

GELİŞTİRİLEN ÇEVİRİMİÇİ ELEKTROGAME OYUNUNUN 4. BASAMAK BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ DERSİ BAŞARISINA ETKİSİ

Öğr. Gör. Hüseyin Güneş
Balıkesir Üniversitesi
hgunes@balikesir.edu.tr

Yrd. Doç. Dr. Mehmet Emin Korkusuz
Balıkesir Üniversitesi
mkorkusuz@balikesir.edu.tr

Özet

Bu araştırmada eğitsel amaçlı MMORPG(Devasa Çok Kullanıcı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu) türünde bir oyun geliştirmek ve geliştirilen oyunun öğrenci başarısına, bilgisayar tutumuna ve bilgisayar kaygısına etkisini incelemek amaçlanmıştır.

Öncelikle açık kaynak kodlu MMORPG'ler araştırılarak, geliştirilecek oyunun temeli hazırlanmıştır. elektroGame adı verilen eğitsel MMORPG 3 yıllık bir süreçte geliştirilmiştir. Daha sonra ilköğretim Bilişim Teknolojileri dersi 4.basamak "Bilgilerimi Neden Unutuyorum?" ünitesinin öğretimini gerçekleştirecek içerik ve etkinlikler elektroGame'e eklenmiştir.

Araştırma yöntemi olarak yarı deneysel desenlerden kontrol gruplu ön-test son-test deney modeli kullanılmıştır. Nitel araştırma yöntemi olarak yarı yapılandırılmış görüşme tekniği uygulanmıştır. Öğrencilere Bilgisayar Tutum Ölçeği, Bilgisayar Kaygı Ölçeği ve uzmanlar kontrolünde araştırmacı tarafından hazırlanan başarı testi ön-test ve son-test olarak uygulanmıştır.

Deney grubu başarı testi sonuçları kontrol grubu başarı testi sonuçlarına göre daha yüksek olmasına rağmen, gelişim puanları değerlendirildiğinde istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunamamıştır ($p<0.05$). Ayrıca erkek öğrencilerin elektroGame'de çok daha başarılı oldukları ancak bu durumun ders başarısına yansımadağı belirlenmiştir.

Anahtar Sözcükler: MMORPG, Bilgisayar Destekli Eğitim, Eğitsel Bilgisayar Oyunu, Bilgisayar Tutumu, Bilgisayar Kaygısı..