



## Öğrenme ve öğretimin oyunlaştırılması: çalışma ve eğitim için oyun tabanlı yöntem ve stratejiler

Arş. Gör. Sezan SEZGİN<sup>a</sup>

<sup>a</sup> Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Burdur, Türkiye 15030

### Özet

İnsan doğasında bulunan oyun içgüdüsünün, oyunlaştırma kavramını gündelik yaşam ve çeşitli öğrenme ortamları için önemli hale getirmesini temel alan, “Öğrenme ve Öğretimin Oyunlaştırılması: Çalışma ve Eğitim için Oyun Tabanlı Yöntem ve Stratejiler” adlı bu kitap, Karl M. Kapp tarafından yazılmıştır. Farklı disiplinlerden uzmanların desteğiyle oluşturulmuş ve başvuru kaynağı olarak nitelendirilebilecek bu yapıt, 4 ana tema etrafında şekillenen 14 bölüm içermektedir. İlk ana tema oyunlaştırma kavramı ve kavramı oluşturan bileşenler üzerinde durmaktadır. İkinci ana tema konuyla ilgili yapılmış çalışma sonuçlarını irdeleyerek oyun tabanlı düşünme ve oyun mekaniklerinin güçlü olduğu durumları ortaya koymaya çalışmaktadır. Üçüncü ana tema öğrenme ortamlarında oyunlaştırmanın ve oyunsal düşünmenin uygulanması aşamasında tasarım ve içerik arasındaki ilişkiyi incelerken, dördüncü ana tema oyunlaştırmanın öğrenme ortamlarında nasıl kullanıldığıyla ilgili gerçek durumlara yer vermektedir. Bu tanıtımda kitaptaki her bir bölümde ele alınan konular kısaca özetlenmiş, araştırmacılar için kitabın önemine vurgu yapılmaya çalışılmıştır.

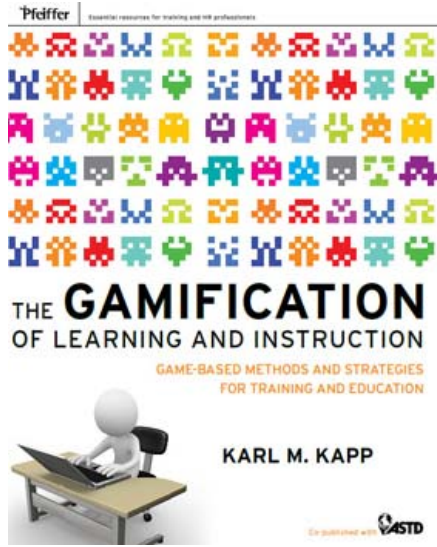
**Anahtar Sözcükler:** Oyunlaştırma, oyun tabanlı düşünme, oyun mekanikleri, Karl M. Kapp

### Abstract

The Gamification of Learning and Instruction: Game Based Methods and Strategies for Training and Education was written by Karl M. Kapp and this book is based on instrict game motivation in human nature which makes gamification concept substantial for daily life and different learning environments. This book is constituted by the support of experts from different disciplines and can be characterised as a reference book that consist of 14 chapters shaped around 4 main theme. First main theme put emphasis on the concept of gamification and its elements. Second main theme provides results of the research findings about gamification and shows the powerfull cases of game based thinking and mechanics. Third main theme examines the relationship between the design of gamification and game based thinking and content. The last main theme includes the gamification in learning environments and how it is used in actual cases. In this review, the topics dealt with in each chapter was shortly summarized and laid emphasis on the book for researchers

**Keywords:** Gamification, game based thinking, game mechanics, Karl M. Kapp

## Giriş



Oyun insan doğasında var olan ve erken gelişim dönemlerinden itibaren insanların fiziksel, bilişsel, duygusal ve sosyal gelişimlerinde rol alan önemli deneyimleme etkinlikleridir. Oyunlaştırma, oyunsal düşünme ve oyun bileşenlerinin normalde oyunsallık içermeyen durum veya içeriklerle kullanılmasını ifade etmektedir. Karl M. Kapp bu kitapta oyunlaştırmanın ne olduğunu ve bileşenlerini detaylı şekilde ortaya koymuş, konuyla ilgili yapılmış akademik çalışmalara yer vererek oyunlaştırmanın gerçek durumlarda nasıl kullanılabileceğiyle ilgili ipuçları sağlamış ve çalışan

örnekler sunmuştur. Yazara göre oyunlaştırma; eleştirel ve stratejik düşünme, kontrol duygusu, öğrenme ortamına adanmışlık ve katılımı destekleyerek zengin öğrenme ortamları ve kalıcı öğrenme sağlayabilir. Bu bağlamda öğrenme süreçleri ve tasarımlarıyla ilgilenen tüm uzmanların çantasında oyunlaştırma da bulunmalıdır.

Kitapta yer alan bölümlerin başlarında yer alan sorular ve bölüm sonlarında bulunan kısa özetler, görsellerle beraber bütünlük halinde sunulmuş, bölümler arası akışı geçişler sağlanmıştır. Bu yönleriyle de kitap oyunlaştırma ile ilgili çalışacak öğrenen, öğreten, uzman veya akademisyenler için temel bir başvuru kaynağı olarak değerlendirilebilir.

## Bölüm 1 – Oyunlaştırma nedir?

Birinci bölümde oyunlaştırma kavramının ne olup ne olmadığı konusuna değinilmiştir. Bu bağlamda öncelikle oyun ve oyunların özellikleri ortaya konulmuştur. Buna göre oyunlar sistem, oyuncular, gerçek duruma benzer öz, meydan okuma, kurallar, etkileşim, geri bildirim, ölçülebilir sonuçlar ve duygusal tepkilerin bütününden oluşan bir eylemdir. Oyunlaştırma ise birçok tanımı dışında Karl M. Kapp tarafından oyun tabanlı mekanikler, oyunsal düşünme ve estetiğin, insanları bir araya getirmek, öğrenmeye teşvik etmek, motivasyon sağlamak ve problem çözmek amaçlarıyla kullanılması olarak ifade edilmiştir. Bölümde dikkat çekici noktalardan biri de, sıklıkla oyunlaştırma olarak düşünülen puan, ödül ve rozet uygulamalarının oyunlaştırma olmadığını, oyunların en az yararlı gözükken bileşenleri olduğunun ortaya konulmasıdır.

## **Bölüm 2 – Oyunun içinde: Oyun elementlerini anlamak**

Yazar bu bölümde oyun elementlerinin üzerinde durmuş, bir oyunu diğerlerine göre daha motivasyonel, heyecanlı ve dayanılmaz yapan özellikleri ortaya koymaya çalışmıştır. Zengin öğrenme deneyimleri birçok bileşenin yerinde ve etkili kullanılmasıyla sağlanabilir. Bu bileşenler çeşitli öğrenme durumlarına göre tek başlarına veya birlikte kullanılabilirler. Bu bölümde oyun elementleri, kitabın ilk bölümüne göre, örneklerle detaylandırılmıştır ve bu elementlerin nasıl olmaları gerektiği de belirtilmiştir. Bu elementler arasında gerçek duruma benzer öz veya kavramlar, hedef, kurallar, çatışma, yarışma, işbirliği, zaman, ödül yapıları, geribildirim, oyun, oynama ve oyuncu seviyeleri, senaryo, estetik, ilgi aralığı, tekrar gibi bileşenler vardır.

## **Bölüm 3 – Öğrenme ve Öğretimin Oyunlaştırılmasının Arkasındaki Kuramlar**

Yazar bu bölümde oyunlaştırmanın öğrenme bağlamındaki kuramsal temellerini ortaya koyarak detaylandırmıştır. Bunlarla beraber yazarın oyunlaştırmayla ilgili kendi ortaya koyduğu kuramsal yapı ve kavramlar arasında; aralıklı çalışma (distributed practice), sosyal öğrenme kuramı, akıcılık, olaysal bellek gücü, destek ve seviye bulunmaktadır.

Tablo 1	
<i>Kuramlar ve Oyunlaştırmaya Etkileri (s.74)</i>	
Kuram	Oyunlaştırma Tasarımına Etkisi
Sosyal Öğrenme Kuramı	Öğrenen istenen davranışı modelden gözlemler ve istenen davranışı içsel olarak değerlendirir.
Bilişsel Çıracılık	Yapı ve çevre öğrenen eylemine rehberlik ve geri bildirim sağlayacak şekilde otantik olmalıdır.
Akıcılık	Öğrenenin ilgisi sürekli olarak belirli bir seviyede tutulmalıdır. Sistem öğrenenin seviyesine göre kendini adapte edebilmeli, ne zor ne de çok kolay olmalıdır.
Operant Koşullanma	Öğrenenin ilgisini sürdürmek için uygun ödül, puan ve rozetler sağlanmalıdır.
ARCS Motivasyon Kuramı	Öğrenenin dikkati çekilmeli, ilgili bilgiler içerilmeli ve uygun mücadele seviyeleri hedeflenmelidir. Böylelikle öğrenen başarılı olacağına dair güven duyar, içsel-dışsal motivasyon unsurları sağlanmış olur.
Malone' un İçsel Motivasyon Öğretimi Kuramı	Meydan okuma, fantezi ve merak unsurları içerir
Lepper' in İçsel Motivasyona Yönelik Öğretim Tasarımı İlkeleri	Öğrenme kontrolü, meydan okuma, merak, konuyu diğer öğeleriyle birlikte ele alma içerir
Öğrenmeye Yönelik İçsel Motivasyon Taksonomisi	Meydan okuma, merak, kontrol, fantezi, işbirliği, yarışma ve algılama gibi içsel ve dışsal motivasyon unsurları içerir
Özerklik Kuramı	Öğrenene otonomi, yarışma duygusu ve diğerleriyle bağlantılı olma fırsatları sunar.
Aralıklı Çalışma	Zaman içinde tekrar oynanarak oyun içindeki içeriğin tekrar edilebilmesi sağlanır.
Öğrenme Desteği	Başlangıçta yoğun rehberlik sağlanır. Zamanla öğrenen problemleri kendi çözebilecek duruma gelinceye kadar azalarak devam eder.
Olaysal Bellek	Oyun içindeki derslere ilişkin duygular öğrenene hatırlatılır.

#### **Bölüm 4 – Araştırmalar Diyor ki... Oyunlar Öğrenme için Etkilidir**

Yazar bu bölümde oyun ve oyunlaştırmanın pozitif öğrenme çıktıları sağladığına ilişkin argümanlarını ilgili alanyazın araştırmalarıyla desteklemektedir. Bu bağlamda öncelikle konuyla ilgili yapılmış meta-analiz çalışmalarına değinilmiştir. Bunlarla beraber oyun elementleri, ödül yapıları, içsel ve dışsal oyuncu motivasyonları, avatarlar, oyuncu perspektifleri ile ilgili de araştırma sonuçları bu bölümde ortaya konulmuştur. Araştırmalara göre öğretimsel oyun etkinliklerini belirli bir içerik veya önceden belirlenmiş amaçlar doğrultusunda gerçekleştirildiği zaman etkilidir. Öğrenenlere oyunsal etkinliklerle ilgili geri bildirim ve açıklamalar sağlanmalı, etkinliğin gerçekte ne işe yaradığıyla ilgili farkındalık sağlanmalıdır. Araştırma sonuçları öğretimsel oyunların öğrenenlerin üst düzey düşünme becerilerine olumlu etki yaptığını, geleneksel yolla sürdürülen öğretime oranla öğrenen motivasyonlarında artışa neden olduğunu ortaya koymaktadır. Bununla birlikte dikkat çekici

bir nokta, öğrenenler için öğretimsel oyunlara sınırsız erişim sağlanmasının, genel görüşün aksine öğrenmeye pozitif yönde katkı sağlandığının belirtilmesidir. Bölümde, sanal ortamlarda öğrenenlerin kullandığı avatarların, zamanla öğrenenlerin gerçek yaşamdaki olaylara bakış açılarında farklılığa yol açabileceğine de değinilmiştir. Ayrıca etkili bir oyunsal süreç oluşturulması için sürecin içerisinde öğretim tasarımcılarının önemi vurgulanmıştır. Bölüme göre oyunlaştırma tasarımında içsel ve dışsal motivasyon unsurları da önemli etkenlerdir.

### **Bölüm 5 – Seviyeyi Arttırılım: Oyunlaştırmanın Yapabilecekleri**

Oyunlaştırma önceki bölümlerde de ifade edildiği üzere pek çok bilişsel, bedensel, davranışsal ve sosyal etkilere sahiptir. Bu bağlamda oyunlaştırma farklı içerik ve amaçlarla çok farklı duruma adapte edilebilir. Yazar bu bölümde oyunlaştırmanın kullanıldığı ve fayda sağladığı farklı disiplinler ve durumlarla ilgili örnekler sunmuştur. Bahsi geçen farklı durumlar arasında cerrahide göz el koordinasyonu, çeşitli sektörlerde problem çözümü, stratejik düşünme, kaynak ve zaman yönetimi, risk alma, liderlik, etkileşim kurma, hızlı karar verme, çoklu işlem yapabilme gibi üst düzey düşünme becerilerinin öğretimi, düşünülemediğini düşünme, empati, sınıf içi adanmışlık sağlama, fiziksel egzersiz ile kilo verilmesini sağlama, çeşitli fiziksel terapileri eğlenceli hale getirerek daha etkili sonuçlar sağlama, topluma hizmet, bilgi ve performansın ölçülmesi vardır.

### **Bölüm 6 – Başarı Odaklılar veya Katiller. Oyuncu tipleri ve oyun modelleri**

Karl M. Kapp, bu bölümde farklı oyuncu tiplerine, oyun çeşitlerine, oyun seviyesinin oyuncu seviyesine uygunluğuna ve oyun etkileşimlerine değinmiştir. Yazar farklı oyuncu tiplerini Bartley'in oyuncu tipleri sınıflandırmasını kullanarak ortaya koymuştur. Bartley sınıflandırmasında başarı odaklılar (achievers), keşfediciler (explorers), sosyalleşiciler (socializers) ve katiller (killers) olmak üzere 4 çeşit oyuncu tipi bulunmaktadır. Buna göre başarı odaklıların amacı oyunda kesin ve hızlı başarı sağlamak isterken, keşfediciler oyun ortamında olabildiğince fazla şey bulmaya çalışırlar. Sosyalleşiciler genellikle diğer oyunlarla iletişim kurmaya çalışır, oyuncularını organize etmeye çalışırlar. Katiller ise oyun içinde kazanma odağından çok, diğerlerini elinden geldiğince öldürerek diğer oyunculara oyunsal anlamda zarar vermeye çalışırlar. Yazar oyun tiplerini ise Caillois' in Tablo 2' deki oyun modelleri çerçevesinde sunmuştur. Bununla beraber bir oyunun kurgusu, oyunda inşaa edilen etkileşim ile şekillenmektedir.

Tablo 2				
<i>Farklı Oyun Eylemleri ve Oyunlardaki Serbestlik Derecesi Arasındaki İlişki (s.140)</i>				
	Agon (Yarışma)	Alea (Şans)	Mimicry (Simülasyon)	Ilinx (Kontrol Kaybı)
Paidia (Serbest/Spontan Oyun)	İki çocuğun oyun alanında yarışması	Yazı-tura oyunması	Sanal sosyal dünya	Çalan müzikte kontrolsüz ce oynamak
Ludus (Standartlar/Kurallar/Prosedürler)	Futbol oyunu	Milli piyango	MMORPG Simülasyon/FPT	Dans yarışması/ FPS

### **Bölüm 7 – Oyunlaştırmanın Problem Çözümüne Uyarlanması**

Bu bölümde oyunlaştırma ve oyunların, problem çözümü gerektiren durumlarda ne şekilde işe koşulabileceğine değinilmektedir. Problem çözümü için üst düzey düşünme becerilerine sahip olan bireyler gereklidir. Bu bağlamda oyunlaştırmadaki oyun yapısı üst düzey düşünme becerilerini geliştirmelidir. Bu süreçte gerekli olan özelliklerden ilki bir rol sahiplenmektir. Bir oyunda öğrenen kararları, eylemleri, seçimleri ve çevresi hakkında etkin olarak düşünebilmeli, içinde bulunduğu durumu analiz edebilmelidir. Diğer özellikler arasında anlamlı etkileşim kurmak, karmaşık hikâyeye, öğreneni teşvik etmek ve zorlamak, öğreneni hazırlığı olmasada bir anda oyuna almak, oyunsal süreçteki değişkenleri manipüle etmek, öğrenene benzeyen avatarlar kullanmak, 3 boyutlu ortamlar, oyun ortamıyla etkileşim, bilgi sentezi yaparak öngörü ve tahminde bulunmak, çok özellikli otantik oyun ortamı (uçuş simülasyonları vb.), farklı sonuçlarla tekrar oynanabilirlik (aynı oyun, farklı olay, farklı sonuç) gibi özellikler vardır. Bölümde bahsedilen özellikler çerçevesinde örnek bir oyun tanıtılmıştır. Oyunlaştırarak problem çözümü için ise öncelikle ortak payda olan bir amaç, başarılı eylemlerin kutlanması, bireysel veya takım halinde olmak çabalara izin verme, dikkatli seçilmiş bir puan sistemi, değişken bir yapı, oyunlaştırma sürecindeki olası eksikliklere karşı şeffaf ve eleştiriye açık olma, oyunlaştırmayla ilgili bir topluluk oluşturma gibi özelliklere dikkat edilmelidir.

### **Bölüm 8 – Oyunlaştırmanın Öğrenme Alanlarına Uyarlanması**

Yazara göre oyunlaştırma teknikleri kullanıldığı öğrenme bağlamında en uygun bilgi düzeyini öğrenenlere sunabilmelidir. Bu bölümde farklı bilgi düzeyleri açıklanarak öğrenme ihtiyaçları doğrultusunda hangi bilgi türünün doğru oyunlaştırma tekniğiyle uyum

gösterebileceği açıklanmaya çalışılmıştır. Bahsedilen bilgi türleri arasında olgusal bilgi, kavramsal bilgi, kural tabanlı bilgi, yöntemsel bilgi, basit beceriler, etkili bilgi ve psikomotor alan bilgileridir. Bölümde bilgi türleri görsel örneklerle ve tablo yardımıyla detaylı olarak açıklanmış, oyunlaştırma sürecinde ne şekilde tanımlanması gerektiği, bilgilerin destek olabilecekleri öğretimsel stratejiler ve oyunlaştırma elementleri ortaya konulmuştur. Verilen örnekler anlatılan oyunlaştırma yapılarının incelenebilmesi ve deneyimlenebilmesi için oldukça faydalı gözükmektedir.

### **Bölüm 9 – Oyunlaştırma Tasarım Sürecinin Yönetilmesi**

Karl M. Kapp, oyunlaştırmanın oldukça dikkat gerektiren, ince ayrıntılarla dolu ve bu doğrultuda iyi planlanması gereken bir süreç olduğunu vurgulamaktadır. Tasarım süreci için ADDIE ve Scrum modellerinin kullanılabilirliğini belirten yazar, etkili bir oyunlaştırma süreci için bir tasarım ekibine ihtiyaç duyulabileceğini belirtmiştir. Bu ekip; proje yöneticisi, eğitsel oyun tasarımcısı, ilgili alan uzmanı, görselliğe ve sürecin ruhuna yön veren bir sanatçı, yazılım uzmanı, bilgi teknolojileri uzmanı, öğrenme sürecini test etmek için bir öğrenen temsilcisi, ses ve müzik teknisyeni, animasyon uzmanı ve seviye tasarımcısından (oyun) oluşabilir. Bir oyunlaştırma tasarımından önce, oyunlaştırılacak durum tüm yönleriyle ele alınarak bir prototipi oluşturulması, ortaya çıkacak ürünün etkililiği için önemlidir.

### **Bölüm 10 – Tebrikler! Oyun İçi Edinimlerin Seçilmesi**

Bu bölümde oyunlaştırma ve oyunlarda başarıyı unsuruna vurgu yapılmıştır. Başarının ölçümü oyunlar için önemli bir konudur. Ölçüm başarısı, tamamlama başarısı, performansa bağlı başarı ve performansa dayalı olmayan başarı farklı durumlarda kullanılan başarı türleridir. Başarılar, içsel ve dışsal motivasyona etki etmeleri nedeniyle oyunlar ve oyunlaştırma için önemli unsurlardır. En dikkate değer uygulamalar bu bölümde yazar tarafından kısa notlar şeklinde belirtilmiştir. Başarı unsurunda kolaylık ve zorluk, sıkıcılık veya ilginç olma durumu, öğrenenlerin hedef yönelimleri, beklenen veya beklenmeyen durumlar, oyunculara sağlanan bildirim, kalıcılık, başkalarına görünürlük, negatif kazanım, sanal para birimi kazanımı, kademeli kazanım, rekabet, işbirliği gibi değişkenler dikkat edilmesi gereken değişkenler olarak göze çarpmaktadır.

### **Bölüm 11 – Bir Oyuncunun Perspektifi**

Bu bölümde oyun oynayarak büyüyen 17 yaşındaki bir erkek öğrenenin video oyunlar ve oyunlaştırmanın doğasına ilişkin görüşleri yer almaktadır. Öğrenen, oynamış olduğu farklı oyunların kendisi üzerindeki etkilerini aktarırken, oyunlarda bulunan meydan okuma, hızlı tempo ve oyun içi görevlerin anlamlılığının, oyun oynamasındaki önemli etkenler olduğunu vurgulamaktadır. Bununla birlikte görüşleri alınan öğrenen, oyunlardaki farklı senaryoların, bireylere karar verme, dengeli olma, kararlılık gibi yaşam becerileri kattığını ifade etmektedir.

### **Bölüm 12 – Günlük Oyun Sitesi: DAU Durum Çalışması**

Bu bölümde Defence Acquisition Üniversitesi'nin (DAU), 2007 yılından itibaren, öğrenenlerine zengin öğrenme deneyimleri sunabilmek adına oyun ve simülasyonlar kullanmaya başlaması ve kurumsal olarak, geçirdikleri süreç aktarılmaktadır. Yazara göre günlük oyunlar, kurumsal düzeyde etkili öğrenme sağlanabilmesi için önemli araçlara dönüşebilirler.

### **Bölüm 13 – Kurumsal Öğrenme için Alternatif Gerçeklik Oyunları**

Bu bölümde alternatif gerçeklik oyunlarına vurgu yapılmaktadır. Bölümün giriş kısmında DevLearn konferansında katılımcılar için hazırlanan Zombie Apocalypse oyunundan ve yaşanan oyunlaştırılmış sürecin beklenmedik etkilerinden söz edilmektedir. Süreç, katılımcıların bir öğrenme topluluğu oluşturmalarına neden olmuştur. Arttırılmış gerçeklik ve alternatif gerçeklik birbirine karıştırılmamalıdır. Alternatif gerçeklik oyunları, oynamayı öğrenmekten çok, öğrenmek için oynamak felsefesine dayanmaktadır.

### **Bölüm 14 – Daha Fazla Öğrenmek İstiyorsan, Oyun Oyna**

Kitabın son bölümünde Karl M. Kapp, oyunlaştırma sürecinin gerçekten öğrenilmek istenmesi durumunda mutlaka bir oyunlaştırma sürecinin içinde etkin olarak rol alınması gerektiğini vurgulamaktadır. Bu süreçler video oyunları veya teknoloji ile sağlanabilecekken, teknoloji araçları içermeden de sağlanabilir. Yazara göre oyunlaştırma düzgün bir şekilde uygulanabilirse, derin ve kalıcı bir öğrenme gerçekleştirilebilir.



## Sonuçlar

Oyun alanının temel taşları olan Johan Huizinga' nın (1938) *Oynayan İnsan (Homo Ludens)* ve Roger Caillois' in (1961) *İnsan, Oyun, ve Oyunlar (Man, Play, and Games)* eserlerinde de belirtildiği üzere oyun, insan doğasının değişmez olgularından biridir. Bu açıdan bakıldığında oyunlar ve oyunsal düşünmenin, öğrenme ile yakından ilişkili olduğu söylenebilir. Kitapta, giderek yaygınlaşan ve kabul gören oyunlaştırma uygulamalarının, farklı öğrenme ortam ve durumlara ne şekilde adapte edilebileceği üzerinde durularak, eğitim alanında çalışmalar yapan tüm paydaşların faydalanabileceği bir başvuru kaynağı oluşturulmuştur

Kitapta oyunlaştırmanın her yaş grubundan öğrenene sunulabileceği, dolayısıyla yaşam boyu öğrenme konusunda önemli bir yaklaşım olduğu belirtilmiştir. Bunun yanında dijital oyunlara olan ilginin her geçen gün artması, oyunlaştırma yaklaşımının öğrenme-öğretme süreçlerinin etkililiği için önemli hale geldiği vurgulanmıştır. Kitabın ana amacı oyunlaştırmanın eğitsel gücü konusunda okuyuculara detaylı bir bakış açısı kazandırmaktır.

## Öneriler

Oyunlaştırma ve oyun tabanlı öğretim birbirinden farklı yaklaşımlardır. Kitapta bununla ilgili olarak net çizgiler olmamakla beraber, oyunlaştırma felsefesi ve becerisinin gerek bireysel gerekse de kurumsal düzeyde eğitimle ilgilenenlerin sahip olması gereken bir yeterlilik olduğu söylenebilir. Bu bağlamda bu kitap, oyunlaştırma konusunda çalışma yapan lisansüstü öğrenenler, akademisyenler, öğrenme ve öğretim tasarımcıları, öğretmenler, özel sektör yöneticileri ve uygulama geliştiriciler için önemli bir kaynaktır.

Oyunlaştırma, kitapta detaylı açıklanmış olan farklı özellik ve yapısıyla bireysel farklılıklara da hitap ederek her yaş grubundan öğrenenlere zengin öğrenme deneyimleri sunabilir. Ancak bunun sağlanabilmesi için oyunlaştırma felsefesinin iyi anlaşılması, dahası tüm unsurlarıyla iyi tasarlanması gerekmektedir. Bu noktada oyunlaştırma uygulamalarının artmasıyla diğerlerinden farklı, yeni ve özgün uygulamalar geliştirilmesi önemli görülmektedir. Oyunlaştırma yaklaşımının sınırı insan hayal gücüyle ölçülebilir. Dolayısıyla istenen etkili öğrenme ortamları sunulması, oyunlaştırma üzerinde daha fazla çalışma ve uygulama gerçekleştirilmesi ile mümkün olabilir.

### **Kaynakça**

- \* Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. New York, NY: John Wiley & Sons

## Yazar Hakkında

### Araş. Gör. Sezan SEZGİN



Araş. Gör. Sezan SEZİN, 2010 yılından bu yana Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü'nde araştırma görevlisi olarak görev yapmaktadır. Sezgin, lisans eğitimini 2009 yılında Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü'nde, yüksek lisans eğitimini ise 2013 yılında Anadolu Üniversitesi Uzaktan Eğitim Anabilim Dalı'nda tamamlamıştır. Sezgin, halen Anadolu Üniversitesi, Uzaktan Eğitim Anabilim Dalı, Uzaktan Eğitim Bölümünde doktora çalışmalarına devam etmektedir. Sezan Sezgin'in çalışma alanları arasında çevrimiçi uygulama toplulukları, kitlesel açık çevrimiçi dersler, dijital kişisel asistanlar ve oyunlaştırma bulunmaktadır.

Posta adresi: Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü, İstiklal Yerleşkesi, Burdur, Türkiye 15030  
Tel (İş): +90 248 213 4067  
Eposta: [sezansezgin@mehmetakif.edu.tr](mailto:sezansezgin@mehmetakif.edu.tr)