

Dijital Oyun ile Desteklenen Sanal Atölye Ortamlarına İlişkin Lisans Öğrencilerinin Görüşlerinin İncelenmesi*

A Qualitative Study on Undergraduate Students' Experiences of Digital Game-Supported Virtual Workshops

Semra Beyza KAHRAMAN¹

Oğuz DİLMAÇ²

Geliş Tarihi: 21 Şubat 2026
Kabul Tarihi: 17 Haziran 2026

Anahtar kelimeler:

Dijital Oyun, Sanat Eğitimi, Sanal
Atölye, Sanat ve Tasarım, Pandemi

ÖZET

Teknolojinin güncel ve etkin kullanımı, eğitimde geleneksel yöntemlerin yerini yeni ve yenilikçi öğrenme yaklaşımlarının almasına yol açmıştır. Eğitim ve öğrenme süreçlerinde ders içeriklerinde kullanılan en etkili yöntemlerden biri dijital oyunlardır. Dijital oyunlar, bilgi edinme sürecini hızlandırarak öğrenmeyi desteklemekte ve öğrenme deneyimini daha etkileşimli hâle getirmektedir. Dijital oyunlar, öğrencilerin derslere aktif katılımını teşvik etmekte ve konuları daha iyi özümsemelerine yardımcı olmaktadır. Aynı zamanda öğrencilerin motivasyonunu artırmakta, bireysel potansiyellerini geliştirmelerine ve hayal güçlerini genişletmelerine katkı sağlamaktadır. Bununla birlikte, grup çalışmaları sırasında iletişim ve iş birliği becerilerinin gelişmesini destekleyerek sosyal öğrenmeyi teşvik etmektedir. Öğrencilerin kullandığı ders içi materyallerin daha akılda kalıcı olmasını sağlayan dijital oyunlar, konuların daha kapsamlı biçimde kavranmasına yardımcı olmakta ve öğrencilere yeni öğrenme deneyimleri sunmaktadır. Araştırma, 2023-2024 bahar yarıyılında İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Görsel İletişim ve Tasarım ile Moda Tasarım bölümlerinde öğrenim gören ve Sanat Tarihi dersini alan 1. sınıf lisans öğrencileriyle yürütülmüştür. Araştırma grubu, 23'ü kadın ve 7'si erkek olmak üzere toplam 30 öğrenciden oluşmaktadır. Bu araştırma, sanat ve tasarım fakültesinde lisans düzeyinde öğrenim gören öğrencilerle sanal atölye ortamında dijital oyunlar kullanılarak gerçekleştirilen yenilikçi öğrenme yöntemlerinin, güncel eğitim yaklaşımlarına olan katkılarını incelemek amacıyla yapılmıştır. Eğitimde dijital oyunların öğrenciler üzerindeki rolü ve etkisi, nitel araştırma yöntemleri kapsamında yarı yapılandırılmış görüşme formları aracılığıyla derinlemesine analiz edilmiştir. Araştırma kapsamında elde edilen bulgular, dijital oyun temelli yenilikçi öğrenme yöntemlerinin öğrenciler üzerinde olumlu etkiler yarattığını ortaya koymaktadır.

© UGSEAD All rights reserved

Received: 21 February 2026
Accepted: 17 June 2026

Keywords:

Digital Game, Art Education, Virtual
Workshop, Art and Design,
Pandemic

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

The current and effective use of technology has led to the replacement of traditional methods in education with new and innovative learning approaches. One of the most effective methods used in course content within teaching and processes is digital games. Digital games support learning by accelerating the process of knowledge acquisition and making the learning experience more interactive. They encourage students' active participation in lessons and help them internalize course content more effectively. At the same time, digital games increase students' motivation, contribute to the development of their individual potential, and expand their imagination. Moreover, by supporting communication and collaboration skills during group activities, they promote social learning. By making in-class instructional materials more memorable, digital games facilitate a more comprehensive understanding of topics and provide students with new learning experiences.

The study was conducted during the 2023-2024 spring semester with first-year undergraduate students enrolled in the Visual Communication Design and Fashion Design departments of the Faculty of Art and Design at İzmir Katip Çelebi University,

* Bu makale, İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'nde birinci yazar tarafından ikinci yazarın danışmanlığında 2025 yılında tamamlanan yüksek lisans tezinden türetilmiştir.

¹ İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Temel Sanat Eğitimi Anasanat Dalı Öğrencisi

² İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi

who were taking the Art History course. The study group consisted of a total of 30 students, including 23 female and 7 male participants

The Purpose of The Study

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Phasellus ullamcorper arcu ac This study was conducted to examine the contributions of innovative learning methods implemented through the use of digital games in a virtual workshop environment with undergraduate students studying at a faculty of art and design, within the context of contemporary educational approaches.

Method

In this study, a semi-structured interview technique, one of the qualitative research methods, was employed in order to examine students' views in depth. The interview method was preferred because it allows for a detailed understanding of participants' feelings, thoughts, and experiences regarding a particular phenomenon (Karataş, 2017; John W. Creswell, 2018). The research was conducted using a qualitative case study design; data were collected through individual and group interviews carried out face-to-face in the classroom setting using semi-structured interview forms. The collected data were categorized, analyzed, and interpreted in line with the purpose of the study.

Findings

The findings reveal that digital game-based innovative learning methods have positive effects on students. In this regard, the study presents important data on the use of digital games in education and aims to offer a different perspective on innovative practices in the field. The results of the intervention implemented with the study group reveal that digital game-based learning approaches exert generally positive effects on students' attitudes toward the course, motivation, perceived academic achievement, creative thinking, critical thinking, and levels of self-efficacy.

Results

According to the research findings, the majority of students reported that virtual workshop environments supported by digital games made the course more engaging, comprehensible, and memorable. When the findings related to creative thinking skills were examined, it was observed that most students stated that digital games supported imagination and design-oriented thinking. This indicates that digital games can be utilized as a supportive tool for production, interpretation, and visual perception processes, particularly within the context of art and design education. In addition, the results obtained in the self-efficacy dimension demonstrate that digital games contribute to students' awareness of their own abilities and enhance their confidence in the learning process. Moreover, the findings related to critical thinking skills reveal that digital games support students' processes of questioning, comparison, and the development of diverse perspectives.

© UGSEAD All rights reserved

Giriş

Teknolojideki hızlı gelişmeler ve bilgisayar, telefon, tablet gibi dijital araçların yaşamın hemen her alanına nüfuz etmesi, bireylerin teknoloji kullanım becerilerinin artmasına ve bu araçların eğitimde etkin biçimde kullanılabileceğine işaret etmektedir. Teknoloji ile eğitimin birlikte ilerlemesi, özellikle son yıllarda öğrencilerin çevrim içi eğitim modellerini benimsemesiyle birlikte eğitimin geleneksel yapısından uzaklaşmasına ve yeni öğrenme yöntemlerinin ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Bu süreç, eğitimde geleneksel öğrenme yaklaşımlarının yerini yenilikçi öğrenme yöntemlerine bırakmasına neden olmuştur. Bu genel dönüşüm eğilimi, Covid-19 salgınıyla birlikte ani ve zorunlu bir kırılma noktası yaşayarak teknolojinin eğitim süreçlerine daha yoğun ve sistematik biçimde entegre edilmesini kaçınılmaz hâle getirmiştir.

Eğitimde teknolojinin daha yoğun biçimde kullanılmaya başlanması ve ders içeriklerine entegre edilmesi, özellikle Covid-19 salgınının ortaya çıkmasıyla birlikte hız kazanmıştır. Okulların kapanması ve eğitim kurumlarının çevrim içi eğitim modellerini benimsemesi, uzaktan eğitimin yaygınlaşmasına ve teknolojinin eğitim süreçlerine daha derin biçimde dâhil edilmesine yol açmıştır. Covid-19 sürecinde derslerin çevrim içi platformlar aracılığıyla yürütülmesi, eğitim alanında önemli yapısal dönüşümlerin önünü açmıştır. Bu süreçte fiziksel sınıf ortamlarının yerini sanal sınıf ve sanal atölye ortamları almış; söz konusu dönüşüm, eğitimde yeni öğrenme yaklaşımlarının ve uygulama modellerinin gelişmesini mümkün kılmıştır. Geleneksel yüz yüze etkileşimin dijital ortamlara taşınması, öğrencilerin motivasyonunu

artırmaya yönelik farklı ve yenilikçi öğrenme yöntemlerinin ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Günümüzde teknolojinin eğitim süreçlerine sistematik biçimde entegre edilmesi, teknolojinin eğitimdeki rolünü ve önemini daha da belirgin hâle getirmiştir.

Son yıllarda dijital oyunların eğitim ve öğrenme süreçlerine entegre edilmesine yönelik olarak, farklı yaş gruplarına ve ilgi alanlarına hitap eden, ders içerikleriyle uyumlu çeşitli oyunlar geliştirilmiştir (Chen vd., 2022). Bu gelişmeler, kontrollü ve destekleyici öğrenme fırsatları sunan dijital oyun tabanlı öğrenme ortamlarının oluşturulmasını mümkün kılmıştır. Teknolojinin ilerlemesiyle birlikte, geleneksel öğrenme yöntemlerinin öğrenciler üzerinde her zaman yeterince etkili olmadığı fark edilmiş; özellikle öğrencilerin derse olan ilgisinin azalması ve ders içi katılımın düşmesi, eğitim alanında yenilikçi yaklaşımların gerekliliğini ortaya koymuştur. Özellikle karmaşık ve zorlayıcı konuların öğrenilmesinde dijital oyunların destekleyici bir rol üstlendiği görülmektedir. Bu bağlamda, geleneksel öğrenme yöntemleri ile dijital oyun tabanlı öğrenme yaklaşımlarının bir arada kullanılması, öğrencilerin dikkatini çekmekte, motivasyonlarını artırmakta ve öğrenme deneyimlerini daha etkili hâle getirmektedir. Aynı zamanda bu yaklaşım, öğrencilerin disiplinler arası beceriler geliştirmelerine olanak tanımaktadır. Eğitim alanındaki bu yenilikçi yönelimler, teknoloji ile geleneksel öğrenme yöntemlerinin bütünleştirilmesini sağlamış; derslerde dijital oyunların kullanımıyla öğrencilere daha eğlenceli ve etkileşimli öğrenme ortamları sunulması hedeflenmiştir. Bu dönüşüm süreci, teknolojinin eğitimde yalnızca bir araç olarak değil, pedagojik bir yöntem olarak yeniden konumlandırılmasını gündeme getirmiş; özellikle öğrenme sürecini yapılandıran ve etkileşimi artıran dijital oyunların eğitim ortamlarına entegre edilmesini ön plana çıkarmıştır.

Günümüzde dijital oyunların eğitimde kullanımına yönelik çeşitli yaklaşımlar bulunmaktadır. Bunlardan biri, uluslararası literatürde *Digital Game-Based Learning (DGBL)* olarak adlandırılan ve Türkçede *Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme* olarak bilinen yöntemdir. Bunun yanı sıra *Teaching Games for Understanding (TGfU)* modeli ve *Serious Educational Games (SEG)* olarak adlandırılan ciddi eğitim oyunları da eğitimde yaygın olarak kullanılan yaklaşımlar arasında yer almaktadır (Zhang & Yu, 2022). Dijital oyunların derslerde kullanılmasının önemli özelliklerinden biri, oyunların belirli kurallar, hedefler ve görevler içermesidir. Bu yapılandırılmış kısıtlamalar, öğrencilerin öğrenme motivasyonunu olumlu yönde etkileyerek öğrenme sürecini hızlandırmaktadır. Dijital oyun tabanlı öğrenme yöntemleri, öğrencilerin kendilerini ifade etmelerine, bireysel becerilerini geliştirmelerine ve problem çözme, iletişim ile iş birliği gibi temel beceriler kazanmalarına katkı sağlamaktadır. DGBL yaklaşımı, öğrencilerin bireysel ya da grup hâlinde çalışma becerilerini geliştirmelerine, farklı bakış açıları kazanmalarına, eleştirel düşünme becerilerini güçlendirmelerine ve strateji üretme süreçlerini desteklemelerine olanak tanımaktadır. Bu yöntemler, ders içeriklerini daha eğlenceli hâle getirmenin yanı sıra öğrenmenin kalıcılığını artırmakta ve öğrencilerin ders içi motivasyonunu doğrudan etkilemektedir. Bununla birlikte, dijital oyunların öğrenciler üzerindeki etkisi bireysel farklılıklara bağlı olarak değişkenlik gösterebilmektedir. Bu nedenle, dijital oyunların doğru pedagojik ilkeler doğrultusunda tasarlanması, öğrenme sürecinin etkinliği açısından büyük önem taşımaktadır (Zhang & Yu, 2022).

Dijital oyunların öğrenme üzerindeki etkisini değerlendirirken tek bir bakış açısıyla yaklaşmak yeterli değildir. Eğitim alanında motivasyon genellikle içsel ve dışsal motivasyon olmak üzere iki başlık altında ele alınmaktadır. Her öğrencinin öğrenme süreci, ilgi alanları ve öğrenme tercihleri farklılık gösterdiğinden, dijital oyunların etkisinin çok yönlü olarak değerlendirilmesi gerekmektedir. Pedagojik açıdan derslerde kullanılan oyunlar, eğlence amacıyla değil, öğrenme sürecini desteklemek ve kolaylaştırmak amacıyla kullanılmaktadır. DGBL yaklaşımı, özellikle öğrencilerin içsel motivasyonunu artırarak öğrenme sürecini hızlandırmayı hedeflemektedir. İçsel motivasyon, öğrencilerin ilgi, merak ve kişisel tatmin duyguları doğrultusunda öğrenmeye yönelmelerini sağlayan önemli bir faktördür. Buna karşılık, geleneksel öğrenme ortamlarında sıklıkla kullanılan dışsal motivasyon unsurları (not, sınav, ödül ve ceza gibi) genellikle kısa vadeli etkilere sahiptir (Vansteenkiste vd., 2010). DGBL yaklaşımı ise içsel ve dışsal motivasyonu bir arada kullanarak öğrencilerin ders içi performanslarını artırmaya katkı sağlamaktadır.

Dijital oyun tabanlı öğrenme yöntemi, sanat ve tasarım eğitiminde de etkili bir biçimde uygulanabilir. Bu yaklaşım, sanat ve tasarım öğrencilerinin sanatsal becerilerini geliştirmelerine, estetik algılarını

zenginleştirmelerine ve disiplinler arası düşünme becerileri kazanmalarına katkı sunmaktadır. Dijital oyunların estetik yapısı, yaratıcı kurgusu ve anlatı dili, öğrencilerin sanatsal içeriklere farklı bakış açılarıyla yaklaşmalarını sağlamaktadır. Aynı zamanda görsel, işitsel ve etkileşimli deneyimler aracılığıyla öğrencilerin sanatsal içerikle daha derin bir bağ kurmalarına olanak tanımaktadır.

Sanal Atölye Kavramı

Teknolojideki hızlı gelişmeler ve dijital araçların günlük yaşama yaygın biçimde dâhil olması, eğitim kurumlarının da bu teknolojilerden etkin şekilde yararlanmasına olanak tanımıştır. Son yıllarda çeşitli teknolojilerin eğitim süreçlerine entegre edilmesi, öğrenme ortamlarının dijital platformlara taşınmasına ve eğitim alanında yeni uygulama modellerinin ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Özellikle Covid-19 salgınıyla birlikte eğitim kurumlarının çevrim içi eğitime yönelmek zorunda kalması, sanal atölye ortamlarının yaygınlaşmasını hızlandırmıştır. Geçmişten günümüze teknoloji temelli öğrenme yaklaşımlarına yönelik yapılan çalışmalar, bilgi kaynaklarının ve dijital araçların artışıyla birlikte eğitimde teknoloji kullanımının yaygınlaşmasını mümkün kılmıştır. Günümüzde sanal atölye ortamları, öğrenme sürecini fiziksel mekândan bağımsız hâle getirerek eğitimde önemli bir yer edinmiştir. Bu ortamlar, öğrencilerin farklı mekânlarda bulunmalarına rağmen etkileşimli ve esnek bir öğrenme deneyimi yaşamalarına olanak tanımaktadır.

Sanal atölyeler; bilgisayar, mobil cihazlar, sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR) ve bulut tabanlı teknolojiler aracılığıyla yürütülen, senkron (eş zamanlı) veya asenkron (zamandan bağımsız) biçimde tasarlanabilen dijital öğrenme ortamlarıdır (Ghanbaripour vd., 2024). İlköğretimden yükseköğretime kadar farklı disiplinlerde kullanılan bu yaklaşım, geleneksel öğretim yöntemlerine kıyasla daha esnek, erişilebilir ve maliyet açısından avantajlı bir yapı sunmaktadır. Sanal atölye ortamları; dersler, kurslar, atölye çalışmaları ve akademik etkinlikler gibi çeşitli eğitim faaliyetlerinde kullanılmakta, öğretim elemanları ve öğrencilerin kendi alanlarında üretim yapmalarını destekleyen pratik bir öğrenme aracı işlevi görmektedir. Bu bağlamda sanal atölyeler, öğrenme sürecinin verimliliğini artırarak öğrencilerin derse olan ilgisini ve katılımını güçlendiren yenilikçi bir eğitim yaklaşımı olarak değerlendirilmektedir.

İlgili literatür incelendiğinde, dijital oyunların öğrenciler üzerindeki etkilerini ele alan çalışmaların, bu araçların öğrencilerin kişisel becerilerini geliştirmede destekleyici bir role sahip olduğunu ortaya koyduğu görülmektedir. Özellikle problem çözme, eleştirel düşünme ve analitik düşünme gibi bilişsel becerilerin gelişimine katkı sağladığı belirtilmektedir (Fadda vd., 2022; Timotheou vd., 2023). Dijital oyunlar, öğrencilerin derslere daha kolay uyum sağlamalarına olanak tanırken, öğrenilen içeriğin daha iyi özümsemesini ve uzun süreli hafızada yer edinmesini desteklemektedir (Kaldarova, 2023; Yang, 2024). Ayrıca bu yöntemlerin ders içi, ders dışı ve ödev temelli uygulamalar dâhil olmak üzere eğitimin farklı aşamalarında kullanılabildiği ifade edilmektedir (Lin & Wang, 2025). Literatürde dijital oyunların öğrenme motivasyonunu artırdığı ve öğrencileri öğrenme sürecine aktif biçimde dâhil eden teşvik edici bir ortam sunduğu vurgulanmaktadır (İrfan & Rahman, 2024). Oyunlarda yer alan ödül, puan ve seviye sistemleri sayesinde öğrencilerin hem içsel hem de dışsal motivasyonlarının arttığı ve sürekli öğrenmeye yönlendirildikleri belirtilmektedir (Mohd Bakhir, 2025). Bunun yanı sıra dijital oyunların yapısal özellikleri, öğrencilerin hedeflerine ulaşmak için daha fazla çaba göstermelerini sağlamakta; rekabet duygusunu ve öğrenme merakını desteklemektedir (Cai, 2025). Bu bulgular doğrultusunda, dijital oyunların öğrencilerin ders içi ve ders dışı performanslarını olumlu yönde etkileyebileceği ifade edilebilir. Ayrıca bireysel seviyeye göre uyarlanabilen yapıları sayesinde, öğrencilerin kişisel öğrenme hızlarını desteklediği ve öğrenme sürecini daha verimli ve eğlenceli hâle getirdiği belirtilmektedir (Hwang, 2023). Bazı araştırmalar, dijital oyunların problem çözme becerilerini kolaylaştırdığını, analitik ve yaratıcı düşünme yetilerini geliştirdiğini ileri sürmektedir (Cheng, 2023; Hendrayana & Mutaqin, 2025; Le, 2023). Dijital oyun tabanlı öğrenme, öğrencilerin ilgi alanlarına yönelik pratik yapmalarına olanak tanınmasının yanı sıra, işbirlikçi öğrenme ve takım çalışması becerilerinin gelişimini de desteklemektedir. Bu süreçte öğrenciler, farklı kültürlerden bireylerle etkileşim kurarak sosyal becerilerini geliştirme fırsatı bulabilmektedir. Dijital oyunlar aracılığıyla öğrenciler, ders sürecinde pasif bir dinleyici olmaktan çıkarak öğrenme sürecine aktif biçimde katılmaktadır. Bu yöntemle yürütülen eğitim uygulamalarının, bilginin kalıcılığını artırdığı ve öğrencilerin

konuları daha kolay kavramalarını sağladığı ifade edilmektedir (Xu, 2024). Bu çalışmalara karşı dijital oyun bağımlılığının, kardiyovasküler sağlık davranışlarının sedanter yaşam alt boyutu değişkenini en olumsuz etkileyen unsur olmanın yanı sıra öğrencileri yalnızlaştırdığı sonucunu ortaya koyan araştırmalarda bulunmaktadır (Attasara, 2025; Celik, ve Bektaş, 2023; Ekinci, vd., 2021; Jatira vd., 2024). Sonuç olarak, dijital oyunların eğitim amaçlı kullanımı, doğru hedefler doğrultusunda ve kontrollü biçimde bağımlılık yapmayacak oyunların uygulanmasına dikkat ederek uygulandığında öğrenme sürecine önemli katkılar sunabilmektedir. Teknolojik gelişmelerle birlikte, dijital oyunların eğitim kurumları tarafından kullanımının gelecekte artış göstermesi beklenmektedir. Literatürde dijital oyunların öğrenme süreçlerine sağladığı bu çok boyutlu katkılar dikkate alındığında, söz konusu etkilerin sanat ve tasarım eğitimi bağlamında, özellikle sanal atölye ortamlarında nasıl deneyimlendiğinin incelenmesi önemli bir araştırma alanı olarak öne çıkmaktadır.

Bu doğrultuda bu çalışmanın amacı, sanat ve tasarım öğrencilerine yönelik dijital oyun tabanlı öğrenme yöntemlerinin sanal atölye ortamında uygulanarak öğrencilerin görüşlerinin incelenmesidir. Çalışma, dijital oyun tabanlı öğrenme yöntemlerinin öğrenciler üzerindeki etkilerini ve öğrencilerin bu yöntemlere yönelik tutumlarını analiz etmeyi hedeflemektedir. Ayrıca, sanat ve tasarım eğitiminde geleneksel yöntemlerin ötesinde yenilikçi uygulamaların değerlendirilmesi yoluyla literatüre katkı sağlanması amaçlanmaktadır.

Bu araştırma, dijital oyun tabanlı öğrenmeye ilişkin mevcut literatürden farklı olarak, söz konusu yaklaşımı sanat ve tasarım eğitimi bağlamında ve sanal atölye ortamları üzerinden ele almaktadır. Literatürdeki çalışmaların büyük çoğunluğu dijital oyunların öğrenme üzerindeki genel etkilerine ve ölçülebilir akademik çıktılara odaklanırken, bu çalışma öğrencilerin dijital oyun tabanlı öğrenme deneyimlerini, algılarını ve tutumlarını nitel bir perspektifle incelemektedir. Araştırma, dijital oyunları destekleyici bir araç olarak değil, sanal atölye ortamının merkezî bir bileşeni olarak konumlandırmakta; pandemi sonrası dönemde ortaya çıkan gerçek eğitim pratikleri üzerinden değerlendirmektedir. Bu yönüyle çalışma, dijital oyun tabanlı öğrenmenin sanat ve tasarım eğitimindeki uygulanabilirliğine ilişkin disipline özgü ve deneyim temelli bir katkı sunmayı amaçlamaktadır. Bu araştırma, dijital oyun tabanlı öğrenmenin genel öğrenme süreçlerine sağladığı katkıları yeniden tartışmak yerine, bu yaklaşımın sanat ve tasarım eğitimi bağlamında, sanal atölye ortamlarında nasıl deneyimlendiğini ortaya koyması bakımından literatürdeki çalışmalardan ayrılmaktadır. Bu yönüyle çalışma, dijital oyun tabanlı öğrenmenin disipline özgü kullanımına ilişkin önemli bir boşluğu doldurmayı ve alana özgün bir katkı sunmayı hedeflemektedir.

Yöntem

Araştırmanın Modeli

Bu çalışmada, öğrencilerin görüşlerini derinlemesine incelemek amacıyla nitel araştırma yöntemlerinden yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılmıştır. Görüşme yöntemi, katılımcıların bir konuya ilişkin duygu, düşünce ve deneyimlerinin ayrıntılı biçimde anlaşılmasına olanak sağlaması nedeniyle tercih edilmiştir (Karataş, 2017; Creswell, 2018). Araştırma, nitel durum çalışması deseniyle yürütülmüş; veriler, yarı yapılandırılmış görüşme formları aracılığıyla sınıf ortamında yüz yüze gerçekleştirilen bireysel ve grup görüşmelerinden elde edilmiştir. Toplanan veriler, araştırma amacı doğrultusunda kategorize edilerek içerik analizi kullanılarak yorumlanmıştır.

Çalışma Grubu

Bu araştırma, 2023–2024 bahar yarıyılında İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Görsel İletişim ve Tasarım ile Moda Tasarım bölümlerinde öğrenim gören ve Sanat Tarihi dersini alan 1. sınıf lisans öğrencileriyle yürütülmüştür. Araştırma grubu, 23'ü kadın ve 7'si erkek olmak üzere toplam 30 öğrenciden oluşmaktadır. Katılımcılar, nitel araştırma desenine uygun olarak amaçlı örnekleme yöntemlerinden kolayda örnekleme yoluyla belirlenmiş ve gönüllülük esasına göre araştırmaya dâhil edilmiştir. Araştırma sürecine başlamadan önce üniversite yönetimi, etik kurul ve katılımcılardan gerekli

izinler alınmış; katılımcılara araştırmanın amacı, kapsamı ve gizlilik ilkeleri hakkında bilgilendirme yapılmıştır. Katılımcıların demografik özellikleri Tablo 1’de sunulmuştur.

Tablo 1.

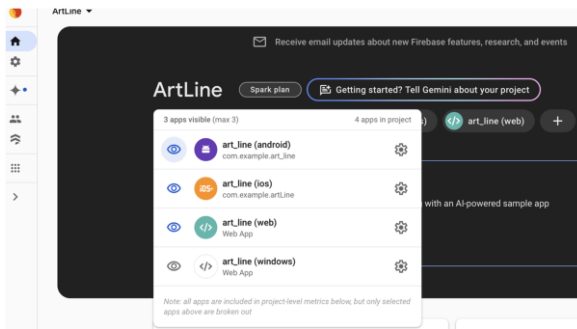
Araştırma grubunun demografik özellikleri

Öğrenci Bölümleri	Öğrenci Sayısı	Kadın	Erkek
Görsel İletişim ve Tasarım Bölümü	20	13	7
Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü	10	10	-
Toplam	30	23	7

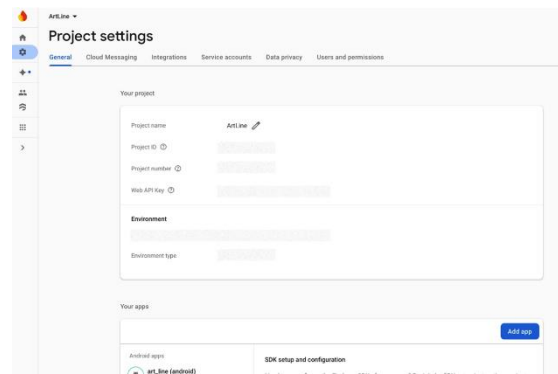
Araştırmaya, Görsel İletişim ve Tasarım Bölümü ve Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü 1. sınıflarında öğrenim gören ve tamamı 1. sınıf lisans düzeyinde olan, Sanat Tarihi dersini alan öğrenciler gönüllülük esasına göre katılmıştır. Çalışma, Sanat Tarihi dersi kapsamında yürütülmüş olup katılımcılar aynı bölümde, benzer eğitim düzeyinde ve eşdeğer öğrenim süreçlerine sahiptir. Katılımcılar arasında araştırma konusuna ilişkin farklı bilgi düzeylerine sahip öğrenciler bulunmaktadır; bu durum, aynı ders bağlamında öğrenci görüşlerinin karşılaştırmalı biçimde incelenmesine olanak sağlamıştır.

Araştırmanın Süreci

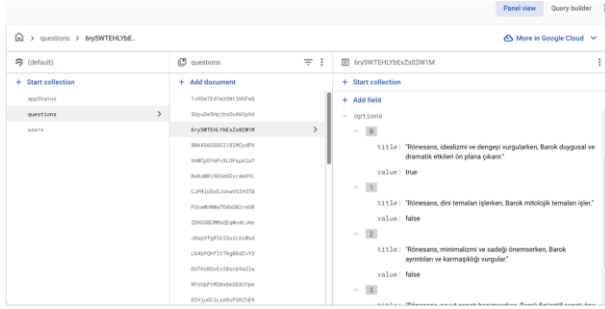
- Yapılan araştırmada 2023-2024 eğitim-öğretim bahar yarı yılında uygulanmıştır. Söz konusu araştırmadaki program, uygulamalar, konular gibi hazırlıklar 2023-2024 eğitim- öğretim yılı dönemi içerisinde gerçekleştirilmiştir. Araştırma için yapılan ön hazırlıklar ek-1’de yer alan etkinlik planlarında sunulmuştur.
- Yürütülen araştırmanın katılımcılar üzerinde uygulama yapmak sebebiyle izinlerin alınması ve verilerin elde edilebilmesi doğrultusunda Etik kurul izinleri alınmıştır.
- Araştırmada kullanılmak üzere Art Line adlı bit mobil uygulama araştırmacı tarafından geliştirilmiştir.



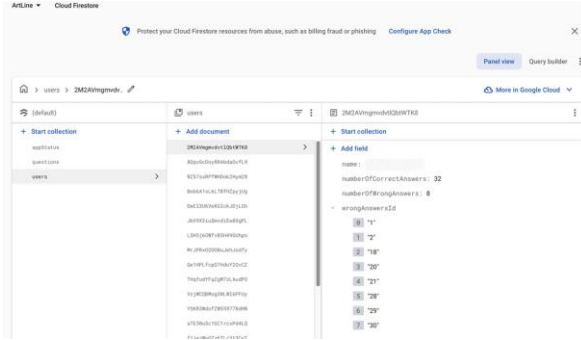
Görsel 1. Art Line adlı bit mobil uygulama Tasarım Süreci



Görsel 2. Art Line adlı bit mobil uygulama Tasarım Süreci

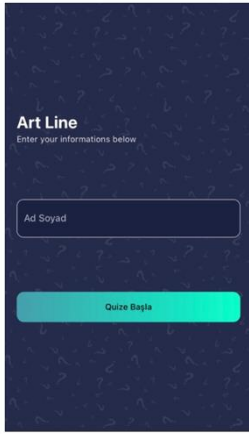


Görsel 3. Art Line adlı bit mobil uygulama Tasarım Süreci

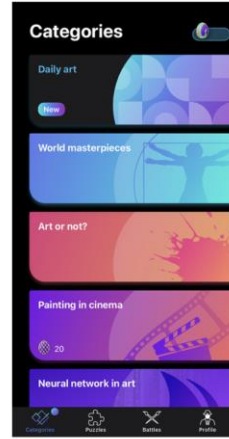


Görsel 4. Art Line adlı bit mobil uygulama Tasarım Süreci

- Araştırma için hazırlanan mobil uygulama ders içeriğine uygun bir şekilde tasarlanmıştır. Yapılan uygulama hakkında slayt ile sunum yapılmıştır. Aştırma süresince kullanılacak uygulamaların seçimi tamamlanmıştır.



Görsel 5. Art Line Uygulaması



Görsel 6. ArtQuiz: paintings & artists Uygulaması

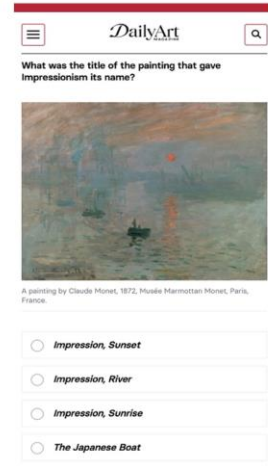
- Araştırmannın uygulanma süresi yaklaşık 5 hafta olup yapılan uygulamalar ders saati süresi içerisinde 35-45 dakika aralığında uygulamaya ilişkin öğrenci görüşlerini belirlemek amacıyla gerçekleştirilmiştir. İlk aşamada öğrencilere işlenecek konular hakkında slaytlar sunulmuş bilgiler verilmiştir. Sonraki aşamalardaysa öğrencilerin ders konusu hakkında yapılan programa uyulacak şekilde etkinlikler yapılmıştır.
- Katılımcılardan uygulanacak etkinlikler için hazırlanan planlar doğrultusunda sanat tarihi dersi içerisinde işlenecek konuların slaytları hazırlanmıştır. Hazırlanan slaytlalar öğrencilere sunulmuş, yapılacak uygulamanın bilgileri verilmiştir.
- Katılımcıların ders öncesinde uygulanacak mobil uygulamaların linkleri Word dosyasında sınıf grubu aracılığıyla paylaşılmış ve bu linkteki uygulamaların ders öncesinde indirilmesi istenmiştir.
- Araştırmada uygulanacak etkinlikler 4 haftaya bölünmüş ve her ders mobil oyun oynanacak şekilde programlanmıştır. Ders içerisinde uygulanacak olan 6 adet mobil oyun bulunmaktadır.



Görsel 7. Ünlü Tablolar Uygulaması

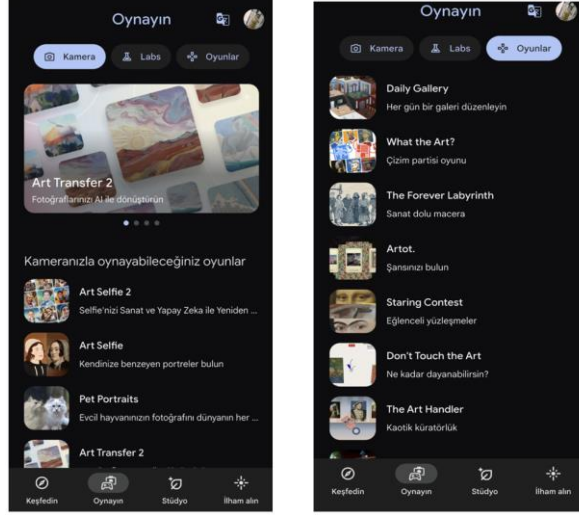


Görsel 8. DailyArt Uygulaması



- İlk hafta gerçekleştirilen ders etkinliklerinde öğrencilerin ders müfredatına uygun olarak seçilen uygulamaların bireysel veya etkileşimli şekilde fark etmeksizin oynanması istenmiştir. Öğrenciler 1. etkinlikte öğrendikleri konular üzerinden araştırmacılar tarafından tasarlanan bir çeşit soru-cevap mobil uygulaması olan uygulama aracılığıyla işlenen konular hakkında tartışıp aralarında bilgi alışverişi yapmışlardır. Aynı ders içerisinde daha önceden seçilen ArtQuiz: paintings & artists adlı mobil oyun ders içerisinde uygulanmıştır. Yapılan 2. etkinlikte Art or Not adlı oyun oynanmış görsellerin sanat eseri veya sanat eseri olmaması öğrenciler arasında tartışılmıştır. Bu etkinlik katılımcıların sanat tarihi hakkındaki bilgilerini güncel tutmanın yanı sıra dersi eğlenceli hale gelmesini sağlamıştır.
- İlk hafta yapılan 1. etkinlikte araştırmacı tarafından tasarlanan ve bire bir şekilde ders içeriğine uygun olan Art Line uygulamasındaki verileri inceleyip öğrencilere geri dönüşler verildi ve nerde yanlış yaptıkları tartışıldı. Öğrenciler doğrular ve yanlışları inceleyip hangi konularda iyi veya eksik olduklarının bilgisinin sahibi oldular. Bu uygulamanın sonucunda öğrenciler kendilerini geliştirmek için daha fazla çaba harcayabilir ve derse daha çok odaklanabilirler.
- İkinci hafta düzenlenen 3. ders etkinliği öğrencilerden yapılacak olan uygulamayı açması istenmiştir. Bu uygulama sanat tarihi ders içeriğine uygun bir şekilde seçilmiştir. Yapılan uygulamada Art Academy adlı bir mobil oyun kullanılmıştır. Bu uygulama ünlü sanat eserleri hakkında önce bilgiler vermekte devamında ise bu bilgileri test etmeye yönelik bir uygulamadır. Uygulanan oyun öğrencilerin kültürlerini genişletmiş ayrıca sanata karşı eleştirel düşünme becerilerini güçlendirmiştir.
- Üçüncü hafta ders içerisinde uygulanan 4. etkinliğinde ders içeriğine uygun seçilen Ünlü Tablolar adlı mobil oyun oynanmıştır. Oyunun içeriği ünlü sanat eserlerini ve sanat akımlarını tanımlarını sağlamaktır. Oyun soru-cevap formatında öğrencilerin öğrendikleri bilgileri pekiştirmelerini sağlamıştır.
- Dördüncü hafta gerçekleştirilen derste 5. ve 6. etkinlikler uygulanmıştır. Yapılan 5. etkinlikte Daily Art adlı bir mobil oyun kullanılmıştır. Uygulanan oyunun temelinde sanat tarihi hakkında bilgiler vermekte aynı zamanda sanat tarihindeki eserlerin yorumlarını bünyesinde barındırmaktadır. Öğrencilere bu oyun vasıtasıyla eleştirel düşünme ve yorumlama yeteneklerinin kazandırılması amaçlanmıştır. Ders içerisinde yapılmış olan 6. etkinlikte ise Google Arts & Culture adlı bir oyun uygulanmıştır. Bu oyun içerisinde birçok sanatsal oyunu bulundurmaktadır. Uygulanan oyunlar aracılığıyla öğrencilerin motivasyonlarını güçlendirmeyi ve ders içerisinde keyifli bir vakit geçirmeleri amaçlanmıştır.

- Bu oyunlar dışın Modern Sanat Müzesi (MoMA) dijital müze koleksiyonları, üzerinden eser çözümleme, kompozisyon, renk, biçim, oran analizi, karşılaştırmalı eser incelemesi yapılmıştır (<https://www.moma.org>). Tablet ile eskizler, biçim denemeleri ve tipografi varyasyonları yapmaları sağlanmıştır.



Görsel 9. Google Arts & Culture Etkinliği

- Yapılan araştırmada katılımcıların dijital oyunlar aracılığıyla öğrencilerin eleştirel ve yaratıcı düşünme becerilerine, öz yeterliliklerine, kalıcı bilgi edinimine katkı sağlayıp sağlanmadığı incelenmiştir. Araştırma sırasında öğrencilerin grup şeklinde çalışmasına olanak tanımıştır.
- Yapılan Çalışmaların sonunda yarı yapılandırılmış görüşme formu aracılığıyla öğrenci görüşleri alınmıştır. Görüşme formunda 6 adet soru bulunmaktadır yapılan uygulama hakkında geri bildirimler verilmesi istenmiştir. Uygulanan araştırmadaki veriler yarı yapılandırılmış görüşme formu aracılığıyla elde edilmiştir.
- Son olarak görüşme formları dağıtıp katılımcıların görüşleri alınmıştır. Veriler yazılı bir şekilde alınmış katılımcılardan veri analizi yapılmak için toplanmıştır. Elde edilen verilerin her biri ayrı bir şekilde analiz edilip kodlanmış tablo ve şekiller şeklinde sunulmuştur. Araştırma süreçleri aşağıda Şekil 1’te sunulmuştur.



Şekil 1. Araştırma süreci

Veri Toplama Araçları

Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu

Bu çalışmada veri toplama yöntemi olarak nitel araştırma yaklaşımlarından yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşmeler, lisans düzeyindeki öğrencilerin dijital oyunlarla desteklenen sanal atölye uygulamalarına ilişkin duygu, düşünce ve deneyimlerini derinlemesine inceleme olanağı sunduğu için tercih edilmiştir (Yıldırım ve Şimşek, 2021). Görüşme soruları, araştırmanın amacı doğrultusunda önceden hazırlanmış; uygulama sürecinde katılımcı yanıtlarına bağlı olarak esnek biçimde ele alınmıştır.

Görüşme formu, dijital oyunların öğrencilerin yaratıcı düşünme, öz yeterlik, akademik başarı, eleştirel düşünme becerileri ve sanat eğitimi sürecine katkılarına yönelik görüşlerini kapsamaktadır. Bu çalışmada yarı yapılandırılmış görüşmelerde geçerlik ve güvenilirliğin sağlanması amacıyla nitel araştırmalarda önerilen çeşitli stratejiler uygulanmıştır. İç geçerliğin artırılması için, görüşme soruları araştırmanın amacı ve literatür doğrultusunda hazırlanmış; dijital oyun tabanlı öğrenme ve sanal atölye uygulamalarına ilişkin kavramsal çerçeveye tutarlı olacak şekilde yapılandırılmıştır. Görüşme soruları uygulama öncesinde alan uzmanlarının görüşlerine sunulurken kapsam geçerliği sağlanmış ve gerekli düzenlemeler yapılmıştır. Uygulama sonrasında görüşme formları katılımcılara dağıtılmış, veriler gönüllülük esasına dayalı olarak ve gizlilik ilkeleri çerçevesinde yazılı biçimde toplanmıştır. Güvenirliğin sağlanması için veri toplama ve analiz süreci ayrıntılı biçimde raporlanmıştır. Görüşme formlarının tüm katılımcılara aynı biçimde uygulanmasına dikkat edilmiş; verilerin kodlanması, kategorilere ayrılması ve temalara dönüştürülmesi sistematik bir süreç izlenerek gerçekleştirilmiştir. Kodlama süreci boyunca elde edilen veriler tekrar tekrar incelenmiş, benzer anlamlar taşıyan ifadeler aynı kategoriler altında toplanarak tutarlılık sağlanmıştır. Elde edilen veriler içerik analizi yöntemiyle kodlanmış, temalar oluşturulmuş ve bulgular şekiller aracılığıyla sunulmuştur.

Verilerin Analizi

Araştırmada elde edilen veriler, yarı yapılandırılmış görüşme formları aracılığıyla toplanmış ve nitel veri analiz yöntemlerinden içerik analizi kullanılarak analiz edilmiştir. İçerik analizi, yazılı ve sözlü verilerin sistematik biçimde kodlanması, kategorilere ayrılması ve temalar altında yorumlanmasına olanak tanıyan bir yöntemdir (Yıldırım ve Şimşek, 2021). Bu yöntem, özellikle karmaşık ve çok boyutlu nitel verilerin derinlemesine incelenmesi açısından tercih edilmiştir. Görüşme formları aracılığıyla yazılı olarak elde edilen veriler bilgisayar ortamına aktarılmış, araştırmacı tarafından incelenerek düzenlenmiş ve anlamlı birimler hâlinde kodlanmıştır. Kodlanan veriler, araştırma soruları doğrultusunda kategorilere ayrılmış ve ilgili temalar altında toplanmıştır. Elde edilen bulgular, araştırmanın temel soruları ile ilişkilendirilerek yorumlanmıştır. Veri analizi sürecinde katılımcı gizliliği ve etik ilkeler gözetilmiş; öğrenciler analiz sürecinde Ö1, Ö2, Ö3 şeklinde kodlanmıştır. Analizler araştırmacı tarafından gerçekleştirilmiş, katılımcı görüşlerindeki ortak ve ayrışan noktalar değerlendirilerek sonuçlara ulaşılmıştır. Bulgular, şekil ve tablolar aracılığıyla araştırmanın bulgular bölümünde sunulmuştur.

Bulgular ve Yorum

Bu bölümde yapılan çalışmada yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılarak elde edilen veriler içerik analizi yapılarak incelenmiş; tablolar ve şekiller halinde paylaşılmıştır. Araştırma bulguları derse ilişkin düşünceleri şekil 2’te sunulmuştur.



Şekil 2. Dijital Oyun ile Desteklenen Sanal Atölye Ortamlarında İşlenen Derse İlişkin Öğrenci Görüşleri

Şekil 2’de sunulan bulgular, dijital oyunlarla desteklenen sanal atölye ortamlarının öğrencilerin derse ilişkin tutumları üzerinde belirgin biçimde olumlu bir etki yarattığını göstermektedir. Katılımcıların büyük çoğunluğunun uygulamaya yönelik olumlu görüş bildirmesi, dijital oyun tabanlı öğrenme yaklaşımının yalnızca pedagojik değil, aynı zamanda motivasyonel ve duyuşsal boyutta da etkili olduğunu ortaya koymaktadır. Öğrenci ifadeleri incelendiğinde, dijital oyunların ders içeriğini yalnızca farklı bir ortamda sunmakla kalmadığı; öğrenmeyi pekiştiren, tekrar olanağı sağlayan ve farkındalık yaratan bir araç olarak işlev gördüğü anlaşılmaktadır. Yarı yapılandırılmış görüşme formundaki soruları detaylı bir şekilde inceleyecek olursak öğrencilere sorulan sorulara verilen ifadeleri aşağıdaki gibidir;

Ö13. *Günümüzde her şey dijital ortama taşınmaya yönelim gösterirken ders içeriğinin dijital bir ortama geçmesi bizim açımızdan olumlu yönde olacaktır. Dijital oyunların ders içerisindeki kullanımı oldukça faydalı olduğunu düşünüyorum. Bu tarz uygulamaların gelecekte çoğalacağını düşünüyorum.*

Ö15. *Yapılan çalışmanın görsel anlamda çok faydalı olduğunu düşünüyorum. Ders içerisinde öğrendiğimiz konuları tekrar etme fırsatımız oldu ve yanlışlarımızı gördük. Ders içerisinde dijital oyunların kullanımı farklı bir deneyim ve yenilikçi bir yaklaşım olduğunu düşünüyorum dersler oyun konseptinde daha keyifliydi.*

Ö14. *Hangi yaş veya düzeyde olursa olsun dijital oyunlar ile öğrenmenin çok etkili bir yöntem olduğunu düşünüyorum. Dijital oyunlar akılda kalıcılığı arttırdığını düşünüyorum. Bu bağlamda oyunlara yönelik pozitif olan düşüncelerimin daha da pozitif yönde etkilendiğini söyleyebilirim.*

Yukarıda verilen öğrenci görüşleri incelendiğinde Ö13’ün ders içeriğinin dijital ortama taşınmasını olumlu bir dönüşüm olarak değerlendirmesi, öğrencilerin dijitalleşmeyi pedagojik bir gereklilik olarak algıladıklarını göstermektedir. Bu durum, dijital oyunların çağdaş öğrenme beklentileriyle uyumlu olduğunu ortaya koymaktadır. Ö15’in ifadesi, dijital oyunların öğrenme sürecini görsel ve deneyimsel açıdan zenginleştirerek öğrencinin derse aktif katılımını artırdığını göstermektedir. Ders içeriğinin oyunlaştırılmış bir yapıda sunulması, öğrencinin hatalarını fark etmesine ve öğrenme sürecini daha bilinçli biçimde değerlendirmesine olanak tanımıştır. Bu bulgu, dijital oyunların yalnızca eğlence unsuru değil, geri bildirim ve öz değerlendirme aracı olarak da işlev gördüğünü düşündürmektedir. Ö14’ün görüşü ise dijital oyunlarla öğrenmenin yaş ve düzeyden bağımsız olarak etkili olabileceğini vurgulamakta; bu yaklaşımın akılda

kalıcılığı artıran bir öğrenme yöntemi olduğunu desteklemektedir. Bu durum, dijital oyunların bilişsel süreçleri destekleyerek bilginin kalıcılığına katkı sunduğunu göstermektedir. Genel olarak değerlendirildiğinde, dijital oyunlarla desteklenen sanal atölye uygulamalarının öğrencilerin derse yönelik ilgilerini artırdığı, öğrenme sürecini daha keyifli ve anlamlı hâle getirdiği ve ders-öğrenci-öğretim elemanı arasındaki etkileşimi güçlendirdiği söylenebilir. Elde edilen bulgular, bu tür yenilikçi uygulamaların sanat ve tasarım eğitimi bağlamında geleneksel öğretim yöntemlerini tamamlayıcı ve dönüştürücü bir potansiyel taşıdığını ortaya koymaktadır. Şekil 3’de Dijital oyun ile desteklenen sanal atölye ortamlarının yaratıcı düşünme becerilerinize etkisi olduğunu düşünmeye ait görüşlere ilişkin bulgular verilmiştir.



Şekil 3. Dijital oyun ile desteklenen sanal atölye ortamlarının yaratıcı düşünme becerilerinize etkisi olduğunu düşünmeye ait görüşler.

Şekil 3’te yer alan bulgular, dijital oyunlarla desteklenen sanal atölye ortamlarının öğrencilerin yaratıcı düşünme ve düşünme becerileri üzerinde genel olarak olumlu bir etki yarattığını göstermektedir. Katılımcıların büyük çoğunluğu, dijital oyunların hayal gücünü desteklediğini, farklı düşünme biçimlerini teşvik ettiğini ve öğrenme sürecini daha nitelikli hâle getirdiğini ifade etmiştir. Bu durum, dijital oyun tabanlı öğrenme yaklaşımının yalnızca bilişsel kazanımlara değil, aynı zamanda yaratıcılık ve sanatsal düşünme gibi üst düzey becerilere de katkı sunduğunu ortaya koymaktadır. Görüşme formundaki soruları inceleyecek olursak öğrencilere sorulan sorulara verilen cevaplar aşağıdaki gibidir;

Ö6. Dijital oyunlar bir bakıma realizmden uzak ve hayal gücü gerektiren şeylerdir. Bu sebeple dijital oyunların yaratıcılığa etkisi olduğunu düşünüyorum aynı zamanda hayal gücünü de geliştirmektedir.

Ö9. Hayır yaratıcılığa etkisi olduğunu düşünmüyorum. Çünkü çoğu sanal atölyedeki dijital oyunlar test ve sorulardan oluşuyor bu sebeple yaratıcılığa bir etkisi olduğunu düşünmüyorum.

Ö17. Bilgi edinme ve öğrenme kanallarının çeşitliliğinin görme-algılama yetimize pozitif yönde etki edebileceğini düşünüyorum. Dijital oyunların ders esnasında kullanımı hayal gücünü olumlu etkilediğini ve geliştirdiğini düşünüyorum.

Ö23. Dijital oyunlar desteği ile düşünme şekli ve yaratıcılığını oldukça geliştirdiğini düşünüyorum. Tasarımsal ve sanatsal düşünce boyutunda da bence etkili bir yöntem.

Öğrenci görüşleri incelendiğinde, dijital oyunların gerçeklikten kısmen uzak ve hayal gücünü harekete geçiren yapısının (Ö6), yaratıcı düşünme sürecini destekleyen önemli bir unsur olarak algılandığı

görülmektedir. Benzer şekilde, Ö17'nin vurguladığı üzere öğrenme kanallarının çeşitlenmesi, öğrencilerin algısal ve düşünsel süreçlerini zenginleştirerek hayal gücünün gelişimine katkı sağlamaktadır. Ö23'ün ifadeleri ise dijital oyunların yalnızca genel düşünme becerilerini değil, aynı zamanda tasarimsal ve sanatsal düşünceyi de destekleyen etkili bir öğrenme aracı olarak değerlendirildiğini göstermektedir. Buna karşın, Ö9'un dijital oyunların yaratıcılığa katkı sağlamadığı yönündeki görüşü, uygulanan oyunların içeriğinin yaratıcı düşünmeyi teşvik eden açık uçlu ve üretime dayalı yapılar yerine, daha çok test ve soru temelli kurgulanmış olmasına bağlanmaktadır. Bu durum, dijital oyun tabanlı öğrenmenin yaratıcılığa etkisinin oyun tasarımı ve pedagojik kurguyla doğrudan ilişkili olduğunu göstermektedir. Dolayısıyla, yaratıcılığı destekleyen dijital oyunların, öğrenciyi yalnızca doğru cevaba yönlendiren değil; keşfetmeye, üretmeye ve denemeye imkân tanıyan yapıda olması gerektiği anlaşılmaktadır. Bu soruya ilişkin genel bir değerlendirme yapıldığında, dijital oyunlarla desteklenen sanal atölye uygulamalarının öğrencilerin düşünme ve yaratıcılık becerilerini geliştirdiği, sanatsal düşünme süreçlerini desteklediği ve öğrenme deneyimini daha etkileşimli hâle getirdiği söylenebilir. Öğrencilerin bu süreçte düşüncelerini birbirleriyle paylaşmaları ve karşılaştırmaları, işbirlikçi öğrenmenin güçlendiğini ve yaratıcı düşünmenin sosyal etkileşim yoluyla derinleştiğini göstermektedir. Dijital oyun ile desteklenen sanal atölye ortamlarının öğrencilerin öz yeterliklerine, etkisine ait görüşler aşağıda Şekil 4'de verilmiştir.



Şekil 4. Dijital oyun ile desteklenen sanal atölye ortamlarının öğrencilerin öz yeterliklerine, etkisine ait görüşler.

Şekil 4'te elde edilen bulgular, dijital oyunlarla desteklenen sanal atölye ortamlarının öğrencilerin öz yeterlilik algıları üzerinde genel olarak olumlu bir etki yarattığını göstermektedir. Katılımcıların büyük çoğunluğu, bu uygulamaların kendi becerilerini fark etmelerine, kapasitelerini değerlendirmelerine ve öğrenme sürecinde daha aktif bir rol üstlenmelerine katkı sağladığını ifade etmiştir. Bu durum, dijital oyun tabanlı öğrenme ortamlarının yalnızca bilgi aktarımını değil, bireyin kendine yönelik algısını da dönüştüren bir işlev üstlendiğine işaret etmektedir. Görüşme formundaki sorulara verilen yanıtları aşağıda sunulmuştur;

Ö28. *Dijital oyun ile desteklenen sanal atölyeler sayesinde özgün şeyler yaratmama ve gelişimimde katkı sağladı. Dijital oyunların ders içerisinde kullanımı çok faydalı olduğunu düşünüyorum. Yeterlilik seviyesini ölçmekte güzel bir uygulama olduğunu düşünüyorum.*

Ö16. Olabilir kendi farkındalığımı ve öz yeterliliğimi keşfetmemde katkı sağladığını düşünüyorum. Bilgiyi öğrenme aşamasında da çok katkı sağladığını düşünüyorum.

Ö26. Kendi kapasitem hakkında bilgi sahibi olmama yardım ettiğini düşünüyorum. Kesinlikle öz yeterliliğe etkisi vardır. Kendi becerilerimi bu şekilde ortaya çıkarabilirim.

Ö19. Yeterli seviyede bilgiye eşit olacağını düşünmüyorum. Öz yeterliliğe katkı sağlamadığını düşünüyorum.

Öğrenci ifadeleri incelendiğinde, dijital oyun destekli sanal atölyelerin öz yeterliliği özellikle deneyimleme, deneme ve geri bildirim yoluyla güçlendirdiği görülmektedir. Ö28'in vurguladığı üzere, özgün üretime olanak tanıyan bu ortamlar öğrencilerin yeterlilik seviyelerini somut biçimde görmelerine imkân tanımakta; bu da bireyin kendi gelişimini değerlendirmesini kolaylaştırmaktadır. Benzer şekilde, Ö16 ve Ö26'nın ifadeleri, uygulamanın öğrencilerin kendi kapasiteleri hakkında farkındalık kazanmalarını sağladığını ve öz yeterlilik algısının bu farkındalık üzerinden güçlendiğini göstermektedir. Buna karşılık, Ö19'un dijital oyunların öz yeterliliğe katkı sağlamadığı yönündeki görüşü, yöntemin herkes için eşit düzeyde etkili olmadığını ortaya koymaktadır. Bu olumsuz görüş, dijital oyun temelli uygulamaların geleneksel yöntemlerle kıyaslandığında bazı öğrenciler tarafından yeterli bilgi derinliği sunmadığı algısına bağlanabilir. Dolayısıyla, öz yeterlilik üzerindeki etkinin öğrencinin öğrenme alışkanlıkları, beklentileri ve dijital ortama yatkınlığı gibi bireysel değişkenlerle ilişkili olduğu söylenebilir. Genel olarak değerlendirildiğinde, Şekil 4'de yer alan veriler dijital oyunlarla desteklenen sanal atölye uygulamalarının öğrencilerin büyük bir kısmında öz yeterlilik algısını güçlendirdiğini, bireysel becerilerin fark edilmesini kolaylaştırdığını ve öğrenme sürecinde kendine güveni artırdığını göstermektedir. Ancak sınırlı sayıdaki olumsuz görüş, bu tür uygulamaların öz yeterlilik üzerinde etkili olabilmesi için pedagojik tasarımın öğrencilerin farklı öğrenme ihtiyaçlarını dikkate alacak şekilde yapılandırılması gerektiğini ortaya koymaktadır. Dijital oyun ile desteklenen sanal atölye ortamlarının akademik başarılarına katkı sağladığına ilişkin görüşler Şekil 5'te verilmiştir.



Şekil 5. Dijital oyun ile desteklenen sanal atölye ortamlarının akademik başarılarına katkı sağladığına ilişkin görüşler.

Şekil 5'te elde edilen bulgular, dijital oyunlarla desteklenen sanal atölye uygulamalarının öğrencilerin büyük bir çoğunluğu tarafından akademik başarıyı destekleyici bir öğrenme aracı olarak algılandığını göstermektedir. Katılımcıların ifadeleri, bu tür uygulamaların öğrenme sürecini daha akılda kalıcı, eğlenceli ve erişilebilir hâle getirdiği yönünde yoğunlaşmaktadır. Bu durum, dijital oyun temelli öğrenme ortamlarının öğrencilerin derse yönelik motivasyonlarını artırarak dolaylı yoldan akademik

başarıya katkı sunduğunu düşündürmektedir. Görüşme formundaki soruları inceleyecek olursak öğrencilere sorulan sorulara yanıtlar aşağıdaki gibidir;

Ö1. *Dijital oyunların ders içerisindeki kullanımının daha çoğalacağını düşünüyorum. Bilgilerin kalıcı olmasını ve bilgi birikimini arttıracak her faaliyetin faydalı olacağını, bu bakış açısıyla akademik başarıyı da olumlu etkileyeceğini düşünüyorum.*

Ö18. *Evet teknolojinin ders içinde kullanımı faydalı olduğunu düşünüyorum. Sanat ve dijital ortamının birleşiminin farklı bir deneyim kattığını düşünüyorum. İlerleyen zamanlarda bunun gibi uygulamalar artarsa daha çok katkısı olacağını düşünüyorum.*

Ö4. *Telefonda aktif oyun oynayan kişiler için hem eğlenceli hem de öğretici bir aktivite olduğunu düşünüyorum. Oyun oynamayı sevenler için hızlı bir öğrenme yöntemi akademik başarıya katkısının iyi olduğunu düşünüyorum.*

Ö10. *Hayır çabuk tüketilen ve kolay unutablecek olan bir uygulama olduğunu düşünüyorum.*

Ö1, Ö18 ve Ö4'ün ifadeleri incelendiğinde, akademik başarıya yönelik katkının özellikle teknolojiyle iç içe öğrenme, öğrenmenin hızlanması ve bilginin kalıcılığı üzerinden tanımlandığı görülmektedir. Öğrenciler, dijital oyunların ders içeriğini daha anlaşılır ve tekrar edilebilir kılmaları sayesinde öğrenme sürecinin kolaylaştığını ve bunun akademik performansla olumlu yansıtacağını ifade etmişlerdir. Özellikle Ö4'ün vurguladığı “eğlenceli ve hızlı öğrenme” boyutu, oyun tabanlı öğrenmenin geleneksel yöntemlere kıyasla dikkat ve katılım düzeyini artıran bir yapıya sahip olduğunu ortaya koymaktadır. Buna karşın, Ö10 ve Ö21'in görüşleri, dijital oyun destekli uygulamaların akademik başarı üzerindeki etkisinin her öğrenci için aynı düzeyde gerçekleşmediğini göstermektedir. Bu katılımcılar, uygulamaların yüzeysel ve “çabuk tüketilen” bir yapıya sahip olduğunu, bu nedenle uzun vadeli akademik başarıya katkı sağlamayacağını düşünmektedir. Bu olumsuz görüşler, dijital oyunların akademik başarıya etkisinin doğrudan değil, oyunun pedagojik derinliği ve dersle kurduğu bilişsel bağ üzerinden şekillendiğini ortaya koymaktadır. Şekil 5'deki veriler dijital oyunlarla desteklenen sanal atölye uygulamalarının öğrencilerin çoğunluğu açısından akademik başarıyı destekleyici bir öğrenme ortamı sunduğunu göstermektedir. Ancak az sayıda katılımcının dile getirdiği olumsuz görüşler, bu tür uygulamaların yalnızca eğlence odaklı tasarlanması hâlinde bilginin kalıcılığını zayıflatabileceğini ortaya koymaktadır. Bu bağlamda, dijital oyun temelli öğrenme ortamlarının akademik başarıya gerçek anlamda katkı sağlayabilmesi için oyun mekaniği ile öğrenme hedefleri arasında güçlü bir pedagojik bütünlük kurulması gerektiği söylenebilir. Öğrencilerin dijital oyun ile desteklenen sanal atölye ortamlarının eleştirel düşünme becerilerine etkilerine ilişkin görüşleri Şekil 6'da verilmiştir.



Şekil 6. Dijital oyun ile desteklenen sanal atölye ortamlarının eleştirel düşünme becerilerinize etkisine ilişkin görüşler.

Şekil 6'da elde edilen bulgular, dijital oyunlarla desteklenen sanal atölye ortamlarının öğrencilerin büyük bir çoğunluğu tarafından eleştirel düşünmeyi destekleyen bir öğrenme aracı olarak algılandığını göstermektedir. Katılımcı görüşleri, bu tür uygulamaların öğrencilerin mevcut bilgileri sorgulamalarına, farklı bakış açıları geliştirmelerine ve öğrenme sürecine daha aktif katılmalarına olanak sağladığını ortaya koymaktadır. Görüşme formundaki öğrencilerin sorulara verdiği cevaplar aşağıdaki gibidir;

Ö14. *Dijital oyunlardaki soru ve yönlendirmelere bağlı olarak değişebilmektedir. Eleştirel düşünme becerilerine etki edebilmektedir. Burada oyun yönlendirmelerinin ve uygulanacak oyunun ders içeriğine uygun olduğunun önemli olduğunu düşünüyorum.*

Ö7. *Her anlamda düşünce yapımızı ve becerilerimizi geliştirir. Görsel çeşitliliği becerilerimizi geliştirebilir. Evet farklı görüşleri yorumlamama yardımcı oldu. Dijital oyunlar eleştirel düşünceme etkisi oldu farklı bakış açısı sağladı.*

Ö5. *Her yeni bir bilgi farklı bir bakış açısı katacağını düşünüyorum. Evet eleştirel düşünceye ve düşünce yapımın değişmesine etkisi olduğunu düşünüyorum. Bazı şeyleri sorgulayıp, olduğu gibi kabul etmememi sağladı.*

Ö27. *Eleştirel düşünme becerisini olumsuz etkilediğini düşünüyorum. Teknolojinin bu tarz uygulamalarda avantajı olduğu kadar dezavantajı da var. Bilgiye kolay ulaşabildiğimiz için etkisi olduğunu düşünmüyorum.*

Ö14'ün ifadesi, dijital oyunların eleştirel düşünce üzerindeki etkisinin oyunun içeriği ve yönlendirme biçimiyle doğrudan ilişkili olduğunu göstermesi açısından önemlidir. Bu görüş, eleştirel düşünmenin kendiliğinden ortaya çıkmadığını; oyun mekaniklerinin ve soru yapılarının pedagojik olarak bilinçli tasarlanması gerektiğini ortaya koymaktadır. Dolayısıyla eleştirel düşünceye katkı, oyunun varlığından çok nasıl kurgulandığına bağlıdır. Ö7 ve Ö5'in görüşleri incelendiğinde, dijital oyunların yalnızca bilgi aktarımı sağlamadığı, aynı zamanda öğrencilerin düşünme biçimlerini dönüştürerek yorumlama, sorgulama ve alternatif bakış açıları geliştirme süreçlerini desteklediği görülmektedir. Özellikle Ö5'in "olduğu gibi kabul etmeme" vurgusu, eleştirel düşüncenin temel bileşenlerinden biri olan sorgulama becerisinin bu uygulamalar aracılığıyla güçlendiğini göstermektedir. Buna karşın Ö27'nin olumsuz görüşü, dijital oyun destekli öğrenmenin eleştirel düşünce üzerinde her öğrenci için aynı etkiyi yaratmadığını ortaya koymaktadır. Bu görüş, teknolojinin bilgiye hızlı erişim sağlamasının bazı öğrenciler açısından düşünme sürecini yüzeyselleştirdiği algısını güçlendirmektedir. Bu durum, dijital araçların eleştirel düşünmeyi otomatik olarak geliştirmediğini, aksine yanlış veya yüzeysel kullanım durumlarında bu beceriyi sınırlayabileceğini göstermektedir. Şekil 6'daki bulgular genel olarak değerlendirildiğinde, dijital oyunlarla desteklenen sanal atölye uygulamalarının öğrencilerin büyük bir kısmı için eleştirel düşüncüyü destekleyici bir öğrenme ortamı sunduğunu ortaya koymaktadır. Ancak az sayıda katılımcının dile getirdiği olumsuz görüşler, bu tür uygulamaların eleştirel düşünceye katkısının oyun içeriği, yönlendirme düzeyi ve öğrencinin öğrenme yaklaşımı gibi değişkenlere bağlı olduğunu göstermektedir. Bu bağlamda, sanat tarihi gibi yorumlama ve sorgulama temelli derslerde dijital oyunların eleştirel düşünmeyi geliştirebilmesi için pedagojik olarak derinlikli ve sorgulamaya dayalı bir yapı ile tasarlanması gerektiği söylenebilir. Öğrencilerin dijital oyun ile desteklenen sanal atölye ortamlarının bilginin kalıcılığına etkisine ilişkin görüşler Şekil 7'de verilmiştir.



Şekil 7. Dijital oyun ile desteklenen sanal atölye ortamlarının bilginin kalıcılığına etkisine ilişkin görüşler

Şekil 7’de, dijital oyunlarla desteklenen sanal atölye ortamlarının akılda kalıcılığına ilişkin öğrenci görüşleri incelenmiştir. Uygulanan görüşme formundaki cevapları inceleyecek olursak öğrencilerin sorulan sorulara yanıtlar aşağıdaki gibidir;

Ö16. Evet, akılda kalıcı olduğunu düşünüyorum dijital oyunlar sayesinde derse ilgim arttı. Bilmediğim şeyler insanın ilgisini daha çok çeker ve merak etmemizi sağlar. Günümüzde dijital oyunlar oldukça akılda kalıcı, ilgi ve dikkat çekicidir. Eğlenceli şeyler her zaman daha çok akılda kalır. Dijital oyunlar ile öğrenme merak uyandırıcı ve aynı zamanda akılda kalıcıdır.

Ö29. Evet akılda kalıcı olduğu görüşündeyim. Dijital oyunlar görsel hafızayı desteklediği için akılda kalıcılığı arttırmakta sıklıkla oynamaya devam edileceği için de daha çok öğrenmeye teşvik ettiğini düşünüyorum.

Ö6. Dijital oyunlar ile öğrenme hem dikkat çekici hem de eğlenceli bir öğrenme şekli. Dijital oyunlar sayesinde hem öğrendiğimizi pekiştiriyoruz hem de aklımızda kalıyor. Dikkatimi çekmeyen veya üzerinde durmadığım şeyleri pekiştirmemde yardımcı oldu.

Ö30. Benim için akılda kalıcı olmayan bir yöntem olduğunu düşünüyorum.

Öğrencilerin bu soruya verdikleri cevaplar incelendiğinde büyük çoğunluğunun, dijital oyun temelli uygulamaları akılda kalıcı bulduklarını ifade ettikleri görülmüştür. Öğrenciler, bu yöntemlerin derse olan ilgilerini artırdığını, öğrenilen konuların pekiştirilmesine yardımcı olduğunu ve öğrenme sürecini daha eğlenceli hâle getirdiğini belirtmiştir (Ö16-Ö29). Bazı öğrenciler, dijital oyunların merak uyandırıcı ve dikkat çekici yapısının öğrenmeyi desteklediğini vurgulamıştır (Ö6). Bununla birlikte, bir öğrenci dijital oyunlarla öğrenmeyi akılda kalıcı bulmadığını ifade etmiş, ancak bu görüşe ilişkin ek bir açıklamada bulunmamıştır (Ö30).

Sonuç ve Öneriler

Sonuçlar

Bu araştırmada, dijital oyunlarla desteklenen sanal atölye ortamlarının lisans düzeyindeki öğrencilerin öğrenme süreçleri üzerindeki etkileri incelenmiştir. Çalışma grubu üzerinde yürütülen uygulama sonucunda elde edilen bulgular, dijital oyun temelli öğrenme yaklaşımlarının öğrencilerin derse yönelik tutumları, motivasyonları, akademik başarı algıları, yaratıcı düşünme, eleştirel düşünme ve öz yeterlilik düzeyleri üzerinde genel olarak olumlu etkiler yarattığını ortaya koymuştur. Öğrencilerin derse yönelik tutumlarının olumlu yönde değişmesi, motivasyonlarının artması ve öğrenme sürecine daha aktif katılım göstermeleri, dijital oyun temelli öğrenmenin literatürde sıklıkla vurgulanan etkileriyle örtüşmektedir (Fadda vd., 2022; Li, vd., 2024; Rahman, vd., 2025).

Araştırma sonuçlarına göre öğrencilerin büyük bir çoğunluğu, dijital oyunlarla desteklenen sanal atölye ortamlarının dersi daha ilgi çekici, anlaşılır ve akılda kalıcı hâle getirdiğini belirtmiştir. Bu bulgu, literatürde dijital oyunların öğrenme motivasyonunu artırdığı ve öğrenme sürecini desteklediği yönündeki çalışmalarla örtüşmektedir (Harahap, vd. 2025; Mutiara, vd., 2025; Sarlis, vd., 2025). Öğrencilerin derse aktif katılım göstermeleri ve pasif dinleyici rolünden uzaklaşmaları, oyun temelli öğrenmenin yapılandırmacı öğrenme anlayışıyla uyumlu olduğunu göstermektedir.

Yaratıcı düşünme becerilerine ilişkin bulgular incelendiğinde, öğrencilerin çoğunun dijital oyunların hayal gücünü ve tasarımsal düşünmeyi desteklediğini ifade ettiği görülmektedir. Bu durum, dijital oyunların özellikle sanat ve tasarım eğitimi bağlamında üretim, yorumlama ve görsel algı süreçlerini destekleyici bir araç olarak kullanılabileceğini göstermektedir. Yaratıcı düşünme becerilerine ilişkin elde edilen bulgular, dijital oyunların hayal gücünü ve tasarımsal düşünceyi desteklediğini ortaya koyan önceki çalışmalarla büyük ölçüde örtüşmektedir (Cheng, vd., 2023; Hendrayana & Mutaqin, 2025). Ancak az sayıda öğrencinin yaratıcılığa etkisi olmadığı yönündeki görüşleri, kullanılan oyunların daha çok test ve soru temelli olmasına bağlanmıştır. Bu bulgu, dijital oyunların yaratıcı düşünmeyi destekleyebilmesi için içerik ve tasarım yapısının pedagojik hedeflerle uyumlu biçimde kurgulanması gerektiğini ortaya koymaktadır.

Öz yeterlilik boyutunda elde edilen sonuçlar, dijital oyunların öğrencilerin kendi becerilerini fark etmelerine ve öğrenme sürecinde kendilerine olan güvenlerini artırmalarına katkı sağladığını göstermektedir. Bu sonuçlar, Mohd Bakhir vd., (2025) ve Hwang vd., (2023) tarafından vurgulanan, oyun temelli öğrenmenin bireysel öğrenme hızını destekleyerek öz yeterlilik algısını güçlendirdiği yönündeki bulgularla örtüşmektedir. Öğrenciler, bu tür uygulamalar sayesinde kendi kapasitelerini değerlendirme imkânı bulduklarını belirtmişlerdir. Bununla birlikte, bazı öğrencilerin öz yeterlilik üzerinde etkisi olmadığı yönündeki görüşleri, uygulamanın süresinin sınırlı olması ve geleneksel öğrenme alışkanlıklarının etkisiyle açıklanabilir. Bu durum, dijital oyun temelli öğrenmenin uzun vadeli ve sistematik biçimde uygulanmasının önemine işaret etmektedir. Eleştirel düşünme becerilerine ilişkin bulgular, dijital oyunların öğrencilerin sorgulama, karşılaştırma ve farklı bakış açıları geliştirme süreçlerini desteklediğini göstermektedir. Özellikle sanat tarihi içerikli dijital oyunların, öğrencilerin bilgiyi olduğu gibi kabul etmek yerine yorumlamaya yönelmelerini teşvik ettiği görülmüştür. Bu sonuç, Cai, vd., (2025) tarafından ortaya konan, dijital oyunların merak duygusunu tetikleyerek eleştirel düşünmeyi teşvik ettiği yönündeki bulgularla örtüşmektedir. Bununla birlikte, eleştirel düşünmeye etkisinin oyun içeriğine ve yönlendirmelere bağlı olduğu yönündeki öğrenci görüşleri, bu tür uygulamalarda pedagojik tasarımın belirleyici bir unsur olduğunu ortaya koymaktadır. Akademik başarıya ilişkin bulgular genel olarak olumlu olmakla birlikte, bazı öğrenciler öğrenmenin kalıcılığı konusunda çekincelerini dile getirmiştir. Bu durum, dijital oyunların tek başına bir öğretim yöntemi olarak değil, dersin hedefleriyle bütünleşik ve destekleyici bir araç olarak kullanılması gerektiğini göstermektedir. Dolayısıyla dijital oyun temelli öğrenme, geleneksel yöntemlerin alternatifi değil, tamamlayıcısı olarak değerlendirilmelidir. Sonuç olarak, dijital oyunlarla desteklenen sanal atölye ortamları, günümüz öğrencilerinin teknolojiyle iç içe yaşam biçimleri dikkate alındığında, öğrenme sürecini zenginleştiren ve öğrenciyi merkeze alan etkili bir yöntem olarak değerlendirilebilir. Bu yaklaşımın, gelecekte eğitim sistemlerinde daha yaygın ve işlevsel bir şekilde yer alması beklenmektedir.

Araştırma bulguları doğrultusunda, dijital oyunlarla desteklenen sanal atölye ortamlarının özellikle sanat ve tasarım eğitimi bağlamında etkili bir öğrenme aracı olabileceği söylenebilir. Ancak bu tür uygulamaların etkisinin artırılabilmesi için belirli öneriler geliştirilmiştir. Öncelikle dijital oyun temelli uygulamaların kısa süreli ve tek seferlik etkinlikler yerine, ders planlarına uzun vadeli ve sistematik biçimde entegre edilmesi önerilmektedir. Ayrıca oyun içeriklerinin öğrencilerin yaratıcılığını, eleştirel düşünmesini ve problem çözme becerilerini destekleyecek şekilde tasarlanması önem taşımaktadır.

Öneriler

Bu araştırma dijital oyunlarla desteklenen sanal atölye ortamlarının öğrencilerin öğrenme süreçlerini çok boyutlu olarak desteklediğini göstermektedir. Dijital oyun temelli öğrenme, teknolojinin eğitimde artan rolü göz önünde bulundurulduğunda, gelecekte yaygınlaşma potansiyeli yüksek olan yenilikçi öğrenme yaklaşımlarından biri olarak değerlendirilebilir. Ancak bu potansiyelin etkili biçimde kullanılabilmesi, pedagojik planlama, içerik tasarımı ve uygulama sürecinin niteliğine bağlıdır. Araştırmancının sınırlılıkları dikkate alındığında, çalışma sınırlı sayıda öğrenciyle ve tek bir ders kapsamında yürütülmüştür. Bu nedenle elde edilen sonuçların genellenebilirliği sınırlıdır. Ancak bulgular, dijital oyunlarla öğrenme yönteminin farklı disiplinlerde ve farklı öğrenim seviyelerinde uygulanabilir olduğuna dair güçlü göstergeler sunmaktadır.

Bu doğrultuda aşağıdaki öneriler geliştirilmiştir:

- Dijital oyunlarla desteklenen öğrenme uygulamaları, ders içeriklerine sistemli ve planlı bir şekilde entegre edilmelidir.
- Bu tür uygulamaların tek seferlik etkinlikler yerine, uzun vadeli ve süreklilik gösteren programlar hâlinde uygulanması önerilmektedir.
- Eğitimciler, dijital oyunların pedagojik hedeflerle uyumlu olmasına ve ders içeriğiyle doğrudan ilişkilendirilmesine özen göstermelidir.
- Farklı bölümler, yaş grupları ve eğitim seviyelerinde benzer çalışmalar yapılarak karşılaştırmalı sonuçlar elde edilmelidir.
- Eğitim kurumları ve ilgili kamu kuruluşları, dijital oyun temelli öğrenme uygulamalarını destekleyecek altyapı ve eğitim programlarını yaygınlaştırmalıdır.

Beyanlar

Etik Kurul İzin Belgesi: Etik kurul onayı İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi Yerel Etik Kurulu'ndan (Tarih: 21.02.2024, Sayı: 2024/03-13) alınmıştır.

Yazar Çıkar Çatışması Bilgisi: Yazarlar, çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

Yazar Katkısı: Fikir-S.B.K.-O.D.; Tasarım-O.D.; Denetleme-O.D.; Kaynaklar-O.D; Veri Toplanması ve/veya İşlemesi S.B.K.; Analiz ve/veya Yorum-S.B.K.; Literatür Taraması-S.B.K.; Yazıyı Yazan-S.B.K.; Eleştirel İnceleme-O.D.

Finansman: Yazarlar, bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

Declarations

Ethics Committee Approval Information: Ethics committee approval was obtained from İzmir Katip Çelebi University Ethics Committee (Date: 21.02.2024, No: 2024/03-13).

Author Conflict of Interest Statement: The authors have no conflicts of interest to declare.

Author Contribution: Concept-S.B.K.-O.D.; Design-O.D.; Supervision-O.D.; Resources-O.D.; Data Collection and/or Processing-S.B.K.; Analysis and/or Interpretation-S.B.K.; Literature Search-S.B.K.; Writing Manuscript- S.B.K.; Critical Review-O.D.

Funding: The authors declared that this study has received no financial support.

Kaynakça

- Attasara, P., Thaweekoon, T., & Napa, W. (2025). Perceived Stress, Loneliness, and Resilience in Relation to Game Addiction Among Adolescents in Bangkok During the COVID-19 Pandemic Transition Period. *Journal of Child and Adolescent Psychiatric Nursing*, 38(4), e70044.
- Cai, Z., Liu, C., Zhan, J., Wang, Z., Hao, X., Zhang, S., & Chen, X. (2025). Effect of Collaboration in Digital Game-Based Learning: The Roles of Flow Experience and Intrinsic Motivation. *Journal of Computer Assisted Learning*, 41(4), e70065.
- Celik, I., & Bektaş, M. (2023). Effects of digital game addiction on cardiovascular health behavior on secondary school students during the COVID-19 pandemic. *Journal of Pediatric Nursing*, 70, 117-125.
- Chen, PY., Hwang, GJ., Yeh, SY. Et al. Three decades of game-based learning in science and mathematics education: an integrated bibliometric analysis and systematic review. *J. Comput. Educ.* 9, 455–476 (2022). <https://doi.org/10.1007/s40692-021-00210-y>
- Cheng, Y. P., Lai, C. F., Chen, Y. T., Wang, W. S., Huang, Y. M., & Wu, T. T. (2023). Enhancing student's computational thinking skills with student-generated questions strategy in a game-based learning platform. *Computers & Education*, 200, 104794.
- Creswell, J., W. (2018). *Nitel araştırma yöntemleri beş yaklaşıma göre nitel araştırma ve araştırma deseni*. çev. ed. Mesut Bütün – Selçuk Beşir Demir. Ankara: Siyasal Kitapevi.
- Ekinci, N. E., Karaali, E., Parcali, B., Süner, A., & Satılmış, S. E. (2021). COVID-19 pandemic, loneliness and digital game addiction. <https://doi.org/10.53350/pjmhs211572175>
- Fadda, D., Pellegrini, M., Vivanet, G., & Zandonella Callegher, C. (2022). Effects of digital games on student motivation in mathematics: A meta-analysis in K-12. *Journal of Computer Assisted Learning*, 38(1), 304-325.
- Ghanbaripour, A. N., Talebian, N., Miller, D., Tumpa, R. J., Zhang, W., Golmoradi, M., & Skitmore, M. (2024). A Systematic Review of the Impact of Emerging Technologies on Student Learning, Engagement, and Employability in Built Environment Education. *Buildings*, 14(9), 2769. <https://doi.org/10.3390/buildings14092769>
- Harahap, F., Rahma, M., Wijaya, R., Salsabila, N., & Hermaliana, N. (2025). Interactive animation-based flipbook to improve secondary students' understanding of the human digestive system. *Assimilation: Indonesian Journal of Biology Education*, 8(3).
- Hendrayana, A., & Mutaqin, A. (2025). The Effectiveness of Problem-Based Learning through Scaffolding in Enhancing Problem-Solving Skills of Students from Diverse Prior Knowledge Levels. *Educational Process: International Journal*, 16, e2025275.
- Hwang, G. J., Chiu, M. C., Hsia, L. H., & Chu, H. C. (2023). Promoting art appreciation performances and behaviors in effective and joyful contexts: A two-tier test-based digital gaming approach. *Computers & Education*, 194, 104706.
- Jatira, Y., Karneli, Y., & Hariko, R. (2024). Rational emotive behavior therapy to reduce student addiction to online games. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 13(1), 138-145. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v13i1.69658>
- Kaldarova, B., Omarov, B., Zhaidakbayeva, L., Tursynbayev, A., Beissenova, G., Kurmanbayev, B., & Anarbayev, A. (2023, February). Applying game-based learning to a primary school class in computer science terminology learning. In *Frontiers in Education* (Vol. 8, p. 1100275). Frontiers Media SA.

- Karataş, Z. (2017). Sosyal bilim araştırmalarında paradigma değişimi: Nitel yaklaşımın yükselişi. *Türkiye Sosyal Hizmet Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 68-86. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/tushad/issue/31792/350444>
- Le, S. (2023). Team-based learning in online education: the development of students' creative thinking skills in digital art. *Education and Information Technologies*, 28(11), 14967-14986.
- Li, Y., Chen, D., & Deng, X. (2024). The impact of digital educational games on student's motivation for learning: The mediating effect of learning engagement and the moderating effect of the digital environment. *PloS one*, 19(1), e0294350.
- Lin, Y. L., & Wang, W. T. (2025). Using Business Simulation Games to Explore the Effects of Instructional and Technological Support on Students' Psychological Needs, Cognitive Load, and Learning Achievement. *Journal of Educational Computing Research*, 63(3), 587-626.
- Irfan, M., & Rahman, S. R. (2024). Effect of Game-Based Learning on Grade 11 Senior High School Science Students' Learning Interest. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 7(1), 45-54.
- Modern Sanat Müzesi. (2025). <https://www.moma.org>, adresinden 14.03.2024 tarihinde erişilmiştir.
- Mohd Bakhir, N., Zhou, S., Chen, S., & Tianlong, Z. (2025). Transforming Arts Education in Digital Environments: Quasi-Experimental Study of the Impact of Game-Based Learning on Art Knowledge and Interest. *Journal of Educational Computing Research*, 63(2), 464-495.
- Mutiara, M., Safitri, E. R., Raharjo, M., & Hamzah, M. (2025). Developing Interactive Game-Based Learning Media to Enhance Conceptual Understanding of the Human Digestive System in Elementary Education. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 26(4), 2191-2208.
- Rahman, S. A., Ashar, A., & Fajardo, M. T. M. (2025). The effect of wordwall digital game media on improving students' learning outcomes and communication skills in social studies at elementary school. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 12(2), 138-152.
- Sarlis, I., Kotsifakos, D., & Douligeris, C. (2025). Evaluating Educational Game Design Through Human-Machine Pair Inspection: Case Studies in Adaptive Learning Environments. *Multimodal Technologies and Interaction*, 9(9), 92.
- Timotheou, S., Miliou, O., Dimitriadis, Y., Sobrino, S. V., Giannoutsou, N., Cachia, R., ... & Ioannou, A. (2023). Impacts of digital technologies on education and factors influencing schools' digital capacity and transformation: A literature review. *Education and information technologies*, 28(6), 6695-6726.
- Xu, Y., Zhu, J., Wang, M., Qian, F., Yang, Y., & Zhang, J. (2024). The impact of a digital game-based AI chatbot on students' academic performance, higher-order thinking, and behavioral patterns in an information technology curriculum. *Applied Sciences*, 14(15), 6418.
- Vansteenkiste, M., Lens, W., & Deci, E. L. (2010). Intrinsic Versus Extrinsic Goal Contents in Self-Determination Theory: Another Look at the Quality of Academic Motivation. *Educational Psychologist*, 41(1), 19-31. https://doi.org/10.1207/s15326985sep4101_4
- Yang, L., Li, R., & Zhou, Y. (2024). Research trends of game-based language learning in K-12 education: A systematic review of SSCI articles during 2009-2022. *Journal of Computer Assisted Learning*, 40(3), 1218-1230.
- Yıldırım, A., ve Şimşek, H. (2021). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*, Seçkin Yayıncılık.
- Zhang, Ç., & Yu, Z. (2022). Meta-Analysis on Investigating and Comparing the Effects of Learning Achievement and Motivation for Gamification and Game-Based Learning. Volume, 2022, Article ID 1519880. <https://doi.org/10.1155/2022/1519880>

EKLER

EK-1. İZMİR KÂTİP ÇELEBİ ÜNİVERSİTESİ SANAT VE TASARIM FAKÜLTESİ GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI BÖLÜMÜ VE MODA TASARIM BÖLÜMÜ SANAT TARİHİ DERSİ SUNUM VE ETKİNLİK PLANLARI

1.SUNUM

ETKİNLİK İSMİ	AY HAFTA SAAT	AMAÇ	ÖĞRETİM YÖNTEMLERİ	ETKİNLİK	AÇIKLAMA	DEĞERLENDİRME
Sunum	ŞUBAT	Konu Anlatımı	ANLATIM TARTIŞMA	Slayt Sunumu	Ders İçeriği Sunumu Rönesans ve Barok Arasındaki Farklar	Lisans öğrencilerinin oynatılacak oyunlar hakkında daha detaylı derinlemesine bilgi verilmesi.

2.SUNUM

ETKİNLİK İSMİ	AY HAFTA SAAT	AMAÇ	ÖĞRETİM YÖNTEMLERİ	ETKİNLİK	AÇIKLAMA	DEĞERLENDİRME
Sunum	ŞUBAT	Ders içi eksik kalan kısımları Tamamlama Ders anlatma	ANLATIM TARTIŞMA	Slayt Sunumu	Ders İçeriği Sunumu Rönesans ve Barok Sanatçıları hakkında bilgi	Lisans öğrencilerinin oynatılacak oyunlar hakkında daha detaylı derinlemesine bilgi verilmesi.

1.ETKİNLİK PROGRAMI

OYUN İSMİ	AY HAFTA SAAT	AMAÇ	ÖĞRETİM YÖNTEMLERİ	ETKİNLİK	AÇIKLAMA	DEĞERLEN DİRME
Art Line	MART 1.HAFTA 1 SAAT	Öğrenci katılımını artırmak ve öğrenci anlayışını değerlendirmek amacıyla kullanılan bir öğrenme aracıdır. Temel amacı, öğretmenlere sınıf içinde hızlı ve etkileşimli bir geri bildirim sistemi sağlayarak öğrenme süreçlerini iyileştirmektir.	DİJİTAL OYUN TABANLI ÖĞRENME SORU-CEVAP BEYİN FIRTINASI GÖSTERİP- YAPTIRMA	Dijital Oyun Oynama	Ders içeriğine uygun bir şekilde tasarlanmıştır. İçerisinde 40 adet resimli, resimsiz Rönesans ve Barok dönemine ait sorular mevcuttur.	Öğrenci performansını hızlı ve etkili bir şekilde değerlendirme imkanı sunar. Öğrenciler, konuyla ilgili sorulara anında yanıt vererek öğrenmelerini pekiştirebilirler.

Ders içeriğine uygun 1. Yazar tarafından tasarlanan bir oyundur

2.ETKİNLİK PROGRAMI

OYUN İSMİ	AY HAFTA SAAT	AMAÇ	ÖĞRETİM YÖNTEMLERİ	ETKİNLİK	AÇIKLAMA	DEĞERLEN DİRME
ArtQuiz: paintings & artists	MART 1.HAFTA 1 SAAT	Öğrencilere sanat tarihindeki önemli sanatçıları ve sanat eseri analizini öğretmek.	DİJİTAL OYUN TABANLI ÖĞRENME PROBLEM ÇÖZME ANLATIM	Dijital Oyun Oynama	Soru-cevap formatında, interaktif bir oyun.	Lisans öğrencilerinin sanat tarihi hakkındaki bilgilerini pekiştirmek derse katılımını ve motivasyonunu arttırmak.

3.ETKİNLİK PROGRAMI

OYUN İSMİ	AY HAFTA SAAT	AMAÇ	ÖĞRETİM YÖNTEMLERİ	ETKİNLİK	AÇIKLAMA	DEĞERLEN DİRME

Art Academy	MART 2.HAFTA 1 SAAT	Sanat tarihini, ünlü sanat eserlerini öğretmek amacıyla tasarlanmıştır.	DİJİTAL OYUN TABANLI ÖĞRENME PROBLEM ÇÖZME ANLATIM GÖSTERİP- YAPTIRMA	Dijital Oyun Oynama	Sanat ile alakalı sorular içerir. Sanat eserleri ve sanatçılar hakkında bilgiler verir.	Oyun öğrencilerin görsel kültürlerini genişletmelerine yardımcı olabilir. Aynı zamanda sanatla ilgili bilgi birikimini artırarak eleştirel düşünme becerilerini güçlendirir.
-------------	---------------------------	---	--	---------------------	---	--

4.ETKİNLİK PROGRAMI

OYUN İSMİ	AY HAFTA SAAT	AMAÇ	ÖĞRETİM YÖNTEMLERİ	ETKİNLİK	AÇIKLAMA	DEĞERLEN DİRME
Ünlü Tablolar	MART 3.HAFTA 1 SAAT	Oyununun temel amacı, oyunculara dünyaca ünlü sanat eserlerini tanıtmak ve onları eğlenceli bir yarışma formatında öğrenmelerini sağlamaktır.	DİJİTAL OYUN TABANLI ÖĞRENME PROBLEM ÇÖZME ANLATIM	Dijital Oyun Oynama	Kullanıcılar, resimleri tanıma, sanatçıları eşleştirme veya belirli bir döneme ait tabloları doğru bir şekilde tanımlama gibi interaktif görevlerle karşılaşabilirler.	Oyun, kullanıcıların görsel hafızalarını güçlendirir, sanat eserleri ve sanatçılar hakkında bilgi birikimlerini artırır. Bu sayede, oyuncular sanat dünyasına daha yakından bağlanabilir ve sanatla ilgili bilinçlenme sürecine katkıda bulunabilir.

5.ETKİNLİK PROGRAMI

OYUN İSMİ	AY HAFTA SAAT	AMAÇ	ÖĞRETİM YÖNTEMLERİ	ETKİNLİK	AÇIKLAMA	DEĞERLEN DİRME
Daily Art	MART 4.HAFTA 1 SAAT	Uygulamanın temel amacı, sanat tarihine ilgi duyan kullanıcılara eğlenceli bir platform üzerinden sanat eserleri, sanatçıları ve dönemler hakkında bilgi kazandırmaktır.	DİJİTAL OYUN TABANLI ÖĞRENME PROBLEM ÇÖZME ANLATIM TARTIŞMA GÖSTERİP-YAPTIRMA	Dijital Oyun Oynama	Kullanıcılar, oyun içinde görsel tanıma ve çoktan seçmeli sorularla karşılaşarak ünlü sanat eserlerini, sanatçıları ve dönemleri öğrenirler.	Oyunlaştırılmış öğrenme deneyimi, öğrencileri sanat dünyasına çekerek öğrenmeyi teşvik eder. Uygulama, sanat tarihine ilgi duyanları eğlenceli bir şekilde bilgi sahibi yaparak, öğrenme sürecini daha etkileşimli ve keyifli hale getirir.

6.ETKİNLİK PROGRAMI

OYUN İSMİ	AY HAFTA SAAT	AMAÇ	ÖĞRETİM YÖNTEMLERİ	ETKİNLİK	AÇIKLAMA	DEĞERLEN DİRME
Google Arts & Culture	MART 4.HAFTA 1 SAAT	Kullanıcılara dünya genelindeki sanat ve kültür hazinelerini keşfetme amacı taşır. Temel hedefi, sanatı, tarihi ve kültürel mirası daha geniş bir kitleye açmak ve insanları farklı zamanlara ve yerlere götürerek sanatla bağ kurmalarını sağlamaktır.	DİJİTAL OYUN TABANLI ÖĞRENME PROBLEM ÇÖZME ANLATIM TARTIŞMA GÖSTERİP-YAPTIRMA	Dijital Oyun Oynama	İnteraktif öğrenme deneyimleri, sanal turlar, sanat eserlerini yakından inceleme fırsatı ve sanatçı profilleri gibi zengin içerikler sunar.	Uygulama, sanat ve tarihle ilgili bilgi birikimini artırırken, kullanıcılara farklı kültürleri keşfetme ve anlama imkanı sunar. Ayrıca, sanatı daha erişilebilir kılarak insanları yaratıcılık ve öğrenmeye teşvik eder.