaz (2018) öğrencilerin internetle ilgili yaşanan sorunları oyunlaştırma dezavantajları olarak değerlendirdiğini belirtmektedir. Bolat, Şimşek ve Ülker (2017) ile Plump ve LaRosa (2017) oyunlaştırma sürecinde gerekli alt yapının sağlanmasının bu dezavantajların ortadan kaldırılması için önemli olduğuna dikkati çekmektedir.

## ÖNERİLER

Araştırma sonucunda öğrencilerin oyunlaştırmaya yönelik çok sayıda olumlu görüşe sahip olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin beyanları esas alınarak ulaşılan bu sonuçlar deneysel araştırmalarla tekrarlanabilir.

Araştırma kapsamında oyunlaştırma yöntemi hakkında öğrencilerin çok sayıda olumlu görüşe sahip oldukları anlaşılmıştır. Ancak az sayıda da olsa bazı öğrenciler için oyunlaştırma yönteminin dezavantajlı olduğu görülmüştür. İleride yapılacak araştırmalarda bu dezavantajların neler olduğu daha derinlemesine incelenebilir. Çoğu öğrenci açısından olumlu olarak görülen rekabetin bazı öğrenciler için olumsuz bir ortama neden olduğu düşünülmektedir. Rekabet unsuru öğrenenlerin öğrenme ortamında uzaklaşmasına neden olabilmektedir (Hanus ve Fox, 2015). Bu nedenle rekabet unsuru kullanımında yapıcı rekabet ortamının oluşturulması sağlanmalı, yıkıcı rekabet ortamından kaçınılmalıdır (Alsancak Sırakaya ve Seferoğlu, 2019). Bu amaç doğrultusunda araştırmalar yapılabilir.

Yapılacak oyunlaştırma uygulamalarında bireysel rekabet yerine işbirliği gerektiren grup çalışmalarıyla rekabet ortamı oluşturulabilir. Rekabet ve işbirliği birlikte kullanılmalıdır, böylelikle rekabetin olumsuz etkileri ortadan kaldırılmış olur. Bu bağlamda bireysel etkinliklerden daha çok işbirliği gerektiren etkinlikler içeren çeşitli modeller tasarlanabilir. Ayrıca bireysel özelliklere göre kullanılan oyunlaştırma öğelerinin bireylerdeki etkisi farklılık gösterebilmektedir. Bu nedenle tek bir öğe üzerinden tek bir plan üzerinden tasarım yapılmamalıdır. Oyunlaştırma süreci hedef kitleye uygun olarak tasarlanmalıdır. Farklı seçenek ve tercihlerin olduğu bir oyunlaştırma süreci tasarlanabilir.

Araştırmaya katılan öğrencilerin büyük çoğunluğunun oyunlaştırma yönteminin eğlenceli olduğunu düşündüğü anlaşılmıştır. Oyunlaştırma yönteminin bu avantajı öğrenciler tarafından sıkıcı olarak algılanan dersler açısından daha da önemlidir. Bu derslerin daha eğlenceli hale getirilmesinde oyunlaştırma yönteminden yararlanılabilir.

## KAYNAKÇA

- Akbaba, S. (2006). Eğitimde motivasyon. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3, 343-361.
- Akın, F. A., ve Atıcı, B. (2015). Oyun tabanlı öğrenme ortamlarının öğrenci başarısına ve görüşlerine etkisi. *Turkish Journal of Educational Studies*, 2(2), 75-102.
- Alsancak Sırakaya, D. ve Seferoğlu, S. S. (2019). *Eğitimde oyunlaştırma: Tanımlamalar, öğrenme öğretme süreçlerine katkılar ve gözlenen sorunlar*. A. İşman, H. F. Odabaşı ve B. Akkoyunlu (Ed). Eğitim teknolojileri okumaları 2019 (16. Bölüm, ss. 287-310). Pegem Akademi, Ankara.
- Alsancak Sırakaya, D. (2017). Oyunlaştırılmış tersyüz sınıf modeline yönelik öğrenci görüşleri. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 36(1), 114-132.
- Arkün-Kocadere, S. ve Samur, Y. (2016). Oyundan oyunlaştırmaya. İçinde, A. İşman, H. F. Odabaşı, & B. Akkoyunlu (Eds.), *Eğitim teknolojileri okumaları 2016* (s. 397-414). TOJET - Sakarya Üniversitesi.
- Arıkan, R. (2013). *Araştırma yöntem ve teknikleri*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Bahçeci, F. ve Uşengül, L. (2018). Eğitim ve öğretim uygulamalarında yeni bir yaklaşım: Oyunlaştırma. *Trakya Eğitim Dergisi*, 8(4), 703-720.
- Başaran, İ.E. (1991). *Eğitim yönetimi*. Ankara: Gül Yayınevi.
- Bicen, H. ve Kocakoyun, S. (2018). Perceptions of students for gamification approach: Kahoot as a case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 13(2), 72-93.
- Bolat, Y. İ., Şimşek, Ö. ve Ülker, Ü. (2017). Oyunlaştırılmış çevrimiçi sınıf yanıtlama sisteminin akademik başarıya etkisi ve sisteme yönelik görüşler. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(4), 1741-1761.
- Codish, D. ve Ravid, G. (2014). Personality Based Gamification – Educational Gamification for Extroverts and Introverts. *Proceedings of the 9th Chais Conference for the Study of Innovation and Learning Technologies: Learning in the Technological Era*, Israel.
- Cozar-Gutierrez, R. ve Saez-Lopez, J. M. (2016). Game-based learning and gamification in initial teacher training in the social sciences: An experiment with Minecraftedu. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 13(2), 1-11.
- Creswell, J. W. (2013). *Nitel araştırma yöntemleri: Beş yaklaşıma göre nitel araştırma ve araştırma deseni*. Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Dellos, R. (2015). Kahoot! A digital game resource for learning. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12(4), 49-52
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. ve Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining "gamification"*. MindTrek'11, 9–15. Tampere, Finland
- Dominguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernandez-Sanz, L., Pages, C. ve Martinez-Herraiz, J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380 – 392.
- Gonzalez, C. S., Gomez, N., Navarro, V., Cairos, M., Quirce, C., Toledo, P. ve Marrero-Gordillo, N. (2016). Learning healthy lifestyle through active videogames, motorgames and the gamification of educational activities. *Computers in Human Behavior*, 55, 529-551
- Güler, C. ve Güler, E. (2015). Çevrimiçi öğrenme ortamlarında oyunlaştırma: Rozet kullanımı. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 4 (3), 125-130.
- Hanus, M. D. ve Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers & Education*, 80, 152-161.
- Hebebcı, M. T. ve Usta, E. (2018). Eğitim ortamlarında dijital rozet kullanımına ilişkin öğretmen görüşleri. *Türk Bilgisayar ve Matematik Eğitimi Dergisi*, 9(2), 192-210.
- Iwamoto, D. H., Hargis, J., Taitano, E. J. ve Vuong, K. (2017). Analyzing the efficacy of the testing effect using KAHOOT on student performance. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 18(2), 80-93.

- Karataş, E. (2014). Eğitimde oyunlaştırma: Araştırma eğilimleri. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(2).
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA: John Wiley & Sons.
- Kim, B. (2015). Gamification in education and libraries. *Library Technology Reports*, 51(2), 20.
- Kim, J. T. ve Lee, W. H. (2015). Dynamical model for gamification of learning (DMGL). *Multimedia Tools and Applications*, 74(19), 8483-8493.
- Kim, E., Rothrock, L. ve Freivalds, A. (2018). An empirical study on the impact of lab gamification on engineering students' satisfaction and learning. *International Journal of Engineering Education*, 34(1), 201-216.
- Lamprinou, D. ve Paraskeva, F. (2015). *Gamification design framework based on sdt for student motivation*. Interactive Mobile Communication Technologies and Learning (IMCL) 2015'da sunulmuş bildiri. Thessaloniki, Greece.
- Landers, R. N. ve Callan, R. C. (2011). Casual social games as serious games: The psychology of gamification in undergraduate education and employee training. In M. Ma, A. Oikonomou, & L. C. Jain (Eds.), *Serious games and edutainment applications* (pp. 399-424). Surrey, UK: Springer.
- Lee, J. J. ve Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 146.
- Muntean, C. I. (2011). Raising engagement in e-learning through gamification. In *Proceedings of the 6th International Conference on Virtual Learning*, 1, 323-329.
- Nicholson, S. (2012). A user-Centered theoretical framework for meaningful gamification Games Learning Society 8.0. 01.04.2020 tarihinde <http://scottnicholson.com/pubs/meaningfulframework.pdf> adresinden erişildi.
- Pesare, E., Roselli, T., Corriero, N. ve Rossano, V. (2016). Game-based learning and gamification to promote engagement and motivation in medical learning contexts. *Smart Learning Environments*, 3(5), 1-11.
- Plump, C. M. ve LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! In the classroom to create engagement and active learning: A gamebased technology solution for elearning novices, *Management Teaching Review*, 2(2), 151-158.
- Sarı, A. ve Altun, T. (2016). Oyunlaştırma yöntemi ile işlenen bilgisayar derslerinin etkililiğine yönelik öğrenci görüşlerinin incelenmesi. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education*, 7(3), 553-577.
- Tetik, A. ve Korkmaz, Ö. (2018). Örgün ve uzaktan eğitim öğrencilerinin derslerde Kahoot ile oyunlaştırmaya dönük görüşleri. *Öğretim Teknolojileri ve Öğretmen Eğitimi Dergisi*, 7(2), 46-55.
- Villagrasa, S. ve Duran, J. (2013). *Gamification for learning 3D computer graphics arts*. First International Conference on Technological Ecosystem for Enhancing Multiculturality'da sunulmuş bildiri, Salamanca, Spain.
- Yapıcı, İ. Ü. ve Karakoyun, F. (2017). Biyoloji öğretiminde oyunlaştırma: Kahoot uygulaması örneği. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 8(4), 396-414.
- Yıldırım, S., Yıldırım, G., Çelik, E. ve Kara, A. (2014). Dijital rozetlere yönelik öğrenci görüşlerinin belirlenmesi. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi* 3(4), 208-216.
- Yıldırım, İ. (2016). *Oyunlaştırma temelli "öğretim ilke ve yöntemleri" dersi öğretim programının geliştirilmesi, uygulanması ve değerlendirilmesi* (Yayınlanmamış doktora tezi). Gaziantep University, Institute of Educational Sciences, Gaziantep
- Yıldırım, İ., ve Demir, S. (2016). Oyunlaştırma temelli "öğretim ilke ve yöntemleri" dersi öğretim programı hakkında öğrenci görüşleri. *Uluslararası Eğitim Programları ve Öğretim Çalışmaları Dergisi*, 6(11), 85-102.
- Werbach, K. ve Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.

## EXTENDED ABSTRACT

### INTRODUCTION

Gamification method has been included in the education process in line with the interest of the Z generation to technology as well as their interest in games. Gamification is defined by Deterding, Dixon, Khaled and Nacke (2011) as the use of game design elements in non-game content and environments. In another definition, Kapp (2012) deals with gamification as a non-game situation order to provide motivational thinking and aesthetic and game mechanics and to support the learning of individuals. Werbach and Hunter (2012) stated that gamification consists of three elements: dynamics, mechanics and components.

The main purpose in gamification is to make the learning process more attractive for learners and thus to provide motivation for learners through more fun activities (Güler & Güler, 2015). It is stated that gamification in education has advantages in terms of cooperation, active participation, entertainment, competition, individualized education, providing student-centered education (Alsancak Sırakaya, 2017; Landers & Callan, 2011; Lamprinou & Paraskeva, 2015; Sarı & Altun, 2016; Villagrasa and Duran, 2013).

The fact that students of vocational schools come without an examination brings low levels of success and this causes students to get bored in classes (Tetik & Korkmaz, 2018). Gamification is an effective approach in terms of providing motivation by making boring and difficult tasks fun (Yıldırım, 2016). In this research, a gamification technique was applied in a theoretical course and it was aimed to determine the opinions of vocational school students on gamification.

### METHOD

#### Research Design

In the research model, mixed research method was used. The convergent parallel mixed research design, in which quantitative and qualitative methods were used simultaneously, was preferred. The data collected with the quantitative and qualitative data collection tools used together in the converging parallel mixed research design are analyzed simultaneously or recently. The data obtained are integrated and then presented in a comparative way (Creswell, 2013).

#### Study Group

The study group of the research consists of 70 students studying at a vocational school affiliated with a state university. The entire study group consists of 2nd grade students. According to the department, 41 of them are Computer Programming (59%) and 29 (41%) are Computer Technology students. According to gender, 31 of the participants are women (44%) and 39 are men (56%).

#### Data Collection Tools and Data Analysis

In the research, "Gamification and ClassDojo opinion survey" developed by Bicen and Karakoyun (2015) was used as data collection tool. Within the scope of this study, it was deemed appropriate to use the "General Views on Gamification Method" dimension, which consists of 32 items. In line with the opinions of the experts, 9 items were removed, and expression changes were made in some items. Thus, "Gamification Student Opinion Questionnaire" consisting of 23 items was created.

In addition, an open-ended questionnaire prepared by the researcher was used. The questionnaire form, which aims to reveal the opinions of the participants about the gamification method, consists of 3 open-ended questions. The participants were asked to answer 3 open-ended questions in writing, on a voluntary basis. As a result of the analysis, it was determined that 15 participants answered open-ended questions. These participants were coded as Ö1,...Ö15 and their opinions were presented as quotations. Descriptive analyzes in frequency and standard deviation are included in the analysis of the data. In the calculation of the average scores of the survey items, 1.00-1.80 strongly disagree, 1.81-2.60 disagree, 2.61-3.40 indecisive, 3.41-4.20 agree and 4.21-5.00 strongly agree.

### FINDINGS AND DISCUSSION

As a result of the research, it is seen that the participants agree that the gamification method increases the interest in the lesson. Similarly, it was concluded that gamification increased interest in the course (Bicen & Kocakoyun, 2018; Trigger and Korkmaz, 2018). In addition, it was understood that students thought that gamification encouraged them to study more and to improve themselves on issues they were missing. In open-ended answers, it is seen that the students touch on the advantages such as pre-class preparation, class participation and repetition. When the studies conducted in the literature are analyzed, it is seen that there are

many studies that conclude that gamification increases the attendance to the lesson (Bolat, Şimşek & Ülker, 2017; Hebebcı & Usta, 2018; Kim, Rothrock & Freivalds, 2018; Sarı & Altun, 2016).

Students think that gamification method makes them feel better and more important. In addition, gamification method provides students to take more responsibility while increasing their self-confidence. Another result obtained is that gamification method positively affects students' desire to win. Research results of Bicen and Kocakoyun (2018) support all of these findings.

As a result of the analysis, it was understood that students thought that gamification method increased their collaboration skills and feelings of competition. Bolat, Şimşek and Ülker (2017) stated that gamification made a positive contribution to competition. Sarı and Altun (2016), and Yıldırım, Yıldırım, Çelik, and Kara (2014) also state that the competitive environment has increased students' interest in the lesson.

According to another result obtained in the research, students think that gamification method increases their motivation. This result is supported by research that indicates that gamification increases the motivation of students (Bicen & Kocakoyun, 2018; Domínguez et. al., 2013; Gonzalez et al., 2016; Hebebcı & Usta, 2018; Yapıcı & Karakoyun, 2017; Yıldırım et al., 2014) A similar result is that gamification is perceived as fun by students. As a result of many studies, it has been concluded that gamification is similarly considered as fun by students (Akın & Akinci, 2015; Bicen & Kocakoyun, 2018; Bolat Şimşek & Ülker, 2017; Hebebcı & Usta, 2018; Tetik & Korkmaz, 2018; Yapıcı & Karakoyun, 2017).

As a result of the analysis made to determine the opinions of students about the disadvantages of gamification method, it was understood that they did not agree with the idea that it did not increase motivation. It was also seen that students were undecided about that gamification did not increase interest in the lesson. It is also understood that students are undecided about feeling bad when they fail.