Oyunlaştırmada Rekabete Yönelik Öğretmen Adaylarının Görüşleri

Fatma Burcu TOPU1, ORCİD ID: 0000-0002-2130-8579, fburcu.topu@atauni.edu.tr
1Atatürk Üniversitesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi, Erzurum, Türkiye

Oyunlaştırma, son yıllarda öğrencilerin öğrenme sürecine katılımını sağlayan motivasyon unsurları ile eğitim ortamlarında yaygınlaşan bir yaklaşımdır. Aktif katılımı tetikleyen önemli oyunlaştırma unsurlarından biri de etkinliklerde verilen görevleri yerine getirirken öğrenciler arasında yaşanan rekabet duygusudur. Oyunlaştırmanın temel alındığı bir öğrenme ortamındaki rekabetin katılımcıları heyecanlandırma ve derse motive etme ihtimali oldukça yüksektir. Diğer taraftan rekabet ortamının olumlu öğrenme çıktılarını engellediği veya zarar verdiği de alanyazında belirtilmektedir. Rekabet ile ilgili alanyazında bahsedilen pozitif ve negatif durumlar dikkate alındığında oyunlaştırma sürecine katılan öğrencilerin rekabet unsuruna bakış açılarının detaylı olarak araştırılması önemlidir. Bu nedenle bu çalışmada; öğretmen adaylarının oyunlaştırmaya dayalı bir öğrenme ortamında rekabete ilişkin görüşleri belirlenmiştir. Nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması bu çalışmada temel alınmıştır. Çalışmaya 35 öğretmen adayı katılmıştır. Oyunlaştırma etkinliklerinin kullanıldığı 10 haftalık uygulama sürecinin sonunda öğretmen adaylarına yapılan oyunlaştırma sürecindeki rekabete yönelik görüşlerinin ne olduğu sorulmuştur. Katılımcılar yapılandırılmış bir forma bu yöndeki görüşlerini yazmışlardır. Elde edilen veriler betimsel analiz tekniğiyle analiz edilmiştir. Sonuçlara göre; öğretmen adaylarının çoğunluğu rekabetin derse katılımları açısından onları motive ettiğini belirtmişlerdir. Ancak rekabetin sınıf içi arkadaşlık ilişkilerini olumsuz etkilediğini, sürekli rekabet içinde olmanın heyecandan çok gerilimli bir atmosfere neden olduğunu dile getiren öğretmen adayı sayısı oldukça fazladır. Buna göre ileriki çalışmalarda oyunlaştırmanın kullanıldığı öğrenme ortamlarında rekabetin uzun sürece yayılması yerine görev, etkinlik, haftalık temelli olarak kullanılması önerilir.

**Anahtar Kelimeler:** *oyunlaştırma, rekabet, öğretmen adayları*

The Pre-service Teachers' Opinions on Competition in Gamification

Fatma Burcu TOPU1, ORCİD ID: 0000-0002-2130-8579, fburcu.topu@atauni.edu.tr
1Atatürk University Computer Education and Instructional Technology, Erzurum, Turkey

In recent years, gamification is an approach which has become widespread in educational environments with its motivational elements to participate the students in learning process. One of the important gamification elements that trigger active participation is the feeling of competition among students while performing the tasks given in the activities. Competition in a learning environment based on gamification is highly likely to excite the participants and motivate them to the lesson. On the other hand, it is also stated in the literature that the competitive environment hinders positive learning outcomes or harms its. Considering the positive and negative aspects of competition mentioned in the literature, it is important to investigate in detail the perspectives of the students participating in the gamification process on the element of competition. Therefore, in this study; it is determined the pre-service teachers' opinions about competition in a learning environment based on gamification. Case study, one of the qualitative research methods, is based on this study. 35 pre-service teachers participated in the study. At the end of the 10-week implementation period in which gamification activities were used, the pre-service teachers were asked what their opinions were about the competition in the gamification process. Participants wrote their opinions in this direction on a structured form. The obtained data were analyzed with descriptive analysis technique. According to the results; the majority of pre-service teachers stated that competition motivates them to participate in the lesson. However, the number of pre-service teachers who stated that competition negatively affects friendship relations in the classroom and that being in constant competition causes an atmosphere of tension rather than excitement is quite high. Accordingly, in future studies, it is recommended to use it on the basis of tasks, activities, and weekly, rather than spreading competition over a long period of time in learning environments where gamification is used.

**Key Words:** *gamification, competition, pre-service teachers*