ASOS JOURNAL

The Journal of Academic Social Science

Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, Yıl: 9, Sayı: 119, Ağustos 2021, s. 402-412

ISSN: 2148-2489 Doi Number: <http://dx.doi.org/10.29228/ASOS.51896>

Yayın Geliş Tarihi / Article Arrival Date
25.06.2021

Yayımlanma Tarihi / The Publication Date
29.08.2021

Prof. Dr. Raziye ÇAKICIOĞLU OBAN

Dokuz Eylül Üniversitesi, Buca Eğitim Fakültesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü,
Coğrafya Eğitimi Ana Bilim Dalı
raziye.oban@deu.edu.tr
Orcid: 0000-00017659-4835

Onur NİGAR

Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Öğrencisi
onur.nigar@dogakoleji.com
Orcid: 0000-0002-9667-5971

EĞİTİMDE OYUNLAŞTIRMA UYGULAMALARININ ÖĞRENEN MOTİVASYONUNA ETKİSİNİN CLASS DOJO UYGULAMASIYLA İNCELENMESİ

Öz

Eğitimde karşılaşılan zorluklardan biri, öğrencilerin öğrenme sırasındaki motivasyonlarını kısa sürede kaybetmeleridir. Class Dojo uygulaması, öğrenme sürecinde öğrenenin katılımını ve başarısını arttırmada coğrafya öğretim sürecine entegre edilebilir. Bu çalışmada da bir oyunlaştırma uygulaması olan Class Dojo programının öğrencilerin motivasyonuna etkisi incelenmektedir. Çalışmanın uygulama süreci bütüncül tek durum çalışması olarak desenlenmiştir. Araştırma verileri Özel Ada Temel Lisesi 9. Sınıf öğrencileri ile görüşmeler ve süreçteki öğretmen gözlemleriyle derlenmiştir. Bu çalışmanın alan yazındaki diğer çalışmalardan farkının, ülkemiz okullarında yaygın biçimde kullanılan Class Dojo uygulamasının coğrafya dersi bağlamında öğrenme motivasyonuna etkilerinin değerlendirildiği bir çalışma olmasıdır. Araştırma sonuçlarının analizi sonucunda 9. Sınıf coğrafya ders süreçlerinde oyunlaştırma uygulamalarının öğrenen motivasyonunu artırdığı, öğretim sürecini sürdürülebilir kıldığı, öğrenci ve

öğretmen performanslarında artış sağladığı ve süreci eğlenceli hale getirdiği görüşüne ulaşılmıştır.

Anahtar kelimeler: Coğrafya, Oyunla öğrenme, Class Dojo, Öğrenci Motivasyonu

EXAMINING THE EFFECT OF PLAYING PRACTICES IN LEARNING ON LEARNING MOTIVATION WITH CLASS DOJO APPLICATION

Abstract

One of the difficulties in education is that students lose their motivation in learning as soon as possible. The Class Dojo application can be integrated into the geography teaching process to enhance learners' participation and success in the learning process. In this study, is examined that the effect of the Class Dojo program, which is a game application, on the motivation of the students. Lawshe technique is used in practice. The application process of the work is designed as a holistic one-case study. The research data was collected with interviews with 9th grade students at Private Ada High School and observations of teachers in the process. It is understood that the difference of this study from other studies in the field is the study examine the effects of the Class Dojo application for learning motivation in the context of geography lesson. As a result of the analysis of the research, in the 9th class geography course processes, it has been reached that motivation of playing has increased the motivation in education process has become sustainable, students and teachers' performances have been increased and the process has become fun.

Keywords: Geography, Play Learning, Class Dojo, Student Motivation

GİRİŞ

Oyun ve insan yaşittir denilebilir. İnsanoğlunun var oluşu kadar eski olan oyunlar insanların deneyimleyerek öğrenmesi gereken konularda başvurulan yöntemlerden biridir. Çünkü oyuna katılan bireyler gerçek hayata göre risksiz bir ortamda oldukları için daha rahat hissedirler. Bu sayede gerçek hayatta almakta tereddüt ettikleri kararları rahatlıkla alarak sonuçlarının değerlendirme fırsatı bulabilirler. Oyun genel anlamda bireylerin sosyal hayatlarını yansıtan ve bireyleri gerçek hayata karşı hazırlayan araçlardır. At sırtında, göçebe bir hayat süren Türklerin sosyal hayatlarını yansıtan cirit, Yunanlıların yaşamında sadece spor faaliyetleri olarak değil toplumun birleşmesi, sanat ve takvim gibi özel durumların da belirleyicisi olan Olimpiyat oyunları gibi. Sanayi devriminden sonraki dönemde oyun ve oyuncaklar çocukluğun ayrılmaz bir parçası olarak kabul edilmiştir. Oyunların etkileri zaman zaman farklılık gösterse de insan hayatının vazgeçilmez bir ürünü olmaya ve toplumun sosyal hayatının özelliklerini yansıtmaya devam etmektedir. İnsanlığın sosyal hayatında yaşadığı dijitalleşme, nihayetinde etkisini çok kısa bir sürede oyunlar üzerinde de göstermiştir.

Metu-Tech ve GFK Türkiye şirketlerinin yapmış olduğu araştırmalarda 15 ve üzeri genç nüfusun %57,2'si toplam nüfusun ise yaklaşık üçte biri haftanın 6 saatini oyun aktivitelerine vermektedir (Oban ve Nigâr, 2017). Bireylerin sanal oyunlara olan ilgisi, eğitimcileri oyun ve eğitim ortamlarını kaynaştırmaya itmiştir (Dominguez vd, 2013'dan akt. Özkan ve Samur, 2017,

s. 859). Eğitim ile oyunların kaynaştırılarak çeşitli sınıf gruplarında kullanılması “oyunlaştırma” uygulamaları ortaya çıkarmıştır. Ancak eğitimde oyunlaştırma ile oyun temelli öğrenme karıştırılmaktadır. Oyun temelli öğrenme ve eğitimde oyunlaştırma arasında farklar bulunur (Codish ve Ravid, 2014:6). Oyunlaştırma; eğitim amaçlı oyunlar, eğitimde oyunlaştırma, eğlenceli etkileşim gibi kavramlarla ilişkilendirilmekte ve kullanıcıların adapte olmalarını en üst seviyelere taşıyan, daha fazla çalışma isteği uyandıran ya da yeni bir şeyler öğrenme gibi yollarla yeni davranışlara motive olmalarını, bağlanmalarını artırma ve belli davranışları desteklemeyi amaçlamaktadır (Simoës, Redondo ve Vilas, 2013: 14). Şahin ve Yavuz’da (Şahin ve Yavuz, 2017, s.4); oyun olmayan ortamlarda kullanıcı denetimini artırmak ve kullanıcının ortama bağlılığını sağlamak amacıyla dijital oyun elementlerinin (puan, rozet, liderlik tablosu, ödüller, geri dönütler) oyun dışı ortamlarda kullanılmasını oyunlaştırma olarak ifade etmektedir. Oyunlaştırmaya yönelik alanyazında yer alan Özgür, Çuhadar ve Akgün’ün “Eğitimde Oyunlaştırma Araştırmalarında Güncel Eğilimler” isimli çalışmasında yaptığı sınıflandırmaya göre; motivasyon artışı (Deterding, 2012; Dicheva ve Dichev, 2015; de Sousa Borges, Durelli, Macedo Reis ve Isotani, 2014; Faiella ve Ricciardi, 2015; Lister, 2015; Özer ve Samur, 2015; Su ve Cheng, 2015; Tüzün, Yılmaz-Soylu, Karakuş, İnal ve Kızılkaya, 2009); Yıldırım ve Demir, 2014; eğlenmeye olanak sağlama (Arkün, Kocadere ve Çağlar, 2015; De-Marcos, Dominguez, Saenz-de-Navarrete ve Pagés, 2014), öğrenenin katılımı veya öğrenenin ortama bağlılığını sağlama (Barata, Gama, Jorge ve Gonçalves, 2013; Hamari vd., 2014; Ibanez, Di-Serio ve Delgado-Kloos, 2014; Martí-Parreño, Méndez-Ibáñez ve Alonso-Arroyo, 2016; Özer ve Samur, 2015) ve öğretimi destekleme (Arkün-Kocadere ve Çağlar, 2015; De-Marcos vd., 2014; Hamari ve Koivisto, 2013; Ibanez, Di-Serio ve Delgado-Kloos, 2014; Lee ve Hammer 2011; Lister, 2015; Su ve Cheng, 2015; Özer ve Samur, 2015) en sık vurgulanan unsurlar olarak göze çarpmaktadır. Çünkü değişen dünya ve gelişen teknoloji, insanoğlunun ilgi, istek ve beklentilerini farklılaştırabilmekte hatta yönlendirilebilmektedir. Zamanın öğrencilerine, daha ilgi çekici eğitim ortamları hazırlamak ve ilgilerini çeken etmenleri belirlemek biz eğitimcilerin görevidir (Oban & Aygören, 2017 s. 28).

Bu çalışma, son yıllarda ortaya çıkan ve üzerine çok sayıda çalışma yapılan oyunlaştırma yönteminin coğrafya dersi kapsamında, Class Dojo programı ile uygulamasının öğrenci motivasyonuna etkisini ölçmeyi amaçlamıştır.

Oyunlaştırma Tasarımı

Oyun unsurları olarak isimlendirilen oyun elementleri oyunlaştırma tasarımında büyük öneme sahiptir (Güler ve Güler, 2015, s.45). Yapılan çalışmada, oyunlaştırma kavramını dinamikler (Dynamics), mekanikler (Mechanics) ve bileşenler (Components) olarak sıralamıştır (Werbach ve Hunter, 2012). Bu üç element bir arada olmazsa oyun tasarımı amaçsız şekilde kullanmaktan öteye gidemez (Ar, 2016, s.56).

Şekil 1: Oyunlaştırma kavramı üçgeni

Werbach ve Hunter (2012)' a göre oyunlaştırma kavramında yer alan ve yapının en üstünde bulunan “Dinamikler”, içerisinde “Kısıtlamalar” ile oyunlaştırmanın sınırlılıklarını, müdahale edilemeyen bölümleri, ”Duygular” ile kullanıcıların oyun ile geçirdiği zamanın akıcılığını artırır, motivasyonunu artırır, duygusal yönlerinin harekete geçirir. “Öyküleme” oyunun devamlılığını sağlayan merak duygusunu harekete geçiren olay örgüsüdür. Olay örgüsü içerisinde oyuncunun oyun içerisinde gelişmesi, büyümesi, farklı özellikler kazanması “İlerleme”yi, bu ilerleme sırasından kurmuş olduğu sosyal bağlar ve duygusal iletişimler “İlişkileri” barındırır.

Mekanikler, oyunlaştırmadaki oyuncu katılımlarını ve yapılan eylemleri ileri doğru taşıma süreçleri olarak tanımlanmıştır .Mekaniklerde ; verilen görevlerin amaçlarına yönelik olanlarına “Meydan Okuma” , gelişigüzel öğeler ile karşılaşmaya “Şans Faktörü”, bir ya da birkaç grup oyuncunun kazanmak için verdiği mücadeleye “Rekabet” , belirlenen bir hedefe ulaşmak için kurulan gruba “İş Birliği”, oyuncuların verilen görevlerde nasıl ilerlediğine dair bildiri sunmasına “Geri bildirim”, faydası olan ya da biriktirilebilen sembol, oyun parası, bir üst seviyeye geçmek için gerekli nesnelerin sağlanmasına “Kaynak Kazanımı”, amaca ya da amaçlara ulaştıkça kazanılanlara “Ödüller”, bir ya da birkaç kişinin birbirleri arasında veya direkt ticaret yapmalarına “İşlemler/alışveriş”, amaca ulaşmak için oyuncular arasında sıra beklenmesine “Sıra” , oyuncuların beraberlik ya da mağlubiyetle ilişki kurmasına “Kazanma Durumları” olarak tanımlanmıştır (Bozkurt ve Kumtepe, 2014: 26). Bileşenler katmanı hiyerarşi piramidinin son kısmında bulunur ve diğer iki unsura oranla daha fazla özellik içeren formlardan oluşur. Bileşenlerin alt maddeleri ; oyunda belirlenen hedeflerin hepsine “Kazanımlar” , oyundaki kişiyi temsil eden görsel ya da görsellere “Avatarlar” , galibiyetin sonunda temsilen verilen ödüle “Rozetler”, seçilen herhangi bir oyunda seviye ilerlemek için girilen ve ilerlemesi zor mücadelelere “Zorlu Mücadele”, kazanılan nesneleri ve rozetleri bir araya getirmeye “Koleksiyonlar”, kısa süreli olarak bahsedilen savaşa “Mücadele”, kullanıcıların sadece belli hedefleri tamamladığında ulaşabildiği görünüme “İçerik Açma”, kullanıcılar arasında materyal gönderimine “Hediye Vermek”, kullanıcıların başarı puanlarına göre sıralanmasına “Liderlik Sıralaması”, oyuncunun başarı düzeyine göre gelişim sağlamasına “Seviyeler”, hedeflerin tamamlanmasına ve tamamlanan hedeflerin rakam olarak gösterilmesine “Puanlar”, oyun içerisinde önceden belirlenen görevlerin tanımlamalarına “Sorgulamalar”, kullanıcıların oyun içerisindeki ağına” Sosyal Grafikler”, kullanıcıların aynı hedef için gruplar kurmasına “Ekipler”, sadece oyunda kullanılan ve oyun içerisinde gerçekmiş gibi hissettiren paraya “Sanatsal Eşyalar” adı verilmektedir(Güler ve Güler, 2015, s 15). Dinamikler, mekanikler ve bileşenler bir arada olduğunda oyunlaştırma tasarımında tasarımın geçerliğini artırabilir. İhtiyaç hedef alınarak unsurların seçimi seçimi yapılırsa tasarım süreci daha çok kolaylaşabilir (Güler ve Güler, 2015, s.15).

Class Dojo Oyunlaştırma Uygulaması

Class Dojo, sınıf için bir iletişim uygulaması olup ücretsiz bir yazılımdır. Mobil uygulaması sayesinde hem bilgisayar hem de mobil cihazlarda (tablet ya da cep telefonu) rahatlıkla kullanılabilir. Ayrıca öğretmen-veli arasında mesajlaşma ara yüzüne sahiptir. Bu özelliğiyle eğitimin üçlü saçı ayağı olan öğretmen, öğrenci ve veli etkileşimi daha etkin biçimde sağlanmaktadır.

35 dilde 180 ülkeye hizmet sunan Class Dojo, ABD okullarının %90'ında aktif olarak

kullanılmaktadır (<https://ibrahimbati.com/egitim/classdojo-nedir.html>.06.12.2018). Ülkemizde de öncelikli olarak ilkököl ve ortaokul düzeyinde öğretmenler tarafından kullanılmaktadır.

Sınıfta öğretmenlerin, ailelerin ve öğrencilerin birbirleriyle iletişim halinde olmasını sağlayan Class Dojo ile öğretmen, öğrencilerin davranışlarını rozetlerle değerlendirebilir, yoklamaları alabilir, sınıf içi etkinlikleri veli ve öğrencilerle paylaşabilir (Class Dojo resmi internet sitesi, 2018). Çok yönlü bir sistem olan Class Dojo, oluşturduğu sanal sınıflarda öğrencilere birer avatar verir. Öğrenci sergilediği davranışlar ile avatarına rozetler (olumlu/olumsuz) kazandırır ve avatarlarını geliştirmeye çalışır.

Şekil 2: Olumlu davranış rozetleri

Şekil 3: Geliştirilmesi gereken davranış rozetleri

Araştırma Problemi

Günümüzde öğrenme etkinliği sırasında karşılaşılan önemli problemlerden biri, çok fazla uyarıcıya maruz kalan bireylerin ilgilerinin ve motivasyonlarının kısa sürede dağılmasıdır. Oyunlaştırma uygulamaları, öğretim sırasında karşılaştığımız öğrenen motivasyonunun kısa sürede kaybedilmesi ile ilgili problemlerin çözümünde bir alternatif oluşturabilir.

Oyunlar yapıları itibarı ile eğlenceli faaliyetlerdir. Çocukluk döneminizde oyun oynamak için sokağa ne kadar büyük bir istek ve arzuyla gittiğinizi hatırlamaya çalışın. Aynı duyguların eğitim faaliyeti sırasında hissedilmesi, öğrenen motivasyonunun daha uzun süre dinamik kalmasını sağlayabilir.

Class Dojo da ülkemiz ve dünya okullarında yaygın biçimde kullanılan bir oyunlaştırma uygulamasıdır. Bu çalışma Class Dojo oyunlaştırma programının coğrafya dersi bağlamında öğrenme motivasyonuna etkisini değerlendirmeyi ve var olan durumu betimlemeyi

amaçlamıştır. Bu bağlamda araştırma soruları şu şekilde ifade edilebilir:

- A) Class Dojo oyunlaştırma için uygun bir program mıdır?
- B) Class Dojo'nun öğrenen motivasyonuna etkisi nedir?

YÖNTEM

Araştırma, Ortaöğretim 9. Sınıf öğrencilerinin Class Dojo uygulaması ile sınıf içi oyunlaştırma ortamlarındaki motivasyonlarının coğrafya dersi bağlamında değerlendirilmesini ele almaktadır. Örneklem grubu Özel Buca Tek Ada Lisesi 9. Sınıf öğrencilerinden oluşmaktadır. Araştırmada nitel ve nicel yöntem birlikte kullanılmıştır. İlk aşamada; Class Dojo uygulamasının sınıf içi oyunlaştırma için uygun bir program olup olmadığı belirlenmiştir. Bu değerlendirmede ölçme aracı olarak “Oyunlaştırma İlkelerine Uygunluk Ölçeği” (Ar ve Akgün, 2014, s.8) kullanılmıştır. İkinci aşamada, nitel araştırma yöntemlerinden “durum çalışması” deseni kullanılmıştır. Çalışmanın bütüncül tek durum deseni; “Class Dojo uygulamasının öğrenci motivasyonu üzerindeki etkisi” olarak ele alınmıştır. Oyunlaştırma programının uygulandığı derslerde öğrencilerin gösterdikleri performanslar; gözlem, görüşme ve doküman analizleri teknikleri ile veri haline getirilmiş ve değerlendirmeye tabi tutulmuştur.

Ölçme Aracı

Araştırmada kullanılan Oyunlaştırma İlkelerine Uygunluk Ölçeği, geliştirilmek istenilen ya da geliştirilmiş olan bir eğitim aracının, oyunlaştırma uygulamaları için şekilsel uygunluğunu belirlemeye yöneliktir. Likert tipi kullanılarak hazırlanan bu ölçme aracı, 17 sorudan meydana gelmektedir. Ölçeğin güvenirlik çalışmasında 5 uzman, hazırlanmış olan oyunlaştırılmış eğitsel uygulamayı, aday ölçeği kullanarak değerlendirmiştir. Değerlendirmede yer verilen ölçütler; hedef, kurallar, seviye / rütbe / derece / yarış / mücadele / liderlik-puanlama tablosu, dönüt, kişiselleştirme / avatar, parasal sistem / puan sistemi zaman baskısı, ticaret, sosyal ağ ve iletişim sisteminden oluşmaktadır (Ar ve Akgün, 2014, s.3). Sonuçta ölçme aracının tutarlı değerlendirme yapmaya uygun olduğu bilgisine ulaşılmıştır (Ar ve Akgün, 2014, s.5).

İkinci basamağında araştırmacılar tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formları ile öğrenenlerin “**Coğrafya dersinde Class Dojo programının kullanımı hakkındaki görüşleri**” alınmıştır.

Veri Analizi

Class Dojo programını değerlendirmek için 5 uzmandan ölçekte bulunan maddeleri “Kesinlikle Katılıyorum, Katılıyorum, Kararsızım, Katılmıyorum, Kesinlikle Katılmıyorum” şeklinde değerlendirmeleri istenmiştir.

Tablo 1. Oyunlaştırma İlkelerine Uygunluk Ölçeği

Soru No	SORULAR	Kesinlikle Katılıyorum	Katılıyorum	Kararsızım	Katılmıyorum	Kesinlikle Katılmıyorum
1	Kullanıcıların ulaşması gereken hedef(ler) açıkça ortaya					

	konulmuş					
2	Oyunlaştırılmış eğitsel uygulama bir öykü içeriyor					
3	Oyunlaştırılmış eğitsel uygulamanın kuralları belirlenmiş ve kullanıcıya sunulmuş					
4	Oyunlaştırılmış eğitsel uygulamanın kuralları kullanıcı tarafından anlaşılır düzeyde					
5	Birbiriyle çelişen kurallar var					
6	Kurallar öğrenci düzeyine uygun, çok basit ya da çok zor değil.					
7	Kullanıcı hedefleri gerçekleştirdikçe rütbesi/seviyesi artıyor					
8	Kullanıcının başarısı puana dönüşüyor					
9	Kullanıcı diğer kullanıcılar arasındaki sırasını, başarısını sistemde görebiliyor.					
10	Oyunlaştırılmış eğitsel uygulamada tüm kullanıcıların puanını gösteren bir liderlik/puanlama tablosu var					
11	Kullanıcılar rozetler kazanabiliyor					
12	Kullanıcılar oyuna devam ettikçe oyundaki kapalı içerikler açılıyor					
13	Kullanıcılar oyunlaştırılmış eğitsel uygulamada başarılı ya da başarısız olduklarıyla ilgili geri bildirim alıyor					
14	Oyunlaştırılmış eğitsel uygulamada kişiselleştirme (avatar kullanımı, profil oluşturma vb) mümkün					
15	Kullanıcıların gerçekleştirmeleri gereken hedeflerle ilgili zaman sınırlaması var					
16	Kullanıcılar puanlarını, rütbelerini başkalarıyla sosyal ağlarda paylaşabiliyor					
17	Oyunlaştırılmış eğitsel uygulama içinde kullanıcılar birbirleriyle haberleşebiliyor					

Kaynak: Öğretim Sistemlerinin Değerlendirilmesi için: Oyunlaştırma İlkeleri Ölçeği, (Ar ve Aygün, 2014).

Kullanılan likert tipi ölçeğin değerlendirmesinde her cevap için bir sayı değeri verilmiştir (Kesinlikle Katılıyorum (5), Katılıyorum (4), Kararsızım (3), Katılmıyorum (2), Kesinlikle Katılmıyorum (1)). Alınan Sonuçlar IBM SPSS 23 programında değerlendirilmiştir. Her madde için standart sapma (S) ve ortalama (x) hesaplanmıştır. Ulaşılan sonuçlarda maddelerin standart sapma değerinin düşük olması sonuçları güvenilir olarak değerlendirmemizi sağlamıştır. Bu değerlendirme ile Class Dojo uygulamasının şekilsel olarak oyunlaştırma çalışmaları için uygun bir program olduğu kanaatine varılmıştır (Ar ve Akgün, 2014, s. 6).

Araştırmanın ikinci basamağında Class Dojo programının uygulandığı 40 katılımcıya yapılandırılmış görüşme formları verilerek Class Dojo programının ders ortamında yarattığı değişikliği değerlendirmeleri istenmiştir. Elde edilen veriler, nitel araştırma yöntemlerinde sıklıkla kullanılan içerik analizi tekniğiyle incelenmiştir. Yapılandırılmış görüşme formundan alınan verilerin analizinde katılımcı görüşlerinin doğru şekilde aktarılmasına dikkat edilmiştir. Katılımcıların verdiği cevaplar uygun biçimde gruplandırılmış ve çıkan sonuçların frekans (f), yüzde (%) analizi IBM SPSS 23 programında yapılmıştır.

Tablo 2. İçerik analizi için yapılan örnek kodlama

Araştırma Sorusu	Katılımcı Cevabı	Tema	Değerlendirme
Coğrafya dersinde ClassDojo programının kullanımı hakkındaki görüşleriniz nelerdir?	Derslerimiz daha eğlenceli geçiyor.	Eğlenceli (1) Faydalı (2) Motive edici (3) Etkili (4) Zararlı (5) Etkin katılım (6) İlgi Çekici (7) Öğrenci takibinde etkili (8)	Eğlenceli (1)
	Faydalı buluyorum.		

BULGULAR ve YORUMLAR

Bu araştırma, oyunlaştırma yöntemiyle yeni bir eğitim ortamı oluşturan Class Dojo programının, oyunlaştırma için uygun bir program olup olmadığını ve öğrenen motivasyonuna etkisini belirlemeye yöneliktir. Uygulama 2017-2018 eğitim-öğretim yılı bahar döneminde Özel Tek Ada Lisesi 9. Sınıf öğrencilerine uygulanmıştır. Araştırmaya katılan 40 bireyin oyunlaştırılmış sınıf ortamındaki motivasyonlarının, klasik sınıf ortamındaki motivasyonlarından farkı gözlemlenmiştir.

Tablo 3. Katılımcıların “Coğrafya dersinde Class Dojo programının kullanımı hakkındaki görüşleriniz nelerdir?” sorusuna verdiği cevapların dağılımı

	f	%
Valid		
Eğlenceli	8	20,0
Faydalı	3	7,5
Motive Edici	11	27,5
Etkili	6	15,0
Etkin katılım	3	7,5
İlgi çekici	4	10,0
Öğrenci takibinde etkili	5	12,5
Total	40	100,0

Öğrencilerin, Bahar Döneminde uygulanan Class Dojo programına dair görüşleri, yapılandırılmış görüşme formu ile elde edilmiştir. Cevapların analizine göre, katılımcıların % 20'si Class Dojo'yu eğlenceli, % 7,5'i faydalı, % 27,5'i motive edici, % 15'i etkili, % 7,5'i etkin katılım sağlayan, % 10'u ilgi çekici, % 12,5'i ise öğrenci takibinde etkili olarak nitelendirmiştir.

Tablo 4. Verilen dijital rozetlerin dağılışı

Yapılandırılmış görüşme formundan alınan verilere göre; katılımcıların Class Dojo hakkındaki düşüncelerinin tamamı olumlu çıkmıştır. Bu olumlu görüşler içerisinde “Eğlenceli” ve “Motive Edici” olarak nitelendiren görüşler, çalışmanın asıl konusu: “*Class Dojo, sınıf içi ortamı daha keyifli bir hale getiriyor mu?*” sorusunun cevabını oluşturmaktadır. Sonuçlara göre katılımcıların çoğunluğu bu soruya olumlu yanıt vermiştir. Katılımcılara uygulanan yapılandırılmış görüşme formlarının incelenmesi ile elde edilen bilgilerin güvenilirliğini test etmek için katılımcıların süreçteki davranışlarına da bakılmıştır. Çünkü Class Dojo programı öğrencilerin süreç boyunca gösterdiği davranışlarını rozetler aracılığı ile kayıt altına almayı sağlar. Katılımcıların görüşme formlarında verdikleri yanıtların davranışlarıyla olan tutarlılığı çalışmanın güvenilirliği açısından önem taşımaktadır. Yapılan değerlendirme sonuçlarına göre; uygulamanın gerçekleştiği sürede toplam 397 adet dijital rozet dağıtılmıştır. Rozetlerin davranışlara göre dağılışı incelendiğinde en fazla sayıda: “Derse Yüksek Katılım rozeti”, ardından “Kritik Soru Avcısı rozeti” üçüncü olarak da “İlk Çözen rozeti” kazandıkları frekans analizi ile tespit edilmiştir. Bu rozetler öğrencilerin ders motivasyonunun yüksek olduğunu göstermektedir. Bu üç rozetin toplam dağıtılan rozetler içerisindeki payı % 78’dir. Bu dağılım, oyunlaştırma uygulamasının öğrencileri derse karşı motive ettiği sonucunun bir göstergesidir.

SONUÇ

Eğitim sürecinin değişmesi ve gelişmesi yenilikçi uygulamaların cesaretli eğitimciler tarafından kullanılmasıyla gerçekleşmiştir. Eğitimcilerin eğitim sürecini daha verimli hale getirebilmek için farklı araç-gereç ve yöntemleri özümseyip kullanmaları gerek kendileri gerekse öğrencileri için birçok olumlu etki yaratmaktadır. Bu etkiler, ders içi ve ders dışı başarıların ölçülmesi, ilgi, dikkat ve güdülenme düzeyinin artırılması, soyut kavramların somutlaştırılarak anlamlandırılması, anlık geri bildirim verilmesi, etkinliklerin öğrencinin seviyesi ve ihtiyaçları doğrultusunda özelleştirilmesi, içeriğin daha eğlenceli ve tekrarlanabilir olmasına olanak sunulması, derse etkin katılımın sağlanması ve zamanın verimli kullanılmasına fırsat verilmesi olarak özetlenebilir (Özdemir, 2019'dan akt. Tılıç, 2020)

Bu çalışmanın ilk basamağı olan Class Dojo programının oyunlaştırma uygulamalarında olması gereken; hedef, kurallar, seviye / rütbe / derece / yarış / mücadele / liderlik-puanlama tablosu, dönüt, kişiselleştirme / avatar, parasal Sistem / puan sistemi zaman baskısı, ticaret, sosyal ağ, iletişim sistemi ölçütlerini sağladığı için şekilsel olarak oyunlaştırma uygulaması kriterlerine uygun olduğu sonucuna varılmıştır.

Oyunlaştırma programının uygulanması süreci sonunda yapılan görüşme formunda katılımcılara **“Coğrafya dersinde Class Dojo programının kullanımı hakkındaki görüşleriniz nelerdir?”** sorusu sorulmuştur. Katılımcıların cevaplarına göre oyunlaştırılmış eğitim ortamları, öğrencilere klasik eğitim ortamlarından daha eğlenceli, motive edici, ilgi çekici gelmektedir. Bu durum seçilen öğretim yönteminin öğrencinin öğrenme düzeyinde artış sağlayarak daha kalıcı öğrenmeler gerçekleştirmelerine yardımcı olduğunu göstermektedir. Class Dojo ile ders ortamının eğlenceli olması, öğrenen motivasyonunu uygulama süreci boyunca yükseltmiş ve daha verimli geçen ders ortamları oluşmasını sağlamıştır. Bu çalışma bulguları ile; oyunlaştırma uygulamalarının motivasyon bağımlı değişkeni üzerinde, olumlu etkiler yarattığı fikrini destekleyen sonuçlara ulaşılmıştır.

Dijital oyunlar ile büyüyen günümüz neslinin ilgi ve ihtiyaçlarına uygun öğretim yöntem ve tekniklerin yaygınlaştırılması bireylerin öğrenme düzeylerine ve alan yazına katkı sağlayacaktır.

KAYNAKÇA

- AR, N. ve Akgün Ö., 2014, III. Sakarya'da Eğitim Araştırmaları Kongresi Bildiriler Kitabı, Öğretim Sistemlerinin Değerlendirilmesi için: oyunlaştırma İlkeleri Ölçeği s. 295-303
- Bozkurtlar, S., Samur, Y., 2017, Sınıf Yönetiminde Oyunlaştırmaya Yönelik Öğrenci Görüşlerinin İncelenmesi, Cilt 1, Sayı 2, Sayfa 103- 124
- Çağlar, Ş., Kocadere S., 2015, Çevrimiçi öğrenme ortamlarında oyunlaştırma
- Hebebei, M., Usta, E., 2018, Eğitim Ortamlarında Dijital Rozet Kullanımına İlişkin Öğretmen Görüşleri
- Oban, R., Nigar, O., 2017. Coğrafya Öğretiminde Bir Uygulama Yaklaşımı Oyunla Öğrenme-İnsanın Yükselişi
- Oban, R. & Aygören, T. 2017, Sosyal Bilgiler Öğrencilerinin Coğrafya Dersine Yönelik Tutum Belirleyicileri: Pamukkale Üniversitesi Örneği, Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, Yıl: 5, Sayı: 48, s. 27-42

- Ozan Leylum, Ş., Odabaşı, H. F., & Kabakçı Yurdakul, I. 2017. Eğitim ortamlarında durum çalışmasının önemi
- Özkan, Z. Samur, Y. 2017 Oyunlaştırma Yönteminin Öğrencilerin Motivasyonları Üzerine Etkisi Ege Eğitim Dergisi (18) 2: 857-886
- Özgür, H., Çuhadar, C., Akgün, F., 2017, Eğitimde Oyunlaştırma Araştırmalarında Güncel Eğilimler
- Sezgin, S. 2016, Öğrenme ve öğretimin oyunlaştırılması: çalışma ve eğitim için oyun tabanlı yöntem ve stratejiler, Cilt 2, Sayı 1, 187-197
- Sarı, A., Altun, T., 2016, Oyunlaştırma Yöntemi ile İşlenen Bilgisayar Derslerinin Etkililiğine Yönelik Öğrenci Görüşlerinin İncelenmesi
- Şahin, M., Samur, Y. 2017, Dijital Çağda Bir Öğretim Yöntemi: Oyunlaştırma Cilt 1, Sayı 1, Temmuz 2017, Sayfa 1- 27
- TILIÇ, G. Eğitimde Dijitalleşme Kapsamında Oyunlaştırma Kavramı. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, (26), 671-695.
- Tunga, Y., İnceoğlu, M., 2016, Oyunlaştırma Tasarımı
- Yıldırım, İ., Demir, S. (2014). Oyunlaştırma ve eğitim. *s*, 11(1), 655-670.
- <https://www.classdojo.com/tr-tr/> adresinden alındı.
- <https://www.dmy.info/ogrenme-kuramlari/> adresinden alındı. (Erişim tarihi: 16.04.2019)