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

Bu çalışma, oyunlaştırmada rekabete yönelik öğretmen adaylarının görüşleri belirlemeyi amaçlamaktadır. 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

This study aims to determine the pre-service teachers’ opinions on competition in 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*