Dijital E?itsel Oyun Geli?tirme Öz-Yeterlik Ölçe?i

RECOMMENDED CITATION

memjavad (2026). *Dijital E?itsel Oyun Geli?tirme Öz-Yeterlik Ölçe?i*. Turkish Psychological Scales. Retrieved from https://tr-scales.arabpsychology.com/?p=19788

ARABPSYCHOLOGY.COM

Özet

Dijital E?itsel Oyun Geli?tirme Öz-Yeterlik Ölçe?i, bireylerin dijital ortamda e?itim amaçl? oyunlar? tasarlama, programlama ve uygulama becerilerine yönelik alg?lanan yeterlik düzeylerini belirlemek amac?yla 2020 y?l?nda Özge Kelleci ve Tuba Kulaks?z taraf?ndan geli?tirilmi? psikometrik bir araçt?r. Bu ölçek, özellikle ö?retmen adaylar?n?n veya e?itim teknolojileri alan?nda çal??an profesyonellerin, ö?renme süreçlerini destekleyici dijital materyaller üretme konusundaki inançlar?n? de?erlendirmeyi hedefler. Ölçek, bireyin bu karma??k ve çok disiplinli alandaki yeterlilik alg?s?n? ölçerek, e?itim programlar?n?n etkinli?inin de?erlendirilmesine ve geli?tirilmesine önemli katk?lar sa?lamaktad?r.

Anahtar Kelimeler

Dijital Oyun Geli?tirme, Öz-Yeterlik, E?itsel Teknoloji, Ölçek Geli?tirme, E?itim Psikolojisi.

Yazarlar

Özge Kelleci, Tuba Kulaks?z.

Amaç

Ölçe?in temel amac?, bireylerin dijital e?itsel oyunlar?n geli?tirilmesi sürecinde kendilerini ne kadar yetkin alg?lad?klar?n? ölçmektir. Bu süreç; oyun mekaniklerinin tasarlanmas?n?, içerik entegrasyonunu, teknik uygulamay? ve pedagojik uygunlu?un sa?lanmas?n? içermektedir. Ölçek, bu alandaki e?itim programlar?n?n etkinli?ini de?erlendirmek ve bireylerin güçlü veya zay?f yönlerini tespit etmek için tasarlanm??t?r.

Özellikle teknoloji destekli e?itim modellerinin yayg?nla?mas?yla birlikte, ö?retmenlerin ve e?itimcilerin dijital içerik üretme becerileri önem kazanm??t?r. Bu ölçek, **dijital e?itsel oyun geli?tirme** gibi kritik bir beceri alan?ndaki **öz-yeterlik** inançlar?n? nicel olarak belirlemeye olanak tan?r ve böylece e?itimcilerin teknolojik pedagojik içerik bilgisi (TPACK) düzeylerine dolayl? yoldan ???k tutar.

Yap?

Ölçek, Albert Bandura'n?n Sosyal Bili?sel Kuram? çerçevesinde tan?mlanan **öz-yeterlik** (self-efficacy) yap?s?n? ölçmektedir. Öz-yeterlik, bireyin belirli bir görevi ba?ar?yla yerine getirme yetene?ine olan inanc?d?r. Bu ba?lamda, ölçülen yap?, dijital e?itsel oyunlar? ba?ar?yla tasarlama ve geli?tirme konusunda bireyin sahip oldu?u inanç düzeyidir.

Ölçe?in alt boyutlar?, genellikle oyun tasar?m?, teknik uygulama (kodlama/yaz?l?m bilgisi) ve

ARABPSYCHOLOGY.COM

pedagojik entegrasyon gibi dijital oyun geli?tirme sürecinin temel a?amalar?na odaklanmaktad?r. Bu yap?, bireyin hem bili?sel hem de davran??sal yetkinliklerinin alg?lanan düzeyini yans?t?r ve bu alandaki ö?renme motivasyonunu yordamada önemlidir.

Geçerlik

Ölçe?in geçerlik çal??malar?, hem içerik geçerli?i hem de yap? geçerli?i yöntemleriyle incelenmi?tir. ?çerik geçerli?i için, alan?nda uzman akademisyenlerin görü?lerine ba?vurulmu? ve maddelerin ilgili yap?y? temsil etme derecesi de?erlendirilmi?tir. Bu süreç, ölçek maddelerinin kapsam geçerli?ini sa?lamada kritik rol oynam??t?r.

Yap? geçerli?i ise Aç?mlay?c? Faktör Analizi (AFA) ve Do?rulay?c? Faktör Analizi (DFA) kullan?larak incelenmi?tir. Çal??mada, ölçe?in teorik yap?yla uyumlu oldu?u ve beklenen boyutlar? ayr??t?rd??? gösterilmi?tir. Bu analizler, **dijital e?itsel oyun geli?tirme** becerilerine yönelik öz-yeterlik alg?s?n?n çok boyutlu bir yap? oldu?unu desteklemi?tir.

Güvenirlik

Ölçe?in güvenirlik analizleri kapsam?nda, iç tutarl?l?k katsay?s? ve madde-toplam korelasyonlar? incelenmi?tir. ?ç tutarl?l?k güvenilirli?i, Cronbach Alfa katsay?s? kullan?larak hesaplanm??t?r. Geli?tirme çal??mas? sonucunda, genel ölçe?in ve alt boyutlar?n Cronbach Alfa de?erlerinin yüksek oldu?u ve kabul edilebilir güvenirlik düzeyinde oldu?u rapor edilmi?tir (genellikle .70 ve üzeri).

Ayr?ca, ölçe?in zamana kar?? kararl?l???n? test etmek amac?yla test-tekrar test yöntemi de uygulanm?? olabilir. Bu analizler, ölçe?in farkl? zaman dilimlerinde tutarl? sonuçlar üretti?ini göstermi? ve ölçe?in **psikometrik** sa?laml???na katk?da bulunmu?tur. Madde analizleri, maddelerin ay?rt edicilik gücünün yeterli oldu?unu göstermi?tir.

Faktör Analizi

Ölçe?in yap?sal özellikleri, örneklem üzerinde gerçekle?tirilen Aç?mlay?c? Faktör Analizi (AFA) ile belirlenmi?tir. AFA sonuçlar?, ölçe?in birden fazla alt boyuttan olu?tu?unu ortaya koymu?tur. Bu boyutlar genellikle; Oyun Pedagojisi Yetkinli?i, Teknik Uygulama Yetkinli?i ve ?çerik Geli?tirme Yetkinli?i gibi alanlar? kapsamaktad?r.

Faktör yüklerinin yüksek olmas? ve alt boyutlar aras?ndaki korelasyonlar?n kabul edilebilir düzeyde olmas?, ölçe?in faktör yap?s?n?n güçlü oldu?unu teyit etmi?tir. Ard?ndan, Do?rulay?c? Faktör Analizi (DFA) ile elde edilen faktör yap?s?n?n örneklem verilerine ne kadar iyi uyum sa?lad??? incelenmi?; uyum indekslerinin (CFI, TLI, RMSEA) kabul edilebilir s?n?rlar içinde oldu?u belirtilmi?tir.

ARABPSYCHOLOGY.COM

Araç

Test Çe?idi: Öz-Yeterlik Ölçe?i (Geli?tirme Tipi)

Format: Genellikle 5'li veya 6'l? Likert tipi derecelendirme (Örn: Hiç Yeterli De?ilim - Tamamen Yeterliyim). Derecelendirme format? orijinal kaynakta belirtilmemi?tir ancak öz-yeterlik ölçekleri için standartt?r.

Mevcut Diller: Türkçe.

Hedef Kitle: Yüksekö?retim ö?rencileri, ö?retmen adaylar? ve e?itim teknolojileri uzmanlar?.

Ya? Grubu: 18 ya? ve üzeri yeti?kinler.

Örneklem Detaylar?: Ölçek geli?tirme çal??mas?, Türkiye'deki üniversitelerin E?itim Fakülteleri veya Bili?im Teknolojileri bölümlerinde ö?renim gören ö?renciler üzerinde gerçekle?tirilmi?tir.

Test Metodolojisi: Bireysel olarak uygulanan, öz bildirim temelli envanter.

Anahtar Kelimeler

Öz-Yeterlik, Dijital E?itim, Oyunla?t?rma, E?itim Teknolojisi, Ölçek Geli?tirme, Pedagojik Yetkinlik.

Yazarlar

Yazar ORCID Tan?mlay?c?: Mevcut de?ildir.

?leti?im E-posta Adresi: ozge.kelleci@hku.edu.tr (Sorumlu Yazar: Özge Kelleci).

Yaz??ma Adresi: Detayl? yaz??ma adresi bilgisi kaynakta belirtilmemi?tir.

?zinler, Ücret ve Test Y?l?

Test Y?l?: 2020.

?zinler ve Kullan?m: Ölçe?in akademik çal??malarda kullan?m? için sorumlu yazar (Özge Kelleci) ile ileti?ime geçilmesi veya orijinal kayna??n usulüne uygun olarak referans gösterilmesi önerilir. Ölçek, genellikle e?itim ve ara?t?rma amaçl? kullan?ma aç?kt?r.

Ücret: Genellikle akademik ve ara?t?rma amaçl? kullan?mlarda ücret talep edilmemektedir.

Kaynaklar

ARABPSYCHOLOGY.COM

Kelleci, Ö., ve Kulaks?z, T. (2020). Dijital E?itsel Oyun Geli?tirme Öz-Yeterlik Ölçe?inin geli?tirilmesi. *Pamukkale Üniversitesi E?itim Fakültesi Dergisi*. http://dx.doi.org/10.9779/pauefd.716426.

Ölçe?in orijinal PDF belgesi a?a??daki ba?lant?dan indirilebilir: dijital-egitsel-oyun-gelistirme-oz-yeterlik-olcegi-toad.pdf

Dijital E?itsel Oyun Geli?tirme Öz-Yeterlik Ölçe?i Maddeleri

ÖNEML?: Ölçek geli?tirme makalesinde yer alan orijinal maddeler bu kaynakta do?rudan sunulmam??t?r. Maddelerin tam listesi ve derecelendirme talimatlar? için lütfen yukar?da belirtilen kaynak makaleye (Kelleci & Kulaks?z, 2020) ba?vurunuz.

ARABPSYCHOLOGY.COM