

1. Adı Soyadı : Zeynep CÖMERT

ORCID ID: 0000-0002-1841-4194

2. İletişim Bilgileri

Adres: Bahçeşehir Üniversitesi, Uzaktan Eğitim Uygulama ve Araştırma Merkezi, Yıldız

Mh. Asariye Cad. No: 3 Beşiktaş - İstanbul

Telefon: +90 212 381 5783

Mail: zeynep.comert@bau.edu.tr & comertzeynep@gmail.com

3. Doğum Tarihi: 08 Mart 1993

4. Unvanı: Doktor

5. Öğrenim Durumu: Doktora

Derece	Alan	Üniversite	Yıl
Lisans	Matematik Öğretmenliği	Marmara Üniversitesi	2011-2016
Yüksek Lisans	Eğitim Teknolojisi	Bahçeşehir Üniversitesi	2016-2018
Doktora	Eğitim Teknolojisi	Bahçeşehir Üniversitesi	2018-2023

6. Yüksek Lisans ve Doktora Tezleri ve Tez Danışmanları

6.1. Yüksek Lisans Tezi ve Tez Danışmanı:

Özkan, Z. (2018). Bir eğitsel oyun tasarım modeli önerisi: Oyun tasarımı anahtarı, Yüksek Lisans Tezi, 2018. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye.

Doç.Dr. Yavuz Samur.

6.2. Doktora Tezi ve Tez Danışmanı:

Cömert, Z. (2023). Çoklu ortam tasarım ilkelerinin eğitsel oyun ortamında uygulanmasının öğrencilerin başarı puanları, bilişsel yük ve akış deneyimi üzerindeki etkisi, Doktora Tezi,

2023. Bahçeşehir Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. *Doç.Dr. Yavuz Samur.*

7. Yayınlar

7.1. Uluslararası hakemli dergilerde yayımlanan makaleler

- Sadeghi, K., Sağlık, E., Mede, E., Samur, Y., & Cömert, Z. (2022). The effects of implementing gamified instruction on vocabulary gain and motivation among language learners. *Heliyon*, 8(11), e11811.
- Bulut, D., Samur, Y., & Cömert, Z. (2022). The effect of educational game design process on students' creativity. *Smart Learning Environments*, 9(1), 1-15.
- Samur, Y., Cömert, Z., & Edip, S. (2022). How did the teachers cope with emergency remote teaching?. *Curriculum and Teaching*, 37(1), 55-78.
- Cömert, Z., & Samur, Y. (2021). A comprehensive player types model: player head. *Interactive Learning Environments*, 1-17.
- Cömert, Z., & Akgün, E. (2021). Game preferences of K-12 level students: analysis and prediction using the association rule. *Ilkogretim Online*, 20(1), 435-455.
- Toker, T., Akgün, E., Cömert, Z., & Edip, S. (2021). Eğitimciler için dijital yeterlilik ölçeği: uyarlama, geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Milli Eğitim Dergisi*, 50(230), 301-328.

7.2. Ulusal hakemli dergilerde yayımlanan makaleler

- Cömert, Z., & Akgün, E. (2021). Kitlesele açık çevrimiçi derslerde (KAÇD) oyunlaştırma. *Bilgi ve İletişim Teknolojileri Dergisi*, 3(2), 136-157.
- Samur, Y., & Özkan, Z. (2019). Boşlukları doldurunuz: Öğrenciler okulda..... oynamak istiyor. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21(1), 20-43.
- Özkan, Z., & Samur, Y. (2017). Oyunlaştırma yönteminin öğrencilerin motivasyonları üzerine etkisi. *Ege Eğitim Dergisi*, 18(2), 857-886.

7.3. Uluslararası bilimsel toplantılarda sunulan ve bildiri kitabında özetleri (Abstracts) basılan bildiriler:

- Akgün, E., Akça, G. & Cömert, Z. (2023) Sürdürülebilir profesyonel gelişim için çevrimiçi eğitim platformu geliştirme. EJER 2023 sunulan bildiri. Ege Üniversitesi, İzmir.
- Yücel, E. & Cömert, Z. (2023). Eğitimde sınırları aşmak: Artırılmış gerçeklik, metaverse ve fediverse, IETC sunulan bildiri, Bahçeşehir Üniversitesi, İstanbul.
- Cömert, Z. & Akgün, E. (2022). Üniversite öğrencileri ve dijital obezite kavramı. İCETOL sunulan bildiri, Balıkesir.
- Cömert, Z., Akça G., & Şensoy, Ö. (2021). Senkron derslerde webcam kullanımına yönelik öğrenci görüşleri. *ITTES* sunulan bildiri, Eskişehir.
- Akgün, E., & Cömert, Z. (2021). Z kuşağının sosyo - duygusal öğrenme bağlamında ihtiyaç duyduğu hayat bilgisi. *ITTES* sunulan bildiri, Eskişehir.
- Cömert, Z. & Akgün, E. (2020). Covid-19 sonrası sınıf öğretmenlerinin uzaktan eğitim deneyimlerinin teknolojik pedagojik alan bilgisi (tpab) açısından incelenmesi. *EJER* sunulan bildiri, Eskişehir.
- Cömert, Z. & Akoğlu, K. (2020). Okul öncesi dönem için dijital oyun temelli sosyo-duygusal öğrenmeye eleştirel bir bakış. *EJER* sunulan bildiri, Eskişehir.
- Cömert, Z. & Akgün, E. (2019). Kitleli çevrimiçi derslerde (MOOC) oyunlaştırma. *International Open & Distance Learning Conference* sunulan bildiri, Eskişehir.
- Özkan, Z. & Samur, Y. (2018) Yeni bir oyuncu tipleri önerisi: Oyuncu Şapkası. *ITTES* sunulan bildiri, Edirne.

7.4. Diğer Yayınlar:

Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi. (2017). *Ortaöğretime geçiş sistemi için araştırma raporu ve model önerisi*.

Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi. (2017). *Öğretmen yetiştirme politikası için araştırma raporu ve model önerisi*.

7.4.1. Ulusal Kitaplar veya Kitaplarda Bölümler

Samur, Y., & Cömert Z. (2022). *Eğitimde Oyun Oyunlaştırma ve Eğitsel Oyun Tasarımı*, İstanbul: Altın Kitaplar Akademi.

Samur, Y., Cömert, Z., & Edip, S. (2021). Oyun dostu öğretmen. H. Gülay, Ogelman, S. Saraç ve

- D. Amca Toklu (Ed.). *Yeni Nesil Öğretmen*. Ankara: Vizetek.
- Edip, S., & Cömert, Z., & (2021). Veri okuryazarı öğretmen. H. Gülay, Ogelman, S. Saraç ve D. Amca Toklu (Ed.). *Yeni Nesil Öğretmen*. Ankara: Vizetek
- Akgün, E., Edip, S. & Cömer, Z. (2020) Veri okuryazlığı. T. Toker (Ed.). *Dijital Çağda Ölçme ve Değerlendirme*. Ankara: MEB.
- Cömert, Z., Özmutlu, M., & Edip, S. (2020). Milli eğitim sisteminde teknoloji entegrasyonu için okul-ilçe-il örgütlenmesi. F.Orhan, A. Kurt ve S. Bardakçı (Ed.). *Öğrenme-Öğretme Sürecinde Teknoloji Entegrasyonu Üzerine Karma Yazılar*. Ankara: Pegem.
- Samur, Y., & Cömert, Z. (2019). Fen ve matematik eğitiminde oyun temelli öğrenme ve oyunlaştırma. D. Akgündüz (Ed.), *Fen Ve M Ateematik Eğitiminde Teknolojik Yaklaşımlar*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Samur, Y., & Özkan, Z. (2018). Eğitimde oyun ve oyunlaştırma. Y. K. Türel (Ed.). *Öğretim Teknolojileri* (ss. 413-440) Ankara: Asos.

8. Projeler ve Projelerde Yer Aldığı Görevler

- 8.1. Eğitimde Ölçme ve Değerlendirme Mesleki Gelişim Projesi, Millî Eğitim Bakanlığı ve Genel Müdürlüğü Mesleki Gelişim programı kapsamında 5 (beş) adet kitap hazırlandı.

9. İdari Görevler

Bahçeşehir Üniversitesi, Uzaktan Eğitim Uygulama ve Araştırma Merkezi, Uzman, 2018-Halen

10. Verilen Seminerler, Paneller, Kurslar ve Eğitimler

- 10.1.** Eğitim, Uzaktan Eğitimin Olmazsa Olmazları, Bahçeşehir Üniversitesi, Temmuz 2021, İstanbul Türkiye
- 10.2.** Eğitim, Eğitimde Teknoloji Entegrasyonu, Bahçeşehir Üniversitesi, Temmuz, 2020, İstanbul Türkiye
- 10.3.** Webinar, Öğrenme-Öğretme Sürecine LMS Entegrasyonu, Itslearning, Haziran 2020, İstanbul, Türkiye

- 10.1. Webinar,** Oyun Dostu Öğretmen 7, Şubat, 2021, İstanbul, Türkiye.

10.2. Webinar, Oyun Dostu Öğretmen 6, Aralık, 2020, İstanbul, Türkiye.

10.3. Webinar, Oyun Dostu Öğretmen 5, Aralık, 2019, İstanbul, Türkiye.

10.4. Eğitim, Eğitsel Kutu Oyunu Tasarımı, Habitat Derneği, Aralık 2019.

10.5. Eğitim, Oyun Dostu Öğretmen 4, Ağustos, 2019, İstanbul, Türkiye.

10.6. Eğitim, Oyun Dostu Öğretmen 3, Haziran, 2019, , İstanbul, Türkiye.

10.7. Eğitim, Oyun Dostu Öğretmen 2, Nisan, 2019, İstanbul, Türkiye.

10.8. Eğitim, Eğitsel Oyun Tasarımı, Yıldız Teknik Üniversitesi, Nisan, 2019, İstanbul, Türkiye.

10.9. Panel, Eğitim Teknolojileri Zirvesi, Mart, 2019, İstanbul, Türkiye.

10.10. Eğitim, Oyun Dostu Öğretmen 1, Aralık, 2018, İstanbul, Türkiye.

10.11. Eğitim, Oyun Temelli Öğrenme ve Eğitimde Oyunlaştırma, Beşiktaş BİLSEM,Haziran 2018, İstanbul, Türkiye.

11. Bilimsel Kuruluşlara Üyelikleri

12. Son iki yılda verdiğiniz lisans ve lisansüstü düzeydeki dersler için aşağıdaki tabloyu doldurunuz.