



## Fill in the Blanks: Students Want to Play ... At School

Yavuz SAMUR\*, Zeynep ÖZKAN\*\*

Received date: 02.10.2018

Accepted date: 11.02.2019

### Abstract

Everybody, especially kids, like playing games and we want them to play games at school as they become the new "streets" now. However, we do not know which games they would like to play at school. This study aims to answer "Which games do students like to play at school?" and "Why do students want to play those games?" ; to find answer to these two questions this study was conducted with 5218 primary and middle students at the private schools in Turkey. Within the scope of the study, the opinions of the students were taken through online open-ended questionnaire. The opinions were examined using both qualitative and quantitative data analysis methods. Afterwards, game preferences of students and their reasons for playing the game were categorized by grade level and gender. According to results of the study, the games which students would like to play at school are respectively football, hide and seek, basketball, high above the ground and volleyball. The game preferences of the students change according to their gender; however, they show similarities according to the grade levels. Another result of the study is that students prefer games because they have fun and they have similar reasons for playing games according to both gender and grade level.

**Keywords:** Game, school, physical game, digital game, board game.

\* Bahçeşehir University, Faculty of Education, Department of Primary School, İstanbul, Turkey; [yavuz.samur@es.bau.edu.tr](mailto:yavuz.samur@es.bau.edu.tr)

\*\* Bahçeşehir University, Faculty of Education, Department of Primary School, İstanbul, Turkey; [zeynep.ozkan@es.bau.edu.tr](mailto:zeynep.ozkan@es.bau.edu.tr)

# Boşlukları Doldurunuz: Öğrenciler Okulda ... Oynamak İstiyor

Yavuz SAMUR\*, Zeynep ÖZKAN\*\*


Geliş tarihi: 02.10.2018


Kabul tarihi: 11.02.2019

## Öz

Herkes özellikle çocuklar oyun oynamayı sever ve biz onların okulda oyun oynamasını istiyoruz çünkü artık okullar yeni “sokaklarımız” oldu. Ancak biz onların hangi oyunları oynamayı istediğini bilmiyoruz. Bu çalışma “Öğrenciler okulda hangi oyunları oynamak istiyor?” ve “Öğrenciler okulda belirttikleri oyunları neden oynamak istiyor?” sorularına yönelik olarak 2017-2018 eğitim öğretim yılında Türkiye’de özel okulda öğrenim görmekte olan 5218 ilkokul ve ortaokul öğrencisi ile gerçekleştirilmiştir. Çalışma kapsamında internet üzerinden açık uçlu anket ile öğrencilerin görüşlerine başvurulmuştur. Elde edilen görüşlerden elde edilen bulgular incelenerek öğrencilerin oyun tercihleri ve oyunu tercih etme nedenleri sınıf düzeylerine ve cinsiyetlerine göre belirlenmiştir. Çalışma sonuçlarına göre öğrencilerin okulda oynamayı istediği oyunlar futbol, saklambaç, basketbol, yerden yüksek ve voleyboldur. Öğrencilerin okulda oynamayı tercih ettiği oyunlar cinsiyetlere göre farklılık göstermektedir ancak sınıf düzeylerine göre ise benzerdir. Çalışmanın bir diğer sonucu da öğrencilerin oyunları eğlenceli oldukları için tercih etmektedir ve öğrencilerin oyunları oynama nedenleri hem cinsiyete hem de sınıf düzeyine göre incelendiğinde benzer olduğu belirlenmiştir.

**Anahtar kelimeler:** Oyun, okul, fiziksel oyun, dijital oyun, kutu oyunu.

\*  Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Okul Öncesi Öğretmenliği, İstanbul, Türkiye; yavuz.samur@es.bau.edu.tr

\*\*  Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Okul Öncesi Öğretmenliği, İstanbul, Türkiye; zeynep.ozkan@es.bau.edu.tr

## **1. Giriş**

Oyunlar insanlığın en eski eğlence araçlarıdır. Çocuklar için gerçek yaşamın provası niteliğinde olan oyunlar; motor becerileri, el göz koordinasyonu, analitik düşünme, eleştirel düşünme, zamanı etkili kullanma gibi becerilerin gelişimini, dikkat süresini ve motivasyonu desteklemektedir (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007; Lin ve Chen, 2016; Martinovic, Burgess, Pomerolu ve Martin, 2015; Papanastasiou, Drigas, Skianis ve Lytras, 2017; Zuhrotilanwar, Hartoto ve Kartiko, 2017; Schöning ve Witcomb, 2017; Squire, 2003). Bireyin mevcut sağlık durumunun sürekliliğinin sağlanmasında ve ileriki yaşlarda tansiyon ya da diyabet gibi kronik rahatsızlıklardan korunmasında, çağımızın en önemli sorunlarından biri obezitenin ve kaygı bozukluğunun önlenmesinde özellikle fiziksel hareket gerektiren oyunlar etkili olmaktadır (Anderson, Gooze, Lemeshow ve Whitaker, 2012; Başar, Ersoy, Karaoğlu, Derman ve Kanbur, 2006; Ercan, Alikashifoğlu, Erginöz, Albayrak-Kaymak ve Uysal, 2009; Piko, 2000). Dijital oyunlar ise merak ve başarı gibi duyguların deneyimlenmesine yardım ederken, problem çözme, eleştirel düşünme, algoritmik düşünme, kaynak yönetimi ve iş birliği kurma gibi becerilerin kazandırılması süreçlerinde de öne çıkmaktadır (Lin ve Chen, 2016; Martinovic, Burgess, Pomerolu ve Martin, 2015; Squire, 2003). Dolayısıyla hem dijital hem de fiziksel oyunlar bireyin bilişsel, duyuşsal ve psiko-motor becerilerin gelişimi üzerinde etkili olduğundan oyunlar türü ne olursa olsun bireyin gelişim sürecinin ayrılmaz bir parçasıdır (Koçyiğit vd., 2007).

Ancak bugün plansız kentleşme ve güvenlik gibi nedenlerden dolayı oyun oynayabilecek alanlar kentlerde yetersiz kalmaktadır. Bu durumun sonucunda çocukların vakitlerinin çoğunu ekran karşısında geçirmektedir (Hinkley, Salmon, Okely, Crawford ve Hesketh, 2012; Laurson, Eisenmann, Welk, Wickel, Douglas, Gentile ve Walsh, 2008; Staiano ve Calvert, 2012). Ek olarak ulusal ya da uluslararası sınav başarısı odaklı gerçekleştirilen düzenlemeler çocukların günün büyük bir kısmında okulda geçirmelerine, okullarda dinlenme ve temel ihtiyaçlarının giderilmesi için ayrılan teneffüs sürelerinin kısaltılmasına neden olmaktadır (Gülderen-Alacapınar, 2012; Sezer ve İşgör, 2010). Dolayısıyla bugünün öğrencilerinin de geçmişteki sokaklar gibi oyun oynayabilecekleri güvenli alanlara ve yeterli süreye ihtiyaçları vardır. Bu noktada okullar geçmişteki sokak rolünü üstlenebilirler. Okulların bu yeni rolü için öncelikle bugünün öğrencilerinin hangi oyunları ve neden bu oyunları oynamak istediklerinin belirlenmesi gerekmektedir. Bu çalışmada ilkököl ve ortaokul öğrencilerinin okulda oynamayı tercih ettikleri oyunlar ve bu oyunları tercih etme gerekçeleri “Öğrenciler cinsiyetlerine ve yaşlarına göre okulda hangi oyunları oynamak istiyorlar?” ve “Öğrenciler belirttikleri oyunları neden oynamak istiyorlar?” araştırma soruları ile belirlenmeye çalışılmıştır. Öğrencilerin yanıtları demografik özellikler açısından incelenmiştir.

## **2. Yöntem**

Bu çalışma hem nitel hem de nicel veri analizi yöntemlerinden yararlanan betimsel bir çalışmadır. Örneklemde yer alan öğrencilerin okulda oynamak istediği oyunlar tablolaştırma programı ile betimsel yöntemlerle incelenerek her bir oyuna ait frekans değeri hesaplanırken oyun oynama nedenleri kodlara ayrılmış ardından benzer kodlar ortak temalar altında bir araya getirilmiştir.

## 2.1. Evren-Örneklem/Çalışma Grubu/ İncelenen Dokümanlar

Bu çalışma 2017-2018 eğitim ve öğretim yılında ülkemiz ilkököl ve ortaokul öğrencilerinin okulda oynamak istedikleri oyunları ve bu oyunları oynama nedenlerini belirlemek üzere Türkiye genelinde 125 kampüsü bulunan bir özel okulun ilkököl ve ortaokul öğrencileri ile gerçekleştirilmiştir. Çalışma kapsamında oluşturulan sorular okullara iletilerek toplam 5218 öğrenciye ulaşılmıştır. Araştırmanın örnekleminde 2123'ü ilkököl ve 3095'i ortaokul öğrencisi bulunmaktadır. Örnekleimde yer alan öğrencilerin sınıf düzeyleri ve cinsiyetlerine göre dağılımı Tablo 1'de sunulmuştur.

**Tablo 1. Örnekleimde yer alan öğrencilerin sınıf düzeyleri ve cinsiyetlerine göre dağılımı**

Sınıf	Kız	Erkek	Toplam
1. Sınıf	193	219	412
2. Sınıf	333	363	696
3. Sınıf	288	322	610
4. Sınıf	252	243	495
5. Sınıf	380	408	788
6. Sınıf	345	406	751
7. Sınıf	391	456	847
8. Sınıf	310	309	619
Toplam	2492	2726	5218

## 2.2. Verilerin Toplanması Süreci ve Analizi

Örnekleimde yer alan öğrencilerin tamamının gönüllü katılımı esas alınarak belirlenen iki açık uçlu soruya çevrimiçi ortamdan yanıt vermiştir. Öğrencilerin yanıtlarını sınırlandırmamak ve yönlendirmemek adına çalışmada açık uçlu sorular yerine çoktan seçmeli sorular tercih edilmemiştir. Öğrencilerin yanıtlarında yer alan “saklanbaç” ya da “sek sek” gibi yazım hataları gözden geçirilerek MS Office Excell programına aktarılmıştır. Bu adımda öğrencilerin bazıları oyun adı bazıları ise oyun türünü belirterek yanıt vermeyi tercih etmiş olduğu tespit edilmiş ve bu cevaplar ayrı ayrı ele alınmıştır. Ardından Text Analyzer üzerinden öğrencilerin her bir soruya ait yanıtları kod ve temalara ayrılarak öğrencilerin oyun tercihleri ve nedenlerine ait frekans değerleri hesaplanmıştır. Çalışma kapsamında öğrencilerin yalnızca ilk 10 tercihi sunulmuştur.

### 2.2.1. Veri toplama araçları

Örnekleimde yer alan öğrencilerin okulda oynamak istedikleri oyun tercihlerini ve oyun oynama nedenlerini belirleyebilmek amacıyla ilkököl ve ortaokul öğrencileri için anlaşılır olabilmesi için bir ölçme-değerlendirme uzmanının görüşü alınmıştır. “Okulda oynamak istediğiniz oyun(lar) nedir?” ve “Neden bu oyun(ları)u oynuyorsunuz?” iki açık uçlu soru oluşturulmuştur. Oluşturulan sorular katılımcılara çevrimiçi (*online*) olarak yöneltmiştir.

### 3. Bulgular

Çalışmanın bu bölümünde öğrencilerin “Okulda oynamak istediğiniz oyun(lar) nedir?” ve “Neden bu oyunları oynamak istiyorsunuz, lütfen açıklayınız.” sorularına verdikleri yanıtlar üzerinden belirlenen oyun tercihleri sunulmuştur. Tablolarda öğrencilerin oyun tercihleri arasında en yüksek frekansa sahip olan ilk 10 oyuna yer verilmiştir. Oyunların tercih edilme sıklıkları farklılık gösterdiğinden her bir tabloda toplam frekans değer olarak farklılık göstermektedir.

#### 3.1. Öğrencilerin Oyun Tercihleri

Öğrencilerin okullarında oynamak istedikleri oyunları belirlemeye yönelik olarak “Okulda oynamak istediğiniz oyun(lar) nedir?” sorusu sorulmuş ve öğrencilerin bu soruya verdikleri ilk on yanıt ve bu yanıtlara ait frekans değerleri Tablo 2’de sunulmuştur.

**Tablo 2. Öğrencilerinin okulda oynamak istedikleri oyunlar, bu oyunlara ait frekanslar ve yüzde değerleri**

Oyun	f	%
1 Futbol	883	9,26
2 Saklambaç	748	7,84
3 Basketbol	648	6,79
4 Yerden Yüksek	564	5,91
5 Voleybol	468	4,91
6 Minecraft	394	4,13
7 Monopoly	337	3,53
8 Dijital Oyun	281	2,95
9 Kutu oyunları	270	2,83
10 Counter Strike Global Offensive/CSGO	256	2,68
Toplam	4849	50,83

Örnekleme yer alan tüm öğrencilerin yanıtlarına göre okulda oynamayı tercih ettikleri ilk 5 oyun sırasıyla; futbol (%9,26), saklambaç (%7,84), basketbol (%6,79), yerden yüksek (%5,91) ve voleybol (%4,91) şeklindedir.

#### 3.2. Öğrencilerin Cinsiyetlerine Göre Oyun Tercihleri

Örneklemedeki öğrencilerin okulda oynamak istedikleri oyunlar, bu oyunlara ait frekans ve yüzde değerleri cinsiyetlerine göre Tablo 3’te sunulmuştur.

**Tablo 3. Öğrencilerin cinsiyetlerine göre okulda oynamak istedikleri oyunlar, bu oyunlara ait frekanslar ve yüzde değerleri**

Erkek Öğrenciler			Kız Öğrenciler		
Oyun	f	%	Oyun	f	%
Futbol	824	16,83	Saklambaç	491	10,68
Basketbol	529	10,80	Voleybol	398	8,65
Minecraft	394	8,05	Monopoly	243	5,28
Counter Strike Global Offensive (CSGO)	269	5,49	Kutu oyunu	214	4,65
Saklambaç	257	5,25	Yerden Yüksek	177	3,85
Dijital Oyun	179	3,66	Minecraft	173	3,76
Fifa	175	3,57	Tabu	159	3,46
GTA	143	2,92	Fiziksel oyun	156	3,39
Lego	122	2,49	Körebe	154	3,35
Clash Royale: Enter the Arena	103	2,10	Yakar Top	137	2,98
Toplam	2995	61,16	Toplam	2302	50,05

Örneklem grubunda yer alan erkek öğrencilerin vermiş oldukları yanıtlara göre okulda oynamak istedikleri ilk 5 oyun sırasıyla; futbol (%16,83), basketbol (%10,80), Minecraft (%8,05), CSGO (%5,49) ve saklambaç (%5,25) şeklindedir. Öte yandan kız öğrencilerin vermiş oldukları yanıtlara göre okulda oynamak istedikleri ilk 5 oyun ise sırasıyla; saklambaç (%10,68), voleybol (%8,65), Monopoly (%5,28), kutu oyunları (%4,65) ve yerden yüksek (%3,85) şeklindedir.

### 3.3. İlkokuldaki Öğrencilerin Sınıflarına Göre Oyun Tercihleri

İlkokul öğrencilerinin okullarında oynamak istedikleri oyunları belirlemeye yönelik olarak “Okulda oynamak istediğiniz oyun(lar) nedir?” sorusu sorulmuş ve öğrencilerin bu soruya verdikleri yanıtlar ve bu yanıtlara ait frekans değerleri Tablo 4’te sunulmuştur.

Tablo 4. İlkokuldaki öğrencilerin okulda oynamak istedikleri oyunlar, bu oyunlara ait frekanslar ve yüzde değerleri

	1. Sınıf Öğrencileri		2. Sınıf Öğrencileri		3. Sınıf Öğrencileri		4. Sınıf Öğrencileri	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Saklanbaç	84	17,57	132	17,84	176	20,30	115	16,79
Ebelemece- Yakalamaca	54	11,30	94	12,70	131	15,11	91	13,28
Futbol	51	10,67	80	10,81	92	10,61	74	10,80
Fiziksel oyun	31	6,49	54	7,30	74	8,54	63	9,20
Minecraft	30	6,28	53	7,16	60	6,92	32	4,67
Yerden Yüksek	30	6,28	48	6,49	57	6,57	32	4,67
Basketbol	29	6,07	38	5,14	40	4,61	30	4,38
Legø	22	4,60	36	4,86	32	3,69	30	4,38
Satranç	14	2,93	20	2,70	22	2,54	20	2,92
Bilgisayar Oyunu	12	2,51	19	2,57	17	1,96	18	2,63
Toplam	357	74,70	574	77,57	701	80,85	505	73,72

Örneklem grubunda yer alan 1. Sınıftaki öğrencilerin vermiş oldukları yanıtlara göre okulda oynamak istedikleri ilk 5 oyun sırasıyla; saklambaç (%17,57), ebelemece-yakalamaca (%11,30), futbol (%10,67), fiziksel oyun (%6,49) ve Minecraft (%6,28) ve 2. Sınıftaki öğrencilerinin vermiş oldukları yanıtlara göre okulda oynamak istedikleri ilk 5 oyun sırasıyla; saklambaç (%17,84), futbol (%12,70), Minecraft (%10,81), yerden yüksek (%7,30) ve ebelemece-yakalamaca (%7,16) şeklindedir. 3. Sınıftaki öğrencilerinin vermiş oldukları yanıtlara göre okulda oynamak istedikleri ilk 5 oyun sırasıyla; saklambaç (%20,30), futbol (%15,11), Minecraft (%10,61), yerden yüksek (%8,54) ve basketbol (%6,92) iken 4. Sınıftaki öğrencilerin ise okulda oynamak istedikleri ilk 5 oyun sırasıyla; saklambaç (%16,79), futbol (%13,28), Minecraft (%10,80), basketbol (%9,20) ve körebe (%4,67) şeklindedir.

### **3.4. İlkokuldaki Erkek Öğrencilerin Sınıflarına Göre Oyun Tercihleri**

İlkokuldaki (1., 2., 3. ve 4. sınıf) erkek öğrencilerin okulda oynamak istedikleri oyunlar, bu oyunlara ait frekans ve yüzde değerleri Tablo 5'te sunulmuştur.



Tablo 5. İlkokul erkek öğrencilerin okulda oynamak istedikleri oyunlar, bu oyunlara ait frekanslar ve yüzde değerleri

Oyun	1. Sınıf Erkek Öğrenciler		2. Sınıf Erkek Öğrenciler		3. Sınıf Erkek Öğrenciler		4. Sınıf Erkek Öğrenciler				
	f	%	Oyun	f	%	Oyun	f	%			
Futbol	51	16,78	Futbol	94	20,94	Futbol	126	22,74	Futbol	85	17,49
Saklambaç	38	12,50	Minecraft	63	14,03	Minecraft	70	12,64	Basketbol	56	11,52
Ebelemece- Yakalamaca	28	9,21	Saklambaç	45	10,02	Saklambaç	68	12,27	Minecraft	56	11,52
Basketbol	25	8,22	Basketbol	40	8,91	Basketbol	53	9,57	Saklambaç	36	7,41
Minecraft	20	6,58	Lego	24	5,35	Yerden Yüksek	23	4,15	Lego	24	4,94
Lego	14	4,61	Ebelemece- Yakalamaca	20	4,45	Clash Royale: Enter the Arena	17	3,07	Counter	20	4,12
Araba Yarışı	11	3,62	Dijital oyun	15	3,34	Lego	13	2,35	Fifa	15	3,09
Fiziksel oyun	10	3,29	Satranç	13	2,90	iPad	12	2,17	Monopoly	14	2,88
Satranç	9	2,96	Yerden Yüksek	11	2,45	Ebelemece- Yakalamaca	11	1,99	Ebelemece- Yakalamaca	12	2,47
Tablet/iPad	9	2,96	Araba Yarışı	10	2,23	GTA	10	1,81	GTA	11	2,26
Toplam	215	70,73	Toplam	335	74,62	Toplam	403	72,76	Toplam	329	67,70

Örnekleme grubunda yer alan 1. sınıf erkek öğrencilerin vermiş oldukları yanıtlara göre okulda oynamak istedikleri ilk 5 oyun sırasıyla; futbol (%16,78), saklambaç (%12,50), ebelemece-yakalamaca (%9,21), basketbol (%8,22) ve Minecraft (%6,58) ve 2. sınıf erkek öğrencilerinin vermiş oldukları yanıtlara göre okulda oynamak istedikleri ilk 5 oyun sırasıyla; futbol (%20,94), Minecraft (%14,03), saklambaç (%10,02), basketbol (%8,91) ve Lego (%5,35) şeklindedir. 3. Sınıf erkek öğrencilerinin vermiş oldukları yanıtlara göre okulda oynamak istedikleri ilk 5 oyun sırasıyla; futbol (%22,74), Minecraft (%12,64), saklambaç (%12,27), basketbol (%9,57) ve yerden yüksek (%4,15) iken 4. Sınıf erkek öğrencilerin ise okulda oynamak istedikleri ilk 5 oyun sırasıyla; futbol (%17,49), basketbol (%11,52), Minecraft (%11,52), Lego (%9,57) ve saklambaç (%7,41) şeklindedir.

### **3.5. İlkokuldaki Kız Öğrencilerin Sınıflarına Göre Oyun Tercihleri**

İlkokuldaki (1., 2., 3. ve 4. sınıf) kız öğrencilerinin okulda oynamak istedikleri oyunlar, bu oyunlara ait frekans ve yüzde değerleri Tablo 6'da sunulmuştur.

Tablo 6. İlkokul kız öğrencilerin okulda oynamak istedikleri oyunlar, bu oyunlara ait frekanslar ve yüzde değerleri

Oyun	1. Sınıf Kız Öğrenciler		2. Sınıf Kız Öğrenciler		3. Sınıf Kız Öğrenciler		4. Sınıf Kız Öğrenciler	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Saklambaç	46	16,55	87	17,72	108	19,96	79	17,14
Ebelemece- Yakalamaca	26	9,35	43	8,76	51	9,43	38	8,24
Fiziksel oyun	21	7,55	33	6,72	49	9,06	27	5,86
Yerden yüksek	21	7,55	32	6,52	29	5,36	18	3,90
Barbie	10	3,60	21	4,28	26	4,81	18	3,90
Minecraft	10	3,60	21	4,28	22	4,07	18	3,90
Lego	8	2,88	17	3,46	22	4,07	17	3,69
Bilgisayar Oyunları	7	2,52	14	2,85	10	1,85	17	3,69
Evcilik	7	2,52	13	2,65	9	1,66	12	2,60
Puzzle	7	2,52	12	2,44	8	1,48	11	2,39
Toplam	163	58,64	293	59,68	334	61,75	255	55,31

Örneklem grubunda yer alan 1. sınıf kız öğrencilerinin vermiş oldukları yanıtlara göre okulda oynamak istedikleri ilk 5 oyun sırasıyla; saklambaç (%16,55), yakalamaca-ebelemece (%9,35), fiziksel oyun (%7,55), yerden yüksek (%7,55) ve Barbie-bebek (%3,60) iken 2. sınıf kız öğrencilerin yanıtlarına göre oyun tercihleri sırasıyla saklambaç (%17,72), yerden yüksek (%8,76), ebelemece-yakalamaca (%6,72), körebe (%6,52) ve Barbie (%4,28) şeklindedir. Yine örneklemdeki 3. Sınıftaki kız öğrencilerin vermiş oldukları yanıtlara göre okulda oynamak istedikleri ilk 5 oyun sırasıyla; saklambaç (%19,96), yerden yüksek (%9,43), körebe (%9,06), yakalamaca-ebelemece (%5,36) ve voleyboldur (%4,81). Son olarak 4. Sınıfta okumakta olan kız öğrencilerin ise saklambaç (%17,14), voleybol (%8,24), körebe (%5,86), ebelemece-yakalamaca (%3,90) ve Minecraft (%3,90) okulda oynamayı en çok istediği ilk 5 oyundur.

### **3.6. Ortaokuldaki Öğrencilerin Sınıflarına Göre Oyun Tercihleri**

Ortaokuldaki (5., 6., 7. ve 8. sınıf) öğrencilerin okulda oynamak istedikleri oyunlar, bu oyunlara ait frekans ve yüzde değerleri Tablo 7'de sunulmuştur.

Tablo 7. Ortaokuldaki öğrencilerin oyun tercihleri

Oyun	5. Sınıf Öğrenciler		6. Sınıf Öğrenciler		7. Sınıf Öğrenciler		8. Sınıf Öğrenciler				
	f	%	Oyun	f	%	Oyun	f	%			
Futbol	153	11,38	Minecraft	126	11,38	Futbol	138	11,38	Basketbol	98	10,99
Saklambaç	144	10,71	Futbol	111	10,03	Basketbol	122	10,06	Voleybol	97	10,87
Basketbol	125	9,30	Basketbol	103	9,30	CSGO	91	7,50	Futbol	93	10,43
Minecraft	113	8,41	Dijital Oyun	73	6,59	Monopoly	87	7,17	CSGO	88	9,87
Dijital Oyun	83	6,18	Voleybol	69	6,23	Tabu	83	6,84	LOL	52	5,83
Voleybol	80	5,95	Kutu Oyunları	62	5,60	Fifa	76	6,27	Monopoly	43	4,82
Yakar Top	66	4,91	Monopoly	61	5,51	Kutu Oyunları	61	5,03	Fiziksel Oyun	42	4,71
Monopoly	53	3,94	Saklambaç	53	4,79	Dijital Oyun	44	3,63	Fifa	36	4,04
Fiziksel Oyun	46	3,42	CSGO	44	3,97	Fiziksel oyun	35	2,89	Kutu Oyunları	35	3,92
CSGO	40	2,98	Fiziksel Oyun	41	3,70	GTA	33	2,72	Dijital Oyun	34	3,81
Toplam	903	67,18	Toplam	743	67,10	Toplam	770	63,49	Toplam	618	69,29

Örnekleme grubunda yer alan 5. Sınıftaki öğrencilerin vermiş oldukları yanıtlara göre okulda oynamak istedikleri ilk 5 oyun sırasıyla; futbol (%11,38), saklambaç (%10,71), basketbol (%9,30), Minecraft (%8,41) ve dijital oyun (%6,18) iken 6. Sınıftaki öğrencilerin ise Minecraft (%11,38), futbol (%10,03), basketbol (%9,30), dijital oyun (%6,59) ve voleybol (%6,23) şeklindedir. 7. Sınıftaki öğrenciler okulda oynamak istedikleri oyunlar arasındaki tercihi sırasıyla; futbol (%11,38), basketbol (%10,06), CSGO (%7,50), Monopoly (%7,17) ve Tabu (%6,84) dur. Son olarak 8. Sınıftaki öğrencilerin ise sırasıyla; basketbol (%10,99), voleybol (%10,87), futbol (%10,43), CSGO (%9,87) ve LOL (%5,83) şeklindedir.

### **3.7. Ortaokuldaki Erkek Öğrencilerin Sınıflarına Göre Oyun Tercihleri**

Ortaokuldaki (5., 6., 7. ve 8. sınıf) erkek öğrencilerin okulda oynamak istedikleri oyunlar, bu oyunlara ait frekans ve yüzde değerleri Tablo 8'de sunulmuştur

Tablo 8. Ortaokuldaki (5., 6., 7. ve 8. sınıf) Erkek Tablo 8. Ortaokuldaki erkek öğrencilerin okulda oynamak istedikleri oyunlar, bu oyunlara ait frekanslar ve yüzde değerleri

Oyun	5. Sınıf Erkek Öğrenciler		6. Sınıf Erkek Öğrenciler		7. Sınıf Erkek Öğrenciler		8. Sınıf Erkek Öğrenciler				
	f	%	Oyun	f	%	Oyun	f	%			
Futbol	153	15,84	Futbol	111	15,31	Futbol	125	12,89	CSGO	88	13,02
Basketbol	99	10,25	Basketbol	89	12,28	Basketbol	92	9,48	Futbol	79	11,69
Minecraft	79	8,18	Minecraft	87	12,00	CSGO	91	9,38	Basketbol	75	11,09
Dijital Oyun	53	5,49	Dijital Oyun	45	6,21	Fifa	76	7,84	LOL	43	6,36
CSGO	40	4,14	CSGO	44	6,07	GTA	33	3,40	Fifa	36	5,33
GTA	40	4,14	Monopoly	26	3,59	Dijital Oyun	28	2,89	GTA	27	3,99
Saklambaç	38	3,93	Saklambaç	20	2,76	Pinball	27	2,78	NBA	21	3,11
Masa tenisi	28	2,90	Clash Royale: Enter the Arena	18	2,48	Lego	23	2,37	Monopoly	19	2,81
Roblox	27	2,80	Masa tenisi	18	2,48	Masa tenisi	23	2,37	Dijital Oyun	18	2,66
Clash Royale: Enter the Arena	25	2,59	Satranç	18	2,48	Voleybol	20	2,06	Masa Tenisi	16	2,37
Toplam	582	60,26	Toplam	476	65,66	Toplam	538	55,46	Toplam	422	62,43

Örnekleme grubunda yer alan 5. Sınıftaki erkek öğrencilerin vermiş oldukları yanıtlara göre okulda oynamak istedikleri ilk 5 oyun sırasıyla; futbol (%15,84), basketbol (%10,25), Minecraft (%8,18), dijital oyun (%5,49) ve CSGO (%4,14) iken 6. Sınıftaki erkek öğrencilerin ise futbol (%15,31), basketbol (%12,28), Minecraft (%12,00), dijital oyun (%6,21) ve CSGO (%6,07) şeklindedir. 7. Sınıftaki erkek öğrenciler okulda oynamak istedikleri oyunlar arasındaki tercihi sırasıyla; futbol (%13,02), basketbol (%9,48), CSGO (%9,38), Fifa (%7,84) ve GTA (%3,40) dır. Son olarak 8. Sınıftaki erkek öğrencilerin ise sırasıyla; CSGO (%13,02), futbol (%11,69), basketbol (%11,09), LOL (%6,36) ve Fifa (%5,33) okulda oynamak istediği ilk 5 oyundur.

### **3.8. Ortaokuldaki Kız Öğrencilerin Sınıflarına Göre Oyun Tercihleri**

Ortaokuldaki kız öğrencilerin okulda oynamak istedikleri oyunlar, bu oyunlara ait frekans ve yüzde değerleri Tablo 9'da sunulmuştur.



Tablo 9. Ortaokuldaki (5., 6., 7. ve 8. sınıf) Kız öğrencilerin okulda oynamak istedikleri oyunlar, bu oyunlara ait frekanslar ve yüzde değerleri

5. Sınıf Kız Öğrenciler		6. Sınıf Kız Öğrenciler		7. Sınıf Kız Öğrenciler		8. Sınıf Kız Öğrenciler					
Oyun	f	%	Oyun	f	%	Oyun	f	%			
Saklanbaç	106	13,40	Voleybol	69	9,43	Voleybol	94	10,44	Voleybol	97	19,06
Voleybol	59	7,46	Monopoly	61	8,33	Monopoly	87	9,67	Kutu Oyunları	35	6,88
Yakar Top	44	5,56	Kutu Oyunu	46	6,28	Tabu	73	8,11	Tabu	34	6,68
Kutu oyunu	40	5,06	Fiziksel Oyun	41	5,60	Kutu Oyunları	61	6,78	Fiziksel Oyun	30	5,89
Minecraft	34	4,30	Minecraft	39	5,33	Yakar Top	33	3,67	Monopoly	24	4,72
Monopoly	33	4,17	Saklanbaç	33	4,51	Basketbol	30	3,33	Basketbol	23	4,52
Dijital Oyun	30	3,79	Dijital Oyun	28	3,83	Hırsız polis	28	3,11	Dijital Oyun	16	3,14
Fiziksel Oyun	27	3,41	Yakar Top	28	3,83	Uno	26	2,89	Futbol	14	2,75
Basketbol	26	3,29	Tabu	27	3,69	Minecraft	24	2,67	Saklanbaç	12	2,36
Yerden Yüksek	24	3,03	Uno	21	2,87	Fiziksel Oyun	21	2,33	Satranç	10	1,96
Toplam	423	53,47	Toplam	393	53,70	Toplam	477	53,00	Toplam	295	57,96

Örneklem grubunda yer alan 5. Sınıftaki kız öğrencilerin vermiş oldukları yanıtlara göre okulda oynamak istedikleri ilk 5 oyun sırasıyla; saklambaç (%13,40), voleybol (%7,46), yakartop (%5,56), kutu oyunu (%5,06) ve Minecraft (%4,30) iken 6. Sınıftaki kız öğrencilerin ise voleybol (%9,43), Monopoly (%8,33), kutu oyunu (%6,28), fiziksel oyun (%5,60) ve Minecraft (%5,33) şeklindedir. 7. Sınıftaki kız öğrencilerin okulda oynamak istedikleri oyunlar arasındaki tercihi sırasıyla; voleybol (%10,44), Monopoly (%9,67), Tabu (%8,11), kutu oyunları (%6,78) ve yakar top (%3,67) dur. Son olarak 8. Sınıftaki kız öğrencilerin ise sırasıyla; saklambaç (%19,06), kutu oyunları (%6,88), Tabu (%6,68), fiziksel oyunlar (%5,89) ve Monopoly (%4,72) okulda oynamak istediği ilk 5 oyundur.

### 3.9. Öğrencilerin Oyun Oynama Nedenleri

İlkokuldaki ve ortaokuldaki öğrencilerin oyun oynama nedenleri, bu nedenlere ait frekans ve yüzde değerleri Tablo 10'da sunulmuştur.

**Tablo 10. İlkokuldaki ve ortaokuldaki öğrencilerin oyun oynama nedenleri, frekans ve yüzdesi**

Neden	<i>f</i>	%
Eğlenceli	2213	47,00
Seviyorum/sevdiğimden	1609	34,17
Zevkli/Hoşuma gidiyor	280	5,95
Öğretici-eğitici	223	4,74
Güzel	221	4,69
Arkadaş	46	0,98
İlgi duymak	28	0,59
Mutlu olmak/mutlu ediyor	27	0,57
Vakit Geçirmek	23	0,49
Heyecanlı-heyecan	9	0,19
Zeka Geliştiriyor	9	0,19
Boy uzatıyor	6	0,13
Merak	6	0,13
Bağımlılık	4	0,08
Takım	3	0,06
Rahatlatıcı	2	0,04
Toplam	4709	100,00

Çalışmaya katılan öğrencilerin neredeyse yarısı (%47) kadarı oyunlarını eğlenmek için oyun oynadığını ifade etmiştir. Öğrencilerin oyun oynama nedenleri arasında öne çıkan diğer nedenler ise oyun oynamayı sevmek (%34,17), oyun oynamanın zevkli ya da hoşya gidiyor olması (%5,95) dır.

#### **4. Tartışma ve Sonuç**

Çalışma kapsamında elde edilen bulgular incelendiğinde günümüz çocukları en çok futbol, saklambaç, basketbol, yerden yüksek ve voleybol gibi fiziksel oyunlar oynamayı istemektedir. Ancak ne yazık ki Türkiye’de okulların fiziksel şartları bu tür oyunları oynamak için elverişli değildir (Gülderen-Alacapınar, 2012; Sezer ve İşgör, 2010). Bu nedenle okulların bu eksikliklerinin giderilmesi öncelikli hedeflerden birisi olması gerekmektedir. Öte yandan okulların fiziksel koşulları her ne kadar yetersiz olsa da çalışmaya dahil olan öğrencilerin yanıtları arasında Monopoly ve Tabu gibi oyunların isimlerinin yanı sıra bir oyun türü olan kutu oyunu bulunmaktadır. Dolayısıyla öğrenciler sınıf ortamında da kolayca oynanabilecek kutu oyunlarını da oynamayı istemektedir.

Çalışmaya dahil olan çocukların okulda oynamayı istedikleri oyunlar arasında fiziksel oyunlardan sonra dijital oyunlar gelmektedir. Dijital oyunlar merak ve başarı gibi duyguları deneyimlenmesine yardım ederken, problem çözme, eleştirel düşünme, algoritmik düşünme, kaynak yönetimi ve iş birliği kurma gibi becerilerin gelişimini de desteklemektedir (Martinovic, Burgess, Pomerolu ve Martin, 2015; Lin ve Chen, 2016; Squire, 2003). Çalışmaya dahil olan öğrencilerin dijital oyun tercihleri incelendiğinde Microsoft’un Mojang firması ile birlikte geliştirdiği Minecraft ilk sıradadır. Minecraft ara yüzü oldukça kolay bir oyun olmasının yanı sıra üç boyutlu düşünme, matematiksel düşünme ve mühendislik gibi becerilerin gelişimini destekliyor olması nedeniyle öne çıkmaktadır (Samur ve Cömert, 2018).

Ancak dijital oyunlar bireyin birçok farklı alandaki beceri gelişiminde etkili oluyor olsa da ailelerin dijital oyunların çocuklarının şiddete ve agresif davranışlara yönlendirdiğine yönelik endişeleri bulunmaktadır (Admiral, 2015; Gordon, 2008; Horzum, 2011 ; Kutner, Olson, McGloin, Farrar, ve Krmar, 2013; Persky ve Blascovich, 2008; Wallenius, Punamäki, ve Rimpelä, 2007; Warner ve Hertzog, 2008). Dijital oyun oynamak için ayrılan süre 9 saatin üzerine çıktığında bu endişeleri haklı çıkaran durumlar yaşanabilmektedir (Pujol vd., 2016). Bu nedenle çocukların bilgisayar ve tablet gibi cihazların başında geçirdiği uzun süreler aileleri tarafından sınırlandırılarak alternatif olarak fiziksel aktiviteler sunulmalıdır. Çocukların dijital cihazlar yoluyla duydukları haz ve mutluluk yerine anlamlı aile etkinlikleri ile yer değiştirmelidir. Bu nedenler dolayısıyla çocukların dijital oyun oynamak için harcadığı süre azaltılmalıdır. Bu etkinlikler sayesinde de mutlu olabildiğini fark eden çocuğun dijital teknoloji bağımlısı olma ihtimali de azaltılabilir.

Bu noktada bir diğer öneri de çocuklara kendi oyunlarını tasarlamaya yönlendirmektir. Öğrenciler kendi oyunlarının tasarımı yaparken motivasyonlarının ve başarılarının arttığı hem bireysel hem de grup halinde çalışabilmekte, kaliteli vakit geçirebilmektedir ve eğlenebilmektedirler (Kafai, 2006; Robertson ve Howells, 2008; Samur, 2016). Ayrıca çocukların dijital oyun tasarımı ile yaratıcılıklarının ve öz-saygılarının desteklenebilmektedir (Bulut, 2016; Robertson ve Good, 2005).

Öğrencilerin oyun tercihleri incelendiğinde öğrencilere özellikle okulda hangi oyunu oynamak istedikleri sorulduğunda Counter Strike ve GTA gibi oyunların öğrencilerin yanıtları arasında yer alıyor olması oldukça ilgi çekicidir. Bu oyunlar, PEGI (Pan European Game Information) ve ESRB (Entertainment Software Rating Board) tarafından 17+ yaş olarak etiketlenmektedir. Elde edilen bu sonuç öğrencilerin yaşlarına uygun olmayan dijital oyunları okulda oynamak istediğini

göstermektedir. Bu nedenle ebeveynler çocuklarının oynadığı dijital oyunların takibini yapmalı ve hatta onlarla birlikte oyunları oynayarak görmelidirler. Çocukların yaşlarına uygun olmayan oyunları oynamaması kesin bir kural olmalıdır.

Çalışmaya dahil olan öğrencilerin yanıtları arasında saklambaç ya da ebelemece dışında çok az sayıda geleneksel oyun bulunmaktadır. Bir diğer ifade ile çocuklar kendi anne ve babalarının çocukluklarında oynadıkları geleneksel oyunlara yabancıdırlar. Ancak misket, beş taş, çelik çomak ve yakar top gibi geleneksel oyunlar bireyin beceri gelişimini destekleyen oyunlardır ve çocukların bu oyunlar ile tanıştırılması gerekmektedir. Bu nedenle hem öğretmenler hem de veliler çocuklar ile geleneksel oyunları oynamalı ve öğretmelidir.

Her ne kadar oyunların ya da oyuncakların cinsiyetlerinin olmadığı eğitim ve gelişim psikolojisinde vurgulanmaktadır. Hatta Carr (2005) erkeklerin kızlara göre şiddet içerikli agresif oyunları oynama eğiliminde olsa da oyun tercihlerinde cinsiyetin değil oyuna erişim ve önceki oyun deneyimi gibi faktörlerin daha etkili olduğunu belirtmektedir. Fakat bireylerin oyun tercihlerinin farklılaşmasında bireylerin yaşları (Schaller, Borun, Allison-Bunnel ve Chambers, 2007) ve cinsiyetleri (Onay-Durdu, Tüfekçi ve Çağıltay, 2005; Prensky, 2001; Quaiser-Pohl, Geiser ve Lehman, 2006) gibi demografik özellikler etkili olabilmektedir. Örneğin; erkekler aksiyon-simülasyon gibi hızlı hareket etmeyi gerektiren kadınlar ise zeka-beceri oyunları tercih etme eğilimindedir (Heeter, Winn ve Green, 2005; Pala ve Erdem, 2011; Quaiser-Pohl vd., 2006).. Çalışmaya dahil olan öğrencilerin cinsiyetlerine göre oyun tercihleri incelendiğinde alan erkek öğrenciler futbol kızlar ise saklambaç öne çıkmıştır. Dolayısıyla bu çalışmaya katılım gösteren öğrencilerin okulda oynamayı tercih ettiği oyunlar cinsiyetlere göre farklılıklar gösterdiği belirlenmiştir. Ayrıca erkeklerin kadınlara göre daha uzun süre dijital oyun oynamak istediği ve bunun için daha uzun süre harcadığı yönünde genel bir inanış bulunmaktadır (Crawford ve Gosling, 2005; Horzum, 2011; Irmak, 2014). Çalışmaya katılan erkek öğrencilerin oyun tercihleri arasında kız öğrencilerden üç kat daha fazla dijital oyun bulunuyor olması bu inanışı destekler niteliktedir.

Teknoloji yaşamın her alanında daha etkin bir role sahip olması ile birlikte sokakta, okulda ya da herhangi bir fiziksel ortamda oyun oynayan bireyler zamanla bilgisayar ya da telefon gibi farklı platformlarda oyun oynamaya başlamışlardır (Crawford ve Gosling, 2005; ESA, 2014; Lecky-Thompson, 2008; Prensky, 2001). Bireylerin yaşlarına göre oyun tercihleri incelendiğinde orta ve üstü yaş grubundaki bireylerden farklı olarak gençler dijital oyunlar oynamaktadır (ESA, 2017; Schaller, Borun, Allison-Bunnel ve Chambers, 2007). Benzer şekilde çalışmaya katılan öğrencilerin yanıtlarına göre küçük sınıflarda oyun tercihleri arasında ağırlıklı olarak fiziksel oyunların yer aldığı ve sınıf düzeyine bağlı olarak dijital oyunların çeşitlendiği belirlenmiştir. Bu sonucun elde edilmesinde büyük çocukların küçüklere göre dijital oyun oynamaya daha çok vakit ayırıyor olması etkili olmuş olabilir (Pujol vd., 2016).

Oyunlar oyunculara eğlenceli bir deneyim sunsa da gerçek hayat problemlerinden kaçmak, eğlenmek, kendini ispatlamak, yeni dünyalar keşfetmek, daha iyi hissetmek, heyecan duymak ve arkadaşlarıyla vakit geçirmek gibi birçok nedenden dolayı oyuncular tarafından tercih edilebilirler (Crawford, 1984; Lazzaro, 2004; Pala ve Erdem, 2011). Hatta pek çok çocuk (%83) kötü hava koşullarında ya da evde yalnız olduklarında yapacak bir şey olmadığı için oyun oynamayı tercih etmektedir (Fromme, 2003). Çalışmaya katılan öğrencilerin yanıtları alan yazını

ile benzer nitelikte olup katılımcıların neredeyse yarısı okulda eğlenmek için oyun oynadıklarını ifade etmiştir (Crawford, 1984; Fromme, 2003; Lazarro, 2004; Pala ve Erdem, 2011). Ayrıca öğrencilerin oyunları sevmek, oyunun zevkli olması ya da oyunun hoşuna gitmesi, oyunun öğretici ya da güzel olması gibi nedenlerle oyun oynamaktadırlar. Oyun oynama nedenleri hem cinsiyet hem de sınıf düzeyine göre incelendiğinde ise benzer olduğu tespit edilmiştir.

Son olarak gelecekte gerçekleştirilecek çalışmalarda öğrencilerin okulda oynamak istedikleri oyunları belirlemeye yönelik gerçekleştirilen bu çalışmaya ek olarak öğrencilerin evde oynamak istedikleri oyunlar sorulabilir. Bu sayede elde edilen bulgular öğrencilerin hem okul hem de günlük yaşamlarındaki oyun tercihlerini derinlemesine incelenmesine yönelik kapsamlı sonuçlar sunulabilir. Ayrıca bireylerin oyun tercihleri ve oyun bağımlılık düzeyleri arasında ya da ailelerin teknoloji tutumları ile çocukların oyun tercihleri arasında ilişki olup olmadığı incelenebilir. Ek olarak bu çalışmada da belirlendiği üzere bireylerin yaş gruplarına göre oyun tercihleri farklılaşabilmektedir. Bu noktada bireylerin yaşa bağlı olarak oyun tercihlerinin farklılaşmasına neden olan unsurlar incelenebilir.

## **Kaynaklar**

- Amory, A., Naicker, K., Vincent, J., & Adams, C. (1999). The use of computer games as an educational tool: identification of appropriate game types and game elements. *British Journal of Educational Technology*, 30(4), 311-321.
- Anderson, S. E., Gooze, R. A., Lemeshow, S., & Whitaker, R. C. (2012). Quality of early maternal-child relationship and risk of adolescent obesity. *Pediatrics*, 129(1), 132-140.
- Bilgiç, H. G., Duman, D., & Seferoğlu, S. S. (2011). Dijital yerlilerin özellikleri ve çevrim içi ortamların tasarlanmasındaki etkileri. 2-4 Şubat *Akademik Bilişim* kongresinde sunulan bildiri, Malatya, 1-7.
- Bulut, D. (2015). *Eğitsel oyun tasarlama sürecinin öğrencilerin yaratıcılıklarına etkisi*, (Yayınlamış Yüksek Lisans Tezi). Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Carr, D. (2005). Contexts, pleasures and preferences: Girls playing computer games. *Changing Views: Worlds in Play. Selected papers of the 2005 Digital Games Research Assoc. 2nd International Conference* içinde (s. 313-322). Digital Games Research Association.
- Crawford, C. (1984). *The Art of Computer Game Design*. New York: McGraw-Hill/Osborne Media.
- Crawford, G., & Gosling, V. (2005). Toys for boys? Women's marginalization and participation as digital gamers. *Sociological Research Online*, 10(1), 1-11.
- Ercan, O., Alikashiöğlü, M., Erginöz, E., Albayrak-Kaymak, D. & Uysal, Ö. (2009). *Okul çağı çocuklarının sağlık davranışı araştırması Türkiye 2006*, HBSC:İstanbul <http://turkpediatri.org.tr/PediatriData/userfiles/file/Turkiyedeki-Okul-Cagi-CocuklarininSaglikDavranisi-Raporu.pdf> adresinden erişilmiştir.
- ESA. (2014). *Annual Report 2013*. Entertainment Software Association Entertainment Software Association. <http://esamultimedia.esa.int/multimedia/publications/Annual-Report-2013/> adresinden erişilmiştir.
- ESA. (2017). *Essential fact about the computer and video game industry*. Entertainment Software

- Association. Entertainment Software Association. [http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/04/EF2017\\_FinalDigital.pdf](http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/04/EF2017_FinalDigital.pdf) adresinden erişilmiştir.
- Gordon, C. (2008). A (p) parent play: Blending frames and reframing in family talk. *Language in Society*, 37(3), 319-349.
- Heeter, C., Winn, B. M., & Greene, D. D. (2005). *Theories meet realities: Designing a learning game for girls*. Designing for User eXperience içinde. 03-05 Kasım 2005 içinde (s. 2-16). ABD: San Francisco.
- Hinkley, T., Salmon, J. O., Okely, A. D., Crawford, D., & Hesketh, K. (2012). Preschoolers' physical activity, screen time, and compliance with recommendations. *Medicine and Science in Sports and Exercise*, 44(3), 458-465.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159).
- Irmak, A., Y. (2014). *Ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun oynama davranışlarının sağlık davranışı etkileşim modeline göre incelenmesi*. (Doktora Tezi). İstanbul Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Janssen, I., & LeBlanc, A. G. (2010). Systematic review of the health benefits of physical activity and fitness in school-aged children and youth. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 7(40), 1-16.
- Kafai, Y. B. (2006). Playing and making games for learning: Instructionist and constructionist perspectives for game studies. *Games and culture*, 1(1), 36-40.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N., & Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16, 324-242.
- Kutner, L. A., Olson, C. K., Warner, D. E., & Hertzog, S. M. (2008). Parents' and sons' perspectives on video game play: A qualitative study. *Journal of Adolescent Research*, 23(1), 76-96.
- Laurson, K. R., Eisenmann, J. C., Welk, G.J., Wickel, E. E., Douglas, Gentile, D. A., & Walsh, D. A., (2008). Combined influence of physical activity and screen time recommendation on childhood overweight. *The Journal of Pediatrics*, 153(2), 209-214.
- Lazzaro, N. (2004). Why we play games: Four keys to more emotion without story. XEOX Design, Ink.
- Lecky-Thompson, G. W. (2008). *Video game design revealed*. Boston: Charles River Media.
- Lin, C. H., & Chen, C. M. (2016). Developing spatial visualization and mental rotation with a digital puzzle game at primary school level. *Computers in Human Behavior*, 57,23-30.
- Martinovic, D., Burgess, G. H., Pomerleau, C. M., & Marin, C. (2015). Comparison of children's gaming scores to NEPSY-II scores: Validation of computer games as cognitive tools. *Computers in Human Behavior*, 49, 487-498.
- Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370-396.
- McGloin, R., Farrar, K., & Krcmar, M. (2013). Video games, immersion, and cognitive aggression: does the controller matter? *Media Psychology*, 16(1), 65-87.
- Mitchell, B., L. (2012). *Game design essentials*. Indianapolis, Indiana: John Wiley & Sons, Inc.



- Onay-Durdu, P., Tüfekçi, A. ve Çağıltay, K. (2005). Üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arasında karşılaştırmalı bir çalışma. *Eurasian Journal of Educational Research*, 19, 66-76.
- Quaiser-Pohl, C., Geiser, C., & Lehmann, W. (2006). The relationship between computer-game preference, gender, and mental-rotation ability. *Personality and Individual Differences*, 40(3), 609-619.
- Pala, F. K., & Erdem, M. (2011). Dijital oyun tercihi ve oyun tercih nedeni ile cinsiyet, sınıf düzeyi ve öğrenme stili arasındaki ilişkiler üzerine bir çalışma. *Journal of Kırşehir Education Faculty*, 12(2), 53-71.
- Piko, B. (2000). Health-related predictors of self-perceived health in a student population: the importance of physical activity. *Journal of Community Health*, 25(2), 125-137.
- Prensky, M. (2001). *Dijital natives, dijital immigrants part 1*, On the Horizon, 9(5), 1-6.
- Pujol, J., Fenoll, R., Forn, J., Harrison, B. J., Martínez-Vilavella, G., Macià, D., Alvarez-Pedrerol, M., Blanco-Hinojo, L., González-Ortiz, S., Deus, J. & Sunyer, J. (2016). Video gaming in school children: How much is enough? *Annals of Neurology*, 80(3), 424-433.
- Robertson, J., & Howells, C. (2008). Computer game design: Opportunities for successful learning. *Computers & Education*, 50(2), 559-578.
- Robertson, J., & Good, J. (2005). Story creation in virtual game worlds. *Communications of the ACM*, 48(1), 61-65.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004) *Rules of play: Game design fundamentals*. Boston, MA: The MIT Press.
- Samur, Y. (2016). *Dijital Oyun Tasarımı*. İstanbul: Pusula.
- Samur, Y. & Cömert, A. (2018). *Minecraftedu ile STEAM projeleri*. İstanbul: Abaküs.
- Staiano, A. E. & Calvert, S. L. (2012). Digital gaming and pediatric obesity: At the intersection of science and social policy. *Social Issues and Policy Review*, 6(1), 54-81.
- Schaller, D. T., Borun, M., Allison-Bunel, S. & Chambers, M. (2007). One sizes does not fit all: Learning style, play, and on-line interactives, J.Trant & D. Bearman (Ed.) *Museums and the Web 2007*. 11- 14 Nisan, San Francisco: California, <https://www.museumsandtheweb.com/mw2007/papers/schaller/schaller.html> adresinden erişilmiştir.
- Schöning, M. & Witcomb, C. (2017). *This is the one skill your child needs for the jobs of the future*. <https://www.weforum.org/agenda/2017/09/skills-children-need-work-future-play-lego/> adresinden erişilmiştir.
- Squire, K. (2003). Video games in education. *International Journal of Intelligent Simulations and Gaming*, 2(1), 49-62.
- Suggate, S. P., Schaughency, E. A., & Reese, E. (2013). Children learning to read later catch up to children reading earlier. *Early Childhood Research Quarterly*, 28(1), 33-48.
- Taşmektepligil, Y., Hazar, F., Ağaoğlu, S. A., Öğreten, N., & Terzioğlu, E. A. (2012). The employment problems and new job opportunities of persons graduated from physical education and sports area. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 11(2), 99-118.

- Uygarer, R. (2016). Dijital yerliler. İşman, A., Odabaşı, H., F. & Akkoyunlu, B. (Ed.), *Eğitim teknolojileri okumaları 2016* (ss. 193-200) içinde. Ankara: Pegem.
- Wallenius, M., Punamäki, R. L., & Rimpelä, A. (2007). Digital game playing and direct and indirect aggression in early adolescence: The roles of age, social intelligence, and parent-child communication. *Journal of Youth and Adolescence*, 36(3), 325-336.
- Waycott, J., Bennett, S., Kennedy, G., Dalgarno, B., & Gray, K. (2010). Digital divides? Student and staff perceptions of information and communication technologies. *Computers & Education*, 54(4), 1202-1211.

**Araştırma makalesi:** Samur, Y., Özkan, Z. (2019). Boşlukları doldurunuz: Öğrenciler okulda ... oynamak istiyor. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21 (1), 20-43.