



# JOURNAL of SOCIAL and HUMANITIES SCIENCES RESEARCH (JSHSR)

Uluslararası Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma Dergisi

**Received/Makale Geliş** 22.01.2021  
**Published /Yayınlanma** 31.03.2021  
**Article Type/Makale Türü** Research Article

**Citation/Alıntı:** Marangoz, M. & Marangoz, G. (2021). E-öğrenme ortamında kullanılan oyunlaştırma uygulamaları. *Journal of Social and Humanities Sciences Research*, 8(67), 606-610.  
<http://dx.doi.org/10.26450/jshsr.2354>

• **Arş. Gör. Mehmet MARANGOZ**

<https://orcid.org/0000-0002-9193-7899>

Kilis 7 Aralık Üniversitesi, Muallim Rifat Eğitim Fakültesi, Eğitim Bilimleri Bölümü, Kilis / TÜRKİYE

• **Gülgün MARANGOZ**

<https://orcid.org/0000-0002-0219-2195>

MEB Kartalbey İlkokulu, Sınıf Öğretmeni, Kilis / TÜRKİYE

## E-ÖĞRENME ORTAMINDA KULLANILAN OYUNLAŞTIRMA UYGULAMALARI\* GAMIFICATION APPLICATIONS USED IN THE E-LEARNING ENVIRONMENT

### ÖZET

Oyunlar günlük hayatın önemli bir parçasıdır. İyi tasarlanmış oyunlar iyi bir motivasyon kaynağıdır. Teknolojinin gelişmesiyle beraber oyunlar dijital ortama taşınmış ve geniş kitleler tarafından oynanır olmuştur. Bu durum oyunlara ait bazı özelliklerin farklı alanlarda kullanımını gündeme getirmiştir. Oyun özelliklerinin oyun dışı alanlarda kullanılması ise oyunlaştırma olarak adlandırılmaktadır. Oyun eski bir kavram olmasına rağmen oyunlaştırma son yıllarda ortaya çıkan yeni bir kavramdır. Birçok alanda kullanılan oyunlaştırma kavramı son yıllarda eğitim alanında da yaygınlaşan bir konu haline gelmiştir. Oyunlaştırma yönteminde öğrencilerin oyuna olan ilgisi kullanılarak eğitsel içeriklerin öğretilmesi hedeflenmiştir. Araştırmanın amacı, e-öğrenme ortamında kullanılan oyunlaştırma uygulamalarını incelemektir. Araştırmanın deseni, bir nitel araştırma yöntemi olan doküman incelemesidir. Doküman incelemesi; araştırılan bir konu hakkında bilgi içeren yazılı materyallerin analiz edilmesidir. Çalışma kapsamında alan yazın taranarak oyunlaştırma kavramı ve e-öğrenme ortamında kullanılan oyunlaştırma uygulamaları incelenmiştir. Çalışmanın, oyunlaştırma yöntemini kullanmak isteyen araştırmacılara rehberlik edeceği düşünülmektedir. Anahtar Sözcükler: Oyunlaştırma, E-öğrenme, Eğitimde Oyunlaştırma.

### ABSTRACT

Games are an important part of our life. Well-designed games are a good source of motivation. With the development of technology, games have been digitized and played by large audiences. This situation brought the usage of some features of the games in different areas. The use of game features in non-game areas is called gamification. Although the game is an old concept, gamification is a new concept that has emerged in recent years. The concept of gamification, which is used in many fields, has become a widespread issue in the field of education in recent years. The gamification method is aimed to teach the educational contents by using the students' interest in the game. The aim of the research is to examine the gamification applications used in the e-learning environment. The design of the research is document analysis which is a qualitative research method. Document analysis is the examination of written materials containing information about a research topic. Document analysis is a research method used when interviewing or observing is not possible. Within the scope of the study, the concept of gamification and gamification applications used in the e-learning environment in the literature were examined by scanning the literature. It is thought that the study will guide the researchers who want to use the gamification method.

**Keywords:** Gamification, E-learning, Gamification in Education.

Issue/Sayı: 67

Volume/Cilt: 8

jshsr.org

ISSN: 2459-1149

\* Bu makale, 18-20 Ekim 2019 tarihlerinde Ankara'da gerçekleştirilen 4. Uluslararası Sosyal Bilimler Kongresi'nde sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

## 1. GİRİŞ

Teknolojide yaşanan gelişmelerle birlikte eğitim anlayışı sürekli olarak değişmektedir. Teknolojinin eğitime entegre edilmesi günümüz genç nesli için bir zorunluluk haline gelmiştir (Sarıtaş ve Yıldız, 2015). Z kuşağı olarak adlandırılan günümüzün gençleri teknoloji ile iç içe doğan, teknolojiyi günlük hayatın bir parçası olarak yorumlayan, kullanan ve içselleştiren bir nesildir (Bozkurt ve Genç Kumtepe, 2014). Z kuşağı için teknoloji önemli bir role sahiptir ve günlük hayatın neredeyse tamamında teknolojiyi kullanmaktadır. Dolayısıyla bu neslin öğrenme ortamlarına yönelik beklentileri de farklılık göstermektedir. Bu bağlamda son yıllarda eğitimde teknoloji kullanımına yönelik eğitimciler tarafından kullanılmaya başlanan uygulamalara oyunlaştırma örnek olarak verilebilir. Oyunlaştırma, oyun özelliklerinin oyun dışı ortamlarda kullanılması olarak tanımlanmaktadır. Oyunlaştırma yönteminde öğrencilerin oyuna olan ilgisi kullanılarak eğitsel içeriklerin öğretilmesi hedeflenmiştir (Arkün Kocadere ve Samur, 2016).

Birçok alanda kullanılan oyunlaştırma kavramı son yıllarda eğitim alanında da yaygınlaşan bir konu haline gelmiştir. En çok beğenilen kompozisyonunun panoya asılması, teşekkür takdir belgelerinin alınması, okumayı söktüğümüzde yakaya takılan kurdele basit düzeydeki oyunlaştırma uygulamalarıdır (Arkün Kocadere ve Samur, 2016).

Oyunlaştırma Werbach ve Hunter (2012) tarafından dinamikler, mekanikler ve bileşenler olmak üzere üç kategoriden oluşan bir model olarak ele alınmıştır. Bu modele göre oyun tasarımı dinamiklerin seçilmesi ile başlayan, mekanizma ve bileşenlerin belirlenmesiyle devam eden bir süreçtir (Bozkurt ve Genç Kumtepe, 2014). Oyunlaştırmanın gerçekleştirileceği tasarımda bu unsurların tamamının kullanılması bir gereklilik değildir, amaç ve ihtiyaç doğrultusunda unsurlar arasından seçim yapılabilir (Güler ve Güler, 2015). Werbach ve Hunter (2012) tarafından tanımlanan modelde ifade edilen unsurlar aşağıda açıklanmaktadır:

Mekanikler (Mechanics)

Dinamikler (Dynamics)

Bileşenler (Components)

Oyun Mekanikleri: Bir etkinliğin oyun haline getirilmesini sağlayan aktivitelere ve davranışlara denilmektedir. Puan, seviye, kupa, madalya, liderlik sıralaması oyun mekaniklerine örnektir.

Oyun Dinamikleri: Oyun mekaniklerinin kişilerde yarattığı motivasyon ve istek duygularına da oyun dinamiği denir. Oyun dinamikleri; başarı, rekabet ve özveridir.

Mekanikler oyunları oluşturmak için kullanılan araçlardır, dinamikler ise oyuncuların oyun deneyimleriyle nasıl etkileştiği ile ilgilidir.

Oyun Bileşenleri: Oyuncu ile etkileşime giren tasarım unsurları olarak tanımlanır.

Eğitsel anlamda oyunlaştırma Lee ve Hammer (2011) tarafından öğrenenlerin davranışlarını biçimlendirmek için oyun benzeri kural sistemlerinin, oyuncu deneyimlerinin ve rollerin kullanılması şeklinde ifade edilmiştir. Sınıfta oyunlaştırmanın uygulanması öğrencileri öğrenmeye motive edebilir ve sıkıcı olan görevlerden zevk almasını sağlayabilir (Hanus ve Fox, 2015). Oyun tasarımı kapsamındaki bileşenler ana hatlarıyla; puan, rozet, seviye, deneyim puanı ve liderlik tahtası şeklinde sıralanabilir (O'Donovan, 2012). Yapılan çalışmalarda oyunlaştırmanın öğrencilerin öğrenmesini olumlu etkilediği, motive edici olduğu, öğrencilerin olumlu görüşlere sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu çalışmada oyunlaştırma kavramı ve e-öğrenme ortamında kullanılan oyunlaştırma uygulamaları üzerinde durulmuştur.

## 2. YÖNTEM

Araştırmanın deseni, bir nitel araştırma yöntemi olan doküman incelemesidir. Doküman incelemesi; araştırılan bir konu hakkında bilgi içeren yazılı materyallerin analiz edilmesidir. Çalışma kapsamında alan yazın taranarak e-öğrenme ortamında kullanılan oyunlaştırma uygulamalarına yönelik araştırmalar incelenmiştir. Ayrıca çalışmada kaynak taraması yapılmıştır. Karasar (2009) kaynak taramayı, belli bir amaca dönük olarak kaynakları bulma, okuma, not alma ve değerlendirme işlemlerinin bütünü olarak ele almıştır. Kaynak tarama sürecinde Google ve Akademik Google arama motorları aracılığı ile

raporlara, internet sitelerine, akademik bildiri ve makalelere ulaşılmıştır. Çalışmanın, oyunlaştırma yöntemini kullanmak isteyen araştırmacılara rehberlik edeceği düşünülmektedir.

### 3. BULGULAR

E-öğrenme ortamında kullanılan çok sayıda oyunlaştırma uygulaması olmasına rağmen en çok tercih edilenlerden bazıları aşağıda sıralanmıştır:

**Busuu:** Dünya genelinde dil öğrenimi konusunda en çok tercih edilen mobil tabanlı uygulamalardan biridir. Sadece dilin kurallarını öğretmekle kalmayıp pratik yapma fırsatı da veren bir uygulamadır. Telaffuz örnekleri, konuşma ve yazma çalışmaları gibi özellikleri bulunan Busuu, dünya genelinde milyonlarca kullanıcı kitlesine sahiptir (Tenekeci, 2020).

**Class123:** Öğretmenlerin sınıf içinde ihtiyaç duyduğu dokümanları saklayan, öğrencilerin karakter ile temsil edildiği ve yaptığı davranışlara göre puan veya rozet kazandığı bir sınıf yönetimi uygulamasıdır. Classdojo benzeri bir uygulama olup daha fazla karaktere sahiptir. Velilere bildirim göndererek velileri de eğitimin içine dahil etmektedir. Öğrencinin dersteki davranışları, kazandığı her bir not veliye gönderiliyor (Alsancak Sırakaya, 2017).

**Classcraft:** Karakterler tarafından temsil edilen öğrencilerin, olumlu davranışlar sergileyerek + puan, olumsuz davranışlar sergileyerek – puan aldığı bir oyunlaştırma uygulamasıdır. Öğrencilerin derse karşı motivasyonunu ve sınıf içi etkileşimi artıran bir uygulamadır. Farklı türdeki avatarlar arasından, öğrenciler kendilerini temsil edecek olan avatari seçebilirler (Alsancak Sırakaya, 2017).

**ClassDojo:** ClassDojo, öğretmenleri öğrenciler ve velilerle bir araya getirerek sınıf toplulukları oluşturmaktadır. ClassDojo, öğretmenlerin ve okul idaresinin kullanabileceği kullanışlı bir uygulamadır. Ders raporları sınıf öğretmeni dışında yetkili olarak belirlenen herkes tarafından görülebilir. Öğrencilerin karakterler tarafından temsil edildiği bu platformda öğrencilerin sınıf içerisindeki her davranışı öğretmenler tarafından puanlanır (Yılmaz, 2015).

**Duolingo:** Duolingo, birçok dili öğretmeyi amaçlayan etkileşimli bir uygulamadır. Okuma, dinleme, konuşma, yazma aktiviteleriyle kullanıcıya dili öğretmeyi amaçlamaktadır. Hem bilgisayar hem de mobil cihazlarla kullanılabilen basit bir arayüze sahiptir. Kullanıcı seviyesine göre testlere başlanmakta olup doğru cevap sayısına göre puan ve rozetler kazanılmaktadır. Kazanılan puan ve rozetler arttıkça yeni seviyelerin kilitleri açılmakta ve uzmanlık düzeyi artmaktadır (Tenekeci, 2020).

**Flipquiz:** Eğitimcilerle eğlenceli bir değerlendirme ortamı oluşturmak için olanak vermektedir. Uygulama basit bir ara yüze sahiptir. Öğretmenlerin kolay ve hızlı bir şekilde soru bankası hazırlayabileceği, gergin ve kasvetli değerlendirme sürecini keyifli hale getiren bir web platformudur.

**Kahoot:** Kahoot uygulaması ile öğrencilerin derse yönelik motivasyonlarının artırılması mümkündür. Kahoot platformu kullanılarak test veya anket gibi çoktan seçmeli sorular oluşturulabilir. Kahoot, öğrencileri kısa sürede doğru cevap vermeye yönlendirerek onları puan bazında sıralayan bir oyunlaştırma uygulamasıdır. Sorulara kısa sürede doğru cevap veren öğrencilerin daha yüksek puan kazanmaları ve soruların her soru sonunda sıralamanın değişebilmesi sınıf içinde rekabetin canlı tutulmasına imkân vermektedir (Korkmaz ve Tetik, 2018).

**Khan Academy:** Khan Academy dünya çapında ücretsiz ders materyalleri ve kaynakları barındıran, aynı zamanda puan ve rozet kazanımı, kullanıcının öğrenme görevlerine katılımı ve öğrenme görevlerini tamamlamasına ait ilerleme istatistikleriyle oyunlaştırma unsurlarına yer veren çevrimiçi bir öğrenme ortamıdır (Simões, Redondo ve Vilas, 2013). Öğrenciler, koyulan hedefleri gerçekleştirmek amacıyla öğrenme aktivitelerine katıldıkça puan toplamakta ve toplanan puanlar ile seçtiği karakterin kilitlerini açabilmekte ve karakterini özelleştirebilmektedir (Light ve Pierson, 2014).

**Microsoft Ribbon Hero:** Kullanıcıların Microsoft ofis programını eğlenceli bir şekilde öğrenmelerine imkân veren bir uygulamadır. İlk olarak kullanıcılara farklı seviyelerde birtakım görevler verilir. Başlangıç aşamasında tüm kullanıcılar aynı görevi gerçekleştirirken; süreç ilerledikçe kullanıcının MS Office programında kullandığı özellikler dikkate alınarak görevler özelleşmektedir (Kim, 2013). Gerçekleştirilen her göreve karşılık kullanıcılara belirli bir puan verilmektedir. Ayrıca liderlik tahtası aracılığıyla bireyler diğer kullanıcılarla kendi puanını karşılaştırma imkanına sahiptir (Bozkurt ve Genç Kumtepe, 2014).

**Plickers:** Ölçme ve değerlendirme sürecini hem öğrenciler hem de öğretmenler için keyifli hale getirmeyi amaçlayan çevrimiçi bir eğitim platformudur. Klasik sınavların öğrenci üzerindeki olumsuz etkilerini azaltmasının yanında, sınav sonrası sınav okuma yükünü de öğretmenlerin üzerinden almaktadır (Korkmaz, Vergili, Çakır ve Erdoğan, 2019).

**Socrative:** Kahoot uygulamasıyla benzer bir yapıya sahip olan Socrative uygulaması çevrimiçi ortamda test hazırlanabilen ve farklı formatlarda etkinlikler gerçekleştirilebilen bir oyunlaştırma uygulamasıdır (Filiz, Orhan Göksun ve Kurt, 2016). Bilgisayar ve mobil cihazlarla uyumlu olarak çalışabilen Socrative ile çevrimiçi test ve sınavlar hazırlanabilmektedir (Alsancak Sırakaya, 2017).

**Quizizz:** Quizizz uygulaması bilgisayar, tablet ve mobil cihazlarda çalışan değerlendirme aşamasında kullanılabileceğimiz eğlenceli bir web 2.0 uygulamasıdır. Quizizz uygulaması ile anketler, sınavlar ve testler oluşturulabilir ve hızlı bir şekilde değerlendirme yapılarak sonuçlara ulaşılabilir. Bu uygulamada da hızlı cevaplanan soruların puanı daha yüksektir. Fakat her öğrenci kendi istediği sürede soruları cevapladığı için daha dikkatli bir şekilde sorular incelenebilmektedir. Bundan dolayı bu uygulamada verilen doğru cevap sayısı başarılı olmak için önemlidir.

**Quizlet:** Kullanıcıların öğrenmek istediği konuları tekrar ederek pekiştirmeye yardımcı olan ilgi çekici çalışma araçları bulunan bir öğrenme platformudur. Kartlar, çalışma soruları, interaktif görseller ve oyunlar gibi aktivitelerle eğlenceli bir çalışma deneyimi sunmaktadır. Yabancı dil öğrenmek veya herhangi bir konuda bilgi edinmek için o konuyla ilgili çalışma setlerine, öğrenme kartlarına ve daha fazlasına ulaşma imkânı veren Quizlet, öğretmenler ve öğrenciler için oldukça faydalı bir uygulamadır.

Bu örneklerin dışında birçok kurum veya kuruluş kullanıcılarının niceliğini arttırmak, ürünlerini daha çekici kılmak için oyunlaştırma yaklaşımını kullanmaktadır.

#### 4. SONUÇ ve ÖNERİLER

Hayatın her alanında etkisini gösteren teknolojide yaşanan gelişmeler öğrenme-öğretme süreçlerini de etkilemiştir. Hem yaşanan teknolojik gelişmeler hem de dijital yerli olarak ifade edilen günümüz nesli için teknolojinin hayatın her alanında yer alması eğitim sürecinin teknolojilerle birlikte sürekli olarak yeniden planlanmasını gerekli kılmıştır. Bu doğrultuda son zamanlarda eğitimde aktif olarak kullanılan yeni kavramlardan biri oyunlaştırmadır. Yapılan çalışmalarda oyunlaştırmadan eğitim süreci üzerinde olumlu etkisi olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Var olan yazılım ve uygulamalar kullanılarak sınıftaki aktif öğrenme etkinliklerinde oyunlaştırma yaklaşımları kullanılarak öğrenme süreci üzerinde sorumluluğu kendisi alan öğrencilerin daha fazla motive edilmesi sağlanabilir.

Teknolojide yaşanan gelişmeler öğrenme-öğretme süreçlerini de etkilemiştir. Hem yaşanan teknolojik gelişmeler hem de dijital yerli olarak ifade edilen günümüz nesli için eğitim sürecinin teknolojilerle birlikte planlanmasını gerekli kılmıştır. Bu doğrultuda son zamanlarda eğitimde kullanılan kavramlardan biri oyunlaştırma olmuştur.

Yapılan çalışmalarda oyunlaştırılmış öğrenme ortamlarının öğrenenlerin motivasyonlarını arttırdığı, öğrenme sürecini daha çekici hale getirdiği belirtilmiştir. Bu araştırma kapsamında incelenen ve oyunlaştırma çalışmalarında kullanılan oyunlaştırma uygulamalarının eğitim süreçlerinde etkili ve verimli olduğu görülmüştür.

Daha çok yeni olan oyunlaştırma kavramının eğitim öğretim süreci içerisindeki etkilerine ilişkin deneysel araştırmaların sayısı yeterli olmadığından bu alanda deneysel çalışmaların yapılması önerilmektedir.

Oyun dışı içeriklerde oyun tasarımının kullanılması olarak tanımlanan oyunlaştırma reklam, ticaret ve eğitim gibi çok farklı alanlarda kullanılmaktadır. Kullanıcıların motivasyonunu ve bağlılığını artıran oyun tasarımı ile daha büyük kitlelere ulaşabilmektedir. Eğlenceli olarak motivasyonu artıran bu uygulamaların eğitime uyarlanması dijital yerliler olan öğrencilerin derse karşı olan ilgilerinde pozitif bir etkiye sahip olacaktır. İlgi ve motivasyonu artan öğrencilerin şüphesiz akademik başarıları da artacaktır. İlgi ve motivasyonu, akademik başarıyı yüksek öğrenciler, ülkemiz eğitim sistemini daha iyi yerlere taşıyacaktır.

**KAYNAKÇA**

- Alsancak Sırakaya, D. (2017). Oyunlaştırılmış Tersyüz Sınıf Modeline Yönelik Öğrenci Görüşleri. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 36(1), 114-132.
- Arkün Kocadere, S. ve Samur, Y. (2016). Oyundan Oyunlaştırmaya İçinde A. İşman, H. F. Odabaşı ve B. Akkoyunlu (Eds.), *Eğitim Teknolojileri Okumaları 2016* (pp. 397-414). Ankara, Turkey: Salmat Basım Yayın.
- Bozkurt, A. ve Genç Kumtepe, E. (2014). Oyunlaştırma, Oyun Felsefesi ve Eğitim: Gamification. 16. *Akademik Bilişim Konferansı*, Mersin Üniversitesi, Mersin.
- Filiz, O., Orhan Göksün, D. ve Kurt, A. A. (2016). Yükseköğretimde Dönüştürülmüş Sınıflar: Özel Öğretim Yöntemleri Dersi Örneği. *Eğitim Teknolojileri Okumaları*, 615-632.
- Güler, C. ve Güler, E. (2015). Çevrimiçi öğrenme ortamlarında oyunlaştırma: rozet kullanımı. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 4(3), 125-130.
- Hanus M. D. & Fox, J. (2015). Assessing The Effects Of Gamification In The Classroom: A Longitudinal Study On Intrinsic Motivation, Social Comparison, Satisfaction, Effort, And Academic Performance. *Computers & Education*, 80, 152-161.
- Karasar, N. (2009). *Bilimsel Araştırma Yöntemi* (20. Baskı). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Kim, S. (2013). Recent advances in gamification application. *Advances in Information Sciences and Service Sciences*, 5(13), 93.
- Korkmaz, Ö. ve Tetik, A. (2018). Örgün ve Uzaktan Eğitim Öğrencilerinin Derslerde Kahoot ile Oyunlaştırmaya Dönük Görüşleri. *Öğretim Teknolojileri ve Öğretmen Eğitimi Dergisi*, 7(2), 46-55.
- Korkmaz, Ö., Vergili, M., Çakır, R. ve Uğur Erdoğan, F. (2019). Plickers Web 2.0 Ölçme ve Değerlendirme Uygulamasının Öğrencilerin Sınav Kaygıları ve Başarıları Üzerine Etkisi. *Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 5(2), 15-37.
- Lee, J. J. ve Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 146.
- Light, D., ve Pierson, E. (2014). Increasing Student Engagement in Math: The use of Khan Academy in Chilean Classrooms. *International Journal of Education and Development using ICT*, 10(2), 103-119.
- O'Donovan, S. (2012). *Gamification of the games course*. Technical Report. Department of Computer Science, University of Cape Town.
- Sarıtaş, T. ve Yıldız, Ö. (2015). Eğitimde Oyunlaştırma ve Ters-Yüz Sınıflar. 17. *Akademik Bilişim Konferansı*, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Simões, J., Redondo, R. D. ve Vilas, A. F. (2013). A social gamification framework for a K-6 learning platform. *Computers in Human Behavior*, 29(2), 345-353.
- Tenekeci, M. (2020). Türkçe Öğretiminde Web Uygulamaları ve Mobil Uygulamalar ile Bunların Öğretmenlerce Bilinirliği. *Milli Eğitim Dergisi*, 49(227), 429-445.
- Werbach, K. ve Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia, PA: Wharton Digital Press.
- Yılmaz, E. A. (2015). *Oyunlaştırma*. İstanbul: Abaküs Yayınları.