

Oyunlaştırmanın Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü Öğrencilerinin Motivasyon Düzeyleri Üzerindeki Etkisi

The Effect of Gamification on Motivation Levels of Information and Records Management Students

Zehra KILIÇARSLAN¹ , Ayşe BAYRAKTAR ÇETİN^{2,3} 

¹Kütüphaneci, Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Kütüphane ve Dokümantasyon Daire Başkanlığı, Ankara, Türkiye
²Arş. Gör., Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi, Kadiri Sosyal ve Beşeri Bilimler Fakültesi, Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü, Osmaniye, Türkiye
³Doktora Öğrencisi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, Türkiye.

Sorumlu yazar /

Corresponding author : Zehra KILIÇARSLAN

E-posta / E-mail : zkilicarслан@aybu.edu.tr

ÖZ

İçinde bulunduğumuz bilgi toplumunda gençlerin bilgi, beceri, yetenek ve ilgi gibi özellikleri kendinden önceki nesillere göre farklılık göstermektedir. Bilgi ve iletişim teknolojilerindeki değişim ve gelişimler eğitim-öğretim alanında yeni yaklaşımları beraberinde getirmiştir. Oyunlaştırma bu yaklaşımlardan biridir. Bu çalışmada oyunlaştırmanın öğrencilerin motivasyon düzeyleri üzerindeki etkisini ortaya koymak amaçlanmıştır. Araştırmada eylem araştırması türlerinden teknik/bilimsel/işbirlikçi eylem araştırması deseni kullanılmıştır. Oyunlaştırma modeli olarak Octalysis modeli kullanılmıştır. Araştırmada öğrencilere sorulan 7 açık uçlu sorudan elde edilen cevaplar kodlanmış ve elde edilen veriler analiz edilmiştir. Her öğrenci her bir soruya birden fazla cevap vermiştir. Araştırma, 2022-2023 eğitim-öğretim yılı güz dönemi, Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi (OKÜ), Kadiri Sosyal ve Beşeri Bilimler Fakültesi (KSBBF), Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü (BBY) 3. sınıf müfredatında yer alan “Kataloglama” dersini alan 33 öğrencinin gönüllü katılımları ile gerçekleştirilmiştir. Kataloglama dersi oyunlaştırılmış ders planı çerçevesinde 10 hafta boyunca çevrim içi olarak öğrencilere uygulanmıştır. Genel bir değerlendirme ile bakılacak olursa %82 oranla önerilen bir sonuç elde edilmesi, çevrim içi ders uygulamasının başarılı olduğunu ve oyunlaştırmanın eğitim-öğretimde faydalı bir yöntem olduğunu ortaya koymuştur. Lisans düzeyinde BBY Bölümü, 3. Sınıf “Kataloglama” dersi kapsamında ders gören öğrencilerin, oyunlaştırmanın motivasyon düzeyleri üzerindeki etkisini ortaya çıkarması bu çalışmaya özgünlük kazandırmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Oyunlaştırma, Octalysis, ders planı, oyunlaştırılmış ders planı, bilgi ve belge yönetimi.

Başvuru/Submitted : 24.10.2023

Revizyon Talebi/
Revision Requested : 16.12.2023

Son Revizyon/
Last Revision Received : 20.12.2023

Kabul/Accepted : 27.12.2023



This article is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY-NC 4.0)

ABSTRACT

Young people in the current information society have characteristics such as knowledge, skills, talents and interests that differ from previous generations. The changes and developments that have occurred in information and communication technologies have brought new approaches to the field of education, with gamification being one of these approaches. This research aims to reveal the effect gamification has on students' motivation levels. The study takes advantage of the technical/collaborative action research design, a type of action research. The Octalysis Framework is used as the gamification model. The research codes the answers obtained from seven open-ended questions the students were asked and then analyzes the obtained data. Each student gave more than one answer to each question. The research was carried out with the voluntary participation of 33 students studying within the scope of the 3rd-year "Cataloging" course at the Kadirli Faculty of Social and Human Sciences, Department of Information and Records Management in the 2022 fall semester. The cataloging lesson was applied to the students online for 10 weeks within the framework of the gamified course plan. When generally evaluated, a recommended result of 82% reveals the online course application to have been successful and gamification to be a useful educational method. Originality is added to this study in that the gamification application was revealed to have had an effect on the motivation levels of the students who took the course within the scope of the 3rd-year undergraduate "Cataloging" course in the Department of Information and Records Management.

Keywords: Gamification, Octalysis, course plan, gamified course plan, information and records management

EXTENDED ABSTRACT

Technology is developing very rapidly in this current age, and this speed of technology affects not only itself but also many other areas of life. Today's young people who've been born into the age of technology are called digital natives and have been highly affected by this rapid change. This has caused digital natives to have very different attitudes and behaviors compared to previous generations. In addition, learning and teaching behaviors have also changed. Education and training systems are no longer able to adequately meet the needs of digital natives and appeal to their interests. According to Prensky (2001), the current education and training system is unsuitable for today's digital native students. Digital natives have problems with attention and focus in classical education. In order to solve this problem, their motivation needs to be increased, and education and training need to become more interesting and enjoyable. This result necessitates revisiting education and training systems and developing new methods. Gamification is one of these new systems. Yılmaz (2015, p. 27) defined gamification as "a discipline in which designs patterned as games and game mechanics are included in a non-game process."

The aim of the study is to reveal the effect of gamification on students' motivation levels. The main research question this study asks is what effect does gamification have on students' motivation levels? In this direction, the hypothesis of the research was determined as follows: Gamification has a positive effect on students' motivation levels. The population of the research consists of the 123 students studying in the Kadirli Faculty of Social Sciences and Humanities, Department of Information and Records Management in the 2022 fall semester. The sample was determined based on the 37 students taking the 3rd-year online cataloging course in the 2022 fall semester. Of these students, 33 volunteered to answer questions, and each student answered more than one question. The data were obtained through open-ended qualitative questions that were asked of the students to whom the gamified lesson plan had been applied within the scope of the cataloging course. The answers the students gave were coded, and a systematic analysis was then made. The questions had been prepared by an expert in the field of gamification, and the answers received from the students were evaluated by two different experts. The students were asked the following questions:

1. How did you feel when you first started the lesson?
2. When you think about the whole lesson process, what motivated you the most?
3. Which aspect gave you the most difficulty during the lesson?
4. What do you think about presenting the lesson with a gamified design? Do you think it is different from the methods used in other lessons?
5. What do you think are the advantages and disadvantages of this method?

6. Would you recommend this method be used in different lessons to your friends?
7. How do you think this method can be improved?

The study uses an action research design, which is a qualitative research method. The online course was given for 10 weeks within the scope of gamification. Each week, the students were given certain tasks and they attempted to achieve certain outputs by fulfilling these tasks. The students gained such things as points, status, and badges for each task they fulfilled related to the course content. Again, the attempt was made to keep their motivation and willingness to participate in the course high through the competitions held within the scope of the course. In line with the study's findings, a large percentage of students "Cataloging" course are seen to have viewed the applied gamified lesson plan positively and to have found it motivating. As a general evaluation, the fact that 82% of the participants would recommend the gamification method reveals that the applied online course was successful and that gamification is a useful method in education and training. Similar results were encountered in the literature review. The study concludes gamification to have positively affected the 3rd-year Cataloging class university students' motivation levels.

1. Giriş

Değişim, eski alışkanlık ve anlayışların terk edildiği, günün koşullarına uyum sağlama davranışı olarak ifade edilmektedir (Odabaş, 2003, s. 23). Başka bir deyişle değişim, içinde bulunulan çağa kendini uyarlayabilmektir.

Günümüzde, teknolojinin de etkisiyle “değişim” çok hızlı gerçekleşmektedir. Bununla birlikte pek çok alan yeni duruma göre kendini yenilemek durumunda kalmaktadır. Eğitim-öğretim de bu alanlardan biridir. Eğitim-öğretim faaliyetlerini gerçekleştiren kurumlar alanlarındaki yeni öğrenim ve öğretim teknik ve teknolojilerini kavrayıp, kendine ve sistemine dâhil etmek durumundadır. Bunu yaparken de eğitim-öğretimde hedef kitle olan günümüz gençlerini bu açıdan ele almak gerekmektedir. Dolayısıyla bu gelişmelerden en çok etkilenen kesim, dijital yerliler olarak adlandırılan, teknolojinin içine doğmuş olan günümüz gençleridir. Karabulut’a (2015, s. 17) göre dijital yerliler için bilgiye erişimde hız, görsellik ve eğlence önemlidir. Dolayısıyla bilgiye erişme aşamasında hızlılık ve bilginin sunumunda görsel öğelerin olması ve bilginin içerisinde eğlence barındırması istenmektedir. Dijital yerliler her açıdan olduğu gibi eğitim-öğretim ve öğrenme özellikleri açısından da daha önceki kuşaklara göre farklılık göstermektedir. Palóvá ve Vejacka’ya (2022) göre bilgi ve iletişim teknolojileri, dijital yerlileri motive etmek için yeni ve daha etkileşimli bir şekilde kullanılmalıdır. Bunun en etkili yollarından biri de oyunlaştırılmış öğrenmedir.

Premsky (2001) dijital yerlilerin klasik, durağan ve eğitsel süreçlerde dikkat ve odaklanma gibi sorunlar yaşadıklarını ele almıştır. Bu sorunları gidermek için öğrencilerin motivasyonunu ve adanmışlık düzeylerini artırmanın, öğrenme süreç ve araçlarını daha ilgi çekici ve eğlenceli hale getirerek öğrenme deneyimini sürdürülebilir kılmaların çözüm olacağı düşünülmektedir (Sezgin, Bozkurt, Yılmaz ve Linden, 2018, s. 173).

Premsky’e (2001, s. 2-3) göre dijital yerliler olarak adlandırılan bugünün öğrencileri, bilgiyi kendinden önceki nesillerden farklı düşünmekte ve işlemektedir. Bilgiye hızlı bir şekilde erişim sağlamak ve aynı anda farklı görevleri/faaliyetleri de yerine getirebilmektedir. Dijital yerlilerin bu özelliklerinden dolayı bugünün eğitim sistemi onların ihtiyaçlarını tam olarak karşılayamamaktadır. Bugünün eğitimcileri, dijital yerlilerin kendi eğitim sistemlerini oluşturmasını istemiyorsa bu sorunla yüzleşmeli ve çözüm üretmelidir. Bu doğrultuda hem eğitim metodolojisi hem de içeriğini gözden geçirmelidir

Bu bağlamda eğitimcilerin eski sistemlerle yola devam edemeyeceği ve yeni eğitim-öğretim sistemlerine yönelmeleri gerekliliği kaçınılmazdır.

Dijital yerliler, ders veya bir sorumluluk söz konusu olduğunda, odaklanma ve motivasyon konusunda sorunlar yaşayarak kısa sürede sıkılma eğilimi gösterirken, dijital bir oyunun başında uzun saatler geçirebilmektedir. Oyunda onları bu denli kendine bağlayan ve akışa sokan nedir?¹ Burada oyunun tanımına bir bakmak gerekir.

Türk Dil Kurumu’na (2023) (TDK) göre oyun; “Yetenek ve zekâ geliştirici, belirli kuralları olan ve iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” olarak tanımlanmıştır.

Huizinga’ya (2013, s. 50) göre ise oyunu, “Oyun özgürce razı olunan, aynı zamanda tamamen emredici kurallara uygun belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile alışılmış hayattan başka türlü olma bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyet” olarak ifade etmektedir. Huizinga’nın tanımından da anlaşılacağı üzere oyunların en önemli özelliklerinden biri gönüllü bir şekilde gerçekleştirilmesidir. Hiç kimsenin zorla oyun oynamayacağı

¹ Oyunun tarihine bakıldığında, insanlığın var olduğu ilk günlerden bu yana varlığını sürdürmüş olduğu görülmektedir. Hollandalı filozof Johan Huizinga, Homo-Ludens (2013) adlı kitabında insan toplumunun bütün kültürel faaliyetlerinin bir şekilde oyunu içinde barındırdığını ve dolayısı ile oyunun insanlığın başlangıcından beri var olduğunu ifade eder. Bu durum oyunun çok farklı türleri içinde barındırabilen oldukça geniş bir kavram olduğunu ortaya koymaktadır. Çocukların sokaklarda oynadıkları oyunlardan tutun da yetişkinlerin oynadığı tavlâ, satranç gibi oyunların hepsini içine almaktadır. Çok eski tarihlerden beri eğlenmek için dönemin özelliklerine göre değişik oyunlar geliştirilmiş ve oynanmıştır. Kimi zaman bir taş, bir kemik veya sopalar oyun aracı olabilmıştır. Öyle ki bazı oyun araçları, her çağda varlığını sürdürülebilmştir. Örneğin, çift tırnaklı hayvanların ön dizlerinde bulunan bir eklem kemiği olarak tanımlanan aşık kemiği (TDK, 2023) ile oynanan bir oyun günümüzde halen varlığını sürdürmektedir. Aşık atmak deyimi ise bu oyundan dilimize yerleşmiştir. Günümüzde artık dijital oyunlar, oyun dünyasında oldukça fazla yer kaplamaktadır. Bununla birlikte Türkçedeki oyun kavramı İngilizcede “play” ve “game” olmak üzere iki şekilde ifade edilmiştir. Bunun sebebi oyun kavramının iki şekilde ele alınmasıdır. Play, kuralları ve sınırları olmayan ve kendiliğinden gelişerek oynanan oyunlardır. Çocukların oyun parkında kendi kendine oynaması “play”dir. Game ise kuralları olan, sınırları olan ve bunlara uyarak oynanan oyunlardır. Örneğin: Saklambaç, sek sek, tavlâ vb. (Yılmaz, 2021, s. 106). Yine başka bir tanımda play ve game şu şekilde ifade edilmektedir: ““Play” kesin kurallara ve bir hedefe sahip olunmadan, güzel vakit geçirmek, eğlenmek için yapılan eylem olarak açıklanırken, “game” kelimesi play” kelimesine göre daha ciddi bir anlam taşıyan, kurallara uyarak bir amaca ulaşmak için sonuç elde edilmeye çalışılan oyun şeklidir” (Akılıbaş ve Ceylan, 2020, s. 49-50).

düşünülecek olursa, gönüllü gerçekleştirilen eylemlerde de bireylerin motivasyonunun oldukça yüksek olduğu düşünülmektedir.

Oyunlar genel olarak eğlenmek için kullanılmış olsa da insanlarda zekâ ve yetenek geliştirici yönü de inkâr edilemez. Bu durum oyunun eğitim süreçlerini etkilediğini gösterir. “Alanında önemli düşünürler tarafından tarihsel süreci içerisinde incelendiğinde “oyun” konusunda elde edilen ortak düşünce, oyunların insana ait olan öğrenme-öğretme süreçlerinde önemli olgulardan biri olduğudur” (Sezgin, 2016, s. 343-354). Burada şöyle bir soru akla gelmektedir. Oyunların bu etkisinden gerçek hayatta da yararlanılmaz mı? İşte bu sorunun cevabı oyunlaştırmadır.

Oyunlaştırmanın temeli oyuna dayansa da oyun kadar eski bir kavram değildir. Aksine gündemimize girmesi oldukça yeni sayılır. İlk olarak 2008 yılında kullanılmasına rağmen 2010 yılından itibaren kendinden söz ettirmeye başlamıştır. Oyunlaştırmanın tarihî süreci içinde oyunlaştırma kavramı yerine, “productivity games (üretkenlik oyunları)”, “surveillance entertainment (keşif yeteneğini artıran eğlence)”, “funware (eğlenceli yazılım)”, “playful design (eğlenceli tasarım)”, “behavioral games (davranışsal oyunlar)”, “game layer (oyun katmanı)” ve “applied gaming (uygulamalı oyun)” kavramları da kullanılmıştır. Ancak “gamification” (oyunlaştırma) en yaygın kullanılan isim olarak kendini kabul ettirmiştir (Deterding, Dixon, Khaled ve Nacke, 2011, s. 9).

Yılmaz’a (2015, s. 27) göre oyunlaştırma, “Oyun olarak tasarlanan tasarımların ve oyun mekaniklerinin oyun dışı bir sürece dâhil edildiği bir disiplin” olarak tanımlanmaktadır. Ayrıca katılımcıların birer oyuncuya dönüşerek, daha yüksek motivasyon ile oyun dinamiği içerisinde yapmaları gereken aktivitelere konsantre olmaları, daha çok keyif alarak oyuna gönüllü katılımlarını sağladığını belirtmektedir.”

Özkan ve Samur (2017, s. 859) oyunlaştırmayı, “Oyun elementlerinin oyun olarak kabul edilmeyen içeriklerde kullanıcıların deneyimi ve ilgisini arttırmak amacıyla kullanılması” olarak tanımlamaktadır.

Oyunlaştırma (Zichermann ve Cunningham, 2011; aktaran Yıldırım ve Demir, 2014, s. 657) ise “Oyunun içerisinde var olan düşünce biçimi ve oyuna bağlı kuralların, kullanıcıların ilgisini çekmek ve problemlerini çözmek amacıyla kullanılması” olarak tanımlanmaktadır.

Oyunlaştırmanın pek çok tanımı bulunmaktadır. Yukarıdaki tanımlar bunlardan sadece birkaçını ifade etmektedir. Tanımların ortak noktasına bakacak olursak oyunlaştırma, gerçek hayattaki bir sorunu çözmek, bir görevi yapmak gibi sorumlulukları yüksek motivasyon ve adanmışlıkla yerine getirebilmek için oyun kurgularından faydalanmayı amaçlamaktadır. Oyunlaştırmayı oyunlardan ayıran en temel unsur budur. Oyunların amacı eğlendirmek iken, oyunlaştırmanın amacı bir iş hedefini gerçekleştirmektir.

2. Literatür Değerlendirmesi

Oyunlaştırma, son yıllarda kullanılan yeni bir kavram olmasına rağmen, ekonomiden pazarlamaya, eğitim-öğretimden reklama ve üretime kadar birçok alan ve sektörde kullanılmaktadır (Xu, 2012, s. 1-3; aktaran Yıldırım ve Demir, 2014, s. 658). Devletler bile kendini oyunlaştırmaktadır. Örneğin, Çin Devleti, insanlara ne kadar iyi bir vatandaş olduklarına dair puan veren sosyal bir araç yaratmıştır (Osborne, 2015). 2014 yılında tasarlanan “Sosyal Kredi Sistemi”, Çin toplumu içerisindeki samimiyet, güven ve dürüstlük seviyelerini artırmak için büyük veri sisteminden yararlanmak istemiştir. Bu sistem güven kırılmasına engel olmak için ortak ceza mekanizması oluşturmayı amaçlamıştır. Sistem, bireyleri ve işletmeleri güvenilir veya güvenilirmez olarak sınıflandırma üzerine tasarlanmıştır. Ayrıca bu sistem, içerisinde ödül-ceza mekanizmalarını bulunduran kara ve kırmızı listelerden meydana getirilmiştir (Keyvan, 2022, s.144).

Murillo-Zamorano, López-Sánchez, Godoy-Caballero ve Bueno-Muñoz (2021, ss. 1-23), “Gamification and Active Learning in Higher Education: is it Possible to Match Digital Society, Academia and Students’ Interests?” adlı yayınlarında oyunlaştırmayı, eğitim alanında oldukça yaygın olarak kullanılan yükseköğretimde de dikkatleri üzerine çeken ve gelişen bir teknik olarak ele almışlardır. Bu çalışmanın amacı, oyunlaştırmanın yükseköğretimde aktif öğrenme deneyimleri üzerindeki etkisini ortaya koymaktır. Deney ve kontrol grupları oluşturularak şu üç soruya cevap aranmıştır.

Soru 1: Aktif bir öğrenme ortamında oyunlaştırmanın kullanılması öğrencilerin becerilerini etkiler mi?

Soru 2: Aktif bir öğrenme ortamında oyunlařtırmanın kullanılması öğrencilerin akademik başarısını etkiler mi?

Soru 3: Aktif bir öğrenme ortamında oyunlařtırmanın kullanılması öğrencilerin memnuniyetini etkiler mi?

Sonuç olarak oyunlařtırmanın öğrencilerin katılımını ve bilgisini doğrudan etkilediđi, fakat oyunlařtırmanın öğrencilerin memnuniyetini doğrudan etkilemediđi aksine bilgi ve katılım yoluyla dolaylı bir şekilde etkilediđi belirtilmiřtir.

Oyunlařtırmanın, bireylerin dikkatini toplama konusunda da oldukça etkili olduđu gözlemlenmiřtir. Dolayısıyla bu durum öğrenme düzeyine katkısının yüksek seviyede olduđu düşünölmektedir. “Oyunlařtırılmıř öğrenme süreçleri insanların mutlu olmasını sađlayan norepinephrine, epinephrine ve dopamine gibi kimyasal maddelerin salgılanmasına, böylece öğrenenlerin motivasyonlarının artmasına, öğrenme sürecinin daha çekici olmasına yol ačan bir yaklařımdır (Sezgin, Bozkurt, Yılmaz ve Linden, 2018, s. 183).

Eđitimde eđlendirerek ve oyunla öğrenme-öđretme yöntemleri hâlihazırda oldukça yaygın olarak kullanılmaktadır. Yapılan bir arařtırmada oyunlarla matematik öđretiminin klasik öđretim yöntemlerine göre öğrencilerin başarılarını daha olumlu etkilediđi belirlenmiřtir (Usta, Iřık, Tař, Gülay, řahan, Genç, Diril, Demir ve Küçük, 2018, s. 1972). Bařka bir arařtırmada ise ilköđretim 3. sınıf öğrencilerine fen bilimlerinin öđretimi için tasarlanan bir eđitsel oyun hakkında öđretmenlerin görüřleri alınmıřtır. Buna göre öđretmenlerin büyük bir kısmı, oyun yöntemini derslerinde kullandıklarını, kalıcı öđretim sađladığını ve öğrencilerin derse katılımını arttırdığını ifade etmiřlerdir (Çakır ve Kurt, 2021, s. 113). Yapılan bařka bir arařtırmada ise yabancı dil olarak İngilizce öđretiminde oyunla öđretimin etkisi arařtırılmıř ve geleneksel öđretim materyallerine göre daha etkili olduđu görölmüřtür (Deneme ve Sormaz, 2022, s. 847).

Oyunla öğrenme-öđretme genellikle oyunlařtırma ile karıřtırılmaktadır. Oyunla öğrenme-öđretme yöntemlerini kullananlar, eđlendirerek öğrenme-öđretme süreçlerini benimsemiřken, oyunlařtırmanın amacı ise oyun mekaniklerinin kullanılması ile motivasyonu yüksek tutarak bireyde öğrenme isteđini artırıp kalıcı bir öğrenme sađlamaktır. Güney Demirdöken'e (2020) göre “Eđitimcilerin en büyük problemlerinden biri öđretim yöntem ve tekniklerinden biri olan oyun temelli öğrenme ile oyunlařtırmayı birbirine karıřtırmalarıdır. Oyun temelli öğrenme, var olan bir oyunu alıp onu hedef kazanıma yönelik dönüřtürerek oyun içinde öğrenim gerçekleřtirmektir. Oyunlařtırma ise liderlik tablosu, rozetler, puanlar, geri bildirim gibi oyun elementlerini kullanarak süreci uzun ve daha eđlenceli hale getirerek öğrencilerin öğrenme sürecinde merak, eđlence, haz ve farkındalık gibi daha duygusal deneyimler yařamalarını sađlar.” Oyunlařtırma bu yönüyle diđer uygulamalardan ayrılmaktadır. Oyunlařtırma ile ilgili literatüre bakacak olursak; Yıldırım ve Demir (2014) tarafından yapılan, “Oyunlařtırma ve Eđitim” adlı çalıřma, "Oyunlařtırma nedir?" ve "Eđitimde nasıl kullanılabilir?" sorularına cevap bulmak için yapılmıřtır. Motivasyonu yükseltme özelliđinden dolayı oyunlařtırmanın eđitimde kullanılması öğrencilerin derse karřı olan ilgisi üzerinde olumlu etkiye sahip olduđu ve bu durumun öğrencilerin akademik başarılarının artmasına katkı sađladığını sonucuna ulařılmıřtır.

Yapılan bařka bir çalıřma, ARCS+G modeline dayalı olarak oyunlařtırmanın öğrencilerin e-öđrenme uygulamalarını kullanma motivasyonu üzerindeki etkisine odaklanmaktadır. Öđretim Materyalleri Motivasyon Ölçeđi (Instructional Materials Motivation Scale, IMMS) anketinden elde edilen veriler toplanmıř ve dikkat, uygunluk, güven ve memnuniyet kategorilerinde iki grubun (biri kontrol ve biri deneysel) karřılařtırılması için analiz edilmiřtir. Analiz sonucuna göre, deney grubundaki öğrenciler, kontrol grubuna kıyasla e-öđrenme uygulamalarını kullanmaya daha fazla motive olmuřlardır. Bu durum oyunlařtırmanın e-öđrenme uygulamalarında kullanıldığında öğrencilerin motivasyonunu etkilediđini kanıtlamıřtır (Hamzah, Ali, Saman, Yusoff ve Yacob, 2015).

Bir bařka çalıřma ise sürükleyici öğrenme ortamlarıyla ilgili olasılıkların arařtırılmasına olanak tanıyan MinecraftEdu kullanarak oyun tabanlı öğrenme ve oyunlařtırmayı analiz etmektedir (Cózar-Gutiérrez ve Sáez-López, 2016). Katılımcılar, video oyunlarını eđitim bağlamında gerekli olmayan araçlar olarak görmelerine rađmen, sürükleyici ortamlar aracılıđıyla oyun tabanlı öğrenmenin, öğrencilerin daha yüksek

düzeyde etkinlik ve katılımını içeren öğrenmeye izin verdiği gerçeğini kabul etmişlerdir. İlgi düzeyi, eğitimde yenilik ve motivasyonu pozitif olarak etkilemiş ve istatistiksel olarak anlamlı iyileşmeler göstermiştir.

Yine başka bir çalışmada oyunlaştırılmış ders planlarının, öğrenci katılımını artırabileceği ve öğrenmeyi geliştirebileceği düşünülmektedir (Buckley ve Doyle, 2016). 100'den fazla lisans öğrencisinin çevrimiçi oyunlaştırılmış bir ders planına katılımı ve performansı üzerindeki etkisi araştırılmıştır. Çalışmanın aşamalarına bakılacak olursa; ilk olarak literatür sentezlenerek, çevrimiçi oyunlaştırılmış bir ders planının gelişimi anlatılmıştır. İkinci olarak, oyunlaştırmanın öğrenme çıktıları üzerindeki etkisi, müdahale öncesi ve sonrası bir anket kullanılarak incelenmiştir. Oyunlaştırılmış ders planlarının öğrenci öğrenimi üzerinde olumlu bir etkisi olduğu görülmüştür. Sonuçlar genel olarak olumlu olsa da oyunlaştırılmış müdahalelerin öğrenci katılımı üzerindeki etkisinin, öğrencinin içsel veya dışsal olarak motive olmasına bağlı olarak değiştiğini göstermektedir. Bu bulguların, öğrenci katılımını artırmak ve öğrenmeyi geliştirmek isteyen, çeşitli eğitim bağlamlarında ve eğitimin her seviyesinde çalışan öğretme ve öğrenme uygulayıcıları için pratik ve ilgi çekici olacağı düşünülmüştür.

Pesare, Roselli, Corriero ve Rossano (2016) tarafından yapılan “Game-Based Learning and Gamification to Promote Engagement and Motivation in Medical Learning Contexts” adlı çalışma ise oyun tabanlı öğrenme ve oyunlaştırma yaklaşımları aracılığıyla katılımı ve motivasyonu artırabilen bir “Akıllı Öğrenme Ortamı” tanımlamayı ve geliştirmeyi amaçlamaktadır. Özellikle makale, oyunlaştırma boyutlarını kullanarak, tıbbî bağlamlarda öğrenme süreçlerine katılımı ve motivasyonu sürdürmeyi amaçlayan iki ciddi oyun sunmaktadır. Oyunlar, özellikle, seçimlerinden sorumlu olmak için hastalıkları hakkında bilgi ve beceri kazanmak zorunda olan hastaları ve teşhis prosedürleri, terapötik müdahaleler ve hastaların takibi hakkında bilgi ve beceri kazanması gereken tıbbî ve paramedikal personeli içerir. Bir kullanıcı testinin bazı sonuçları, oyunların öğrenci motivasyonunu artırdığını ve bunun da bireysel bilgilenmede iyileşme anlamına geldiğini göstermektedir.

Özkan ve Samur (2017) tarafından yapılan “Oyunlaştırma Yönteminin Öğrencilerin Motivasyonları Üzerine Etkisi” adlı çalışmada oyunlaştırma yönteminin öğrencilerin motivasyonları üzerindeki etkisini belirlemek amacıyla yayınlanan makalelerin analiz ve değerlendirilmesi yapılmıştır. İncelenen çalışmalar ve literatür doğrultusunda oyunlaştırma yönteminin öğrencilerin motivasyonlarını olumlu yönde etkileyebilmesi için iyi planlanmış bir öğretim tasarımına ihtiyaç olduğu anlaşılmıştır. Öğrencilerin kendi gelişimlerini izleyebilecekleri ve devam ettirebilecekleri süreçlerin planlanmasının yapılması gerektiği; böylelikle öğrencilerin motivasyonları ve öğrenmeleri üzerinde olumlu sonuçlar alınabileceği sonuçlarına ulaşılmıştır.

“Öğretim İlke ve Yöntemleri” dersini alan, Eğitim Fakültesi ikinci sınıf öğrencileri üzerinde yapılan başka bir çalışmada ise eğitimin oyunlaştırılmasına ilişkin öğrenci algılarını belirlemek amaçlanmıştır. Araştırmanın sonucunda, Eğitim Fakültesi öğrencilerinin eğitimin oyunlaştırılması hakkında ortak bir tutum olarak olumlu görüşe sahip oldukları belirlenmiştir (Yıldırım, 2017, s. 235).

Sezgin, Bozkurt, Yılmaz ve Linden (2018) tarafından yapılan “Oyunlaştırma, Eğitim ve Kuramsal Yaklaşımlar: Öğrenme Süreçlerinde Motivasyon, Adanmışlık ve Sürdürülebilirlik” adlı çalışmada, oyunlaştırma yaklaşımını eğitim açısından ele almakta, oyunlaştırmanın tanımı, uygulama alanları, özellikleri, oyuncu tipleri ve oyunlaştırma modellerine dair açıklamalarda bulunmaktadır. Çalışma, oyunlaştırmayı eğitim süreçlerinde kullanmak isteyen araştırmacılara, ilgili alan yazında yer alan mevcut bulguları sentezlemek suretiyle öneriler sunmaktadır. Bu çalışmadan elde edilen sonuca göre oyunlaştırma, öğrenenlerin motivasyonlarını artırmakta böylelikle daha anlamlı öğrenme deneyimleri yaşamalarına olanak sağlamaktadır. E-öğrenmede de kullanılabilir bir yaklaşım olarak değerlendirilmektedir.

Meşe ve Dursun (2018) tarafından yapılan “Oyunlaştırma Bileşenlerinin Duygu, İlgi ve Çevrimiçi Katılıma Etkisi” adlı çalışmada, oyunlaştırma bileşenlerinin duygu, ilgi ve çevrimiçi katılım bağlamında incelenmesi amaçlanmıştır. Elde edilen bulgulara göre oyunlaştırma bileşenleri katılımcılarda olumlu ve olumsuz duygulara neden olmuştur. Bununla birlikte oyunlaştırmanın ilgi çekici olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Buna ek olarak katılımcıların çevrimiçi ortama katılmalarında ödülün, rekabetin, seviyenin, rozetin ve kısıtlama gibi oyunlaştırma bileşenlerinin etkili olduğu görülmüştür.

Başka bir çalıřma (Arkün Kocadere, 2019) ise oyunlařtırılmıř mobil bir kütüphane oryantasyon uygulaması tasarlamak amacıyla yapılmıřtır. Toplam yedi öđrenciyle kullanıcı testi yapılmıřtır. Hacettepe Üniversitesi Beytepe Kütüphanesi için geliřtirilen bu oryantasyon uygulamasında, puan, ödöl, seviye, rozet, gösterge tablosu ve lider tablosu gibi oyun bileřenleri kullanılmıřtır. Geliřtirme sürecinin ve tasarımın genel yapısının, benzer çalıřmalar yürütecek arařtırmacılara ve uygulayıcılara örnek teřkil edeceđi düşünölmektedir.

Topal (2020) tarafından yapılan çalıřmada, üniversite öđrencilerinin başarısı, çevrimiçi bađlılık ve öđrenme motivasyonları üzerinde, oyunlařtırma ile çevrimiçi öđrenme ve oyunlařtırma içermeyen çevrimiçi öđrenme arasındaki farkın incelenmesi amaçlanmıřtır. Elde edilen sonuç, oyunlařtırmanın yükseköđretimde öđrencilerin başarı, motivasyon, çevrimiçi ortamlara katılma sayıları ve çevrimiçi bađlılıđı üzerinde etkili olduđunu göstermektedir.

Tunga ve İnceođlu (2020) tarafından yapılan başka bir çalıřmanın amacı ise oyunlařtırmanın e-öđrenme ortamlarında kullanılmasının öđrencilerin akademik başarısı ve derse katılım oranları üzerindeki etkisini incelemektir. Deney grubu ve kontrol grubu üzerinde yapılan çalıřmanın sonucunda, deney grubunun daha fazla eđgitsel etkinliklere katıldıđı görölmüř ve deney grubu öđrencileri e-öđrenme ortamının, oyunlařtırılmasının motive edici, ilerlemelerini takip etmelerini kolaylařtıran ve etkinlikleri tamamlamaya yönelten bir yapıya sahip olduklarını ifade etmiřlerdir.

Açık ve Uzaktan Öđrenme (AUO) ile ilgili olan ve Yıldız, Kayaduman ve Kurřun (2021) tarafından yapılan çalıřma, AUO ortamlarında kullanılan oyunlařtırma unsurlarını ve bunların kullanılmasının sebeplerini tespit etmeyi amaçlamaktadır. Arařtırma bulgularına göre, öđrenme ve öđretme teorileri göz önünde bulundurularak, tasarımda oyunlařtırma unsurlarından yararlanılması ve gereksiz oyunlařtırma unsurlarından kaçınılması önerilmektedir. Ayrıca çalıřma, öđrencilerin ihtiyaçlarını dikkate alarak, öđrenciler için net amaçlar ve hedefler belirlemenin ve çevrimiçi ile yüz yüze eđitimdeki farklılıkları göz ardı etmeden oyunlařtırma öđgelerinin kullanılmasının önemini vurgulamaktadır.

Koç (2021) tarafından yapılan çalıřmada, yükseköđretim muhasebe öđrencilerine, Türkiye Muhasebe Standartları/Türkiye Finansal Raporlama Standartları (TMS/IFRS) kapsamında yer alan ölçüm esaslarının ve bunlara iliřkin açıklamaların oyunlařtırma ile öđretilebilmesi için, “Deđerini Ölçelim” adlı dijital bir oyunun tasarlanması amaçlanmıřtır. Bununla birlikte, bu oyunu oynayarak muhasebe eđitiminde kullanılan oyunlařtırma yöntemini deđerlendirmeleri sađlanmaya çalıřılmıřtır.

Soylu ve Külcü (2021) tarafından yapılan “Yönetim Biliřim Sistemleri Bölümü Öđrencilerinin Oyunlařtırmaya Yönelik Algı ve Motivasyonunun Belirlenmesi Üzerine Bir Çalıřma” adlı arařtırmalarında öđrencilerin oyunlařtırmaya yönelik algı ve motivasyonunu ortaya koyma amaçlanmıřtır. Arařtırmanın sonucunda ise öđrencilerin oyunlařtırmaya karřı olumlu bir algı ve tutuma sahip olduđunu ve derslerin oyunlařtırılmıř bir řekilde verilmesini talep ettiklerini tespit etmiřlerdir.

Kılıçel ve Ertaş Kılıç (2021) tarafından yapılan başka bir çalıřmada, oyunlařtırma ile ilgili fen bilimleri öđretmenlerinin ve ortaokul öđrencilerinin görüřlerinin ne olduđunu ortaya çıkarmak amaçlanmıřtır. Öđretmenlerle görüřmelerde “oyunlařtırmanın öđretim sürecine etkisi, uygulanması ve geleceđi” řeklinde üç tema belirlenmiřtir. Öđrencilerle yapılan görüřmelerde ise “oyunlařtırmanın etkisi ve öđrenci farkındalıđı” olarak iki tema belirlenmiřtir. Deđerlendirme sonucunda, öđretmenlerin oyunlařtırmanın öneminin farkında olduđu anlařılmıřtır. Oyunlařtırmanın öđretimde olumlu olduđunu, bununla birlikte sınırlılıklarının da bulunduđunu ifade etmiřlerdir. Öđrencilerle yapılan görüřmelerde ise oyunlařtırmanın öđrencilerin duygularına, davranıřlarına ve öđretim sürecine etkilerine iliřkin sonuçlara ulařılmıřtır.

Satır, Kaya ve Kızılkaya Beji (2022) tarafından yapılan bir çalıřmada, sanal kaçıř odası oyunu ile yapılan hemřirelik eđitiminin önemi vurgulanmıřtır. Çalıřmanın sonucunda sanal kaçıř odası oyunu ile verilen eđitimin öđrencilerin iletiřim ve eleřtirel düşünme becerilerinin geliřmesine katkı sađladıđı ve hasta güvenliđinin de olumlu etkileneceđi sonucuna ulařılmıřtır.

Palóvá ve Vejačka (2022) tarafından yapılan “Implementation of Gamification Principles into Higher Education” adlı çalıřma, eđitim sürecinin oyunlařtırma araçları ve yöntemleri hakkında genel bir bakıř sunmayı amaçlamaktadır. Çalıřmanın sonucu, oyunlařtırmanın üniversitedeki öđrencilerin

çalışma deneyimlerini ve çalışma sonuçlarını iyileştirebileceğini göstermektedir. Aynı zamanda yazarlar; oyunlaştırmanın, öğrenmenin önündeki engellerin kısmen aşılmasına da yardımcı olabileceği görüşündedir.

Çetintaş ve Hisoğlu (2023) tarafından yapılan “Kütüphane Hizmetlerinde Oyunlaştırmaya Yönelik Kütüphanecilerin Algısı, Farkındalığı, Hazırbulunuşluğu: Rize İli Örneği” adlı çalışmada Rize ili bünyesindeki akademik ve halk kütüphanelerinde çalışan kütüphanecilerin oyunlaştırma ile ilgili algılarını, farkındalıklarını ve hazır bulunma durumlarının ortaya koyulması amaçlanmıştır. Sonuç olarak kütüphanecilerin, oyunlaştırma kavramını tanım olarak bildikleri, genel olarak olumlu yönde algıladıkları ve yarısının oyunlaştırmanın farkında olduğunu tespit etmişlerdir.

3. Kütüphanelerde Uygulanan Oyunlaştırma Çalışma Örnekleri

Oyunlaştırma birçok alanda olduğu gibi kütüphanelerde de kullanılmaktadır. Oyunlaştırma; kütüphane oryantasyon eğitiminden intihale, kütüphane kullanımından (ödünç ve iade işlemleri, bireysel ve grup çalışma odalarının kullanımı, danışma hizmetleri vb.) bilgi okuryazarlığı eğitimine kadar kütüphanelerle ilgili olarak birçok farklı alanda kullanılmıştır. Bu kapsamda yapılan bazı çalışmalar şu şekildedir:

Grand Valley State University Kütüphanesinin, “Library Quest” adlı mobil uygulaması kütüphane oryantasyonunun oyunlaştırıldığı örnek bir uygulamadır (Arkün Kocadere ve Baş, 2017, s. 136).

Canton Halk Kütüphanesinin, “Connect Your Summer Yaz Okuma Programı” kitap okuma ve kütüphane kullanımının oyunlaştırıldığı bir uygulamadır (Arkün Kocadere ve Baş, 2017, s. 136-137).

Pierce Country Kütüphanesinin, “Teen Summer Challenge” kütüphane kullanımına yönelik oluşturulmuş bir oyunlaştırma uygulamasıdır. Pierce Country Kütüphanesinin, “SCOUT” 18 yaş üstü yetişkinleri kütüphane kullanımına yönlendirme amaçlı kullanılan web tabanlı bir oyunlaştırma uygulamasıdır (Arkün Kocadere ve Baş, 2017, s. 138).

“LibraryGame”, özel bir firma tarafından geliştirilen web tabanlı bir uygulama olarak İngiltere’de dört farklı üniversite (University of Glasgow, The Open University, University of Huddersfield, The University of Manchester) tarafından kullanılmıştır. Uygulamanın amacı, kütüphane deneyimini daha iyi hale getirmektir (Arkün Kocadere ve Baş, 2017, ss. 139-140).

Portland State Üniversitesi tarafından, kütüphane ve toplum sağlığı bölümünün iş birliği ile bilgi okuryazarlığı eğitimi vermek ve temel bilgi okuryazarlığı becerilerini kazandırmak amacıyla yapılan bir projedir (Arkün Kocadere, 2017, ss. 140-141).

James Madison Üniversitesi Kütüphanesinin, “Tic-Tac-Toe” adındaki bulmaca üzerine uyarladığı, atıfta bulunma ve kaynak gösterme konularını ele alan bir oyunlaştırma uygulaması bulunmaktadır. Aynı kütüphane, kullanıcıların araştırma konularıyla ilgili tarama yaparken, doğru anahtar kelime seçimi yapmalarını öğretmeyi hedefleyen “Magnetic Keyword Game” adında bir oyun tasarlamıştır (Kılıçarslan ve Altuğ, 2018, ss. 215-216).

Lycoming College Kütüphanesinin tasarladığı “Goblin Threat Plagiarism Game” oyunu, kullanıcılarına intihal kavramını öğretmeyi hedeflemektedir. St. Cloud Eyalet Üniversitesi Kütüphanesi tarafından oluşturulan bir uygulama ise kütüphane kullanımına yönelik kapsamlı eğitici bir tasarımdır (Kılıçarslan ve Altuğ, 2018, ss. 216-217).

Oyunlaştırma, eğitim-öğretimde, kütüphanelerde ve birçok alanda ayrı ayrı olmak üzere kullanılmaktadır. Özellikle eğitim ve öğretim alanında oldukça fazla kullanım alanına sahiptir. Literatür taraması sonucunda kütüphaneci yetiştiren Bilgi ve Belge Yönetimi (BBY) bölümleri derslerinde kullanılmış uygulamalı bir örneğe rastlanmamıştır. Bu çalışmada BBY bölümlerinde verilmekte olan kataloglama dersi, oyunlaştırma uygulaması ile tasarlanmış ve çevrim içi olarak verilmiştir.

4. Araştırmanın Amaç, Kapsam ve Yöntemi

Araştırmanın amacı oyunlaştırmanın öğrencilerin motivasyon düzeyleri üzerindeki etkisini ortaya koymaktır. Bu çalışmanın temel araştırma sorusu, “Oyunlaştırmanın öğrencilerin motivasyon düzeyleri

üzerinde etkisi nedir?” şeklinde oluşturulmuştur. Bu doğrultuda araştırmanın hipotezi; “Oyunlaştırmanın öğrencilerin motivasyon düzeyleri üzerine olumlu etkisi vardır.” şeklinde belirlenmiştir. Bu araştırmanın evreni 2022-2023 eğitim-öğretim yılı güz dönemi, Kadirli Sosyal ve Beşeri Bilimler Fakültesi, Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü öğrencilerinden (123 öğrenci) oluşturmaktadır. Örneklemin belirlenmesinde çalışmanın yapıldığı 2022-2023 eğitim-öğretim yılı güz dönemi boyunca 3. sınıfta çevrim içi kataloglama dersini alan 37 öğrenci esas alınmıştır. Çevrim içi kataloglama dersine 37 öğrenci katılmıştır. Sorular 33 öğrenci tarafından gönüllülük esasıyla cevaplanmıştır. Dolayısıyla çalışmanın örneklemi 33 kişiden oluşmaktadır. Her öğrenci, bir soruya birden fazla cevap vermiştir. Araştırmada veriler, kataloglama dersi kapsamında oyunlaştırılmış ders planı uygulanan öğrencilere açık uçlu nitel soruların sorulması ile elde edilmiştir. Öğrencilerin verdikleri cevaplar kodlanarak sistematik bir analiz yapılmıştır. Sorular oyunlaştırma alanında bir uzman tarafından hazırlanmıştır. Öğrencilerden alınan cevaplar ise iki ayrı uzman tarafından değerlendirilmiştir. Bu makale için Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi Sosyal Bilimler Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu’ndan (07.08.2023-17611) izin alınmıştır. Öğrencilere sorulan sorular aşağıda belirtildiği gibidir

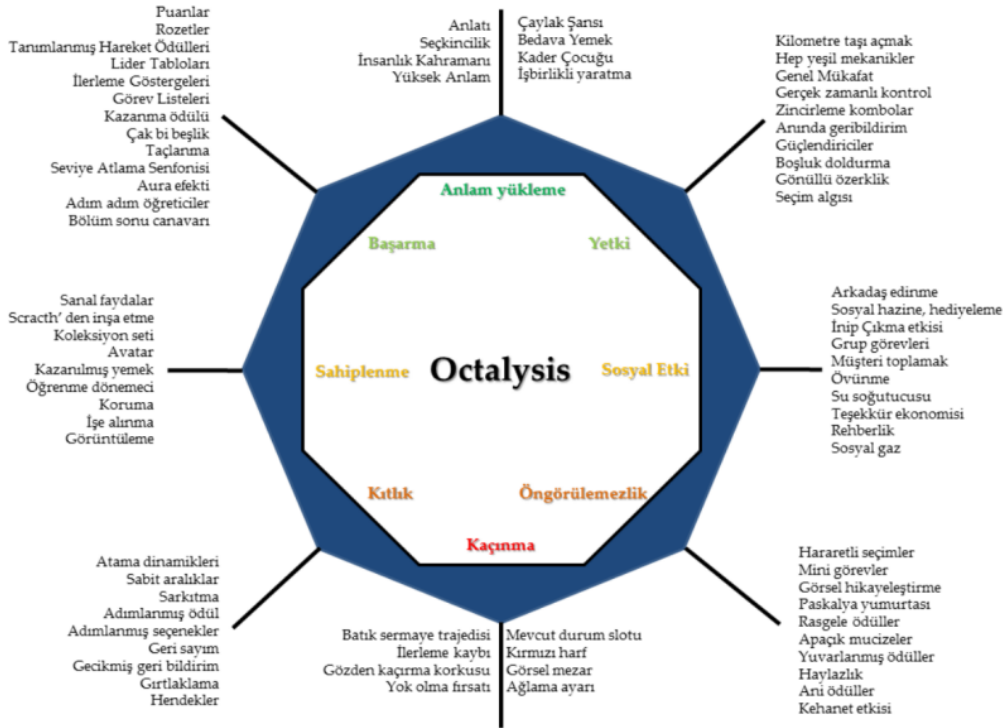
1. Derse ilk başladığınızda neler hissettiniz?
2. Tüm ders sürecini düşündüğünüzde sizi en çok motive eden unsur ne oldu?
3. Ders boyunca en çok hangi açıdan zorlandınız?
4. Dersin oyunlaştırılmış bir tasarımla sunulması hakkında ne düşünüyorsunuz? Diğer derslerde kullanılan yöntemlerden farklı olduğunu düşünüyor musunuz?
5. Sizce bu yöntemin avantaj ve dezavantajları nelerdir?
6. Bu yöntemin farklı derslerde/arkadaşlarınız için kullanılmasını önerir misiniz?
7. Bu yöntemle ilgili sizce geliştirilebilecek yönler nelerdir?

Araştırmada, nitel araştırma yöntemlerinden eylem araştırması yöntemi kullanılmıştır. Eylem araştırması, “uygulamada meydana gelen sorunların anlaşılması ve çözülmesine yönelik olarak uygulayıcıların tek başlarına ya da bir araştırmacı ile birlikte uygulama sürecini çalışmalarını içerir. Araştırmacının veriye yakın olması önemlidir. Süreç odaklıdır. Belirli bir sürecin kendi ortamı içinde uzun bir süre çalışılması ve odaklanılan soruna ilişkin veri toplanması söz konusudur. Çözümün uygulanması ve sonuçlarının değerlendirilmesi eylem araştırmasının süreci içinde yer alabilmektedir” (Yıldırım ve Şimşek, 2021, s. 70-71). Araştırmada desen olarak eylem araştırması türlerinden teknik/bilimsel/işbirlikçi eylem araştırması deseni kullanılmıştır. Teknik/bilimsel/işbirlikçi eylem araştırmasında, “daha önceden belirlenen kuramsal bir çerçeve içinde bir uygulamayı test etmek ya da değerlendirmek amaçlanmaktadır. Ele alınan kuramsal çerçeveye hâkim bir araştırmacının rehberliğinde uygulayıcı yeni bir yaklaşımı uygulamaya koyabilmekte ve bu süreç araştırmacı tarafından analiz edilerek uygulamaya ilişkin bir değerlendirme yapılabilmektedir” (Yıldırım ve Şimşek, 2021, s. 320). Çalışmada eylem araştırmasından, oyunlaştırmanın öğrencilerin motivasyon düzeyleri üzerindeki etkisini ortaya koymak için yararlanılmıştır. Bu sayede oyunlaştırmanın kataloglama dersinde kullanılması ile ilgili öğrencilerin his durumları, oyunlaştırmanın ders süreci boyunca motivasyonlarına etki unsurları, dersin oyunlaştırılmış bir tasarımla sunulması hakkındaki öğrenci düşünceleri, oyunlaştırmanın derste kullanımı hakkındaki avantajına ve dezavantajına ilişkin görüşleri, oyunlaştırma önerisinin farklı derslerde kullanılması ile ilgili öneri durumları ve uygulamada geliştirilmesini düşündükleri yönler hakkındaki düşünceleri ortaya koyulmaya çalışılmıştır. Oyunlaştırma modellerinden ağırlıklı olarak Octalysis oyunlaştırma modelinden yararlanılmıştır. Octalysis, Tayvanlı oyun tasarımcısı Yu-kai Chou’nun geliştirdiği bir oyunlaştırma modelidir. Şekil 1’de ele alınan Octalysis, octagen (sekizgen) ve analysis (analiz) kelimelerinin birleşiminden oluşmakta ve insanı motive eden 8 temel duyguyu ifade etmektedir. Bunlar Yu-kai Chou tarafından “Core Drive (çekirdek sürücü)” olarak adlandırılmıştır (Yılmaz, 2018, s. 122).

Octalysis, oyunlardaki motivasyonu sağlayan 8 temel duyguyu ifade eder. Sekizgenin üst kısmı pozitif duyguları, alt kısmı ise negatif duyguları içerir. Ortada kalan 2 duygu ise yerine göre negatif veya pozitif olabilir. Yu-kai Chou aşağıda belirtildiği gibi pozitif ve negatif ifadelerini beyaz ve siyah şapka olarak adlandırmıştır (Chou, 2017, s. 371).

White Hat Core Drive (Beyaz Şapkalı Nedenler):

- Core Drive (Çekirdek Sürücü) 1: Epic Meaning (Anlam Yükleme)
Core Drive (Çekirdek Sürücü) 2: Development & Accomplishment (Başarma)
Core Drive (Çekirdek Sürücü) 3: Empowerment of Creativity (Yetki)
Black Hat Core Drive (Siyah Şapkalı Nedenler):
Core Drive (Çekirdek Sürücü) 1: Scarcity & Impatience (Kıtlık)
Core Drive (Çekirdek Sürücü) 2: Unpredictability & Curiosity (Öngörülemeslik)
Core Drive (Çekirdek Sürücü) 3: Loss & Avoidance (Kaçınma)



Şekil 1: Octalysis Modeli (Bolat, 2022, s. 176)

5. Araştırmanın Uygulaması

Tasarım kurgusu, bilgi kahramanları adı verilen öğrencilerin (oyuncuların) yolculuğu üzerinden tasarlanmıştır. Burada “yolculuk” kavramı olarak ele alınan ifade öğrencilerin (oyuncuların) tasarlanmış ders planı çerçevesinde, her hafta yerine getirdikleri dersin uygulaması olan katalog kaydı görevleri, kazandıkları ödüller ve statülerle beraber ilerleme ve sonuca ulaşma aşamalarının tümünü ifade etmektedir. Öncelikle birinci ders başlamadan önce bütün öğrenciler, bir e-posta ile yolculuğa davet edilmiş ve burada oyunlaştırmanın tetikleyici unsurundan faydalanılmıştır. İlerleyen haftalarda, her hafta olmak suretiyle dersin içeriği ile ilgili katalog kaydı görev olarak verilmeye devam edilmiştir. Buna karşılık puan ve yıldız kazanılmıştır. Derse devam ile ilgili olarak katıldıkları her ders için bir yıldız kazanmışlardır. Tablo 1’de görüldüğü üzere derse ilk katılımıyla bütün öğrenciler Çaylak Katalogcu statüsü kazanmış, dersin devamındaki haftalarda ise topladıkları puan ve yıldızlarla; Kalfa Katalogcu, Uzman Katalogcu, Profesör Katalogcu gibi statüler kazanmışlardır. Dersin sunumu içerisine şifreler gizlenerek merak duygusu oluşturulmuş ve bu noktada öngörülemeslik unsurundan yararlanılmıştır.

Her hafta verilen görevlerin sürelerinin dolmasına yakın, öğrencilere (oyunculara) “geç kalıyorum” duygusu yaşatmak için tetikleyici mesajlar (vaktin daralıyor, zamanın azalıyor ve acele et, vb.) atılmıştır. Bununla da görevlerin yetişmemesi durumunda kaçınma yani kazanımları kaybetme ve zamanın az kalmasından dolayı

kıtlık unsurundan faydalanılmıřtır. Ayrıca her hafta verilen ve dersin uygulaması olan görevleri zamanında yerine getiremeyenlerin arkada kalmasını önlemek için, sonraki haftada yeni bir řans tanınmıř ve daha fazla görev (katalog kaydı yapmak) yerine getirmek suretiyle telafi imkânı verilmiřtir. Bununla birlikte geri kalan veya ilgisi azalan öğrencileri harekete geçirmek için tetikleyici olarak mesaj ve e-posta atılmıřtır. Yine ilerleyen haftalarda görevler grup olarak verilmiř ve katalog kayıtlarını arkadaşları ile birlikte yardımlařarak yapmalarını saęlamak suretiyle sosyal etki unsurundan (grup çalıřması vb.) yararlanılmıřtır.

Çevrim içi olarak yapılan ders dönemi boyunca (10 hafta) ve üç hafta grup, üç hafta bireysel olmak üzere altı hafta Kahoot (2023) uygulaması üzerinden dersin içerięi ile ilgili yarışmalar yapılmıř ve birincilere planetaryum gösterimi ve kitap gibi teřvik edici küçük hediyeler ödöl olarak verilmiřtir. Yarışmalarda birinci olma arzusunun verdięi rekabet ortamı oluřturulmuř ve böylece motivasyonu yükselten rekabet duygusundan faydalanılmıřtır. Ayrıca dönem sonunda, dersin anlatım ařamasında sunuma gizlenmiř řifreleri bulup tamamlayan ilk üç kiřiye ve profesör katalogcu unvanını kazanan bir kiřiye çeřitli çevrim içi eęitilmeye ücretsiz katılım ödülleri verilmiřtir. Bir kazanım saęlamak için görevleri yerine getirmek kiřide motivasyonu yükselten bařarma duygusunu oluřturur. Bu doęrultuda verilen ödüllere Octalysis modelindeki bařarma unsurundan faydalanılmıřtır. Ders dönemi boyunca, dersin pratięi olan katalog kaydı görevleriyle ilgili gerek ders esnasında gerekse birebir olmak suretiyle geribildirimler verilmiřtir. Böylece öğrencinin eksiklerini görüp, kendi durumunu analiz etme fırsatı verilerek kendini geliřtirme olanaęı saęlanmıřtır. Tasarımda eğlence unsuru olarak, “bir kelimedenden hikâye türetmek” içerikli bir oyun düşünölmüř fakat öğrencileri motive etmedięi görölerek tasarımdan çıkartılmıřtır.²

Tablo 1: Statü Tablosu

Çaylak Katalogcu	Derse ilk katıldığında
Kalfa Katalogcu	9-14 arası yıldız, 15-20 arası puan alanlar
Uzman Katalogcu	15-20 arası yıldız, 20-30 arası puan alanlar
Profesör Katalogcu	Eksiksiz bütün görevleri yerine getirip tam puan alanlar

6. Bulgular ve Deęerlendirme

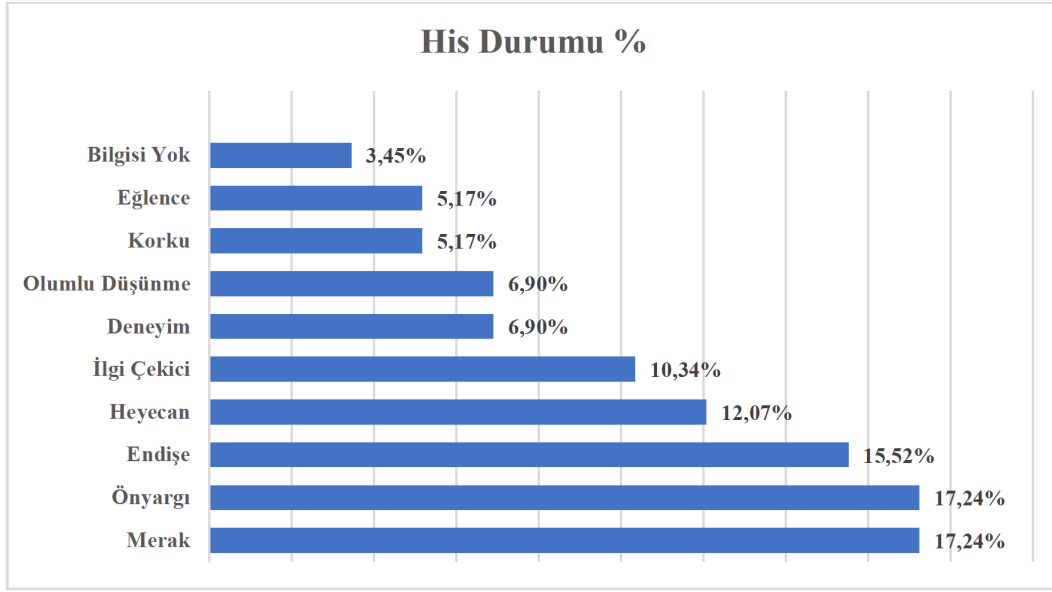
Çevrim içi oynulařtırılmıř kataloglama dersini alan öğrenci sayısı 37’dir. Bu öğrencilerden 33’ü sorulara gönöllü olarak cevap vermiřlerdir. Deęerlendirmeler oransal olarak ele alınmıřtır.

řekil 2’de “Derse ilk bařladıęınızda neler hissettiniz?” sorusunun yanıtlarına yer verilmiřtir. Bu sorunun sorulmasındaki amaç, öğrencilerin çevrim içi kataloglama dersini oynulařtırılmıř ders planı çerçevesinde alıyor olmalarından ötürü içinde buldukları his durumlarını ortaya koymaya çalıřmaktır. Öğrencilerden alınan cevaplar incelenmiřtir. Merak (%17,24), önyargı (%17,24) ve endiře (%15,52) oranları öğrencilerin içinde buldukları en yüksek his durumlarını ifade ederken bilgisi yok (%3,45) oranı ise içinde buldukları en düşük his durumlarını ifade etmektedir.

Öğrencilerin “Derse ilk bařladıęınızda neler hissettiniz?” sorusuna verdikleri cevaplar arasında en fazla merak, heyecan, endiře ve önyargı ifadeleri geçmektedir. Bunların yanında bilgisi yok, řařırma, farklı bulma, garipseme, çocukça bulma gibi ifadeler de geçmektedir. Yine endiře ve korku gibi olumsuz duygular hisseden öğrencilerin, bu duygu ve düşüncelerinin altında yatan sebebin oynulařtırılmıř ders planının çevrim içi uygulanmasından ötürü ve bilinmezlik duygusundan kaynaklandıęı düşünölmektedir. Soruya bazı öğrencilerin verdięi cevaplar řu řekildedir:

“Dersin içerięini bilmedięimiz için merak duygumuz arttı.”

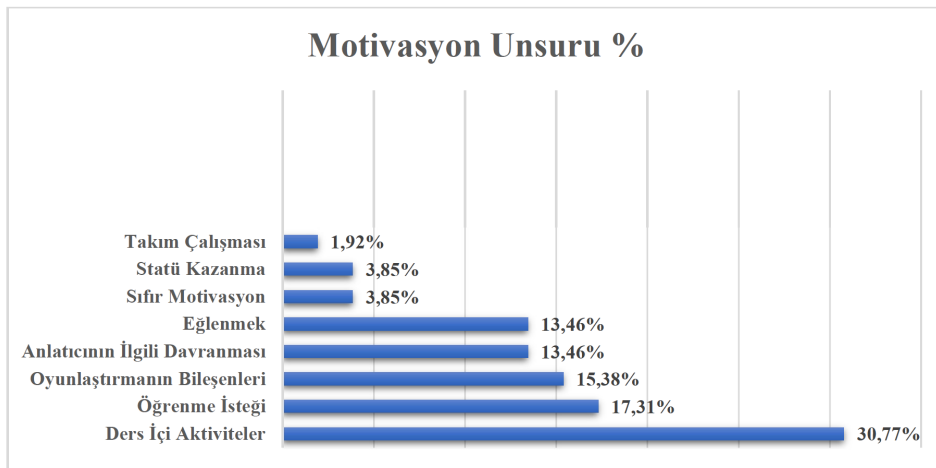
² Oynulařtırma tasarımı uygulama süreci boyunca sürekli gözetim altında tutulmalı ve iřlemeyen yanları süreç içerisinde yeniden gözden geçirilmelidir.



Şekil 2: BBY Öğrencilerinin His Durumları

“İlk kez böyle bir derste bulunmak beni heyecanlandırdı.”
“Derse ilk başladığımızda dersin nasıl ve ne şekilde geçeceğini düşündüm.”
“Heyecan, korku, endişe hissettim ve merak ettim.”
“İlk olarak bu ders hakkında bilgim yoktu, biraz önyargılı yaklaştım.”
“Şaşırdım çünkü böyle oyunlaştırılmış dersi ilk defa duydum.”

Şekil 3’te “Tüm ders sürecini düşündüğünüzde sizi en çok motive eden unsur ne oldu?” sorusunun yanıtlarına yer verilmiştir. Bu sorunun sorulmasındaki amaç, tüm ders süreci boyunca her bir öğrencinin motivasyon kaynağını tespit etmektir. Ders içi aktiviteler (%30,77), öğrenme isteği (%17,31) ve oyunlaştırmanın bileşenleri (%15,38) oranları öğrencilerin en yüksek motivasyon unsurlarını ifade ederken takım çalışması (%1,92) oranı ise en düşük motivasyon unsurunu ifade etmektedir.



Şekil 3: BBY Öğrencilerinin Motivasyon Unsurları

Öğrencilerin “Tüm ders sürecini düşündüğünüzde sizi en çok motive eden unsur ne oldu?” sorusuna verdiği cevaplar arasında en fazla ders içi aktiviteler, öğrenme isteği ve oyunlaştırmanın bileşenleri ifadeleri geçmektedir. Bununla birlikte ders içi etkinlik, puan, dersin anlatılma şekli ve rekabet gibi ifadeler de

geçmektedir. Ayrıca kendilerini hiçbir şeyin motive etmediğini ifade etmek gibi olumsuz duygular hisseden öğrencilerin bu duygularının altında yatan nedenin, oyunlaştırılmış ders planının uygulanmasına duydukları ilgisizlik olduğu düşünülmektedir. Soruya bazı öğrencilerin verdiği cevaplar şu şekildedir.

“Ders sonrasında yapılan yarışmalar ve şifreli sorular, en çok da hocanın bizim anlamamız için hiç bıkmadan sıkılmadan dersi anlatması”

“Dersin oyunlaştırılmış olması ve eğlenceli geçmesi beni motive eden en önemli şeylerdir.”

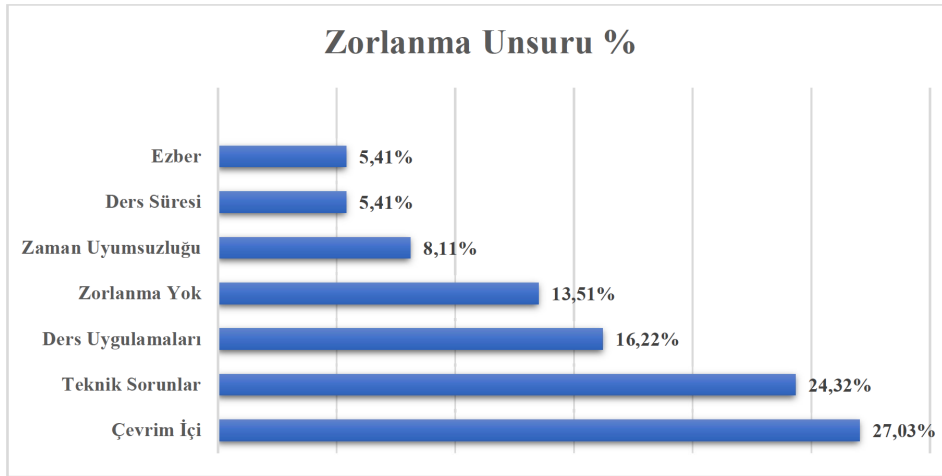
“Oyunlar, bilmeceler, yarışmalar, ödüller”

“Uzman katalogcu olduğumda motive olmuştum.”

“Ders süreci boyunca beni motive eden şey ileride bu işleri yardım almadan, alanımda uzman bir şekilde yapacak olmam.”

“Tüm ders boyunca motive olduğum pek söylenemez.”

Şekil 4’te “Ders boyunca en çok hangi açıdan zorlandınız?” sorusunun yanıtlarına yer verilmiştir. Bu sorunun sorulmasındaki amaç, tüm ders süreci boyunca her bir öğrencinin zorlanma unsurunu tespit etmektir. Çevrim içi (%27,03), teknik sorunlar (%24,32) ve ders uygulamaları (%16,22) oranları öğrencilerin en yüksek zorlanma unsurlarını ifade ederken ezber ve ders süresi (%5,41) oranı ise en düşük zorlanma unsurunu ifade etmektedir.



Şekil 4: BBY Öğrencilerinin Zorlanma Unsurları

Öğrencilerin “Ders boyunca en çok hangi açıdan zorlandınız?” sorusuna verdiği cevaplar arasında çevrim içi, teknik sorunlar ve ders uygulamaları ifadeleri geçmektedir. Bununla birlikte MARC kayıtları ve ödev gibi ifadeler de geçmektedir. Yine ders süresi, çevrim içi ve ezber gibi kavramları belirten öğrencilerin düşüncelerinin altında yatan sebebin, dersin çevrim içi olmasından ötürü yaşadıkları teknik problemlerden dolayı olduğu düşünülmektedir. Öğrencilerin derste zorlandıkları sebeplere dikkat edildiğinde, zorlanma sebeplerinin oyunlaştırılmış ders planından ziyade teknik sebeplerden kaynaklandığı gözlemlenmiştir. Soruya bazı öğrencilerin verdiği cevaplar şu şekildedir,

“Zorlanmadık, eğlenceli ve verimli geçti.”

“Çevrim içi olması bizi biraz zorladı açıkçası çünkü dersin yüz yüze olması daha fazla avantaj sağladı diye düşünüyorum.”

“Zorlandığım alan yok.”

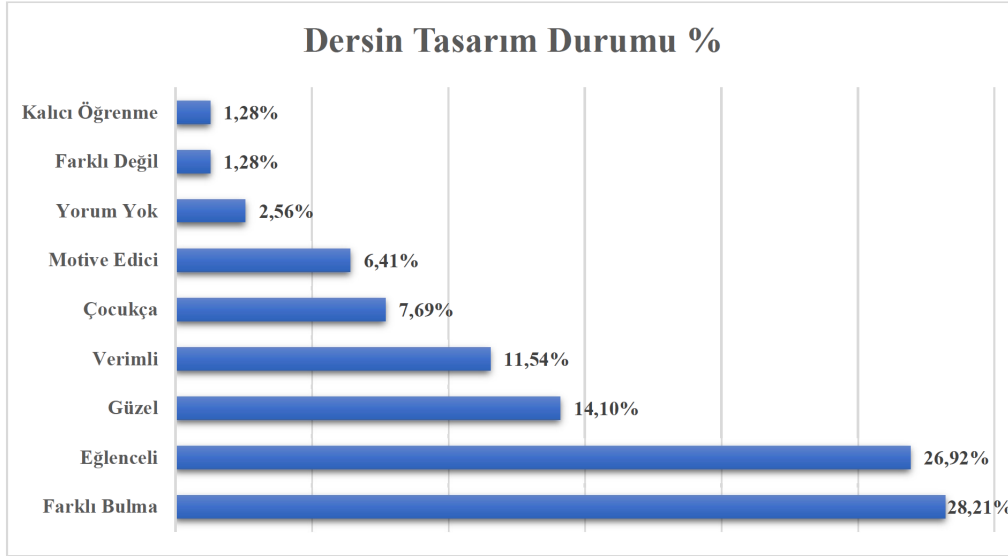
“MARC kayıtlarını oluşturmak ve kütüphanede kaynak olmaması.”

“Çevrim içi olduğu için çok zorlandık”

“İnternet sıkıntısı. Hiç çekmedi ve derse giremedik.”

“Ders boyunca en çok haftalık ödev olması beni zorladı.”

Şekil 5'te "Dersin oyunlaştırılmış bir tasarımla sunulması hakkında ne düşünüyorsunuz? Diğer derslerde kullanılan yöntemlerden farklı olduğunu düşünüyor musunuz?" sorusunun yanıtına yer verilmiştir. Bu sorunun sorulmasındaki amaç, öğrencilere hali hazırda verilmekte olan oyunlaştırılmış ders planı tasarımı ve yöntemleri hakkındaki düşüncelerini tespit etmektir. Farklı bulma (%28,21), eğlenceli (%26,92) ve güzel (%14,10) oranları öğrencilerin en yüksek olumlu düşünme ve farklı değil (%1,28) oranı ise en düşük olumsuz düşünce oranını ifade etmektedir.



Şekil 5: Dersin Tasarım Durumu

Öğrencilerin "Dersin oyunlaştırılmış bir tasarımla sunulması hakkında ne düşünüyorsunuz? Diğer derslerde kullanılan yöntemlerden farklı olduğunu düşünüyor musunuz?" sorusuna verdiği cevaplar arasında en fazla farklı bulma, eğlenceli ve verimli ifadeleri geçmektedir. Bununla birlikte anlama kolaylığı, beğenmeme ve keyifli gibi ifadeler de geçmektedir. Ayrıca öğrenciler tarafından farklı değil, çocukça ve yorum yok gibi olumsuz ifadeler de kullanılmıştır. Öğrencilerin olumsuz duygu ve düşüncelerinin altında yatan sebebin, ağırlıklı olarak oyunlaştırılmış ders planı tasarımının lisans düzeyine uygun olmadığı düşüncesi olduğu düşünülmektedir. Soruya bazı öğrencilerin verdiği cevaplar şu şekildedir.

"Oyunlaştırılmış sunumlar üniversite öğrencileri için olmaması lazım ve diğer derslerden farklı yöntemleri var."

"Bizim düzeyimize yeni denemeye başlanan bir tasarım olduğu için ilk başta alışmak zaman aldı. Derslerden hemen sonra yapılan yarışmaların ve oyunların diğer derslerden farklı olduğu için daha verimli olduğunu düşünüyorum."

"Diğer derslerden farklı olarak yaptığımız oyunlaştırma ilk önce tuhaf gelse de sonradan eğlenceli bir hale geldi. Tabii ki diğer derslerden farklı ve bana göre daha çekiciydi."

"Dersin oyunlaştırılması biraz çocukçaydı. Benim ilgimi çekmedi."

"Yarışmalar eğlenceli bir vaziyet oluşturdu ve dersi daha güzel hale getirdi."

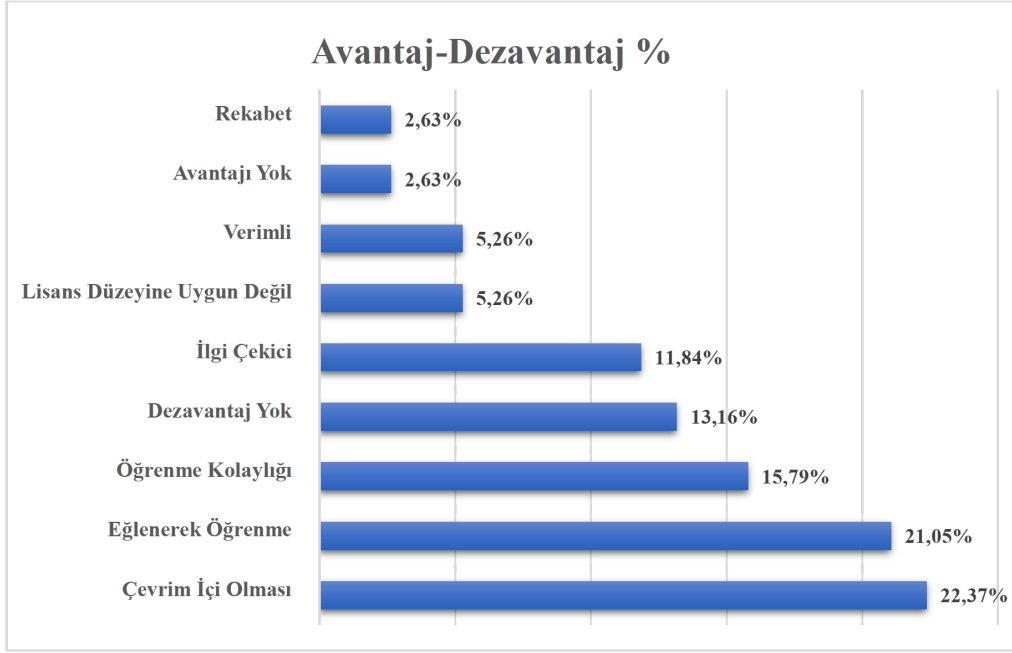
"Diğer derslerde kullanılan yöntemlerden tamamen farklı ve eğlenceliydi. Dersi daha iyi anlamamızı sağladı."

"Öğrenim açısından yararlı ve başarılı buluyorum. Keyifli ve eğlenceli bir deneyim."

"Bence üniversitelere uygun değil çünkü ipuçlarını bulacağım diye derse dikkatimi veremiyordum. Bence farklı değildi, sadece bu tasarımda ipuçları ve ödüller vardı."

Şekil 6'da "Sizce bu yöntemin avantaj ve dezavantajları nelerdir?" sorusunun yanıtına yer verilmiştir. Bu sorunun sorulmasındaki amaç, oyunlaştırma yönteminin öğrenciler açısından avantaj ve dezavantaj

durumlarını tespit etmektir. Eğlenerek öğrenme (%21,05), öğrenme kolaylığı (%15,79) ve dezavantajı yok (%13,16) oranları avantaj durumunu belirtirken, çevrim içi olması (%22,37) oranı ise dezavantaj durumunu ifade etmektedir.



Şekil 6: Oyunlaştırmanın Avantaj ve Dezavantajları

Öğrencilerin “Sizce bu yöntemin avantaj ve dezavantajları nelerdir?” sorusuna verdiği cevaplar arasında avantaj olarak eğlenerek öğrenme, öğrenme kolaylığı ve dezavantajı yok ifadeleri geçmektedir. Bununla birlikte motive edici, dikkat artırıcı, pratik öğrenme ve daha iyi anlama gibi ifadeler de geçmektedir. Ayrıca dezavantaj olarak çevrim içi olması ve lisans düzeyine uygun değil ifadeleri kullanılmıştır. Öğrencilerin olumsuz olarak nitelendirdiği bazı unsurlar, doğrudan oyunlaştırılmış ders planı ile alakalı olmayıp, teknik sorunlar ve web 2.0 araçlarının bazılarının belirli katılım sınırına sahip olmasından kaynaklandığı düşünülmektedir. Soruya bazı öğrencilerin verdiği cevaplar şu şekildedir.

“Avantajının fazla olduğunu, dezavantajının olmadığını düşünüyorum.”

“Dezavantajı çevrim içi olması, avantajı ise dersten sonra yapılan oyunlar ve ödevlerle işlediklerimizin daha akılda kalıcı oluyormuş.”

“Bu yöntemin avantajları bana dersi sevdirmesi ve derse daha çok girme isteği vermesi, dezavantajı ise oyunları kaybedince kötü olması.”

“Bu yöntemin pek avantajı yok, dezavantajı ise çok çocukça olması.”

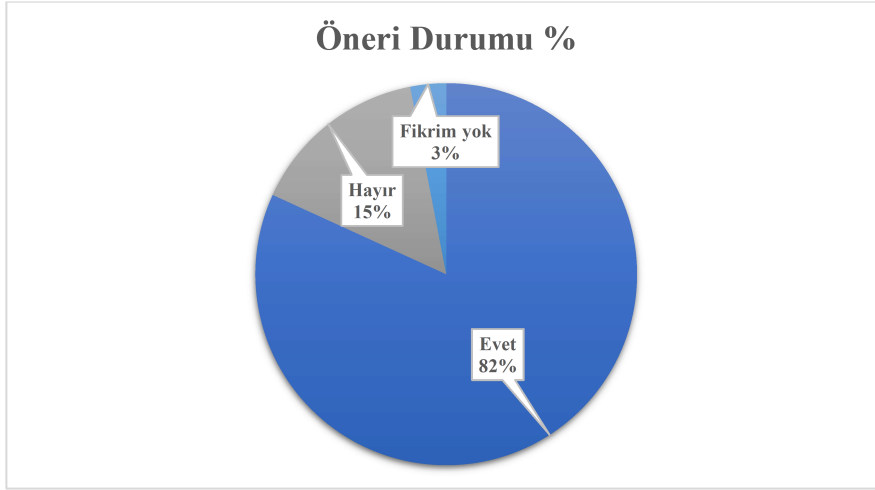
“Avantajı eğlenceli çünkü kataloglama zor bir ders, biraz kolaylaştırdı. Dezavantajı çevrim içi olması, internet sıkıntısı çektik.”

“Avantajları dersten çabucak sıkılmamızı önlemiştir. Daha kolay ve pratik olmuştur. Dezavantajı ise uygulama açısından eksik ve yetersiz olması.”

“Dersin avantajı arkadaşlarımızla birlikte eğlenerek ders işlememiz, dezavantajı ise dersin çevrim içi olmasıdır.”

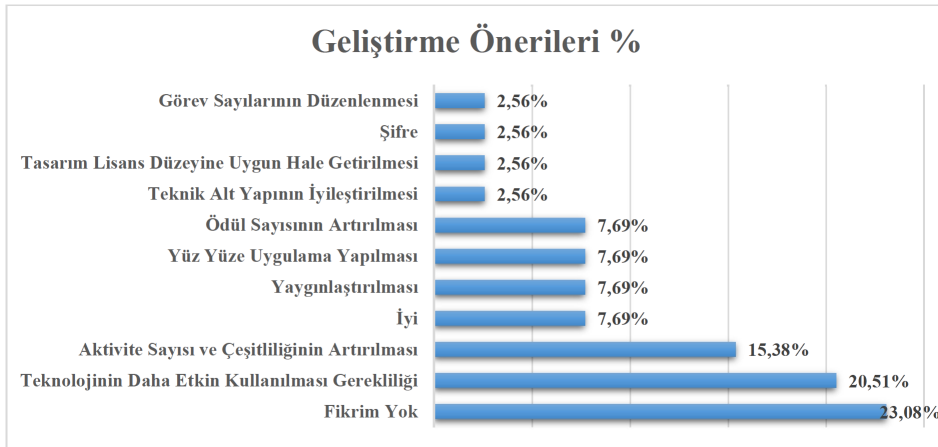
Şekil 7’de “Bu yöntemin farklı derslerde/arkadaşlarınıza kullanılmasını önerir misiniz?” sorusuna verilen yanıtlara yer verilmiştir. Bu sorunun sorulmasındaki amaç, oyunlaştırmanın eğitim-öğretimde önerme durumunu tespit etmektir. Toplam 33 öğrenci tarafından cevaplanan soru 27 öğrenci tarafından evet (%82), 5 öğrenci tarafından ise hayır (%16) oranıyla cevaplanmıştır. 1 Öğrenci ise fikrim yok (%3) cevabını vermiştir.

Öğrencilerin “Bu yöntemin farklı derslerde/arkadaşlarınıza kullanılmasını önerir misiniz?” sorusuna



Şekil 7: BBY Öğrencilerinin Oyunlaştırmayı Önerme Durumları

verdiği cevaplarla öğrencilerin dersi önerme durumları ele alınmıştır. Öğrencilerin %82'sinin evet cevabıyla dersi öneriyor olması, oyunlaştırılmış ders planı uygulamasının öğrencilerin motivasyon düzeyleri üzerinde olumlu sonuçlar verdiğini göstermektedir. Öğrencilerin %15'inin hayır cevabını vermesinin nedeni ise oyunlaştırmayı lisans düzeyine uygun bulmamaları olduğu tespit edilmiştir.



Şekil 8: Ders Sürecinde Oyunlaştırmayı Geliştirme Önerileri

Şekil 8'de "Bu yöntemle ilgili sizce geliştirilebilecek yönler nelerdir?" sorusuna verilen yanıtlara yer verilmiştir. Bu sorunun sorulmasındaki amaç, oyunlaştırma yöntemi ile ilgili iyileştirme fikir ve önerilerini tespit etmektir. Fikrim yok (%23,08), teknolojinin daha etkin kullanılması (%20,51) ve aktivite sayısı ve çeşitliliğinin artırılması (%15,38) ile en yüksek geliştirme önerilerini ifade etmektedir. Teknik alt yapının iyileştirilmesi, tasarım lisans düzeyine uygun hale getirilmeli, şifre ve görev sayılarının düzenlenmesi (%2,56) ise en düşük geliştirme önerileri olarak tespit edilmiştir.

Öğrencilere "Bu yöntemle ilgili sizce geliştirilebilecek yönler nelerdir?" sorusu sorulmuştur. Öğrencilerin cevapları incelenmiştir. Cevaplar arasında en fazla fikrim yok, teknolojinin daha etkin kullanılması ve aktivite sayısı ve çeşitliliğinin artırılması ifadeleri geçmektedir. Ayrıca teknik alt yapının iyileştirilmesi, tasarımın lisans düzeyine uygun hale getirilmesi ve görev sayılarının düzenlenmesi gibi olumsuz öneriler de ifade edilmektedir.

Soruya bazı öğrencilerin verdiği cevaplar şu şekildedir:

"Daha farklı, eğlenceli öğrencinin dikkatini çekecek ve odaklanmasını sağlayacak uygulamalardan

yararlanılabilir.”

“Daha fazla ödöl olması öğrencileri motive edebilir.”

“Dersin teknik aksaklıklar olmadan işlenmesini isterdim”

“Ders uygulaması ile ilgili olan görevlerin daha fazla olması”

“Her şeyin dozunda olduğunu düşünüyorum.”

“Yarışmalara sınırlı kişiler değil de herkesin girip yarışmalara dâhil olması daha iyi olabilir”

7. Tartışma ve Sonuç

Bu çalışmanın bulgularından ve literatür taramasından hareketle, oyunlaştırmanın diğer alanlarda olduğu gibi lisans düzeyindeki öğretimde de oldukça olumlu etkisi olduğu görülmektedir (Soylu ve Külçü, 2021). Öğrencilerin ilk defa bir dersi oyunlaştırılmış ders planı çerçevesinde alıyor olması öğrencilerde merak duygusunu arttırdığı düşünülmektedir. Bununla birlikte öğrenciler dersin işleniş yöntemini farklı ve eğlenceli bulmuş ve ders içi aktivitelerde eğlendiklerini belirtmişlerdir. Bu durumun öğrencilerin derse olan ilgisini ve katılımını olumlu etkilediği görülmüştür. Literatürde bazı çalışmalarda oyunlaştırmanın, derse aktif ve yüksek katılımı sağladığı belirtilmiştir (Cózar-Gutiérrez ve Sáez-López, 2016; Yüksel ve Canlı, 2019). Ayrıca oyunlaştırmanın öğrenmeyi olumlu etkilediği ve bununla birlikte konuya ilişkin bilgilenmeyi artırdığı görülmüştür (Pesare, Roselli, Corriero ve Rossano, 2016; Meşe ve Dursun, 2018). Bu açıdan elde edilen sonuçlar literatür ile benzerlik göstermektedir.

Ders içi aktivitelerin ve öğrenme isteğinin öğrencilerin motivasyonunu yükselten unsurlar olduğu belirlenmiştir. Bu durum öğrenciler üzerinde öğrenme isteğini yükselterek kalıcı öğrenmeyi olumlu etkilediği, derse katılımını artırdığı ve dersten sıkılmayı önlediği tespit edilmiştir. Yapılan çalışmalarda oyunlaştırmanın, derse ilgiyi artırdığı, sorumluluk duygusu oluşturduğu ve dersi eğlenceli hale getirdiği gibi etkilerinden dolayı öğrencilerin oyunlaştırmaya olumlu baktığı görülmüştür (Alsancak Sırakaya, 2020; Meşe ve Dursun, 2018; Buckley ve Doyle, 2016). Oyunlaştırma, motivasyonu önemli derecede olumlu etkilemekte ve yükseltmektedir (Sezgin, Bozkurt, Yılmaz ve Linden, 2018; Pesare, Roselli, Corriero ve Rossano, 2016; Hamzah, Ali, Saman, Yusoff, ve Yacob, 2015; Alsancak Sırakaya, 2020).

Öğrenciler, oyunlaştırma yönteminin derste öğrenme kolaylığı sağladığını belirtmiş ve eğlenerek öğrenmeyi avantajlı bir durum olarak gördüklerini ifade etmişlerdir. Fakat bir takım teknik sıkıntı ve alt yapı eksiklikleri yaşamalarından ötürü dersin çevrim içi olarak verilmesini dezavantaj olarak gördüklerini belirtmişlerdir. Bu aksaklık ve eksiklikleri göz ardı edecek olursak yapılan bazı çalışmalarda, oyunlaştırmanın e-öğrenmede olumlu sonuçlar verdiği ve çevrim içi derslerde de kullanılabilceği sonucuna ulaşılmıştır (Sezgin, Bozkurt, Yılmaz ve Linden, 2018; Meşe ve Dursun, 2018).

Kahoot uygulaması ile yapılan yarışmalar öğrenciler üzerinde rekabet duygusu oluşturmuştur. Bu duygu bazı öğrencilerde olumlu etki verirken (heyecan, başarıma isteği, motivasyonu yüksek tutma gibi) bazı öğrencileri ise olumsuz olarak (kaybetme korkusu gibi) etkilemiştir. Bununla birlikte bazı çalışmalarda öğrencilerde, rekabetin hırs yaratıp olumsuz etkileyebileceği veya kaybetme duygusunun kötü hissettirdiği gibi olumsuz sonuçlar da doğurabileceği düşüncesi vardır. Ayrıca olumlu ya da olumsuz olması motivasyonun içsel veya dışsal oluşuna göre değişebileceği, uzun vadeli bir olumlu etki isteniyorsa tasarımda içsel motivasyona önem verilmesi ve tasarımın iyi planlanması gerektiği ortaya koyulmuştur (Demir ve Yıldırım, 2016; Yıldız, Kayaduman ve Kurşun, 2021).

Bazı öğrenciler tarafından oyunlaştırmanın çocukça bulunması ve lisans düzeyine uygun görülmemesi bu öğrencilerin motivasyon kaynağının yakalanamamış olduğunu göstermektedir. Her bir bireyin motivasyon kaynağı farklılık gösterebilmektedir. Fakat kalabalık bir grup üzerinde oyunlaştırma tasarımı yapılırken her bir bireyin motivasyon kaynağının ayrı ayrı ele alınamamasından ötürü bazı öğrencilerin olumsuz bakış açısına sahip olması beklenebilecek bir durumdur.

Genel bir değerlendirme ile bakılacak olursa oyunlaştırma yönteminin %82 oranla önerilmesi, çevrim içi ders uygulamasının başarılı olduğunu ve oyunlaştırmanın eğitim-öğretimde faydalı bir yöntem olduğunu

ortaya koymuştur. Bazı çalışmalarda da oyunlaştırmanın e-öğrenmede de olumlu sonuçlar ortaya koyduğu belirtilmiştir (Sezgin, Bozkurt, Yılmaz ve Linden, 2018; Meşe ve Dursun, 2018). Dolayısıyla araştırmanın sonuçları mevcut literatürdeki sonuçlarla örtüşmektedir. Bu çalışmanın bulgu ve sonuçlarının yeni araştırmalara katkı sağlayacağı düşünülerek şu önerilerde bulunmak mümkündür;

- Yapılan çalışmanın çevrim içi bir şekilde uygulanmış bir ders planı olması sebebiyle yapılacak yeni çalışmaların geliştirilmesine katkı sağlayacağı düşünülmektedir.
- Çevrim içi bir şekilde uygulanacak olan yeni araştırmalarda yaşanabilecek teknik sıkıntı ve alt yapı sorunlarının önüne geçilmesi ve gerekli düzenlemelerin yapılması oyunlaştırma yöntemiyle verilecek olan derslerin verimli bir şekilde işlenebilmesi açısından önemlidir.
- Oyunlaştırmanın farklı seviyelerdeki eğitim-öğretim düzeylerine etkisi üzerine araştırmalar yapılabilir.
- Oyunlaştırmanın eğitim-öğretimde oluşturduğu olumlu etkisi düşünülerek eğitim-öğretim kurumlarının müfredatlarına uygun olarak hazırlanacak oyun tabanlı öğrenme, oyunlaştırma uygulamaları gibi unsurların adapte edilmesi ile eğitim-öğretim programlarının geliştirilmesine katkı sağlayacağı düşünülmektedir.
- Dijital yerliler olarak adlandırılan günümüz gençlerinin sabırsız ve hızlı tüketim odaklı olmaları nedeniyle derslerden çabuk sıkılma eğilimi içerisinde oldukları bilinmektedir. Onların beklentilerini karşılayabilecek ders ortamlarının oluşturulması eğitim-öğretimde verimliliğin artırılmasına katkı sağlayabileceği düşünülmektedir.
- Oyunlaştırılmış ders planı uygulamasına dâhil olan öğrencilerin çalışmaya katılmadan önceki ve sonraki duygu ve düşüncelerini ortaya koyabilecek duygu analizleri yapılabileceği düşünülmektedir.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Yazar Katkıları: Çalışma Konsepti/Tasarım- Z.K.; Veri Toplama- Z.K., A.B.Ç.; Veri Analizi/Yorumlama- Z.K., A.B.Ç.; Yazı Taslağı- Z.K., A.B.Ç.; İçeriğin Eleştirel İncelemesi- Z.K., A.B.Ç.; Son Onay ve Sorumluluk- Z.K., A.B.Ç.

Çıkar Çatışması: Yazarlar çıkar çatışması bildirmemiştir.

Finansal Destek: Yazarlar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

Etik Kurul Onayı: Bu makale için Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi Sosyal Bilimler Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu'ndan (07.08.2023-17611) izin alınmıştır.

Teşekkür: Makale, KSBBF, BBY bölümü 3. Sınıf "Kataloglama" dersinde oyunlaştırılmış ders planı kapsamında hazırlanmıştır. Fakülte dekanlığına, bölüm başkanlığına ve ilgili ders hocasına teşekkür ederiz.

Peer Review: Externally peer-reviewed.

Author Contributions: Conception/Design of Study- Z.K.; Data Acquisition- Z.K., A.B.Ç.; Data Analysis/ Interpretation- Z.K., A.B.Ç.; Drafting Manuscript- Z.K., A.B.Ç.; Critical Revision of Manuscript- Z.K., A.B.Ç.; Final Approval and Accountability- Z.K., A.B.Ç.v

Conflict of Interest: The authors have no conflict of interest to declare.

Grant Support: The authors declared that this study has received no financial support.

Ethics Committee Approval: For this article, permission was obtained from Osmaniye Korkut Ata University Social Sciences Scientific Research and Publication Ethics Committee (07.08.2023-17611).

Acknowledgment: The article was prepared within the scope of the gamified lesson plan in the 3rd grade "Cataloging" course of KSBBF, BBY department. We would like to thank the dean of the faculty, the head of the department and the relevant course instructor.

Yazarların ORCID ID'leri / ORCID IDs of the authors

Zehra KILIÇARSLAN 0009-0001-7973-2022
Ayşe BAYRAKTAR ÇETİN 0000-0002-9871-3599

Kaynaklar / References

- Akıllıbaş, E. ve Ceylan, K.E. (2020). Oyunlaştırmanın pazarlamadaki gücü. *Anasay*, 4(14), 43-80.
- Alsancak Sırakaya, D. (2020). Meslek yüksekokulu öğrencilerinin oyunlaştırma deneyimleri. *Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2(1), 70-83. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/akef/issue/55203/759106>
- Arkün Kocadere, S. (2019). Kütüphane oryantasyonunun oyunlaştırılması: bir uygulama önerisi. *Türk Kütüphaneciliği*, 33(1), 6-23. <http://tk.org.tr/index.php/TK/article/view/2984>
- Arkün Kocadere, S. ve Baş, T. (2017). Kütüphanelerde oyunlaştırma: Örnekler ve öneriler. Külcü, Ö., Çakmak, T. ve Eroğlu, Ş. (Ed.), *Kamusal Alan Olarak Bilgi Merkezleri ve Yenilikçi Yaklaşımlar* içinde (ss.127-154). Hiperlink.
- Aşık Kemiği. (2023). *Türk Dil Kurumu güncel Türkçe sözlük* içinde. <https://sozluk.gov.tr/>
- Bolat, Y.İ. (2022). Eğitici oyunlar, simülasyonlar ve oyunlar. Talan, T. ve Batdı, V. (Ed.), *Teknoloji Çağında Eğitim ve Güncel Yaklaşımlar* içinde (ss. 163-188). Efe Akademi Yayınları.
- Buckley, P. ve Doyle, E. (2016). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments*, 24(6), 1162-1175.
- Chou, Y. (2017). Actionable gamification beyond points, badges, and leaderboards.
- Cózar-Gutiérrez R. ve Sáez-López, J.M. (2016). Game-based learning and gamification in initial teacher training in the social sciences: An experiment with MinecraftEdu. *International Journal of Education Technology in Higher Education*, 13, 1-11. file:///C:/Users/x/Downloads/1700588928159_512.pdf
- Çakır, A. ve Kurt, M. (2021). Eğitsel oyunlarla beş duyumuz konusunun öğretimine ilişkin öğretmen görüşlerinin incelenmesi. *Ekev Akademi Dergisi*, 25(86) 113-148.
- Çetintaş, H.B. ve Hisoğlu, D. (2023). Kütüphane hizmetlerinde oyunlaştırmaya yönelik kütüphanecilerin algısı, farkındalığı, hazır bulunuşluğu: Rize ili örneği. *Education and Technology in Information Science*, 1(1), 1-12.
- Demir, S. ve Yıldırım, İ. (2016). Oyunlaştırma temelli 'öğretim ilke ve yöntemleri' dersi öğretim programı hakkında öğrenci görüşleri. *Uluslararası Eğitim Programları ve Öğretim Çalışmaları Dergisi*, 6(11), 85-101.
- Deneme, S. ve Sormaz, S. (2022). Çocuklara İngilizce dilbilgisi öğretiminde oyunların rolü: Deneysel bir çalışma. *Turkish Studies - Language*, 17(3), 845-856. <https://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.55774>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. ve Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification, mind trek. [bildiri], *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments 9-15*. https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification
- Güney Demirdöken, G. (2020). Oyunlaştırma mı yoksa oyun temelli öğretim mi? <https://www.oyunlastirma.co/makale/oyunlastirma-mi-yoksa-oyun-temelli-ogretim-mi/>
- Hamzah, W.M.A.F.W., Ali, N.H., Saman, M.Y.M., Yusoff, M.H. ve Yacob, A. (2015). Influence of gamification on students' motivation in using e-learning" applications based on the motivational design model. *International Journal of Emerging Technologies in Learning, (iJET)*, 10(2), 30-34. <https://doi.org/10.3991/ijet.v10i2.4355>
- Huizinga, J. (2013). *Homo ludens oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. Ayrıntı Yayınları.
- Kahoot. (2023). <https://kahoot.com/>
- Karabulut, B. (2015). Bilgi toplumu çağında dijital yerliler, göçmenler ve melezler. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 21, 11-23.
- Keyvan, Ö.Z. (2022). Çin'in sosyal kredi sistemi: Veri odaklı toplumda ahlaki yönetimin inşası. *Cumhuriyet Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi*, 23(1), 143-166.
- Kılıçarslan, Z. ve Altuğ, E. (2018). Kütüphanelerde oyunlaştırma. *Türk Kütüphaneciliği*, 32(3), 208-222.
- Kılıçel, D. ve Ertaş Kılıç, H. (2021). Fen bilimleri öğretmenlerinin ve ortaokul öğrencilerinin oyunlaştırma tekniği hakkındaki görüşleri. *Anadolu Öğretmen Dergisi*, 5(1), 137-159. DOI: 10.35346/aod.767375
- Koç, F. (2021). Muhasebe eğitiminde oyunlaştırma: Türkiye muhasebe standartları/Türkiye finansal raporlama standartları (tms/tfrs)'na göre değerlendirme esaslarının öğretilmesi. *Uluslararası Yönetim İktisat ve İşletme Dergisi*, 17(1), 162-180.
- Meşe, C. ve Dursun, Ö.Ö. (2018). Oyunlaştırma bileşenlerinin duygu, ilgi ve çevrimiçi katılıma etkisi. *Eğitim ve Bilim*, 43(196), 67-95.
- Murillo-Zamorano, L.R., López Sánchez, J.Á., Godoy-Caballero, A.L. ve Bueno-Muñoz, C. (2021). Gamification and active learning in higher education: Is it possible to match digital society, academia and students' interests? *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18, 1-27. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00249-y>
- Odabaş, H. (2003). İnternet tabanlı uzaktan eğitim ve bilgi ve belge yönetimi bölümler. *Türk Kütüphaneciliği*, 17(1), 22-36.
- Osborne, S. (2015, 22 Aralık). China has made obedience to the State a game. Independent. <https://www.independent.co.uk/news/world/asia/china-has-made-obedience-to-the-state-a-game-a6783841.html>
- Oyun.(2023). *Türk Dil Kurumu güncel Türkçe sözlük* içinde. <https://sozluk.gov.tr/>
- Özkan, Z. ve Samur, Y. (2017). Oyunlaştırma yönteminin öğrencilerin motivasyonları üzerine etkisi. *Ege Eğitim Dergisi*, 18(2), 857-886.

- Palóvá, D. ve Vejačka, F. (2022). Implementation of gamification principles into higher education. *European Journal of Educational Research*, 11(2), 763-779.
- Pesare, E., Roselli, T., Corriero, N. ve Rossano, V. (2016). Game-based learning and gamification to promote engagement and motivation in medical learning contexts. *Environ*, 3(5). <https://doi.org/10.1186/s40561-016-0028-0>
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Satır, G. Kaya, G. ve Kızılkaya Beji, N. (2022). Hemşirelik eğitiminde yeni yöntemler: Kaçış odası ve sanal kaçış odası. *Yüksek İhtisas Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 3, 69-72. <https://doi.org/10.51261/yiu.2022.00050>
- Sezgin, S. (2016). İnsan ve oyun: Oyunların dünü, bugünü, yarını. [bildiri], VII. Uluslararası Eğitim Araştırmaları Kongresi, Çanakkale, Türkiye.
- Sezgin, S., Bozkurt, A., Yılmaz, E.A. ve Linden, N.V.D. (2018). Oyunlaştırma, eğitim ve kuramsal yaklaşımlar: Öğrenme süreçlerinde motivasyon, adanmışlık ve sürdürülebilirlik. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1(45), 169-189.
- Soylu, D. ve Külçü, Ö. (2021). Yönetim bilişim sistemleri bölümü öğrencilerinin oyunlaştırmaya yönelik algı ve motivasyonunun belirlenmesi üzerine bir çalışma. *Bilgi Yönetimi Dergisi*, 4(2), 128-148.
- Topal, M. (2020). *Oyunlaştırma ile zenginleştirilmiş çevrimiçi öğrenmenin başarı, çevrimiçi bağlılık ve öğrenme motivasyonu üzerindeki etkisi*. [Yayımlanmamış doktora tezi]. Sakarya üniversitesi.
- Tunga, Y. ve İnceoğlu, M.M. (2020). E-Öğrenme ortamlarında oyunlaştırma kullanımının öğrenenlerin akademik başarısına ve derse katılım durumuna etkisinin incelenmesi. *Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 18(Özel Sayı), 339-356.
- Usta, N., Işık, A.D., Taş, F., Gülay, G., Şahan, G., Genç, S., Diril, F., Demir, Ö. ve Küçük, K. (2018). Oyunlarla matematik öğretiminin ortaokul 7. sınıf öğrencilerinin matematik başarısına etkisi. *Elementary Education Online*, 17(4), 1972-1987.
- Xu, Y. (2012). Literature Rewiew on Web Application Gamication and Analytics. CSDL Technical Report 11-05.
- Yıldırım, İ. (2017). Eğitimin oyunlaştırılmasına ilişkin öğrenci algıları: Bir Q metodu analizi. *Eğitim ve Bilim*, 42(191), 235-246.
- Yıldırım, İ. ve Demir, S. (2014). Oyunlaştırma ve eğitim. *İnsan Bilimleri Dergisi*, 11(1), 655-670.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2021). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. <https://www.turcademy.com/tr/kitap/nitel-arastirma-yontemleri-9789750269820>
- Yıldız, M., Kayaduman, H. ve Kurşun, E. (2021). Açık ve uzaktan öğrenme (AUO) ortamlarında oyunlaştırma unsurlarının kullanımı. *Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 22(3), 1389-1428.
- Yılmaz, E.A. (2015) Herkes için oyunlaştırma. Abaküs.
- Yılmaz, E.A. (2018). *Yeni nesil motivasyon iş'te oyunlaştırma*. Ceres Yayınları.
- Yılmaz, E.A. (2021). 8. *Sanat oyun homo sapiens'ten homo ludens'e oyuncu insan*. Destek Yayınları.
- Yüksel, H.S. ve Canlı, S. (2019). Oyunlaştırma ve öğrenci katılımı: Lisans eğitiminde bir durum çalışması. *Sportre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 17(2), 92-109.
- Zicherman, G. ve Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in Web and mobile apps* (1st ed.). O'Reilly Media.

Atf Biçimi / How cite this article

Kılıcarslan, Z., & Bayraktar Cetin, A. (2023). The effect of gamification on motivation levels of information and records management students. *Bilgi ve Belge Araştırmaları Dergisi*, 20, 27-47. <http://doi.org/10.26650/bba.2023.20.1395722>