

**BİLGİ OKURYAZARLIĞI ÖRNEĞİNDE
OYUNLAŞTIRMAYLA ZENGİNLEŞTİRİLMİŞ
HİBRİT EĞİTİM MODELİ UYGULAMASI**

Yazarlar

Demet SOYLU

Özgür KÜLCÜ

Hiper yayın 1045

Araştırma-İnceleme

Yazarlar

Demet SOYLU-Özgür KÜLCÜ

Genel Yayın Yönetmeni

Hatice BAHTİYAR

Mizanpaj

Senem ILGIN

Kapak Tasarım

Kenan TEMİZEL

Yayıncı Sertifika No: 16680

ISBN: 978-625-6482-10-4

e- ISBN: 978-625-6482-11-1

1. Baskı: İstanbul, 2023

Copyright© Tüm hakları saklıdır. Bu kitabın telif hakları, 5846 sayılı yasanın hükmüne göre, kitabı yayımlayan Hiperlink Eğitim İletişim Yay. Gıda. San. ve Tic. Ltd. Şti., Demet SOYLU ve Özgür KÜLCÜ'ye aittir. Yayımcının ve yazarın izni olmaksızın elektronik ve mekanik herhangi bir kayıt sistemi veya fotokopi ile çoğaltılamaz, kopyalanamaz. Ancak kaynak gösterilerek kısa alıntı yapılabilir.

Her hakkı mahfuzdur. Bu kitapta yayınlanan yazıların etik, bilimsel ve hukuki sorumluluğu yazar(lar)a aittir.

Yayınevi uluslararası bir yayınevidir.

Soylu, Demet.

Bilgi okuryazarlığı örneğinde oyunlaştırmayla zenginleştirilmiş hibrit eğitim modeli uygulaması / Demet Soylu, Özgür Külcü. -- 1. Baskı. -- İstanbul: Hiper yayın, 2023.

588 sayfa; 21 cm. -- (Hiper yayın; 1045)

ISBN: 978-625-6482-10-4

e-ISBN: 978-625-6482-11-1

Kaynakça: sayfa 279-324.

1. Bilgi okuryazarlığı. 2. Oyunlaştırma. I. Eser adı. II. Külcü, Özgür. III. Dizi.

ZA3088/.S69 2023

028.7/SOY 2023

Baskı-Cilt: Yalın Yayıncılık-Sertifika No: 53595

GENEL SATIŞ PAZARLAMA VE YAYINEVİ

Hiperlink Eğt İlet. Yay. Gıda San. ve Paz. Tic. Ltd. Şti

Tozkoparan Mah. Haldun Taner Sok. Alparslan İş Merkezi

No: 27 Kat: 6 D: 21 Merter- Güngören / İstanbul

Telefon: 0212 293 07 05-06 Faks: 0212 293 56 58

www.hiperlink.com.tr / info@hiperlink.com.tr

Dr. Öğr. Üyesi Demet SOYLU



2010 yılında Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi İngiliz Dili ve Edebiyatı Bölümünden lisans derecesini ve Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Psikoloji Bölümünden yandal sertifikasını aldı. 2009 yılında Pedagojik Formasyon eğitiminin ardından Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi İngilizce Öğretmenliği bölümünden de İngilizce Öğretmeni unvanını aldı.

2010-2011 yılında Türkiye Ulusal Ajansı tarafından fonlandı ve İsveç'te Björbackaskolan'da Comenius Dil Asistanı olarak görevde bulundu. 2012 yılında Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Bilgi ve Belge Yönetimi bölümünde yüksek lisans eğitimine başladı. 2013 yılında ÖYP (Öğretim Elemanı Yetiştirme) Programı kapsamında Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümüne atandı. 2016 yılında "Günlük Bilgi Gerekisini ve Bilgi Arama Davranışları Üzerine Bir Çalışma: Ankara Adnan Ötüken İl Halk Kütüphanesi Örneği" başlıklı yüksek lisans tezini tamamladı. 2016 yılında Hacettepe Üniversitesi Bilgi ve Belge Yönetimi bölümünde doktora eğitimine başladı. 2021 yılının Aralık ayında "Oyunlaştırmayla Zenginleştirilmiş Bilgi Okuryazarlığı Hibrit Eğitiminin Öğrenci Başarısına Etkisi" başlıklı doktora tezini tamamladı. Bilgi Arama Davranışı, Bilgi Okuryazarlığı, Bilgi Okuryazarlığı Eğitiminin Oyunlaştırılması, Eğitim Yöntemlerinin Oyunlaştırılması konularında akademik çalışmalar yapmaktadır. Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümünde öğretim üyesi olarak çalışmaktadır. Bilgi Merkezleri Mimarisi, Araştırma Kütüphaneleri, Elektronik Yayıncılık, Mesleki İngilizce, Bilgi Politikası konularında dersler vermektedir.

Prof. Dr. Özgür KÜLCÜ



Hacettepe Üniversitesi Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümünde öğretim üyesi olarak görev yapmaktadır. Yüksek lisans çalışmasını 1997 tarihinde üniversitelerde belge yönetimi ve doktora çalışmasını 2005 tarihinde kalite yönetimi ve kalite sistem dokümantasyonu çerçevesinde organizasyonlarda bilgi sistemleri ve belge yönetimi konularında tamamlayan Dr. Külcü doktora sonrası araştırma projelerini

sırasıyla 2006 tarihinde British Columbia Üniversitesi Kütüphane Bilgi Bilim ve Arşivcilik Okulu (UBC SLAIS), 2011 tarihinde North Carolina Üniversitesi Bilgi ve Kütüphanecilik Bilimi Okulu (UNC SILS) ve 2013 tarihinde California Üniversitesi Berkeley Bilgi Okulunda (UC Berkeley School of Information) yürütmüştür. Dr. Külcü elektronik ortamda belge yönetimi üzerine uluslararası InterPARES 3 Projesi ve bilgi sistemleri ve belge yönetiminde bulut tabanlı uygulamalar üzerine InterPARES Trust projelerinin Türkiye Takımı Direktörlüğü, Bilgi içerikli kültürel mirasın elektronik ortamda yönetimi üzerine AccessIT ve LoCloud adlı Avrupa Birliği projelerinde araştırmacı ve Türkiye Takımı Direktör Yardımcılığı görevlerinde bulunmuştur. Dr. Külcü H.Ü. Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümünde bilgi sistemleri, veri analitiği ve belge yönetimi üzerine bilimsel çalışmalar yürütmekte, ilgili konularda dersleri vermektedir.

TEŐEKKÜR VE İTHAF

Çalışmamızın tüm aşamalarında değerli fikirlerini bizimle paylaşan, çalışmamızın bugünlere gelmesinde sonsuz katkı sunan Hacettepe Üniversitesi Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü öğretim üyesi Prof. Dr. Serap Kurbanođlu'ya ve İzmir Katip Çelebi Üniversitesi Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü öğretim üyesi Doç. Dr. Gülten Alır Derbent'e çok teşekkür ederiz. Bu süreçteki desteğiniz çok anlamlıydı. Sizinle birlikte bu yolda yürüdüğümüz için kendimizi hep şanslı hissettik.

Çalışmamızın şekillenmesinde değerli katkılarını ve görüşlerini bizden esirgemeyen İzmir Katip Çelebi Üniversitesi Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü öğretim üyesi Prof. Dr. Özlem Gökçurt Demirtel'e çok teşekkür ederiz.

Çalışma kapsamında yapılan eğitimlere, anketlere ve testlere gönüllü olarak katılım sağlayan, bu çalışmanın ortaya çıkması için katkı sunan Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Yönetim Bilişim Sistemleri Bölümü 2021-2022 akademik yılı ikinci sınıf öğrencilerine teşekkürü borç biliriz.

Planlanan eğitim faaliyetlerinin gerçekleştirilebilmesi için gerekli izinlerin alınması, eğitim ortamının sağlanması ve idari sürecin yürütülmesi konusunda destek sunan Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Yönetim Bilişim Sistemleri bölümü öğretim üyeleri Prof. Dr. Tunç D. Medeni'ye ve Doç. Dr. Tolga Medeni'ye teşekkürlerimizi sunarız.

Sürecde emeđi geçen ve bizi her zaman motive eden ailelerimize ve dostlarımıza sonsuz teşekkürler.

Oyunlarla zenginleştirilmiş öğretim ortamlarına

Yeni başlangıçlara

Ve hayatı güzel kılan kelebeklere



İÇİNDEKİLER

ŞEKİLLER DİZİNİ.....	16
TABLolar DİZİNİ.....	18
1. BÖLÜM	
GİRİŞ.....	23
1.1. ÇALIŞMANIN YÖNTEMİ, VERİ TOPLAMA VE DEĞERLENDİRME TEKNİKLERİ	31
1.2.1. Hazırlık ve Tasarım.....	34
1.2.2. Yarı-deneysel uygulama.....	38
2. BÖLÜM	
OYUNLAŞTIRMA VE BİLGİ OKURYAZARLIĞI EĞİTİMİ.....	41
2.1. GİRİŞ	41
2.2. OYUNLAŞTIRMA VE OYUN	42
2.2.1. Oyun Mekanikleri, Dinamikleri ve Unsurları.....	50
2.3. EĞİTİM-OYUN İLİŞKİSİ	54
2.3.1. Eğitici Oyunların Tasarlanması.....	55
2.4. BİLGİ OKURYAZARLIĞI VE OYUNLAŞTIRMA	57
2.4.1. Bilgi Okuryazarlığı.....	57
2.4.2. Bilgi Okuryazarlığı Eğitiminde Oyunlaştırma Uygulamaları.....	58
2.5. OYUNLAŞTIRMANIN ÖĞRENCİ PERFORMANSI VE MOTİVASYONU ÜZERİNDEKİ ETKİSİ	62
2.6. ÖĞRENME ALIŞKANLIKLARINDAKİ DEĞİŞİMLER VE Z KUŞAĞI	78
3. BÖLÜM	
OYUNLAŞTIRMA İLE İLGİLİ MOTİVASYONEL KURAMLAR.....	81
3.1. GİRİŞ	81
3.2. MOTİVASYONEL KURAMLAR	82
3.2.1. Hedef Belirleme Kuramı.....	82

3.2.2. Öz Belirleme Kuramı	86
3.2.3. Sosyal Değişim Kuramı.....	91
3.2.4. Sosyal Bilişsel Kuram.....	92
3.2.5. Öz-Yeterlilik Kuramı.....	95
3.2.6. Beklenti Kuramı.....	99
3.2.7. Planlanmış Davranış Kuramı.....	102
3.2.8. Maslow Temel Gereksinimler Kuramı.....	104
3.2.9. Sosyal Karşılaştırma Kuramı.....	106
3.2.10. Kişisel Yatırım Kuramı	108
3.2.11. Başarı Gereksinimi Kuramı	110
3.2.12. Nedensellik (Anlam Yükleme Kuramı).....	111
3.2.13. Akla Dayalı Davranış Kuramı.....	114
3.2.14. Skinner'in Pekiştirme Kuramı	116
3.2.15. Kullanımlar ve Doyumlar Kuramı.....	118
3.2.16. Akış Kuramı	119
3.2.17. Başarı Motivasyonu Kuramı	121
3.3. OYUNLAŞTIRMAYLA İLGİLİ DİĞER KURAMLAR	122
3.3.1. Deneysel Öğrenme Kuramı	122
3.3.2. Eşitlik Kuramı.....	123
3.3.3. Kaynak Kuramı.....	124
3.3.4. Brainhex Nörobiyolojik Oyuncu Tipolojisi Kuramı	125
3.4. OYUNLAŞTIRMAYLA İLGİLİ KURAMLARIN DEĞERLENDİRİLMESİ.....	126
4. BÖLÜM	
OYUNLAŞTIRMAYLA İLGİLİ MODELLER	129
4.1. GİRİŞ.....	129
4.2. MODELLER.....	130
4.2.1. Octalysis Modeli	130
4.2.2. Fogg Davranış Modeli	133
4.2.3. Bartle Oyuncu Türleri Modeli	135

4.2.4. Sürdürülebilir Oyunlaştırma Tasarım Çerçevesi	136
4.2.6. Öğrenmenin Oyunlaştırılması Modeli	138
4.2.7. Oyunlaştırma Tasarım Çerçevesi	140
4.2.8. Lightweight Oyunlaştırma Modeli.....	141
4.2.9. Oyunlaştırmanın Kavramsal Modeli.....	142
4.2.10. Oyun Tasarım Unsurları Motivasyon Modeli.....	144
4.2.11. Oyunlaştırma Tasarım Çerçevesi	145
4.2.12. Marcewski Oyuncu Türleri Tasarım Çerçevesi	146
4.2.13. Oyun Tabanlı Motivasyon Mekanizması Modeli.....	147
4.2.14. Kaleydoskop Oyunlaştırma Modeli	148
4.3. OYUNLAŞTIRMAYLA İLGİLİ MODELLERİN DEĞERLENDİRİLMESİ.....	150
5. BÖLÜM	
OYUNLAŞTIRILMIŞ BİLGİ OKURYAZARLIĞI PROGRAMI TASARIMI.....	151
5.1. GİRİŞ	151
5.2. GELİŞTİRİLEN OYUNLAŞTIRILMIŞ BOY EĞİTİM PROGRAMININ AMACI.....	152
5.2.1 Hedef Kitle	153
5.2.2. Deneysel Ortam.....	153
5.2.3. Programın Amaçları, Hedefleri ve Dersin Öğrenme Kazanımları	154
5.3. EĞİTİM PROGRAMININ İÇERİĞİ	161
5.4. PROGRAMIN TASARLANMA SÜRECİ	161
5.5. MODÜLLER VE ZAMAN DAĞILIMI.....	165
5.6. ÖN TEST VE SON TEST	167
5.7. ARAŞTIRMADA KULLANILAN ANKETLER	168
5.7.1. Oyunlaştırmaya Yönelik Algı ve Motivasyon Belirleme Anketi	168
5.7.2. Öğrenciler Tarafından Eğitimin Değerlendirilmesine İlişkin Anket	172

5.7.2.1. Oyunlaştırılmış Eğitimin Değerlendirilme Anketi.....	173
5.7.2.2. Geleneksel Eğitimin Değerlendirilme Anketi.....	173
5.8. ANKETİN VE ÖN TEST / SON TEST UYGULAMASI.....	173

6. BÖLÜM

BULGULAR VE DEĞERLENDİRME	175
--	------------

6.1. ÖĞRENCİLERİN OYUNLAŞTIRMAYA YÖNELİK ALGI VE MOTİVASYONUNUN BELİRLENMESİNE YÖNELİK ANKET SONUÇLARININ DEĞERLENDİRİLMESİ	176
--	------------

6.2. ÖĞRENCİLERİN BAŞARIM DURUMLARININ DEĞERLENDİRİLMESİ.....	183
--	------------

6.2.1. Gruplara Göre Genel Başarı Durumu.....	184
---	-----

6.2.2. Modüllere Göre Başarı Durumu	187
---	-----

6.3. SORULARA YÖNELİK BAŞARIM DEĞERLENDİRMESİ... 197	
---	--

6.3.1. Birinci Modül Sorularına Yönelik Başarım Değerlendirilmesi.....	197
--	-----

6.3.2. İkinci ve Üçüncü Modül Sorularına Yönelik Başarım Değerlendirmesi	201
--	-----

6.3.3. Dördüncü Modül Sorularına Yönelik Başarım Değerlendirmesi	204
--	-----

6.3.4. Beşinci Modül Sorularına Yönelik Başarım Değerlendirmesi	207
---	-----

6.3.5. Altıncı Modül Sorularının Başarım Değerlendirmesi.....	209
---	-----

6.3.6. Yedinci Modüle Yönelik Başarım Değerlendirmesi	213
---	-----

6.4. OYUNLAŞTIRMAYLA ZENGİNLEŞTİRİLMİŞ BOY HİBRİT DERSİNİN DENEY GRUBU ÖĞRENCİLERİ TARAFINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ	215
--	------------

6.4.1. Oyuncu Türlerini Belirlemeye Yönelik Sorular	216
---	-----

6.4.2. Deneklerin ŞARLOT Kütüphanede İşbaşında Oyununda Kullanılan Oyun Unsurları, Mekanikleri ve Estetiğine İlişkin Değerlendirmeleri	217
--	-----

6.4.3. Oyun Sisteminin Kullanılabilirliğinin Değerlendirilmesi..	219
6.4.4. Deney Grubu Öğrencilerinin Derste Kullanılan ŞARLOT Kütüphanede İşbaşında BOY Oyununa Yönelik İyileştirme Önerileri.....	222
6.4.5. Deney Grubu Öğrencilerinin Animasyon Videolarının Etkililiğinin Değerlendirilmesi	224
6.4.6. Deney Grubu Öğrencilerinin Videolara Yönelik İyileştirme Önerileri.....	227
6.4.7.Oyunlaştırılmış Ders Katılımının Değerlendirilmesi	228
6.5. GELENEKSEL BOY EĞİTİMİNİN KONTROL GRUBU ÖĞRENCİLERİ TARAFINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ	230
6.5.1. Likert Ölçeğine Verilen Yanıtların Değerlendirilmesi	230
6.5.2. Öğrencilerin Power Point Sunu Programları ile Yapılan Dersler Hakkındaki Görüşleri.....	232
6.5.3. Kontrol Grubu Öğrencilerinin Sunu Programları ile Yapılan Dersle İlgili Yorumları	234
6.6. EKCRAN KAYIT ANALİZLERİNİN GENEL OLARAK DEĞERLENDİRİLMESİ	236
7. BÖLÜM	
SONUÇ VE ÖNERİLER	251
7.1. SONUÇ	252
7.2.ÖNERİLER.....	264
7.2.1. Yarı-Deneysel Çalışma Gerçekleştirmeyi Düşünen Araştırmacılar için Diğer Öneriler	274
7.2.2. Ders İçeriklerini Oyunlaştırmayı Planlayan Eğitimcilerle Yönelik Sunulan Diğer Öneriler.....	276
KAYNAKÇA.....	279
Ek 1: Oyun Tasarım Değerlendirme Kanvası	325
Ek 2: Oyun Senaryosu Dokümanı	326

Ek 3: Akademik Başarı Testi (Ön Test ve Son Test Soruları).....	427
Ek 4: Oyunlaştırmaya Yönelik Algı ve Motivasyon Belirleme Anketi.....	453
Ek 5: Oyunlaştırılmış Boy Eğitim Programına İlişkin Değerlendirme Anketi.....	458
Ek 6: Geleneksel Boy Eğitim Programına İlişkin Değerlendirme Anketi.....	464
Ek 7: Deney Grubu Öğrencilerinin Oyun Ekran Kayıt Analizleri.....	466
Ek 8: Deney Grubu Öğrencilerinin Şarlot Kütüphanede İşbaşında Boy Oyununa İlişkin Değerlendirmeleri.....	557
Ek 9: Deney Grubu Öğrencilerinin Animasyon Videolarına İlişkin Değerlendirmeleri.....	560
Ek 10: Deney Grubu Öğrencilerinin Animasyon Videolarına İlişkin İyileştirme Önerileri.....	563
Ek 11: Deney Grubu Öğrencilerinin Şarlot Kütüphanede İşbaşında Boy Oyununa Yönelik İyileştirme Önerileri	565
Ek 12: Kontrol Grubu Öğrencilerinin Power Point Slaytlarına İlişkin Değerlendirmeleri.....	568
Ek 13: Kontrol Grubu Öğrencilerinin Power Point Slaytlarına İlişkin İyileştirme Önerileri.....	572
Ek 14: Oyunlaştırma Kılavuzu	574
Ek 15: Ön Test ve Son Test Sorularının Modülün Öğrenme Kazanımlarına Göre Dağılımları.....	579
Ek 16: Ön Test Ve Son Test Sonuçlarının Normallik Dağılımları..	583

Ek 17: Oyunlaştırmaya İlişkin Motivasyon ve Algı Belirleme Anketinin Alt Bölümlerinin Toplam Skorlarına Ait Normallik Testi Sonuçları	584
Ek 18: Oyunlaştırmaya İlişkin Motivasyon ve Algı Belirleme Anketinin Alt Bölümlerinin Korelasyon Katsayıları	585
Ek 19: Oyunlaştırmaya İlişkin Motivasyon ve Algı Belirleme Anketinin Alt Bölümlerine Verilen Yanıtların Betimleyici İstatistikleri.....	586

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. Araştırma Sürecinin Tasarımı.....	33
Şekil 2. Oyuncu Yolculuğu	45
Şekil 3. Oyun mekaniği, Dinamiği ve Estetiği Modeli.....	50
Şekil 4. Oyun tasarımının A-B-Csi modeli.....	56
Şekil 5. Hedef Belirleme Kuramının Temel Unsurları	84
Şekil 6. Oyunlaştırma ve Hedef-belirleme Kuramı İlişkisi	86
Şekil 7. Öz-belirleme Kuramı Modeli.....	88
Şekil 8. Öz-Yeterlilik Kuramı Modeli.....	96
Şekil 9. Oyunlaştırma Tasarımının Davranış Üzerindeki Etkisi	102
Şekil 10. Planlanmış Davranış Kuramı.....	103
Şekil 11. İlişkisel Kişisel Yatırım Kuramı ve Oyunlaştırma Modeli.....	110
Şekil 12. Nedensellik Kuramı Modeli	113
Şekil 13. Motivasyonel Oyun Tasarımı Süreci.....	115
Şekil 14. Akış Kuramı Şeması.....	121
Şekil 15. Etkileşimli Kaynak Türleri Çok Boyutlu Modeli.....	124
Şekil 16. Kuramlara Dayalı Genel Model	128
Şekil 17. Octalysis Davranış Modeli	132
Şekil 18. Fogg Davranış Modeli.....	134
Şekil 19. Sürdürülebilir Oyun Tasarım Çerçevesi.....	137
Şekil 20. Öğrenmenin Oyunlaştırılması Modeli.	139
Şekil 21. Oyunlaştırma Tasarım Çerçevesi.....	141

Şekil 22. Lightweight Oyunlaştırma Modeli	142
Şekil 23. Oyunlaştırmanın Kavramsal Modeli	143
Şekil 24. Oyun Tasarım Unsurları Motivasyon Modeli	145
Şekil 25. Oyun Tasarım Unsurları Motivasyon Modeli.....	146
Şekil 26. Marcewski Oyuncu Türleri Sınıflandırma Çerçevesi	147
Şekil 27. Oyun Tabanlı Motivasyon Mekanizması Modeli	148
Şekil 28. Kaleydoskop Oyunlaştırma Modeli.....	149
Şekil 29. Soruların Faktör Yüklerinin Alt Bölümlere Dağılımı	172
Şekil 30. Anket ve Ön Test/Son Test Uygulama Süreci.....	174
Şekil 31. Öğrencilerin Tercih Ettikleri Ders Araçları	177
Şekil 32. Derslerde Öğrencilerin Motivasyonunu Artıran Etmenler	178
Şekil 33. Öğrencilerin Ön ve Son Test Toplam Puanlarının Dağılımı	185

TABLolar DİZİNİ

Tablo 1. İncelenen BOY Dersi Müfredatları ve Ders İzlenceleri.....	34
Tablo 2. İncelenen BOY Oyunları.....	35
Tablo 3. Modülün Öğrenme Kazanımları.....	155
Tablo 4. Modüllerin Konulara Göre Dağılımları.....	158
Tablo 5. Oyun Tasarımında Temel Alınan Kuramlar.....	162
Tablo 6. Oyun Tasarımında Temel Alınan BOY Modelleri ve Standartları.....	163
Tablo 7. Bilgiye Erişim ve Bilgi Arama Stratejileri Modülü Tasarımında Temel Alınan Bilgi Arama Davranışı Modelleri.....	164
Tablo 8. Temel Alınan Oyunlaştırma Modelleri ve Çerçevesi.....	164
Tablo 9. Modüller ve Deneysel Çalışma Uygulama Takvimi.....	167
Tablo 10. Öğrencilerin Derslerin Oyunlaştırılmasına Yönelik İfadelere Katılım Durumu.....	180
Tablo 11. Oyun Mekanikleri, Dinamikleri ve Unsurlarına İlişkin Öğrencilerin Algı ve Motivasyonları.....	181
Tablo 12. Oyunlaştırmanın Kişisel Etkileri.....	183
Tablo 13. Deney ve Kontrolünün Modüllere Göre Başarım Dağılımı.....	195

Tablo 15. Kütüphane Sınıflama Sistemi Ön Test ve Son Test Sorularında Başarım Dağılımı.....	204
Tablo 16. Bilgiye Erişim ve Bilgi Arama Stratejileri Ön Test ve Son Test Sorularının Başarım Dağılımı.....	206
Tablo 17. Akademik Etik ve Dürüstlük Ön ve Son Test Sorularının Başarım Dağılımı	209
Tablo 18. APA 6 Kaynak Gösterim Biçimi Ön Test ve Son Test Sorularının Başarım Değerlendirmesi	213
Tablo 19. Bilginin Doğrulanması ve Doğrulama Araçları Ön Test ve Son Test Sorularının Başarım Dağılımı.....	215
Tablo 20. Oyuncu Türlerine İlişkin Dağılımlar	217
Tablo 21. Deney Grubu Öğrencilerinin ŞARLOT Kütüphanede İşbaşında Oyununda Kullanılan Oyun Unsurları, Mekanikleri ve Estetiğine İlişkin Önermelere Katılım Durumları.....	218
Tablo 22. Deney Grubu Öğrencilerinin Oyunun Kullanılabilirliğine İlişkin Önermelere Katılım Durumları	219
Tablo 23. Deney Grubu Öğrencilerinin Oyuna Yönelik Yorumları.....	222
Tablo 24. Öğrencilerin Oyunun İyileştirilmesine Yönelik Yorumları.....	224
Tablo 25. Deney Grubu Öğrencilerinin Animasyon Videolarının Etkililiğine İlişkin Önermelere Katılım Durumu	225
Tablo 26. Öğrencilerin Animasyon Videolarına İlişkin Yorumları.....	227

Tablo 27. Deney Grubu Öğrencilerinin Animasyon Videolarına İlişkin İyileştirme Önerileri.....	228
Tablo 28. Deney Grubu Öğrencilerinin Oyunlaştırılmış Dersle İlgili Önermelere Katılım Durumu	229
Tablo 29. Kontrol Grubu Öğrencilerinin Geleneksel BOY Eğitimini Değerlendirmesi	231
Tablo 30. Öğrencilerin Power Point Sunu Programlarının Derslerde Kullanımına İlişkin Sıklıkla Yaptığı Yorumlar	234
Tablo 31. Kontrol Grubu Öğrencilerinin Slaytlarla Yapılan Dersle İlgili Yorumları	235
Tablo 32. Deney Grubu Öğrencilerinin Oyunun Birinci Bölümündeki (Bilgi Kaynakları) Oyun Oynama Süreleri ve Deneme Sayıları.....	244
Tablo 33. Deney Grubu Öğrencilerinin Oyunun İkinci Bölümündeki (Dewey Sınıflama Sistemi Bölümü) Oyun Oynama Süreleri ve Deneme Sayıları.....	245
Tablo 34. Deney Grubu Öğrencilerinin Oyunun Üçüncü Bölümündeki (LC Sınıflama Sistemi Bölümü) Oyun Oynama Süreleri ve Deneme Sayıları.....	246
Tablo 35. Deney Grubu Öğrencilerinin Oyunun Dördüncü Bölümündeki (Bilgiye Erişim Bölümü) Oyun Oynama Süreleri ve Deneme Sayıları.....	247
Tablo 36. Deney Grubu Öğrencilerinin Oyunun Beşinci Bölümündeki (Akademik Dürüstlük ve Etik Bölümündeki) Oyun Oynama Süreleri ve Deneme Sayıları.....	248

Tablo 37. Deney Grubu Öğrencilerinin Oyunun Altıncı Bölümündeki (APA 6 Gösterim Biçimi) Oyun Oynama Süreleri ve Deneme Sayıları.....249

Tablo 38. Deney Grubu Öğrencilerinin Oyunun Altıncı Bölümündeki (Bilginin Doğrulanması ve Doğrulama Araçları) Oyun Oynama Süreleri ve Deneme Sayıları.....250