

## ÇEVİRİMİÇİ ÖĐRENME ORTAMLARINDA OYUNLAŐTIRMA: ROZET KULLANIMI

Öđr. Gör. Can Güler  
Anadolu Üniversitesi  
Açıköđretim Fakóltesi  
Eskiřehir  
[canguler@anadolu.edu.tr](mailto:canguler@anadolu.edu.tr)

Öđr. Gör. Emel Güler  
Anadolu Üniversitesi  
Açıköđretim Fakóltesi  
Eskiřehir  
[emelgoksal@anadolu.edu.tr](mailto:emelgoksal@anadolu.edu.tr)

### Özet

Oyunlaőtirma kullanıcının motivasyonunu artırmak için sürece dahil olmasını sađlayan uygulamalardır. Spordan eđitime, alışverişten finansa pek çok alanda kullanılan oyunlaőtirmada rozetler önemli bir etkiye sahiptirler. Çünkü oyun tasarımcıları için rozetler, ürün ve hizmetlerinin tanıtımında teşvik edici ve etken bir yoldur. Rozetler aracılıđıyla sistemdeki hedeflerin tamamlanması ve oyunda/uygulamada sürekli olarak ilerlemenin devam etmesi sađlanır. Bireyler uygulamada başarılı olmak, sertifika almak için rozetleri kullanabilirler. Bu çalışmada oyunlaőtirmanın bileşenlerinden biri olan rozetler ile ilgili bilgilendirme yapılacaktır. Ayrıca oyunlarda ve uygulamalarda rozet kullanımına yönelik örnekler incelenecektir. Bu çalışmanın amacı çevrimiçi öğrenme ortamlarında rozet tasarımlarının nasıl olması gerektiđi ve rozetlerin nasıl etkili bir şekilde kullanılabileceđine ilişkin öneriler sunmaktır.

**Anahtar Sözcükler:** Rozet, oyunlaőtirma, oyun tabanlı öğrenme.