

Yıldız Durak, H., Karaođlan Yılmaz, F. G., & Yılmaz, R. (2017). Examining the relationship between digital game preferences and computational thinking skills. *Contemporary Educational Technology*, 8(3), 359-369.

Dijital Oyun Tercihleri ile Bilgi İşlemsel Düşünme Becerileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Bu araştırmanın amacı, orta öğretim öğrencileri arasındaki bilgi işlemsel düşünme becerilerinin, oynadıkları dijital oyunların türüne göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemektir. Araştırmanın katılımcılarını, 2016-2017 öğretim yılında 5., 6., 7. ve 8. sınıflarda 202 ortaokul öğrencisi oluşturmuştur. Bu çalışmada ilişkisel tarama yöntemi kullanılmıştır. Ayrıca, veriler üç farklı veri toplama aracı kullanılarak elde edilmiştir. Bunlar; kişisel bilgi formu, bilgisayarca düşünme becerileri ölçeđi ve dijital araçlar ile oynanan oyunların türünü belirlemek için kullanılan ankettir. Sonuçlar öğrencilerin ölçek geneli ortalamasına göre diđer alt ölçeklerden daha yüksek puan aldığını, eleştirel düşünme alt ölçeđindeki puanların ise en düşük olduğunu göstermiştir. Öğrencilerin en sık oynadığı oyun kategorisinin giyinmek / makyaj oyunları olduğu tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Bilgi işlemsel düşünme; Dijital oyun türleri; Dijital oyun tercihi; Ortaokul öğrencileri

Examining the Relationship between Digital Game Preferences and Computational Thinking Skills

The purpose of this study is to identify whether computational thinking skills among secondary school students differ depending on the type of digital games they play. The participants of this study were 202 secondary school students at 5th, 6th, 7th and 8th grades during 2016-2017 academic year. Correlational survey method was used during this study. Furthermore, there were three different data collection instruments used. The first one was “Personal Information Form”. The second one was “Computational Thinking Skills Scale” and the third data collection instrument was “Questionnaire for Type of Games Played with Digital Tools”. Results indicated that students scored higher compared to other sub-scales while their scores from the critical thinking sub-scale was the lowest. The most frequently played game category of the students was found to be dress up/make-up games.

Keywords: Computational thinking; Digital game types; Digital game preferences; Secondary school students