

## ÇEVİRİMİÇİ ÖĞRENME ORTAMLARINDA OYUNLAŞTIRMA: ROZET KULLANIMI

Öğr. Gör. Can Güler  
Anadolu Üniversitesi  
Açıköğretim Fakültesi  
Eskişehir  
[canguler@anadolu.edu.tr](mailto:canguler@anadolu.edu.tr)

Öğr. Gör. Emel Güler  
Anadolu Üniversitesi  
Açıköğretim Fakültesi  
Eskişehir  
[emelgoksal@anadolu.edu.tr](mailto:emelgoksal@anadolu.edu.tr)

### Özet

Oyunlaştırma kullanıcının motivasyonunu artırmak için sürece dahil olmasını sağlayan uygulamalardır. Spordan eğitime, alışverişten finansa pek çok alanda kullanılan oyunlaştırmada rozetler önemli bir etkiye sahiptirler. Çünkü oyun tasarımcıları için rozetler, ürün ve hizmetlerinin tanıtımında teşvik edici ve etken bir yoldur. Rozetler aracılığıyla sistemdeki hedeflerin tamamlanması ve oyunda/uygulamada sürekli olarak ilerlemenin devam etmesi sağlanır. Bireyler uygulamada başarılı olmak, sertifika almak için rozetleri kullanabilirler. Bu çalışmada oyunlaştırmının 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 gerektiği ve rozetlerin nasıl etkili bir şekilde kullanılabileceğine ilişkin öneriler sunmaktır.

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

## GAMIFICATION IN ONLINE LEARNING ENVIRONMENT: THE USE OF BADGE

### Abstract

Gamification is applications that allow the user to involve in the process in order to improve his/her motivation. Badges have an important effect on Gamification which is used in many areas such as sports, education, shopping and finance. Because, from the point of game designers, badges are an effective and encouraging way of promoting of products and it's services. The completion of targets in the system and continuing of the progress in the game or application are provided by the badges. People can use badges to be successful in application and obtain certification. The study will inform about badges that are one of the gamification components. In addition, examples about use of badges in games and applications will be analyzed. The aim of the study is to offer advice about how should be the badge design in online learning environments and how to use the badge effectively.

**Key Words:** Badges, gamification, game-based learning.

### GİRİŞ

Öğrenenlerin zaman ve mekandan bağımsız olarak bilgi iletişim teknolojileri aracılığıyla gerçekleştirdikleri çevrimiçi öğrenme, teknolojinin gelişimiyle birlikte farklı olanaklara sahip olmaktadır. Bu da öğrenmeye her geçen gün daha esnek bir yapı kazandırarak öğrenenin istediği anda ve yerde öğrenmenin gerçekleşmesini sağlayabilmektedir. Bu esneklik öğrenenler tarafından doğru yönetilmediği takdirde ise motivasyon kaybına neden olarak onları çevrimiçi öğrenme ortamlarından uzaklaştırabilir. Dolayısıyla motivasyon unsurunun göz önünde bulundurulduğu bir öğretim tasarımıyla daha etkili bir öğrenme süreci oluşturulabilir. Nitekim yapılan çalışmalarda da motivasyonun başarılı bir çevrimiçi öğrenme için önemli olduğu söylenmektedir (Lim, 2004). Bu

noktada öğrenen motivasyonunu sağlama adına gerçekleştirilecek etkinliklerle çevrimiçi öğrenmenin etkinliği artırılabilir. Bu etkinliklerden biri de oyunlaştırma kavramıdır.

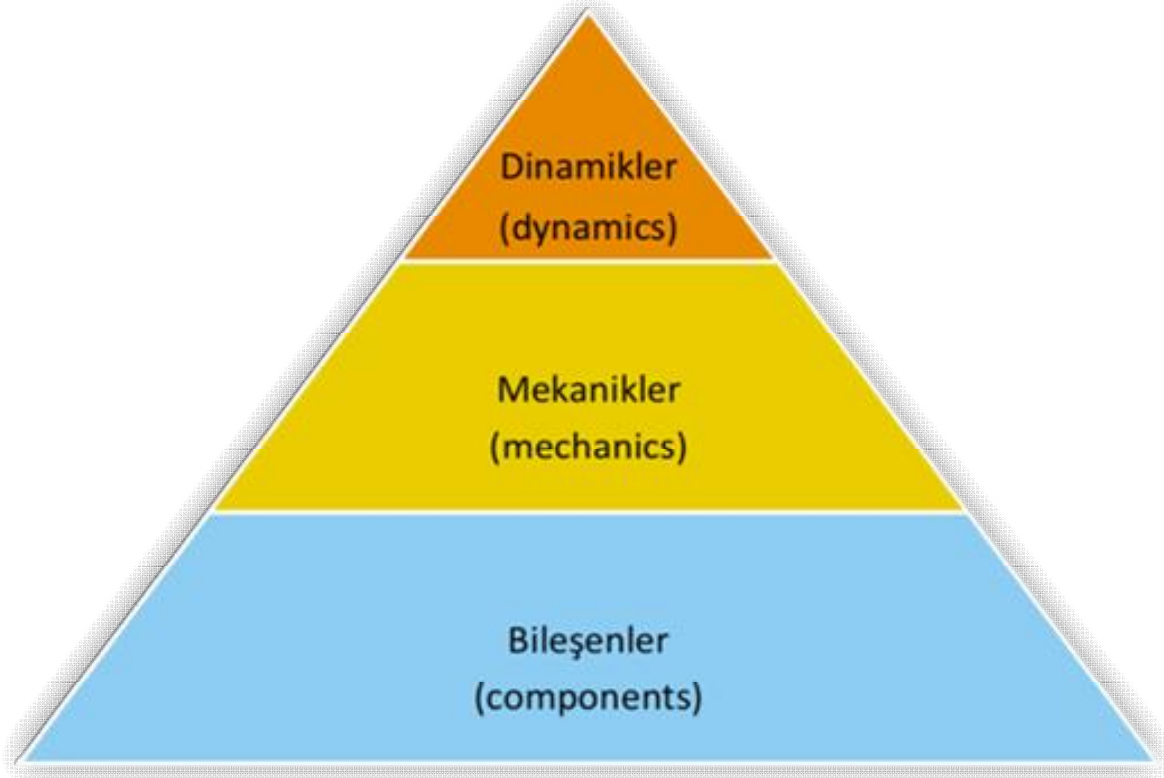
## OYUNLAŞTIRMA

Yapılan çalışmalarda oyunlaştırma (gamification) kavramı; izleyiciyle iletişime geçmek ve problem çözmek için oyunusal düşünme süreci ve mekaniği (Zichermann ve Linder, 2010), oyun bağlamında olmayan oyun tasarım öğelerinin kullanılması (Deterding vd., 2011), insanlarla iletişime geçmek, olayları güdülemek, öğrenmeyi aşlamak ve problemleri çözmek amacıyla oyun-tabanlı mekanizmaları kullanmak ve oyunusal düşünmek (Kapp, 2012) olarak tanımlanmaktadır.

Oyunlaştırmadaki amaç, öğrenme sürecinin öğrenenler açısından daha çekici hale getirilmesini sağlayabilmektir. Daha eğlenceli etkinliklerin olduğu bir öğrenme ortamıyla öğrenenlerde motivasyon sağlanarak farklı bir öğrenme deneyimi kazandırılabilir. Dolayısıyla oyunlaştırmanın işe koşulduğu bir öğrenme tasarımında motivasyon önemli bir unsur olabilir.

Psikoloji alanında motivasyon içsel ve dışsal olarak ikiye ayrılmaktadır. İçsel motivasyon bireylerin kendilerinden kaynaklanan durumlardır; dışsal motivasyon ise örneğin bir ödülü kazanmak için çevresel etkenlerin sebep olduğu durumlardır (Zichermann ve Cunningham, 2011). İçsel olarak motive olan öğrenenler dış etkenlere ihtiyaç duymaksızın kendi motivasyonunu kendisi sağlayarak yapacakları herhangi bir işte en iyi performansı ortaya koymaya çalışırlar. Dışsal motivasyonda ise dış etkenler rol oynar. Olumlu ya da olumsuz yönde bir etki söz konusu olabilir. Örneğin; takdir, övgü, ödül vb. gibi etkenler motivasyon üzerinde olumlu yönde bir etki bırakabilir.

Oyunlaştırma kavramını daha iyi açıklayabilmek için yapılan çalışmaları incelemek yararlı olabilir. Werbach ve Hunter (2012) oyunlaştırmayı; dinamikler (dynamics), mekanikler (mechanics) ve bileşenler (components) olmak üzere üç kategoriden oluşan bir yapıyla açıklamaya çalışmıştır.



Resim 1:. Oyun unsurları hiyerarşisi (Werbach ve Hunter, 2012)

*Dinamikler (Dynamics):* Yapının en üst seviyesi dinamiklerdir. En önemli oyun dinamikleri:

1. Kısıtlamalar (Constraints): Sınırlılıklar veya zorunlu takaslar,
2. Duygular (Emotions): Merak, rekabet gücü, hayal kırıklığı, mutluluk vb.,
3. Öyküleme (Narrative): Tutarlı, devam eden hikaye,
4. İlerleme (Progression): Oyuncunun büyümesi ve gelişmesi,
5. İlişkiler (Relationships): Dostluk, durum, fedakarlık vb. duyguları üreten sosyal etkileşimler.

*Mekanikler (Mechanics):* Mekanikler, oyuncu katılımı sağlayan ve eylemi ileriye taşıyan temel süreçlerdir. Önemli mekanikler şunlardır:

1. Meydan okuma (Challenges): Çözümü için çaba gerektiren bulmaca ya da diğer görevler,
2. Şans faktörü (Chance): Raslantısal unsurlar,
3. Rekabet (Competition): Bir oyuncu ya da grup kazanırken diğerlerinin kaybetmesi,
4. İşbirliği (Cooperation): Oyuncuların hedefe ulaşmada birlikte çalışmaları,
5. Geribildirim (Feedback): Oyuncunun nasıl yaptığı hakkında bilgi,
6. Kaynak kazanımı (Resource Acquisition): Yararlı veya toplanabilen öğelerin elde edilmesi,
7. Ödüller (Rewards): Bazı eylem ya da başarıların yararı,
8. İşlemler/Alışveriş (Transactions): Doğrudan veya araçlar vasıtasıyla oyuncular arasındaki ticaret,
9. Sıra (Turns): Değişen oyuncularla sıralı katılım,
10. Kazanma Durumları (Win states): Bir oyuncu ya da grubun kazanma, beraberlik ya da kaybetme durumlarıyla ilişkilendirilmiş kavramları meydana getiren hedefler.

*Bileşenler (Components):* Mekanik veya dinamiklerin içerdiği formlardan çok daha spesifik formlardır. Önemli oyun bileşenleri şunlardır:

1. Kazanımlar (Achievements): Tanımlanan hedefler,
2. Avatarlar (Avatars): Oyuncu karakterinin görsel temsili,
3. Rozetler (Badges): Kazanımların görsel temsili,
4. Zorlu mücadele (Boss Fights): Bir seviye atlamada aşılması gereken zorlu mücadele,
5. Koleksiyonlar (Collections): Rozet veya öğeleri toplama,
6. Mücadele (Combat): Genellikle kısa ömürlü olarak tanımlanmış bir çarpışma,
7. İçerik açma (Content Unlocking): Yalnızca oyuncular hedeflere ulaştığında kullanılabilen görünüm,
8. Hediye vermek (Gifting): Başkalarıyla kaynakları paylaşma olanakları,
9. Liderlik sıralaması (Leaderboards): Oyuncu ilerlemesi ve kazanımların görsel görüntüsü,
10. Seviyeler (Levels): Oyuncu ilerlemesinde tanımlanan adımlar,
11. Puanlar (Points): Oyun ilerlemesinin sayısal temsili,
12. Sorgulamalar (Quests): Hedefler ve ödüller ile önceden tanımlanmış zorluklar,
13. Sosyal Grafikler (Social Graphs): Oyun içinde oyuncuların sosyal ağ gösterimi,
14. Ekipler (Teams): Ortak bir hedef için birlikte çalışan oyuncuların gruplarını tanımlama,
15. Sanal Eşyalar (Virtual Goods): Gerçek para değerinde olan ya da o şekilde hissettirilen oyun varlıkları.

Etkili bir oyunlaştırma tasarımında bu unsurların bir arada olacağı bir yaklaşım benimsemek tasarımın saygınlığını artırabilir. Diğer taraftan bu unsurların tamamının kullanıldığı bir oyunlaştırma yaklaşımı yerine amaca ve ihtiyaca yönelik unsurların seçimi tasarım sürecini kolaylaştırabilir. Bu çalışma kapsamında oyunlaştırma bileşenlerinden *rozetlerin* çevrimiçi öğrenme ortamında kullanımı incelenecektir.

## ROZETLER

Rozetler, bugüne kadar bireylerin görev ve yetki gibi çeşitli kriterlere göre sınıflandırıldığı bir çok alanda yer bulmuştur. Yüksek eğitimdeki ilerleme derecelerini (Yrd. Doç., Doç., Prof.) gösteren bir ünvan, güvenlik güçlerindeki bir rütbe, fabrika çalışanlarının kullandığı mavi-beyaz yaka veya belli bir grubun üyeliğini gösteren bir arma gibi rozetler, hiyerarşi ve düzen göstergesidir. Rozetlere ilişkin bu örnekler daha da çeşitlendirilebilir. Onlardan biri de rozetlerin sanal ortamlardaki kullanımınıdır.

Rozetler; web sayfalarında ya da diğer sanal ortamlarda, ikon ya da logo şeklinde bulunan dijital işaretlerdir. Rozetler; bir projenin bitişi, bir yeteneğe sahip olma ya da bir tecrübenin işareti gibi başarılar için kurumlar,

şirketler, gruplar ya da bireyler tarafından ödüllendirmenin bir belirtici olarak kullanılırlar (Educause, 2012). Başka bir çalışmaya göre ise rozetler, kazanımların/başarıların ya da yeteneklerin/becerilerin görsel sunumu olarak ifade edilebilir (Mozilla Foundation vd., 2012).

Yapılan bazı çalışmalarda (Ahn, Pellicone ve Butler, 2014) rozetler üç genel tema çerçevesinde incelenmiştir. Bunlar:

1. *Davranışlar için motive edici olarak rozetler (badges as a motivator for behaviour)*: Rozetler öğrenenleri görevlere katılmalarına ya da bir görevi tamamlamaya teşvik etme işlevi görebilirler. Rozetlerin bu yönü, gerçekleştirilmesi planlanan etkinliklere oyunlaştırmanın dahil edilmesiyle kullanılabilir. Rozet kazanımıyla birlikte teşvik edilen öğrenenler arasında bir rekabet ortamı yaratılarak rozet toplama motive edici bir unsur haline gelebilir.
2. *Pedagojik bir araç olarak rozetler (badges as a pedagogical tool)*: Rozetler öğrenme ve öğretme aktivitelerinin tanıtımında önemli bir rol oynayabilir. Rozetlerin öğrenenler tarafından görülebilir olduğu sistemlerde öğrenenler, öğrenme yolu aktivitelerini gözlerinde canlandırabilir. Bu sayede etkinlikler bağlamında bir yol haritası çıkartılarak öğrenenler açısından bir farkındalık yaratılabilir. Rozetleri pedagojik araç olarak görmek, öğrenme sürecindeki rozetlerin oynadığı rolü betimlemede yardımcı olur. Örneğin, iyi tasarlanmış rozetler, hangi bilgi ve yeteneğin değerli olduğunu gösterebilir.
3. *İşaret ya da ehliyet olarak rozetler (badges as signal or credential)*: Rozet kavramının diğer bir özelliği de diploma gibi belgelere bir alternatif oluşturmaktır. Eğitim kurumlarından alınan resmi diplomalar potansiyel bilgi ve becerileri işaret ettiğinden eğitim, iş ve sosyal hayatta önemli rol oynar. Ancak işverenler potansiyel çalışanın ne bildiğini ve ne yapabildiğini gösteren diploma notunu soyut bilgi olarak görürler. Diploma bir kişinin sahip olduğu özel yeteneklerle ilgili bilgi veremez. Rozetler bu noktada tamamlayıcı olup kişinin ince yetenekleri konusunda bilgi verebilir. Dolayısıyla rozetler; bir kişinin yetenekleri ya da becerileri hakkında detaylı bilgi sağlayabilir.

### Açık Rozet Sistemi

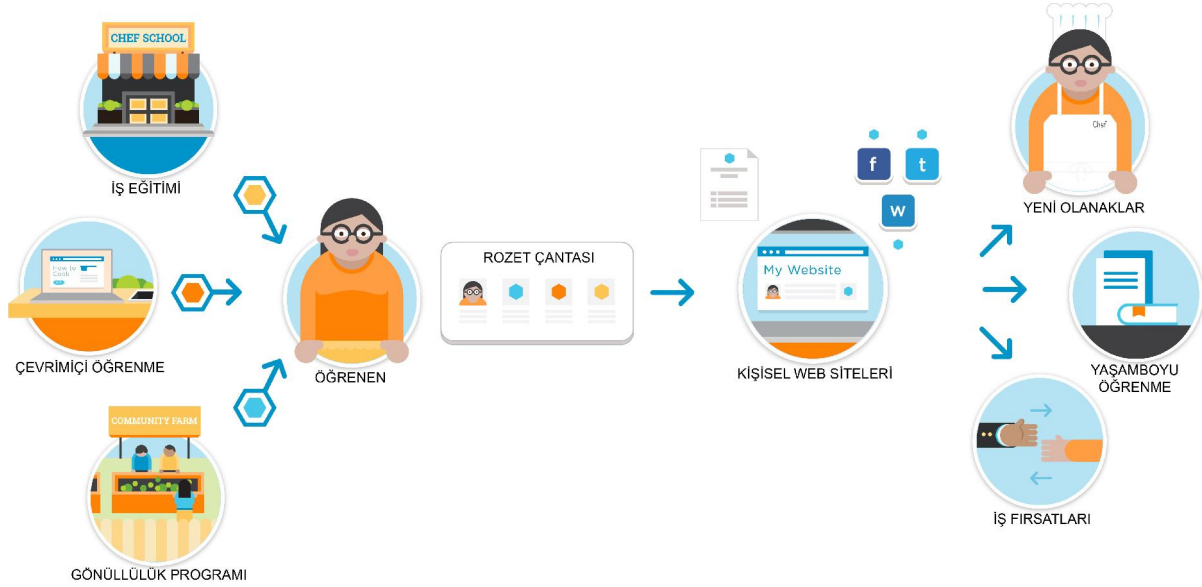
Bir dijital rozet kazanılan bir becerinin çevrimiçi temsildir. Açık rozetler ise bu bağlamı bir adım daha ileri taşır ve güvenilir kuruluşlar aracılığıyla beceri, ilgi ve başarıların doğrulanmasına imkan verir ve gelecekte erişim ve inceleme için meta-veri olarak rozet görüntü dosyasına bu bilgi eklenir. Sistem açık standardına dayalı olduğundan kazanımların tam olarak detaylandırılabilmesi için farklı yayıncılardan elde edilen rozetler birleştirebilir. Rozetler, web üzerinde istenilen yerde görüntülenebilir ve ister eğitim ister yaşam boyu öğrenme isterse de istihdam için olsun paylaşılabilir (Knight, Casilli vd., 2014).

Mozilla ve MacArthur Vakfı bağlantılı öğrenme için bir rozet sistemi geliştirme ve uygulama çalışmalarına öncülük etmiş ve bu sistemi desteklemede rozetler aracılığıyla öğrenenler için kaynak ve rehberlik desteğinin yanı sıra altyapı için de birlikte hareket etmektedirler. Bu rozet sisteminin çerçevesi aşağıdaki unsurları içerir (Mozilla Foundation vd., 2012):

- Rozetler (beceri, ilgi alanları, nitelikleri, statü ve başarılarıyla ilişkili rozetler)
- Değerlendirme (öğrenme ve beceri geliştirmenin somut kanıtı, rozetleri alanı belirleme, beceri değerlendirmesi)
- Altyapı (farklı deneyimlerde rozet kazanımının desteklenmesi, rozetleri taşıma, her bireysel rozet değerini artırma).

Açık rozetlerin kullanıldığı sistemler arasında temel çalışma prensipleri bakımından benzerlikler olsa da detaylar bir sistemden diğerine farklılık gösterebilir. Bu sistemlerden biri de Mozilla Açık Rozet Altyapısı (OBI)' dir. Bu sistemi kullanarak öğrenen, derslere katılıp sınavları geçerek ya da diğer aktiviteleri tamamlayarak rozet kazanmak için yayıncıya özgü kriterleri yerine getirir. Yayıncı bu kriterlerin karşılandığını ve meta-veri eşliğinde kayıt altına alınmaya devam ettiğini doğrular. Bu meta-veri yayıncının adını, alıcının adresini, kritere bağlantılı rozetlerin kısa açıklamalarını içerir. Kazanç elde eden, diğer yayıncılardan gelen rozetlerin yanı sıra rozetlerini saklayabileceği portföy tarzı sunucu hesaplarına rozetlerini yerleştirir. Bu rozet depolama yerleri Mozilla tabanlı Rozet Çantası olabileceği gibi, OBI şartnamesini kullanan diğer bir yayıncı da olabilir. Mozilla Rozet Çantası

kullanan rozet sahipleri, bunları gizli de tutabilir, hepsini ya da bir kısmını sitelerde, sosyal medyada, platformlarda ve ağlarda sergileyebilirler (Educause, 2012).



Resim 2: Açık Rozetler (The Badge Alliance, 2014)  
(<https://www.badgealliance.org/why-badges>)

## TARTIŞMA VE SONUÇ

Rozetlerin güvenilir kurumlarca akreditasyonu gerçekleştirilip kullanımı yaygınlaştıkça hükümet tarafından bir eğitim politikası olarak tanınabilir. Bir eğitim standardına dönüştüğünde ise rozetler, başta eğitim sektörü olmak üzere diğer sektörlerde de güçlü bir etki yaratacağı düşünülmektedir. Rozetlerin oyunlaştırma uygulamalarıyla süreçlere dahil edilmesinin öğrenenlerin kariyer gelişimleri açısından önemli bir rolü olabilir. Çünkü rozet sahipleri edindiği bilgi ve becerileri kanıtlayma imkanına sahip olacaklardır. Bu da onlar için yeni iş fırsatları demektir.

Oyunlaştırmanın öğrenme ortamlarında kullanımının olumlu sonuçları göz önünde bulundurulduğunda ise bir öğretim tasarımı yapılırken oyun unsurlarının tasarıma dahil edilmesi öğrenen motivasyonunu olumlu yönde etkileyebilir. Bu sayede öğrenenler daha zevkli daha eğlenceli bir öğrenme deneyimi yaşayacaklardır. Bununla birlikte kazandırılması düşünülen bilgi, yetenek, beceri, tutum, alışkanlık ve ilgiler konusunda öğrenenlerin rozetler aracılığıyla haberdar edilmesi, öğrenme sürecinde öğrenen için bir yol haritası sağlayabilir. Başka bir deyişle rozetlerin öğrenenler tarafından görülebilir olduğu sistemlerde, öğrenenler öğrenme yolu aktivitelerini gözlerinde canlandırabilir.

Öğrenenlerin neleri başarmaları gerektiği ve bu başarıya nasıl ulaşacakları konusunda bir ön bilgilendirme öğretmenin rehberlik rolünü güçlendirebilir. Ayrıca alışlagelmiş test tekniği yöntemiyle değerlendirilen öğrenenler, buna alternatif olarak tasarlanacak bir rozet sistemiyle değerlendirilirse daha gerçekçi ve daha doğru bir değerlendirilmeye tabi tutulabilirler. Son olarak tasarımı yapılması planlanan rozetler farklı disiplinlerde farklı türlere göre çeşitlendirilirse pedagojik bağlamda hangi bilgi ve yeteneğin değerli olduğu öğrenenlere gösterilebilir.

**Not:** Bu çalışma 24-26 Nisan 2015 tarihlerinde Antalya'da 16 ülkenin katılımıyla düzenlenen 6<sup>th</sup> International Congress on New Trends in Education- ICONTE' de sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

#### KAYNAKÇA

Ahn, J., Pellicone, A., & Butler, B. S. (2014). Open badges for education: what are the implications at the intersection of open systems and badging?. *Research in Learning Technology*, 22.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining gamification. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9-15). ACM.

Educause. (2012). *7 things you should know about badges*. Retrieved April 14, 2015 from <http://net.educause.edu/ir/library/pdf/eli7085.pdf>.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.

Knight, E., Casilli, C., Lee, S., Goligoski, E., McAvoy, C., Brennan, B., et.al. (2014). *Badges*. Retrieved February 7, 2015 from <https://wiki.mozilla.org/Badges>.

Lim, D. H. (2004). Cross Cultural Differences in Online Learning Motivation, *Educational Media International*, 41:2, 163-175.

Mozilla Foundation, *Peer 2 Peer University & MacArthur Foundation*. (2012). Open Badges for lifelong learning. Retrieved March 5, 2015 from [https://wiki.mozilla.org/images/5/59/OpenBadges-WorkingPaper\\_012312.pdf](https://wiki.mozilla.org/images/5/59/OpenBadges-WorkingPaper_012312.pdf).

The Badge Alliance. (2014). *Open Badges help you share your skills & interests with the world*, Retrieved April 07, 2015 from <https://www.badgealliance.org/why-badges>.

Werbach, K., ve Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media, Inc.

Zichermann, G. & Linder, J. (2010). *Game-Based Marketing: Inspire Customer Loyalty Thorough Rewards, Challenges, and Contests*. John Wiley & Sons, Inc.