

Digital Educational Game Usage Scale

RECOMMENDED CITATION

memjavad (2025). *Digital Educational Game Usage Scale*. Turkish Psychological Scales. Retrieved from <https://tr-scales.arabpsychology.com/?p=19772>

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 amacıyla geli?tirilm? bir psikolojik ölçek aracıdır. Bu ölçek, Sar?göz, Bolat ve Alkan (2018) tarafından Türkçe'ye uyarlama çal??mas? gerçekleştirilerek Türk popülasyonunun kullan?m?na sunulmuştur. Uyarlama çal??mas?, ölçe?in dilsel ve kültürel e?de?erlili?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 geçerlili?i ve iç tutarlılık güvenilirli?i detaylı olarak incelenmiştir.

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 amacı, bireylerin (özellikle öğrencilerin 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?rma?lar?na, dijital oyun tabanlı öğrenme süreçlerinin etkinli?ini de?erlendirmede kritik bir araç sunar.

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

Yap?

Dijital E?itsel Oyun Kullan?m? Ölçe?i, bireylerin dijital oyun ortamlar?na yönelik bilişsel ve duyuşsal tepkilerini ölçen çok boyutlu bir yapıya hedeflemektedir. Ölçe?in ölçtü?ü temel psikolojik yapı, kullan?c?lar?n dijital e?itsel oyunlara yönelik algılanan kolaylık, fayda ve öz yeterlilik gibi faktörleri kapsamaktadır. Kullan?m düzeyini ve isteklili?ini belirleyen bu yapı, oyunlar?n öğrenme sürecine entegrasyon potansiyelini de?erlendirmede merkezi rol oynar.

Geçerlik

Ölçeğin geçerlik çalışmaları, Sarıgöz, Bolat ve Alkan (2018) tarafından yürütülen uyarlama çalışmasının önemli bir bileşenidir. Geçerlik, ölçeğin gerçekten ölçmeyi amaçladığı yapıyı ne derece doğru ölçtüğünü ifade eder. Uyarlama çalışmasında genellikle Yapı Geçerliliği (Doğrulayıcı Faktör Analizi veya Açıklayıcı Faktör Analizi kullanılarak) incelenmiştir. Bu analizler, ölçeğin Türkçe versiyonunun orijinal ölçekle aynı faktör yapısını koruyup korumadığını göstermiştir. Yapılan çalışmalar, ölçeğin Türk popülasyonunda geçerli bir ölçüm aracı olduğunu desteklemektedir.

Güvenirlik

Ölçeğin güvenirlik analizleri, ölçeğin zamana karşı tutarlılığını ve iç tutarlılığını değerlendirilmesini amaçlamıştır. Uyarlama çalışmasında, ölçek maddelerinin iç tutarlılığını belirlemek amacıyla yaygın olarak Cronbach Alfa katsayısı kullanılmıştır. Yüksek bir Cronbach Alfa değeri, ölçek maddelerinin aynı yapıyı tutarlı bir şekilde ölçtüğünü gösterir. Sarıgöz ve arkadaşları tarafından sunulan çalışmada, ölçeğin Türkçe formunun yüksek düzeyde iç tutarlılığına sahip olduğu rapor edilmiştir, bu da ölçeğin güvenilir sonuçlar ürettiğini teyit eder.

Faktör Analizi

Uyarlama çalışması kapsamında, ölçeğin faktör yapısını incelemek için Faktör Analizi yöntemleri kullanılmıştır. Bu analizler, ölçeğin çok boyutlu yapısının Türk örnekleminde de sürdürülüp sürdürülmediğini araştırmıştır. Genellikle, Açıklayıcı Faktör Analizi (AFA) ile madde yapısı keşfedilmiş, ardından Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA) ile elde edilen faktör yapısının teorik modele uygunluğu test edilmiştir. Bu işlemler, ölçeğin Türk kültürü bağlamında güçlü ve ayrırt edici alt boyutlara sahip olduğunu göstermiştir.

Araç

Test Type: Uyarlama (Adaptasyon) Ölçeği

Format: Öz Bildirim Ölçeği (Self-Report Scale)

Language Available: Türkçe

Population Group: Eğitim alanında dijital oyun kullanan bireyler (Öğrenciler, Öğretmenler)

Age Group: Çalışmanın yapıldığı örnekleme başlı olarak deyimle birlikte, genellikle ergenlik ve genç yetişkinlik dönemi (üniversite öğrencileri). (Detaylı bilgi için referans makaleye bakılmalıdır.)

Population Details: Ölçeğin uyarlama çalışması, Türkiye'deki üniversite veya okul öğrencileri üzerinde gerçekleştirilmiştir.

Test Methodology: 5'li Likert Ölçeği kullanılarak değerlendirme yapılmaktadır. Kullanıcılar, her maddeye ne derece katıldıklarını belirtirler.

Anahtar Kelimeler

Eğitim Teknolojileri, Oyunlaştırma, Öğrenme, Öz-Yeterlik, Geçerlik, Güvenilirlik, World Journal of Education, Dijital Oyun.

Yazarlar

Author ORCID Identifier: Sağlanan kaynakta belirtilmemiştir.

Affiliation Email addresses: yavuzbolat06@gmail.com (Sorumlu Yazar İletişim)

Correspondence Address: Sağlanan kaynakta belirtilmemiştir.

Şinler, Ücret ve Test Yılı

Ölçeğin özgün geliştiricileri ve uyarlamayı yapan yazarlar, telif hakları ve kullanım izinleri konusunda yetkilidir. Kullanım için ilgili yazarlarla iletişime geçilmesi önerilir. Ölçeğin Türkçeye uyarlanma ve psikometrik özelliklerinin incelenmesi çalışması 2018 yılında yayımlanmıştır.

İletişim adresi: yavuzbolat06@gmail.com

PDF Erişimi: Ölçeğin uyarlama çalışmasına ait orijinal makalenin PDF dosyası aşağıdaki bağlantıdan indirilebilir:

[digital-educational-game-usage-scale-adapting-to-turkish-validity-and-reliability-study-toad.pdf](#)

Kaynaklar

Sarışöz, 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 yayın bağlantısı: sciedupress.com

Dijital Eğitsel Oyun Kullanım Ölçeği Maddeleri

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 fırsat? 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