

YAYIN SÖZLEŞMESİ

1. SÖZLEŞMENİN TARAFLARI VE KONUSU

Yayıncı: Nobel Akademik Yayıncılık Eğitim Danışmanlık Tic. Ltd. Şti.
Nobel Yayın Grubu bünyesinde; Nobel Akademik Yayıncılık, Nobel Yaşam, Nobel Çocuk, Nobel Sınav, Nobel Bilimsel Eserler, for Dummies Türkiye, Aktif Düşünce Yayınları, Atlas Kitap, Matbu Kitap, İktisat Yayınları, Altınbaş Üniversitesi Yayınları, Ebabil Yayınları, EY Yayınları, İLEM Kitaplığı isimli farklı konularda yayın yapan yayınevleri ve ulusal kitap dağıtım organizasyonumuz Atlas Akademik Basım Ltd. Şti. bulunmaktadır.

Ankara: Kültür Mah. Mithatpaşa Cad. No : 74 B- 01/02 Kızılay / Çankaya / ANKARA

Editör: Eyüp Artvinli

Adres:

Yukarıda isim ve açık adresleri verilen ve sözleşme boyunca kısaca "yayıncı" ve "Editör" olarak anılacak olan taraflar; 5846 sayılı "Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu"nda "fikri eser" olarak tanımlanan "UYGULAMA ÖRNEKLERİYLE COĞRAFYA EĞİTİMİNDE YENİ YAKLAŞIMLAR-1" adlı yayının 1. basımının (500 ADET %10 fireli), basılı olarak ve e-book gibi internet vb. dijital ortamlarda yayın ve satış haklarının devri konusunda anlaşmışlardır.

2. HAK VE SORUMLULUKLAR

- 2.1. Yazar; meydana getirdiği yayının orijinal olduğunu, eş zamanlı olarak herhangi bir başka yayın sözleşmesi kapsamında olmadığını, "intihal"e vücut verecek alıntılar bulunmadığını, yayıncının yazılı izni olmaksızın ve sözleşme süresi dolmaksızın adı geçen yayının, yayın haklarının tamamını ya da bir bölümünü üçüncü bir kişiye devretmeyeceğini ve söz konusu yayının T.C. yasaları gereği "suç" oluşturacak herhangi bir nitelik taşımadığını yayıncıya taahhüt eder.
- 2.2. Yayıncı; adı geçen yayını yazarın kendisine teslim ettiği yazar(lar)ın yazılı izni olmaksızın içeriğinde değişiklik yapmayacağını, basılı olarak ve internet vb. dijital platformlarda elektronik kitap şeklinde satışa sunacağını, tanıtım amacıyla ilgililere ulaştırılacağını taahhüt eder.
- 2.3. Yayıncı, yazar(lar)ın basım işlemi için onay verdiği yayının dizgi ve içerik hatalarından sorumlu değildir. Yazar(lar), yayının bütün içeriğinden sorumludur.
- 2.4. İşbu sözleşme yukarıda belirtilen baskı adedi bitimine kadar geçerlidir.
- 2.5. Yayıncı eserden editörlere 5'er adet, bölüm yazarlarından her birine 2'şer adet verecektir.

3. SÖZLEŞMENİN FESHİ, TAZMİNAT VE UYUŞMAZLIK

- 3.1. Bu sözleşme kapsamında taraflardan biri, taahhüt ettiği edimleri yerine getirmezse, diğer taraf noter kanalıyla yazılı bildirimde bulunmak kaydıyla sözleşmeyi tek taraflı olarak feshedebilir.
- 3.2. Sözleşmede boşluk bulunan hâllerde, 5846 sayılı "Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu" hükümleri uygulanır.
- 3.3. İş bu sözleşmeden doğan uyuşmazlıklarda, Ankara mahkemeleri ve icra daireleri yetkilidir.
- 3.4. Sözleşme 3 maddeden ibaret olup 03.12.2021 tarihinde 2 nüsha olarak hazırlanmış ve taraflarca imzalanmıştır. Sözleşmenin birer nüshası taraflara verilmiştir.

NOBEL AKADEMİK YAYINCILIK
EĞİTİM DANIŞMANLIK TİC. LTD. ŞTİ.

Adına
Nevzat ARGUN
NOBEL AKADEMİK YAYINCILIK EĞİTİM
DANIŞMANLIK TİC. LTD. ŞTİ.
Rasimpaşa Mahl Rütüm Cad. Nemizade Sok. Çiğdem Apt. No: 9 D: 3
Tel: 0216 418 20 10 Fax: 0312 418 30 20 Kadıköy / İSTANBUL
Maddi Koruması: Dsiims: 631 058 7297

Editör


Eyüp Artvinli
Tc No:

TC. NO: 17995477076
Adres: Eskişehir Osmangazi Üniversitesi,
Eğitim Fakültesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü,
Oda NO: 205, 26040, Odunpazarı, ESKİŞEHİR

YAYIN SÖZLEŞMESİ

1. SÖZLEŞMENİN TARAFLARI VE KONUSU

Yayıncı: Nobel Akademik Yayıncılık Eğitim Danışmanlık Tic. Ltd. Şti.
Nobel Yayın Grubu bünyesinde; Nobel Akademik Yayıncılık, Nobel Yaşam, Nobel Çocuk, Nobel Sınav, Nobel Bilimsel Eserler, for Dummies Türkiye, Aktif Düşünce Yayınları, Atlas Kitap, Matbu Kitap, İktisat Yayınları, Altınbaş Üniversitesi Yayınları, Ebabel Yayınları, EY Yayınları, İLEM Kitaplığı isimli farklı konularda yayın yapan yayınevleri ve ulusal kitap dağıtım organizasyonumuz Atlas Akademik Basım Ltd. Şti. bulunmaktadır.

Ankara: Kültür Mah. Mithatpaşa Cad. No : 74 B- 01/02 Kızılay / Çankaya / ANKARA

Editör: Yavuz DEĞİRMENCİ

Adres:

Yukarıda isim ve açık adresleri verilen ve sözleşme boyunca kısaca "yayıncı" ve "Editör" olarak anılacak olan taraflar; 5846 sayılı "Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu"nda "fikri eser" olarak tanımlanan "UYGULAMA ÖRNEKLERİYLE COĞRAFYA EĞİTİMİNDE YENİ YAKLAŞIMLAR-1" adlı yayının 1. basımının (500 ADET %10 fireli), basılı olarak ve e-book gibi internet vb. dijital ortamlarda yayın ve satış haklarının devri konusunda anlaşmışlardır.

2. HAK VE SORUMLULUKLAR

- 2.1. Yazar; meydana getirdiği yayının orijinal olduğunu, eş zamanlı olarak herhangi bir başka yayın sözleşmesi kapsamında olmadığını, "intihal"e vücut verecek alıntılar bulunmadığını, yayıncının yazılı izni olmaksızın ve sözleşme süresi dolmaksızın adı geçen yayının, yayın haklarının tamamını ya da bir bölümünü üçüncü bir kişiye devretmeyeceğini ve söz konusu yayının T.C. yasaları gereği "suç" oluşturacak herhangi bir nitelik taşımadığını yayıncıya taahhüt eder.
- 2.2. Yayıncı; adı geçen yayını yazarın kendisine teslim ettiği yazar(lar)ın yazılı izni olmaksızın içeriğinde değişiklik yapmayacağını, basılı olarak ve internet vb. dijital platformlarda elektronik kitap şeklinde satışa sunacağını, tanıtım amacıyla ilgililere ulaştırılacağını taahhüt eder.
- 2.3. Yayıncı, yazar(lar)ın basım işlemi için onay verdiği yayının dizgi ve içerik hatalarından sorumlu değildir. Yazar(lar), yayının bütün içeriğinden sorumludur.
- 2.4. İşbu sözleşme yukarıda belirtilen baskı adedi bitimine kadar geçerlidir.
- 2.5. Yayıncı eserden editörlere 5'er adet, bölüm yazarlarından her birine 2'şer adet verecektir.

3. SÖZLEŞMENİN FESHİ, TAZMİNAT VE UYUŞMAZLIK

- 3.1. Bu sözleşme kapsamında taraflardan biri, taahhüt ettiği edimleri yerine getirmezse, diğer taraf noter kanalıyla yazılı bildirimde bulunmak kaydıyla sözleşmeyi tek taraflı olarak feshedebilir.
- 3.2. Sözleşmede boşluk bulunan hâllerde, 5846 sayılı "Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu" hükümleri uygulanır.
- 3.3. İş bu sözleşmeden doğan uyuşmazlıklarda, Ankara mahkemeleri ve icra daireleri yetkilidir.
- 3.4. Sözleşme 3 maddeden ibaret olup 03.12.2021 tarihinde 2 nüsha olarak hazırlanmış ve taraflarca imzalanmıştır. Sözleşmenin birer nüshası taraflara verilmiştir.

NOBEL AKADEMİK YAYINCILIK
EĞİTİM DANIŞMANLIK TİC. LTD. ŞTİ.

Adına

Nevzat ARGUN

NOBEL AKADEMİK YAYINCILIK EĞİTİM
DANIŞMANLIK TİC. LTD. ŞTİ.

Rasimpaşa Mah. Rütüm Cad. Nemliçe Sok. Çiğdem Apt. No: 9 D: 3
Tel: 0216 418 20 10 Fax: 0312 418 30 20 Kadıköy / İSTANBUL
Maddi köy No: 31 D: 316 7297

Editör



Yavuz DEĞİRMENCİ

Tc No:

TC. No: 63763352342

Adres: Bayburt Üniversitesi

Eğitim Fakültesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü

Kat/2 Oda No/207, Merkez/BAYBURT

UYGULAMA ÖRNEKLERİYLE COĞRAFYA EĞİTİMİNDE YENİ YAKLAŞIMLAR-1

Editörler

Prof. Dr. Eyüp Artvinli
Doç. Dr. Yavuz Değirmenci



UYGULAMA ÖRNEKLERİYLE COĞRAFYA EĞİTİMİNDE YENİ YAKLAŞIMLAR-1

Editörler: Prof. Dr. Eyüp Artvinli - Doç. Dr. Yavuz Değirmenci

Yayın No.: 3888

Beşeri Bilimler No.: 378

ISBN: 978-625-417-379-0

E-ISBN: 978-625-417-378-3

Basım Sayısı: 1. Basım, Aralık 2021

© Copyright 2021, NOBEL AKADEMİK YAYINCILIK EĞİTİM DANIŞMANLIK TİC. LTD. ŞTİ. SERTİFİKA NO.: 40340

Bu baskının bütün hakları Nobel Akademik Yayıncılık Eğitim Danışmanlık Tic. Ltd. Şti.ne aittir.

Yayınevinin yazılı izni olmaksızın, kitabın tümünün veya bir kısmının elektronik, mekanik ya da fotokopi yoluyla basımı, yayımı, çoğaltımı ve dağıtımı yapılamaz.

Nobel Yayın Grubu, 1984 yılından itibaren ulusal ve 2011 yılından itibaren ise uluslararası düzeyde düzenli olarak faaliyet yürütmekte ve yayınladığı kitaplar, ulusal ve uluslararası düzeydeki yükseköğretim kurumları kataloglarında yer almaktadır.

Genel Yayın Yönetmeni: Nevzat Argun -nargun@nobelyayin.com-
Genel Yayın Koordinatörü: Gülfem Dursun -gulfem@nobelyayin.com-

Sayfa Tasarım: Samet Tekin -samet@nobelyayin.com-

Redaksiyon: Buse Gamze Çelikleş -buse@gmail.com-

Kapak Tasarım: Sezai Özden -sezai@nobelyayin.com-

Baskı Sorumlusu: Yavuz Şahin -yavuz@nobelyayin.com-

Baskı ve Cilt: Atalay Konfeksiyon Matbaacılık ve Reklam İnşaat Turizm Otomotiv San. ve Tic. Ltd. Şti.

Sertifika No: 47911 Zübeyde Hanım Mah. Süzğün Cad. No.: 7 Altındağ/Ankara

Kütüphane Bilgi Kartı

Artvinli, Eyüp., Değirmenci, Yavuz.

Uygulama Örnekleriyle Coğrafya Eğitiminde Yeni Yaklaşımlar-1 / Editörler: Eyüp Artvinli - Yavuz Değirmenci

1. Basım, XVI + 380 s., 16,5x24 cm. Kaynakça var, dizin yok.

ISBN: 978-625-417-379-0

E-ISBN: 978-625-417-378-3

1. Coğrafya Eğitimi 2. Yeni Yaklaşımlar 3. Uygulama Örnekleri

Genel Dağıtım

ATLAS AKADEMİK BASIM YAYIN DAĞITIM TİC. LTD. ŞTİ.

Adres: Bahçekapı Mh. 2465 Sk. Oto Sanayi Sitesi No:7 Bodrum Kat, Şaşmaz/ANKARA

Telefon: +90 312 278 50 77 - **Faks:** 0 312 278 21 65 - **Sipariş:** siparis@nobelyayin.com-

E-Satış: www.nobelkitap.com - esatis@nobelkitap.com / www.atlaskitap.com - info@atlaskitap.com

Dağıtım ve Satış Noktaları: Alfa Basım Dağıtım, Arasta, Arkadaş Kitabevi, D&R Mağazaları, Dost Dağıtım, Ekip Dağıtım, Kıda Dağıtım, Kitapsan, Nezih Kitabevleri, Pandora, Prefix, Remzi Kitabevleri

BÖLÜM YAZARLARI

COĞRAFYA EĞİTİMİNDE KONUM TABANLI MOBİL OYUNLAR VE KULLANIMI

Doç. Dr. Ahmet Uysal - Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, Coğrafya Bölümü, Nevşehir, Türkiye, ahmetuysalhg@gmail.com, ORCID: 0000-0002-5928-0516

Doç. Dr. Yavuz Değirmenci - Bayburt Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe ve Sosyal Bilgiler Eğitimi Bölümü, Bayburt, Türkiye, ydegirmenci@bayburt.edu.tr, ORCID: 0000-0003-3417-1775

COĞRAFYA EĞİTİMİNDE BLOG KULLANIMI

Dr. Öğr. Üyesi Ayşe Akkurt Çağlar - Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü, Coğrafya Eğitimi Anabilim Dalı, Tokat, Türkiye, ayse.akkurt@gop.edu.tr, ORCID: 0000-0002-5424-6802

COĞRAFYA EĞİTİMİNDE KARTOGRAMLARIN KULLANIMI

Dr. Bahaddin Şahin - Millî Eğitim Bakanlığı, Coğrafya Öğretmeni, Ankara, Türkiye, bahaddinsahin@gmail.com, ORCID: 0000-0002-5911-182,

COĞRAFYA EĞİTİMİNDE İNTERNET TABANLI CBS ETKİNLİKLERİ VE KULLANIMI

Öğr. Gör. Bekir Taştan - Kastamonu Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü, Sosyal Bilgiler Eğitimi Anabilim Dalı, Kastamonu, Türkiye, bekirtastan@kastamonu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-3957-7371

COĞRAFYA EĞİTİMİNDE WEB TEKNOLOJİLERİ VE KULLANIMI

Doç. Dr. Erkan Yeşiltaş - Sivas Cumhuriyet Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü, Sosyal Bilgiler Eğitimi Anabilim Dalı, Sivas, Türkiye, erkanyesiltas@gmail.com, ORCID: 0000-0002-6720-3684

COĞRAFYA EĞİTİMİNDE BULUT BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE KULLANIMI

Prof. Dr. Hakkı Yazıcı - Afyon Kocatepe Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Bölümü, Sosyal Bilgiler Eğitimi Anabilim Dalı, Afyon, Türkiye, hyazici@aku.edu.tr, ORCID: 0000-0001-8631-6126

Dr. Abdullah Gökdemir - Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Bölümü, Sosyal Bilgiler Eğitimi Anabilim Dalı, Muğla, Türkiye, agokdemir@mu.edu.tr, ORCID: 0000-0003-1709-1327

COĞRAFYA EĞİTİMİNDE ARGÜMANTASYON VE KULLANIMI

Arş. Gör. Ülkü Tuğçe Çal - Akdeniz Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Ana Bilim Dalı, Antalya, Türkiye, tugcecal@akdeniz.edu.tr , ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2902-8229>,

Prof. Dr. Hilmi Demirkaya - Akdeniz Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü, Antalya, Türkiye, hdemirkaya@akdeniz.edu.tr, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4456-580X>

COĞRAFYA EĞİTİMİNDE SCAMPER TEKNİĞİ KULLANIMI: BİLSEM ÖRNEĞİ*

Uzman İlker Erdönmez - Karabük Üniversitesi, Karabük, Türkiye, ilkererdonmez@gmail.com, ORCID: 0000-0003-0453-3368

Prof. Dr. Ülkü Eser Ünalı - Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü, Coğrafya Eğitimi Ana Bilim Dalı, Ankara, Türkiye, unaldi@gazi.edu.tr, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1282-7024>

COĞRAFYA EĞİTİMİNDE STEAM UYGULAMALARI VE KULLANIMI

Arş. Gör. Leyla Dönmez - Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü, Sosyal Bilgiler Eğitimi Anabilim Dalı, Eskişehir, Türkiye, leyla.donmez@ogu.edu.tr , ORCID: 0000-0002-5785-2058

COĞRAFYA EĞİTİMİNDE METABİLİŞSEL DÜŞÜNMEYİ MODELLEYEN KWL VE KLEWS TABLOLARI İLE FRAYER DİYAGRAMININ KULLANIMI

Dr. Öğr. Üyesi Merve Görkem Zeren Akbulut - Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü, Coğrafya Eğitimi Anabilim Dalı, Samsun/Türkiye, mbilgi@omu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-7704-4031.

COĞRAFYA EĞİTİMİNDE SOSYAL MEDYA UYGULAMALARI VE KULLANIMI

Muhammed Çetin - Coğrafya Öğretmeni, Nevşehir Yunus Emre Eğitim Kurumları, muhammed.cetinn.66@gmail.com. ORCID: 0000-0003-3652-7624.

COĞRAFYA EĞİTİMİNDE GOOGLE EARTH PRO PROGRAMININ UYGULAMASI VE KULLANIMI

Prof. Dr. Mustafa Cin - Giresun Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Temel Eğitim Bölümü, Sınıf Eğitim Anabilim Dalı, Giresun, Türkiye, email: mustafa.cin@giresun.edu.tr
ORCID: 0000-0002-1246-9899

COĞRAFYA EĞİTİMİNDE BELGESEL VE FİLM KULLANIMI

Dr. Öğr. Üyesi Mustafa Girgin - Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü, Sosyal Bilgiler Eğitimi Anabilim Dalı, Muğla, Türkiye, mirgin@msn.com, ORCID: 0000-0002-5265-831X,

COĞRAFYA EĞİTİMİNDE CİDDİ OYUNLAR VE KULLANIMI

Dr. Rukiye Adanalı - Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü, Sosyal Bilgiler Eğitimi Anabilim Dalı, Muğla, Türkiye, rukiyeadanalı@mu.edu.tr, ORCID: 0000-0002-7948-4751,

COĞRAFYA EĞİTİMİNDE STORY MAPS UYGULAMASI VE KULLANIMI

Taner Biçki - Özel İzmir Amerikan Koleji, Coğrafya Öğretmeni, İzmir, Türkiye, tanerbicki@gmail.com, ORCID: 0000-0002-5377-8524,

Prof. Dr. Raziye Çakıcıoğlu Oban - Dokuz Eylül Üniversitesi, Buca Eğitim Fakültesi, Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü, Coğrafya Eğitimi Anabilim Dalı, İzmir, Türkiye, raziye.oban@deu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-7659-4835.

COĞRAFYA EĞİTİMİNDE WEBQUEST UYGULAMALARI VE KULLANIMI

Prof. Dr. Turhan Çetin - Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi, Sosyal Bilgiler Eğitimi Anabilim Dalı, Ankara, Türkiye, turhan@gazi.edu.tr, ORCID: 0000-0002-2229-5255

Doç. Dr. Yusuf İnel - Uşak Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi, Sosyal Bilgiler Eğitimi Anabilim Dalı, Uşak, Türkiye, yusuf.inel@usak.edu.tr, ORCID: 0000-0003-0739-5730

COĞRAFYA EĞİTİMİNDE KUM MASALARI VE KULLANIMI

Prof. Dr. Ülkü Eser Ünalı - Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü, Coğrafya Eğitimi Ana Bilim Dalı, Ankara, Türkiye, unaldi@gazi.edu.tr, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1282-7024>

Dr. Erkan Dündar - Milli Eğitim Bakanlığı, YEĞİTEK, Eğitim Teknolojileri ve Teknik Destek Daire Başkanlığı, Ankara, Türkiye, erkan.dundar@eba.gov.tr, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0807-0030>.

COĞRAFYA, TARİH VE SOSYAL BİLGİLER EĞİTİMİ İÇİN SANAL MÜZE TASARIMINDA YENİ BİR MODEL ÖNERİSİ

Dr. Öğr. Üyesi Zekeriya Fatih İneç - Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi, Temel Eğitim Fakültesi, Okul Öncesi Eğitimi Anabilim Dalı, Erzincan, Türkiye, fatihinec@erzincan.edu.tr, ORCID: 0000-0002-2391-605X

ÖN SÖZ

2000'li yılların ortalarından itibaren eğitim sistemlerinde ve paradigmalarında meydana gelen değişimlerin hızlanması sonucu ülkemizdeki öğretim programlarında da değişimler olmuş ve öğrenci merkezli yapılandırmacı yaklaşım eğitim sisteminin ana felsefesi durumuna gelmiştir. Bu değişime ayak uydurabilmek için, değişen öğretim programlarının felsefesine uygun olacak şekilde öğretmenlerin yeniden eğitilmesi gerekiyordu. Değişim bununla da kalmıyordu. Yeniden eğitilen öğretmenlerin, aktif öğrenmeye dayalı öğrenci merkezli yaklaşımları uygulayabilmesi için bu felsefeye uygun öğrenme ortamlarının oluşturulması gerekiyordu. Bu üç temel değişim tam olarak gerçekleşmeden, yeni yaklaşımın hakkıyla uygulanması beklenemezdi. Nitekim tüm çabalara rağmen geldiğimiz noktada da bu üç temel aşamanın tam olarak gerçekleştirildiğini iddia etmek zordur. Öğretim programı ilk değişen derslerden biri olan coğrafyada da öğrenci merkezli yaklaşımları ele alan yeni çalışmalar üretilmeye çalışılmıştır. Yıllar içerisinde değiştirilen ve güncellenen öğretim programlarına rağmen içerik üretme ve öğretmenlerin hizmetine sunma konusunda yeterince yayın üretildiği söylenemez.

Diğer taraftan günümüzde insan-mekân etkileşiminden dolayı ortaya çıkan doğal ve beşeri problemlerin temel kaynağı insanın mekanla ilgili yetersiz ve onu çok az tanıyan uygulamalarıdır. Öyle ki Japonya'da meydana gelen 2011 Büyük Doğu Japonya Depremi'nden sonra Japonlar, bunun temel sebebinin Japonların mekâna ilişkin bilgilerindeki yetersizlik olduğunu vurgulamışlardır. Çünkü insan-mekân etkileşimi konusunda geçmiş 30 yılda yaptıkları hatalardan birinin lise coğrafya dersini zorunlu olmaktan çıkarıp seçmeli ders yaptıklarını görerek, 2022 yılından itibaren uygulanmak üzere gelecekteki Japon neslinin aynı hatayı yapmaması, insan-mekân etki-

leşimi ve ilişkilerini daha doğru bilgi ve temellere oturtabilmek adına lise coğrafya dersini tekrar zorunlu dersler arasına almışlardır. Kısaca gelişmiş ülkelerde coğrafya biliminin ve dersinin önemi ülkemizdeki uygulamaların aksine giderek artmaktadır.

İşte elinizdeki bu kaynak eser, bir nebze de olsa özellikle öğretmenlerin ihtiyacı olan ve uygulamaya dönük içerik taşıyacak şekilde geliştirildi. Eldeki kaynaktaki yer alan kitap bölümlerinde ele alınan her yeni yaklaşımla ilgili olarak yaklaşık %60 teorik içeriğe yer verilmişse, %40 oranında da öğretmenlerin sınıf içi uygulamaları nasıl yapacağına dair içeriğe yer verilmiştir. Dolayısıyla burada işlenen bir yeni yaklaşım, öğretmenlere ve coğrafya eğitimcilerine fikir verecek bir teorik arka plana yer verirken aynı zamanda sınıf içi uygulamalarda kullanabilmeleri için bir kılavuz olacak niteliktedir. Bu uygulamalar her kitap bölümüyle ilgili olarak hem ilkökul hem ortaokul hem de lise düzeyinden örnekleri içermektedir. Dolayısıyla kitap, coğrafya eğitiminin farklı düzeylerdeki eğitimine ilişkin kapsayıcı bir yaklaşım sunmaktadır.

Uygulama Örnekleriyle Coğrafya Eğitiminde Yeni Yaklaşımlar kitabı öğretim programları, öğretmen eğitimleri ve öğrenme ortamlarına ilişkin örnek kitap bölümleriyle zenginleştirilmiş durumdadır. Bununla birlikte coğrafya eğitimi-eğitim teknolojisi ilişkisinden yola çıkılarak özellikle Uygulama Örnekleriyle Coğrafya Eğitiminde Yeni Yaklaşımlar-1 kitabında yer alan bölümler teknolojiyle doğrudan ve dolaylı bağlantısı olan kitap bölümlerine ayrılmıştır. Coğrafya eğitiminde CBS başta olmak üzere eğitim teknolojilerinden yararlanma konusu oldukça önem taşımaktadır. Coğrafya eğitimi ne kadar çok teknolojiyle bağlantılı duruma getirilebilirse, coğrafya eğitiminin dinamik ve değişen boyutu da o kadar gözden kaçırılmamış olacaktır. Ayrıca yeni neslin dijital yerli özellikleri ve öğrenme stillerinin teknoloji ile çok sıkı bağlantılı olduğu düşünüldüğünde, coğrafya eğitimi teknoloji ile entegre etmek kaçınılmaz bir zaruret olarak karşımıza çıkmaktadır. Gelecekteki yayınlarda coğrafya eğitiminin yeni nesillere sevdirmesinin yolunun teknoloji ile harmanlanmış bir coğrafya eğitiminden geçtiğini rahatlıkla söyleyebiliriz. Uygulama Örnekleriyle Coğrafya Eğitiminde Yeni Yaklaşımlar-2 kitabı ise eğitim yaklaşımları arasından coğrafya eğitiminde en iyi uygulanabilecek diğer öğrenci merkezli yöntemleri kapsamaktadır. Birinci kitapta 18 bölüm, ikinci kitapta ise 19 bölümü içine alan bu kapsamlı kitabın gerek akademide çalışan ve gerekse okullarda çalışan coğrafya eğitimcileri, sosyal bilgiler eğitimcileri ve sınıf öğretmenleri ile bunların eğitim fakültelerinde okuyan lisans ve yüksek lisans öğrencilerine faydalı bir eser olması beklenmektedir. Bu eserin ortaya çıkmasında katkı sağlayan bütün bölüm yazarlarına ve kitabın basılmasını gerçekleştiren Nobel Akademik Yayıncılık ekibine fedakârca katkıları için çok teşekkür ederiz.

Editörler

Prof. Dr. Eyüp ARTVİNLİ

Doç. Dr. Yavuz DEĞİRMENÇİ

Aralık, 2021

İÇİNDEKİLER

BÖLÜM YAZARLARI	iii
ÖN SÖZ	vii
1. BÖLÜM	
COĞRAFYA EĞİTİMİNDE KONUM TABANLI MOBİL OYUNLAR VE KULLANIMI	1
1. GİRİŞ	1
2. MOBİL OYUNLAR	3
3. KONUM TABANLI MOBİL OYUNLAR.....	5
4. KONUM TABANLI MOBİL OYUNLAR VE COĞRAFYA EĞİTİMİ	7
5. MOBİL OYUNLARIN KULLANIMINA YÖNELİK ETKİNLİK ÖRNEĞİ	13
KAYNAKÇA	15
2. BÖLÜM	
COĞRAFYA EĞİTİMİNDE BLOG KULLANIMI	19
1. GİRİŞ	19
2. BLOGLAR VE EĞİTİMDE KULLANIMI.....	20
2.1. Nasıl Blog Oluşturabilirim?.....	24
3. BLOGLARIN EĞİTİMDE KULLANIM SINIRLILIKLARI	24
4. BLOG KULLANIMININ COĞRAFYA EĞİTİMİ AÇISINDAN ÖNEMİ	26
5. BLOGLARIN COĞRAFYA EĞİTİMİNDE KULLANIM ALANLARI	30
6. ÖRNEK ETKİNLİKLER VE UYGULAMA ÖRNEKLERİ	32
6.1. Ortaokul Düzeyi	32
6.2. Lise Düzeyi	33
KAYNAKÇA	34

3. BÖLÜM	
COĞRAFYA EĞİTİMİNDE KARTOGRAMLARIN KULLANIMI	37
1. GİRİŞ	37
1.1. Tematik Haritaların Sınıflandırılması	38
1.2. Tematik Kartografya ve Tematik Haritalama Teknikleri.....	39
1.3. Kartogram Haritalama Tekniği.....	40
1.3.1. Bitişik (Contiguous) kartogramlar	42
1.3.2. Bitişik olmayan (noncontiguous) kartogramlar	44
1.3.3. Dorling (cirucular) kartogram.....	45
1.3.4. Dikdörtgen (rectangular) kartogram	45
1.4. Kartogram Çizim Yöntemleri	46
2. KARTOGRAMLARIN COĞRAFYA EĞİTİMİNDE KULLANIMI	47
3. KARTOGRAMLARIN SINIRLILIKLARI	54
4. ORTAÖĞRETİM DÜZEYİ ÖRNEK ETKİNLİK VE UYGULAMALAR.....	58
KAYNAKÇA	62
4. BÖLÜM	
COĞRAFYA EĞİTİMİNDE İNTERNET TABANLI CBS ETKİNLİKLERİ VE KULLANIMI....	65
1. GİRİŞ	65
2. İNTERNET, CBS VE COĞRAFYA EĞİTİMİ	67
2.1. CBS.....	68
2.1.1 CBS'nin fonksiyonları	68
2.1.2. İnternet CBS	69
2.1.3. Coğrafya Eğitimi'nde internet CBS	69
3. İNTERNET CBS'NİN FAYDALARI VE SINIRLILIKLARI.....	70
4. İNTERNET TABANLI CBS'NİN COĞRAFYA EĞİTİMİNDE KULLANIM ALANLARI.....	71
4.1. Mekânsal düşünme becerilerinin geliştirilmesi	72
4.2. İnternet CBS'nin dijital kürelerde kullanımı	73
4.3. Akıllı haritalama	74
4.4. Hikâye haritaları (Story maps).....	75
5. ÖRNEK ETKİNLİKLER VE UYGULAMA ÖRNEKLERİ	76
KAYNAKÇA	84
5. BÖLÜM	
COĞRAFYA EĞİTİMİNDE WEB TEKNOLOJİLERİ VE KULLANIMI.....	87
1. GİRİŞ	87
2. WEB NEDİR?	89
2.1 Web 1.0.....	90
2.1.1 Web 1.0 teknolojilerinin temel özellikleri ve sınırlılıkları.....	90

2.2 Web 2.0	91
2.2.1 Web 2.0 teknolojilerinin temel özellikleri ve sınırlılıkları.....	91
2.2.2 Web 2.0 Uygulamaları	92
2.3 Web 3.0 (Anlamsal Web).....	94
2.3.1 Web 3.0 teknolojilerinin temel özellikleri ve sınırlılıkları.....	96
2.3.2 Web 3.0 Uygulamaları	97
3. WEB TABANLI ÖĞRENME	98
3.1 Web Tabanlı Öğrenme'nin Avantajları	100
3.2 Web Tabanlı Öğrenme'nin Dezavantajları	100
4. COĞRAFYA EĞİTİMİ VE WEB TEKNOLOJİLERİ	102
4.1 Coğrafya Eğitiminde Web Teknolojilerinin Kullanımı.....	102
4.2 Coğrafya Eğitimde Kullanılabilecek Web Uygulamalarına Örnekler	103
4.2.1 3D Mapper (https://www.3d-mapper.com)	104
4.2.2 Maps 3D (https://maps3d.io).....	104
4.2.3 MapHub (https://maphub.net)	105
4.2.4 Old Maps Online (https://www.oldmapsonline.org).....	105
4.2.5 Paint Maps (https://www.paintmaps.com)	106
4.2.6 Seterra (https://online.seterra.com)	106
4.2.7 TripLine (https://www.tripline.net).....	107
4.2.8 ActionBound (https://en.actionbound.com)	108
4.2.9 Vtivity (http://www.vtivity.net).....	108
4.2.10 PictraMap (https://www.pictramap.com).....	109
4.2.11 Inkarnate (https://inkarnate.com)	109
4.2.12 WolframAlpha (https://www.wolframalpha.com).....	110
5. 9. SINIF İÇİN ÖRNEK ETKİNLİK.....	110
KAYNAKÇA	112

6. BÖLÜM

COĞRAFYA EĞİTİMİNDE BULUT BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE KULLANIMI

1. GİRİŞ	115
1.1. Bulut bilişim teknolojisi nedir?.....	116
1.2. Bulut bilişim teknolojisinin hizmet çeşitleri, kullanım alanları ve türleri nelerdir?	118
1.3. En popüler bulut bilişim teknolojileri nelerdir?	119
1.4. Bulut bilişim teknolojilerinin eğitimde kullanımı.....	120
2. BULUT BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE KULLANIMININ COĞRAFYA EĞİTİMİ AÇISINDAN ÖNEMİ.....	122
2.1. Coğrafya eğitiminde teknoloji kullanımı.....	122
2.2. Bulut bilişim teknolojilerinin coğrafya eğitiminde kullanımı	122

2.3. Bulut bilişim teknolojilerinin coğrafya eğitiminde sağladığı yararlar	123
3. BULUT BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ KULLANIMININ SINIRLILIKLARI	124
4. BULUT BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE KULLANIMININ COĞRAFYA EĞİTİMİNDE KULLANIM ALANLARI.....	124
4.1. Depolama Olarak Bulut Bilişim Teknolojilerinin Kullanımı	125
4.2. Konuların Öğretiminde Bulut Bilişim Teknolojilerinin Kullanımı	125
4.3. Ölçme Değerlendirmede Bulut Bilişim Teknolojilerinin Kullanımı.....	125
5. ÖRNEK ETKİNLİKLER VE UYGULAMA ÖRNEKLERİ	125
5.1. Ortaokul Düzeyi	126
5.2. Lise Düzeyi	130
KAYNAKÇA	134
7. BÖLÜM	
COĞRAFYA EĞİTİMİNDE ARGÜMANTASYON VE KULLANIMI.....	137
1. GİRİŞ	137
2. ARGÜMANTASYON YÖNTEMİ.....	137
2.1. Argümantasyon Kuramları.....	140
3. ARGÜMANTASYON YÖNTEMİNİN AVANTAJLARI VE DEZAVANTAJLARI	142
4. COĞRAFYA DERSLERİNDE ARGÜMANTASYON KULLANIMI.....	143
5. ETKİNLİK ÖRNEKLERİ	145
KAYNAKÇA	148
8. BÖLÜM	
COĞRAFYA EĞİTİMİNDE SCAMPER TEKNİĞİ KULLANIMI: BİLSEM ÖRNEĞİ	151
1. GİRİŞ	151
2. SCAMPER TEKNİĞİ KULLANIMININ COĞRAFYA EĞİTİMİ AÇISINDAN ÖNEMİ	154
3. SCAMPER TEKNİĞİNİN COĞRAFYA EĞİTİMİNDE KULLANIMININ SINIRLILIKLARI... ..	155
4. SCAMPER TEKNİĞİ'NİN COĞRAFYA EĞİTİMİNDE KULLANIM ALANLARI.....	155
5. ÖRNEK ETKİNLİKLER VE UYGULAMA ÖRNEKLERİ	157
KAYNAKÇA	162
9. BÖLÜM	
COĞRAFYA EĞİTİMİNDE STEAM UYGULAMALARI VE KULLANIMI.....	163
1. GİRİŞ	163
2. STEAM UYGULAMALARI VE KULLANIMININ COĞRAFYA EĞİTİMİ AÇISINDAN ÖNEMİ.....	165
3. STEAM UYGULAMALARININ COĞRAFYA EĞİTİMİNDE KULLANIM ALANLARI	167
4. ÖRNEK ETKİNLİKLER VE UYGULAMA ÖRNEKLERİ.....	170
4.1. Ortaokul Düzeyi	170
4.2. Lise Düzeyi	171
KAYNAKÇA	173

10. BÖLÜM

COĞRAFYA EĞİTİMİNDE METABİLİŞSEL DÜŞÜNMEYİ MODELLEYEN

KWL VE KLEWS TABLOLARI İLE FRAYER DİYAGRAMININ KULLANIMI	175
1. GİRİŞ	175
1.1. Metabilişsel Düşünme Çerçevesinin İnşasında Etkileşimsel Yaklaşımların Önemi.....	176
1.2. KWL Stratejisinin Güncel Versiyonu: KLEWS (Know, Learning, Evidence, Wondering, Scientific Principles and Vocabulary)	177
1.3. Kavrama Erişi Düzeyi ve Bilimsel Okur-Yazarlık Becerilerinin Geliştirilmesinde Frayer Modelinin Etkililiği	180
2. KWL VE KLEWS TABLOLARI İLE FRAYER DİYAGRAMININ COĞRAFYA EĞİTİMİ AÇISINDAN ÖNEMİ	181
3. KWL VE KLEWS TABLOLARI İLE FRAYER DİYAGRAMININ COĞRAFYA EĞİTİMİNDE KULLANIMININ AVANTAJLARI VE SINIRLILIKLARI.....	182
3.1. KWL ve KLEWS Tabloları ile Aktif Okuma, Konuşma ve Yazma İçin Düşünce Çerçevesi Oluşturmak	184
3.2. Frayer Diyagramı ile Kavram Haritalama Süreci	186
4. KWL VE KLEWS TABLOLARI İLE FRAYER DİYAGRAMININ COĞRAFYA EĞİTİMİNDE KULLANIM ALANLARI	187
5. KLEWS TABLOSU VE FRAYER DİYAGRAMININ KULLANIMI İLE İLGİLİ ETKİNLİK VE UYGULAMA ÖRNEKLERİ.....	188
KAYNAKÇA	193

11. BÖLÜM

COĞRAFYA EĞİTİMİNDE SOSYAL MEDYA UYGULAMALARI VE KULLANIMI

1. GİRİŞ	197
2. SOSYAL MEDYA VE SINIRLILIKLARI	199
2.1. Temsil kaynaklı sınırlılık (Representations limitation).....	199
2.2. Metodolojik sınırlılık (Methodological limitation).....	199
2.3. Hacim (Volüme)	199
2.4. Çeşitlilik (Diversity)	200
2.5. Hız (Fast)	200
2.6. Gerçeklik (Reality).....	200
2.7. Etik sınırlılık (Ethical limitation)	200
3. DİJİTAL DÖNÜŞÜM	201
3.1. Eğitim ve Dijital Dönüşüm.....	202
3.2. Dijital Coğrafya.....	203
4. SOSYAL MEDYA UYGULAMALARININ COĞRAFYA EĞİTİMİ AÇISINDAN ÖNEMİ	204
4.1. Eğitsel Sosyal Medyanın Rolü	205
4.2. Eğitsel Sosyal Medya Platformları	205
4.3. Sosyal Medya Platformları ve Coğrafya Eğitimi	206

5. SOSYAL MEDYA UYGULAMALARININ COĞRAFYA EĞİTİMİNDE KULLANIM ALANLARI	207
5.1. Doğal Sistemler Kazanımları Doğrultusunda Sosyal Medya Uygulamalarının Kullanımı	208
6. ÖRNEK ETKİNLİKLER VE UYGULAMA ÖRNEKLERİ	209
6.1. Lise Düzeyinde Örnek Etkinlik ve Uygulamalar	209
6.2. Beşerî Sistemler Ünitesi Kazanımları Doğrultusunda Sosyal Medya Ü Uygulamalarının Kullanımı	211
6.2.1. Üniversite Düzeyinde Örnek Etkinlik ve Uygulamalar	212
KAYNAKÇA	213

12. BÖLÜM

COĞRAFYA EĞİTİMİNDE GOOGLE EARTH PRO PROGRAMININ UYGULAMASI VE KULLANIMI	217
1. GİRİŞ	217
2. GOOGLE EARTH PROGRAMININ KULLANIMI VE ÖZELLİKLERİ	220
3. GEP PROGRAMININ COĞRAFYA EĞİTİMİNDE KULLANIM ALANLARI	225
4. ÖRNEK ETKİNLİKLER VE UYGULAMA ÖRNEKLERİ	228
KAYNAKÇA	234

13. BÖLÜM

COĞRAFYA EĞİTİMİNDE BELGESEL VE FİLM KULLANIMI	235
1. GİRİŞ	235
2. BELGESEL VE FİMLERİN COĞRAFYA EĞİTİMİ AÇISINDAN ÖNEMİ	238
3. BELGESEL VE FİMLERİN SINIRLILIKLARI	240
4. BELGESEL VE FİMLERİN COĞRAFYA EĞİTİMİNDE KULLANIM ALANLARI	243
5. ETKİNLİK VE UYGULAMA ÖRNEKLERİ	249
KAYNAKÇA	254

14. BÖLÜM

COĞRAFYA EĞİTİMİNDE CİDDİ OYUNLAR VE KULLANIMI	257
1. GİRİŞ	257
2. CİDDİ OYUNLARIN COĞRAFYA EĞİTİMİ AÇISINDAN ÖNEMİ	261
3. CİDDİ OYUNLARIN SINIRLILIKLARI	271
4. ÖRNEK ETKİNLİKLER VE UYGULAMA ÖRNEKLERİ	274
KAYNAKÇA	279

15. BÖLÜM

COĞRAFYA EĞİTİMİNDE STORY MAPS UYGULAMASI VE KULLANIMI	283
1. GİRİŞ	283
1.1. Story Maps'in Amacı Nedir?	285

1.2. Story Maps'in Yapım Aşamaları Nelerdir?	287
2. STORY MAPS UYGULAMASININ COĞRAFYA EĞİTİMİ AÇISINDAN ÖNEMİ	294
2.1. Story Maps Nedir?	294
2.1. Story Maps'in Önemi Nedir?	294
3. STORY MAPS UYGULAMASININ SINIRLILIKLARI	297
4. STORY MAPS UYGULAMALARININ COĞRAFYA EĞİTİMİNDE KULLANIM ALANLARI ...	298
5. ÖRNEK ETKİNLİKLER VE UYGULAMA ÖRNEKLERİ	304
5.1. Ortaokul Düzeyi	304
5.2. Lise Düzeyi	305
KAYNAKÇA	310

16. BÖLÜM

COĞRAFYA EĞİTİMİNDE WEBQUEST UYGULAMALARI VE KULLANIMI..... 313

1. GİRİŞ	313
2. WEBQUEST	314
3. WEBQUEST UYGULAMA ADIMLARI	314
3.1. Giriş.....	315
3.2. İşlem/Görev.....	315
3.3. Bilgi Kaynakları.....	315
3.4. Süreç	316
3.5. Değerlendirme	316
3.6. Sonuç	316
4. WEBQUEST TÜRLERİ.....	316
4.1. Kısa Süreli Webquest.....	316
4.2. Uzun Süreli Webquest.....	316
5. WEBQUEST'İN AVANTAJ VE SINIRLILIKLARI.....	317
5. WEBQUEST'İN COĞRAFYA EĞİTİMİNDE KULLANIM ALANLARI.....	318
6. ÖRNEK ETKİNLİKLER VE UYGULAMA ÖRNEKLERİ.....	319
KAYNAKÇA	324

17. BÖLÜM

COĞRAFYA EĞİTİMİNDE KUM MASALARI VE KULLANIMI 327

1. GİRİŞ	327
2. KUM MASALARININ COĞRAFYA EĞİTİMİ AÇISINDAN ÖNEMİ	330
3. KUM MASALARININ HAZIRLANMASI	331
3.1. Modern Kum Masaları İçin Gerekli Malzemeler ve Kurulum	332
3.1.1. Gerekli Malzemeler	333
3.1.2. Kurulum aşamaları.....	337
4. KUM MASALARININ COĞRAFYA EĞİTİMİNDE KULLANIM ALANLARI	343

5. ÖRNEK ETKİNLİKLER VE UYGULAMA ÖRNEKLERİ.....	346
5.1. Lise Düzeyi.....	346
KAYNAKÇA.....	348
18. BÖLÜM	
COĞRAFYA, TARİH VE SOSYAL BİLGİLER EĞİTİMİ İÇİN SANAL MÜZE	
TASARIMINDA YENİ BİR MODEL ÖNERİSİ.....	349
1. GİRİŞ.....	349
1.1. Sanal Müzeler	350
1.2. Sanal Müzelerin Coğrafya, Tarih ve Sosyal Bilgiler Derslerinde Kullanımı.....	350
1.3. Sanal Müzelerin Coğrafya, Tarih ve Sosyal Bilgiler	
Eğitimi'nde Önemi, Avantaj ve Dezavantajları.....	351
1.4. Gereksinimler	352
2. SANAL MÜZE ORTAMI TASARIMI MODELİ ÖNERİSİ.....	354
2.1. Web Sayfası Oluşturma.....	354
2.2. Sanal Müzeye Dönüştürülen Web Sayfası	355
2.3. Sanal Müze Ortamı Geliştirmeleri.....	362
2.4. Sanal Müze Modeli Önerisinin Sınırlılıkları	367
3. UYGULAMA ÖRNEĞİ.....	369
KAYNAKÇA.....	370
ÖZ GEÇMİŞLER	371

COĞRAFYA EĞİTİMİNDE KONUM TABANLI MOBİL OYUNLAR VE KULLANIMI

Ahmet Uysal - Yavuz Değirmenci

1. GİRİŞ

Teknoloji ve insan arasındaki ilişkinin günümüzde daha karmaşık ve hızla değişen bir hal alması bir vakıadır. Eski ile yeni arasında ayrımın derinleştiği ve yeni diye anılan durumların dahi çok kısa sürede ardımızda kaldığı bir çağda “*dijital göçmen*” ve “*dijital yerleşik*” (Prensky, 2001) kavramsallaştırması, bireye ve topluma dair çoğu olguyu anlamak için oldukça faydalıdır.

Günümüz coğrafyasında akademik metin inşa ederken farklı yazı tarzları söz konusudur. Bir özne olan yazarın metnin içinde olması ya da bir başka ifadeyle fenomenolojik boyut önemlidir. Bu bağlamda, bu yazıyı kaleme alan yazarların dijital oyunlara dair yaşadıkları bir olay meseleye bakış açısını göstermesi bakımından faydalı bir girizgâhtır:

“Bayram ziyaretleri önemlidir. Üstelik pandemi günlerinde eğer kapalı mekânda vakit geçirilecekse en güzel yer köydü. O yüzden bütün aile köydeydi. Tabii, herkesin kendine göre endişesinin olmasından hareketle çocuklar, gençler ve iş kaygısı yaşayanlar için en temel sorun “*acaba köydeki internet nasıldı*”...Türk modernleşmesini köyler üzerinden okumak oldukça faydalıdır. Yol, su, elektrik, televizyon nasıl en son köylere ulaşmıştı ise internet için de benzer durum söz konusuydu. Lakin adına postmodern dönem diyebileceğimiz bu çağda çoğu zıtlık gibi kırsal ve kentsel mekânların fiziki, beşeri, toplumsal ve kültürel olarak birbirine girdiği bir durumda internet önceki teknolojilere göre oldukça farklıdır. Hemen hemen her yerde yaşanabilecek şu tablo her şeyi açıklar gibi: Bayram sebebiyle bir ara-

ya gelmiş beş kuşak üyesi topluluk bir odada bir aradaydı. Odaya hâkim bir yerde konumlanmış televizyon kimine göre mekânın en önemli unsur olsa da özellikle yaşı daha küçük olanlar için öylesine orada gibiydi. Sohbet ve arada televizyondaki programa yorumlar yaparak sosyalleşenlerin haricinde köşede elinde akıllı telefon ve tablet ile oturanlar da vardı. Bir an beş yaşındaki erkek çocuğu olan yeğenimden şöyle bir ses duyuldu: “Kütüphaneye gel”. Aynı ifadeyi daha yüksek sesli bir şekilde bir kaç kez tekrarladığında yüzündeki heyecan görülmeye değerdi. Odada küçük çocuğun heyecanına kimse şaşırmasa da odadaki en yaşlı kişiden şöyle bir tepki geldi: “Evladım, kütüphanenin köyde ne işi var” Böylesi bir tepkiye elbette herkesin gülmesi normaldi. Yaşlı adama çocuğun internette oyun oynadığı anlatıldığında yaşlı adam köye ilk radyo geldiğinde de yaşlıların kendisi gibi benzer tepkiler gösterdiğini söyleyerek bu hâle güldü”

Yukarıdaki kişisel tecrübe dijital yerleşik ve dijital göçmen ayrımına dair güzel bir örnek olduğu kadar “küçük yaşta mobil oyun oynama”, “sanal mekân ve gerçek mekân ayrımı”, “kırsal ve şehirsal alanlarda internete erişim ve dijital eşitsizlik” gibi bir çok olguya da işaret etmektedir. Bütün bunlara ilaveten bu örnekte, çevrimiçi oyunlar ve mekân arasındaki ilişkinin pedagoji ile bağlantısına dair unsurlar da vardır. Türkiye’de en çok oynanan oyunlardan birisi olan PUBG adlı oyunu oynayan beş yaşındaki bir çocuğun “kütüphaneye gel” gibi bir cümle kurması oldukça ilginç bir olgu olduğu kadar aynı zamanda geleceğe dair de göndermeler içermektedir. O halde denilebilir ki; Prensky’nin (2001) kavramsallaşmasından hareket ederek söylenirse, bu yazının amacı dijital yerleşik ve dijital göçmen ayrımı içinde konum tabanlı mobil oyunların ne anlama geldiğini görmek ise bir diğer amacı da böylesi bir ayrımın artık belirsizleştiğini göstermektir. Örneğin, mobil oyun oynayan ve dijital yerleşik kuşağı temsil eden bir çocuk ile bu çocukların ebeveynleri ve öğretmenleri iç içe olduğu için olguyu bir bütün olarak değerlendirmek daha faydalıdır. Bir diğer husus ise sanal mekan ve gerçek mekan arasındaki ayrımının belirsizleştiğidir ya da bir başka ifadeyle söylenirse sanallığın ve gerçekliğin artık iç içe olmasıdır. İşte bu bütünsellik aynı zamanda çağdaş coğrafi düşüncenin bakış açısı ile de örtüştüğü için konum tabanlı mobil oyunlar teorik tartışmalar açısından oldukça verimli bir alandır. Şüphesiz, mobil oyunlar “avantajlar ve dezavantajlar ya da imkanlar ve zorluklar” bağlamında düşünülebilir. Ancak bu çalışma, her ne kadar teorik tartışmaların izini sürmeyi ve eleştirel bir bakış içermeyi amaçlasa da asıl amacı konum tabanlı oyunların daha çok avantajlar ve dezavantajlar boyutuna odaklanmaktır. Daha spesifik söylenirse, konum temelli oyunların coğrafya eğitiminde ne gibi faydası olduğunun izini sürmek amaçlanmıştır. Ayrıca ilave etmek gerekirse, coğrafya eğitiminde öğrenci merkezli yaklaşımın ders tasarımında önemi (Artvinli, 2010) göz önüne alınırsa konum temelli oyunlar ders tasarımlarına da faydası olacağı gibi coğrafya öğretim programlarında öğrenciler için hangi

coğrafi becerilerin (Artvinli, 2009) geliştirileceği hususunda da dikkat çekicidir. Zira konum temelli oyunlarda öğrencilerin özne olduğu her zaman göz önüne alınmalıdır.

Bu çalışmada nitel yöntem kullanılmıştır. Çalışmada on kişi ile derinlemesine görüşme ve yirmi kişi ile de informal görüşmeler yapılmıştır. Oyun deneyimi olup görüşmeler, Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi coğrafya bölümü öğrencilerinden ve Türkiye'nin çeşitli bölgelerinden farklı kişilerle gerçekleştirilmiştir.

2. MOBİL OYUNLAR

Oyun kavramı aslında insanlık tarihi kadar eskidir denilebilir. Nitekim yapılan çalışmalar göstermektedir ki insanoğlu geçmişten günümüze gelindiğinde oyun kavramı farklı şekillerde günlük hayatta bir şekilde yer edinmiştir. Günümüz dijital dünyasında mobil, dijital veya bilgisayar oyunları ise bireylerin ciddi zaman ayırdıkları yaşamın bir parçası haline aldığı görülmektedir (And, 2019; Huizinga, 2018). Teknoloji ve eğitim arasında doğrudan bir ilişki olduğu göz önüne alınırsa, daha spesifik olarak teknoloji ve eğitimde oyunlaştırma olgusu arasında bir bağ söz konusudur. Farklı oyun türlerinin eğitimde oyunlaştırma vasıtasıyla pedagojik amaçlar çerçevesinde ele alınması (Seval vd., 2016) konum temelli oyunların coğrafya eğitimi amacıyla benimsenmesini sağlayacaktır. Teknolojinin gelişmesi ile dijital oyunların çeşitlenmesi arasında da paralellik gözlenmektedir. Oyunlar eğitici öğretici amaçlarla kullanılsa da daha çok eğlence amaçlı ve akış deneyiminin bir parçası olarak bireyleri meşgul etmektedir. Türkçe literatürde dijital oyun ile ilgili çok sayıda kitap, tez ve makale çalışması bulunmaktadır. Ancak dijital oyunlarla ilgili yayınların izini sürdüğümüzde ilk çalışmalar çok eski bir tarihe dayanmaktadır. Binark ve Sütcü (2008) TÜBİTAK-SOBAG tarafından desteklenen proje sonucunun bir bölümü olan "Kültür Endüstrisi" ön başlığı ile "Dijital Oyun" isimli çalışmayı kitap haline getirmiş ve alandaki basılı ilk eseri ortaya koymuşlardır. İçerik bakımından kültür endüstrisi olarak dijital oyunun ve bileşenlerinin neler olduğu, Türkiye'deki kısa tarihçesi ve mevcut durum gibi temel bilgilere yer vermişlerdir. Daha sonra Binark, Sütcü ve Fidaner (2009) Dijital Oyun Rehberi isimli kitabı yayınlamış ve dijital oyunların kavramsallaştırılmasına yönelik boşluğun doldurulmasını sağlamışlardır. Bir derleme olarak hazırlanan kitapta kapsamlı şekilde ele alınan, geleneksel oyunlardan başlayarak oyun tasarımı türleri, simülasyon, oyuncuların üretime katılması, Türkiyeli oyuncular, oyun uzmanlığı gibi pek çok konu ve ayrıca 155 terimden oluşan dijital oyun kültürü sözlüğü bulunmaktadır.

Mobil oyun literatüründe çalışmaların Sosyal Bilimler ve Eğitim Bilimleri alanlarında yoğunlaştığı gözlenmektedir. Az sayıda psikiyatrik ve psikolojik içerikli tıp alanında çalışma mevcuttur. Ancak coğrafya literatürüne bakıldığında bu konunun

henüz çalışılan konular arasında yer almaması dikkat çekicidir. İnterdisipliner çalışma alanı olarak değerlendirilebilecek dijital oyunları mekânsal yönden ele alan çalışmalar da oldukça sınırlı sayıdadır. Örneğin Şahoğlu (2019) “Konum Tabanlı Mobil Oyunlarda Oyun Emeğinin Metalaşması ve Hibrit Mekânın Toplumsal Üretimi” isimli çalışmasında dijital enformasyon ile fiziksel mekânı bir araya getiren mobil oyunları katılımcı gözlem tekniğiyle iki yönlü olarak ele almıştır. Öncelikle kâr odaklı yaklaşımın varlığına (dikkat çekmiş), ardından oyun emeğiyle üretilen gündelik yaşamı biçimlendirerek kent mekânlarının yeniden üretilmesine odaklanmıştır. Çevrimiçi oyunlarla ilgili başlıca eserlerden sonra diğer çalışmalara göz atıldığında Eğitim Bilimleri alanındaki araştırmaların diğer tüm alanlardan daha fazla olduğu belirlenmiştir. Bilgisayar Eğitim ve Öğretim Teknolojileri, Eğitim Psikolojisi veya Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık gibi geniş bir çerçevede özellikle de amprik çalışmaların yoğunluğundan söz edilebilir. Bu alanda çevrimiçi oyunlarla ilgili yapılan çalışmalarda ise “oyun bağımlılığı” çeşitli yönlerden ele alınmaktadır (Boran, 2020; Deliktaş, 2020). Bu çalışmalarda, lise öğrencilerinin, ergenlerin ya da üniversite öğrencilerinin oyun bağımlılığı ile duygusal şema, ahlaki kimlik, bilişsel tamamlama ihtiyacı, anne tutumu, depresyon, yaşam memnuniyeti, öznel mutluluk düzeyi gibi özellikler arasındaki ilişkinin anlaşılmasına yoğunlaşmıştır.

Eğitim Bilimlerinde oyun bağımlılığı çalışmalarında okul öncesi dönem (Ünsal ve Ulutaş, 2019), çocukluk (Hazar ve Hazar, 2017; Alper, Aytan ve Ünlü, 2015), ilköğretim (Şahin ve Tuğrul, 2012), ortaokul (Talan ve Kalınkara, 2020), ergenlik (Taş, 2019; Dursun ve Çapan, 2018), lise (Göldağ, 2018), üniversite (Yalçın ve Bertiz, 2019) gibi belli dönemlere özgü çalışmalar yapılmıştır. Ayrıca özel yetenekliler (Yavuz, 2018), sporcular (Bedir, Erhan, Akkuş, 2019) ve öğretmenlere (Aydın ve Horzum, 2015) odaklanan çalışmalarda oyun bağımlılığı ilişkisel olarak değerlendirilmiştir. Eğitim bilimleri çalışmalarında oyun bağımlılığı farkındalığı ve motivasyonu hakkında ölçek geliştirme veya uyarlama çalışmaları da bulunmaktadır. Ayrıca, çevrimiçi oyunlar; oyun alışkanlığı (Gökkaya ve Deniz, 2014), ders başarısı (Yeşilyurt, 2018), kültürel dönüşüm (Kılıç, 2021), eğitsel oyunlar (Bakar, Tüzün ve Çağıltay, 2008; Orak, Karademir, Artvinli, 2016; Bayırtepe, Tüzün, 2007) gibi farklı bakış açılarından da ele alınmıştır.

Dijital oyun çalışmaları kültürel üretim, tüketim, gündelik hayat ve eğlenme bağlamında kültürel çalışmalardan beslenmeye ve onu beslemeye elverişlidir. Bu bağlamda sosyal bilimciler çevrimiçi oyunları sosyal ilişkiler, kültürel dönüşüm, tüketim kültürü/tüketici davranışı, gündelik hayat pratikleri bağlamında ve sosyolojik açıdan ele almışlardır. Bu bağlamda, oyunların tıpkı coğrafya da olduğu gibi (İçen, 2020) determenistik boyutu vardır. Çevrimiçi oyunlar; dil,, kimlik, medyanın oyun temsili, istihdam, oyun satın alımı konularında da değerlendirilmiştir. Ayrıca, saldırganlık, şiddet, intihar gibi olumsuz yönlerine de dikkat çekilmiştir. Mobil

oyunlara dair ele alınan temaların çeşitliği göz önüne alınırsa, tam da bu noktada şu soruyu sormak gereklidir; acaba mobil oyunlar içinde konum tabanlı mobil oyunların durumu nedir?

3. KONUM TABANLI MOBİL OYUNLAR

İnternetin hayatımıza girmesiyle hem oyun çeşitliliği hem de oyunu oynayan kişilerin sayısı gün geçtikçe artmıştır. Ayrıca, her gün mali değeri artan bir oyun endüstrisi ve buna bağlı olarak belli bir sosyolojinin de üretimi söz konusudur. Günümüz dijitalleşme çağında oyunları ifade etmek için bilgisayar oyunu, dijital oyun, mobil oyun, internet oyunu, çevrimiçi oyun gibi birçok kavram kullanılmaktadır. Farklı isimlendirmelere rağmen günümüzdeki çoğu oyun internet vasıtasıyla oynandığı için artık “oyun” derken dahi çevrimiçi oyunlar kastedilmektedir. Ayrıca değişen teknolojik aygıtlar oyun oynama alışkanlığı dönüştürdüğü gibi aynı zamanda isimlendirmeye de yansımaktadır. Örneğin, akıllı telefon, tablet gibi taşınabilir aygıtların yaygınlaşmasıyla beraber hem mobil oyun oynayanlar artmıştır hem de mobil oyun ifadesi yaygınlaşmıştır. Pala ve Erdem’e göre (2011) “dijital oyun” kavramı teknoloji ile ilişkili oyunları kapsayan biri isimlendirmedir. Peki dijital oyunlar nasıl sınıflandırılmaktadır?

Dijital oyunlar çeşitli kriterlere göre sınıflandırılabilir. Tarlakazan ve Yavuz’un (2018) ifadesiyle dijital oyunlar; “Oyun oynama platformlarına göre bilgisayar oyunları, konsol oyunları, mobil oyunlar... Oyuncu sayılarına göre; tek kişilik, iki kişilik, çok kişili oyunlar ve çevrimiçi oyunlar... Oyuncunun oyuna bakış açısına göre First Person Shooter (birinci kişi gözünden), Third Person Shooter (üçüncü kişi gözünden) ya da God (tanrı)” şeklinde sınıflandırılabilir. Ancak, Rapeepisarn ve arkadaşları (2008; aktaran Tarlakazan ve Yavuz, 2018) dijital oyunları şöyle sınıflandırmıştır: “Aksiyon-macera oyunları, dövüş oyunları, spor oyunları, simülasyon oyunları, strateji oyunları, eğitici oyunlar, rol yapma oyunları. Bütün bu sınıflandırma çalışmaları olgunun bir boyutunu gösterdiği için oldukça önemlidir. Bu çalışmadan nesnel mobil oyunlar olduğu için “mobil oyun” ifadesi tercih edilmiştir. Ancak, özellikle çoğu konum tabanlı oyun bilgisayar ile oynandığı akılda tutulmalıdır. Dolayısıyla bu çalışma için oyunun oynandığı aygıttan ziyade “konum tabanlı” olma özelliği daha çok önemlidir.

Konum tabanlı mobil oyunlar (KTMO) oyuncunun fiziksel bir lokasyonda konumlandığı oyunlardır. (Rashid vd., 2006) Çoğu KTMO gerçek dünya ile kurgusal dünyanın karıştığı ya da gerçek dünyanın genişlemesinin tecrübe edildiği oyunlardır (Arango-Lopez, 2017). KTMO görece yeni bir türdür ve ilk çalışmalarda üç gruba ayrılmıştır (Nicklas vd., 2001) Kesin bir lokasyon verisine dayanmayan “mobil oyunlar”; 2) Kesin GPS sinyallerin gerektiği ve herhangi bir yerde oynanan “konum

bilinç oyunları”; 3) Oyundaki olaylar için dünyadaki gerçek lokasyonun özelliklerine dayanan ve küçük bir alanda oynanan “mekansal bilinç oyunları”. Şüphesiz, böylesi bir gruplandırma çok eskilerde kaldığı için günümüzde mobil oyunlar artık konum tabanlı oyunlar içinde değerlendirilmemektedir. KTMO için jeolokasyon oyun (geolocation game) ya da jeolokasyonlu oyun (game with geolocation) ifadeleri de kullanılmaktadır (Silva vd., 2017). Akademik çalışmaların çoğunda konum tabanlı oyun n tabiri kullanılsa da nüfuz edici oyunlar (pervasive games), arttırılmış gerçeklik oyunları (AR game), karışık gerçeklik oyunları da (mixed reality games) konum tabanlı mobil oyunlar çerçevesi içinde değerlendirilebilir.

O halde en önemli meselelerden birisi de KTMO nasıl isimlendirileceğidir. Bu bağlamda Tokgöz’ün (2019) çalışması dikkate değerdir. Ayrıca, KTMO ile ilgili mekan algısı (Tokgöz, 2017), oyunların sosyalleşme boyutu (Tokgöz ve Polat, 2018a) ve transmedya anlatıları (Tokgöz ve Polat, 2018b) üzerine yaptığı çalışma bir bütün olarak KTMOların mekansal boyutunu anlamak için oldukça faydalı çalışmalardır. Tokgöz’a (2019:180) göre konum temelli mobil oyunlar şöyle tanımlanabilir:

“Konumsal medyanın bir türü olan konum tabanlı mobil oyunlar (KTMO), mobil cihazlar, kablosuz iletişim, konum verisi, kent, kurgu ve anlatının kesiştiği noktada yer alan, mekânsal olarak hibrit özellik taşıyan, zamansal olarak oturumlara bölünmeksizin gerçek yaşamın sürekliliğine sahip oyunlardır. Oyuncular kent sokaklarında yürüyerek dolaşırken, mobil cihazlarında kentin dijital haritasını takip etmekte, zihinsel olarak oyunun dijital anlatısı aracılığıyla fiziksel olarak bulunduğu kenti deneyimlemektedir.”

KTMO içinde 2016 yılında yayılmaya başlayan Pokémon GO’nun yeri ayrıdır. Bu oyundan sonra birçok şirket konum tabanlı oyunlara yatırım yapmıştır ve konum tabanlı oyunların sayısı artmıştır. En popüler konum temelli oyunlar şunlardır: Pokémon GO, Ingress, Draconius GO, Jurassic World: Alive, Walking Dead: Our World ve Landlord Tycoon-Real Estate Investing Idle (Laato, 2019: 617). Laato’ya (2019) göre konum tabanlı oyunlar altı kategori de değerlendirilebilir: 1) Avcı oyunları; Oyuncular gerçek dünyada saklanan nesnelere belli ipuçlarına göre bulmayı hedeflemektedir. Örneğin, *Scavify* ve *Social Scavenger*. 2-) Konum tabanlı kitlesel katılımlı çevrimiçi rol yapma oyunları (Location-based Massively multiplayer online role-playin game/MMORPG); Gerçek haritaya dayalı olan bu oyun konum tabanlı oyunlar içinde en yaygın olanlarıdır. Örneğin, Pokémon GO, Draconius GO, Jurassic World: Alive, Walking Dead: Our World. 3-) Mekansal bilinç oyunları; Spesifik bir çevre için tasarlanan oyunlar. Bir binanın içinde de oynanabilir. Örneğin, *Oddfellow’s Secret*, *E-BIKEFEST Mountain Quest*. 4-) Jeokonum oyunları; Oyuncunun hareketlerinin kesin olarak bir haritada izi sürülemez de oyun esnasında oyuncunun lokasyonundan faydalanan oyunlar. Örneğin, *The Walk*, *Strut*, *Zombies*, *Run!* 5-) Hareket gerektiren oyunlar; kullanıcının lokasyonundan ziyade

hareketine dayalı oyunlar. Örneğin, Landlord Real Estate Tycoon. 6-) Diğer oyunlar. Şüphesiz bu gruplandırma belli bir fikir verse de KTMO içinde en yaygın oynananlar konum tabanlı kitlesel katılımlı çevrimiçi rol yapma oyunlarıdır. Bu durumu yapılan mülakatlarda görmek mümkündür. Kalelioğlu'nun (2021) bir internet sitesindeki haberine göre Türkiye'de 2021 yılı itibarıyla en çok oynanan Kitlesel Katılımlı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları şunlardır: Black Desert Online, World of Warcraft: Shadowlands, Metin2, Knight Online, Silkroad Online, Blade and Soul, Cabal Online, The Elder Scrolls Online, Albion Online, Final Fantasy XIV Online.

Yukarıda ifade edilen gruplandırmanın haricinde Lehmann (2012) KTMO'yu dört modele göre sınıflandırmıştır. Açıkçası bu sınıflandırma KTMO'lar ve mekân pratikleri arasındaki ilişki bağlamında faydalı bir çerçeve sunmaktadır. Buna göre; "araştırma ve bulma", "yolu takip etme", "peşine düşme ve yakalama" ve "uzaklık değişimi" bunlar arasında yer alır.

4. KONUM TABANLI MOBİL OYUNLAR VE COĞRAFYA EĞİTİMİ

Teknoloji ve eğitim arasında ilişki denilince, genelde, teknik aygıtların ve teknolojik imkânların eğitim faaliyetlerinde kullanılması ve teknoloji ile beraber eğitim anlayışının ve öğretme/öğrenme tecrübelerinin dönüştüğü akla gelmektedir. Bu bağlamda, KTMO'lar da genel olarak eğitim; daha özelden de coğrafya eğitimi açısından dikkate değer bir alandır. Belli yerlere dair öğrenme içeriklerini anlamada öğrenciye yardım etmesi (Kim, Park, and Baek 2009; Papastergiou 2009; Brysch, Huynh, and Scholz 2012), bazı tarihi oyunlar vasıtasıyla tarihi yerlerin ve olayların öğrenilmesi (Akkerman, 2009), interaktif konum tabanlı mobil oyunlar ile dil eğitimi (Chen ve Tsai, 2009), kültürel miras hakkında öğretici oyunlar ile vatandaşlık bilincinin artırılması (Mortara vd., 2014), müzeler için dizayn edilmiş oyunlar kültür mekanları hakkında bilgi (Laine, 2009; Melero, Hernandez-Leo ve Manatunga, 2015) gibi konular vasıtasıyla konum tabanlı mobil oyunlar ve eğitim arasında bağ kurulabilir. Şüphesiz KTMO'lar ile gündelik hayat mekanlarının hepsi ile ilişki kurmak mümkündür. Konum temelli oyunlar denilince şüphesiz ilk akla gelen şeylerden birisi haritalardır. Öğrencilerin harita becerileri ile coğrafya eğitimi ve coğrafya ders kitapları arasındaki ilişki göz önüne alınırsa (Artvinli, 2012; Artvinli ve Dönmez, 2020) konum temelli oyunlar coğrafya eğitimi ders kitaplarında göz önüne alınmalıdır.

Colley ve diğerleri (2017) coğrafyanın beş temel kavram içindeki "hareket ve yer" kavramına odaklanıp Pokemon GO mobil oyunları hakkında hareket ve yer ile bağlantılı olarak şu soruların izini sürmüşlerdir: Pokemon Go oyunu ile insanların hareketliyi nasıl etkilenmiştir ve Pokemon Go tarafından hangi yerler avantajlı ve dezavantajlı görülmektedir?

KTMO ve eğitim arasındaki ilişkiyi anlamak için belli bir spesifik oyuna eğilen çalışmalara bakmak oldukça faydalıdır. Bu bağlamda, SimCity adlı oyununun pedagojik potansiyeline dair Tanes and Cemalçılar'ın (2010) çalışması dikkate değerdir. Ayrıca, SimCity oyununu şehir coğrafyası (Adams 1998), hidroloji (D'Artista and Hellweger 2007), planlama eğitimi (Gaber 2007; Devisch 2008; Minnery and Searle 2014), çevre eğitimi (Nilsson and Jakobsson 2011) gibi konularda bir eğitim aracı olarak kullanılmıştır. Kim ve Shin'in (2016) çalışması bu oyunun şehir coğrafyası eğitimi bağlamında "teoriyi kavrama, eleştirel düşünce, coğrafi yaratıcılık" gibi konularda pedagojik imkanlarına odaklanmıştır.

KTMO'ya her ne kadar coğrafi düşünce, sosyal teori ve eleştirel teori çerçevesinde bakmak mümkün olsa da coğrafya eğitiminin pratik ve fayda merkezli yönleri de vardır. Bu olgu şu şekilde ifade edilebilir: Peki, o halde konum tabanlı mobil oyunların ne gibi bir faydası vardır? Laato ve arkadaşları (2019) konum tabanlı oyunların coğrafya eğitiminde faydalarını "fiziksel aktivite, coğrafya, kartoğrafya, topografa, navigasyon ve sosyal etkileşim" başlıkları altında ele aldıktan sonra KTMO türleri ve eğitsel faydalarını "yüksek, orta ve düşük" seviye ölçüsüne göre değerlendirmiştir. Buna göre, Konum tabanlı kitlesel katılımlı çevrimiçi rol yapma oyunlarının kartoğrafya, topografya ve navigasyon özellikleri bakımından "yüksek"; coğrafya, fiziksel aktivite ve sosyal etkileşim özellikleri açısından "orta" seviyede olduğu görülmektedir (Tablo 1).

Tablo 1: Konum Tabanlı Mobil Oyun Türleri ve Öğrenme Çıktıları (Laato ve arkadaşları (2019))

Oyun Türü	Fiziksel Aktivite	Coğrafya	Kartoğrafya	Topografya	Navigasyon	Sosyal Etkileşim
Avcı Oyunları	orta	düşük	orta	düşük	yüksek	yüksek
Konum Tabanlı MMORPG'lar	orta	orta	yüksek	yüksek	yüksek	orta
Mekan Bilinç Oyunları	düşük	düşük	orta	orta	orta	düşük
Jeokonum Oyunları	düşük	düşük	düşük	düşük	düşük	düşük
Harekete Bağlı Oyunlar	yüksek	orta	orta	düşük	orta	düşük

KTMO denilince temel coğrafi becerilerin akla gelmesi oldukça normaldir. Lammes ve Wildmott'un (2018) ifade ettiği gibi eğer oyunlar gerçek dünya haritaları temelli navigasyon arayüzlerine sahip ise bu oyunların kartoğrafik ve navigasyona dair becerilerin gelişmesinde etkisi oldukça fazladır. Örneğin, Laato vd.'nin (2019) *The Walking Dead: Our World* adlı oyunu örnek göstererek ifade ettiği gibi konum tabanlı mobil oyunlarda harita ve navigasyon becerisi gelişmektedir. Şüphesiz sanal mekanda geçen mobil oyunlar ile gerçek mekanlı mobil oyunlar arasında her ne kadar fark olsa da bir bütün olarak konum tabanlı mobil oyunlarda oyuncunun kartoğrafik becerileri ve bilgileri gelişmektedir (Andone, 2017; Lammes ve Wilmott, 2017). Bu bağlamda en dikkat çekici oyunların başında *Ingress* ve *Pokémon GO* gelmektedir. Bu oyunlar, oyuncuyu farklı tarzlarda yeni yerlere seyahat etmeye teşvik etmektedir. Hatta, oyuncular daha uzak mesafelere gittiğinde puanlarla ödüllendirilmektedir. Chess'in (2014) vurguladığı gibi *Ingress* oyuncuları hem kendi yerel fiziki mekanda hem de küresel sanal oyun mekanında oldukça aktiftir. *Ingress* oyuncularının yüzde 56'sı 11-100 km çapında bir alanda oynamakta, yüzde 88'i ise oyun esnasında daha önce gitmediği yerlere gitmektedir.

KTMO oyuncuları ile yapılan mülakat neticesinde ilk gözlemlenen olgu "oyun ve bağımlılık" arasında kurulan ilişkidir. Bu durumun en büyük sebebi çevredeki kişilerin mobil oyunlara yüklediği anlam ve hakim olan söylemdir. Açıkçası, bu söylemi akademik çalışmalarda da görmek mümkündür. KTMO oyunculara "bu oyunların coğrafya açısından faydaları nedir" diye bir soru sorulduğunda oyuncular başlangıçta oyun ve fayda arasında bağ kurmakta çekimser kalmışlardır. Dolayısıyla, mobil oyunların eğitim açısından faydaları ele alınırken ilk yapılması gereken şey mobil oyunlara dair hakim olan söylemi eleştirmek ve alternatif bakış açılarının da varlığını göstermektir. Bu aşamadan sonra gözlemlenen en önemli olgu, oyun ve coğrafi beceriler arasında doğrudan bağ kurulmasıdır. Buna göre, KTMO oyuncuları, oyun vasıtasıyla harita becerilerinin geliştiğini, coğrafi bilgilerinin arttığını belirtmektedir:

"Dünyanın farklı yerlerindeki şehirlerin, köylerin, evlerin oyuna geçirilmesi biraz da olsa oralar hakkında bilgiler edinmem, sağlıyor. Mesela oyunda gitmeyi sevdiğim yerlerden olan Yasnaya Polyanna bölgesinin gerçekte Rusya'da Tolstoy'un evinin olduğunu öğrenmiştim. Belki gerçek hayatta gidemiyorum ama oyunda istediğim gibi gezebiliyorum hatta Çernobil Enerji Santralini içine bile girebiliyorum" (Esra, 20 yaşında).

"PubG ve Mobile Legend oynasam da Mobile Legends daha aktif oynadığım bir oyun. Öldükten sonra belli bir bekleme süren var o süre bitince oyuna tekrar devam edebiliyorsun. Oyunda 50 de fazla karakter var ve her karakter için farklı itemler var. Geliştirebilmek için bu itemleri ezberlemek gerekiyor. Sevmemin nedeni strateji oyunu olması. Oyun vasıtasıyla, Pripyat yüzme havuzu (Çernobil Rusya)

Howrah Köprüsü (Kalküta Hindistan) Kaliningrad (Rusya Limanı), Norwich eyalet hastanesi (İndiana) Çernobil Nükleer santralleri(Rusya) gibi daha önce bilmediğim yerleri öğrendim. Çernobil Nükleer Santrali en çok dikkatimi çeken yer. Çünkü orda insanlık tarihi için bir felaket yaşandı. Bunu oyuna aktarıp unutturulmaması güzel bir şey” (Akın, 19 yaşında). “Minecraft Brawl Stars PUBG Roblox CS:GO Zula adlı oyunları çok oynadım ama en sevdiğim Minecraft. Çünkü Çünkü Minecraft kareden bir oyundur ve çok eğlencelidir. Oyunda hayatta kalma survival bed wars gibi şeyler beni çok eğlendiriyor. Oyunda creative yani yaratıcı moduna geçersen her şeyi yapabilirsin. Oyun içinde en çok rmanlık alanlar yani ağaçların çoğunluk olduğu yer ilgimi çekiyor. Normalde de doğa her zaman ilgimi çekmektedir” (Serkan, 19 yaşında)

Yukarıda ifade edildiği gibi KTMoların harita beceresi ve coğrafi bilgileri artırmaktadır. Ancak, genelde coğrafi bilgi denilince dünya üzerindeki yerlerin konumu akla gelmektedir. Dolayısıyla, yapılan mülakatlarda KTMO ve fiziki/beşeri coğrafi özellikler arasındaki ilişkiye dair daha ayrıntılı sorular sorulmuştur:

“İster fantastik bir mekanda isterse de gerçek bir mekanda geçsin konum tabanlı oyunlar dünyamızın coğrafi olgularını genellikle değiştirmeden kendi bünyelerine katmışlar. Örneğin akla gelmeyecek fantastik canavarlarla dolu bir oyunda dahi dünyada çıkarılan madenlerin karşılıkları var. Yani 5 metrelik bir “troll” ile dövüştüğünüz yerde sizden obsidyen bulmanızı isteyebiliyor oyun. Knight Online adlı oyun buna örnek olarak gösterilebilir. Başka bir nokta ise coğrafi görünümün oyun karakterlerini etkilemesi. World Of Warcraft adlı oyunu buna örnek gösterebiliriz. Çöl benzeri bir çevreden gelen oyuncu tipleri ya da canavar tipleri belirli oluyor. Ne kadar fantastik olsalar da iklim ve doğal çevreden bağımsız olamayacağı ortaya konuyor. Bir başka husus simülasyon oyunlarında karşımıza çıkıyor. Bu oyunlar temelde gerçek hayat simülasyonları olduğundan coğrafi öğeleri de tamamen kullanmak zorunda kalıyorlar. Örneğin Flight Simulator oynarken uçağın irtifasına dikkat etmezseniz sis yüzünden göremediğiniz bir dağa çarpabiliyorsunuz. Ya da Farming Simülatörlerinde bulunduğunuz konumun enlemine göre oyun size bazen kuraklık yaşatabiliyor. Bunun dışında ise çoğu oyunda dağların tepelerine çıktıkça ısı düşüyor ve karakteriniz üşüyor. Denizde yüzerken ne kadar derine inerseniz karakteriniz o kadar basınçtan etkileniyor. Bu konuda Grand Theft Auto’yu örnek alacak olursak şehirden uzaklaşıp doğaya yaklaştıkça etrafınıza çıkan hayvanların vahşileştiğini görebiliyorsunuz. Taktik/Strateji oyunları da coğrafi öğeleri kullanmayı öğretiyor. PUBG ya da Rome Total War gibi oyunlar dağlardan, vadilerden ve diğer öğelerden yararlanarak sizin ya da askerlerinizin gizlenmenizi sağlıyor. Bazı araba yarışlarında ise hava durumuna bağlı olarak araç kontrollerinin zorlaştığını görüyoruz. Bunun dışında çoğu oyun harita okumada, coğrafi konumun iklime etkisinde ve doğal çevrenin canlılar üzerindeki etkisine gerçek dünyada olduğu haliyle yer vermektedir”.

KTMO ve eğitim arasındaki ilişki denilince bir diğer üzerinde durulması gereken konu da toplumsal etkileşimdir. Dijital göçmen ve dijital yerleşik kavramları bağlamında düşünülünce günümüz gençlerinin sosyal çevrelerinin büyük bir bölümü sosyal medya ağları vasıtasıyla edinilebilir. Dolayısıyla, mobil oyun oyuncuları arasında da sosyalleşme söz konusudur. Başlangıçta internet üzerinde başlayan bu olgu zamanla gerçek hayat diye ifade edilen gündelik hayata taşınmaktadır:

Grup çalışması ve görev dağılımıdır. 4'er kişilik takımlarla oynadığı ve 96 tane rakibinin olduğunu düşününce 2 kişinin hayatta kalmak için eşyalar toplaması ve arkadaşlarıyla paylaşması, kalan 2 kişinin de etrafı incelemeleri ve rakiplerin nerede olduklarını öğrenmeleri gerekiyor. Takım içinde stratejiler geliştirmek ve planlar yapmak oyunun öğretici yanlarından. Benim için öğretici bir diğer yanı da bayraklar oldu. Rakiplerin hangi ülkeden olduklarını merak ettiğim için bayraklarını öğrendim.

"Benim şimdiye kadar oynadığım tek oyun PubG Mobile oldu. Popüler olduğu zaman merak edip indirmiştim ve hala da oynamaya devam ediyorum. Oyunu bu kadar sevmemin nedeni normal hayatta edinemediğim arkadaşlıkları oyun sayesinde edinmiş olmam. Ülkemizde Ordu, Sakarya, Kütahya, İstanbul, Hatay, Adana, Ankara hakkında bilgiler edinmiş oldum. Dünyada ise Avusturya, Almanya, İngiltere, Bulgaristan ve Belçika'dan arkadaşlar edindim. Ve onların kültürleriyle tanışmış oldum. Görüntülü konuşmalarla o yerler hakkında bilgiler edindim. En çok dikkatimi çeken yer Belçika oldu. Çünkü daha önce hiç Felemenkçe konuşan birilerini duymamıştım. İngilizce olsun, Almanca olsun bu diller kulağımızın biraz aşına olduğu dillerdi. Oyun sayesinde çok güzel arkadaşlıklar edindiğimi düşünüyorum. Özellikle pandemi döneminde dışarı çıkamazken oyundan yeni birileriyle tanışmak eğlenceli oluyor. Hatta bazılarıyla o kadar iyi anlaştık ki tatillerini Türkiye'de yapmaya karar verdiler. 1.5 yıldır konuşup oyun oynadığım arkadaşlarımla 1 ay sonra görüşüp tatil yapacak olmamız bile çok garip ve heyecanlı."

Şüphesiz, mobil oyunlar ve toplumsal etkileşim arasındaki ilişkinin negatif yönleri de vardır. Üstelik, okul, mahalle gibi mekanlardan farklı olarak sanal mekanlardaki sosyalleşmenin dezavantajlarının daha farklı boyutlarda olduğu da bir vakıadır. Ancak, günümüz dünyasında bu tür olgular yaygınlaşmıştır. Hatta, KTMO oyuncuları ile yapılan mülakatlarda oyun vasıtası ile arkadaşlıklar kurulmasının normal bir durum olduğu ifade edilmiştir. Bu bağlamda, mobil oyunların avantaj ve dezavantajları eş zamanlı içinde barındırdığının ve tek bir yöne vurgudan ziyade olgunun bütünselliğinin altı tekrar çizilmelidir.

Bu çalışmanın başında çıkış noktası olarak dijital yerleşik ve dijital göçmen ayrımına vurgu yapılarak çalışma boyunca da böylesi bir ayrımın olguyu anlamada faydası olsa da eksik kalan yanların da olduğu işaret edilmiştir. Bir başka ifadeyle,

günümüz dünyası sanallık ve gerçeklik gibi genel bir ayrım ile anlaşılammaktadır. Çünkü birçok kavram gibi sanallık ve gerçeklik iç içe geçmiştir ve kognitif, bireysel ve toplumsal açıdan sanal mekân ile gerçek mekanın sınırları net değildir. Literatürde, dijital oyun hakkında yapılan çalışmaların çoğu bu oyunların bağımlılık, gerçeklikten kopma, sağlık sorunları vb gibi negatif yönleri daha çok ilgi görse de böylesi bir bakışın eksik yönleri de vardır. Zira sanal diye ifade edilen dijital oyunlar gerçek ile içiçedir ve gerçekliği yeniden tanımlayıp dönüştürmektedir. Bir zamanların sokakta oynanan oyunları gibi hayatın içinde olduğu için dijital oyunları “sanallık ve bağımlılık söylemleri” ile etiketlemek eğitimcilerin en son yapması gereken şeylerden biridir. Şüphesiz, öğrencileri dijital oyunların olumsuz etkilerinden koruma konusunda eğitimcilere çok işler düşmektedir. Bu yüzden, bu çalışmada da vurgulandığı gibi, dijital oyunların fayda ve zararı bağlamında dengeli bir bakış açısına sahip olmak gereklidir.

Bu çalışmada KTMO oyuncuları ile derinlemesine görüşme yapıp onların hikâyelerinin izi sürülüp belli temalar etrafında KTMOlar ve coğrafya eğitimi arasında ilişki irdelenmiştir. Buna göre, harita becerisi, topografya bilgisi, fiziki ve beşeri coğrafya özelliklerine dair coğrafi bilgi edinme beceresi, toplumsal etkileşim gibi konularda coğrafya eğitimi ve KTMO arasında doğrudan ilişki söz konusudur. Ancak, bu ilişkinin daha derinlemesine görülmesi için nitel ve nicel metodların bir arada kullanıldığı yeni çalışmalara ihtiyaç vardır. Ayrıca, belli oyunlara yoğunlaşıp o oyunlar hakkında coğrafya eğitimine faydasını değerlendiren ölçekler geliştirilmesi faydalı olacaktır.

Şüphesiz, KTMO ve coğrafya eğitimi arasında ilişkiye eğilen çalışmaların artması oldukça faydalıdır. Fakat meseleye coğrafya eğitimi bağlamında bakılırsa, KTMO içinde coğrafya eğitime dair unsurlar arayan çalışmaların haricinde coğrafya eğitimi amaçlı konumsal oyunlar aşamasına geçilmelidir. Böylece, mobil oyunlar hem coğrafya eğitiminde daha aktif olarak kullanılacaktır hem de dijital göçmenlik ve dijital yerleşiklik arasındaki uçurumu kapatacaktır.

5. MOBİL OYUNLARIN KULLANIMINA YÖNELİK ETKİNLİK ÖRNEĞİ

Etkinlik - 1

Ders: Coğrafya

Sınıf: 9

Konu: Doğal Sistemler/İklimler ve Özellikleri

Kazanım: 9.1.12. Yeryüzündeki farklı iklim tiplerinin özellikleri ve dağılışları hakkında çıkarımlarda bulunur.

Doğrudan Verilecek Beceri: Harita Becerisi, Kanıt Kullanma Becerisi

Araç-Gereç ve Materyal: Dijital Oyunlar

Öğrenme Hedefleri:

- İklim ve iklimin elemanlarını açıklayabilme,
- İklimler ve iklimlerin özelliklerini açıklayabilme,
- Farklı iklim tipleri ve çevresel özelliklerine yönelik çıkarımlarda bulunabilme,
- İklimleri etkileyen faktörleri açıklayabilme,
- İklim ve hava olaylarının günlük yaşamla ilişkisini kurabilme,

Uygulama Süreci:

I. Aşama: Bu aşamada ders konusuna ilişkin süreç takip edilir.

- İklim, iklimin elemanları ve iklimle ilgili temel kavramlara ilişkin sınıf ortamında ön bilgiler verilerek açıklamalar yapılır.
- İklim ve hava durumumu kavramları açıklanarak arasındaki farkların neler olduğu sınıf ortamında tartışılır ve gerçek yaşamdan örnekler verilerek açıklanmaya çalışılır.
- Sınıf ortamında farklı iklim tipleri ve özellikleri görsellerle karşılaştırılarak tartışılır.
- İklimleri etkileyen faktörlerin neler olduğu gerçek yaşamdan örneklerle açıklanır ve sınıf ortamında tartışılır.
- İklim özelliklerinin çevresel özellikleri ile birlikte fiziki ve beşeri çevre üzerinde ne gibi etkilerinin olabileceği sınıf ortamında tartışılır.
- Farklı iklim tipi özelliklerini yansıtan, farklı mekânlara ait görsellerden ve haritalardan yararlanılarak iklimlerin özellikleri arasında çıkarımlarda bulunulur.

II. Aşama: Bu aşamada öğretmen farklı iklim özelliklerini yansıtan ve günlük yaşamda da öğrenci ve bireylerin sıklıkla kullandıkları dijital oyun içeriklerinden yararlanarak sınıf ortamına çeşitli oyun görselleri getirir (Görsel-1 ve Görsel-2).



Görsel-1 Yazar tarafından oyun esnasında alınan ekran görüntüsü



Görsel-2 Yazar tarafından oyun esnasında alınan ekran görüntüsü

Bireylerin günlük yaşamda sıklıkla kullandıkları çeşitli dijital oyun içeriklerindeki bu ve benzeri görsellerden yararlanarak ve mekânlara ait özelliklerden yola çıkarak iklim koşulları ve iklim özellikleri sınıf ortamında karşılaştırılarak tartışılır ve yorumlanır.

III. Aşama: Bu aşamada öğrencilerden farklı görseller istenir.

Öğretmen iklimlerle ilgili haftalık konusunu tamamladıktan sonra öğrencilerden de günlük yaşamlarında zamanlarını geçirdikleri veya kullandıkları çeşitli oyun içeriklerinden farklı iklim özelliklerini yansıtacak görselleri ve özellikleri sınıf ortamına getirmelerini ister. Öğrencilerin sınıf ortamına getirdiği farklı görsellerden yola çıkılarak buraların iklim özelliklerinin neler olduğu, çevresel özellikleri, benzer ve farklı yönleri tartışılır. Daha sonra coğrafi unsur veya konularla ilişkili olabilecek farklı içerikteki dijital oyunlarla ilgili yönlendirmeler yapılır.

KAYNAKÇA

- Adams, P. C. (1998). Teaching and learning with SimCity 2000. *Journal of Geography* 97 (2): 47–55.
- Akkerman, S., Admiraal, W. and Huizenga, J. (2009). Storification in History education: A mobile game in and about medieval Amsterdam. *Computers & Education*, 52, 449-45.
- Alper, K., Aytan, N. ve Ünlü, S. (2015). Görsel medya çağında çocukların video oyun bağımlılıkları. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 4(1), 98-106.
- And, M. (2019). *Oyun ve Bügü*. Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Andone, I., Blaszkiewicz, K., Böhmer, M., and Markowetz, A. (2017, September). Impact of location-based games on phone usage and movement: a case study on Pokémon GO. In *Proceedings of the 19th International Conference on Human- Computer Interaction with Mobile Devices and Services* (p. 102). ACM.
- Arango-López, J., Collazos, C. A., Vela, F. L. G., & Castillo, L. F. (2017). A systematic review of geolocated pervasive games: a perspective from game development methodologies, software metrics and linked open data. In *International Conference of Design, User Experience, and Usability* (pp. 335-346). Springer, Cham.
- Artvinli, E. (2009). Coğrafya programının öngördüğü coğrafi becerilere 9. sınıf coğrafya ders kitabında erişimi düzeyi. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(2), 51-66.
- Artvinli, E. (2010). Coğrafya Derslerini Yapılandırmak: Aksiyon (Eylem) Araştırmasına Dayalı Bir Ders Tasarımı. *Marmara Coğrafya Dergisi*, (21), 184-218.
- Artvinli, E. (2012). Integrate geographic skills with active learning in geography: a case of Turkey. *J-READING Journal of research and didactics in Geography*.
- Artvinli, E., & Dönmez, L. (2020). How Do Geography Textbooks Deal with Map Skills? A Comparison of Turkey and England. *Romanian Review of Geographical Education*, 9(2), 23-45.
- Aydın, F., Horzum, M. (2015). Öğretmenlerin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerini Yordayan Değişkenlerin İncelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 2 (1) , 52-66 .
- Bakar, A , Tüzün, H , Çağıltay, K . (2008). Öğrencilerin Eğitsel Bilgisayar Oyunu Kullanımına İlişkin Görüşleri: Sosyal Bilgiler Dersi Örneği. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 35 (35) , 27-37 .
- Bayırtepe, E, Tüzün, H. (2007). Oyun-Tabanlı Öğrenme Ortamlarının Öğrencilerin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Öz-Yeterlik Algıları Üzerine Etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33 (33) , 41-54.
- Bedir, D., Erhan, S.E., Akkuş, Y. (2019). Bilgisayar oyun bağımlılığı sporcuların psikolojik becerilerini etkiler mi?. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi* , 21(1-A) , 40-49.
- Binark, M., & Bayraktutan-Sütcü, G. (2008). *Kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyun* (Vol. 13). Kalkedon.
- Binark, M., Bayraktutan-Sütcü, G. & Fidaner, I.B. (2009). *Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Oyuncu ve Türler*. İstanbul: Kalkedon.
- Boran, E. (2020). Ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı ve başa çıkma stratejileri arasındaki ilişkinin incelenmesi (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Necmettin Erbakan Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Brysch, C. P., N. T. Huynh, and M. Scholz. (2012). Evaluating educational computer games in geography: What is the relationship to curriculum requirements? *Journal of Geography* 111 (3): 102–112.
- Chen, C-M. and Tsai, Y-N. (2009). Interactive Locationbased Game for Supporting Effective English Learning. 2009 International Conference on Environmental Science and Information Application Technology. IEEE Computer Society. Doi: 10.1109/ESIAT.2009.484.

- Chess, S. (2014). Augmented regionalism: Ingress as geomediated gaming narrative. *Information, Communication & Society* 17, 9: 1105–1117.
- Colley, A., Thebault-Spieker, J. ve diğerleri (2017). The geography of Pokémon GO: beneficial and problematic effects on places and movement. In *Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1179-1192).
- D'Artista, B. R., and F. L. Hellweger. (2007). Urban hydrology in a computer game? *Environmental Modelling & Software* 22 (11): 1679–1684.
- Deliktaş, O. (2020). Ahlaki kimlik ve bilişsel tamamlanma ihtiyacının çevrimiçi oyun bağımlılığı üzerindeki etkisi (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Kırıkkale Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kırıkkale.
- Devisch, O. (2008). Should planners start playing computer games? Arguments from SimCity and second life. *Planning Theory & Practice* 9 (2): 209–226.
- Dursun, A., ve Çapan, B. E. (2018). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlar. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(2), 128-140.
- Gaber, J. (2007). Simulating planning: SimCity as a pedagogical tool. *Journal of Planning Education and Research* 27 (2): 113–121.
- Göldağ, B. (2018). Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Demografik Özelliklerine Göre İncelenmesi . *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* , 15 (1) , 1287-1315
- Gökkaya, Z. ve Deniz, L. (2014), Üniversite Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri: Marmara Üniversitesi Örneği. *Asos Journal- Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi* 6.
- Huizinga, J. (2018). *Homo Ludens*, Alfa Yayınları, İstanbul.
- Hazar, Z. ve Hazar, M. (2017). Çocuklar için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *International Journal of Human Sciences*, 14 (1), 204-216.
- İçen, H. (2020) Coğrafyada Çevresel Determinizm: Kökleri ve Etkileri. A. Kara ve S. Sönmez (Eds.), *Sosyal, Beşeri ve İdari Bilimler Alanında Güncel Araştırmalar*. Cilt II. Ankara: Duvar Yayınları.
- Kalelioğlu, E. (2021). Türkiye’de Bu Yıl En Çok Oynanan MMORPG Oyunları Açıklandı. www.webtekno.com. erişim: 05.04.2021.
- Kılıç, S. (2021). Geleneksel Çocuk Oyunlarından Çok Oyuncululu Çevrimiçi OyunlarA: Sosyal Gelişim Alanları Üzerine Bir Değerlendirme . *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi* , 14 (33) , 39-56 .
- Kim, M., & Shin, J. (2016). The pedagogical benefits of SimCity in urban geography education. *Journal of Geography*, 115(2), 39-50.
- Kim, B., H. Park, and Y. Baek. (2009). Not just fun, but serious strategies: Using meta-cognitive strategies in game-based learning. *Computer & Education* 52 (4): 800– 810.
- Lammes, S., and Wilmott, C. (2018). The map as playground: Location-based games as cartographical practices. *Convergence*, 24(6), 648-665.
- Laato, S., Pietarinen, T., Rauti, S., Paloheimo, M., Inaba, N., & Sutinen, E. (2019). A review of location-based games: Do they all support exercise, social interaction and cartographical training?. In *CSEDU (1)* (pp. 616-627).
- Laine, T. H., Islas Sedano, C., Vinni, M., and Joy, M. S. (2009). Characteristics of pervasive learning environments in museum contexts.
- Lehmann, L. A. (2012). *Location-based mobile games*. GRIN Verlag.
- Melero, J., Hernández-Leo, D. and Manatunga, K. (2015). Group-based mobile learning: Do group size and sharing mobile devices matter? *Computers in Human Behavior*, 44, 377-385.
- Minnery, J., and G. Searle. (2014). Toying with the city? Using the computer game Simcity™ 4 in planning education *Planning, Practice & Research* 29 (1): 44–55.

- Mortara, M., Catalano, C. E., Bellotti, F., Fiucci, G., HouryPanchetti, M., and Petridis, P. (2014). Learning cultural heritage by serious games. *Journal of Cultural Heritage*, 15(3), 318-325.
- Nicklas, D., Pfisterer, C., and Mitschang, B. (2001). Towards location-based games. In *Proceedings of the international conference on applications and development of computer games in the 21st century: ADCOG (Vol. 21, pp. 61-67)*.
- Nilsson, E. M., and A. Jakobsson. (2011). Simulated sustainable societies: Students' reflections on creating future cities in computer games. *Journal of Science Education and Technology* 20 (1): 33-50.
- Pala, F. K., & Erdem, M. (2011). Dijital Oyun Tercihi ve Oyun Tercih Nedeni ile Cinsiyet, Sınıf Düzeyi ve Öğrenme Stili Arasındaki İlişkiler Üzerine Bir Çalışma. *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(2), 53-71.
- Papastergiou, M. (2009). Digital game-based learning in high school computer science education: Impact on educational effectiveness and student motivation. *Computer & Education* 52 (1): 1-12.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On theHorizon* 9 (5): 1-6.
- Rashid, O., Mullins, I., Coulton, P., and Edwards, R. (2006). Extending cyberspace: location based games using cellular phones. *Computers in Entertainment (CIE)*, 4(1), 4.
- Orak, S., Karademir, E. & Artvinli, E. (2016). Orta Asya'daki Zekâ ve Strateji Oyunları Destekli Öğretme Dayalı Uygulamaların Akademik Başarıya ve Tutuma Etkisi . *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Türk Dünyası Uygulama ve Araştırma Merkezi Eğitim Dergisi* , 1 (1) , 1-18 . <https://dergipark.org.tr/tr/pub/estudamegitim/issue/45352/595979>
- Seval, Orak, Karademir, E., & Artvinli, E. (2016). Orta Asya'daki zekâ ve strateji oyunları destekli öğretime dayalı uygulamaların akademik başarıya ve tutuma etkisi. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Türk Dünyası Uygulama ve Araştırma Merkezi Eğitim Dergisi*, 1(1), 1-18.
- Silva, S. D., Neto, F. M. M., de Lima, R. M., de Macedo, F. T., Santo, J. R. S., and Silva, W. L. N. (2017). Knowledge Hunter: A Serious Game with Geolocation to Support Learning of Children with Autism and Learning Difficulties. In *2017 19th Symposium on Virtual and Augmented Reality (SVR)* (pp. 293-296). IEEE.
- Şahin, C., & Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Journal of World of Turks*, 4(3), 115-130.
- Şahoğlu, C. T. (2019). Konum Tabanlı Mobil Oyunlarda Oyun Emeğinin Metalaşması ve Hibrit Mekânın Toplumsal Üretimi. *Moment Dergi*, 6(1), 176-198.
- Talan, T., Kalinkara, Y. (2020). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Eğilimlerinin ve Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi: Malatya İli Örneği.
- Tanes, Z., and Z. Cemalcılar. (2010). Learning from SimCity: An empirical study of Turkish adolescents. *Journal of Adolescence* 33 (5): 731-739.
- Tarlakazan, E., ve Yavuz, E. (2018). Üniversite öğrencilerinin mobil oyun profili ve oynama alışkanlıkları. *Artvin Çoruh Üniversitesi Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(2), 149-163.
- Taş, İ (2019). Ergenlerde İnternette Amaçsız Gezinme ile Dijital Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişki: Anksiyetenin Aracı Etkisi. *İğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 0(20), 335 - 350.
- Tokgöz, C. (2017). Konum Tabanlı Mobil Oyunlar ve Mekân Algısı: Ingress Üzerine Etnografik Bir Araştırma. *İlef Dergisi*, 4 (2).
- Tokgöz, C., ve Polat, B. (2018a). Sociability on Location Based Mobile Games: An Ethnographic Research on Pokémon Go and Ingress in Istanbul. *European Journal of Social Sciences* , 12 (1), 120-129.
- Tokgöz, C., ve Polat, B. (2018b). Transmedya, Kolektif Anlatı ve Kent: Pokémon GO! Örneği. *Yeni Düşünceler* (9), 114-129.

- Tokgöz, C. (2019). Konum Tabanlı Mobil Oyunlarda Oyun Emeğinin Metalaşması ve Hibrit Mekânın Toplumsal Üretimi. *Moment Dergi*, 6(1), 176-198.
- Ünsal, A., Ulutaş, İ., (2019), Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Okul Öncesi Dönem Çocuklarına Uyarlanması, *Aksaray Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 3(2):324-342.
- Yalçın, S , Bertiz, Y . (2019). Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılığının Etkileri Üzerine Nitel Bir Çalışma. *Bilim Eğitim Sanat ve Teknoloji Dergisi*, 3 (1) , 27-34.
- Yavuz, O. (2018). Özel Yetenekli Öğrencilerde İnternet ve Oyun Bağımlılığı ile Algılanan Sosyal Destek Düzeylerinin İncelenmesi. *Yaşam Becerileri Psikoloji Dergisi*, 2 (4) , 281-296.
- Yeşilyurt, F. (2018). Ergenlerin Oynadıkları Çevrim İçi Oyunların Cinsiyet, Sınıf Düzeyi Ve Ders Başarısına Göre İncelenmesi. *HAYEF Journal Of Education*, 15 (2) , 100-121.