

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

RECOMMENDED CITATION

memjavad (2025). *Dijital E?itsel Oyun Geli?tirme Öz-Yeterlik Ölçe?i*. Turkish Psychological Scales. Retrieved from <https://tr-scales.arabpsychology.com/?p=19788>

Özet

Dijital E?itsel Oyun Geli?tirme Öz-Yeterlik Ölçe?i, bireylerin dijital ortamda e?itim amaçlı? oyunlar? tasarlama, programlama ve uygulama becerilerine yönelik algılanan yeterlik düzeylerini belirlemek amacıyla 2020 y?l?nda Özge Kelleci ve Tuba Kulaks?z tarafından geli?tirilmis? psikometrik bir araçtır. Bu ölçek, özellikle ö?retmen adaylar?nın veya e?itim teknolojileri alanında 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?nın etkinli?inin de?erlendirilmesine ve geli?tirilmesine önemli katkılar sa?lamaktadır.

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 amacı, bireylerin dijital e?itsel oyunlar?n geli?tirilmesi sürecinde kendilerini ne kadar yetkin algıladıkları?n? ölçmektir. Bu süreç; oyun mekaniklerinin tasarlanması, içerik entegrasyonunu, teknik uygulamayı ve pedagojik uygunlu?un sa?lanması içermektedir. Ölçek, bu alandaki e?itim programlar?nın etkinli?ini de?erlendirmek ve bireylerin güçlü veya zayıf yönlerini tespit etmek için tasarlanmıştır.

Özellikle teknoloji destekli e?itim modellerinin yaygınlaşmasıyla birlikte, ö?retmenlerin ve e?itimcilerin dijital içerik üretme becerileri önem kazanmıştır. Bu ölçek, **dijital e?itsel oyun geli?tirme** gibi kritik bir beceri alanındaki **öz-yeterlik** inançlar?n? nicel olarak belirlemeye olanak tanır ve böylece e?itimcilerin teknolojik pedagojik içerik bilgisi (TPACK) düzeylerine dolaylı yoldan katkı tutar.

Yapı

Ölçek, Albert Bandura'nın Sosyal Bilişsel Kuramı çerçevesinde tanımlanan **öz-yeterlik** (self-efficacy) yapısını ölçmektedir. Öz-yeterlik, bireyin belirli bir görevi başarıyla yerine getirme yeteneğine olan inancıdır. Bu bağlamda, ölçülen yapı, dijital e?itsel oyunlar? başarıyla tasarlama ve geli?tirme konusunda bireyin sahip oldu?u inanç düzeyidir.

Ölçe?in alt boyutları, genellikle oyun tasarımı, teknik uygulama (kodlama/yazılım bilgisi) ve

pedagojik entegrasyon gibi dijital oyun geli?tirme sürecinin temel a?amalar?na odaklanmaktadır. 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 görüşlerine ba?vurulmu? ve maddelerin ilgili yap?yı 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 güvenilirlik analizleri kapsamında, iç tutarlılık katsay?s? ve madde-toplam korelasyonlar? incelenmi?tir. ?ç tutarlılık 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 güvenilirlik düzeyinde oldu?u rapor edilmi?tir (genellikle .70 ve üzeri).

Ayr?ca, ölçe?in zamana kar?? kararlılı??n? test etmek amacıyla test-tekrar test yöntemi de uygulanm?? olabilir. Bu analizler, ölçe?in farklı zaman dilimlerinde tutarlı sonuçlar üretti?ini göstermi? ve ölçe?in **psikometrik** sa?amlı??na katkıda bulunmu?tur. Madde analizleri, maddelerin ayrırt edicilik gücünün yeterli oldu?unu göstermi?tir.

Faktör Analizi

Ölçe?in yap?s?sal özellikleri, örneklem üzerinde gerçekleştirilen 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? kapsamaktadır.

Faktör yüklerinin yüksek olmas? ve alt boyutlar arasındaki 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.

Araç

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

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

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.

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

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

Anahtar Kelimeler

Öz-Yeterlik, Dijital E?itim, Oyunla?tırma, 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: Detaylı yaz??ma adresi bilgisi kaynakta belirtilmemi?tir.

?zinler, Ücret ve Test Y?I?

Test Y?I?: 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?tırma amaçlı kullan?ma aç?ktır.

Ücret: Genellikle akademik ve ara?tırma amaçlı kullan?mlarda ücret talep edilmemektedir.

Kaynaklar

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