

T.C.
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
2025-2026 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI GÜZ DÖNEMİ
BTÖ-421 EĞİTSEL OYUN VE OYUNLAŞTIRMA DÖNEM SONU SINAVI

- Sınav 32 soruluk doğru-yanlış ifadesinden ve 1 paroladan oluşmaktadır.
- Doğru ifadeler için 1, yanlış ifadeler için 0 yazınız. Ortaya çıkan tabloya göre parolayı bulmaya çalışınız.
- İfadeler 3'er puan, parola 4 puandır, toplam sınav puanı 100'dür.
- Bu sınavın öğrenci bilgi sistemine işlenecek dönem sonu sınav puanına etkisi %100'dür.
- Cevaplarınızı size ayrılan kutucukları taşımadan ve okunaklı bir şekilde yazınız.
- Sınav süresi 30 dakikadır, ilk 15 dakika çıkılamaz.

Başarılar
Mertcan Ünal, Dr.

#	Sıra	İfade	1 / 0
I	1	Oyunlaştırma, sadece eğlence amacıyla tasarlanmış bir oyunun derste oynatılmasıdır.	
	2	Oyunlaştırılmış bir sistemde puan, rozet ve liderlik tablosu gibi elementler yer alabilir.	
	3	Akış kuramına göre, görevler çok kolaysa oyuncuda sıkılma, çok zorsa kaygı oluşur.	
	4	Oyunlaştırma tasarımında hedef kitle analizi yapılmasına gerek yoktur.	
	5	Ciddi oyunlar sadece askeri ve tıbbi alanlarda kullanılır, eğitimde yeri yoktur.	
	6	Uzaktan eğitimde oyunlaştırma, etkileşimi artırmak için kullanılan bir yöntemdir.	
	7	Eğitsel oyunlarda öğrenme kazanımları oyun mekanikleriyle bütünleşik olmalıdır.	
	8	Bartle'in oyuncu türlerinden kâşifler, sistemin sınırlarını ve gizli özelliklerini bulmayı severler.	
II	9	Oyunlaştırma ile oyun tabanlı öğrenme kavramları birbiriyle aynıdır.	
	10	Oyunlaştırmada anlık geri bildirim, öğrencinin hatalarını düzeltmesine yardımcı olur.	
	11	Bartle'in oyuncu tipolojisinde sosyalleşenler için en büyük motivasyon etkileşimdir.	
	12	Oyunlaştırma tasarlanırken puan veya ödül gibi dışsal ödüllere odaklanmak uzun vadeli motivasyon sağlar.	
	13	Oyunlaştırma sadece çocuklara yönelik bir yöntemdir, yetişkin eğitiminde kullanılmaz.	
	14	Bir sistemde sadece liderlik tablosu kullanmak, tüm öğrenci tiplerini her zaman motive eder.	
	15	Oyunlaştırmının ölçülmesinde sadece öğrencilerin aldıkları puanlara bakmak yeterli bir değerlendirmedir.	
	16	Dijital eğitsel oyunların arayüz tasarımı, öğrencinin bilişsel yükünü artırmayacak şekilde olmalıdır.	
III	17	Oyunlaştırma süreci bir kez tasarlandıktan sonra güncellenmemesi gereken statik bir yapıdır.	
	18	Oyunlaştırmada anlatı, kullanıcıyı sürecin içine çeken bir dinamiktir.	
	19	Dijital eğitsel oyunlarda etik konular, veri gizliliği ve adil oyun ilkelerini kapsar.	
	20	Meydan okuma, oyunlaştırmada kullanıcıyı tetikleyen önemli bir unsurdur.	
	21	Bartle'in oyuncu türlerinden başaranlar, yetkinliklerini kanıtlamak ve statü kazanmak isterler.	
	22	Eğitsel oyunlarda eğlence unsuru tamamen ikinci plandadır.	
	23	Eğitsel oyunların değerlendirilmesinde öğrencilerin tutum ve motivasyonları da dikkate alınmalıdır.	
	24	Her oyun elementi her öğrenme bağlamında aynı etkiyi gösterir.	
IV	25	Oyunlaştırma uygulamalarında pedagojik hedefler göz ardı edilebilir.	
	26	Eğitsel oyunlarda öğrenme hedefleri açık ya da örtük biçimde yer alır.	
	27	Oyunlar, öğrenme sürecinde duyuşsal ve bilişsel alanları birlikte etkileyebilirler.	
	28	Oyun mekanikleri, öğrencinin öğrenme süreci üzerinde herhangi bir etki oluşturmaz.	
	29	Oyunlaştırma çerçeveleri, tasarım sürecine sistematik bir bakış kazandırır.	
	30	Dijital eğitsel oyunlarda geri bildirim mekanizmasının bulunması, öğrenme sürecini olumsuz etkiler.	
	31	Oyunlaştırmada öğrenme hedefleri belirlenmeden yapılan tasarımlar pedagojik açıdan yeterli kabul edilir.	
	32	Eğitsel oyunlar, öğrencilerin problem çözme ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirebilir.	

#	I	II	III	IV
Parola				