



T.C
İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANA BİLİM DALI
SINIF EĞİTİMİ BİLİM DALI

EĞİTİCİ DİJİTAL OYUNLAR ÖLÇEĞİ'NİN TÜRKÇEYE
UYARLANMASI VE SINIF ÖĞRETMENLERİNİN EĞİTİCİ DİJİTAL
OYUNLARA İLİŞKİN TUTUMLARININ İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ZEYNEP TAN

Malatya-2023

T.C
İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANA BİLİM DALI
SINIF EĞİTİMİ BİLİM DALI

EĞİTİCİ DİJİTAL OYUNLAR ÖLÇEĞİ'NİN TÜRKÇEYE
UYARLANMASI VE SINIF ÖĞRETMENLERİNİN EĞİTİCİ DİJİTAL
OYUNLARA İLİŞKİN TUTUMLARININ İNCELENMESİ


YÜKSEK LİSANS TEZİ

ZEYNEP TAN

Danışman: Doç. Dr. Sümeyra AKKAYA

İkinci Danışman: Doç. Dr. Metin KAPIDERE

Malatya-2023

	KABUL ONAY FORMU	Doküman No	
		Yayın Tarihi	
Revizyon No			
Revizyon Tarihi			
İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ			
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ			

İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ

**EĞİTİCİ DİJİTAL OYUNLAR ÖLÇEĞİ’NİN TÜRKÇEYE
UYARLANMASI VE SINIF ÖĞRETMENLERİNİN EĞİTİCİ DİJİTAL
OYUNLARA İLİŞKİN TUTUMLARININ İNCELENMESİ
YÜKSEK LİSANS TEZİ**

DANIŞMAN
DOÇ. DR. SÜMEYRA AKKAYA

HAZIRLAYAN
ZEYNEP TAN

Jürimiz tarafından 28/08/2023 tarihinde yapılan tez savunma sınavı sonucunda bu tez **oybirliği** ile başarılı bulunarak Temel Eğitim **Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi** olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyelerinin Unvanı Adı Soyadı

İmza

1. Doç. Dr. Başak KASA AYTEN

.....

2. Doç. Dr. Ahmet Salih ŞİMŞEK

.....

3. Doç. Dr. Sümeyra AKKAYA

.....

ONAY

Bu tez, İnönü Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim Yönetmeliği'nin ilgili maddeleri uyarınca yukarıdaki jüri üyeleri tarafından kabul edilmiş ve Enstitü Yönetim Kurulu'nun .../.../20... tarih ve 20.../..... sayılı Kararıyla da uygun görülmüştür.

Doç. Dr. Eyüp İZCİ
Enstitü Müdürü

ONUR SÖZÜ

Doç. Dr. Sümeyra AKKAYA'nın danışmanlığında yüksek lisans tezi olarak hazırladığım **Eğitici Dijital Oyunlar Ölçeği'nin Türkçeye Uyarlanması ve Sınıf Öğretmenlerinin Eğitici Dijital Oyunlara İlişkin Tutumlarının İncelenmesi** başlıklı bu çalışmanın bilimsel, ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın tarafımdan yazıldığını ve yararlandığım bütün yapıtların hem metin içinde hem de kaynakçada yöntemine uygun biçimde gösterilenlerden oluştuğunu belirtir, bunu onurumla doğrularım.

Zeynep TAN

ÖNSÖZ

Bu araştırmanın oluşmasında, gelişmesinde ve sonuçlanmasında desteğini esirgemeyerek bilgi ve tecrübesini benimle paylaşan, süreç içerisinde beni yönlendiren kıymetli hocam ve tez danışmanım Doç. Dr. Sümeyra AKKAYA'ya teşekkürlerimi sunarım.

Ayrıca eğitim öğretim süreci boyunca derslerimde akademik ve kişisel anlamda gelişimime katkı sağlayan bütün hocalarıma, desteklerini her zaman hissettiğim sevgili annem Mürüvvet TAN, babam Ömer TAN ve kardeşim Ahmet TAN'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

ÖZET

EĞİTİCİ DİJİTAL OYUNLAR ÖLÇEĞİ'NİN TÜRKÇEYE UYARLANMASI VE SINIF ÖĞRETMENLERİNİN EĞİTİCİ DİJİTAL OYUNLARA İLİŞKİN TUTUMLARININ İNCELENMESİ

TAN, Zeynep

Yüksek Lisans, İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri

Enstitüsü Temel Eğitim Ana Bilim Dalı

Sınıf Eğitimi Bilim Dalı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Üyesi Sümeyra AKKAYA

Ağustos 2023, X+88 Sayfa

Bu araştırmanın amacı, Mukh ve diğerleri (2021) tarafından geliştirilen “Digital Learning Games Scale (DLGS)” adlı ölçeğin geçerlilik güvenirlik analizini yapmak, ölçeği Türkçeye uyarlamak ve sınıf öğretmenlerinin EDOÖ’ye ilişkin tutumlarını çeşitli değişkenler açısından incelemektir. Bu amaç kapsamında araştırmada nicel araştırma yöntemlerinden olan tarama modeli kullanılmıştır. Araştırmanın evrenini 2022-2023 eğitim-öğretim yılında Malatya İl’inde görev yapmakta olan sınıf öğretmenleri oluşturmaktadır. Araştırmaya 214 kadın, 89 erkek olmak üzere 303 sınıf öğretmeni katılmıştır. Araştırmadan elde edilen bulgular incelendiğinde öğretmenlerin eğitici dijital oyun genel, sosyal becerileri geliştirme, bilişsel becerileri geliştirme, eğlenerek öğrenme, duyuşsal becerileri geliştirme, yaratıcılığı teşvik etme, psikomotor becerileri geliştirme puanlarında; kıdem, dijital oyun oyama durumları, derslerde dijital oyun kullanma durumları ve çalıştıkları okulun alt yapısına göre anlamlı bir farklılık görülmektedir. Ancak cinsiyet değişkenine göre, dijital oyun geliştirme ve dijital oyun ile ilgili eğitim alma durumlarında anlamlı bir farklılık görülmemiştir. Sonuç olarak, Türkçeye uyarlanan Sınıf Öğretmenleri İçin Eğitici Dijital Oyunlar Ölçeğinin geçerli ve güvenilir bir ölçme aracı olduğu tespit edilmiştir.

Anahtar Sözcükler: Eğitici dijital oyun, ölçek, ölçek uyarlama, sınıf öğretmeni

ABSTRACT

ADAPTATION OF THE DIGITAL LEARNING GAMES SCALE INTO TURKISH AND EXAMINING THE ATTITUDES OF PRIMARY SCHOOL TEACHERS TOWARDS THE DIGITAL LEARNING GAMES

TAN, Zeynep

Master Thesis, Inonu University, Institute of Educational Sciences
Department of Basic Education
Field of Primary School Education

Advisor: Assoc. Prof. Dr. Sumeyra AKKAYA

August 2023, X+88 Pages

The purpose of this research is to conduct the validity and reliability analysis of the scale called "Digital Learning Games Scale (DLGS)" developed by Mukh et al. (2021), adapt the scale to Turkish and examine it in terms of various variables. For this purpose, the survey model, which is one of the quantitative research methods, was used in the research. The population of the research consists of primary school teachers working in Malatya Province in the 2022-2023 academic year. 303 primary school teachers, 214 female and 89 male, participated in the research. When the findings obtained from the research are examined, teachers' scores on educational digital games in general, developing social skills, developing cognitive skills, learning with fun, developing affective skills, encouraging creativity, and developing psychomotor skills; There is a significant difference according to seniority, digital game playing status, digital game use in classes and the infrastructure of the school they work in. However, there was no significant difference in gender, digital game development and digital game-related training. As a result, it has been determined that the Digital Learning Games Scale for Primary School Teachers, adapted to Turkish, is a valid and reliable measurement tool.

Keywords: Digital learning game, scale, scale adaptation, primary school teacher

İÇİNDEKİLER

ONUR SÖZÜ.....	i
ÖNSÖZ	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT.....	iv
İÇİNDEKİLER.....	v
ŞEKİLLER LİSTESİ	viii
TABLolar LİSTESİ	ix
KISALTMALAR LİSTESİ.....	x

BÖLÜM I

GİRİŞ

1.1. Problem Durumu.....	1
1.2. Araştırmanın Amacı	5
1.3. Önem.....	5
1.4. Varsayımlar	7
1.5. Sınırlılıklar	7
1.6. Tanımlar	7

BÖLÜM II

KURAMSAL BİLGİLER ve İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1. Oyun.....	8
2.1.1. Oyunun Çocuğun Gelişim Alanlarına Etkisi	9
2.1.1.1. Oyunun Çocuğun Fiziksel Gelişimine Etkisi.....	9
2.1.1.2. Oyunun Çocuğun Psiko-Motor Gelişimine Etkisi	10
2.1.1.3. Oyunun Çocuğun Dil Gelişimine Etkisi	10
2.1.1.4. Oyunun Çocuğun Zihinsel Gelişimine Etkisi	11
2.1.1.5. Oyunun Çocuğun Sosyal Gelişimine Etkisi.....	11
2.1.1.6. Oyunun Çocuğun Duygusal Gelişimine Etkisi.....	11
2.1.2. Oyunların Eğitim Ortamlarındaki Yeri ve Önemi.....	12
2.1.3. Oyunların sınıflandırılması.....	12
2.1.4. Dijital oyun.....	13

2.1.5. Eğitimde Dijital Oyun Kullanımı	14
2.1.6. Eğitici Dijital Oyun Örnekleri	15
2.2. İlgili Araştırmalar	20

BÖLÜM III

YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Modeli	47
3.2. Evren ve Örneklem	47
3.3. Veri Toplama Araçları	49
3.3.1. Orijinal Ölçek: Digital Learning Games Scale (DLGS).....	49
3.3.2. Ölçeğin Türkçeye uyarlanması ve uygulama süreci.....	49
3.4. Verilerin analizi.....	50
3.4.1. Normal Dağılım Verileri	51

BÖLÜM IV

BULGULAR

4.1. Eğitici Dijital Oyunlar Ölçeğinin Türkçeye Uyarlanmasına İlişkin Bulgular	53
4.1.1. Doğrulayıcı Faktör analizi	53
4.1.2. Güvenirlik ve Madde Analizi	56
4.1.3. Ayırt Edicilik	58
4.1.4. Yakınsak Geçerliliği ve Ayrışma Geçerliliği	59
4.2. Sınıf Öğretmenlerinin Eğitici Dijital Oyunlar Ölçeğinden Aldıkları Puanların Tanımlayıcı Değişkenlere Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular	59
4.2.1. Sınıf Öğretmenlerinin Eğitici Dijital Oyunlar Ölçeğinden Aldıkları Puanların Cinsiyet Değişkenine Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular	60
4.2.2. Sınıf Öğretmenlerinin Eğitici Dijital Oyunlar Ölçeğinden Aldıkları Puanların Kıdem Değişkenine Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular.....	60
4.2.3. Sınıf Öğretmenlerinin Eğitici Dijital Oyunlar Ölçeğinden Aldıkları Puanların Okutulan Sınıf Düzeyi Değişkenine Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular	62
4.2.4. Sınıf Öğretmenlerinin Eğitici Dijital Oyunlar Ölçeğinden Aldıkları Puanların Dijital Oyun Oynama Durumları Değişkenine Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular	64

4.2.5. Sınıf Öğretmenlerinin Eğitici Dijital Oyunlar Ölçeğinden Aldıkları Puanların Derslerde Dijital Oyunları Kullanma Durumları Değişkenine Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular	65
4.2.6. Sınıf Öğretmenlerinin Eğitici Dijital Oyunlar Ölçeğinden Aldıkları Puanların Dijital Oyun Geliştirme ile İlgili Eğitim Alma Durumları Değişkenine Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular	67
4.2.7. Sınıf Öğretmenlerinin Eğitici Dijital Oyunlar Ölçeğinden Aldıkları Puanların Çalıştıkları Okulun Dijital Oyun Geliştirme Alt Yapısına Sahiplik Durumu Değişkenine Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular.....	68

BÖLÜM V

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

5.1. Sonuç.....	70
5.2. Öneriler	72
KAYNAKÇA.....	73
EKLER	86
Ek-1: Sınıf Öğretmenleri İçin Eğitici Dijital Oyunlar Ölçeği.....	86
Ek-2: Etik Kurul Onayı	88

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Ölçek Uyarlama Süreci.....	50
Şekil 2. Doğrulayıcı Faktör Analizine İlişkin Diyagram.....	54



TABLolar LİSTESİ

Tablo 1. Yurtiçinde Yapılan İlgili Araştırmalar	20
Tablo 2. Yurt Dışında Yapılan İlgili Araştırmalar.....	38
Tablo 3. Öğretmenlerin Tanımlayıcı Özelliklere Göre Dağılım.....	48
Tablo 4. Normal Dağılım.....	51
Tablo 5. Doğrulayıcı Faktör Analizi İndeks Değerleri	54
Tablo 6. Faktör Yükleri	55
Tablo 7. Madde Analizi	56
Tablo 8. Alt Boyutlara İlişkin Güvenirlik Katsayıları	58
Tablo 9. Ölçek Puanlarının Alt-Üst %27 Gruplarına Göre Farklılaşma Durumu	58
Tablo 10. CR, AVE, Korelasyon Analizi	59
Tablo 11. Eğitici Dijital Oyun Puanlarının Cinsiyete Göre Farklılaşma Durumu.....	60
Tablo 12. Eğitici Dijital Oyun Puanlarının Kıdeme Göre Farklılaşma Durumu	61
Tablo 13. Eğitici Dijital Oyun Puanlarının Okutulan Sınıfa Göre Farklılaşma Durumu.....	63
Tablo 14. Eğitici Dijital Oyun Puanlarının Dijital Oyun Oynama Durumuna Göre Farklılaşma Durumu.....	64
Tablo 15. Eğitici Dijital Oyun Puanlarının Derslerde Dijital Oyunları Kullanma Durumuna Göre Farklılaşma Durumu.....	65
Tablo 16. Eğitici Dijital Oyun Puanlarının Dijital Oyun Geliştirme ile İlgili Eğitim Alma Durumuna Göre Farklılaşma Durumu.....	67
Tablo 17. Eğitici Dijital Oyun Puanlarının Dijital Oyun Geliştirebilecek Açından Okulun Alt Yapısına Göre Farklılaşma Durumu	68

KISALTMALAR LİSTESİ

- DLGS** : Digital Learning Games Scale
EDOÖ : Eđitici Dijital Oyunlar Ölçeđi



BÖLÜM I

GİRİŞ

Bu bölümde, araştırma konusuna ilişkin problem durumu, araştırmanın amacı, araştırmanın önemi, çalışmanın sınırlılıkları ve tanımlara yer verilmiştir.

1.1. Problem Durumu

Çağlar geçse de çocuk için oyunun yeri ve önemi hiç değişmemiş, oyun eğlenme ve öğrenme aracı olma özelliğini hep korumuştur. Eğitim ortamlarında da durum aynı şekildedir ve öğrencileri öğrenme sürecinin içine dâhil etme, onları motive etme oyun temelli öğretim sayesinde kolaylıkla sağlanabilmektedir. Çocuk kendini, hayatı, toplumdaki düzeni, dış dünyayı oyunla öğrenir. Oyun çocuğun biyolojik gelişimi ve dünyaya adaptasyonu için vazgeçilmez bir etkinliktir. Aile içinde ve okulda gerçekleştirilen oyun etkinlikleri çocuğun gelişimi için son derece önemlidir (Ayan, 2020). Bilim adamları tarafından özellikle hayatın sihirli dönemi olarak isimlendirilen okul öncesi dönemde oyun, çocuklar için en temel öğrenme aracıdır (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007).

Geçmişten günümüze her zaman öğretim ortamlarında tercih edilmiş olan oyun temelli öğrenme ortamları, çocuk için eski bilgilerini yeni bilgileri ile tekrardan yorumladığından Vygotsky'nin Sosyal Yapılandırmacı öğrenme kuramı ile ilişkilendirilmektedir. Eğitsel oyunlar daha çok ilkökul düzeyinde tercih edilmekte, öğrenci sürecin içinde daha aktif rol almakta ve hayal gücü, sentez yapma becerileri gelişmektedir. Bu oyunlar sayesinde önceden öğrenilen bilgiler pekiştirilmekte, yanlış öğrenilen bilgiler düzeltilebilmektedir (Öztürk, 2019). Eğitsel oyunlar yoluyla öğrencilerin strateji geliştirme, karar verme, iletişim kurma ve dikkat becerilerini geliştirmekte; öğrenciler eğlenmekte ve çevre ile etkileşim içine girmektedirler (Erol, Erdem ve Akkaya, 2021). Dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu yaşayan çocuklar için dijital oyunların pozitif etkisinin olduğu bilinmektedir (Çakıcı, 2021).

2000 yılı ve sonrasında doğan çocuklar için teknolojiye yaşanan gelişmeler ve çocukların bu çağa uyumu nedeniyle "Z Kuşağı", "Dijital Nesil", "Dijital Yerliler" gibi ifadeler kullanılmaya başlanmıştır (Söğüt, 2020). Farklı isimlerle anılan bu nesil her geçen gün dijital dünya ile daha fazla etkileşim haline girmektedir. Teknolojiye

ulařımın kolaylařması sayesinde artık her evde ve hemen hemen her yetiřkinde bilgisayar telefon tablet gibi aralar bulunmakta, kk yař grubunda bulunan ocuklar bu araları yařamlarında bir yenilik deęil her zaman var olan ve gnlk hayatta kullanılan aralar olarak dřunmektedir. Eriřim kolaylıęı ve gnlk hayatta kullanım yoęunluęu nedeniyle bu araların kullanım yařı gittike dřmektedir (Orman ve Arıcak, 2019). Teknolojik geliřmelerle birlikte oyun oynama řekli de deęiřime uęramıřtır. Oyun aktivitesi, gemiř yıllarda insanları doęa olaylarının taklit etmesi řeklinde gerekleřiirken, bugn bilgisayar, tablet, telefon gibi aralar kullanılarak sanal bir dnyanın iinde gerekleřmektedir (Hazar ve Hazar, 2017). Bireyler fizyolojik ihtiyaları dıřında kalan birok ihtiyaını bu dnyadan saęlamakta, ilgi ve istekleri de dijital dnyaya gre řekillenmektedir. Dijital oyunlar yeni neslin en nemli eęlence araları olma zellięini tařımaktadır. Eęlendirme iřlevine ek olarak dijital oyunlar ęretim etkinliklerinde de kullanılmaya bařlamıřtır.

Teknoloji sayesinde ders kitaplarının tesinde zel materyaller kullanarak, mekndan baęımsız, yeni yntemler ortaya ıkmıřtır (Kılı, 2021). Gnmzde teknolojinin ilerlemesi, sokaklarda ocuk oyun alanlarının azalması ve sokakların gvensiz olması, Covid-19 pandemi sreci, yeni neslin ilgi ve beklentileri evde ve okulda dijital oyun temelli ęretime ynelimi arttırmıřtır. ęretim ortamlarında kullanılan eęitsel dijital oyunların sosyal bir ęrenme srecine ve aktif ęrenmeye katkısı bulunan, motivasyonu arttıran aralar olduęu sylenebilir. Bu oyunlar eęitsel amalara gre retilmekte ve kullanılmakta, ęretim programları dikkate alınmaktadır. zellikle yeni neslin ilgileri, eęlenceyi n planda tutmaları, merak duyguları dřnldęnde dijital oyunların eęitsel amalar ile kullanılabileceęi fikrini saęlamlařtırmaktadır. Geleneksel ęretim ile karřılařtırıldıęında bu oyunların en nemli avantajı ęrenmeyi kolaylařtırması, kalıcı ve etkili ęrenmeler gerekleřtirmesi, motivasyonu arttırması, eęlendirmesi ve bu sayede derse karřı olumlu tutum geliřmesine katkıda bulunmasıdır (Baę, 2020).

Kullanımı 1960'lara dayanan ve teknolojik geliřmelerle desteklenen Oyun temelli ęrenme yaklařımının ęrencinin performansı, okula ve ęrenmeye karřı tutumu zerinde birok olumlu etkisi olduęu grlmřtr. Ayrıca eęitsel dijital oyunların ęrencilerin uzamsal becerileri, akademik katılımı, iřbirliki ęrenmeye ynelik tutumları, sosyal becerileri, akademik bařarıları, motivasyonları zerinde etkili olduęu bilinmektedir (Altınpulluk, 2021). Eęitim ortamlarında bilgisayar ve farklı teknolojik araların kullanılması 21. Yy becerilerinin geliřmesine olanak saęlamakta ve

öğrencilerin ilgi ve beklentilerine cevap verebilmektedir. Günümüz eğitim ortamlarında öğretmenin rehber konumunda, öğrencinin ise daha aktif olduğu düşünüldüğünde dijital oyunlar öğrenci ve öğretmenler için farklı bir alternatif olarak karşımıza çıkmaktadır (Öztürk, 2019). Okul öncesi ve ilkokul dönemindeki çocukların somut veri ve materyallere ihtiyaç duyması, dijital oyunların çocuklara sunduğu renkli ve eğlenceli figürler ve bu oyunlarla vakit geçirmenin verdiği haz nedeniyle dijital oyunlar çocuklar için oldukça çekici aktivitelerdir.

Öğrencilerde etkili ve kalıcı öğrenmeler gerçekleştirebilmek için derslerde kullanılan yöntem ve tekniklerin önemi büyüktür. Kullanılan farklı yöntem ve teknikler sayesinde öğrenci sürece daha etkin katılmakta, ders monotonluktan çıkmakta ve kavrama kolaylaşmaktadır (Erkan, 2019). Eğitim ortamlarında kullanılacak alternatif yöntemlerden biri de eğitsel dijital oyun kullanımınıdır. Eğitsel dijital oyunlar sayesinde derslerle ilgili becerilerin yanında, düşünme becerileri de gelişmekte, somutlaştırılmış veriler sayesinde olay ve olgular daha iyi anlaşılabilir, karmaşık problem ve yapılar daha kolay çözülebilmektedir. Ayrıca çok oyunculu oyunlar oynanmasına olanak sağlanabilmesi sayesinde öğrencilere iş birlikli öğrenme fırsatı sunulmaktadır. Bu oyunların kullanıldığı öğretim faaliyetlerinde öğrenci son derece isteklidir. Ayrıca farklı oyun türlerinin (aksiyon, simülasyon...vb.) sağlanması ve farklı yöntemler kullanılması öğrenciye öğrenme sürecinde birçok alternatif sunmaktadır. Gizil öğrenmenin en etkili gerçekleştiği yöntemlerden biri olan eğitsel dijital oyun kullanımı, diğer yöntem ve teknikler ile kullanılabilir böylece daha etkili ve kalıcı öğrenmeler gerçekleştirilebilmektedir (Ağırçöl, 2020). Bireylere hoş vakit geçiren dijital oyunlarda eğlence ve rekabet kişiyi cezbederken, kazanma arzusu ve kaybetmekten kaçınma kişiyi oyunun içine daha çok çekmektedir. Oyuncu oyunu kazanabilmek için tüm gücünü harcamakta ve kazanmak için plan ve strateji geliştirmektedir. Bu süreçte adrenalin salgılamakta ve kan akışı hızlanmaktadır. Kazanma ihtimali kişiyi güdülemekte, tatmin etmekte ve oyun oynayan birey günlük yaşamın sıkıntı ve stresinden bir anlığına da olsa uzaklaşmaktadır (Sağlam, 2019).

Yetişkinleri dahi içine çeken ve eğlendiren dijital oyunlar, günümüz çocukları için harika bir eğlenme aracı ve doğru kullanıldığında öğretmenler için eğitime yardımcı bir materyaldir. Bu nedenle öğretmenler oyunu öğretim ortamlarında kullansalar da Covid- 19 pandemisi süreci ile oyunun değişiminin hızlanması nedeniyle öğretim ortamlarında dijital oyunlara da şans vermeleri gerekmektedir. Uzaktan eğitim, kriz anında ortaya atılan çözüm olarak öğretmen ve öğrencilerin teknolojiye daha fazla ve

hızlı uyum sağlamasına zemin hazırlamıştır (Telli ve Aydın, 2021). Bu süreçte insanlar toplumdan kendilerini izole edebilmek için fiziksel mesafe kurallarına uysa da insanın sosyal bir varlık olması, çevresi ile etkileşime ihtiyaç duyması, eğitim ve iş hayatının sektöre uğramaması için dijital ortamların kullanımı en etkili çarelerden biri olmuştur. Pandemi süreci ile alınan önlemlerin hayata geçirilmesi ve yeni yaşam tarzıyla birlikte dijital ortamlar etkin bir rol kazanmıştır (Öztürk, 2021). Bu konuda öğretmenlerin kendilerini çağın gereklerine göre güncel düzeye getirmeleri, en az hitap ettikleri kitle kadar iyi birer dijital kullanıcı olmaları ve bunu öğretim ortamlarına entegre edebilmeleri gerekmektedir. Geçmiş dönemlerden günümüze dijitalleşme ile çocukların oyun oynama şekli değişse de oyunun amacı, eğlence gönüllülük gibi özellikleri değişmemiştir (Hazar, Altun ve Hazar, 2016). Aynı şekilde çocuklar her ne kadar farklı oyun türlerine yönelse de oyuna karşı ilgi ve tutumları hiç değişmemiştir. Teknolojinin olumlu özelliklerin yanında olumsuz özelliklerin de bulunduğu yadsınamaz bir gerçektir. Ancak olumsuz etkilerini sürekli dile getirmek ve bundan yakınmak, çocuğu teknolojiden soyutlama yerine krizi fırsata çevirmek, teknolojiyi çocuğun lehine kullanmak eğitimcilerin elindedir. Bunun için öncelikle iyi bir eğitim stratejisinin planlanması gerekmektedir. Ayrıca eğitim ortamları çağın özelliklerine göre tasarlanmalı ve öğretmenlerin de kendilerini bu yönde geliştirmeleri gerekmektedir. Aksi halde öğretmenler çağın ve öğrencilerinin gerisinde kalacak ve işlevlerini yitireceklerdir (Yüksel, 2019).

Eğitimde oyun kullanımının öğrenci açısından riskli yanları da bulunmaktadır. Öğrencilerin hazır bulunuşlukları yeterli değilse öğrenme ortamlarında oyun kullanımı kavram yanılgısına sebep olabilmektedir (Zorlu ve Karamustafaoğlu, 2019). Bu sebeple öğretmenlerin dikkat etmesi gereken noktalar bulunmaktadır. Öğretim sürecinde oyunu kullanacak öğretmenlerin karşılaşılabilecekleri olumsuzlukları en az seviyeye indirmek ve bu teknikten alınacak verimi en üst seviyeye çıkarmak için öğretmen öncelikle iyi bir plan yapmalı, seçtiği oyunlar dersin kazanımı ile uyumlu olmalıdır (Genç Ersoy, 2021). Bu durumlardan yola çıkarak eğitici dijital oyunların etkilerini ölçebilecek ve araştırmalarda kullanılacak bir ölçek ihtiyacı doğmaktadır. Eğitim başta olmak üzere birçok alandan yapılan akademik araştırmalarda verilerin toplanması aşamasında ölçeklerden yararlanılmaktadır. Veri toplama aracı doğrudan araştırmacı tarafından geliştirilebileceği gibi daha önceden geliştirilmiş bir ölçek de araştırmacı tarafından tercih edilebilmektedir. Bireylerin doğrudan gözlenemeyen özelliklerinin ölçülmesinde kullanılan ölçeklerin geliştirme aşamasında ne ölçülmek istendiği, kuramsal yapı,

madde havuzu, ölçme aracının formatı detaylıca ortaya konulmalıdır. Madde geçerliği sağlandıktan sonra ölçek uygulanmalı, maddeler değerlendirilmeli ve ölçeğe son hali verilmelidir (Şahin ve Boztunç Öztürk, 2018). Bir ölçme aracı mutlaka seçici, duyarlı, geçerli ve güvenilir olmalıdır (Çapık, Gözüm ve Aksayan, 2018).

Bir ölçek başka bir kültürden uyarlanacağı zaman dikkat edilmesi gereken birtakım noktalar bulunmaktadır. Öncelikle ölçeğin amaca uygunluğu hakkında net bir karara varılmalı daha sonra konu hakkında kullanılabilecek iyi bir ölçek olup olmadığı değerlendirilmelidir. Ölçeğin uyarlanması sürecinde izlenecek aşamalar şu şekilde sıralanabilir: orijinal dilin hedef dile çevrilmesi, anlamsal bilgilendirmeler, uzman görüşlerinin alınması, tekrar orijinal dile çeviri, pilot uygulamanın yapılması ve bilişsel inceleme, son versiyonun elde edilmesi ve ölçeğin basılarak kullanılması (Çapık vd., 2018). Bir konuya yönelik ölçek uyarlamaya karar veren araştırmacı ölçek sahibinden gerekli izinleri aldıktan sonra çeviriyi öncelikle hedef dile, daha sonra tekrar orijinal dile yapmalıdır. Uyarlanacak olan ölçeklerin çevirisi mutlaka alanında uzman kişilerce yapılmalıdır (Güngör, 2016).

Yapılan literatür taraması sonucunda öğretmenlerin kullanımına yönelik Eğitici Dijital Oyunlar hakkında bir ölçeğin olmadığı sonucuna ulaşılması sebebi ile böyle bir ölçek uyarlamaya ihtiyaç duyulmuş olup araştırmanın problemleri aşağıdaki şekilde oluşturulmuştur:

1. “Digital Learning Games Scale (DLGS)” ölçeği sınıf öğretmenleri için geçerli ve güvenilir midir?
1. Sınıf öğretmenlerinin eğitici dijital oyunlar ölçeğinden aldıkları puanlar tanımlayıcı değişkenlere göre farklılaşmakta mıdır?

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı, Mukh ve diğerleri (2021) tarafından geliştirilen “Digital Learning Games Scale (DLGS)” adlı ölçeği sınıf öğretmenleri için Türkçeye uyarlamak ve ölçeği çeşitli değişkenler açısından incelemektir.

1.3. Önem

Öğrenme ortamları değişse de oyun bu ortamların içinde varlığını hep korumuştur. Oyun ile çocuk fark etmeden öğrenmektedir. Bu sebeple eğitim ortamlarında oyun kullanımı oldukça etkili bir yöntemdir. İlkokul çağındaki çocukların

gelişim özellikleri ve dikkat süreleri düşünüldüğünde oyunu eğitimin içine yerleştirmek oldukça önemlidir. Dışardan bakıldığında çocuğu oyalama aktivitesi olarak görülen oyun aslında çocuk için son derece ciddi bir iştir. Çünkü çocuk gerçek dünyada öğrendiklerini oyun dünyasında uygular, deneyim kazanır ve keşfeder (Zorlu ve Karamustafaoğlu, 2019). Çoğunlukla küçük yaş gruplarının olduğu sınıflarda tercih edilen oyun ile öğretim öğrencinin performansını arttırmakta, eğitime karşı tutumunu da olumlu yönde etkilemektedir. Bunun nedeni ise bu yaş grubu çocukların somutlaştırılmış bilgileri daha kolay öğrenmesi, zor konuları oyun yolu ile daha kolay kavramasıdır. Teknolojinin oyun ortamlarına entegre olması, günümüz çocuklarının teknolojik araçları günlük hayatta rutin olarak kullanılan herhangi bir araç gibi rahatlıkla kullanabilmesiyle dijital doğal olarak çocukların hayatında önemli bir yer edinmiştir. Özellikle ilkökul düzeyindeki sınıflarda kullanılmaya başlanmıştır (Ağırşöl, 2020). Eğitim ortamlarında oyunlaştırma ile, oyun unsurlarının eğitim ortamına entegre edilerek öğrencide davranış değişikliği oluşturulması amaçlanmaktadır (Kara, 2021). Günümüz şartları ve teknolojik gelişmeler göz önüne alındığında da dijital oyunlar formal ve informal öğrenmelerde oldukça etkili rol oynamaktadır. Özellikle son 20 yıl içerisinde doğan çocuklar dijital araçların en etkin kullanıcısı konumundadırlar. Bu bireylerin ilgi alanları, eğlenme ve öğrenme şekilleri de buna bağlı olarak şekillenmektedir. Öğretim süreçlerinde kullanılacak ve bu süreçlere önemli ölçüde katkı sağlayacak eğitsel dijital oyunlar kazanımlara uygunluk açısından yeterli sayıya henüz ulaşmamakta, var olan oyunlar hakkında ise öğretmenlerin yeterli bilgisi bulunmamaktadır. Dijital oyunlar sadece bir eğlenme ve boş zaman değerlendirme aracı olarak görülmekte, eğitsel işlevi göz ardı edilmektedir. Çoğu zaman bağımlılığa sebep olan, zararlı aktiviteler olarak görülen dijital oyunların fırsat dönüştürülerek eğitimde kullanılması öğretmenler için kolaylık sağlayacak, öğrenciler için eğlenceli öğrenme ortamı oluşturacaktır. Buradan hareketle eğitici dijital oyunlar hakkında birçok araştırma yapılmakta olup bu konuda birçok veri toplama aracı kullanılmaktadır. Her geçen yıl akademik çalışmaların artması, kültürler arası veri alışverişine hız kazandırmıştır. Bir kültürel bağlamda geliştirilmiş olan ölçek, model veya kuramın başka bir kültürel bağlamda incelenmesi ve kullanılması günden güne daha da yaygınlaşmaktadır (Bayık ve Gürbüz, 2016). Ülkemizde son yıllarda özellikle sosyal bilimler alanında ölçek geliştirme ve uyarlama çalışmalarında ciddi bir artış görülmektedir. Bu artış beraberinde yapılan çalışmaların ve belli standartlara uygun olmasını zorunlu kılmıştır (Ergene, 2020).

1.4. Varsayımlar

1. Araştırmaya katılan sınıf öğretmenlerinin kendilerine verilen ölçekleri içtenlikle ve dikkatli bir şekilde cevaplandıkları varsayılmıştır.

1.5. Sınırlılıklar

1. Araştırma 2022-2023 eğitim öğretim yılında Malatya’da görev yapmakta olan ve sınıfında eğitici dijital oyunları kullanabilecek yeterli teknolojik araç gereç bulunan sınıf öğretmenleri ile sınırlıdır.
2. Araştırmadan elde edilen veriler, araştırmanın katılımcılarının sorulara verdikleri cevaplar ile sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

Oyun: Çocukların dış dünyayı algılamalarına ve merak duyularının gidermelerine olanak sağlayan, kendi isteklerine göre başlayan ve biten aktivitelerdir (Çalışandemir, 2016).

Oyun Temelli Öğrenme: Öğrencilerin eğitim hedeflerine oyun oynayarak ulaşmasıdır(Ertem, 2016).

Dijital Oyun: Bireylerin heyecan ve merak duygusunu kamçılayan, duygu ve düşüncelerini etkileyen ve onlara haz veren yazılımlardır (Sağlam ve Topsümer, 2019).

Eğitici Dijital Oyun: Öğretim hedefleri ve dijital oyunların birbirine entegre edilerek, derslerde yardımcı materyal olarak kullanılan yazılımlardır (Sabırlı, 2018).

BÖLÜM II

KURAMSAL BİLGİLER ve İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Bu bölümde, kuramsal bilgiler ve ilgili araştırmalara yer verilerek araştırma konusunun ilgili literatür ve yapılmış olan araştırmalar ile ilgili bağlantısı ortaya konulmaya çalışılmıştır.

2.1. Oyun

Tarihsel süreç incelendiğinde oyun, geçmişten günümüze kadar toplumun her kesimi tarafından zevk almak amacıyla ve gönüllü olarak yapılan bir etkinliktir (Özdemir, 2006). Hemen hemen her yaşta insan hatta doğadaki birçok canlı kendi tabiatına uygun olarak oyun oynamaktadır. Çocuklar ise oyun işini büyük bir ciddiyetle icra etmektedir. Çocukların en temel ihtiyaçlarından biri oyundur (Küçükali, 2015). Bir çocuk doğduğu andan itibaren oyun oynamaya başlar (Özyürek, 2019). İnsan, yaşamı ve doğayı oyun sayesinde öğrenmektedir. Oyun, doğumdan itibaren insanın çevre ile etkileşimine ve gelişim alanlarına önemli ölçüde katkı sağlamaktadır (Akgül, 2018).

Oyunun birçok tanımı yapılmıştır. Oyun, tabiattaki canlıların kendi türüne özgü davranışlarını taklit ettiği, öğrendiği, bir amacı olan etkinliktir. Oyun bireyin toplumsallaşmasında, gelişiminde, sosyalleşmesinde de önemli rol oynamaktadır (Sezer ve Gültekin, 2020). Oyun, çocuğun fazla enerjisini attığı, rahatlattığı, bireysel isteklerini yerine getirebildiği, zevk alarak öğrendiği bir ortamdır (Aksoy ve Dere Çiftçi, 2020). Oyun; kimi zaman kendini ifade etme aracı, kimi zaman enerjinin boşalmasını sağlayan bir etkinlik, kimi zaman ise yetişkin davranışlarının taklit edilmesine dayalı öğrenme etkinliği olarak tanımlanmaktadır. Ayrıca oyunun sosyalleşme, etkileşim ve iletişimde de önemli bir işlevi bulunmaktadır (Gülsoy, 2019). Oyun; çocuğa kültürel ve toplumsal değerleri öğreten, onun kişilik ve benlik gelişimine katkıda bulunan bir yapıdır (İşler, 2019). Oyun, beden ve zihnin aynı anda kullanıldığı, katılımcıya eğlenceli vakit geçirten aynı zamanda eğitici işlevi olan etkinliktir (İnan Kaya, 2018). Oyun, çocukların dış dünya ile uyumunda, etkili öğrenme yaşantılarının oluşumunda önemli bir yere sahip olan zorunlu bir ihtiyaçtır (Akgül, 2018). Çocuğun her zaman isteyerek ve severek gerçekleştirdiği, kurallı veya kuralsız, amaçlı veya amaçsız, fiziksel, duygusal, sosyal, bilişsel ve dilsel gelişimde önemli katkısı olan, çocuk için hayatın bir parçası ve etkili

öğrenme sürecidir (MEB, 2016). Bütün bu tanımlara bakıldığında oyun; çocuğun hayatının bir parçası, öğrenme ve kendini ifade etme aracı, onun gelişimini destekleyen ve topluma uyumunu sağlayan, çocuğa hoşça vakit geçirten etkinlikler bütünü olarak tanımlanabilir.

Oyunu çocukların zamanı boşa geçirdikleri bir etkinlik olarak değerlendirmek doğru olmayacaktır. Oyun sayesinde çocuklar öğrendiklerini günlük yaşamda kullanmaktadırlar (Turan ve Çalışkan, 2015). Ayrıca çocuklar günlük yaşamda öğrendikleri bilgileri oyun içinde deneyimleme fırsatı bulmaktadırlar. Çocukların hem eğlendiği hem de büyük bir ciddiyetle icra ettiği oyunun özellikleri şu şekilde sıralanabilir:

- Gönüllü olarak gerçekleştirilir.
- Doğal olarak gerçekleşir ve mutluluk verir.
- Oyunun kendi içinde sınırları ve kuralları vardır.
- Gerçek yaşamdaki kurallar oyun içerisinde geçersizdir.
- Çocuk oyunda yeni deneyimler edinir, önceki deneyimlerinin tekrar etme fırsatı bulur.
- Oyunun gelişim süreci ve nasıl sonuçlanacağı belirsizdir.
- Oyunda çocuk kendini gerçek hayattan daha farklı bir konumda görür.
- Oyun hareketli bir süreçtir (MEB, 2016).

2.1.1. Oyunun Çocuğun Gelişim Alanlarına Etkisi

Oyun, çocuğun birden fazla gelişim alanına katkıda bulunmaktadır. Oyun sayesinde çocuğun büyük kas ve küçük kas motor becerileri gelişirken, duygusal yönden de çocuk rahatlamaktadır. Oyun oynarken yeni arkadaşlar edinmesi, paylaşmayı öğrenmesi sosyal gelişimini; yeni şeyler öğrenmesi zihinsel gelişimi desteklemektedir (Erkal, 2008).

2.1.1.1. Oyunun Çocuğun Fiziksel Gelişimine Etkisi

Oyun oynarken çocuğun bedeni sürekli hareket halindedir. Yapılan hareketlerin birbirini takip ederek tekrarlanması çocuğun performansını arttırmaktadır. Oyun sayesinde oksijen alımı artmakta, kan dolaşımı ve dokulara besin taşınması artmaktadır. Açık havada oynanan oyunlarda güneş ve temiz hava sayesinde beden gelişimi olumlu yönde etkilenmektedir. Ayrıca hareket ve bunun sonucu olarak terleme yoluyla vücutta

bulunan zehirli atıklar atılmaktadır (MEB, 2016). Çocuğun büyümesi ve gelişmesi için koşma, tırmanma, vurma, atlama, çarpma, sürünme, zıplama gibi fiziksel aktiviteler içeren oyunlar oynaması, vücudun temel fonksiyonlarının çalışmasına katkıda bulunmaktadır. Kasların çalışması, vücut yağlarının yakılması, iç salgı bezlerinin çalışmasında oyunla gerçekleşen fiziksel aktivitelerin rolü büyüktür (Özdemir, 2006).

2.1.1.2. Oyunun Çocuğun Psiko-Motor Gelişimine Etkisi

Psiko-motor gelişim basitçe çocuğun isteğe bağlı hareketi olarak tanımlanabilir. Çocuk oyun sayesinde kendi bedeni ve hareketlerinin dış dünya üzerinde bıraktığı izlerin farkına varmakta ve özgüveni geliştirmektedir. Oyunlarda eşgüdüm, denge, esneklik, çevirme gibi beceriler gelişmektedir. Yine oyunlarda katlama, sıkma, kesme, ilikleme gibi etkinlikler küçük kas becerilerini geliştirmektedir (MEB, 2016). Çocuk için yaşamının ilk yıllarında annesi ve diğer aile bireyleri onun oyun arkadaşları, etrafında gördüğü canlı ve cansız her türlü nesne ise birer oyuncaktır. Bebek zamanla bedenini ve bu araçları kendi istekleri doğrultusunda kullanmaya başlar. Oyunlar çocuğun atma, tutma, koşma, atlama gibi psiko-motor becerilerine katkı sağlamaktadır (Özdemir, 2006).

2.1.1.3. Oyunun Çocuğun Dil Gelişimine Etkisi

Çevre, kalıtım ve bireysel farklılıklar nedeniyle bireylerin dil gelişimi farklılık gösterebilir. Bu nedenle bazı çocuklar dil gelişimini daha erken tamamlarken bazıları daha geç tamamlar (Katrancı ve Gülhan, 2020). Oyunlar çocuğun kendini rahat hissetmesine, öğrendiği kelimeleri kullanmasına ve kendini ifade etmesine olanak sağlayan etkinliklerdir. Çekingen ve az konuşan çocuklar oyunlarda akranları ile bir araya geldikleri zaman iletişim becerileri gelişmekte, konuşma düzeyleri artmakta, kelime dağarcıkları gelişmektedir. Ayrıca oyun oynayan çocuk yeni bilgiler edinebilmekte bu bilgileri çevresi ile paylaşabilmektedir (MEB, 2016).

Dil, bir toplumun semboller aracılığıyla iletişim kurma şeklidir. Çocuğun ait olduğu toplumun iletişimde kullandıkları sembolleri bilmesi ve bunları kullanması gerekmektedir. Oyunlar yarı-sözlü ürünlerdir. Sözlü oyunlar sayesinde çocuğun anlama kabiliyeti, kelime dağarcığı ve gramer bilgisi gelişmektedir. Özellikle içerisinde şarkı, tekerleme veya konuşma barındıran oyunlar, çocuğa soru sorma, cevap verme, olayları oluş sırasına koyarak anlatma yetilerini kazandırabilmektedir. Oyun sayesinde çocuk duygu ve düşüncelerini, tecrübelerini rahatça anlatabilmekte; tahminde bulunma,

yorumlama, problem çözüme etkinliklerinde dili etkin bir şekilde kullanabilmektedir. Ayrıca atasözü, deyim, tekerleme, fıkra gibi cümle ve metinler sayesinde söz dizimi kurallarını kavrayabilmektedir. İnsanların hissettikleri duyguları dışarıya aktarabilmesi için kullanılan dile özgü bir anlatım tekniğine sahip olunması gerekmektedir. Çocuklar çeşitli oyunlar yoluyla dillerine özgü ifade biçimlerini öğrenebilmektedir. Küçük yaş gruplarının kelimelerin telaffuzunda yaşadığı zorluklar, oyunlar içerisinde kullanılan sayıma ve tekerlemeler ile aşılabilmektedir (Özdemir, 2006).

2.1.1.4. Oyunun Çocuğun Zihinsel Gelişimine Etkisi

Oyun esnasında çocuk birçok kavram ile karşılaşmakta ve bunları öğrenmektedir. Sınıflama, sıralama, analiz, sentez, eşleştirme gibi zihinsel işlemler oyun ortamlarında fazlasıyla gerçekleşmektedir (Özdemir, 2006). Ayrıca çocuk, oyun oynarken çıkan sorunların farkına varmakta ve bu sorunlara çözüm üretmeye çalışmaktadır. Oyun sayesinde mantık yürütme, sebep-sonuç ilişkisi kurma, bir amaca yönelme, dikkatini yoğunlaştırma gibi beceriler gelişmektedir (MEB, 2016).

2.1.1.5. Oyunun Çocuğun Sosyal Gelişimine Etkisi

Çocukların en doğal sosyalleşme ortamı olan oyun ortamında toplumsal kurallar ve gerçekler en zararsız ve kolay şekilde öğrenilebilmektedir. Oyun oynamadan büyüyen çocukların oyun oynayan çocuklara göre daha pasif ve çekingen oldukları görülmüştür (MEB, 2016). Çocuk oyun oynarken çevresinde gözlemlediği davranışları taklit yeteneğini kullanarak sergilemektedir. Etkileşimde bulunduğu insanların rollerini üstlenirken kendini diğerlerinden ayıran özelliklerinin farkına varmaktadır. Oyunda sergilenen anne baba rolleri, cinsel kimliğin kazanılmasında; mesleklerin taklit edilmesi, meslekler ile ilgili fikir sahibi olunmasında yardımcı olmaktadır. Oyunların içerisinde kural barındırması çocuğun kendini disipline etmesine olanak sağlamaktadır. Gözlem yapma, İletişim kurma, problem çözüme oyunun çocuğun sosyal gelişimine sağladığı katkılardandır. Teşekkür etme, özür dileme, sıra bekleme gibi sözlü ve sözsüz toplumsal kurallar oyun esnasında öğrenilebilmekte sosyal yaşamda da uygulanabilmektedir (Özdemir, 2006).

2.1.1.6. Oyunun Çocuğun Duygusal Gelişimine Etkisi

İnsanlar onlarca farklı duygu hisseder ve bunu tepki olarak dışarıya yansıtırlar. Oyun sayesinde çocuk bu duyguların ve tepkilerin farkına varır. Duygularını kontrol

etme, sorumluluk alma, özgüven gibi yetiler oyunun çocuğun duygusal gelişimine sağladığı katkılardandır (Özdemir, 2006). Oyun esnasında çocuklar kendilerinin duygusal yönden güvende hissetmenin tadını çıkarmakta ve duygularını oyun esnasında rahatça ifade edebilmektedirler. Oyun yoluyla mutluluk, acı, korku, ayrılık, ölüm, sevinç, sevgi, dostluk, düşmanlık, kin nefret, sevmeme, sevilme gibi birçok duyguyu yaşamakta ve bu duygular karşısında nasıl tepki vereceklerini öğrenebilmektedirler. Ayrıca çocuklar aileleri ve öğretmenleri ile paylaşamadıkları birçok konuyu oyun esnasında rahatça ifade edebilmektedirler. Günlük hayatta yaşadıkları olumlu veya olumsuz bir durumu oyuna sembolik olarak yansıtmakta ve kendince bu olaylara çözüm bulmaya çalışabilmektedir (MEB, 2016).

2.1.2. Oyunların Eğitim Ortamlarındaki Yeri ve Önemi

Eğitim ortamında oyunu kullanan öğretmen önceden plan yapmalı, oyun alanını ve araç-gereçleri önceden hazırlamalı, oyun esnasında çocuklara rehberlik etmelidir. Ayrıca seçilen oyunlar hitap ettiği yaş grubunun seviyesine göre olmalı, bilgisayar internet gibi teknolojik araçlar konusunda öğrenciler bilgilendirilmeli, çağa ayak uymaları konusunda yardımcı olunmalı ve ailelere de rehberlik edilmelidir (Erkal, 2008). Dikkat edilmesi gereken önemli hususlardan biri de oyun alanlarıdır. Çocuklar için tehlikeli olmayan, temiz, hava koşulları uygun, yeterli büyüklükte olan alanlar oyun için uygun alanlardır (Erkal 2008).

2.1.3. Oyunların sınıflandırılması

Oyunla ilgili yapılan araştırmalarda kullanılan araca göre, oyun oynan mekâna göre, oynan kişi sayısına göre vs. birçok sınıflandırma yapılmıştır. Bazı sınıflandırmalar şu şekildedir:

Erkal (2008), oyunları oynandıkları alana göre kapalı salon oyunları ve açık hava oyunları olmak üzere ikiye ayırmıştır. Enerji boşalımı için çok gerekli olan açık hava oyunları araçlı ve araçsız olarak oynanabilmektedir. Kapalı salon oyunları ise açık hava oyunlarına göre daha az hareketlidir. Sınıfta, evde, kapalı alanlarda oynanabilmektedir. Taklit, drama, parmak oyunları, masa oyunları, kartlı oyunlar kapalı salon oyunlarına örnektir.

Hazar ve diğerleri (2016), oyunları geleneksel oyun ve dijital oyun olmak üzere iki başlık altında incelemiştir.

Aytaş ve Uysal'ın (2017) yaptığı çalışmada oyunun düşsel gerçeklik ve kurallılık özellikleri göz önüne alınarak eğitsel ve dramatik oyunlar olmak üzere iki gruba ayrılmıştır. Eğitsel oyunlar hedeflerin kazanımların gerçekleştirilmesine yönelik oyunlardır. Algı oyunları, nesne oyunları ve bilgisayar oyunları kazanımlara yönelik, eğitici özelliği bulunan oyunlardır.

Teknolojinin kullanım yoğunluğuna göre; sanal gerçeklik oyunları, dijital oyunlar ve geleneksel oyunlar olmak üzere üç oyun türünden bahsedilebilmektedir (Dijital Oyunlar Bilgi Platformu, 2019).

Sarı ve Öncel de (2019) oyunları geleneksel oyun ve dijital oyun olarak sınıflandırmıştır.

Aksoy ve Dere Çiftçi (2020), Oyun türlerini beş başlık altında incelemiştir. Bunlar: Fiziksel hareket oyunları, nesne oyunları, hayali/-miş gibi oyunlar, dil oyunları ve kurallı oyunlardır.

Sezer ve Gültekin (2020), yaptıkları çalışmada oyun; bireysel oyunlar, arkadaş ile oynanan oyunlar, takım oyunları ve dijital oyunlar olarak ele alınmıştır.

Yapılan sınıflandırmalara bakıldığında son yıllarda yapılan çalışmalarda dijital oyunlar, oyun türleri arasında yerini almıştır. Özellikle çocukların oyun alışkanlıkları dünyada yaşanan gelişmelerden dolayı önemli bir değişime uğramıştır. Bu değişimi tetikleyen sebeplerden başlıcaları; teknoloji, internet, televizyon, hızlı kentleşme, aile yaşamının değişmesi, eğitim ve eğitim politikaları olarak sayılabilir (Ulaş, 2020). Çocukların oyun tercihini aile, yaş cinsiyet yaşadıkları toplumdaki gelişmeler, kültürel özellikler etkilemektedir (Özyürek, 2019).

2.1.4. Dijital oyun

Dijital oyunlar kendi içinde mobil oyunlar, PC oyunları, oyun konsolları ile oynanan oyunlar olarak sınıflandırılabilir (Güvenli İnternet Merkezi, 2019). Bu oyunlar, çevrimiçi veya çevrimdışı oynanabileceği gibi tekli, arkadaşla veya yapay zekâya karşı çoklu olarak da oynanabilmektedir. Dijital oyunların simülasyon, strateji, spor, yapboz, yarış, macera, ağ, aksiyon, rol oynama gibi türleri bulunmaktadır (Güvenli Web, 2017).

Teknolojinin bilinçli kullanılması şarttır. Dijital araç gereçlerin hayatımıza getirdiği kolaylıklarla beraber olumsuz yönleri de bulunmaktadır. Günümüz çocuklarının günlük hayatında önemli bir yere sahip olan ve öğrenmelerinde en etkili

araçlardan biri olan dijital oyunların dezavantajları da bulunmaktadır. Teknolojinin hayatımıza hızlı giriş yapması, içinde bulunulan Covid-19 pandemi süreci, sokaklardaki oyun alanlarının yetersiz olması ve sokakların güvensiz olması çocukları ve ebeveynleri dijital oyunlara biraz daha yöneltmiştir.

Her çocuğun akranları ile oynamaya, iletişim kurmaya ihtiyacı vardır. Ancak dijital oyunlarla birlikte çocuklar eve kapanmaya, grup oyunları yerine bireysel oyunları tercih etmeye başlamışlardır. Bu durum çocukların sosyal gelişimini olumsuz yönde etkileyebilmektedir (Toran ve diğerleri, 2016). Dijital oyunlardaki bir diğer tehdit unsuru ise internet ve dijital oyun bağımlılığıdır. Dijital ortamda fazla vakit geçiren çocukların zaman yönetiminde, üzerlerine düşen sorumlulukları yerine getirmede ve akademik başarılarında olumsuz yönde bir etki görülmektedir. Dijital oyunlara bağımlı hale gelen çocuk, gerçek yaşamdan kopup artık kendini oyun karakterleri ile özdeşleştirmeye, müdahale edildiğinde öfkelenmeye veya fazla tepki göstermeye başlamaktadır. Özellikle erken yaşlarda dijital ortamlarla tanışan ve kontrol edilmeyen çocukların dijital oyun bağımlılığı riskinin fazla olduğu görülmektedir (Yiğit ve Günüş, 2020).

2.1.5. Eğitimde Dijital Oyun Kullanımı

Kimi öğretmenler teknolojiyi etkin bir biçimde kullanırken kimi öğretmenler geleneksel öğretim yöntemlerine ısrarla devam etmektedir. Yine fiziksel imkânsızlıklar da bu site ve uygulamalara ulaşımı imkânsız hale getirmektedir. 2017 Yılında gerçekleştirilen Dijital Oyunlar Çalıştay raporumna göre katılımcıların tespitleri şu şekilde özetlenebilir:

- Dijital oyunların öğrenmeye olan katkılarından, soyut konuları somutlaştırma özelliğinden yeterince faydalanılamamaktadır. Ayrıca formal öğrenmeye yönelik olması, kazanımların gerçekleştirilmesindeki faydası, fırsat eşitliği sağlamak gibi özellikler fark edilememektedir.
- Çeşitli siteler ve EBA portalında gerek okul öncesi eğitime gerek okuma yazma ve matematik alanlarına yönelik olarak birçok eğlenceli etkinlik sayesinde çocuklar pek çok beceriyi etkili bir biçimde kazanabilmektedir.
- Dijital oyunların; motivasyon, başarı ve gerçek dünya deneyimleri yaşatma gibi birçok avantajı olmasına rağmen dijital oyunla ilgili yapılan çalışmalar yetersizdir. EBA platformunda öğretmen ve öğrencilere yönelik birçok

etkinlik bulunmaktadır. Oyunlar sayesinde öğrencilerin motivasyonlarının, çoklu görev bilinçlerinin arttığı; dil gelişimlerine, kas ve göz koordinasyonlarına olumlu etki ettiği; dersi eğlenceli hale getirdiği belirlenmiştir.

- Öğretim programlarında dijital oyunlara yeterince yer verilmemiştir. En büyük sektörlerden biri olan dijital oyunların MEB bünyesinde koordinasyonunu yapacak yetkili bir birim henüz bulunmamaktadır. Ayrıca bu tür oyunları değerlendirmeye yönelik ölçme aracı yoktur. Bu durum dijital oyunların eğitim ortamına entegre edilmesini zorlaştırmaktadır.
- Dijital oyunların müfredata dâhil edilme fikri yeni yeni ortaya çıkmaya başlamıştır. Buna yönelik olarak yeni müfredatta Türkçe dersine eklenen “Çocuk Dünyası” temasında dijital oyunlar eklenen konulardan biridir. Ancak bu konu sadece metin üzerinde dinlemeye ya da okumaya yönelik işlenmektedir ve tema zorunlu değildir.
- Sınıf ortamında internet filtreleri çok katıdır ve birçok eğitim sitesine ulaşamamaktadır. Bu sebeple tabletler yeterince etkili kullanılamamaktadır.
- Fatih Projesi ile sağlanan akıllı tahta, tablet ve internet imkânları etkin kullanılmaktadır. Ancak gerekli alt yapı maliyetli olmakta ve mevcut sistem sürekli bakıma ihtiyaç duymaktadır. Ayrıca dijital altyapı hususunda bütün kurumlar aynı şartlara sahip değildir.
- Dijital oyunlar genellikle öğretmen inisiyatifine bağlı olarak kullanılmaktadır. Öğretmenler ise hem zaman hem fayda açısından dijital oyunları tercih etmemekte, nasıl öğreteceklerine değil, ne öğreteceklerine odaklanmaktadırlar. Dijital oyunlar öğretim amacı ile değil, eğlence ve motivasyon amacı ile kullanılmaktadır. Çoğu öğretmen bu konuda yeterli bilgiye sahip değildir. Nitelikli, eğitim ortamlarında kullanılabilecek dijital oyunların sayısı oldukça azdır (BTK, 2017).

2.1.6. Eğitici Dijital Oyun Örnekleri

- Sınıf ortamında kullanılabilecek bazı internet siteleri ve uygulamalar şunlardır:

- Oyun Tabanlı Öğrenme Portalı: Site ODTÜ tarafından yürütülen bir projeye yönelik olarak oluşturulmuştur. Öğretmen ve öğrenciler uygulama, oyun ve ders etkinliklerine ulaşabilmektedirler.
- Güvenli Çocuk: İçeriğinde çocuklara yönelik kitap ve oyunlar barındıran site Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu Daire Başkanlığı tarafından kurulmuştur. Sitede ayrıca neler olmuş, neşeli kutular, çocuk kulübü, oyun parkı, bilgi dolabı gibi bölümler bulunmaktadır.
- Math Playground: İçeriğinde eğlenceli matematik etkinlikleri barındıran site, öğrencilere kendi seviyelerinde öğrenme ve keşfetme imkânı sunmaktadır.
- Kahoot: Her öğrencinin kendi telefonundan ya da bilgisayarından katılabildiği çevrim içi yarışma sitesidir. Oyuna katılabilmek için belirlenen şifre girildikten sonra ekrana çıkan sorular renk ve desenlere göre işaretlenebilmektedir. En hızlı cevap veren katılımcı en yüksek puanı almakta ve oyunu kazanmaktadır.
- World Peace Game: Gerçek hayata uygun olarak kurgulanmış, keşfetmeye ve öğrenmeye yönlendiren site en başarılı oyunlaştırma örnekleri arasında yer almaktadır.
- Scratch: Çocukların hikâye oluşturabilecekleri, oyun oynayabilecekleri ve algoritmik becerilerin geliştirebilecekleri site sürükle-bırak yöntemi ile işlemektedir. Küçük yaş grupları için ScratchJr sürümünü de vardır.
- EdPuzzle: Herhangi bir sitede bulunan videonun indirilmeden kesilip eklemeler yapılabildiği, soru, cevap ve konu anlatımı eklenebilen bir uygulamadır.
- Zondle: Öğretmenler bu uygulama ile davranış ödüllendirme, puanlama, lider tablosu gibi etkinlikleri kullanabilmekte, ayrıca çocukların gelişimlerini bir rapor halinde görebilmektedir.
- Armored Penguin: Çeşitli bulmacalar, basit aritmetik işlemler oluşturulabilen bir sitedir.
- Flip Quiz: Her oyunda 6 kategori bulunan ve her kategoride 5 soru oluşturulabilen bir oyun hazırlama aracıdır.
- Cram: Flash kartlara ders materyallerinin aktarılıp oyunlaştırılabildiği bir sitedir.

- Studystack: Oyun ve flash kartlar hazırlanabilmektedir (Aydın, 2020).
- Okulistik: İçeriğinde her sınıf seviyesine ve her derse göre etkinlik, konu anlatımı, test ve oyun barındıran siteye öğretmenler ücretsiz olarak erişim sağlayabilmektedir. Sitede; dersler, ders takip, ödevler, ölçme ve değerlendirme, e-kütüphane, oyunlar gibi bölümler bulunmaktadır. Ülkemizde öğretmenler tarafından oldukça fazla kullanılmaktadır.
- Morpa Kampüs: Bu sitede de sınıf seviyelerine özel olarak geliştirilmiş konu anlatımları, etkileşimli uygulamalar, testler bulunmaktadır. Sunulan içerikler Millî Eğitim Bakanlığı'nın öğretim programı ile uyumludur. Site öğretmenler için ücretsiz, öğrenciler için ücretlidir. Ülkemizde yaklaşık 400 bin öğretmen ve 1 milyondan fazla öğrenci tarafından kullanılmaktadır.
- MentalUP: İçeriğinde birçok oyun ve seviye barındıran site TÜBİTAK tarafından desteklenmekte ve pedagojik ürün sertifikası bulunmaktadır. Düzenli kullanımda dikkat, mantık, görsel ve sözel beceriler, hafıza gibi bilişsel becerileri geliştirmeyi vadeden site ücretsizdir. Çocukların günlük, haftalık ve aylık gelişimlerinin takip edilebilmesine olanak sağlamaktadır. Ayrıca sitenin mobil uygulaması da mevcuttur.
- Wordwall: Bu site de öğretmenler tarafında yaygın olarak kullanılmaktadır. Öğretmenler kendilerine ve okuttuğu sınıf seviyesine uygun oyun ve etkinlikleri kendisi oluşturabilmektedir. Sitede; eşleştir, kutuyu aç, rastgele kartlar, anagram, test, eşleşmeyi bul, eşleşen çiftler, eksik sözcük, rastgele tekerlek, grup sıralaması, düzelt, köstebek vurmaca gibi hazır oyun şablonları bulunmaktadır. Bu yönüyle etkinliği hazırlayacak kişiye büyük kolaylık sağlamaktadır.
- Ders Ekranda: İçeriğinde ilkökul düzeyine uygun birçok etkinlik bulunmaktadır. Öğrencilerin öğrenmekte zorlandığı okuma yazma etkinlikleri, matematik etkinlikleri, İngilizce öğretimine yönelik etkinlikler kavramlar somutlaştırılarak eğlenceli bir şekilde kullanıma sunulmaktadır.
- Phet Colorado: İlkokul öğrencileri için özellikle kesirler, çarpma ve bölme konularında faydalı bir sitedir. Bu site sadece ilkökul seviyesinde değil daha üst sınıf seviyelerinde de kullanılabilir. İçeriğinde fizik, kimya, biyoloji, yer bilimi ve matematik etkinliklerine yer vermektedir.

- Visnos: Sitede ilkokula yönelik saatler, kesirler ve dört işlem becerilerine yönelik faydalı etkinlikler bulunmaktadır.
- Geogebra: Tüm sınıf seviyelerine yönelik matematik ve fizik etkinliklerini içinde bulunduran yazılımdır.
- Matific: Matematik dersi etkinliklerinde kullanılabilir, kullanılan ülkenin öğretim programına uygun konu ve etkinlikler barındıran platformdur. Konular; tam sayılar, tam sayı aritmetiği, kesirler, ölçüler, geometri, veri, istatistik ve olasılık, süsleme gibi kategorilere ayrılmıştır.
- Learning Apps: Bu uygulamada hem daha önceden hazırlanmış etkinlikler kullanılabilir hem de öğretmen kendi eğitici etkinlikler oluşturabilmektedir.
- Bu oyunlara ek olarak çocukların okul ortamının dışında ders tekrarlarını yapabilecekleri, öğrenme eksiklerini giderebilecekleri mobil uygulamalarda mevcuttur. Bunlardan birkaçı şu şekildedir:
- Kidso: Çocuklar için olumsuz öğeler barındırmayan mobil uygulamaya şimdilik sadece App Store üzerinden erişilebilmektedir. İçeriğinde eğitici hikâye ve oyunlar bulunmaktadır.
- Okuma Yazma Öğreniyorum: Uygulamada MEB öğretim programına uygun olarak sesler gruplara ayrılmış ve yine öğretim programına uygun olarak seslerin öğretim aşamaları takip edilmiştir. Bunlara ek olarak kitap ve dil bilgisi kısmı da bulunmaktadır. 1. Sınıfa yöneliktir.
- Okut Beni: MEB öğretim programına uygun olarak sesler gruplara ayrılmış ve yine öğretim programına uygun olarak seslerin öğretim aşamaları takip edilmiştir. 1. Sınıfa yöneliktir.
- Matematik Öğreniyorum: Uygulamada toplama işlemi, çıkarma işlemi, ritmik saymalar, rakamlar ve onluk-birlik kavramlarına yönelik etkinlikler bulunmaktadır. 1. Sınıfa yöneliktir.
- Okuvaryum: Uygulamada birçok dijital hikâye kitabı bulunmaktadır. Çocuk kitap okudukça seviye atlamaktadır. Ayrıca hikâyeleri sesli olarak dinleyebilmektedir.
- Math Kids: Uygulamada ilkokul seviyesine yönelik matematiksel etkinlikler bulunmaktadır.

- 1st 2nd Math: Uygulamada sayma, karşılaştırma, toplama, çıkarma, çarpma, bölme, kesirler ve geometrik şekillere yönelik etkinlikler bulunmaktadır.
- Educational Games: Uygulama içerisinde şu etkinlikler bulunmaktadır: Hikâyedeki kişiyi bul, Aynısını bul, görselleri sınıflandırma, gölge oyunu, sayma oyunu, toplama ve çıkama oyunu, bölme ve çarpma oyunu, geometrik nesnelere, renk oyunu, farklı olanı bul, diğer yarısı nerede. Çocuk bu etkinlikleri tamamladığı zaman ödül olarak bulut toplayabilmekte bu da çocuğu motive etmektedir.
- Math Class: Uygulamada basit matematik etkinliklerine yer verilmekte ayrıca çocuk rakamları kendi el yazısını kullanarak yazabilmektedir.



2.2. İlgili Araştırmalar

İlgili araştırmalar aşağıda tablo olarak verilmiştir.

Tablo 1.
Yurtiçinde Yapılan İlgili Araştırmalar

Tarih	Yazar	Nitelik	Çalışmanın Adı	Çalışmanın Amacı	Sonuçlar
2023	Ayşe Nur Öztürk	Yüksek Lisans Tezi	“Dijital Hikayelerle Bütünleştirilmiş Dijital Oyunların Beşinci Sınıf Öğrencilerinin Matematik Ders Yüzdeler Konusundaki Akademik Başarıları ve Motivasyonları Üzerindeki Etkisi”	Bu araştırmada matematik dersinde dijital oyunların öğrencilerin akademik başarıları ve motivasyonları üzerindeki etkisini incelemek amaçlanmıştır.	Elde edilen bulgulara göre matematik dersinde dijital oyunların öğrencilerin akademik başarıları ve motivasyonları üzerinde olumlu etkisi olduğu sonucuna ulaşılmıştır.
2023	Mehmet Oğuz Göle	Makale, İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi	“Dijital Oyun Tabanlı Ses Bilgisel Farkındalık Eğitim Programının 60-72 Aylık Çocukların Ses Bilgisel Farkındalık Becerilerine Etkisi”	Bu araştırmada dijital oyun tabanlı bir programın okul öncesi dönem çocuklarının ses bilgisel farkındalık yeteneklerine etkisini incelemek amaçlanmıştır.	Araştırma sonucunda deney grubunun sesbilgisel farkındalık düzeylerinde artış görülmüştür.

Tablo 1.
Yurtiçinde Yapılan İlgili Araştırmalar (devamı)

Tarih	Yazar	Nitelik	Çalışmanın Adı	Çalışmanın Amacı	Sonuçlar
2022	İsmail Demir	Yüksek Lisans Tezi	“Eğitsel Dijital Oyunun Fen Bilimleri Dersinde Öğrenci Başarısına ve Motivasyona Etkisi: Saf Maddeler Örneği”	Bu araştırmanın amacı fen bilimleri dersi saf maddeler konusu öğretimini pekiştirmek için tasarlanan bir eğitsel dijital oyunun öğrenci başarısı ve motivasyonlarındaki değişimini araştırmak ve araştırmacı tarafından hazırlanan eğitsel dijital oyun hakkında öğrenci görüşlerini incelemektir.	Elde edilen bulgulara göre deney grubunun uygulanan ölçeklerden aldıkları ön test ve son test puanları arasında anlamlı farklılık görülürken; kontrol grubun ön test ve son test puanları arasında anlamlı farklılık bulunamamıştır.
2022	Büşra Nur Baltacı	Yüksek Lisans Tezi	“Sınıf Öğretmenlerinin Derslerinde Dijital Oyunları Kullanmaları ile İlgili Tutum ve Görüşleri”	Araştırmada derslerde dijital oyun kullanmaya yönelik olarak sınıf öğretmenlerinin görüşlerini incelemek amaçlanmıştır.	Elde edilen bulgulara göre araştırmaya katılan sınıf öğretmenlerinin derslerinde dijital oyun kullanmaya karşı olumlu tutum sergiledikleri ancak bu konuda kendilerini yetersiz hissettikleri görülmüştür.
2022	Sibel Karabekmez	Doktora Tezi	“5-6 Yaş Çocuklarına Yönelik Tasarlanan Eğitsel Dijital Oyunun Yürütücü İşlev Becerilerine Etkisi”	Araştırmada 5-6 yaş grubu çocuklarının yürütücü işlev becerileri üzerinde eğitsel dijital oyunların etkililiğini araştırmak amaçlanmıştır.	Araştırma sonucunda tasarlanan “Benim Mutlu Çiftliğim” adlı eğitici dijital oyunun çocukların yürütücü işlev becerileri üzerinde olumlu etki yarattığı sonucuna ulaşılmıştır.

Tablo 1.
Yurtiçinde Yapılan İlgili Araştırmalar (devamı)

Tarih	Yazar	Nitelik	Çalışmanın Adı	Çalışmanın Amacı	Sonuçlar
2022	Mediha Güner Özer	Doktora Tezi	“Yabancı Uyruklu İlkokul Öğrencilerinin Türkçe Okuma-Anlama ve Yazma Becerilerinin Eğitsel Dijital Oyun Destekli Öğretim Etkinlikleri ile Geliştirilmesi”	Bu araştırmada dijital oyun destekli Türkçe öğretiminin yabancı uyruklu öğrencilerin Türkçe okuma yazma becerileri üzerinde nasıl etki ettiğini incelemek amaçlanmıştır.	Araştırma sürecinde dijital oyun destekli öğretim sonucunda Türkçe öğrenmekte zorlanan 10 öğrenci üzerinde olumlu etki ettiği sonucuna ulaşılmıştır.
2022	Ogün Kaya	Yüksek Lisans Tezi	“5. Sınıflarda Biyoçeşitlilik Konusunun Öğretimine Dijital ve Geleneksel Oyun Etkisinin İncelenmesi”	Bu çalışmada fen bilimleri dersinde kullanılan geleneksel ve dijital oyunların öğrencilerin başarıları ve derse yönelik tutumlarına etkisini incelemek amaçlanmıştır.	Araştırmadan elde edilen bulgular sonucunda geleneksel oyunların öğrencilerin akademik başarıları üzerinde olumlu etkisinin daha fazla olduğu görülmüştür. Öğrencilerin derse karşı tutumları üzerinde ise iki tür oyunun da anlamlı bir farklılık oluşturmadığı gözlemlenmiştir.
2022	Duygu Akkan	Yüksek Lisans Tezi	“Eğitsel Dijital Oyun Destekli Fen Bilimleri Öğretiminin Öğrenci Başarı ve Motivasyonuna Etkisi: Elektriğin İletimi”	Araştırmada hazırlanan eğitsel bir dijital oyunun öğrencilerin başarısına ve motivasyonuna etkisini incelemek amaçlanmıştır.	Araştırma sürecinde uygulanan öğretim teknikleri gruplardaki öğrencilerin başarı ve motivasyonunu eşit düzeyde etkilemiştir.

Tablo 1.
Yurtiçinde Yapılan İlgili Araştırmalar (devamı)

Tarih	Yazar	Nitelik	Çalışmanın Adı	Çalışmanın Amacı	Sonuçlar
2022	Şima Özdemir Bülbül	Yüksek Lisans Tezi	“Öğrenciler Tarafından Kodlanarak Tasarlanan Eğitsel Dijital Oyunların 6. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Etkin Vatandaşlık Öğrenme Alanının Öğretimine Etkisi”	Araştırmada tasarlanan eğitsel bir dijital oyunun akademik başarıya etkisini ve uygulamaya katılan öğrenci ve öğretmenlerin görüşlerini incelemek amaçlanmıştır.	Elde edilen bulgulara göre eğitsel dijital oyun ve kodlamayla öğrenmenin Sosyal bilgiler öğretimine katkı sağlayacağı belirlenmiştir.
2022	Ali Yılmaz	Yüksek Lisans Tezi	“5. Sınıf İngilizce Dersinde Dijital Oyun Tabanlı Öğrenmenin Akademik Başarı ve Tutum Üzerine Etkisi”	Bu çalışmada öğrenme etkinliklerinde kullanılan dijital oyunların öğrencilerin derse karşı tutumları ve akademik başarıları üzerindeki etkisini incelemek amaçlanmıştır.	Araştırma sonucunda öğrencilerin derse yönelik tutumlarında anlamlı bir farklılık görülmemiştir. Ancak deney grubunu akademik başarıya yönelik ön test ve son test puanları arasında anlamlı farklılık olduğu sonucuna ulaşılmıştır.
2022	Mahmut Ağırgöl, Erhan Kara, Güldem Dönel Akgül*	Makale, Uluslararası Bilim ve Eğitim Dergisi	“Eğitsel Dijital Oyunlarla İşlenen Fen Bilgisi Dersinin Öğrencinin Bilgilerinin Kalıcılığına, Akademik Başarısına ve Tutumuna Etkisi”	Bu çalışmada fen bilimleri derslerinde kullanılan dijital oyunların öğrencilerin derse karşı tutumlarına, akademik başarılarına ve öğrendikleri bilgilerin kalıcılığına etkisini incelemek amaçlanmıştır.	Araştırma sonucunda deney grubu öğrencilerinin son test puanları akademik başarı ve bilgilerin kalıcılığı yönünden incelendiğinde anlamlı bir farklılık görülürken; tutuma yönelik son test puanlarında anlamlı bir farklılık görülmemiştir.

Tablo 1.
Yurtiçinde Yapılan İlgili Araştırmalar (devamı)

Tarih	Yazar	Nitelik	Çalışmanın Adı	Çalışmanın Amacı	Sonuçlar
2022	Yasemin Saydam	Yüksek Lisans Tezi	“Eğitici Dijital Oyunlar ile Desteklenmiş Görsel Algı Eğitiminin Çocukların Görsel Algısı Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi”	Bu çalışmada okul öncesi eğitimlerine devam eden çocuklara yönelik olarak hazırlanmış olan görse algı eğitimi içerikli dijital oyunların çocukların görsel algısı üzerindeki etkisini incelemek amaçlanmıştır.	Araştırmanın sonucunda Eğitici Dijital Oyunlar ile Desteklenmiş Görsel Algı Eğitiminin çocukların görsel algı gelişimlerini pozitif yönde etkilediği ve bu etkinin kalıcı olduğu saptanmıştır.
2022	Melike Kılıç	Yüksek lisans Tezi	“Fen Eğitiminde Eğitsel Dijital Oyun Tasarımı ve Oyun Hakkında Akademisyen, Öğretmen ve Aday Öğretmenlerin Görüşleri”	Bu çalışmada fen bilimleri dersine yönelik olarak hazırlanan dijital bir oyun hakkında öğretmenlerin, öğretmen adaylarının ve akademisyenlerin görüşlerini incelemek amaçlanmıştır.	Araştırmadan elde edilen bulgular sonucunda öğretmenler, öğretmen adayları ve akademisyenler geliştirilen oyuna yönelik olumlu görüşlerini belirtse de oyunun geliştirilmesi gereken noktaları olduğunu vurgulamışlardır.
2022	Betül Toka	Yüksek Lisans Tezi	“Etkileşimli Eğitici Dijital Oyun Programının Dezavantajlı Çocukların Matematik Becerileri ve Çalışma Belleği Performansı Üzerine Etkisinin İncelenmesi”	Bu çalışmada eğitici dijital oyunların dezavantajlı çocukların matematiksel becerileri ve çalışma bellekleri üzerindeki etkisini incelemek amaçlanmıştır.	Elde edilen bulgular sonucunda dijital oyunların dezavantajlı çocukların matematik becerileri ve çalışma belleği üzerinde olumlu etkisi olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Tablo 1.
Yurtiçinde Yapılan İlgili Araştırmalar (devamı)

Tarih	Yazar	Nitelik	Çalışmanın Adı	Çalışmanın Amacı	Sonuçlar
2022	Saliha Cevher	Doktora Tezi	“Dijital Oyun ve Animasyon Yazılımı Kullanımının Ortaokul Öğrencilerinin Mekânsal Düşünme Becerilerine Etkisi”	Bu araştırmanın amacı, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun ile animasyon yazılımı kullanımlarının onların akademik başarılarına ve mekânsal düşünme becerilerine etkisini belirlemek ve bu yazılımların derslerde kullanılmasına dair öğrencilerin görüşlerini incelemektir.	Araştırmada dijital oyun ve animasyon yazılımı kullanımının öğrencilerin akademik başarıları ve mekânsal düşünme becerileri üzerinde olumlu etkiye sahip olduğu görülmüştür. Bu sonuç dijital oyun ve animasyonların derslerde kullanılmasının akademik başarıyı arttırmada önemli bir uygulama olabileceğini göstermektedir.
2022	Duygu İlkay	Yüksek Lisans Tezi	“Fen Bilimleri Dersinde Eğitsel Dijital Oyun Kullanımının 6. Sınıf Öğrencilerinin Motivasyonlarına ve Akademik Başarılarına Etkisi”	Bu araştırmada eğitsel dijital oyunların akademik başarıya ve fen öğrenmeye yönelik motivasyona olan etkisini araştırmak amaçlanmıştır.	Araştırma sonucunda deney grubu öğrencilerinin akademik başarı ve motivasyon puanlarının kontrol grubuna göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde yüksek düzeyde olduğu görülmüştür.
2022	Murat Çokyaman, Hüseyin Şimşek	Makale, Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (BAİBÜEFD)	“Eğitsel Dijital Oyunların 8. Sınıf Öğrencilerinin İngilizce Ders Başarısı ve Güdülenmelerine Etkisi”	Araştırmada eğitsel dijital oyunların öğrencilerin ders başarısı ve güdülenme düzeylerine etkisini incelemek amaçlanmıştır.	Araştırma sonucunda eğitsel dijital oyunların öğrencilerin akademik başarısının ve güdülenme düzeylerinin artmasında olumlu etkisinin olduğu görülmüştür.

Tablo 1.
Yurtiçinde Yapılan İlgili Araştırmalar (devamı)

Tarih	Yazar	Nitelik	Çalışmanın Adı	Çalışmanın Amacı	Sonuçlar
2022	Nezaket Sema Gündoğdu	Yüksek lisans Tezi	“Öğretmen Adaylarının Öğretmen Eğitiminde Bilgi ve İletişim Teknolojileri Entegrasyonunun Kullanımı ile Dijital Oyun Temelli Öğrenme Algıları Arasındaki İlişki”	Bu araştırmanın amacı öğretmen adaylarının öğretmen eğitiminde teknoloji kullanımı ile dijital oyun temelli öğrenme algıları arasındaki ilişkiyi incelemektir.	Elde edilen bulgulara göre sınıf öğretmeni adaylarının dijital oyun temelli öğrenmeye yönelik algısının, bilgi ve iletişim teknolojileri stratejileri algısı ile arasında anlamlı ve pozitif yönde bir ilişki olduğu sunucuna ulaşılmıştır.
2022	Kübra Yılmaz	Yüksek Lisans Tezi	“İngilizce Öğretmenlerinin Küçük Yaş Grubundaki Öğrenenler İçin Dijital Oyunlaştırmaya Yönelik Görüşleri”	Bu araştırmanın amacı İngilizce öğretmenlerinin dijital oyunlaştırmaya yönelik görüşlerini belirlemektir.	Elde edilen bulgulara göre İngilizce öğretmenlerinin dijital oyunlaştırmaya yönelik görüşlerinin olumlu olduğu ortaya çıkmıştır. Ayrıca araştırmanın alt boyutlarından olan cinsiyet ve eğitim düzeyi değişkenlerinde farklılık olduğu görülmüştür. Buna göre erkek öğretmenlerin kadın öğretmenlere göre; yüksek lisans mezunu öğretmenlerin lisans mezunu öğretmenlere göre puanının yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Tablo 1.
Yurtiçinde Yapılan İlgili Araştırmalar (devamı)

Tarih	Yazar	Nitelik	Çalışmanın Adı	Çalışmanın Amacı	Sonuçlar
2021	Sümevra Akkaya, Zeynep Tan, Metin Kapıdere	Makale, Temel Eğitim Dergisi	“Dijital Oyun Temelli Öğretime İlişkin Sınıf Öğretmenlerinin Görüşlerinin İncelenmesi”	Bu çalışmada, sınıf öğretmenlerinin dijital oyun temelli öğretime ilişkin görüşlerinin incelenmesi amaçlanmaktadır.	Araştırmaya katılan öğretmenler sadece dijital oyunların kullanılmasıyla eğitim hedeflerine ulaşamayacağını ancak hedeflere ulaşmada önemli bir destek olduğunu belirtmişlerdir. Öğretmenler dijital oyun temelli öğretimin eğlenerek öğrenme, dikkat çekme, kalıcı öğrenme, hızlı öğrenme, motivasyon, öğrenilenleri pekiştirme, derse aktif katılım, somutlaştırma, dijital becerilerde artış, zihinsel gelişim gibi olumlu etkilerinin olduğunu belirtmişlerdir.
2021	Mustafa Başaran, Rabiye Kılınçarslan	Makale, Türkiye Eğitim Dergisi	“Uzaktan Eğitimle İlk Okuma Yazma Öğretiminde Web 2.0 Araçlarıyla Tasarlanan Oyunların Etkililiği”	Bu araştırmanın amacı web 2.0 araçlarıyla tasarlanan oyunların, öğrencilerin ilk okuma yazma becerileri üzerindeki etkisini incelemektir.	Araştırma sonucunda, deney grubunda bulunan öğrencilerin kontrol grubundaki öğrencilere göre ilk okuma yazma sürecinde başarılı olduğu görülmüştür.
2021	Timur Koparan	Makale, Özgün Araştırma/Original Article	“Yükseköğretimde Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme Ortamından Yansımaların İncelenmesi”	Bu araştırma ile dijital oyun tabanlı öğrenme ortamından yansımaların ortaya konulması amaçlanmıştır.	Araştırmaya göre eğitici dijital oyunların etkili ve ilgi, çekici bir araç olabileceği sonucuna ulaşılmıştır.

Tablo 1.
Yurtiçinde Yapılan İlgili Araştırmalar (devamı)

Tarih	Yazar	Nitelik	Çalışmanın Adı	Çalışmanın Amacı	Sonuçlar
2021	Halil Erbil Güner, Mustafa Yağcı Akif Azak	Makale, Türk Akademik Yayınlar Dergisi (TAY Journal),	“Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Öğretiminde Eğitsel Oyun Yazılımı Destekli Öğretimin Öğrencilerin Başarıları Üzerindeki Etkisi”	Bu araştırmada, ilköğretim 5. sınıf öğrencilerinin bilişim teknolojileri ve yazılım dersi öğretiminde eğitsel oyun yazılım destekli öğretim başarılarını incelemek amaçlanmıştır.	Çalışmanın sonuçları, başarı puanları açısından karşılaştırıldığında, deney grubunun yüksek puanlara sahip olduğunu, kontrol grubunun ise yüksek puanlar göstermediğini göstermiştir. Ayrıca deney grubu bilgisayar oyunlarına karşı anamlı bir tutum oluşturmamıştır.
2021	Selin Yıldız, Raşit Zengin	Makale, Ekev Akademi Dergisi	“Dijital ve Sınıf İçi Eğitsel Oyunlarla Gerçekleştirilen Fen Eğitiminin Okul Öncesi Öğrencilerinin Bilişsel Gelişim Düzeylerine Etkisi”	Araştırmada eğitsel dijital oyunlar kullanarak gerçekleştirilen fen öğretiminin okul öncesi öğrencilerinin bilişsel gelişim düzeylerine etkisini incelemek amaçlanmıştır.	Araştırma sonucunda eğitsel dijital oyunlar kullanılarak gerçekleştirilen fen öğretimi, okul öncesi öğrencilerinin bilişsel gelişim düzeylerini arttırmada etkili olmuştur

Tablo 1.
Yurtiçinde Yapılan İlgili Araştırmalar (devamı)

Tarih	Yazar	Nitelik	Çalışmanın Adı	Çalışmanın Amacı	Sonuçlar
2021	Nuri Kara	Makale, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi	“Eğitsel Mobil Matematik Oyunu ile Sınıf İçi Oyunlaştırma: Bir Durum Çalışması Örneği”	Sınıf ortamında eğitsel bir mobil oyun olan “Hoverland” uygulaması kullanılarak öğretmen ve öğrencilerin sınıf içi oyunlaştırma uygulamasına ilişkin deneyim ve görüşlerini ortaya koymaktır.	Uygulama sonucunda öğrencilerin oyunlaştırma içerisinde eğlenceli vakit geçirdikleri, etkinlikten kazandıkları rozetleri saklamak ve arkadaşlarıyla paylaşmak istedikleri görülmüştür. Öğretmenlerin bu süreçte sınıf yönetimi konusunda zorlandıkları görülmüştür. Ayrıca kullanılan mobil oyunların içeriğinin öğrencilerin beklentilerine uygun olması, oyun içi seviyeler oluşturulması ve basitten zora doğru bir yol izlenmesi gerektiği sonucuna ulaşılmıştır.
2021	Hilal Genç Çopur	Doktora Tezi	“Dijital Oyun Destekli Matematik Eğitim Programının 54-66 Aylık Çocukların Saymaya İlişkin Temel Matematik Becerilerinin Gelişimine Etkisi”	Bu araştırmanın amacı dijital oyun destekli matematik eğitim programının ve matematik içerikli dijital oyunların 54-66 aylık çocukların saymaya ilişkin temel matematik becerilerine ve matematiği sevme düzeylerine etkisini incelemektir.	Araştırma sonucunda Dijital Oyun Destekli Matematik Eğitim Programının ve matematik içerikli dijital oyun uygulamalarının çocukların saymaya ilişkin temel matematik becerileri üzerinde yüksek düzeyde etkili olduğu, aynı zamanda dijital oyunların etkinliklerle bütünleştirildiği Dijital Oyun Destekli Matematik Eğitim Programının yalnızca dijital oyunların yer aldığı matematik içerikli dijital oyun uygulamalarına göre çocukların saymaya ilişkin matematik becerilerini geliştirme konusunda daha etkili olduğu görülmüştür.

Tablo 1.
Yurtiçinde Yapılan İlgili Araştırmalar (devamı)

Tarih	Yazar	Nitelik	Çalışmanın Adı	Çalışmanın Amacı	Sonuçlar
2021	Ayşe Altun	Yüksek Lisans Tezi	“Sosyal Bilgiler Dersinde Dijital Oyunlardan Yararlanmaya İlişkin Öğretmen Tutum ve Görüşleri Üzerine Bir İnceleme”	Sosyal Bilgiler öğretmenleri ve Sosyal Bilgiler dersine giren sınıf öğretmenlerinin derslerde kullanılan dijital oyunlara yönelik tutum ve görüşlerini incelemektir.	Araştırmadan elde edilen bulgulara göre sosyal bilgiler dersine giren öğretmenlerin konu ve kazanımların öğretilmesinde dijital oyun kullanımına yönelik olumlu tutum sergiledikleri ancak bu konuda deneyim sahibi olmadıkları sonucuna ulaşılmıştır.
2020	İsa Boz, Mehmet Arif Özerbaş	Makale, Bilim Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi	“Sınıf Öğretmenlerinin Matematik Dersinde Teknoloji Kullanımlarına İlişkin Görüşleri”	Sınıf öğretmenlerinin matematik dersinde teknoloji kullanımına ilişkin görüşlerini incelemektir.	Araştırmadan elde edilen bulgulara göre sınıf öğretmenlerinin matematik dersinde teknoloji kullanımına yönelik görüşlerinin olumlu yönde olduğu sunucuna ulaşılmıştır. Öğretmenler; derste teknoloji kullanımının dersi somut hale getirdiğini, öğrenmeye yönelik istek ve ilgiyi artırdığını ancak kullanılan araç ve gereçlerin çağın gereksinimlerine uygun olması gerektiğini vurgulamışlardır.
2020	Güldem Dönel Akgül, Melike Kılıç	Makale, Fen Bilimleri Öğretimi Dergisi	“Fen Bilgisi Öğretmen Adaylarının Eğitsel Dijital Oyunlar ve KODU Uygulamasına Yönelik Görüşleri”	Bu çalışmada öğretmen adaylarının, dijital bir oyun geliştirilmesine ve bunun eğitim ortamlarına uyarlanmasına ilişkin görüşlerini incelemek amaçlanmıştır.	Araştırma sonucunda öğretmen adayları, tasarlanan oyunların dersi eğlenceli hale getirip öğrenmeyi kolaylaştıracağı, derslerde kullanılabileceği, oyunlar üzerinden öğrenilen konuların daha kalıcı olacağı ve aktif katılımı sağlayacağı şeklinde görüş bildirmişlerdir.

Tablo 1.
Yurtiçinde Yapılan İlgili Araştırmalar (devamı)

Tarih	Yazar	Nitelik	Çalışmanın Adı	Çalışmanın Amacı	Sonuçlar
2020	Beyza Nur Kuşçuran	Yüksek Lisans Tezi	“Dijital Oyun Tabanlı İngilizce Sözcük Öğretimi Üzerine Deneysel Bir Çalışma”	Bu araştırmanın amacı İngilizce derslerinde sözcük öğretiminin dijital oyunları kullanılarak yapılmasının öğrencilerinin sözcük öğrenimi üzerindeki etkisini incelemektir.	Araştırmadan elde edilen bulgulara göre İngilizce sözcük öğretiminde dijital oyun kullanılarak yapılan öğretimin klasik yöntemlere göre daha etkili olduğu ve öğrenci başarılarını arttırdığı sonucuna ulaşılmıştır.
2020	Berat Kaynar	Yüksek Lisans Tezi	“Eğitsel ve Dijital Oyun Tabanlı Etkinliklerin Hayat Bilgisi Dersindeki Akademik Başarı, Tutum ve Kalıcılığa Etkisi”	Bu araştırmanın amacı eğitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerin hayat bilgisi dersindeki akademik başarı, tutum ve kalıcılığa etkisini incelemektir.	Araştırma sonucunda eğitsel dijital oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına, derse yönelik tutumlarına ve bilgilerin kalıcılığına olumlu anlamda katkı sağladığı tespit edilmiştir.
2020	Yasemin Özbek	Tezsiz Yüksek Lisans Projesi	“Sınıf Öğretmenlerinin Dijital İçerik ve Teknolojiyi Kullanma Becerileri”	Bu çalışmada sınıf öğretmenlerinin dijital içerik ve teknolojiyi kullanma düzeylerini incelemek amaçlanmıştır.	Sınıf öğretmenlerinin dijital içerik ve teknolojiyi kullanma becerilerinin yeterli düzeyde olduğu görülmüştür.
2019	Anıl Erkan	Yüksek Lisans Tezi	“İlkokul 4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanılan Eğitsel Oyun ve Dijital Oyun Öğretiminin Öğrencilerin Başarı ve Tutumlarına Etkisi”	Bu araştırmanın amacı 4. Sınıf sosyal bilgiler dersinde kullanılan eğitsel oyun ve dijital oyun öğretiminin öğrencilerin başarı ve tutumlarına etkisini incelemektir.	Araştırma sonucunda eğitsel oyun ve dijital oyunların öğrencilerin akademik başarı ve tutumlarına olumlu yönde etki ettiği tespit edilmiştir ancak deney ve kontrol gruplarının son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür.

Tablo 1.
Yurtiçinde Yapılan İlgili Araştırmalar (devamı)

Tarih	Yazar	Nitelik	Çalışmanın Adı	Çalışmanın Amacı	Sonuçlar
2019	Hasan Yüksel	Yüksek Lisans Tezi	“Türkçe Dersinde Kullanılan Eğitsel Dijital Oyunların Ders Başarısı ve Motivasyona Etkisi”	Bu çalışmada derste kullanılan dijital oyunların öğrencilerin ders başarısı ve motivasyonlarına yönelik etkisini incelemek amaçlanmıştır.	Araştırma sonucunda derste kullanılan dijital oyunların başarı ve motivasyon üzerinde olumlu etkisi olduğu görülmüştür.
2019	Mahmut Zengin	Yüksek lisans tezi	“İngilizce Kelime Öğretiminde Eğitsel Bilgisayar Oyunları Kullanımının Öğrencilerin Başarı ve Tutumlarına Etkisi”	Bu araştırmanın amacı İngilizce kelime öğretiminde eğitsel bilgisayar oyunları kullanımının öğrencilerin başarı ve tutumlarına etkisini incelemektir.	Araştırma sonucunda deney grubunda bulunan öğrencilerde başarı artışı ve öğrenmelerinde kalıcılık gözlemlenmiştir.
2019	Huriye Yavuzkan	Yüksek Lisans Tezi	“Eğitsel Dijital Oyunların 5. Sınıf Öğrencilerinin Matematik Başarısına ve Tutumuna Etkisi”	Bu araştırmanın amacı eğitsel dijital oyunların öğrencilerin matematik başarısı ve tutumuna etkisini incelemektir.	Araştırmadan elde edilen verilere göre eğitsel dijital oyunların matematik başarısını arttırdığı ancak uygulanan yöntemin tutum üzerinde farklılık yaratmadığı görülmüştür.

Tablo 1.
Yurtiçinde Yapılan İlgili Araştırmalar (devamı)

Tarih	Yazar	Nitelik	Çalışmanın Adı	Çalışmanın Amacı	Sonuçlar
2019	Ali Umut Aşçı	Makale, Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi	“Eğitsel Dijital Oyunların 6. Sınıf Öğrencilerinin Türkçe Dersi Akademik Başarılarına Etkisi”	Bu araştırmanın amacı eğitsel dijital oyunların 6. sınıf öğrencilerinin Türkçe dersi sözcükte yapı konusunda akademik başarılarına etkisini incelemektir.	Araştırma sonucunda yapılan ön test ve son test sonuçları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür. Bu nedenle Türkçe dersi sözcükte yapı konusunda hem dijital oyunla öğretim yönteminin hem de geleneksel öğretim yöntemlerinin etkili olduğu sonucuna ulaşmıştır.
2019	Eylem Öztürk	Yüksek Lisans Tezi	“İlkokul Öğretmenlerinin Derslerinde Dijital İçeriklerden Yararlanma Durumları”	Araştırmada ilkökul öğretmenlerinin derslerinde dijital içeriklerden yararlanma durumlarını ortaya koymak amaçlanmıştır.	Araştırma sonucunda sınıf öğretmenlerinin dijital içeriklerden eğitsel amaçlı olarak yararlanma düzeylerinin düşük olduğu görülmüştür. Ayrıca dijital içeriklerin öğrencilerin derse yönelik ilgisini artırdığı ancak iş birlikli öğrenmeden çok bireysel öğrenmeye yönlendirdiği sonucuna ulaşmıştır.
2018	Zülküf Eser Sabırlı	Yüksek Lisans Tezi	“Dijital Eğitsel Oyunların Eğitimde Kullanımının Farklı Değişkenler Açısından İncelenmesi”	Bu araştırmada eğitsel dijital oyunların kullanımının öğrencilerin akademik başarılarını, derse yönelik tutum ve motivasyonlarını, teknoloji kullanım becerilerine etkisini incelemek amaçlanmıştır.	Araştırma sonucunda eğitsel dijital oyun kullanımının ders başarısında anlamlı bir artışa neden olduğu ve öğrencilerin motivasyonlarını arttırdığı görülmüştür. Derse karşı tutum ise hem deney hem kontrol grubunda aynı derecede değişmiştir. Teknoloji kullanım becerilerinde deney grubu lehine anlamlı bir artış görülmüştür.

Tablo 1.
Yurtiçinde Yapılan İlgili Araştırmalar (devamı)

Tarih	Yazar	Nitelik	Çalışmanın Adı	Çalışmanın Amacı	Sonuçlar
2018	Buket Tecen	Yüksek Lisans Tezi	“Okul Öncesi Dönem Ses Eğitiminde Dijital Oyun Temelli Destekleyici Aktivitelerin Çocukların Sesli Harfleri Öğrenmelerine Etkisi”	Bu araştırmanın amacı okul öncesi dönem ses eğitiminde dijital oyun temelli destekleyici aktivitelerin çocukların sesli harfleri öğrenmelerine etkisini incelemektir.	Araştırma sonucunda deney grubundaki çocukların başarı testi son test puanlarının, kontrol grubuna kıyasla anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu belirlenmiştir.
2017	Emrah Doğan, Hakan Koç	Makale, Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi	“Sosyal Bilgiler Dersinde Deprem Konusunun Dijital Oyunla Öğretiminin Akademik Başarıya Etkisi”	Bu çalışmanın amacı; sosyal bilgiler dersinde deprem konusunun dijital oyunla öğretiminin akademik başarıya etkisini incelemektir.	Araştırma sonucunda deney grubunun akademik başarı puanlarının, kontrol grubu öğrencilerinin akademik puanlarından yüksek olduğu tespit edilmiştir.
2016	İhsan Seyit Ertem	Makale, Akdeniz Eğitim Araştırmaları Dergisi	“Oyun Temelli Dijital Ortamlar ve Türkçe Öğretiminde Kullanımına İlişkin Sınıf Öğretmenlerinin Görüşleri”	Bu çalışmada Türkçe dersinde kullanılan dijital oyunlar hakkında sınıf öğretmenlerinin görüşlerini incelemek amaçlanmıştır.	Elde edilen bulgulara göre sınıf öğretmenleri donanım eksikliği, zaman yetersizliği, disiplin sorunları gibi nedenler ile derslerinde dijital oyunları yeterince kullanamadıklarını belirtmişlerdir.

Tablo 1.
Yurtiçinde Yapılan İlgili Araştırmalar (devamı)

Tarih	Yazar	Nitelik	Çalışmanın Adı	Çalışmanın Amacı	Sonuçlar
2015	Tayfur Bakır	Yüksek Lisans Tezi	“Eğitsel Amaçlı Bilgisayar Oyunlarının Coğrafya Derslerinde Kullanılmasının Öğrenci Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi”	Bu çalışmada coğrafya derslerinde kullanılan eğitsel bilgisayar oyunlarına yönelik öğrenci görüşlerini incelemek amaçlanmıştır.	Elde edilen bulgulara göre eğitsel bilgisayar oyunu ile eğitim gören öğrenciler ile geleneksel yöntemler ile eğitim gören öğrencilerin görüşleri arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür.
2014	Nuri Can Aksoy	Doktora Tezi	“Dijital Oyun Tabanlı Matematik Öğretiminin Ortaokul 6.Sınıf Öğrencilerinin Başarılarına, Başarı Güdüsü, Öz-yeterlik ve Tutum Özelliklerine Etkisi”	Bu araştırmanın amacı ortaokul 6. Sınıf matematik konularının dijital oyun tabanlı öğretim yöntemiyle işlenmesinin öğrencilerin başarılarına ve duyuşsal özelliklerin etkisini incelemektir.	Araştırmadan elde edilen bulgulara göre öğrencilerin akademik başarıları, başarı güduları ve derse karşı tutumlarında deney grubu lehine anlamlı bir farklılık görülmüştür. Öz yeterlik özelliklerinde ise anlamlı bir farklılık görülmemiştir. Ayrıca araştırma sonlarına doğru öğrencilerde ekrana bakmaktan kaynaklı sağlık problemlerinin ortaya çıktığı görülmüştür.
2014	Hasan Topçu, Sevda Küçük, Yüksel Göktaş	Makale, Turkish Journal of Computer and Mathematics Education	“Sınıf Öğretmeni Adaylarının İlköğretim Matematik Öğretiminde Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Kullanımına Yönelik Görüşleri”	Bu çalışmada matematik dersinde kullanılan dijital oyunlar hakkında sınıf öğretmeni adaylarının görüşlerini incelemek amaçlanmıştır.	Araştırmadan elde edilen verilere göre araştırmaya katılan sınıf öğretmeni adaylarının eğitsel bilgisayar oyunları hakkında yeterince bilgi sahibi olmadıkları, çalışma kapsamında bilgi edindikleri, adaylarının derslerde eğitici bilgisayar oyunlarının kullanımına olumlu baktıkları ancak bu konuda kendilerini yetersiz buldukları görülmüştür.

Tablo 1.
Yurtiçinde Yapılan İlgili Araştırmalar (devamı)

Tarih	Yazar	Nitelik	Çalışmanın Adı	Çalışmanın Amacı	Sonuçlar
2012	Nilay Yıldırım	Yüksek Lisans Tezi	“Yabancı Dil Eğitiminde Eğitsel Oyunlar Aracılığıyla Mobil Öğrenme”	Çalışmada eğitsel mobil oyunların yabancı dil öğretimine yönelik etkisini incelemek amaçlanmıştır.	Eğitsel mobil uygulamaların İngilizce eğitiminde öğrencilerin başarı düzeylerini artırdığı gözlemlenmiştir.
2012	Melike Tural Sönmez	Yüksek lisans Tezi	“6. Sınıf Matematik Derslerinde Web Üzerinden Sunulan Eğitsel Matematik Oyunlarının Öğrenci Başarısına Etkisi”	Bu çalışmada Matematik dersinde kullanılan dijital oyunların öğrenci başarısına incelemek amaçlanmıştır.	Araştırmadan elde edilen bulgulara göre deney grubundaki öğrencilerin matematik dersine karşı ilgi ve motivasyonlarının arttığı sonucuna ulaşılmıştır.
2011	Selçuk Fırat	Yüksek Lisans Tezi	“Bilgisayar Destekli Eğitsel Oyunlarla Gerçekleştirilen Matematik Öğretiminin Kavramsal Öğrenmeye Etkisi”	Bu çalışmada matematik dersinde kullanılan dijital oyunların kavramsal öğrenmeye etkisini incelemek amaçlanmıştır.	Araştırma sonucunda bilgisayar destekli eğitsel oyunlarla gerçekleştirilen öğretimin geleneksel öğretime kıyasla daha etkili olduğu belirlenmiştir.

Tablo 1.
Yurtiçinde Yapılan İlgili Araştırmalar (devamı)

Tarih	Yazar	Nitelik	Çalışmanın Adı	Çalışmanın Amacı	Sonuçlar
2008	Serkan Çankaya, Ayşen Karamete	Makale, Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi	“Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Öğrencilerin Matematik Dersine ve Eğitsel Bilgisayar Oyunlarına Yönelik Tutumlarına Etkisi”	Bu çalışmada matematik dersinde kullanılan bilgisayar oyunlarının öğrencilerin derse ve bilgisayar oyunlarına yönelik tutumlarına etkisini incelemek amaçlanmıştır.	Araştırma sonucunda öğrencilerin matematik dersi ve eğitsel bilgisayar oyunlarına olan tutumlarının olumlu olduğu görülmüştür.
2007	Asuman Yiğit	Yüksek Lisans Tezi	“İlköğretim 2.Sınıf Seviyesinde Bilgisayar Destekli Eğitici Matematik Oyunlarının Başarıya ve Kalıcılığa Etkisi”	Bu çalışmada 2. Sınıf düzeyinde kullanılan dijital oyunların öğrencilerin başarılarına ve öğrenmelerin kalıcılığına etkisini incelemek amaçlanmıştır.	Araştırma sonunda kontrol ve deney gruplarında akademik başarıları ve kalıcılık puanları arasında anlamli bir fark olmadığı görülmüştür.

Tablo 2.
Yurt Dışında Yapılan İlgili Araştırmalar

Tarih	Yazar	Nitelik	Çalışmanın Adı	Çalışmanın Amacı	Sonuçlar
2022	Ebru Yılmaz İnce, Murat Emre Sancak	Makale, Journal of Learning and Teaching in Digital Age	“Educational Computer Game for Earthquake”	Bu çalışmanın amacı UNITY adlı program kullanılarak oluşturulmuş eğitici dijital oyunun deprem eğitimi konusundaki etkililiğini incelemektir.	Araştırma sonucunda geliştirilen dijital oyunun deprem konusunun öğretiminde etkili olabileceği görülmüştür. Geliştirilen oyna farklı özellikler eklenebileceği bu sayede daha etkili olabileceği belirtilmiştir.
2021	Jingwen Xie, Minhong Wang, Danial Hooshyar	Makale, Knowledge Management & E-Learningale	“Student, parent, and teacher perceptions towards digital educational games: How they differ and influence each other”	Bu araştırmanın amacı eğitici dijital oyunlara yönelik öğrencileri, ebeveynlerin ve öğretmenlerin algılarını, birbirlerine ne derecede etkilediklerini ve birbirlerinden nasıl farklılık gösterdiklerini incelemektir.	Araştırma sonucunda öğrenci, ebeveyn ve öğretmenlerin belirli bir dijital oyun deneyimine sahip oldukları ancak eğitici dijital oyunlar hakkında sınırlı bilgiye sahip oldukları görülmüştür. Öğrencilerin eğitici dijital oyunlara yönelik algılarının ebeveyn ve öğretmenler göre daha olumlu olduğu görülmüştür.
2020	Li Deng, Shaoyang Wu, Yumeng Chen, Zhengmei Peng	Makale, Journal of Computer Assisted Learning	“Digital game-based learning in a Shanghai primary-school mathematics class: A case study”	Bu çalışmada Şangay devlet ilkokulu 2. Sınıf matematik dersinde dijital oyun tabanlı öğretime ilişkin öğretmen ve öğrencilerin algılarını incelemek amaçlanmıştır.	Araştırmadan elde edilen verilere göre dijital oyunlar 6 gün boyunca günde birer kez kullanıldığında öğrencilerin öğrenmeye olan ilgilerini ve motivasyonlarını arttırdığı görülmüştür.

Tablo 2.
Yurt Dışında Yapılan İlgili Araştırmalar (devamı)

Tarih	Yazar	Nitelik	Çalışmanın Adı	Çalışmanın Amacı	Sonuçlar
2020	Mohd Shakir Azfar Abdul Halim, Harwati Hashim, Melor Md Yunus,	Makale, Journal of Education and e-Learning Research	“Pupils’ Motivation and Perceptions on ESL Lessons through Online Quiz-Games”	Bu çalışmada çevrimiçi test oyunlarının öğrencilerin derse karşı motivasyon ve algıları üzerindeki etkisini incelemek amaçlanmıştır.	Araştırmadan elde edilen bulgulara göre çevrim içi test uygulamasından sonra öğrencilerin derse karşı motivasyonlarının olumlu yönde etkilendiği sonucuna ulaşmıştır.
2019	Valerie Shute, Seyedahmad Rahimi, Xi Lu	Makale	“Supporting Learning in Educational Games: Promises and Challenges”	Bu çalışmanın amacı eğitici dijital oyunların eğitim ortamlarında kullanımı esnasında yaşanan kolaylıklar ve zorlukları incelemektir.	Araştırma sonucunda eğitsel dijital oyunların öğrenmeyi kolaylaştıracağı ancak dijital oyunları tek başına yeterli olmayacağı görülmüştür. Bu oyunların animasyonlar, videolar, geri dönüt ve ile destelenmesi gerektiği belirtilmiştir.
2019	Ayşe Alkan, Hüseyin Mertol	Makale, International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)	“Teacher Candidates’ State Of Using Digital Educational Games”	Bu çalışmanın amacı öğretmen adaylarının eğitsel dijital oyunları kullanma durumlarının belirlemektir.	Araştırma sonucunda öğretmen adaylarının eğitsel dijital oyunlara bakış açılarının olumlu olduğu ancak bu oyunları kullanma konusunda endişeli oldukları görülmüştür.

Tablo 2.
Yurt Dışında Yapılan İlgili Araştırmalar (devamı)

Tarih	Yazar	Nitelik	Çalışmanın Adı	Çalışmanın Amacı	Sonuçlar
2019	Taufik, Perisya Hilmun, Erika Nuris Sabella, Sanda M Sabrina	Makale, International Conference on English Language Teaching (ICONELT 2019)	“The Use of Digital Game-Based Learning in EFL Classroom: Teacher’s voices”	Bu çalışmada lise öğretmenleri ve üniversite öğretim görevlilerinin dijital oyun tabanlı öğretime yönelik görüşlerini belirlemek amaçlanmıştır.	Araştırmadan elde edilen bulgulara göre öğretmenler ve öğretim görevlileri dijital oyun tabanlı öğretimin öğrencilerin problem çözme, eleştirel düşünme becerilerin üzerinde olumlu etkisi olduğunu savunmaktadır. Ancak eğitimciler imkân yetersizliği olduğunu belirtmişlerdir.
2018	Siew Pei Hwa	Makale, International Forum of Educational Technology & Society	“Pedagogical Change in Mathematics Learning: Harnessing the Power of Digital Game-Based Learning”	Bu çalışmada alternatif bir eğitim yöntemi olan dijital oyun tabanlı öğretimin faydalarını araştırmak amaçlanmıştır.	Araştırmadan elde edilen verilere göre dijital oyun temelli öğrenmenin geleneksel yöntemlerden etkili olduğu sonucuna varılmıştır.
2018	Lynette Renee Cooper	Tez	“Digital Game-Based Learning and the Mathematics Achievement of Gifted Students”	Bu çalışmada matematik öğretiminde dijital oyun tabanlı öğretim tekniğinin kullanılmasını üstün yetenekli öğrencilerin matematik başarısı üzerindeki etkisini incelemek amaçlanmıştır.	Araştırmadan elde edilen verilere göre deney grubu ile kontrol grubunun matematik başarıları arasında istatistiksel bir farklılık görülmemiştir.

Tablo 2.
Yurt Dışında Yapılan İlgili Araştırmalar (devamı)

Tarih	Yazar	Nitelik	Çalışmanın Adı	Çalışmanın Amacı	Sonuçlar
2017	Mohsen Ebrahimzadeh, Sepideh Alavi	Makale, Teaching English with Technology	“The Effect Of Digital Video Games On Efl Students' Language Learning Motivation”	Bu çalışmanın amacı ticari bir bilgisayar oyununun lise öğrencilerinin dil öğrenme motivasyonu üzerindeki etkisini incelemektir.	Araştırmadan elde edilen bulgulara göre dijital oyunların öğrencilerin dil öğrenme motivasyonlarını arttırdığı sonucuna ulaşılmıştır.
2016	Yunus Alyaz, Zübeyde Sinem Genç	Makale, Turkish Online Journal of Distance Education- TOJDE	“Digital Game-Based Language Learning in Foreign Language Teacher Education”	Bu araştırmanın amacı yabancı dil öğretiminde eğitici dijital oyunların kullanılması, bu oyunların kullanımı sırasında yaşanan aksaklıklar ve bu oyunların öğretmen adaylarının mesleki dil becerilerine olan katkısını belirlemektir.	Araştırma sonucunda öğretmen adaylarının mesleki dil becerinin gelişimine olumlu yönde etki ettiği ve öğretmen adaylarının dil öğretiminde eğitsel dijital oyun kullanımına yönelik olumlu tutum geliştirdikleri görülmüştür.
2016	Douglas B. Clark, Emily E. Tanner-Smith, Stephen S. Killingsworth	Makale, Review of Educational Research	“Digital Games, Design, and Learning: A Systematic Review and Meta-Analysis”	Bu çalışmada eğitici dijital oyunlar üzerine yapılan çalışmaların sistematik olarak incelenmesi amaçlanmıştır.	Araştırma sonucunda dijital oyunların öğrenmeyi olumlu yönde etkilediği ancak iyi bir eğitsel dijital oyunun öğretim amacına, eğitim hedefine, pedagojiye ve müfredata uygun olması gerektiği sonucuna belirtilmiştir.

Tablo 2.
Yurt Dışında Yapılan İlgili Araştırmalar (devamı)

Tarih	Yazar	Nitelik	Çalışmanın Adı	Çalışmanın Amacı	Sonuçlar
2014	David O. Neville, Brett E. Shelton, Brian McInnis	Makale, Computer Assisted Language Learning	“Cybertext redux: using digital gamebased learning to teach L2 vocabulary, reading, and culture”	Bu çalışmanın amacı etkileşimli bir dijital oyunun üniversite öğrencilerinin Almanca kelime dağarcığı, okuma becerisi ve kültür öğreniminde etkisini incelemektir.	Araştırma sonucunda kullanılan dijital oyunun dil öğrenimi üzerindeki etkisinin olumlu olduğu ayrıca öğrenilen bilgilerin kalıcılık seviyesinin de arttığı gözlemlenmiştir.
2014	Chun-Ming Hung, Iwen Huang, Gwo-Jen Hwang	Makale, Journal of Computers in Education	“Effects Of Digital Game-Based Learning On Students’ Selfefficacy, Motivation, Anxiety, And Achievements In Learning Mathematics”	Bu araştırmanın amacı dijital oyun tabanlı öğrenmenin öğrencilerin öz yeterlikleri, öğrencilerin öz yeterlikleri, motivasyonları ve matematik öğrenimi esnasındaki kaygı düzeylerinin etkisini incelemektir.	Araştırma sonucunda dijital oyun tabanlı öğrenmenin öğrencilerin öz yeterlik, motivasyon ve başarılarını olumlu yönde etkilediği ancak kaygı düzeyleri üzerinde anlamlı bir farklılık oluşturmadığı görülmüştür.
2014	Miia Ronimus, Janne Kujala, Asko Tolvanen, Heikki Lyytinen	Makale, Computers & Education	“Children’s engagement during digital game-based learning of reading: The effects of time, rewards, and challenge”	Bu çalışma, birinci ve ikinci sınıf düzeyi öğrencilerinin okuma eğitimlerinde kullanılan eğitici dijital oyunları meydan okuma düzeyi ve ödül sistemi açısından incelmektir.	Araştırmadan elde edilen bulgulara göre, öğrencilerin kullanılan eğitsel dijital oyundan keyif aldıkları görülmüştür. Ödül sistemi başta öğrencileri teşvik etse de bir süre sonra etkisini yitirmiştir. Zorluk derecesinin ise öğrencileri teşvik edici bir özelliği olmadığı görülmüştür.

Tablo 2.
Yurt Dışında Yapılan İlgili Araştırmalar (devamı)

Tarih	Yazar	Nitelik	Çalışmanın Adı	Çalışmanın Amacı	Sonuçlar
2011	Laleh Aghlara, Nasrin Hadidi Tamjid	Makale, Procedia- Social and Behavioral Sciences	“The effect of digital games on Iranian children’s vocabulary retention in foreign language acquisition”	Bu çalışmada 6-7 yaş grubunda bulunan İranlı öğrencilerin kelime hazinelерinin gelişimi konusunda dijital oyunların etkisini incelemek amaçlanmıştır.	Araştırmadan elde edilen bulgulara göre deney grubunun kontrol grubundan daha başarılı olduğu görülmüştür.
2011	Nasrin Noroozloo, Seyyed Dariush Ahmadi, Ali Gholami Mehrdad	Makale, Cumhuriyet Üniversitesi Fen Fakültesi Fen Bilimleri Dergisi (CFD)	“The Effect of Digital Games on Iranian Children’s Vocabulary Retention in Foreign Language Acquisition”	Bu çalışmada dijital bilgisayar oyunlarının katılımcıların tesadüfi kelime öğrenmeleri üzerindeki etkisini incelemek amaçlanmıştır.	Araştırmadan elde edilen bulgulara göre deney grubunun kontrol grubundan daha başarılı olduğu, dijital oyun kullanımının kelime öğrenimi konusunda faydalı olabileceği sonucuna ulaşılmıştır.

Tablo 2.
Yurt Dışında Yapılan İlgili Araştırmalar (devamı)

Tarih	Yazar	Nitelik	Çalışmanın Adı	Çalışmanın Amacı	Sonuçlar
2010	Muhammet Demirbilek, Suzan Lema Tamer	Makale, Procedia Social and Behavioral Sciences	“Math Teachers’ Perspectives On Using Educational Computer Games In Math Education”	Bu çalışmada bir gömülü teori yaklaşımı kullanarak, matematik eğitiminde eğitici bilgisayar oyunları kullanımına ilişkin teorik bir çerçeve geliştirmek amaçlanmıştır.	Araştırmaya katılan matematik öğretmenlerin derste kullanılan bilgisayar oyunlarının kalıcılığı arttıracığı, derse aktif katılım sağlayacağı, öğrencilerin yaratıcılıklarını geliştirebileceği görüşünde oldukları görülmüştür. Ancak dijital oyunların kullanımı konusunda bazı dezavantajların olduğunu da belirtmişlerdir. Okullardaki alt yapı yetersizliği, müfredatı yetiştirememesi endişesi, sınıf yönetimindeki güçlükler vs.
2009	Yıldız Turgut, Pelin İrgin	Makale, Procedia Social and Behavioral Sciences	“Young learners’ language learning via computer games”	Bu araştırmanın amacı 10-14 yaşları arasında bulunan oyuncuların dijital oyun oynamalarının dil öğrenmeleri üzerindeki etkisini araştırmaktır.	Araştırma sonucunda dijital oyunların katılımcıların dil öğrenimine ve motivasyonlarına olumlu yönde etki ettiği görülmüştür.

Tablo 2.
Yurt Dışında Yapılan İlgili Araştırmalar (devamı)

Tarih	Yazar	Nitelik	Çalışmanın Adı	Çalışmanın Amacı	Sonuçlar
2009	Marina Papastergiou	Makale, Computers & Education	“Digital Game-Based Learning in high school Computer Science education: Impact on educational effectiveness and student motivation”	Bu çalışmanın amacı, bir bilgisayarın öğrenme etkinliğini ve motivasyonel çekiciliğini değerlendirmektir.	Eğitsel dijital oyun kullanımının oyun dışı yöntemlere akademik başarı ve motivasyonu daha fazla arttırdığı gözlemlenmiştir.
2008	G. Singaravelu	Makale, i- manager’s Journal of Educational Technology	“Video Game Based Learning in English Grammar”	Bu çalışmada İngilizce dil bilgisi öğretiminde video oyun tabanlı öğretimin etkisini ölçmek amaçlanmıştır.	Yapılan uygulama sonucunda video oyun tabanlı öğretimin geleneksel yönetime göre daha etkili olduğu görülmüştür.

İlgili arařtırmalar incelendiğinde öğretim ortamlarında kullanılan eğitsel dijital oyunların öğrenmeyi kolaylařtırdığı, kalıcılığı arttırdığı, dersi ilgi çekici ve eğlenceli hale getirdiğı, akademik başarıyı ve motivasyonu arttırdığı şeklinde genel bir sonuca ulaşılabilir.



BÖLÜM III

YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, evren ve örneklem, veri toplama araçları, ölçek uyarlama süreci ve verilerin analizi bölümlerine yer verilmiştir.

3.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırmada eğitici dijital oyunların öğretim sürecine katkısı hakkında sınıf öğretmenlerinin tutumlarını ölçmek için Mukh ve diğerleri (2021) tarafından geliştirilen bir ölçeği; cinsiyet, kıdem, okutulan sınıf, dijital oyun oynama ve derslerde dijital oyun kullanma durumları, öğretmenlerin çalıştıkları okulların teknolojik alt yapı durumları açısından incelemek ve Türkçeye uyarlamak amaçlanmaktadır. Bu amaca yönelik olarak araştırmada nicel araştırma desenlerinden ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Tarama modelinde genellikle görüşme yöntemi veya ölçek kullanılarak veri toplama aracı oluşturulmakta, toplanan veriler değişkenler arasındaki ilişkileri incelemek veya belirli amaçlar için kullanılmaktadır. Tarama çalışmaları kısa sürede çok fazla katılımcıdan veri toplanabilmesine olanak sağlar (Hocaoğlu ve Akkaş Baysal, 2019).

3.2. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini 2022-2023 eğitim öğretim yılında Malatya İl'inde görev yapmakta olan sınıf öğretmenleri oluşturmaktadır. Araştırmadaki katılımcılar amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme tekniği kullanılarak belirlenmiştir. Ölçüt örnekleme tekniğinde araştırmanın amacına uygun olay, nesne, özellik gibi bazı kriterler belirlenerek doğrudan doğruya araştırma problemi ile ilgili örneklem seçmek amaçlanmaktadır (Özbaşı, 2019). Ölçüt örnekleme yönteminde kullanılan ölçüt ise 2022-2023 eğitim öğretim yılında Malatya İl'inde sınıf öğretmeni görev yapmakta olan, sınıfında yeterli teknolojik donanım (akıllı tahta, projeksiyon, bilgisayar vs.) bulunan sınıf öğretmenleri şeklindedir.

Tablo 3.
Öğretmenlerin Tanımlayıcı Özelliklere Göre Dağılımı

Gruplar	Frekans(n)	Yüzde (%)
Cinsiyet		
Kadın	214	70,6
Erkek	89	29,4
Kıdem		
1-5	111	36,6
6-10	69	22,8
11-15	36	11,9
16-20	43	14,2
21 Ve Üzeri	44	14,5
Dijital Oyun Oynama Durumu		
Evet	167	55,1
Hayır	136	44,9
Derslerde Dijital Oyunları Kullanma Durumu		
Evet	200	66,0
Hayır	103	34,0
Dijital Oyun Geliştirme ile İlgili Eğitim Alma Durumu		
Evet	58	19,1
Hayır	245	80,9
Dijital Oyun Geliştirebilecek Açından Okulun Alt Yapısı		
Yetersiz	145	47,9
Biraz Yeterli	101	33,3
Yeterli	57	18,8

Öğretmenler cinsiyete göre 214'ü (%70,6) kadın, 89'u (%29,4) erkek olarak dağılmaktadır. Öğretmenler kıdeme göre 111'i (%36,6) 1-5, 69'u (%22,8) 6-10, 36'sı (%11,9) 11-15, 43'ü (%14,2) 16-20, 44'ü (%14,5) 21 ve üzeri olarak dağılmaktadır. Öğretmenler dijital oyun oynama durumuna göre 167'si (%55,1) evet, 136'sı (%44,9) hayır olarak dağılmaktadır. Öğretmenler derslerde dijital oyunları kullanma durumuna göre 200'ü (%66,0) evet, 103'ü (%34,0) hayır olarak dağılmaktadır. Öğretmenler dijital

oyun geliştirme ile ilgili eğitim alma durumuna göre 58'i (%19,1) evet, 245'i (%80,9) hayır olarak dağılmaktadır. Öğretmenler dijital oyun geliştirebilecek açıdan okulun alt yapısına göre 145'i (%47,9) yetersiz, 101'i (%33,3) biraz yeterli, 57'si (%18,8) yeterli olarak dağılmaktadır.

3.3. Veri Toplama Araçları

3.3.1. Orijinal Ölçek: Digital Learning Games Scale (DLGS)

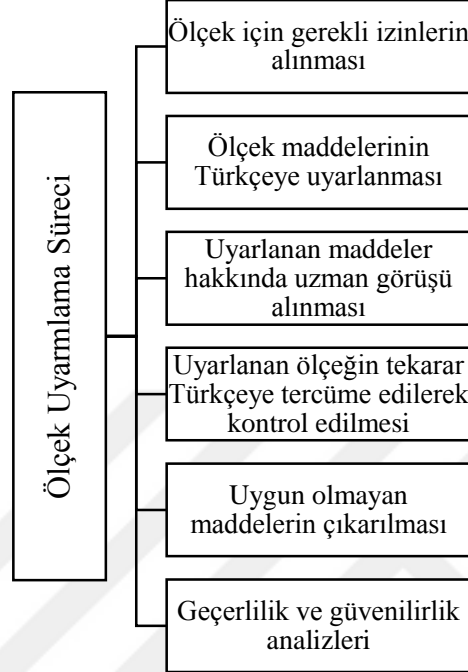
Bu araştırma Mukh ve diğerleri (2021) tarafından geliştirilen “Digital Learning Games Scale (DLGS)” adlı ölçeği Türkçeye uyarlama çalışmasıdır. Ölçeğin adı Türkçeye Eğitici Dijital Oyunlar Ölçeği (EDOÖ) şeklinde çevrilmiştir. Özgün ölçek geliştiriciler yaptıkları çalışmada Filistin'deki ilkokul öğretmenlerinin bakış açısıyla eğitici dijital oyunların öğrenme sürecine katkısını incelemeyi amaçlamışlardır. Katılımcıların verdikleri yanıtları beşli Likert tipi derecelendirme ile belirlemek üzere tasarlanan ölçek, kesinlikle katılmıyorum (1), katılmıyorum (2), kararsızım (3), katılıyorum (4) ve kesinlikle katılıyorum (5) şeklinde düzenlenmiştir. Ölçme aracının geçerlik ve güvenilirliğini belirlemek için 2020-2021 eğitim-öğretim yılında Filistin'deki ilkokullarda görev yapan 280 öğretmene anket uygulanmıştır. Yapılan geçerlik ve güvenilirlik analizinden sonra madde sayısı 47 olarak belirlenmiştir. Ölçeğin altı boyutlu yapısı adım adım doğrusal regresyon analiziyle doğrulanmıştır. Ölçeğin güvenilirliğini belirlemek amacıyla Cronbach alfa iç tutarlılık katsayısı değerlendirilmiş ve bu değer 0.914 olarak belirlenmiştir.

3.3.2. Ölçeğin Türkçeye uyarlanması ve uygulama süreci

Ölçek uyarlaması yapılırken mutlaka birtakım etik ilkelere uyulması gerekmektedir (Erkuş ve Selvi, 2019). Öncelikle uyarlanacak ölçme aracı seçildiğinde mutlaka ölçeği geliştiren araştırmacıdan yazılı izin alınması gerekmektedir. Bu nedenle ölçeği geliştiren araştırmacılardan biri olan Aysha Abd-Rabo (2021) ile e-posta yoluyla iletişime geçilmiştir. Araştırma hakkında bilgi verildikten sonra ölçeğin kullanımına ilişkin gerekli izin alınmıştır (Ek-1).

Ölçeği uyarlayacak kişi yeterli donanıma sahip değilse mutlaka alanında uzman kişilerle çalışılmalıdır. Bu kapsamda ölçeğin orijinalinden Türkçeye çevrilmesi aşamasında uzman görüşü alınmıştır. Özgün ölçeğin yapısına genel itibarı ile sadık

kalınmalı, uygulama esnasında değişiklik yapılması gerekiyorsa gerekli açıklamalar yapılmalıdır. Ölçek uyarlandıktan sonra yeni bir örneklem üzerinde ölçeğin geçerlik ve güvenilirliği test edilmelidir. Araştırmada ölçek uyarlama sürecinde izlenen aşamalar şu şekilde özetlenebilir:



Şekil 1. Ölçek Uyarlama Süreci

Ölçeğin orijinal formu önce Türkçeye çevrilmiş daha sonra Türkçe 'den tekrar İngilizce 'ye çevrilmiştir. Bu iki form ana dili İngilizce ve Türkçeyi iyi bilen bir sınıf öğretmenine okutularak gerekli dönütler alınarak düzenlemeler yapılmıştır. Daha sonra ölçeğin pilot uygulaması 40 sınıf öğretmenine yapılmış ve maddelerin anlaşılabilirliği ve açıklığı incelenmiştir. Ölçeğin nihai formu ile asıl uygulama yapılmıştır.

3.4. Verilerin analizi

Araştırmada elde edilen veriler bilgisayar ortamında SPSS 22.0 ve AMOS istatistik programı aracılığıyla değerlendirilmiştir. Ölçek maddelerinin normal dağılım gösterip göstermediğini belirlemek üzere Kurtosis (Basıklık) ve Skewness (Çarpıklık) değerleri incelenmiştir. İlgili literatürde, değişkenlerin basıklık çarpıklık değerlerine ilişkin sonuçların +1.5 ile -1.5 (Tabachnick ve Fidell, 2013), +2.0 ile -2.0 (George ve Mallery, 2010) arasında olması normal dağılım olarak kabul edilmektedir. Ölçek maddelerinin normal dağılım gösterdiği belirlenmiştir. Ölçek yapı geçerliliğine ilişkin doğrulayıcı faktör analizi yapılmıştır. Ölçek güvenilirliği Cronbach alfa ile yapılmıştır.

Madde analizi ile iç tutarlılık test edilmiştir. Yakınsak geçerliliği ve ayrışma geçerliliği CR - composite reliability ve Ortalama Açıklanan Varyans (AVE – average variance extracted) değerleri ile incelenmiştir. Ölçek ayırt ediciliği alt ve üst %27'lik gruplar arasında bağımsız gruplar t-testi ile analiz edilmiştir.

Sahadan toplanan verilerden elde edilen ölçek puanlarının değerlendirilmesinde tanımlayıcı istatistiksel yöntemleri olarak ortalama, standart sapma kullanılmıştır. İki bağımsız grup arasında niceliksel sürekli verilerin karşılaştırılmasında t-testi, ikiden fazla bağımsız grup arasında niceliksel sürekli verilerin karşılaştırılmasında Tek yönlü (One way) Anova testi kullanılmıştır. Anova testi sonrasında farklılıkları belirlemek üzere tamamlayıcı post-hoc analizi olarak Scheffe testi kullanılmıştır.

3.4.1. Normal Dağılım Verileri

Ölçek maddelerinin normal dağılım gösterip göstermediğini belirlemek üzere Kurtosis Basıklık (Kurtosis) ve Çarpıklık (Skewness) değerleri incelenmiştir. İlgili literatürde, değişkenlerin basıklık çarpıklık değerlerine ilişkin sonuçların +1.5 ile -1.5 (Tabachnick ve Fidell, 2013), +2.0 ile -2.0 (George, ve Mallery, 2010) arasında olması normal dağılım olarak kabul edilmektedir. Ölçek maddelerinin normal dağılım gösterdiği belirlenmiştir.

Tablo 4.
Normal Dağılım

	Kurtosis	Skewness
EDOÖ1	-0,568	-0,422
EDOÖ2	-0,617	-0,456
EDOÖ3	-0,934	-0,221
EDOÖ4	0,219	-0,840
EDOÖ5	-0,510	-0,555
EDOÖ6	-0,768	-0,282
EDOÖ7	-0,164	-0,698
EDOÖ8	0,368	-0,871
EDOÖ9	1,113	-1,134
EDOÖ10	-0,474	-0,514
EDOÖ11	2,071	-1,242
EDOÖ12	1,718	-0,977
EDOÖ13	2,552	-1,237
EDOÖ14	1,695	-1,099
EDOÖ15	1,971	-1,178
EDOÖ16	1,605	-0,960
EDOÖ17	2,996	-1,324

Tablo 4.
Normal Dağılım (devamı)

	Kurtosis	Skewness
EDOÖ18	1,163	-0,891
EDOÖ19	2,645	-1,204
EDOÖ20	1,723	-1,122
EDOÖ21	3,232	-1,375
EDOÖ22	1,434	-0,955
EDOÖ23	0,111	-0,719
EDOÖ24	3,271	-1,351
EDOÖ25	3,330	-1,409
EDOÖ26	1,394	-1,038
EDOÖ27	1,478	-0,995
EDOÖ28	0,017	-0,740
EDOÖ29	2,504	-1,219
EDOÖ30	0,221	-0,730
EDOÖ31	2,377	-1,292
EDOÖ32	1,485	-1,142
EDOÖ33	0,234	-0,798
EDOÖ34	0,087	-0,657
EDOÖ35	0,373	-0,852
EDOÖ36	-0,205	-0,688
EDOÖ37	-0,078	-0,632
EDOÖ38	1,028	-0,976
EDOÖ39	0,807	-0,920
EDOÖ40	1,573	-0,968
EDOÖ41	1,802	-1,046
EDOÖ42	-0,436	-0,602
EDOÖ43	2,097	-1,076
EDOÖ44	0,129	-0,763
EDOÖ45	-0,876	-0,374
EDOÖ46	0,703	-0,961
EDOÖ47	-0,278	-0,594

BÖLÜM IV

BULGULAR

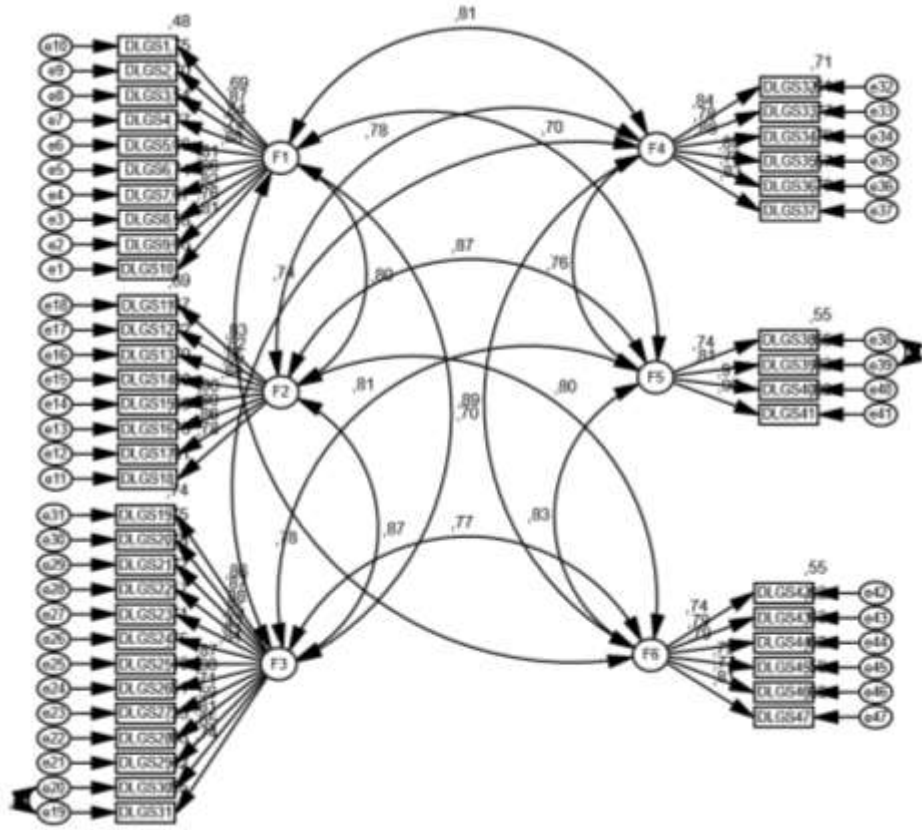
Bu bölümde Eğitici Dijital Oyunlar Ölçeğinin Türkçeye uyarlanmasına ve çeşitli değişkenler açısından incelenmesine ilişkin bulgulara yer verilmiştir.

4.1. Eğitici Dijital Oyunlar Ölçeğinin Türkçeye Uyarlanmasına İlişkin Bulgular

Uyarlanan ölçeğin yapı geçerliğini ölçmek amacıyla ölçeğe açımlayıcı ve doğrulayıcı faktör analizi uygulanmıştır. Faktör analizi, araştırmada kullanılan değişkenler açısından ilişkiler dikkate alınarak bir örnek oluşturulduğu ve bu örnek yoluyla maddelerin farklı değişkenler ile ilişkilendirildiği bir istatistiksel tekniktir(Koğar, 2021).

4.1.1. Doğrulayıcı Faktör analizi

Doğrulayıcı faktör analizi açımlayıcı faktör analizinin devamı niteliği taşımaktadır. Açımlayıcı faktör analizinde faktör belirleme ve hipotez oluşturma söz konusu iken; doğrulayıcı faktör analizinde faktörler arasındaki ilişkinin düzeyi, faktörlerin birbirinden bağımsız olup olmama durumu, değişkenlerin faktörlerle ilişkisi, faktörlerin üzerinde çalışılan modeli net bir şekilde ortaya koyma yeterliliğini değerlendirme maksadıyla kullanılmaktadır. Bir ölçek geliştirilirken daha önceden belirlenen maddelerin yapıya uygunluğunun sınanması için ikinci adım olarak doğrulayıcı faktör analizi kullanılabilir. Yurt dışında geliştirilmiş bir ölçeğin Türkçeye uyarlanması aşamasında yapı geçerliliğinin uyarlanacak dile ve kültüre sağlanmasını sınamak için doğrulayıcı faktör analizi kullanılabilir (Batdı ve Oral, 2020). Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA), gözlenen (observed) değişkenler ile gizli (Latent) değişkenler arasındaki ilişkiyi ölçebilen yapısal eşitlik modelinin (YEM) bir türüdür (Brown, 2006). Çalışmada literatürde bulunan araştırmalarda en sık kullanılan uyum iyiliği indeksleri kullanılmıştır. Doğrulayıcı faktör analize ilişkin diyagram aşağıda verilmektedir.



Şekil 1. Doğrulayıcı Faktör Analizine İlişkin Diyagram

Doğrulayıcı faktör analizine ilişkin uyum iyiliği kriterleri aşağıda verilmektedir.

Tablo 5.

Doğrulayıcı Faktör Analizi İndeks Değerleri

İndeks	Normal Değer*	Kabul Edilebilir Değer**	Değer
χ^2/sd	<2	<5	2.64
GFI	>0.95	>0.90	0.90
AGFI	>0.95	>0.90	0.90
CFI	>0.95	>0.90	0.90
RMSEA	<0.05	<0.08	0.07
RMR	<0.05	<0.08	0.05

*, ** Kaynaklar: (Şimşek, 2007; Hooper ve Mullen 2008; Schumacker ve Lomax, 2010; Waltz, Streikland ve Lenz 2010; Wang ve Wang, 2012; Sümer, 2000; Tabachnick ve Fidell, 2013).

Analiz sonuçları, doğrulayıcı faktör analizi ile hesaplanan uyum istatistiklerinin ölçeğin daha önce belirlenen faktör yapısı ile kabul edilebilir düzeyde uyumlu olduğu saptanmıştır. Standardize edilmiş faktör yükleri, t değerleri aşağıda verilmektedir.

Tablo 6.
Faktör Yükleri

Maddeler ve Faktörler		β	Std. β	S.Hata	t	p	
EDOÖ10	<---	F1	1,000	,815			
EDOÖ9	<---	F1	,885	,765	,058	15,380	p<0,001
EDOÖ8	<---	F1	,945	,819	,056	16,978	p<0,001
EDOÖ7	<---	F1	1,060	,861	,058	18,317	p<0,001
EDOÖ6	<---	F1	1,032	,810	,062	16,696	p<0,001
EDOÖ5	<---	F1	1,118	,879	,059	18,900	p<0,001
EDOÖ4	<---	F1	,844	,732	,058	14,473	p<0,001
EDOÖ3	<---	F1	1,087	,837	,062	17,537	p<0,001
EDOÖ2	<---	F1	1,096	,867	,059	18,487	p<0,001
EDOÖ1	<---	F1	,888	,689	,066	13,379	p<0,001
EDOÖ18	<---	F2	1,000	,779			
EDOÖ17	<---	F2	1,083	,857	,064	16,889	p<0,001
EDOÖ16	<---	F2	,995	,803	,064	15,529	p<0,001
EDOÖ15	<---	F2	1,180	,895	,066	17,932	p<0,001
EDOÖ14	<---	F2	1,130	,838	,069	16,394	p<0,001
EDOÖ13	<---	F2	1,043	,847	,063	16,634	p<0,001
EDOÖ12	<---	F2	1,021	,817	,064	15,882	p<0,001
EDOÖ11	<---	F2	1,107	,832	,068	16,257	p<0,001
EDOÖ31	<---	F3	1,000	,745			
EDOÖ30	<---	F3	1,010	,652	,064	15,756	p<0,001
EDOÖ29	<---	F3	1,060	,811	,072	14,792	p<0,001
EDOÖ28	<---	F3	,976	,595	,093	10,508	p<0,001
EDOÖ27	<---	F3	,966	,711	,076	12,760	p<0,001
EDOÖ26	<---	F3	,965	,677	,080	12,097	p<0,001
EDOÖ25	<---	F3	1,142	,868	,071	16,000	p<0,001
EDOÖ24	<---	F3	1,078	,845	,070	15,503	p<0,001
EDOÖ23	<---	F3	,641	,416	,089	7,220	p<0,001
EDOÖ22	<---	F3	1,112	,850	,071	15,607	p<0,001
EDOÖ21	<---	F3	1,139	,881	,070	16,289	p<0,001
EDOÖ20	<---	F3	1,155	,867	,072	15,976	p<0,001
EDOÖ19	<---	F3	1,033	,861	,065	15,847	p<0,001
EDOÖ32	<---	F4	1,000	,843			
EDOÖ33	<---	F4	1,036	,784	,063	16,531	p<0,001
EDOÖ34	<---	F4	1,146	,880	,057	20,030	p<0,001
EDOÖ35	<---	F4	1,146	,890	,056	20,422	p<0,001
EDOÖ36	<---	F4	1,075	,754	,069	15,589	p<0,001
EDOÖ37	<---	F4	1,107	,835	,061	18,274	p<0,001
EDOÖ38	<---	F5	1,000	,740			
EDOÖ39	<---	F5	1,051	,809	,053	19,994	p<0,001
EDOÖ40	<---	F5	1,059	,907	,065	16,187	p<0,001
EDOÖ41	<---	F5	1,065	,896	,067	16,002	p<0,001
EDOÖ42	<---	F6	1,000	,743			
EDOÖ43	<---	F6	,767	,785	,055	13,926	p<0,001
EDOÖ44	<---	F6	,994	,795	,070	14,117	p<0,001
EDOÖ45	<---	F6	1,147	,788	,082	13,982	p<0,001
EDOÖ46	<---	F6	,900	,767	,066	13,576	p<0,001
EDOÖ47	<---	F6	1,099	,810	,076	14,411	p<0,001

Standardize edilmiş katsayılar incelendiğinde faktör yüklerinin yüksek, standart hata değerlerinin düşük, t değerlerinin anlamlı olduğu belirlenmiştir. Bu sonuçlar önceden belirlenen faktör yapısına ilişkin yapı geçerliliğini doğrulamaktadır.

4.1.2. Güvenirlik ve Madde Analizi

Ölçeğin iç tutarlılığını belirlemek üzere güvenirlilik analizi uygulanmıştır. Güvenirlilik analizi ölçekte bulunan maddelerin birbirleri ve ölçek geneli ile tutarlı olup olmadığını göstermektedir. Aynı zamanda ölçek ifadelerinin denekler tarafından aynı anlaşılıp anlaşılmadığını belirlemektedir. Güvenirlilik, katılımcıların ölçek maddelerine verdikleri yanıtlar arasındaki tutarlılıktır (Büyüköztürk, 2011). Literatürde ölçeğin güvenirliliği (iç tutarlılık) yaygın olarak Cronbach's Alfa katsayısı ile belirlenmektedir. Cronbach's Alfa Katsayısının değerlendirilmesinde kullanılan değerlendirme kriteri olarak " $0,00 \leq \alpha < 0,40$ ise ölçek güvenilir değildir", " $0,40 \leq \alpha < 0,60$ ise ölçek düşük güvenilirdir", " $0,60 \leq \alpha < 0,80$ ise ölçek oldukça güvenilirdir", " $0,80 \leq \alpha < 1,00$ ise ölçek yüksek derecede güvenilir bir ölçektir" olarak belirlenmektedir (Özdamar, 2004). Ölçeğe ilişkin güvenirlilik analizi uygulanmış ve Alpha katsayısı 0,981 olarak bulunmuştur. Maddelerin iç tutarlılığa etkisine yönelik madde analizi aşağıda verilmektedir.

Tablo 7.
Madde Analizi

	Madde silindiğinde ölçek puanı	Madde silindiğinde varyans	Madde toplam korelasyonu	Madde silindiğinde Cronbach Alfa
EDOÖ1	172,28	923,069	,630	,981
EDOÖ2	172,31	915,889	,758	,981
EDOÖ3	172,44	917,035	,719	,981
EDOÖ4	172,05	923,593	,698	,981
EDOÖ5	172,18	914,376	,778	,981
EDOÖ6	172,34	920,172	,683	,981
EDOÖ7	172,09	917,912	,746	,981
EDOÖ8	172,00	922,123	,724	,981
EDOÖ9	171,84	919,898	,761	,981
EDOÖ10	172,23	919,183	,727	,981
EDOÖ11	171,85	924,767	,788	,981
EDOÖ12	171,80	929,508	,738	,981
EDOÖ13	171,73	928,885	,763	,981
EDOÖ14	171,81	925,634	,759	,981
EDOÖ15	171,76	923,950	,812	,981
EDOÖ16	171,75	928,725	,761	,981
EDOÖ17	171,72	927,158	,779	,981

Tablo 7.
Madde Analizi (devamı)

	Madde silindiğinde ölçek puanı	Madde silindiğinde varyans	Madde toplam korelasyonu	Madde silindiğinde Cronbach Alfa
EDOÖ18	171,89	927,431	,761	,981
EDOÖ19	171,47	932,581	,715	,981
EDOÖ20	171,53	928,581	,724	,981
EDOÖ21	171,48	928,211	,755	,981
EDOÖ22	171,62	928,203	,745	,981
EDOÖ23	171,91	944,733	,336	,982
EDOÖ24	171,58	930,622	,713	,981
EDOÖ25	171,56	928,168	,742	,981
EDOÖ26	171,77	930,803	,632	,981
EDOÖ27	171,87	929,300	,695	,981
EDOÖ28	172,08	923,474	,668	,981
EDOÖ29	171,68	926,862	,775	,981
EDOÖ30	172,07	922,426	,728	,981
EDOÖ31	171,82	925,246	,787	,981
EDOÖ32	171,94	922,292	,810	,981
EDOÖ33	172,09	923,721	,698	,981
EDOÖ34	172,17	919,781	,781	,981
EDOÖ35	172,03	919,817	,788	,981
EDOÖ36	172,09	920,885	,692	,981
EDOÖ37	172,18	919,679	,768	,981
EDOÖ38	171,87	926,088	,702	,981
EDOÖ39	171,86	926,460	,723	,981
EDOÖ40	171,76	927,321	,789	,981
EDOÖ41	171,78	927,524	,771	,981
EDOÖ42	172,24	922,336	,668	,981
EDOÖ43	171,75	930,796	,740	,981
EDOÖ44	171,99	922,629	,716	,981
EDOÖ45	172,27	919,286	,661	,981
EDOÖ46	171,88	924,612	,728	,981
EDOÖ47	172,13	917,225	,746	,981

Maddelere verilen yanıtların maddeler arasında ve ölçek toplamı ile pozitif korelasyona sahip olması beklenir. Bu durum katılımcıların önermeleri doğru anladıklarını ve objektif yanıt verdiklerini göstermektedir. Ölçekteki bir maddenin, maddeler toplamı ile korelasyon katsayısının 0,3 ve üzeri olması ayırt ediciliğinin yüksek olduğunu göstermektedir (Büyüköztürk, 2011; Tavşancıl, 2002).

Tablo 8.
Alt Boyutlara İlişkin Güvenirlik Katsayıları

	Cronbach Alfa
Sosyal Becerileri Geliştirme	0,949
Bilişsel Becerileri Geliştirme	0,948
Eğlenerek Öğrenme	0,942
Duyuşsal Becerileri Geliştirme	0,929
Yaratıcılığı Teşvik Etme	0,914
Psikomotor Becerileri Geliştirme	0,901

Ölçek alt boyutlarına ilişkin güvenirlilik analizi uygulanmış ve Alpha katsayıları yüksek bulunmuştur.

4.1.3. Ayırt Edicilik

Ölçeğin alt ve üst gruptaki bireyleri birbirinden açıkça ayırt etmesi beklenir (Tezbaşaran, 2008). Madde analizinde kullanılan diğer yöntem, ölçek toplam puanının Alt%27 ile Üst %27 olarak gruplara ayrılarak gruplar arasında anlamlı (önemli) farkın belirlenmesidir. İki grup arasında fark olması ayırt ediciliğin göstergesidir. İki grup arasında fark olmaması en düşük ve en yüksek puan aralığının küçük olduğunu göstermektedir.

Tablo 9.
Ölçek Puanlarının Alt-Üst %27 Gruplarına Göre Farklılaşma Durumu

Gruplar	Alt %27 (n=82)		Üst %27 (n=82)		t	sd	p
	Ort	Ss	Ort	Ss			
Eğitici Dijital Oyun Genel	2,918	0,565	4,427	0,315	-21,140	162	0,000
Sosyal Becerileri Geliştirme	2,506	0,658	4,284	0,530	-19,061	162	0,000
Bilişsel Becerileri Geliştirme	3,148	0,745	4,497	0,394	-14,491	162	0,000
Eğlenerek Öğrenme	3,245	0,694	4,563	0,315	-15,653	162	0,000
Duyuşsal Becerileri Geliştirme	2,640	0,721	4,270	0,506	-16,751	162	0,000
Yaratıcılığı Teşvik Etme	3,110	0,773	4,500	0,470	-13,919	162	0,000
Psikomotor Becerileri Geliştirme	2,740	0,614	4,386	0,493	-18,944	162	0,000

Bağımsız Gruplar T-Testi

Ölçeğinin Alt%27 ile Üst %27 grupları arasında anlamlı farklılık gösterdiği saptanmıştır($p<0,05$). Bu sonuçlara göre ölçeğin ayırt edecek hassas ölçüm yaptığı saptanmıştır.

4.1.4. Yakınsak Geçerliliği ve Ayrışma Geçerliliği

Ölçüm modelinde yer alan değişkenlerin yapı geçerliliğini test edebilmek için yapı güvenilirliğini (CR - composite reliability) ve Ortalama Açıklanan Varyans (AVE – average variance extracted) değerleri incelenmiştir. AVE (average variance extracted) standardize edilmiş faktör yüklerinin karelerinin toplamının madde sayısına bölünmesiyle bulunur. Bu koşul sağlanmışsa yakınsak geçerliliği sağlanmış demektir (Fornell ve Larckers, 1981). Composite reliability (CR) değerinin 0,7 den yüksek olması yakınsak geçerliliğin diğer göstergesidir (Hair ve diğerleri, 2014). Yakınsak geçerlilik için, ölçeğe ilişkin CR değerlerinin AVE değerlerinden büyük olması ve AVE değerinin de 0,5'ten büyük olması beklenmektedir. Ayrışma geçerliliğini test etmek için Fornell ve Larcker'ın yaklaşımından yararlanılmıştır (Fornell ve Larcker, 1981, 43). Bu yaklaşımda her bir kavram için ortalama açıklanan varyans değerinin karekökünün, bu kavram ile diğer kavramlar arasındaki korelasyondan yüksek olması gerekir.

Tablo 10.
CR, AVE, Korelasyon Analizi

	CR	AVE
F1	0,823	0,625
F2	0,863	0,629
F3	0,891	0,648
F4	0,918	0,693
F5	0,888	0,669
F6	0,874	0,608

Yukarıdaki tabloda görüldüğü gibi CR değerleri AVE değerlerinden büyük ve AVE değerleri 0,5'ten büyüktür. Ölçeğe ilişkin yakınsak geçerlilik sağlanmıştır. Her bir faktörün AVE değerinin karekökü söz konusu faktörün diğer faktörlerle olan korelasyon değerlerinden büyük çıkmıştır. Buna göre ayrımsal geçerliğin söz konusu olduğu da söylenebilir.

4.2. Sınıf Öğretmenlerinin Eğitici Dijital Oyunlar Ölçeğinden Aldıkları Puanların Tanımlayıcı Değişkenlere Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular

Bu başlıkta sınıf öğretmenlerinin eğitici dijital oyunlar ölçeğinden aldıkları puanların cinsiyet, kıdem, okutulan sınıf düzeyi, öğretmenlerin dijital oyun oynama durumları, öğretmenlerin derslerinde dijital oyunları kullanma durumları, öğretmenlerin dijital oyun geliştirmeye yönelik eğitim alma durumları ve öğretmenlerin çalıştıkları

okulun dijital oyun geliştirmeye yönelik alt yapıya sahiplik durumu değişkenlerine ilişkin bulgular verilmiştir.

4.2.1. Sınıf Öğretmenlerinin Eğitici Dijital Oyunlar Ölçeğinden Aldıkları Puanların Cinsiyet Değişkenine Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular

Sınıf öğretmenlerinin eğitici dijital oyunlar ölçeğinden aldıkları puanların cinsiyet değişkenine göre farklılaşma durumuna ilişkin bağımsız gruplar t testi sonuçları tabloda verilmiştir.

Tablo 11.

Eğitici Dijital Oyun Puanlarının Cinsiyete Göre Farklılaşma Durumu

	Grup	N	Ort	Ss	t	sd	p																																																																				
Eğitici Dijital Oyun Genel	Kadın	214	3,750	0,634	0,499	301	0,618																																																																				
	Erkek	89	3,708	0,725				Sosyal Becerileri Geliştirme	Kadın	214	3,526	0,787	1,226	301	0,221	Erkek	89	3,396	0,962	Bilişsel Becerileri Geliştirme	Kadın	214	3,890	0,665	0,586	301	0,558	Erkek	89	3,840	0,716	Eğlenerek Öğrenme	Kadın	214	3,957	0,623	0,736	301	0,462	Erkek	89	3,897	0,690	Duyuşsal Becerileri Geliştirme	Kadın	214	3,606	0,755	0,855	301	0,433	Erkek	89	3,519	0,925	Yaratıcılığı Teşvik Etme	Kadın	214	3,796	0,728	-1,876	301	0,062	Erkek	89	3,969	0,746	Psikomotor Becerileri Geliştirme	Kadın	214	3,601	0,780	-0,589	301	0,556
Sosyal Becerileri Geliştirme	Kadın	214	3,526	0,787	1,226	301	0,221																																																																				
	Erkek	89	3,396	0,962				Bilişsel Becerileri Geliştirme	Kadın	214	3,890	0,665	0,586	301	0,558	Erkek	89	3,840	0,716	Eğlenerek Öğrenme	Kadın	214	3,957	0,623	0,736	301	0,462	Erkek	89	3,897	0,690	Duyuşsal Becerileri Geliştirme	Kadın	214	3,606	0,755	0,855	301	0,433	Erkek	89	3,519	0,925	Yaratıcılığı Teşvik Etme	Kadın	214	3,796	0,728	-1,876	301	0,062	Erkek	89	3,969	0,746	Psikomotor Becerileri Geliştirme	Kadın	214	3,601	0,780	-0,589	301	0,556	Erkek	89	3,659	0,812								
Bilişsel Becerileri Geliştirme	Kadın	214	3,890	0,665	0,586	301	0,558																																																																				
	Erkek	89	3,840	0,716				Eğlenerek Öğrenme	Kadın	214	3,957	0,623	0,736	301	0,462	Erkek	89	3,897	0,690	Duyuşsal Becerileri Geliştirme	Kadın	214	3,606	0,755	0,855	301	0,433	Erkek	89	3,519	0,925	Yaratıcılığı Teşvik Etme	Kadın	214	3,796	0,728	-1,876	301	0,062	Erkek	89	3,969	0,746	Psikomotor Becerileri Geliştirme	Kadın	214	3,601	0,780	-0,589	301	0,556	Erkek	89	3,659	0,812																				
Eğlenerek Öğrenme	Kadın	214	3,957	0,623	0,736	301	0,462																																																																				
	Erkek	89	3,897	0,690				Duyuşsal Becerileri Geliştirme	Kadın	214	3,606	0,755	0,855	301	0,433	Erkek	89	3,519	0,925	Yaratıcılığı Teşvik Etme	Kadın	214	3,796	0,728	-1,876	301	0,062	Erkek	89	3,969	0,746	Psikomotor Becerileri Geliştirme	Kadın	214	3,601	0,780	-0,589	301	0,556	Erkek	89	3,659	0,812																																
Duyuşsal Becerileri Geliştirme	Kadın	214	3,606	0,755	0,855	301	0,433																																																																				
	Erkek	89	3,519	0,925				Yaratıcılığı Teşvik Etme	Kadın	214	3,796	0,728	-1,876	301	0,062	Erkek	89	3,969	0,746	Psikomotor Becerileri Geliştirme	Kadın	214	3,601	0,780	-0,589	301	0,556	Erkek	89	3,659	0,812																																												
Yaratıcılığı Teşvik Etme	Kadın	214	3,796	0,728	-1,876	301	0,062																																																																				
	Erkek	89	3,969	0,746				Psikomotor Becerileri Geliştirme	Kadın	214	3,601	0,780	-0,589	301	0,556	Erkek	89	3,659	0,812																																																								
Psikomotor Becerileri Geliştirme	Kadın	214	3,601	0,780	-0,589	301	0,556																																																																				
	Erkek	89	3,659	0,812																																																																							

Bağımsız Gruplar T-Testi

Öğretmenlerin eğitici dijital oyun genel, sosyal becerileri geliştirme, bilişsel becerileri geliştirme, eğlenerek öğrenme, duyuşsal becerileri geliştirme, yaratıcılığı teşvik etme, psikomotor becerileri geliştirme puanları cinsiyete göre anlamlı farklılık göstermemektedir ($p>0,05$).

4.2.2. Sınıf Öğretmenlerinin Eğitici Dijital Oyunlar Ölçeğinden Aldıkları Puanların Kıdem Değişkenine Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular

Sınıf öğretmenlerinin eğitici dijital oyunlar ölçeğinden aldıkları puanların kıdem değişkenine göre farklılaşma durumuna ilişkin tek yönlü varyans analizi sonuçları tabloda verilmiştir.

Tablo 12.
Eğitici Dijital Oyun Puanlarının Kıdeme Göre Farklılaşma Durumu

	Grup	N	Ort	Ss	F	p	Fark
Eğitici Dijital Oyun Genel	1-5 yıl	111	3,859	0,718	2,363	0,053	
	6-10yıl	69	3,735	0,597			
	11-15 yıl	36	3,754	0,594			
	16-20 yıl	43	3,625	0,653			
	21 yıl ve üstü	44	3,532	0,624			
Sosyal Becerileri Geliştirme	1-5 yıl	111	3,658	0,872	2,882	0,023	1>5
	6-10yıl	69	3,512	0,807			2>5
	11-15 yıl	36	3,417	0,781			
	16-20 yıl	43	3,379	0,761			
	21 yıl ve üstü	44	3,184	0,875			
Bilişsel Becerileri Geliştirme	1-5 yıl	111	3,969	0,734	2,895	0,022	1>4
	6-10yıl	69	3,937	0,537			2>4
	11-15 yıl	36	3,969	0,615			3>4
	16-20 yıl	43	3,669	0,730			1>5
	21 yıl ve üstü	44	3,671	0,678			2>5
Eğlenerek Öğrenme	1-5 yıl	111	4,051	0,712	2,347	0,055	3>5
	6-10yıl	69	3,926	0,576			
	11-15 yıl	36	3,968	0,528			
	16-20 yıl	43	3,880	0,651			
	21 yıl ve üstü	44	3,713	0,593			
Duyuşsal Becerileri Geliştirme	1-5 yıl	111	3,697	0,820	1,647	0,162	
	6-10yıl	69	3,536	0,811			
	11-15 yıl	36	3,671	0,722			
	16-20 yıl	43	3,492	0,789			
	21 yıl ve üstü	44	3,367	0,831			
Yaratıcılığı Teşvik Etme	1-5 yıl	111	3,921	0,834	0,819	0,514	
	6-10yıl	69	3,851	0,622			
	11-15 yıl	36	3,840	0,768			
	16-20 yıl	43	3,686	0,697			
	21 yıl ve üstü	44	3,813	0,650			
Psikomotor Becerileri Geliştirme	1-5 yıl	111	3,755	0,841	1,397	0,235	
	6-10yıl	69	3,544	0,753			
	11-15 yıl	36	3,588	0,814			
	16-20 yıl	43	3,516	0,743			
	21 yıl ve üstü	44	3,511	0,709			

Tek Yönlü Varyans Analizi

Öğretmenlerin kıdeme göre sosyal becerileri geliştirme puanları anlamlı farklılık göstermektedir ($F_{(4, 298)}=2,882$; $p=0,023<0.05$). Farkın nedeni; 1-5 yıl olanların sosyal becerileri geliştirme puanlarının ($\bar{x}=3,658$), kıdem 21 ve üzeri olanların sosyal becerileri geliştirme puanlarından ($\bar{x}=3,184$) yüksek olmasıdır. 6-10 yıl olanların sosyal becerileri

geliştirme puanlarının ($\bar{x}=3,512$), kıdem 21 ve üzeri olanların sosyal becerileri geliştirme puanlarından ($\bar{x}=3,184$) yüksek olmasıdır.

Öğretmenlerin kıdeme göre bilişsel becerileri geliştirme puanları anlamlı farklılık göstermektedir ($F_{(4, 298)}=2,895$; $p=0,022<0.05$). Farkın nedeni; 1-5 yıl olanların bilişsel becerileri geliştirme puanlarının ($\bar{x}=3,969$), 16-20 yıl olanların bilişsel becerileri geliştirme puanlarından ($\bar{x}=3,669$) yüksek olmasıdır. 6-10 yıl olanların bilişsel becerileri geliştirme puanlarının ($\bar{x}=3,937$), 16-20 yıl olanların bilişsel becerileri geliştirme puanlarından ($\bar{x}=3,669$) yüksek olmasıdır. 11-15 yıl olanların bilişsel becerileri geliştirme puanlarının ($\bar{x}=3,969$), 16-20 yıl olanların bilişsel becerileri geliştirme puanlarından ($\bar{x}=3,669$) yüksek olmasıdır. 1-5 yıl olanların bilişsel becerileri geliştirme puanlarının ($\bar{x}=3,969$), kıdem 21 ve üzeri olanların bilişsel becerileri geliştirme puanlarından ($\bar{x}=3,671$) yüksek olmasıdır. 6-10 yıl olanların bilişsel becerileri geliştirme puanlarının ($\bar{x}=3,937$), kıdem 21 ve üzeri olanların bilişsel becerileri geliştirme puanlarından ($\bar{x}=3,671$) yüksek olmasıdır. 11-15 yıl olanların bilişsel becerileri geliştirme puanlarının ($\bar{x}=3,969$), kıdem 21 ve üzeri olanların bilişsel becerileri geliştirme puanlarından ($\bar{x}=3,671$) yüksek olmasıdır. Öğretmenlerin eğitici dijital oyun genel, eğlenerek öğrenme, duyuşsal becerileri geliştirme, yaratıcılığı teşvik etme, psikomotor becerileri geliştirme puanları kıdeme göre anlamlı farklılık göstermemektedir ($p>0.05$).

4.2.3. Sınıf Öğretmenlerinin Eğitici Dijital Oyunlar Ölçeğinden Aldıkları Puanların Okutulan Sınıf Düzeyi Değişkenine Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular

Sınıf öğretmenlerinin eğitici dijital oyunlar ölçeğinden aldıkları puanların okutulan sınıf düzeyi değişkenine göre farklılaşma durumuna ilişkin tek yönlü varyans analizi sonuçları tabloda verilmiştir.

Tablo 13.
Eğitici Dijital Oyun Puanlarının Okutulan Sınıfa Göre Farklılaşma Durumu

	Grup	N	Ort	Ss	F	p
Eğitici Dijital Oyun Genel	1.sınıf	102	3,709	0,632	0,490	0,689
	2.sınıf	54	3,734	0,699		
	3.sınıf	65	3,824	0,667		
	4.sınıf	82	3,707	0,672		
Sosyal Becerileri Geliştirme	1.sınıf	102	3,396	0,900	1,546	0,203
	2.sınıf	54	3,448	0,871		
	3.sınıf	65	3,677	0,747		
	4.sınıf	82	3,477	0,813		
Bilişsel Becerileri Geliştirme	1.sınıf	102	3,901	0,606	0,232	0,874
	2.sınıf	54	3,852	0,781		
	3.sınıf	65	3,910	0,713		
	4.sınıf	82	3,832	0,679		
Eğlenerek Öğrenme	1.sınıf	102	3,945	0,595	0,129	0,943
	2.sınıf	54	3,940	0,688		
	3.sınıf	65	3,972	0,673		
	4.sınıf	82	3,906	0,657		
Duyuşsal Becerileri Geliştirme	1.sınıf	102	3,543	0,827	0,436	0,728
	2.sınıf	54	3,633	0,810		
	3.sınıf	65	3,656	0,734		
	4.sınıf	82	3,533	0,846		
Yaratıcılığı Teşvik Etme	1.sınıf	102	3,838	0,626	1,432	0,234
	2.sınıf	54	3,736	0,799		
	3.sınıf	65	4,000	0,794		
	4.sınıf	82	3,808	0,767		
Psikomotor Becerileri Geliştirme	1.sınıf	102	3,543	0,736	0,707	0,548
	2.sınıf	54	3,707	0,789		
	3.sınıf	65	3,685	0,825		
	4.sınıf	82	3,600	0,827		

Tek Yönlü Varyans Analizi

Öğretmenlerin eğitici dijital oyun genel, sosyal becerileri geliştirme, bilişsel becerileri geliştirme, eğlenerek öğrenme, duyuşsal becerileri geliştirme, yaratıcılığı teşvik etme, psikomotor becerileri geliştirme puanları okutulan sınıfa göre anlamlı farklılık göstermemektedir ($p>0.05$).

4.2.4. Sınıf Öğretmenlerinin Eğitici Dijital Oyunlar Ölçeğinden Aldıkları Puanların Dijital Oyun Oynama Durumları Değişkenine Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular

Sınıf öğretmenlerinin eğitici dijital oyunlar ölçeğinden aldıkları puanların dijital oyun oynama durumları değişkenine göre farklılaşma durumuna ilişkin bağımsız gruplar t testi sonuçları tabloda verilmiştir.

Tablo 14.
Eğitici Dijital Oyun Puanlarının Dijital Oyun Oynama Durumuna Göre Farklılaşma Durumu

	Grup	N	Ort	Ss	t	sd	p																																																																				
Eğitici Dijital Oyun Genel	Evet	167	3,858	0,589	3,571	301	0,001																																																																				
	Hayır	136	3,590	0,715				Sosyal Becerileri Geliştirme	Evet	167	3,619	0,788	3,041	301	0,003	Hayır	136	3,327	0,883	Bilişsel Becerileri Geliştirme	Evet	167	4,003	0,614	3,695	301	0,000	Hayır	136	3,719	0,725	Eğlenerek Öğrenme	Evet	167	4,061	0,555	3,735	301	0,000	Hayır	136	3,790	0,711	Duyuşsal Becerileri Geliştirme	Evet	167	3,720	0,748	3,382	301	0,001	Hayır	136	3,409	0,848	Yaratıcılığı Teşvik Etme	Evet	167	3,933	0,647	2,271	301	0,028	Hayır	136	3,741	0,823	Psikomotor Becerileri Geliştirme	Evet	167	3,709	0,759	2,237	301	0,026
Sosyal Becerileri Geliştirme	Evet	167	3,619	0,788	3,041	301	0,003																																																																				
	Hayır	136	3,327	0,883				Bilişsel Becerileri Geliştirme	Evet	167	4,003	0,614	3,695	301	0,000	Hayır	136	3,719	0,725	Eğlenerek Öğrenme	Evet	167	4,061	0,555	3,735	301	0,000	Hayır	136	3,790	0,711	Duyuşsal Becerileri Geliştirme	Evet	167	3,720	0,748	3,382	301	0,001	Hayır	136	3,409	0,848	Yaratıcılığı Teşvik Etme	Evet	167	3,933	0,647	2,271	301	0,028	Hayır	136	3,741	0,823	Psikomotor Becerileri Geliştirme	Evet	167	3,709	0,759	2,237	301	0,026	Hayır	136	3,506	0,813								
Bilişsel Becerileri Geliştirme	Evet	167	4,003	0,614	3,695	301	0,000																																																																				
	Hayır	136	3,719	0,725				Eğlenerek Öğrenme	Evet	167	4,061	0,555	3,735	301	0,000	Hayır	136	3,790	0,711	Duyuşsal Becerileri Geliştirme	Evet	167	3,720	0,748	3,382	301	0,001	Hayır	136	3,409	0,848	Yaratıcılığı Teşvik Etme	Evet	167	3,933	0,647	2,271	301	0,028	Hayır	136	3,741	0,823	Psikomotor Becerileri Geliştirme	Evet	167	3,709	0,759	2,237	301	0,026	Hayır	136	3,506	0,813																				
Eğlenerek Öğrenme	Evet	167	4,061	0,555	3,735	301	0,000																																																																				
	Hayır	136	3,790	0,711				Duyuşsal Becerileri Geliştirme	Evet	167	3,720	0,748	3,382	301	0,001	Hayır	136	3,409	0,848	Yaratıcılığı Teşvik Etme	Evet	167	3,933	0,647	2,271	301	0,028	Hayır	136	3,741	0,823	Psikomotor Becerileri Geliştirme	Evet	167	3,709	0,759	2,237	301	0,026	Hayır	136	3,506	0,813																																
Duyuşsal Becerileri Geliştirme	Evet	167	3,720	0,748	3,382	301	0,001																																																																				
	Hayır	136	3,409	0,848				Yaratıcılığı Teşvik Etme	Evet	167	3,933	0,647	2,271	301	0,028	Hayır	136	3,741	0,823	Psikomotor Becerileri Geliştirme	Evet	167	3,709	0,759	2,237	301	0,026	Hayır	136	3,506	0,813																																												
Yaratıcılığı Teşvik Etme	Evet	167	3,933	0,647	2,271	301	0,028																																																																				
	Hayır	136	3,741	0,823				Psikomotor Becerileri Geliştirme	Evet	167	3,709	0,759	2,237	301	0,026	Hayır	136	3,506	0,813																																																								
Psikomotor Becerileri Geliştirme	Evet	167	3,709	0,759	2,237	301	0,026																																																																				
	Hayır	136	3,506	0,813																																																																							

Bağımsız Gruplar T-Testi

Öğretmenlerin dijital oyun oynama durumuna göre eğitici dijital oyun genel puanları anlamlı farklılık göstermektedir ($t_{(301)}=3.571$; $p=0.001<0.05$). Dijital oyun oynayanların eğitici dijital oyun genel puanları ($\bar{x}=3,858$), dijital oyun oynamayanların eğitici dijital oyun genel puanlarından ($\bar{x}=3,590$) yüksek bulunmuştur. Öğretmenlerin dijital oyun oynama durumuna göre sosyal becerileri geliştirme puanları anlamlı farklılık göstermektedir ($t_{(301)}=3.041$; $p=0.003<0.05$). Dijital oyun oynayanların sosyal becerileri geliştirme puanları ($\bar{x}=3,619$), dijital oyun oynamayanların sosyal becerileri geliştirme puanlarından ($\bar{x}=3,327$) yüksek bulunmuştur.

Öğretmenlerin dijital oyun oynama durumuna göre bilişsel becerileri geliştirme puanları anlamlı farklılık göstermektedir ($t_{(301)}=3.695$; $p=0.000<0.05$). Dijital oyun

oynayanların bilişsel becerileri geliştirme puanları ($\bar{x}=4,003$), dijital oyun oynamayanların bilişsel becerileri geliştirme puanlarından ($\bar{x}=3,719$) yüksek bulunmuştur. Öğretmenlerin dijital oyun oynama durumuna göre eğlenerek öğrenme puanları anlamlı farklılık göstermektedir ($t_{(301)}=3.735$; $p=0.000<0.05$). Dijital oyun oynayanların eğlenerek öğrenme puanları ($\bar{x}=4,061$), dijital oyun oynamayanların eğlenerek öğrenme puanlarından ($\bar{x}=3,790$) yüksek bulunmuştur. Öğretmenlerin dijital oyun oynama durumuna göre duyuşsal becerileri geliştirme puanları anlamlı farklılık göstermektedir ($t_{(301)}=3.382$; $p=0.001<0.05$). Dijital oyun oynayanların duyuşsal becerileri geliştirme puanları ($\bar{x}=3,720$), dijital oyun oynamayanların duyuşsal becerileri geliştirme puanlarından ($\bar{x}=3,409$) yüksek bulunmuştur.

Öğretmenlerin dijital oyun oynama durumuna göre yaratıcılığı teşvik etme puanları anlamlı farklılık göstermektedir ($t_{(301)}=2.271$; $p=0.028<0.05$). Dijital oyun oynayanların yaratıcılığı teşvik etme puanları ($\bar{x}=3,933$), dijital oyun oynamayanların yaratıcılığı teşvik etme puanlarından ($\bar{x}=3,741$) yüksek bulunmuştur. Öğretmenlerin dijital oyun oynama durumuna göre psikomotor becerileri geliştirme puanları anlamlı farklılık göstermektedir ($t_{(301)}=2.237$; $p=0.026<0.05$). Dijital oyun oynayanların psikomotor becerileri geliştirme puanları ($\bar{x}=3,709$), dijital oyun oynamayanların psikomotor becerileri geliştirme puanlarından ($\bar{x}=3,506$) yüksek bulunmuştur.

4.2.5. Sınıf Öğretmenlerinin Eğitici Dijital Oyunlar Ölçeğinden Aldıkları Puanların Derslerde Dijital Oyunları Kullanma Durumları Değişkenine Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular

Sınıf öğretmenlerinin eğitici dijital oyunlar ölçeğinden aldıkları puanların derslerde dijital oyunları kullanma durumları değişkenine göre farklılaşma durumuna ilişkin bağımsız gruplar t testi sonuçları tabloda verilmiştir.

Tablo 15.
Eğitici Dijital Oyun Puanlarının Derslerde Dijital Oyunları Kullanma Durumuna Göre Farklılaşma Durumu

	Grup	N	Ort	Ss	t	sd	p
Eğitici Dijital Oyun Genel	Evet	200	3,881	0,543	5,506	301	0,000
	Hayır	103	3,459	0,775			
Sosyal Becerileri Geliştirme	Evet	200	3,623	0,733	3,980	301	0,000
	Hayır	103	3,225	0,974			

Tablo 15.
Eğitici Dijital Oyun Puanlarının Derslerde Dijital Oyunları Kullanma Durumuna Göre Farklılaşma Durumu (devamı)

	Grup	N	Ort	Ss	t	sd	p																																												
Bilişsel Becerileri Geliştirme	Evet	200	4,014	0,587	5,139	301	0,000																																												
	Hayır	103	3,607	0,765				Eğlenerek Öğrenme	Evet	200	4,095	0,506	6,246	301	0,000	Hayır	103	3,636	0,764	Duyuşsal Becerileri Geliştirme	Evet	200	3,733	0,692	4,756	301	0,000	Hayır	103	3,283	0,930	Yaratıcılığı Teşvik Etme	Evet	200	3,970	0,645	4,176	301	0,000	Hayır	103	3,607	0,840	Psikomotor Becerileri Geliştirme	Evet	200	3,757	0,720	4,401	301	0,000
Eğlenerek Öğrenme	Evet	200	4,095	0,506	6,246	301	0,000																																												
	Hayır	103	3,636	0,764				Duyuşsal Becerileri Geliştirme	Evet	200	3,733	0,692	4,756	301	0,000	Hayır	103	3,283	0,930	Yaratıcılığı Teşvik Etme	Evet	200	3,970	0,645	4,176	301	0,000	Hayır	103	3,607	0,840	Psikomotor Becerileri Geliştirme	Evet	200	3,757	0,720	4,401	301	0,000	Hayır	103	3,348	0,848								
Duyuşsal Becerileri Geliştirme	Evet	200	3,733	0,692	4,756	301	0,000																																												
	Hayır	103	3,283	0,930				Yaratıcılığı Teşvik Etme	Evet	200	3,970	0,645	4,176	301	0,000	Hayır	103	3,607	0,840	Psikomotor Becerileri Geliştirme	Evet	200	3,757	0,720	4,401	301	0,000	Hayır	103	3,348	0,848																				
Yaratıcılığı Teşvik Etme	Evet	200	3,970	0,645	4,176	301	0,000																																												
	Hayır	103	3,607	0,840				Psikomotor Becerileri Geliştirme	Evet	200	3,757	0,720	4,401	301	0,000	Hayır	103	3,348	0,848																																
Psikomotor Becerileri Geliştirme	Evet	200	3,757	0,720	4,401	301	0,000																																												
	Hayır	103	3,348	0,848																																															

Bağımsız Gruplar T-Testi

Öğretmenlerin derslerde dijital oyunları kullanma durumuna göre eğitici dijital oyun genel puanları anlamlı farklılık göstermektedir ($t_{(301)}=5.506$; $p=0.000<0.05$). Derslerde dijital oyunları kullananların eğitici dijital oyun genel puanları ($\bar{x}=3,881$), derslerde dijital oyunları kullanmayanların eğitici dijital oyun genel puanlarından ($\bar{x}=3,459$) yüksek bulunmuştur.

Öğretmenlerin derslerde dijital oyunları kullanma durumuna göre sosyal becerileri geliştirme puanları anlamlı farklılık göstermektedir ($t_{(301)}=3.980$; $p=0.000<0.05$). Derslerde dijital oyunları kullananların sosyal becerileri geliştirme puanları ($\bar{x}=3,623$), derslerde dijital oyunları kullanmayanların sosyal becerileri geliştirme puanlarından ($\bar{x}=3,225$) yüksek bulunmuştur.

Öğretmenlerin derslerde dijital oyunları kullanma durumuna göre bilişsel becerileri geliştirme puanları anlamlı farklılık göstermektedir ($t_{(301)}=5.139$; $p=0.000<0.05$). Derslerde dijital oyunları kullananların bilişsel becerileri geliştirme puanları ($\bar{x}=4,014$), derslerde dijital oyunları kullanmayanların bilişsel becerileri geliştirme puanlarından ($\bar{x}=3,607$) yüksek bulunmuştur. Öğretmenlerin derslerde dijital oyunları kullanma durumuna göre eğlenerek öğrenme puanları anlamlı farklılık göstermektedir ($t_{(301)}=6.246$; $p=0.000<0.05$). Derslerde dijital oyunları kullananların eğlenerek öğrenme puanları ($\bar{x}=4,095$), derslerde dijital oyunları kullanmayanların eğlenerek öğrenme puanlarından ($\bar{x}=3,636$) yüksek bulunmuştur.

Öğretmenlerin derslerde dijital oyunları kullanma durumuna göre duyuşsal becerileri geliştirme puanları anlamlı farklılık göstermektedir ($t_{(301)}=4.756$;

$p=0.000<0.05$). Derslerde dijital oyunları kullananların duyuşsal becerileri geliştirme puanları ($\bar{x}=3,733$), derslerde dijital oyunları kullanmayanların duyuşsal becerileri geliştirme puanlarından ($\bar{x}=3,283$) yüksek bulunmuştur. Öğretmenlerin derslerde dijital oyunları kullanma durumuna göre yaratıcılığı teşvik etme puanları anlamlı farklılık göstermektedir ($t_{(301)}=4.176$; $p=0.000<0.05$). Derslerde dijital oyunları kullananların yaratıcılığı teşvik etme puanları ($\bar{x}=3,970$), derslerde dijital oyunları kullanmayanların yaratıcılığı teşvik etme puanlarından ($\bar{x}=3,607$) yüksek bulunmuştur.

Öğretmenlerin derslerde dijital oyunları kullanma durumuna göre psikomotor becerileri geliştirme puanları anlamlı farklılık göstermektedir ($t_{(301)}=4.401$; $p=0.000<0.05$). Derslerde dijital oyunları kullananların psikomotor becerileri geliştirme puanları ($\bar{x}=3,757$), derslerde dijital oyunları kullanmayanların psikomotor becerileri geliştirme puanlarından ($\bar{x}=3,348$) yüksek bulunmuştur.

4.2.6. Sınıf Öğretmenlerinin Eğitici Dijital Oyunlar Ölçeğinden Aldıkları Puanların Dijital Oyun Geliştirme ile İlgili Eğitim Alma Durumları Değişkenine Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular

Sınıf öğretmenlerinin eğitici dijital oyunlar ölçeğinden aldıkları puanların dijital oyun geliştirme ile ilgili eğitim alma durumları değişkenine göre farklılaşma durumuna ilişkin bağımsız gruplar t testi sonuçları tabloda verilmiştir.

Tablo 16.

Eğitici Dijital Oyun Puanlarının Dijital Oyun Geliştirme ile İlgili Eğitim Alma Durumuna Göre Farklılaşma Durumu

	Grup	N	Ort	Ss	t	sd	p																																																																				
Eğitici Dijital Oyun Genel	1.Evet	58	3,851	0,564	1,458	301	0,146																																																																				
	2.Hayır	245	3,711	0,680				Sosyal Becerileri Geliştirme	1.Evet	58	3,626	0,773	1,393	301	0,165	2.Hayır	245	3,455	0,857	Bilişsel Becerileri Geliştirme	1.Evet	58	3,987	0,646	1,393	301	0,165	2.Hayır	245	3,849	0,686	Eğlenerek Öğrenme	1.Evet	58	4,082	0,529	1,890	301	0,060	2.Hayır	245	3,906	0,664	Duyuşsal Becerileri Geliştirme	1.Evet	58	3,695	0,667	1,208	301	0,168	2.Hayır	245	3,553	0,837	Yaratıcılığı Teşvik Etme	1.Evet	58	3,931	0,642	0,972	301	0,332	2.Hayır	245	3,827	0,757	Psikomotor Becerileri Geliştirme	1.Evet	58	3,647	0,728	0,309	301	0,757
Sosyal Becerileri Geliştirme	1.Evet	58	3,626	0,773	1,393	301	0,165																																																																				
	2.Hayır	245	3,455	0,857				Bilişsel Becerileri Geliştirme	1.Evet	58	3,987	0,646	1,393	301	0,165	2.Hayır	245	3,849	0,686	Eğlenerek Öğrenme	1.Evet	58	4,082	0,529	1,890	301	0,060	2.Hayır	245	3,906	0,664	Duyuşsal Becerileri Geliştirme	1.Evet	58	3,695	0,667	1,208	301	0,168	2.Hayır	245	3,553	0,837	Yaratıcılığı Teşvik Etme	1.Evet	58	3,931	0,642	0,972	301	0,332	2.Hayır	245	3,827	0,757	Psikomotor Becerileri Geliştirme	1.Evet	58	3,647	0,728	0,309	301	0,757	2.Hayır	245	3,611	0,804								
Bilişsel Becerileri Geliştirme	1.Evet	58	3,987	0,646	1,393	301	0,165																																																																				
	2.Hayır	245	3,849	0,686				Eğlenerek Öğrenme	1.Evet	58	4,082	0,529	1,890	301	0,060	2.Hayır	245	3,906	0,664	Duyuşsal Becerileri Geliştirme	1.Evet	58	3,695	0,667	1,208	301	0,168	2.Hayır	245	3,553	0,837	Yaratıcılığı Teşvik Etme	1.Evet	58	3,931	0,642	0,972	301	0,332	2.Hayır	245	3,827	0,757	Psikomotor Becerileri Geliştirme	1.Evet	58	3,647	0,728	0,309	301	0,757	2.Hayır	245	3,611	0,804																				
Eğlenerek Öğrenme	1.Evet	58	4,082	0,529	1,890	301	0,060																																																																				
	2.Hayır	245	3,906	0,664				Duyuşsal Becerileri Geliştirme	1.Evet	58	3,695	0,667	1,208	301	0,168	2.Hayır	245	3,553	0,837	Yaratıcılığı Teşvik Etme	1.Evet	58	3,931	0,642	0,972	301	0,332	2.Hayır	245	3,827	0,757	Psikomotor Becerileri Geliştirme	1.Evet	58	3,647	0,728	0,309	301	0,757	2.Hayır	245	3,611	0,804																																
Duyuşsal Becerileri Geliştirme	1.Evet	58	3,695	0,667	1,208	301	0,168																																																																				
	2.Hayır	245	3,553	0,837				Yaratıcılığı Teşvik Etme	1.Evet	58	3,931	0,642	0,972	301	0,332	2.Hayır	245	3,827	0,757	Psikomotor Becerileri Geliştirme	1.Evet	58	3,647	0,728	0,309	301	0,757	2.Hayır	245	3,611	0,804																																												
Yaratıcılığı Teşvik Etme	1.Evet	58	3,931	0,642	0,972	301	0,332																																																																				
	2.Hayır	245	3,827	0,757				Psikomotor Becerileri Geliştirme	1.Evet	58	3,647	0,728	0,309	301	0,757	2.Hayır	245	3,611	0,804																																																								
Psikomotor Becerileri Geliştirme	1.Evet	58	3,647	0,728	0,309	301	0,757																																																																				
	2.Hayır	245	3,611	0,804																																																																							

Bağımsız Gruplar T-Testi

Öğretmenlerin eğitici dijital oyun genel, sosyal becerileri geliştirme, bilişsel becerileri geliştirme, eğlenerek öğrenme, duyuşsal becerileri geliştirme, yaratıcılığı teşvik etme, psikomotor becerileri geliştirme puanları dijital oyun geliştirme ile ilgili eğitim alma durumu göre anlamlı farklılık göstermemektedir ($p>0,05$).

4.2.7. Sınıf Öğretmenlerinin Eğitici Dijital Oyunlar Ölçeğinden Aldıkları Puanların Çalıştıkları Okulun Dijital Oyun Geliştirme Alt Yapısına Sahiplik Durumu Değişkenine Göre Farklılaşma Durumuna İlişkin Bulgular

Sınıf öğretmenlerinin eğitici dijital oyunlar ölçeğinden aldıkları puanların öğretmenlerin çalıştıkları okulun dijital oyun geliştirme alt yapısına sahiplik durumu değişkenine göre farklılaşma durumuna ilişkin tek yönlü varyans analizi sonuçları tabloda verilmiştir.

Tablo 17.
Eğitici Dijital Oyun Puanlarının Dijital Oyun Geliştirebilecek Açıdan Okulun Alt Yapısına Göre Farklılaşma Durumu

	Grup	N	Ort	Ss	F	p	Fark
Eğitici Dijital Oyun Genel	1.Yetersiz	145	3,649	0,697	3,779	0,024	3>1
	2.Biraz Yeterli	101	3,758	0,604			
	3.Yeterli	57	3,927	0,632			
Sosyal Becerileri Geliştirme	1.Yetersiz	145	3,352	0,870	4,499	0,012	3>1
	2.Biraz Yeterli	101	3,547	0,740			
	3.Yeterli	57	3,726	0,892			
Bilişsel Becerileri Geliştirme	1.Yetersiz	145	3,794	0,703	2,919	0,056	
	2.Biraz Yeterli	101	3,896	0,627			
	3.Yeterli	57	4,046	0,689			
Eğlenerek Öğrenme	1.Yetersiz	145	3,881	0,679	1,510	0,223	
	2.Biraz Yeterli	101	3,961	0,606			
	3.Yeterli	57	4,050	0,604			
Duyuşsal Becerileri Geliştirme	1.Yetersiz	145	3,459	0,883	3,836	0,023	3>1
	2.Biraz Yeterli	101	3,639	0,727			
	3.Yeterli	57	3,787	0,696			
Yaratıcılığı Teşvik Etme	1.Yetersiz	145	3,783	0,786	2,183	0,114	
	2.Biraz Yeterli	101	3,839	0,706			
	3.Yeterli	57	4,022	0,636			
Psikomotor Becerileri Geliştirme	1.Yetersiz	145	3,546	0,823	5,132	0,006	3>1 3>2
	2.Biraz Yeterli	101	3,553	0,773			
	3.Yeterli	57	3,915	0,662			

Tek Yönlü Varyans Analizi

Öğretmenlerin dijital oyun geliştirebilecek açıdan okulun alt yapısına göre eğitici dijital oyun genel puanları anlamlı farklılık göstermektedir ($F_{(2, 300)}=3,779$; $p=0,024<0.05$). Farkın nedeni; yeterli olanların eğitici dijital oyun genel puanlarının ($\bar{x}=3,927$), yetersiz olanların eğitici dijital oyun genel puanlarından ($\bar{x}=3,649$) yüksek olmasıdır. Öğretmenlerin dijital oyun geliştirebilecek açıdan okulun alt yapısına göre sosyal becerileri geliştirme puanları anlamlı farklılık göstermektedir ($F_{(2, 300)}=4,499$; $p=0,012<0.05$). Farkın nedeni; yeterli olanların sosyal becerileri geliştirme puanlarının ($\bar{x}=3,726$), yetersiz olanların sosyal becerileri geliştirme puanlarından ($\bar{x}=3,352$) yüksek olmasıdır.

Öğretmenlerin dijital oyun geliştirebilecek açıdan okulun alt yapısına göre duyuşsal becerileri geliştirme puanları anlamlı farklılık göstermektedir ($F_{(2, 300)}=3,836$; $p=0,023<0.05$). Farkın nedeni; yeterli olanların duyuşsal becerileri geliştirme puanlarının ($\bar{x}=3,787$), yetersiz olanların duyuşsal becerileri geliştirme puanlarından ($\bar{x}=3,459$) yüksek olmasıdır. Öğretmenlerin dijital oyun geliştirebilecek açıdan okulun alt yapısına göre psikomotor becerileri geliştirme puanları anlamlı farklılık göstermektedir ($F_{(2, 300)}=5,132$; $p=0,006<0.05$). Farkın nedeni; yeterli olanların psikomotor becerileri geliştirme puanlarının ($\bar{x}=3,915$), yetersiz olanların psikomotor becerileri geliştirme puanlarından ($\bar{x}=3,546$) yüksek olmasıdır. Yeterli olanların psikomotor becerileri geliştirme puanlarının ($\bar{x}=3,915$), biraz yeterli olanların psikomotor becerileri geliştirme puanlarından ($\bar{x}=3,553$) yüksek olmasıdır. Öğretmenlerin bilişsel becerileri geliştirme, eğlenerek öğrenme, yaratıcılığı teşvik etme puanları dijital oyun geliştirebilecek açıdan okulun alt yapısına göre anlamlı farklılık göstermemektedir ($p>0.05$).

BÖLÜM V

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

5.1. Sonuç

Araştırmadan elde edilen bulgulara göre doğrulayıcı faktör analizi sonucunda ölçeğin daha önce belirlenen faktör yapısı ile kabul edilebilir düzeyde uyumlu olduğu, yapı geçerliliğinin sağlandığı ve ayırt ediciliğinin yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu bağlamda eğitici dijital oyunlar ölçeğinin geçerli ve güvenilir bir ölçme aracı olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Sınıf öğretmenlerinin EDOÖ'den aldıkları puanlar cinsiyet değişkenine göre incelendiğinde hem ölçek genelinde hem de ölçeğe ait alt boyutlarda anlamlı bir farklılaşma görülmemiştir. Altun (2021), Baltacı (2022) ve Yılmaz'ın (2022) yaptıkları çalışmalarda da cinsiyet değişkenine ilişkin anlamlı bir farklılaşma olmadığı görülmektedir.

Sınıf öğretmenlerinin EDOÖ'den aldıkları puanlar kıdem değişkenine göre incelendiğinde ölçek genelinde ve eğlenerek öğrenme, duyuşsal becerileri geliştirme, yaratıcılığı teşvik etme psikomotor becerileri geliştirme alt boyutlarında anlamlı bir farklılık görülmemiştir. Kılıç (2022) ve Yılmaz'ın (2022) da yaptıkları çalışmalarda öğretmelerin kıdem yılı değişkenine göre aldıkları puanlarda anlamlı bir farklılaşma olmadığı görülmektedir. Ancak sosyal becerileri geliştirme ve bilişsel becerileri geliştirme alt boyutlarından alınan puanlar incelendiğinde anlamlı bir farklılık görülmektedir. Sosyal becerileri geliştirme alt boyutunda 1-5 yıl arası görev yapan öğretmenler ile 6-10 yıl arası görev yapan öğretmenlerin puanlarının 21 yıl ve üzeri görev yapan öğretmenlerin puanlarından yüksek olduğu görülmüştür. Bilişsel becerileri geliştirme alt boyutunda 1-5 yıl arası, 6-10 yıl arası ve 11-15 yıl arası görev yapan öğretmenlerin puanlarının 16-20 yıl arası ve 21 yıl ve üzeri görev yapan öğretmenlerin puanlarından yüksek olduğu görülmüştür. Bu bulgudan yola çıkarak kıdem yılı daha düşük öğretmenlerin dijital oyunların sosyal ve bilişsel becerilere katkısının yüksek olduğunu düşündükleri söylenebilir.

Sınıf öğretmenlerinin EDOÖ'den aldıkları puanlar okutulan sınıf düzeyi değişkenine göre incelendiğinde hem ölçek genelinde hem de ölçeğe ait alt boyutlarda anlamlı bir farklılaşma görülmemiştir.

Sınıf öğretmenlerinin EDOÖ'den aldıkları puanlar dijital oyun oynama durumları değişkenine göre incelendiğinde hem ölçek genelinde hem de ölçeğe ait alt boyutlarda anlamlı bir farklılaşma olduğu görülmektedir. Bu farklılık dijital oyun oynayanların lehinedir. Dijital oyun oynayan öğretmenlerin puanlarının dijital oyun oynamayan öğretmenlerin puanlarından yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Dijital oyun oynayan öğretmenlerin Eğitici dijital oyunlara yönelik tutumunun daha olumlu olduğu söylenebilir.

Sınıf öğretmenlerinin EDOÖ'den aldıkları puanlar derslerde dijital oyunları kullanma durumları değişkenine göre incelendiğinde hem ölçek genelinde hem de ölçeğe ait alt boyutlarda anlamlı bir farklılaşma olduğu görülmektedir. Bu farklılık derslerde dijital oyunları kullananların lehinedir. Derslerinde dijital oyun kullanan öğretmenlerin öğretmenlerin puanlarının dijital oyun kullanmayan öğretmenlerin puanlarından yüksek olduğu görülmektedir. Derslerde dijital oyun kullanan öğretmenlerin Eğitici dijital oyunlara yönelik tutumunun daha olumlu olduğu söylenebilir.

Sınıf öğretmenlerinin EDOÖ'den aldıkları puanlar dijital oyun geliştirme ile ilgili eğitim alma durumları değişkenine göre incelendiğinde hem ölçek genelinde hem de ölçeğe ait alt boyutlarda anlamlı bir farklılaşma görülmemiştir.

Sınıf öğretmenlerinin EDOÖ'den aldıkları puanlar çalıştıkları okulun dijital oyun geliştirme alt yapısına sahiplik durumu değişkenine göre incelendiğinde bilişsel becerileri geliştirme, eğlenerek öğrenme, yaratıcılığı teşvik etme alt boyutlarında anlamlı bir farklılık görülmemiştir. Ancak eğitici dijital oyun genel ve sosyal becerileri geliştirme, duyuşsal becerileri geliştirme, psikomotor becerileri geliştirme alt boyutlarına ait puanlar incelendiğinde anlamlı bir farklılaşma olduğu görülmüştür. Eğitici dijital oyun genel ve sosyal becerileri geliştirme, duyuşsal becerileri geliştirme alt boyutlarında okullarının alt yapısı yeterli olan öğretmenlerin puanlarının yetersiz olan öğretmenlerin puanlarından yüksek olduğu görülmüştür. Psikomotor becerileri geliştirme alt boyutunda ise okullarının alt yapısı yeterli öğretmenlerin puanlarının biraz yeterli ve yetersiz olan öğretmenlerin puanlarından yüksek olduğu görülmüştür.

Sonuç olarak, öğretmenlerin eğitici dijital oyun genel, sosyal becerileri geliştirme, bilişsel becerileri geliştirme, eğlenerek öğrenme, duyuşsal becerileri geliştirme, yaratıcılığı teşvik etme, psikomotor becerileri geliştirme puanlarında; kıdem, dijital oyun oyama durumları, derslerde dijital oyun kullanma durumları ve çalıştıkları okulun alt yapısına göre anlamlı bir farklılık görülmektedir. Ancak cinsiyet, dijital oyun geliştirme ve dijital oyun ile ilgili eğitim alma durumlarında anlamlı bir farklılık görülmemiştir.

5.2. Öneriler

- Araştırmada uyarlanan ölçek sınıf öğretmenliği branşı ile sınırlandırılmıştır. Ölçek diğer alanlarda da kullanılabilir.
- Uyarlanan ölçek, herhangi bir ders ve bu derse yönelik dijital oyun belirlenerek uygulandıktan sonra kullanılabilir.
- Uyarlanan ölçek, yerleşim birimi (köy okulu, şehir merkezi) değişkenine göre de incelenebilir.
- Uyarlanan ölçek, kurum türü (özel okul, devlet okulu) değişkenine göre de incelenebilir.
- Öğretmenler dijital içerikler konusunda bilgilendirilmeli, dijital içerikleri kullanmaları konusunda teşvik edilmelidir.
- Derslerde eğitsel dijital içerik kullanımı konusunda eğitim fakültelerinde farkındalık oluşturmak amacıyla öğretmen adayları eğitilebilir.
- Ülkemizde hala etkileşimli tahta vb. teknolojik araç gereçlerin ve internet alt yapısının yetersiz olduğu okullar bulunmaktadır. Bu nedenle MEB tarafından eğitimde fırsat eşitliği sağlanması amacıyla eksiklikler giderilmelidir.

KAYNAKÇA

- Aghlara, L., & Tamjid, N. H. (2011). The effect of digital games on Iranian children's vocabulary retention in foreign language acquisition. *Procedia-social and behavioral sciences*, 29, 552-560..
- Ağırgöl, M., Kara, E., & Dönel Akgül, G. (2022). Eğitsel dijital oyunlarla işlenen fen bilgisi dersinin öğrencinin bilgilerinin kalıcılığına, akademik başarısına ve tutumuna etkisi. *Uluslararası Bilim ve Eğitim Dergisi*, 5(3), 157–176. <https://doi.org/10.47477/ubed.1063920>
- Ağırgöl, M. (2020). *Fen bilgisi öğretiminde eğitsel dijital oyun kullanımının öğrenci akademik başarısına, bilgi kalıcılığına ve tutumuna etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Binali Yıldırım Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Erzincan.
- Akgül, T. Y. (2018). Neden oyun oynamalıyız? *Journal of Materials Processing Technology* 1(1):1–8.
- Akkan, D. (2022). *Eğitsel dijital oyun destekli fen bilimleri dersinin öğrenci başarı ve motivasyonuna etkisi: elektriğin iletimi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Samsun.
- Akkaya, S., Tan, Z., & Kapidere, M. (2021). Examination of primary-school teachers' views on digital game-based teaching. *Temel Eğitim*, 11, 39–55. <https://doi.org/10.52105/temelegitim.11.4>
- Aksoy, A.B., ve Dere Çiftçi, H. (2020). *Erken çocukluk döneminde oyun*. PEGEM Akademi, Ankara.
- Aksoy, N. (2014). *Dijital oyun tabanlı matematik öğretiminin ortaokul 6. sınıf öğrencilerinin başarılarına, başarı güdüsü, öz-yeterlik ve tutum özelliklerine etkisi*. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Alkan, A., & Mertol, H. (2019). Teacher candidates' state of using digital educational games. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 8(2), 344–350. <https://doi.org/10.11591/ijere.v8i2.19260>
- Altınpulluk, H. (2021). Video Oyunların eğitim araştırmalarında kullanımı: bir sistematik tarama. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 21(1):185–212.

- Altun, A. (2021). *Sosyal bilgiler dersinde dijital oyunlardan yararlanmaya ilişkin öğretmen tutum ve görüşleri üzerine bir inceleme*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Van.
- Alyaz, Y. & Zubeyde S.G. (2016). Digital game-based language learning in foreign language teacher education. *Turkish Online Journal of Distance Education* 17(4):130–46. doi: 10.17718/tojde.44375.
- Aşçı, A. U. (2019). Eğitsel dijital oyunların 6. sınıf öğrencilerinin türkçe dersi akademik başarılarına etkisi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 12(62), 932–941. <https://doi.org/10.17719/jisr.2019.3108>
- Ayan, S. (Ed.) (2020). *Oyunla renklendir hayati*. Vizetek Yayıncılık.
- Aytaş, G. & Uysal B. (2017). Oyun kavramı ve sınıflandırılmasına yönelik bir değerlendirme. *Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 15(1):675–90. doi: 10.18026/cbayarsos.298146.
- Bağ, H. (2020). *Eğitsel bir dijital oyun yardımıyla kavramsal anlama düzeylerinin, bilimsel düşünme alışkanlıklarının ve argümantasyon becerilerinin gelişiminin incelenmesi*. Doktora Tezi, Trabzon Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim enstitüsü, Trabzon.
- Bakır, T. (2015). *Eğitsel amaçlı bilgisayar oyunlarının coğrafya derslerinde kullanılmasının öğrenci görüşlerine göre değerlendirilmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Baltacı, B. N. (2022). *Sınıf öğretmenlerinin derslerinde dijital oyunları kullanmaları ile ilgili tutum ve görüşleri*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Trabzon Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Trabzon.
- Başaran, M., & Kılınçarslan, R. (2021). Uzaktan eğitimle ilkökuma yazma öğretiminde web 2.0 araçlarıyla tasarlanan oyunların etkililiği. *Türkiye Eğitim Dergisi*, 6(1), 186–199.
- Batdı, V. & Oral G. (2020). *Kuramdan uygulamaya eğitimde bilimsel araştırma yöntemleri*. 1. Baskı. PEGEM Akademi.
- Bayık, M.E. & Gürbüz S. (2016). Ölçek uyarlamada metodoloji sorunu: yönetim ve örgüt alanında uyarlanan ölçekler üzerinden bir araştırma. *İş ve İnsan Dergisi* 3(1):1–20. doi: 10.18394/iid.15648.

- Boz, İ. & Özerbaş M. A. (2020). Sınıf öğretmenlerinin matematik dersinde teknoloji kullanımlarına görüşleri. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi)* 4(2):56–66.
- BTK. (2017). Eğitimde dijital oyunlar çalıştayı. Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, Ankara.
- Büyüköztürk, Ş. (2011). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı*. Ankara. Pegem A Yayıncılık.
- Cevher, S. (2022). *Dijital oyun e animasyon yazılımı kullanımının ortaokul öğrencilerinin mekânsal düşünme becerilerine etkisi*. Doktora Tezi, Giresun Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Giresun.
- Clark, D. B., Tanner-Smith, E. E., & Killingsworth, S. S. (2016). Digital games, design, and learning: a systematic review and meta-analysis. *Review of Educational Research*, 86(1), 79–122. <https://doi.org/10.3102/0034654315582065>
- Cooper, L.R. (2018). *Digital game-based learning and the mathematics achievement of gifted students*. Doktora Tezi, Liberty Üniversitesi, Lynchburg, VA.
- Çakıcı, A. (2021). DEHB’li çocuklara uygulanan oyun programının öncesi ve sonrasında semptom düzeylerinin kontrol grubuyla karşılaştırılması. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi* (53):439–68. doi: 10.15285/maruaebd.745490.
- Çalışandemir, F. (2016). *Yaşamın ilk yıllarında oyun: oyuna çok yönlü bir bakış*. PEGEM Akademi, Ankara.
- Çankaya, S. & Karamete A. (2008). Eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin matematik dersine ve eğitsel bilgisayar oyunlarına yönelik tutumlarına etkisi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 4(2):115–27.
- Çapık, C., Gözüm S. & Aksayan S. (2018). Kültürlerarası ölçek uyarlama aşamaları, dil ve kültür uyarlaması: güncellenmiş rehber. *Florence Nightingale Hemşirelik Dergisi* 26(3):199–210. doi: 10.26650/fnfn397481.
- Çokyaman, M., & Şimşek, H. (2022). İngilizce öğrenmede eğitsel bilgisayar oyunu kullanmanın erişkiye ve kalıcılığa etkisi. *Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (BAİBÜEFD)*, 22(2), 708–722.

- Demir, İ. (2022). *Eğitsel dijital oyunun fen bilimleri dersinde öğrenci başarısına ve motivasyona etkisi: saf maddeler örneği*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Lisansüstü eğitim Enstitüsü, Samsun.
- Demirbilek, M., & Tamer, S. L. (2010). Math teacher's perspectives on using educational computer games in math education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 9, 709–716. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.12.222>
- Deng, L., Wu, S., Chen, Y. & Peng, Z. (2020). Digital game-based learning in a shanghai primary-school mathematics class: a case study. *Journal of Computer Assisted Learning* 36(5):709–17. doi: 10.1111/jcal.12438.
- Dijital Oyunlar Bilgi Platformu. (2019). Geleneksel oyunlardan dijital oyunlara. (<https://www.guvenlioyuna.org.tr/blog-detay/geleneksel-oyunlardan-dijital-oyunlara>).
- Doğan, E., & Koç, H. (2017). Sosyal bilgiler dersinde deprem konusunun dijital oyunla öğretiminin akademik başarıya etkisi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 5(8), 90–100. <http://ogretimmateryalistasarimi.blogspot.com.tr/2010/10/bilgisayar-destekli-ogretim->
- Dönel Akgül, G., & Kılıç, M. (2020). Fen bilgisi öğretmen adaylarının eğitsel dijital oyunlar ve kodu uygulamasına yönelik görüşleri. *Fen Bilimleri Öğretim Dergisi*, 8(2), 101–120.
- Ebrahimzadeh, M, & Alavi, S. (2017). The effect of digital video games on efl students' language learning motivation. *Teaching English with Technology* 17(2):87–112.
- Ergene, Ö. (2020). Matematik eğitimi alanında ölçek geliştirme ve ölçek uyarlama makaleleri: betimsel içerik analizi. *Yaşadıkça Eğitim* 34(2):360–83. doi: 10.33308/26674874.2020342207.
- Erkal, A. L. (2008). *Küçüklere büyüklere oyunlar unutturduğumuz çocuk oyunları*. Özyürek Yayınevi.
- Erkan, A. (2019). *İlkokul 4. sınıf sosyal bilgiler dersinde kullanılan eğitsel oyun ve dijital oyun öğretiminin öğrencilerin başarı ve tutumlarına etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Elâzığ.

- Erkuş, A. & Selvi, H. (2019). *Psikolojide ölçme ve ölçek geliştirme*. (1. Baskı). PEGEM Akademi. Ankara.
- Erol, S., Erdem İ. & Akkaya, A. (2021). Yabancı dil olarak türkçe öğretiminde eğitsel oyunların kullanımının akademik başarı, tutum ve kalıcılığa etkisi. *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi* 16:166–83. doi: 10.35675/befdergi.850249.
- Ertem, İ.S. (2016). Oyun temelli dijital ortamlar ve türkçe öğretiminde kullanımına ilişkin sınıf öğretmenlerinin görüşleri. *Akdeniz Eğitim Araştırmaları Dergisi* (20):1–10.
- Fırat, S. (2011). *Bilgisayar destekli eğitsel oyunlarla gerçekleştirilen matematik öğretiminin kavramsal öğrenmeye etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Adıyaman Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Adıyaman.
- Fornell, C., & Larcker, D. F. (1981). Evaluating structural equation models with unobservable variables and measurement error. *Journal of marketing research*, 18(1), 39-50.
- Genç Çopur, H. (2021). *Dijital oyun destekli matematik eğitim programının 54-66 aylık çocukların saymaya ilişkin temel matematik becerilerinin gelişimine etkisi*. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Genç Ersoy, B. (2021). Türkçe öğretiminde eğitsel oyun kullanımı: bir meta-tematik analiz çalışması. *Ana Dili Eğitimi Dergisi* 9(2):510–30.
- George, D. (2011). *SPSS for windows step by step: A simple study guide and reference, 17.0 update, 10/e*. Pearson Education India.
- Göle, M.O. & Temel F. (2023). Dijital oyun tabanlı sesbilgisel farkındalık eğitim programının 60-72 aylık çocukların ses bilgisel farkındalık becerilerine etkisi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 24(1):268–90. doi: 10.17679/inuefd.1215600.
- Gülsoy, S. (2019). Oyun kültür ve zaman. *Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi* (62):317–37.
- Gündoğdu, N. S. (2022). *Öğretmen adaylarının öğretmen eğitiminde bilgi ve iletişim teknolojileri entegrasyonunun kullanımı ile dijital oyun temelli öğrenme algıları arasındaki ilişki*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

- Güner Özer, M. (2022). *Yabancı uyruklu ilkokul öğrencilerinin türkçe okuma-anlama ve yazma becerilerinin eğitsel dijital oyun destekli öğretim etkinlikleri ile geliştirilmesi*. Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Güner, H. E., Yağcı, M., ve Azak, A. (2021). Bilişim teknolojileri ve yazılım dersi öğretiminde eğitsel oyun yazılımı destekli öğretim yönteminin öğrencilerin başarıları üzerindeki etkisi. *Türk Akademik Yayınlar Dergisi (TAY Journal)*, 5(1), 118–133.
- Güngör, D. (2016). Psikolojide ölçme araçlarının geliştirilmesi ve uyarlanması kılavuzu. *Türk Psikoloji Yazıları* 19(38):104–12.
- Güvenli İnternet Merkezi. (2019). Dijital oyunlar raporu. Ankara. <https://acikkaynak.gim.org.tr/img/dijital-oyunlar-1.pdf>
- Güvenli Web. (2017). Dijital oyunlar raporu. Ankara. <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/82MsL.pdf>
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J. & Anderson, R. E. (2014). *Multivariate data analysis: A global perspective* (7th ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson.
- Halim, M. S. A., Hashim, H., & Yunus, M. M. (2020). Pupils' motivation and perceptions on esl lessons through online quiz-games. *Journal of Education and E-Learning Research*, 7(3), 229–234. <https://doi.org/10.20448/journal.509.2020.73.229.234>
- Hazar, M., Altun, M. & Hazar, Z. (2016). 6-14 yaş çocukların dijital oyun oynamalarına ilişkin ebeveyn görüşleri (nitel bir araştırma). *Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi* (12):40–67. doi: 10.17361/uhive.20161222013.
- Hazar, Z., & Hazar, M. (2017). Çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği. *Journal of Human Sciences*, 14(1), 203–216. <https://doi.org/10.14687/jhs.v14i1.4387>
- Hocaoğlu, N. & Akkaş Baysal, E. (2019). Eğitimde bilimsel araştırma yöntemleri. (1. Baskı). PEGEM Akademi, Ankara.
- Hooper, D., Coughlan, J., Mullen, M. (2008). Structural equation modelling: guidelines for determining model fit. *Electronic Journal of Business Research Methods*, 6(1), 53-60.

- Hung, C., Huang, I. & Hwang, G. (2014). Effects of digital game-based learning on students' self-efficacy, motivation, anxiety, and achievements in learning mathematics. *Journal of Computers in Education* 1(2-3):151-66. doi: 10.1007/s40692-014-0008-8.
- Hwa, S. (2018). Pedagogical change in mathematics learning: harnessing the power of digital game-based learning. *Educational Technology & Society* 21(4):259-76.
- İlkay, D. (2022). *Fen bilimleri dersinde eğitsel dijital oyun kullanımının 6. sınıf öğrencilerinin motivasyonlarına ve akademik başarılarına etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Kilis 7 Aralık Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Kilis.
- İnan Kaya, G. (2018). Oyun, gelişim ve tarihsel olarak oyunun eğitimdeki yeri. *Ulusal Eğitim Akademisi Dergisi*, 2(1), 66-78.
- İşler, D. (2019). *Oyun ve oyuncak müzeleri: kültürel miras aktarımı ve eğitimi*. Gece Akademi.
- Kara, N. (2021). Eğitsel mobil matematik oyunu ile sınıf içi oyunlaştırma: bir durum çalışması örneği. *Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 8(1):85-101. doi: 10.21666/muefd.764044.
- Karabekmez, S. (2022). *5-6 yaş çocuklarına yönelik tasarlanan eğitsel dijital oyunun yürütücü işlev becerilerine etkisi*. Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Katrancı, M. & Gülhan, M. (2020). *Oyunla renklendir hayatı*. (Ed). Ayan, S. Vizetek Yayıncılık.
- Kaya, O. (2022). *5. Sınıflarda biyoçeşitlilik konusunun öğretimine dijital oyunun ve geleneksel oyunun etkisinin incelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Erzincan.
- Kaynar, B. (2020). *Eğitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerin hayat bilgisi dersindeki akademik başarı, tutum ve kalıcılığa etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Kılıç, M. (2022). *Fen eğitiminde eğitsel dijital oyun tasarımı ve oyun hakkında akademisyen, öğretmen ve aday öğretmenlerin görüşleri*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Erzincan.

- Kılıç, M. (2021). Pandemi döneminde dijital eğitim teknolojisinin dönüştürücü etkisi bağlamında eğitim hakkı ve eğitim politikaları. *Yükseköğretim Dergisi* 11(1):25–37. doi: 10.2399/yod.20.012000.
- Koçyiğit, S., Tuğluk M.N. & Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi* 16:324–42.
- Koğar, H. (2021). *R ile geçerlik ve güvenirlik analizleri*. (2. Baskı). PEGEM Akademi, Ankara.
- Koparan, T. (2021). Yükseköğretimde dijital oyun tabanlı öğrenme ortamından yansımaların incelenmesi. *Yükseköğretim ve Bilim Dergisi*, 11(3), 503–515. <https://doi.org/10.5961/jhes.2021.470>
- Kuşçuçuran, B. (2020). *Dijital oyun tabanlı İngilizce sözcük öğretimi üzerine deneysel bir çalışma*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Erciyes Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Kayseri.
- Küçükali, A. (2015). Çocukların oyun oynama hakkı ve değişen oyun kültürü. *Erzincan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi (ERZSOSDE)* 8(1):1–14.
- MEB. (2016). *Çocuk gelişimi ve eğitimi oyun ve hareket etkinlikleri*. Milli Eğitim Bakanlığı, Ankara.
- Mukh, Y. A., Hashaikeh, S., & Abd-Rabo, A. (2021). Digital learning games scale (DLGS): a scale development study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 16(11), 140-159.
- Neville, D. O., Shelton, B. E., & McInnis, B. (2009). cybertext redux: using digital game-based learning to teach 12 vocabulary, reading, and culture. *Computer Assisted Language Learning*, 22(5), 409–424. <https://doi.org/10.1080/09588220903345168>
- Noroozloo, N., Dariush Ahmadi, S., & Gholami Mehrdad, A. (2015). The effect of using a digital computer game (sims) on children's incidental English vocabulary learning. *Cumhuriyet University Faculty of Science Science Journal (CSJ)*, 36(3), 1991–2000. <http://dergi.cumhuriyet.edu.tr/cumusciij>

- Orman, N. K., & Arıçak, O. T. (2019). Aşırı dijital oyun oynama davranışında anne tutumu ve benlik kontrolünün etkisi. *Kıbrıs Türk Psikiyatri ve Psikoloji Dergisi*, 1(Özel Sayı 1), 40-42. doi: 10.35365/ctjpp.19.special1.11.
- Özbaşı, D. (2019). *Eğitimde araştırma yöntemleri*. PEGEM Akademi, Ankara.
- Özbek, Y. (2020). *Sınıf öğretmenlerinin dijital içerik ve teknolojiyi kullanma becerileri*. Tezsiz Yüksek Lisans Projesi
- Özdamar, K. (2004). *Paket programlar ile istatistiksel veri analizi*. Eskişehir. Kaan Kitabevi. s.36.
- Özdemir Bülbül, Ş. (2022). *Öğrenciler tarafından kodlanarak tasarlanan eğitsel dijital oyunların 6. sınıf sosyal bilgiler dersi etkin vatandaşlık öğrenme alanının öğretimine etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Özdemir, N. (2006). *Türk çocuk oyunları 1. cilt*. Akçağ Yayınları.
- Öztürk, A.N. (2023). *Dijital hikayelerle bütünleştirilmiş dijital oyunların beşinci sınıf öğrencilerinin matematik dersi yüzdeler konusundaki akademik başarıları ve motivasyonları üzerindeki etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Kafkas Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Kars.
- Öztürk, E. (2019). *İlkokul öğretmenlerinin derslerinde dijital içeriklerden yararlanma durumları*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Aydın Adnan Menderes Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aydın.
- Öztürk, G. (2019). *Fen metinleri destekli dijital oyun ile fen öğretiminin öğrencilerin akademik başarı ve bilgisayar kullanmaya yönelik tutumuna etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Muğla.
- Özyürek, A. (2019). *Yakın geçmişte çocukların oynadıkları oyun ve oyuncaklar*. *Kosbed* 37:105–19.
- Papastergiou, M. (2009). Digital game-based learning in high school computer science education: impact on educational effectiveness and student motivation. *Computers and Education*, 52(1), 1–12. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.06.004>

- Ronimus, M., Kujala, J., Tolvanen, A., & Lyytinen, H. (2014). Children's engagement during digital game-based learning of reading: The effects of time, rewards, and challenge. *Computers & Education*, 71, 237-246. doi: 10.1016/j.compedu.2013.10.008.
- Sabırlı, Z.E. (2018). *Dijital eğitsel oyunların eğitimde kullanımının farklı değişkenler açısından incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Sağlam, M. (2019). *Dijital oyunların öznel iyi oluşa etkisi y kuşağına yönelik bir araştırma*. Doktora Tezi, Ege üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Sağlam, M. & Topsümer, F. (2019). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynama nedenlerine ilişkin nitel bir çalışma. *Akdeniz İletişim Dergisi* (32):487–504.
- Sarı, Ü. & Öncel, A.B. (2019). *Endüstri 4.0 ve dijital medya*. Der Yayınları, İstanbul.
- Saydam, Y. (2022). *Eğitici dijital oyunlar ile desteklenmiş görsel algı eğitiminin çocukların görsel algısı üzerindeki etkisinin incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Schumacker, R. E., & Lomax, R. G. (2004). *A beginner's guide to structural equation modeling*. New Jersey: Taylor & Francis.
- Sezer, S. & Gültekin, T. (2020). Yaşlı bireylerin çocukluk dönemlerindeki oyun pratikleri ile günümüz çocuklarının oyun pratiklerinin karşılaştırılması. *Yaşlı Sorunları Araştırma Dergisi* 13(2):65–71. doi: 10.46414/yasad.735773.
- Shute, V., Rahimi, S., & Lu, X. (2019). Supporting learning in educational games: promises and challenges (pp. 59–81). https://doi.org/10.1007/978-981-13-8265-9_4
- Singaravelu, G. (2008). Video game based learning in english grammar. *I-Manager's Journal of Educational Technology*, 5(3), 49–53.
- Söğüt, F. (2020). Dijital ebeveynlerin dijital oyunlar ve şiddet ilişkisine yönelik algıları. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi* (51):79–100.
- Sümer, N. (2000). Yapısal eşitlik modelleri. *Türk Psikoloji Yazıları*. No.3.

- Şahin, M.G. & Boztunç Öztürk, N. (2018). Eğitim alanında ölçek geliştirme süreci: bir içerik analizi çalışması. *Kastamonu Üniversitesi Kastamonu Eğitim Dergisi* 26(1):191–207. doi: 10.24106/kefdergi.375863.
- Şimşek, O. F. (2007). *Yapısal eşitlik modellemesine giriş: Temel ilkeler ve LISREL uygulamaları*. Ankara: Ekinoks.
- Tabachnick, B. G., Fidell, L. S., & Ullman, J. B. (2013). *Using multivariate statistics*. Boston, MA: pearson.
- Taufik, Sabella, E. N., Hilmun, P., & Sanda, S. (2019). The use of digital game-based learning in efl classroom: teacher's voices taufik faculty of education, UIN Sunan Ampel Surabaya. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 434.
- Tavşancıl, E. (2002), *Tutumların ölçülmesi ve spss ile veri analizi*, Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Tecen, B. (2018). *Okul öncesi dönem ses eğitiminde dijital oyun temelli destekleyici aktivitelerin çocukların sesli harfleri öğrenmelerine etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Telli, S. G., & Aydın, S. (2021). Covid-19 sonrası dönemde işletme bölümlerinin Dijital Çağ'a yönelik hazır bulunuşluğu: Türkiye Örneği. *Yükseköğretim Dergisi*, 11(1), 123-138.
- Tezbaşaran, A.A. (2008). *Likert tipi ölçek hazırlama kılavuzu (e-kitap)*. [Http://www.academia.edu/1288035/LikertTipiÖlçekHazırlamaKılavuzu](http://www.academia.edu/1288035/LikertTipiÖlçekHazırlamaKılavuzu) adresinden erişilmiştir.
- Toka, B. (2022). *Etkileşimli eğitici dijital oyun programının dezavantajlı çocukların matematik becerileri ve çalışma belleği performansı üzerine etkisinin incelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, KTO Karatay Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Konya.
- Topçu, H., Küçük, S. & Göktaş, Y. (2014). Sınıf öğretmeni adaylarının ilköğretim matematik öğretiminde eğitsel bilgisayar oyunlarının kullanımına yönelik görüşleri. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education* 5(2):119–36.

- Toran, M., Ulusoy, Z., Aydın, B., Deveci, T. & Akbulut, A. (2016). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi* 24(5):2263–78.
- Tural Sönmez, M. (2012). *6. sınıf matematik derslerinde web üzerinden sunulan eğitsel matematik oyunlarının öğrenci başarısına etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Turan, M. & Çalışkan, E.F. (2015). Organik oyunlar ve organik oyun alanları. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* (XIV. Uluslararası Katılımlı Sınıf Öğretmenliği Eğitimi Sempozyumu Özel Sayısı):91–96.
- Turgut, Y. & Irgin, P. (2009). Young learners' language learning via computer games. *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 1(1):760–64. doi: 10.1016/j.sbspro.2009.01.135.
- Ulaş, M. (2020). *Oyunla renklendir hayatı*. (Ed). Ayan, S. Vizetek Yayıncılık.
- Waltz, C. F., Strickland, O. L. and Lenz, E.R. (2010). *Measurement in nursing and health research*. New York: Springer Publishing Company.
- Wang, J. & Wang, X. (2012). *Structural equation modeling: applications using mplus: methods and applications*. West Sussex: John Wiley & Sons.
- Xie, J., Wang, M., & Hooshyar, D. (2021). Student, parent, and teacher perceptions towards digital educational games: how they differ and influence each other. *Knowledge Management & E-Learning*, 13(2), 142-160. doi: 10.34105/j.kmel.2021.13.008.
- Yavuzkan, H. (2019). *Eğitsel dijital oyunların 5. sınıf öğrencilerinin matematik başarısına ve tutumuna etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Niğde.
- Yıldırım, N. (2012). *Yabancı dil eğitiminde eğitsel oyunlar aracılığıyla mobil öğrenme*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Elazığ.
- Yıldız, S., & Zengin, R. (2021). Dijital ve sınıf içi eğitsel oyunlarla gerçekleştirilen fen eğitiminin okul öncesi öğrencilerinin bilişsel gelişim düzeylerine etkisi. *Ekev Akademi Dergisi*, 25(86), 497–512.

- Yılmaz İnce, E. & Sancak, M.E. (2022). Educational computer game for earthquake. *Journal of Learning and Teaching in Digital Age* 7(1):99–107. doi: 10.53850/joltida.1000528.
- Yılmaz, A. (2022). *5. sınıf İngilizce dersinde dijital oyun tabanlı öğrenmenin akademik başarı ve tutum üzerine etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Samsun.
- Yılmaz, K. (2022). *İngilizce öğretmenlerinin küçük yaş grubundaki öğrenenler için dijital oyunlaştırmaya yönelik görüşleri*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yeditepe Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Yiğit, A. (2007). *İlköğretim 2.sınıf seviyesinde bilgisayar destekli eğitici matematik oyunlarının başarıya ve kalıcılığa etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Yiğit, E. & Günüç, S. (2020). Çocukların dijital oyun bağımlılığına göre aile profillerinin belirlenmesi. *YYU Eğitim Fakültesi Dergisi* 17(1):144–74. doi: 10.33711/yyuefd.691498.
- Yüksel, H. (2019). *Türkçe dersinde kullanılan eğitsel dijital oyunların ders başarı ve motivasyona etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Zonguldak.
- Zengin, M. (2019). *İngilizce kelime öğretiminde eğitsel bilgisayar oyunları kullanımının öğrencilerin başarı ve tutumlarına etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Uludağ Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bursa.
- Zorlu, A. & Karamustafaoğlu, O. (2019). Fen öğretimine yönelik tasarlanan bir eğitsel oyun: döngüyü tamamla. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Uluslararası 100. Yıl Eğitim Sempozyumu*.

EKLER

Ek-1: Sınıf Öğretmenleri İçin Eğitici Dijital Oyunlar Ölçeği

	Maddeler	Kesinlikle Katılmıyorum (1)	Katılmıyorum (2)	Kararsızım(3)	Katılıyorum (4)	Kesinlikle Katılıyorum (5)
1	Eğitici dijital oyunlar, öğrencinin yeni arkadaşlar edinme şansını artırır.					
2	Eğitici dijital oyunlar, öğrencinin sosyal uyum şansını artırır.					
3	Eğitici dijital oyunlar, öğrencinin sosyal olgunluğunu artırır.					
4	Eğitici dijital oyunlar, öğrenciye yeni değerlerin kazandırılmasını sağlar.					
5	Eğitici dijital oyunlar, öğrencinin akranları ile etkileşim kurmasını sağlar.					
6	Eğitici dijital oyunlar, öğrencilerin etik toplumsal değerleri öğrenmesinde katkıda bulunur.					
7	Öğrenci, eğitici dijital oyun oynarken işbirliği yapmayı öğrenir.					
8	Öğrenci, eğitici dijital oyunları oynarken rol dağılımı yapmayı öğrenir.					
9	Eğitici dijital oyunlar, öğrencinin okuma talimatları ile etkileşimini artırır.					
10	Eğitici dijital oyunlar, öğrencinin sosyal ilişkilerde kendi kendini kontrol etmesini sağlar.					
11	Eğitici dijital oyunlar, öğrencinin değerlendirme becerisini geliştirir.					
12	Eğitici dijital oyunlar, öğrencinin kurulum becerisini geliştirir.					
13	Eğitici dijital oyunlar, öğrencinin uygulama becerisini geliştirir.					
14	Eğitici dijital oyunlar, öğrencinin planlama becerisini geliştirir.					
15	Eğitici dijital oyunlar öğrencinin organize düşünme becerisinin gelişimine katkıda bulunur.					
16	Eğitici dijital oyunlar, öğrencinin yaşadığı önceki olayları ve deneyimleri temsil eden zihinsel görüntüleri hatırlamasına katkıda bulunur.					
17	Eğitici dijital oyunlar öğrencilerin mantıksal düşünme becerilerini geliştirir.					
18	Eğitici dijital oyunlar öğrencinin tümdengelim becerisini geliştirir.					

19	Eđitici dijital oyunlar, eđitim ortamında ođrenciye eđlenceli ve keyifli bir ortam sađlar.					
20	Eđitici dijital oyunlar ođrencinin ođrenme motivasyonunu arttırır.					
21	Eđitici dijital oyunlar, ođrenmelerin tekrar edilmesi sırasında eđlence Őansını arttırır.					
22	Eđitici dijital oyunlar, ođrenmeyi kalıcı hale getiren eđlenceli duyuusal uyarıanları kullanır.					
23	Eđitici dijital oyunlar, bir ođrencinin geleneksel ođrenme rutinini azaltır.					
24	Eđitici dijital oyunların mevcudiyeti; ođrenciye anında ve eđlenceli geri bildirim olanađı sađlar.					
25	Eđitici dijital oyunlar, ođrenci iin kendi kendine ođrenmeyi eđlenceli hale getirir.					
26	Eđitici dijital oyunlar ođrenmede zamandan ve emekten tasarruf sađlar.					
27	Eđitici dijital oyunlar sıralı eđitim ieriđi sađlar.					
28	Eđitici dijital oyunlar, ođrenci iin geređe yakın deneyimler sađlar.					
29	Eđitici dijital oyunlar, zellikle mcadeleyi kazandıđında ođrenci iin hoŐ bir duyuusal deneyim sađlar.					
30	Eđitici dijital oyunlar, ođrenciye dzene, kurallara ve yasalara bađlılıđın ođretilmesine katkıda bulunur.					
31	Ođrenci, eđitici dijital oyunlar aracılıđıyla sorunları ozmenin yeni yollarını edinir.					
32	Eđitici dijital oyunlar, ođrencinin kendine gvenini ve bađımsızlık duyuusunu geliŐtirir.					
33	Eđitici dijital oyunlar, bazı ođrencilerde aŐırı utangalık hissini azaltır.					
34	Eđitici dijital oyunlar, ođrencinin kiŐiliđini glendirmesine katkıda bulunur.					
35	Eđitici dijital oyunlar ođrencinin zgvenini arttırır.					
36	Eđitici dijital oyunlar, ođrencinin duyuularını oyun yoluyla aıđa ıkararak fazla enerjisini azaltır.					
37	Eđitici dijital oyunlar, ođrencilerin sinir olgunluđunu arttırmaya yardımcı olur.					
38	Eđitici dijital oyunlar, ođrencinin hayal gcn geliŐtirir.					
39	Eđitici dijital oyunlar, yaratıcı dŐnme becerisini geliŐtirir.					
40	Eđitici dijital oyunlar, ođrencinin problem ozme becerisini geliŐtirir					
41	Eđitici dijital oyunlar, ođrencinin analitik dŐnme becerisini geliŐtirir.					
42	Eđitici dijital oyunlar, ođrencinin hareket duyuusu iin sinerji sađlar.					
43	Eđitici dijital oyunlar, el ve gz arasındaki sinerjiyi arttırır					
44	Eđitici dijital oyunlar, ođrencinin duyuuları ile kas koordinasyonu sađlar.					
45	Eđitici dijital oyunlar, ođrencinin hareket hızını geliŐtirir.					
46	Eđitici dijital oyunlar, ođrencinin grsel dikkatinin verimli bir Őekilde dađıtılmasını sađlar.					
47	Eđitici dijital oyunlar, ođrenciye duyuularını zgrce ifade etme fırsatı sunar.					

Ek-2: Etik Kurul Onayı

Evrak Tarih ve Sayısı: 13/06/2022-E.188523

T.C. İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ BİLİMSEL ARAŞTIRMA VE ETİK KURULU Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel Araştırma Etik Kurulu		
Oturum Tarihi : 09/06/2022	Oturum Sayısı : 12	Karar Sayısı : 2022/12-11
Etik Açıdan Uygun		
Çalışma Adı	Sınıf Öğretmenleri İçin Eğitici Dijital Oyunlar Ölçeği (Uyarlama Çalışması)	
Araştırmacılar	Doç.Dr. Sümeyra Akkaya (Yürütücü) Yükseklisans Öğrencisi Zeynep TAN (Yardımcı Araştırmacı)	
Başkan Kurul Üyesi Prof.Dr. Hüseyin Suphi ERDEM Başkan Yardımcısı Kurul Üyesi Prof.Dr. Mustafa ARSLAN Kurul Üyesi Prof.Dr. Mehmet GÜNGÖR Kurul Üyesi Prof.Dr. Süleyman ÇALDAK Kurul Üyesi Prof.Dr. Nesrin SİS Kurul Üyesi Prof.Dr. Mehmet ÜSTÜNER Kurul Üyesi Prof.Dr. Lütfiye ÖZDEMİR Sekreter Hatice CİHAN		

E-İmzalıdır.
Etik Kurul Başkanı
Hüseyin Suphi ERDEM

Bu belge,güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.
Evrak doğrulaması <https://turkiye.gov.tr/ebd?eK=3837&eD=BSM68SS2C7&eS=188523> adresinden yapılabilir.