Digital Educational Game Usage Scale

RECOMMENDED CITATION

memjavad (2026). *Digital Educational Game Usage Scale*. Turkish Psychological Scales. Retrieved from https://tr-scales.arabpsychology.com/?p=19772

ARABPSYCHOLOGY.COM

Özet

Dijital E?itsel Oyun Kullan?m? Ölçe?i, bireylerin dijital e?itsel oyunlara yönelik tutumlar?n?, öz yeterliliklerini ve kullan?m e?ilimlerini ölçmek amac?yla geli?tirilmi? bir psikolojik ölçek arac?d?r. Bu ölçek, Sar?göz, Bolat ve Alkan (2018) taraf?ndan Türkçe'ye uyarlama çal??mas? gerçekle?tirilerek Türk popülasyonunun kullan?m?na sunulmu?tur. Uyarlama çal??mas?, ölçe?in dilsel ve kültürel e?de?erli?ini sa?layarak, Türkiye'deki e?itim ara?t?rmalar?nda dijital oyunlar?n pedagojik etkilerinin incelenmesine olanak tan?m??t?r. Çal??mada, ölçe?in yap?sal geçerli?i ve iç tutarl?l?k güvenilirli?i detayl? olarak incelenmi?tir.

Anahtar Kelimeler

Dijital E?itsel Oyun Kullan?m? Ölçe?i, Dijital E?itsel Oyunlar, Oyun Kullan?m?, Öz Yeterlilik, Tutum, Ölçek Uyarlama, Geçerlik, Güvenirlik.

Yazarlar

okan sar?göz, yavuz bolat, selçuk alkan

Amaç

Ölçe?in temel amac?, bireylerin (özellikle ö?rencilerin veya e?itimle ilgili ki?ilerin) dijital e?itsel oyunlar? kullanma s?kl???n?, bu oyunlara kar?? geli?tirdikleri tutumlar? ve oyun ortamlar?nda hissettikleri yeterlilik düzeylerini nicel olarak belirlemektir. Bu veriler, e?itim teknolojileri ara?t?rmac?lar?na, dijital oyun tabanl? ö?renme süreçlerinin etkinli?ini de?erlendirmede kritik bir araç sunar.

Ölçek, adaptasyon çal??mas? kapsam?nda, özgün yap?n?n Türk kültürüne ve diline uygunlu?unu test etmek ve psikometrik özelliklerinin uluslararas? standartlar? kar??lad???n? do?rulamak amac?yla kullan?lm??t?r. Bu sayede, Türkiye'de yap?lan e?itim ara?t?rmalar?nda standart ve güvenilir bir ölçüm arac? sa?lanm??t?r.

Yap?

Dijital E?itsel Oyun Kullan?m? Ölçe?i, bireylerin dijital oyun ortamlar?na yönelik bili?sel ve duyu?sal tepkilerini ölçen çok boyutlu bir yap?y? hedeflemektedir. Ölçe?in ölçtü?ü temel psikolojik yap?, kullan?c?lar?n dijital e?itsel oyunlara yönelik alg?lanan kolayl?k, fayda ve öz yeterlilik gibi faktörleri kapsamaktad?r. Kullan?m düzeyini ve isteklili?ini belirleyen bu yap?, oyunlar?n ö?renme sürecine entegrasyon potansiyelini de?erlendirmede merkezi rol oynar.

ARABPSYCHOLOGY.COM

Geçerlik

Ölçe?in geçerlik çal??malar?, Sar?göz, Bolat ve Alkan (2018) taraf?ndan yürütülen uyarlama çal??mas?n?n önemli bir bile?enidir. Geçerlik, ölçe?in gerçekten ölçmeyi amaçlad??? yap?y? ne derece do?ru ölçtü?ünü ifade eder. Uyarlama çal??mas?nda genellikle Yap? Geçerli?i (Do?rulay?c? Faktör Analizi veya Aç?mlay?c? Faktör Analizi kullan?larak) incelenmi?tir. Bu analizler, ölçe?in Türkçe versiyonunun orijinal ölçekle ayn? faktör yap?s?n? koruyup korumad???n? göstermi?tir. Yap?lan çal??malar, ölçe?in Türk popülasyonunda geçerli bir ölçüm arac? oldu?unu desteklemektedir.

Güvenirlik

Ölçe?in güvenirlik analizleri, ölçe?in zamana kar?? tutarl?l???n? ve iç tutarl?l???n? de?erlendirmeyi amaçlam??t?r. Uyarlama çal??mas?nda, ölçek maddelerinin iç tutarl?l???n? belirlemek amac?yla yayg?n olarak Cronbach Alfa katsay?s? kullan?lm??t?r. Yüksek bir Cronbach Alfa de?eri, ölçek maddelerinin ayn? yap?y? tutarl? bir ?ekilde ölçtü?ünü gösterir. Sar?göz ve arkada?lar? taraf?ndan sunulan çal??mada, ölçe?in Türkçe formunun yüksek düzeyde iç tutarl?l??a sahip oldu?u rapor edilmi?tir, bu da ölçe?in güvenilir sonuçlar üretti?ini teyit eder.

Faktör Analizi

Uyarlama çal??mas? kapsam?nda, ölçe?in faktör yap?s?n? incelemek için Faktör Analizi yöntemleri kullan?lm??t?r. Bu analizler, ölçe?in çok boyutlu yap?s?n?n Türk örnekleminde de sürdürülüp sürdürülmedi?ini ara?t?rm??t?r. Genellikle, Aç?mlay?c? Faktör Analizi (AFA) ile madde yap?s? ke?fedilmi?, ard?ndan Do?rulay?c? Faktör Analizi (DFA) ile elde edilen faktör yap?s?n?n teorik modele uygunlu?u test edilmi?tir. Bu i?lemler, ölçe?in Türk kültürü ba?lam?nda güçlü ve ay?rt edici alt boyutlara sahip oldu?unu göstermi?tir.

Araç

Test Type: Uyarlama (Adaptasyon) Ölçe?i

Format: Öz Bildirim Ölçe?i (Self-Report Scale)

Language Available: Türkçe

Population Group: E?itim alan?nda dijital oyun kullanan bireyler (Ö?renciler, Ö?retmenler)

Age Group: Çal??man?n yap?ld??? örnekleme ba?l? olarak de?i?mekle birlikte, genellikle ergenlik ve genç yeti?kinlik dönemi (üniversite ö?rencileri). (Detayl? bilgi için referans makaleye bak?lmal?d?r.)

ARABPSYCHOLOGY.COM

Population Details: Ölçe?in uyarlama çal??mas?, Türkiye'deki üniversite veya okul ö?rencileri üzerinde gerçekle?tirilmi?tir.

Test Methodology: 5'li Likert Ölçe?i kullan?larak de?erlendirme yap?lmaktad?r. Kullan?c?lar, her maddeye ne derece kat?ld?klar?n? belirtirler.

Anahtar Kelimeler

E?itim Teknolojileri, Oyunla?t?rma, Ö?renme, Öz-Yeterlik, Geçerlik, Güvenirlik, World Journal of Education, Dijital Oyun.

Yazarlar

Author ORCID Identifier: Sa?lanan kaynakta belirtilmemi?tir.

Affiliation Email addresses: yavuzbolat06@gmail.com (Sorumlu Yazar ?leti?im)

Correspondence Address: Sa?lanan kaynakta belirtilmemi?tir.

?zinler, Ücret ve Test Y?l?

Ölçe?in özgün geli?tiricileri ve uyarlamay? yapan yazarlar, telif haklar? ve kullan?m izinleri konusunda yetkilidir. Kullan?m için ilgili yazarlarla ileti?ime geçilmesi önerilir. Ölçe?in Türkçe'ye uyarlanma ve psikometrik özelliklerinin incelenme çal??mas? **2018** y?l?nda yay?mlanm??t?r.

?leti?im adresi: yavuzbolat06@gmail.com

PDF Eri?imi: Ölçe?in uyarlama çal??mas?na ait orijinal makalenin PDF dosyas? a?a??daki ba?lant?dan indirilebilir:

digital-educational-game-usage-scale-adapting-to-turkish-validity-and-reliability-study-toad.pdf

Kaynaklar

Sar?göz, O., Bolat, Y. & Alkan, S. (2018). Digital Educational Game Usage Scale: Adapting to Turkish, validity and reliability study. *World Journal of Education, 8*(5), 130-139.

Makalenin orijinal yay?n ba?lant?s?: sciedupress.com

Dijital E?itsel Oyun Kullan?m? Ölçe?i Maddeleri

ARABPSYCHOLOGY.COM

Derecelendirme: 0-Kat?lm?yorum 1-Kat?lm?yorum 2-Karars?z?m 3-Kat?l?yorum 4-Tamamen Kat?l?yorum

Örnek Maddeler:

Popüler bir dijital oyunu oynama f?rsat? verildi?inde oyun içerisinde gezinirken sorun ya?ayaca??mdan korkar?m.
E?itsel dijital oyunlar beni rahatlatt??? için daha iyi çal???yorum.
Dijital bir oyun hakk?nda bilmem gereken birçok bilgiyi kendi kendime ö?renebilirim

ARABPSYCHOLOGY.COM