

## ÖZGEÇMİŞ VE ESERLER LİSTESİ

**1. Adı Soyadı** : Yavuz Samur  
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-4269-7099>

### 2. İletişim Bilgileri

**Adres** : Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü, Çırağan Cad. Osmanpaşa Mektebi Sok. No: 4-6 Beşiktaş - İstanbul

**Telefon** : +90 212 381 51 80

**Mail** : [yavuz.samur@es.bau.edu.tr](mailto:yavuz.samur@es.bau.edu.tr), [yavuzsamur@gmail.com](mailto:yavuzsamur@gmail.com)

**3. Doğum Tarihi** : 18 Haziran 1985

**4. Unvanı** : Doçent

### 5. Öğrenim Durumu:

Derece	Alan	Üniversite	Yıl
Lisans	Yabancı Diller Eğitimi Bölümü - İngilizce Öğretmenliği	Muğla Üniversitesi	2003 - 2007
Yüksek Lisans	Eğitim Bilimleri Bölümü - Eğitim Programları ve Öğretim	Muğla Üniversitesi	2007 - 2009
Doktora	Department of Learning Sciences and Technologies – Instructional Design and Technology – School of Education	Virginia Polytechnic Institute and State University	2009 - 2012

### 6. Yüksek Lisans ve Doktora Tezleri ve Tez Danışmanları

#### 6.1. Yüksek Lisans Tezi ve Tez Danışmanı:

**Samur, Y.** (2009). Beyin-temelli e-öğrenmenin ilköğretim İngilizce dersi 7. sınıf öğrencilerinin akademik başarıları ve derse yönelik tutumları üzerine etkisi, Yüksek Lisans Tezi, 2009. Muğla Üniversitesi, Eğitim Programları ve Öğretim, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Muğla, Türkiye. ([Tez için Tıklayın](#))  
*Prof. Dr. Bilal Duman.*

#### 6.2. Doktora Tezi ve Tez Danışmanı:

**Samur, Y.** (2012). Measuring engagement effects of educational games and virtual manipulatives on mathematics, (Doctoral Dissertation). Virginia Polytechnic Institute and State University, Department of Learning Sciences and Technologies, School of Education, Blacksburg, Virginia, USA. ([Click for the dissertation](#))

**Son iki yılda verdiği lisans (L) ve lisansüstü (LÜ) düzeydeki dersler** (Açılmışsa, yaz döneminde verilen dersler de tabloya ilave edilecektir):

Akademik Yıl	Dönem	Dersin Adı	Haftalık Saati		Öğrenci Sayısı
			Teorik	Uygulama	
2012-2013	Güz	Distance Education CET3035 (L)	2	2	17
		Information and Communication Technologies in Education CET1001 (L)	3	2	37
		Game-based Learning CET3054 (L)	3		35
	İlkbahar	Instructional Design CET2026 (L)	2	2	36
		Multimedia Design in Education CET3028 (L)	2	2	13
		Game-based Learning EDT5014 (LÜ)	3		11
Yaz	New Media and Media Literacy in Education EDS4010 (L)	2	2	11	
2013-2014	Güz	Distance Education CET3035 (L)	2	2	26
		Information and Communication Technologies in Education CET1001 (L)	2	2	18
		Instructional Design CET2026 (L)	2	2	24
		Oyun Temelli Öğrenme EDT5114 (LÜ)	3		9
2013-2014	Bahar	Multimedia Design in Education CET3028 (L)	2	2	25
		Graduation Project (L) CET4004	3		11
		Eğitimde Çoklu Ortam Tasarımı (LÜ) EDT5104	3		9
		Designing Integrated Media Environments (D) EDT6104	3		8
2014-2015	Güz	Educational Technology, Field, Theory, and Profession (LÜ) EDT 5001	3		11
		Eğitim Teknolojisinin Temelleri (LÜ) EDT 5101	3		11
		Instructional Design CET2026 (L)	2	2	24
2014-2015	Bahar	Game Based Learning (LÜ)	3		21
		Multimedia Design in Education CET3028 (L)	2	2	24
2014-2015	Yaz	Selected Topics in Educational Technology (LÜ)	3		11
2015-2016	Güz	Instructional Design (LÜ)	3		24
		Eğitim Teknolojisinin Temelleri (LÜ) EDT 5101	3		14
2015-2016	Bahar	Oyun Temelli Öğrenme (LÜ)	3		24
		Digital Educational Games: Theories, Design, Research and Applications (D) EDT6107	3		6
		Graduation Project (L) CET4004	3		11

2016-2017	Güz	Child and Media (L) ECE2003	3		28
		Eğitim Teknolojisinin Temelleri (LÜ) EDT 5101	3		8
		Educational Technology, Field, Theory, and Profession (LÜ) EDT 5001	3		20
2016-2017	Bahar	Multimedia Design in Education CET3028 (L)	2	2	20
		Multimedia Design in Education EDT 5004 (LÜ)	3		12
		Eğitimde Çoklu Ortam Tasarımı (LÜ) EDT5104	3		21
2016-2017	Yaz	Advanced Instructional Design (LÜ) EDT5008	3		10
2017-2018	Güz	Child and Media (L) ECE2003	3		30
		Öğretim Tasarımı (LÜ)	3		24
2017-2018	Bahar	Multimedia Design in Education CET3028 (L)	2	2	20
2018-2019	Güz	Eğitim Teknolojisinin Temelleri (LÜ) EDT 5101	3		10
		Child and Media (L) ECE2003	3		32
		Educational Technology, Field, Theory, and Profession (LÜ) EDT 5001	3		20
2018-2019	Bahar	Multimedia Design in Education CET3028 (L)	2	2	12
		Multimedia Design in Education EDT 5004 (LÜ)	3		20
		Eğitimde Çoklu Ortam Tasarımı (LÜ) EDT5104	3		35
2019-2020	Güz	Game based Learning (L) CET3054	3		26
		Oyun Temelli Öğrenme (LÜ)	3		30
		Child and Media (L) ECE2003	3		32
2019-2020	Bahar	Multimedia Design in Education CET3028 (L)	2	2	14
		Designing Integrated Media Environments (DR)	3		10
		Eğitimde Çoklu Ortam Tasarımı (LÜ) EDT5104	3		35
2020-2021	Güz	Child and Media (L) ECE2003	3		26
		Instructional Design CET2026 (L)	2	2	24
		Designing Integrated Media Environments (DR)	3		10
		Project Development and Management	3	5	10

## 6. Yönetilen Yüksek Lisans ve Doktora Tezleri

## 6.1 Yüksek Lisans Tezleri

### 6.1.1. Danışmanı olduğum Öğrenciler ve Tezler

1.

**Yalavaç, G.** (2015). Students', teachers' and parents' perceptions of after school online course: A case study in a middle school/Öğrencilerin, öğretmenlerin ve velilerin okul sonrası yapılan çevrim içi derslere karşı olan algıları: Bir ortaokul durum çalışması, Yüksek Lisans Tezi, 2015. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 414599 [Tez için Tıklayın](#))

2.

**Bulut, D.** (2015). Eğitsel oyun tasarlama sürecinin öğrencilerin yaratıcılıklarına etkisi/The effect of educational game design process on student's creativity, Yüksek Lisans Tezi, 2015. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 414600 [Tez için Tıklayın](#))

3.

**Şahin, M.** (2015). Oyunlaştırılmış oyun temelli öğrenmenin öğrencilerin fen bilimleri dersi başarılarına ve derse yönelik tutumlarına etkisi/ The effect of gamified game based learning on students' achievements and attitudes towards science, Yüksek Lisans Tezi, 2015. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 414602 [Tez için Tıklayın](#))

4.

**Karagöz, N. B.** (2016). Öğrencilerin Fen Bilimleri Dersi Deneylerini Animasyonlaştırmasının Akademik Başarı, Tutum ve Motivasyonlarına Etkisi, Yüksek Lisans Tezi, 2016. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 454560 [Tez için tıklayın](#))

5.

**Gençer, M. S.** (2016). Educational leadership and change management: A case study on one to one laptop program implementation/Eğitim liderliği and değişim yönetimi: Her öğrenciye bir laptop programının uygulanması üzerine bir durum çalışması, Yüksek Lisans Tezi, 2016. Bahçeşehir Üniversitesi, Yüksek Öğretim Yönetimi ve Liderliği, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 448422 [Tez için Tıklayın](#))

6.

**Demir, D.** (2017). The effects of immediate feedback interventions with different contexts through computer assisted formative assessment on transfer of learning, Yüksek Lisans Tezi, 2016. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 454557 [Tez için Tıklayın](#))

7.

**Kal, O.** (2017). Designing a virtual reality educational game for cinematic storytelling education, Yüksek Lisans Tezi, 2016. Bahçeşehir Üniversitesi, Oyun Tasarımı, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 473433 [Tez için Tıklayın](#))

8.

**Mert, Y.** (2017). Oyunlaştırma uygulamasında kullanılan oyun elementlerine yönelik öğrencilerin, öğretmenlerin ve velilerin görüşleri: İçsel motivasyon ve teknoloji kabul çalışması. Yüksek Lisans Tezi, 2017. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 475468 [Tez için Tıklayın](#))

9.

- Özmutlu, M.** (2018). Designing a digital game design platform for children (Çocuklar için dijital oyun tasarımı platformu tasarlama). Yüksek Lisans Tezi, 2018. Bahçeşehir Üniversitesi, Oyun Tasarımı, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 512218 [Tez için Tıklayın](#))
- 10.**  
**Özkan, Z.** (2018). Bir eğitsel oyun tasarım modeli önerisi: Oyun tasarımı anahtarı. Yüksek Lisans Tezi, 2017. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 523877 [Tez için Tıklayın](#))
- 11.**  
**Tecen, B.** (2018). Okul öncesi dönem ses eğitiminde dijital oyun temelli destekleyici aktivitelerin öğrencilerin sesli harfleri öğrenmelerine etkisi. Yüksek Lisans Tezi, 2018. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 523933 [Tez için Tıklayın](#))
- 12.**  
**Özdemir, N.** (2018). The impact of video-based asynchronous computer-mediated communication of efl learners' oral language achievement and foreign language speaking anxiety. Yüksek Lisans Tezi, 2018. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 523934 [Tez için Tıklayın](#))
- 13.**  
**Ertaş, B.** (2018). Relational and comparative analysis on social networking, smartphone, and game addictions. Sosyal ağ, akıllı telefon ve oyun bağımlılıkları üzerine ilişkisel ve karşılaştırmalı analiz. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 495529 [Tez için Tıklayın](#))
- 14.**  
**Bayraktar, E.** (2018). Kahramanın yolculuğu ile hikaye kurgulamaya yönelik öğretim tasarımı: Tasarım ve geliştirme araştırması. Designing instruction for story design with hero's journey: Design and development research. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitsel Tasarım ve Değerlendirme, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 495525 [Tez için Tıklayın](#))
- 15.**  
**Yılmazkarasu, B.** (2018). Gamified product design for paper recycling. Kağıt geri dönüşümü için oyunlaştırılmış ürün tasarımı. Bahçeşehir Üniversitesi, Oyun Tasarımı, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 512468 [Tez için Tıklayın](#))
- 16.**  
**Hüner, O.** (2018). Effects of gamification on academic achievement and motivation in second language learning. Oyunlaştırmanın ikinci dil eğitiminde akademik başarı ve motivasyon üzerine olan etkileri. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 495526 [Tez için Tıklayın](#))
- 17.**  
**Dizman, A.** (2018). Kodlama, robotik, 3d tasarım ve oyun tasarımı eğitiminin 11-14 yaş grubu öğrencilerinin problem çözme becerileri ve üstbilişsel farkındalık düzeyine etkisi. Yüksek Lisans Tezi, 2018. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 523935 [Tez için Tıklayın](#))
- 18.**  
**Pakman, N.** (2018). 8-10 Yaş grubu öğrencilerine uygulanan temel düzey kodlama, robotik, 3d tasarım ve oyun tasarımı eğitiminin problem çözme ve yansıtıcı düşünme becerilerine

etkisi. Yüksek Lisans Tezi, 2018. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 523936 [Tez için Tıklayın](#))

19.

**Güner, C.** (2018). Oyun temelli öğrenme yönteminin öğrencilerin fen bilimleri dersi akademik başarılarına etkisi. Yüksek Lisans Tezi, 2018. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 523948 [Tez için Tıklayın](#))

20.

**Gürsel, G.** (2018). Oryantasyon Eğitiminde Kullanılan Oyunlaştırılmış Uygulamanın Yeni Başlayanların Motivasyonlarına Ve Öğrenimlerine Etkisi. Yüksek Lisans Tezi, 2018. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 523949 [Tez için Tıklayın](#))

21.

**Şahin, M.** (2018). Oyunlaştırılmış Bir Soru Cevap Aracının Meslek Lisesi Öğrencilerinin Akademik Başarı Ve İçsel Motivasyonuna Etkisi. Yüksek Lisans Tezi, 2018. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 524018 [Tez için Tıklayın](#))

22.

**Kurtbeyoğlu, Ş.** (2018). Ortaokul Öğrencilerinin Demografik Özelliklerinin Oyun Bağımlılığı İle İlişkisi. Yüksek Lisans Tezi, 2018. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 524019 [Tez için Tıklayın](#))

23.

**Bayram, Ö.** (2018). The Effect of Videoconferencing On Social Presence And Social Interaction In Synchronous Online Education. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 528062 [Tez için Tıklayın](#))

24.

**Selvaslı, H.** (2018). The effect of gamified homework on students' intrinsic motivation and motivation for homework in EFL context. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 524538 [Tez için Tıklayın](#))

25.

**Karabacak, Ö.** (2018). Examining The Effect Of A Gamified Environment On Students' Academic Motivation And Self-Efficacy For English. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 524566 [Tez için Tıklayın](#))

26.

**Güner, H.** (2019). Okul Öncesi Dönemde Teknoloji Destekli Müzik Ve Hareketin Öğrencilerin Sayıları Öğrenmeye Etkisi. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 523948 [Tez için Tıklayın](#))

27.

**Edip, S.** (2019). Oyun Tasarımı Anahtarı Modeline Göre Bir Kutu Oyunu Tasarlanması, Geliştirilmesi Ve Değerlendirilmesi. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 542977 [Tez için Tıklayın](#))

28.

**Pekşen, H. Ç.** (2019). Eğitsel Oyun Tasarlama Sürecinin Öğrencilerin Fransızca Kelime Öğrenimine Etkisi Ve Sürece Yönelik Görüşleri. The effects of educational game design process on students' French vocabulary learning and their opinions towards the course. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 543221 [Tez için Tıklayın](#))

29.

**Kaya, F. B.** (2019). Öğretmenlerin Eğitimde Sanal Gerçeklik Uygulamalarının Kullanımına İlişkin Görüşleri. Teachers' views on the use of virtual reality applications in education. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 543276 [Tez için Tıklayın](#))

30.

**Açıkgöz, Z.** (2019). Effects of Two Different Gamified Student Response Systems on Efl Students' Vocabulary Achievement and Intrinsic Motivation. İki farklı oyunlaştırılmış öğrenci yanıtlama sisteminin yabancı dil olarak İngilizce öğrencilerinin kelime başarısı ve içsel motivasyonuna etkisi. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 544082 [Tez için Tıklayın](#))

31.

**Alpkıray, F.** (2019). Etkileşimli video ile öğretimin öğrencilerin dinî ahlak eğitimindeki başarıları üzerine etkisi. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 545239 [Tez için Tıklayın](#))

32.

**Çakmakçı, S. İ.** (2019). Oyunlaştırılmış Stem Uygulamalarının Öğrencilerin İçsel Motivasyon Düzeyleri Eleştirel Düşünme Eğilimi Ve Problem Çözme Becerisi Algıları Üzerindeki Etkisi Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 546098 [Tez için Tıklayın](#))

33.

**Çakır, S.** (2019). The effect of five different gamified student response applications on students' vocabulary development and intrinsic motivation in efl / Beş farklı oyunlaştırılmış öğrenci yanıtlama uygulamasının yabancı dil olarak İngilizce öğrenimi bağlamında kullanımı; Bu uygulamaların öğrencilerin kelime başarısı ve içsel motivasyonuna etkileri. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 569100 [Tez için Tıklayın](#))

34.

**Yavuz, C.** (2019). The effect of educational board game design on EFL students' motivation / Eğitsel kutu oyunu tasarımının EFL öğrencilerinin motivasyon düzeyine etkisi. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 568997 [Tez için Tıklayın](#))

35.

**Şolt Bakıcı, E.** (2019). 6. sınıf öğrencilerinin paragraf yazma becerilerine yönelik etkili dönüt verebilme: Bir eylem araştırması / Effective feedback on paragraph writing skills of 6th grade students: An action research. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 569090 [Tez için Tıklayın](#))

36.

**Parlak, B.** (2019). Okul öncesi eğitimde yön kavramlarının öğretiminde müzikli oyun ve programlanabilir robot kullanımının etkisi / The effect of musical games and programmable robot use on concepts about directions in pre school education. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 569016 [Tez için Tıklayın](#))

37.

**Koçer Aydın, P.** (2019). Students' tendencies towards learning vocabulary through mobile computer supported collaborative learning (MCSCCL) - A scale development study /

Öğrencilerin mobil bilgisayar destekli işbirlikli öğrenme (MBDİÖ) yoluyla kelime bilgisi öğrenmeye yönelim eğilimleri – Bir ölçek geliştirme çalışması. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 601662 [Tez için Tıklayın](#))

38.

**Cömert, A.** (2020). Dijital oyun tabanlı öğrenme yöntemiyle tasarlanan ve uygulanan problem çözme etkinliklerine yönelik öğrenci görüşleri / Student opinions for problem solving activities designed and applied with digital game based learning method. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 620265 [Tez için Tıklayın](#))

39.

**Tükle, H.** (2020). Matematik dersi için tasarlanan eğitsel kaçış oyununun öğrencilerin matematik ders başarısına etkisi ve kaçış oyununa yönelik görüşleri / The effect of educational escape room game designed for mathematics course on students' achievement and students' opinions about escape room game. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 636349 [Tez için Tıklayın](#))

40.

**Bozkurtlar Peçe, S.** (2020). Öğretmenlerin "Seç-Katıl-Öğren Hizmet İçi Eğitim Teknolojileri Programı"nı değerlendirmesi ve katılımlarının bireysel yenilikçilik özelliklerine göre incelenmesi / Teachers' assessment of "Select-Join-Learn in-Service Training Educational Technology Program" and investigation of their participation in terms of their individual innovativeness features. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 655850 [Tez için Tıklayın](#))

41.

**Madi, H.** (2020). Exploring the integration of digital storytelling to improve speaking skills in Arabic as a foreign language / Yabancı dil olarak Arapça konuşma becerilerini geliştirmek için dijital hikâye anlatımının araştırılması. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 653766 [Tez için Tıklayın](#))

42.

**Özen Açıl, H. Y.** (2020). Dijital vatandaşlık öğretiminde kullanılan yöntemlerin 5. sınıf öğrencilerinin dijital vatandaşlık bilgi, beceri ve değerlerinin kazanılma düzeyine etkisi / The effects of the methods used in digital citizenship teaching on 5th-grade students' to the level of the digital citizenship knowledge, skills and values. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 655842 [Tez için Tıklayın](#))

43.

**Aksu, A. U.** (2020). Children channels in youtube: A content analysis study / Youtube'daki çocuk kanalları: Bir içerik analizi çalışması. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 626648 [Tez için Tıklayın](#))

44.

**Bayram, G. E.** (2020). The relationship between game addiction, personality traits, player types, age and gender among university students / Üniversite öğrencilerinin oyun bağımlılıklarının karakter özellikleri, oyuncu tipleri, yaş ve cinsiyetle ilişkisi. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 620183 [Tez için Tıklayın](#))

45.

### 6.1.2. Eş danışmanı olduğum tezler

1.

**Sağlık, E.** (2017). The impact of gamified game based vocabulary teaching on success and motivation, Yüksek Lisans Tezi, 2016. Bahçeşehir Üniversitesi, English Language Teaching, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: 454559 [Tez için Tıklayın](#))

### 6.2. Yönettiğim Projeler (Yüksek Lisans)

**Yahyaoglu, Y.** (2017). Okul öncesi eğitimindeki PYP ilk yıllar programının incelenmesi e MEB okul öncesi eğitim programıyla karşılaştırılması. Yüksek Lisans Projesi, 2017. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye.

**Akgün, M.** (2017). Vocabulary learning through a gamified question and answer application. Yüksek Lisans Projesi, 2017. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye.

### 6.2 Doktora Tezleri

**Karakoç, Y.** (2020). A study on the social media use of school leaders and social media implementations, strategies and policies of K-12 schools. Bahçeşehir University, Educational Technologies, Graduate School of Educational Sciences, İstanbul, Türkiye. (Tez No: Beklemede Tez için Tıklayın)

**Mete, S. E.** (2021). Tasarım ve Geliştirme Araştırması: HezarFEN VR Eğitsel Sanal Gerçeklik Oyunu. A design and development research: HezarFEN VR Educational Virtual Reality Game. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Teknolojileri, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, Türkiye. (Tez No: Beklemede Tez için Tıklayın)

## 7. Yayınlar

### 7.1. Uluslararası hakemli dergilerde yayınlanan makaleler

**7.1.1. Samur, Y.** (2011). Using wikis as a support and assessment tool in collaborative digital game-based learning environments. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 12 (2), 71-76.

**7.1.2. Samur, Y. & Duman, B.** (2011). How an awareness of the biology of learning may have an effect on performance. *Education as Change*, 15 (2), 83-97.

**7.1.3. Samur, Y.** (2011). Second Life as a language learning tool (EFL). *Turkish Online Journal of Distance Education*, 12 (3/2), 23-30.

- 7.1.4. Samur, Y.** (2011). Learning vocabulary with Facebook games: Is it possible? *Ohio TESOL Journal*, 4 (1), 19-23.
- 7.1.5. Samur, Y.** (2012). Redundancy effect on retention of vocabulary words using multimedia presentation. *British Journal of Educational Technology*, 43 (6), 166-170. DOI: 10.1111/j.1467-8535.2012.01320.x
- 7.1.6.** Chang, M., Evans, M., Kim, S., Norton, A., & **Samur, Y.** (2015). Differential effects of learning games on mathematics proficiency. *Educational Media International*. 52 (1), 1-11. DOI:10.1080/09523987.2015.1005427
- 7.1.7.** Chang, M., Evans, M., Kim, S., Norton, A., Deater-Deckard, K., & **Samur, Y.** (2016). The effects of an educational video game on mathematical engagement. *Education and Information Technologies*. 1-15. DOI: 10.1007/s10639-015-9382-8
- 7.1.8.** Yalavaç, G., & **Samur, Y.** (2016). Students' and teachers' perceptions of after school online course. *European Journal of Contemporary Education*, 15 (1), 147-162. DOI: 10.13187/ejced.2016.15.147
- 7.1.9.** Gencer, M. S. & **Samur, Y.** (2016). Leadership styles and technology: Leadership competency level of educational leaders. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 229 (2016), 226–233.
- 7.1.10.** Kim, S., Chang, Deater-Deckard, K., M., Evans, M., Norton, A., & **Samur, Y.** (2017). Educational games and students' game engagement in elementary school classrooms. *Journal of Computers in Education*, 4(4), 395–418. DOI 10.1007/s40692-017-0095-4.
- 7.1.11.** Akgün Kayseroğlu, M. & **Samur, Y.** (2018). Vocabulary learning through a gamified question and answer application. *Journal of Learning and Teaching in Digital Age (JOLTIDA)*, 3 (2), 27-41. ISSN 2458-8350.  
Available at: <http://joltida.org/index.php/joltida/article/view/60>
- 7.1.12. Samur, Y.** (2019). Kes Sesi: A mobile game designed to improve kindergarteners' recognition of letter sounds. *Journal of Computer Assisted Learning*, 35, 294-304. <https://doi.org/10.1111/jcal.12331>  
Available at: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/jcal.12331>
- 7.1.13.** Hamutoğlu, N. B., Topal, M., **Samur, Y.**, Gezgin, D. M., Griffiths, M. D. (2020). The development of the online player type scale: Construct validity and reliability testing. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 10 (1), 15-31. DOI: 10.4018/IJCBPL.2020010102  
Available at: <https://www.igi-global.com/article/the-development-of-the-online-player-type-scale/245677>
- 7.1.14.** Asigigan, S. I. & **Samur, Y.** (2021). The effect of gamified STEM practices on students' intrinsic motivation, critical thinking disposition levels, and perception of problem-

solving skills. *International Journal of Education in Mathematics, Science, and Technology (IJEMST)*, 9(2), 332-352. <https://doi.org/10.46328/ijemst.1157>  
Available at: <https://ijemst.net/index.php/ijemst/article/view/1157>

## **7.2. Uluslararası bilimsel toplantılarda sunulan ve bildiri kitabında özetleri (Abstracts) basılan bildiriler:**

- 7.2.1.** Duman B., Akgün E., & **Samur Y.** (2009, May). *Öğretmen adaylarının tercih ettikleri eğitim felsefelerine göre demokratik teamülleri (Democratic inclinations of teacher candidates according to their preferred educational philosophies)*, Paper session presented at the I. Uluslararası Avrupa Birliği, Demokrasi, Vatandaşlık ve Vatandaşlık Eğitimi Sempozyumu, Uşak Üniversitesi, Türkiye.
- 7.2.2.** Duman B., Akgün E., & **Samur Y.** (2009, May). *Öğretmen adaylarının eleştirel düşünme becerileri ile demokratik tutumları arasındaki ilişki (The relationship between critical skills and democratic attitudes of pre-service teachers)*, Paper session presented at the I. Uluslararası Avrupa Birliği, Demokrasi, Vatandaşlık ve Vatandaşlık Eğitimi Sempozyumu, Uşak Üniversitesi, Türkiye.
- 7.2.3.** Moseley B. & **Samur Y.** (2010, April). *Using Twitter as a substitute for smart technologies in K-12 classrooms*. Roundtable discussion presented at the annual meeting of the Eastern Educational Research Association Annual Conference, Savannah, GA, USA.
- 7.2.4.** Cruz, E., Moseley, B., & **Samur, Y.** (2010, February). *Using everyday tools, such as Microsoft Word 2010, screen capturing and e-mail, to foster interactivity and personalize feedback in distance education*. Poster session presented at the annual meeting of the Conference on Higher Education Pedagogy, Centre for Instructional Development and Educational Research (CIDER), Virginia Polytechnic Institute and State University, Blacksburg, VA, USA.
- 7.2.5.** Cruz, E., **Samur, Y.**, & Moseley, B. (2010, October). *Mitigating distance learner's isolation through personalized feedback (DDL)*. Poster session presented at the annual meeting of the American Educational Communications and Technology International Convention (AECT), Anaheim, CA, USA.
- 7.2.6.** **Samur, Y.**, Dannenberg, D., & Evans, M. A. (2010, October). *Using Second Life as a language learning tool*. Paper session presented at the annual meeting of Association of Educational Communications and Technology International Convention (AECT), Anaheim, CA, USA.

- 7.2.7. Samur, Y.** (2011, February). *Learning vocabulary with Facebook games: Is it possible?* Poster session presented at the Conference on Higher Education Pedagogy, Centre for Instructional Development and Educational Research (CIDER), Virginia Polytechnic Institute and State University, Blacksburg, VA, USA.
- 7.2.8. Samur, Y.** (2011, February). *Brain and game-based learning.* Roundtable discussion at the Eastern Educational Research Association (EERA) Annual Conference, Sarasota, FL, USA.
- 7.2.9. Samur, Y.,** Akgun, E., & Duman, B. (2011, May). *Distance education in Turkey: Past-present-future.* Paper session presented at the International Higher Education Congress: New Trends and Issues (UYK-2011), Istanbul, Turkey.
- 7.2.10. Samur, Y. &** Duman, B. (2011, November). *Using wikis as a support and assessment tool in collaborative digital game-based learning environments.* Poster session presented at the annual meeting of Association of Educational Communications and Technology International Convention (AECT), Jacksonville, FL, USA.
- 7.2.11. Samur, Y. &** Duman, B. (2011, November). *The effects of brain-based e-learning (BBEL) on students' achievement and attitudes towards English.* Poster session presented at the annual meeting of Association of Educational Communications and Technology International Convention (AECT), Jacksonville, FL, USA.
- 7.2.12. Samur, Y. &** Evans, M. A. (2012, April). *The effects of serious games on performance and engagement: A review of the literature (2001-2011).* Poster session presented at the annual meeting of American Educational Research Association (AERA), Vancouver, British Columbia, Canada.
- 7.2.13. Samur, Y.** (2013, June). *Engaging attributes of educational games.* Paper session presented at the 7th International Computer and Instructional Technologies Symposium (ICITS), Erzurum, Ataturk University, Turkey.
- 7.2.14. Samur, Y.** (2013, June). *Will teachers use digital educational games in future?* Paper session presented at the 7th International Computer and Instructional Technologies Symposium (ICITS), Erzurum, Ataturk University, Turkey.
- 7.2.15. Karadeniz, Ş., Özden, M. Y., & Samur, Y.** (2014, April). *Fostering Algorithmic Thinking through Gamified Activities in Kindergarten.* Paper session presented at the International Conference on New Trends in Educational Technology INTET 2014, Famagusus, Turkish Republic of Northern Cyprus.
- 7.2.16. Samur, Y.** (2014, April). *Gamifying Distance Education.* Paper session presented at the International Conference on New Trends in Educational Technology INTET 2014, Famagusus, Turkish Republic of Northern Cyprus.
- 7.2.17. Samur, Y.** (2014, August). *Gamifying preschool students' activities.* Paper session

presented at the International Conference on New Trends in Education, Bahcesehir University, İstanbul, Turkey.

- 7.2.18. Samur, Y.** & Sarsar, F. (2014, August). *Digital games and kids: What is good/bad?* Paper session presented at the International Conference on New Trends in Education, Bahcesehir University, İstanbul, Turkey.
- 7.2.19.** Karagöz, B., Tecen, B., Yahyaoğlu, Y. & **Samur, Y.** (2014, August). *The impact of Mayer's sound principle on learning attainment levels of pre-schoolers.* Paper session presented at the International Conference on New Trends in Education, Bahcesehir University, İstanbul, Turkey.
- 7.2.20. Samur, Y.** & Gençay, B. (2014, September). *iPad in education: Views of private school students, teachers, and parents.* Paper session presented at the 8th International Computer and Instructional Technologies Symposium (ICITS), Edirne, Trakya University, Turkey.
- 7.2.21.** Karagöz, B., Şengül, Ö. & **Samur, Y.** (2014, September). *Eğitsel matematik oyununun I. dereceden denklemler ve eşitsizlikler konusuna ilişkin lise 9. sınıf öğrencilerinin akademik başarısına etkisi.* Paper session presented at the 8th International Computer and Instructional Technologies Symposium (ICITS), Edirne, Trakya University, Turkey.
- 7.2.22.** Onat, E. C. & **Samur, Y.** (2014, September). *Does personalization always work in multimedia integrated environments? An example from English for Academic Purposes Course.* Paper session presented at the 8th International Computer and Instructional Technologies Symposium (ICITS), Edirne, Trakya University, Turkey.
- 7.2.23.** Talayhan, H. Z. & **Samur, Y.** (2014, September). *Does music hurt multimedia presentations?* Paper session presented at the 8th International Computer and Instructional Technologies Symposium (ICITS), Edirne, Trakya University, Turkey.
- 7.2.24.** Mete, S. E., Merter, K., & **Samur, Y.** (2014, September). *Should there be a limitation for segmenting principle in multimedia presentations?* Paper session presented at the 8th International Computer and Instructional Technologies Symposium (ICITS), Edirne, Trakya University, Turkey.
- 7.2.25.** Kaya, S. & **Samur, Y.** (2014, September). *Alman dili eğitiminde dijital oyun kullanımı.* Poster session presented at the 8th International Computer and Instructional Technologies Symposium (ICITS), Edirne, Trakya University, Turkey.
- 7.2.26. Samur, Y.,** Garipağaoğlu, B. Ç., & Karadeniz, Ş. (2014, October). *Development of a tablet computer use scale: Student perceptions.* Paper session presented at the International Society of Educational Research (ISER) World Conference, Cappadocia, Turkey.
- 7.2.27. Samur, Y.** (2015, April). *Gamifying a hybrid graduate course.* Paper session presented at the Global Learn Conference, FernUniversität in Hagen, Berlin, Germany.

- 7.2.28. Samur, Y.,** Garipağaoğlu, B. Ç., & Karadeniz, Ş. (2015, May). *Student perceptions of tablet computer use*. Paper session presented at the Digital Life Environments, Istanbul University, Turkey.
- 7.2.29. Bulut, D. & Samur, Y.** (2015, September). *Oyun tasarlama sürecinin öğrencilerin yaratıcılıklarına etkisi*. Paper presented at the 3rd Instructional Technology and Teacher Education Symposium (ITTES), Trabzon, KTU University, Turkey.
- 7.2.30. Özer, A. & Samur, Y.** (2015, September). *Uzaktan eğitimde oyunlaştırma*. Paper presented at the 3rd Instructional Technology and Teacher Education Symposium (ITTES), Trabzon, KTU University, Turkey.
- 7.2.31. Gençer, M. S. & Samur, Y.** (2015, December). *Leadership styles and technology: Leadership competency level of educational leaders*. Paper presented at the 5th International Conference on Leadership, Technology, Innovation and Business Management (ICLTIB), Istanbul, YTU University, Turkey.
- 7.2.32. Bulut, D. & Samur, Y.** (2016, April). *Dijital Eğitsel oyun tasarımının öğrencilerin yaratıcılıklarına etkisi*. Paper presented at the Conference of Good Examples in Education (Eğitimde İyi Örnekler EIOK), Istanbul, Sabancı University, Turkey.
- 7.2.33. Bahadır, A. & Samur, Y.** (2016, April). *Eğitimde sosyal medya: Facebook ve uygulamaları*. Paper session presented at the 3rd International Conference on New Trends in Education, Ege University, İzmir, Turkey.
- 7.2.34. Kaya, F. B. & Samur, Y.** (2016, April). *Robotik destekli uygulamaların öğrencilerin bilimsel süreç becerileri, akademik başarıları ve motivasyonları üzerindeki etkisi: Bir içerik analizi çalışması*. Paper session presented at the 3rd International Conference on New Trends in Education, Ege University, İzmir, Turkey.
- 7.2.35. Samur, Y.,** Garipağaoğlu, B. Ç., & Karadeniz, Ş. (2016, April). *Developing a scale for student perceptions on the use of educational apps in tablet computers*. Paper session presented at the 3rd International Conference on New Trends in Education, Ege University, İzmir, Turkey.
- 7.2.36. Ertaş, B., Özer, İ. & Samur, Y.** (2018, April). *Relationship between smartphone, social media, game addiction and students' GPA scores*. Paper session presented at the 2018 Annual Meeting of American Educational Research Association (AERA), New York, USA.

### **7.3. Yazılan Uluslararası kitaplar veya kitaplarda bölümler**

- 7.3.1. Kal, O. & Samur, Y.** (2018). Educational virtual reality game design for film and animation. In: Lee N. (eds) *Encyclopedia of Computer Graphics and Games*, (s. E). Springer: Cham. Doi: [https://doi.org/10.1007/978-3-319-08234-9\\_168-1](https://doi.org/10.1007/978-3-319-08234-9_168-1), ISBN 978-3-319-08234-9
- 7.3.1. Guardiola, E., Czauderna, A. & Samur, Y.** (2019). Player-Centred Educational Game

Design. The Case of Antura and the Letters. Diggi Proceedings. André Bresges & Alexandra Habicher (eds.) (2019): Digitalisierung des Bildungssystems. Aufgaben und Perspektiven für die LehrerInnenbildung. Münster and New York: Waxmann, p. 179-200. Available at: <https://bit.ly/3rrsJzp>

#### 7.4. Ulusal hakemli dergilerde yayınlanan makaleler

- 7.4.1.** Alpkıray, F. & **Samur, Y.** (2017). Elektronik kitap konusunda Türkiye’de yapılan lisansüstü tezlerin içerik analizi (A content analysis of thesis and dissertations published in Turkey on electronic books). *SDU International Journal of Educational Studies*, 4(1), 12-28. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/en/pub/sduijes/issue/29252/295733>
- 7.4.2.** Şahin, M. & **Samur, Y.** (2017). Dijital çağda bir öğretim yöntemi: Oyunlaştırma (Instructional Method of Digital Age: Gamification). *Ege Eğitim Teknolojileri Dergisi (Journal of Ege Education Technologies)*, 1(1), 1-27. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/en/pub/eetd/issue/29867/306559>
- 7.4.3.** Bozkurtlar, S. & **Samur, Y.** (2017). Sınıf yönetiminde oyunlaştırmaya yönelik öğrenci görüşlerinin incelenmesi. *Ege Eğitim Teknolojileri Dergisi*, 1 (2), 103-124. Retrieved from <http://dergipark.gov.tr/eetd/issue/34258/338217>
- 7.4.4.** Özkan, Z. & **Samur, Y.** (2017). Oyunlaştırma yönteminin öğrencilerin motivasyonları üzerine etkisi. *Ege Eğitim Dergisi*, 18 (2), 857-886. DOI: 10.12984/egeefd.314801 <https://dergipark.org.tr/en/pub/egeefd/issue/31871/314801>
- 7.4.5.** Mert, Y. & **Samur, Y.** (2018). Oyunlaştırma uygulamasında kullanılan oyun elementlerine yönelik öğrencilerin görüşleri. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 9 (2), 70-101. DOI: 10.17569/tojqi.364130 <https://dergipark.org.tr/en/pub/tojqi/article/364130>
- 7.4.6.** Akgun Kayseroglu, M , & **Samur, Y.** (2018). Vocabulary Learning Through a Gamified Question and Answer Application. *Journal of Learning and Teaching in Digital Age*, 3 (2), 27-41. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/en/pub/joltida/issue/55471/760102>
- 7.4.7.** Hamutoğlu, N., Gezgin, D., **Samur, Y.**, Yıldırım, S. (2018). Genç nesil arasında yaygınlaşan bir bağımlılık: Akıllı telefon bağımlılığının farklı değişkenler açısından incelenmesi. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 8 (2), 212-231. Retrieved from <http://dergipark.gov.tr/etku/issue/38335/397112>
- 7.4.8.** **Samur, Y.**, Özkan, Z. (2019). Boşlukları Doldurunuz: Öğrenciler Okulda ..... Oynamak İstiyor. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21 (1), 20-43. DOI: 10.17556/erziefd.466699 <https://doi.org/10.17556/erziefd.466699>

#### 7.5. Ulusal bilimsel toplantılarda sunulan bildiri kitabında özetleri basılan bildiriler

- 7.5.1.** **Samur, Y.** (2014, Mayıs). *Uygulamada Okulda Üniversite: Öğrencilerle Dijital Eğitsel Oyun*

*Tasarımı Uygulaması*. Eğitimde İyi Örnekler Konferansı, İstanbul, Sabancı Üniversitesi, Türkiye.

- 7.5.2. Samur, Y.** (2014, Eylül). *Oyun Elementleri, Oyunlaştırma ve Uzaktan Eğitimde Oyunlaştırılmış Ders Tasarımı*. Ulusal Eğitim Bilimleri Kurultayı, Kocaeli, Kocaeli Üniversitesi, Türkiye.
- 7.5.3.** Vatanartıran, S. & **Samur, Y.** (2014, Eylül). *Öğretmenlerin 21.yy Becerileri Farkındalığı*. Ulusal Eğitim Bilimleri Kurultayı, Kocaeli, Kocaeli Üniversitesi, Türkiye.
- 7.5.2. Samur, Y.** (2015, Aralık). *Dijital Oyun Tasarımı ve Tasarım Odaklı Düşünme*. Eğitimde FATİH Projesi | Eğitim Teknolojileri Zirvesi, Ankara, Rixos Grand Otel, Türkiye.
- 7.5.3.** Bozkurtlar, S. & **Samur, Y.** (2017, Mart). *Sınıf yönetiminde oyunlaştırma! Öğrenciler ne diyor?* 4. Eğitim Teknolojileri Konferansı, İstanbul, Kavram Meslek Yüksekokulu, Türkiye.
- 7.5.3.** Horasan, M. & **Samur, Y.** (2017, Mart). *Kodlama Araçlarının Kullanımının Öğrencilerin Programlama Becerilerine Ve Motivasyonlarına Etkisi*. 4. Eğitim Teknolojileri Konferansı, İstanbul, Kavram Meslek Yüksekokulu, Türkiye.
- 7.5.3.** Çakmakçı, S. İ. & **Samur, Y.** (2017, Mart). *AR, VR Uygulamalarının Akademik Başarıya Etkisi*. 4. Eğitim Teknolojileri Konferansı, İstanbul, Kavram Meslek Yüksekokulu, Türkiye.

## **7.6 Diğer Yayınlar:**

### **7.6.1. Ulusal Kitaplar veya Kitaplarda Bölümler**

- 7.6.1.1. Samur, Y.** (2014). Eğitimde Araştırma (Çeviri). *Eğitim Bilimine Giriş*, B. Aybek (Editör), (s. 49-79), Ankara: Anı Yayıncılık.
- 7.6.1.2. Samur, Y.** (2015). Veri Toplamaya Odaklanmak ve Veri Toplamayı Sınırlamak: Sonraki Tasarım Konuları (Çeviri). *Nitel Veri Analizi*, S. Akbaba Altun, A. Ersoy (Editör), (s. 40-50), Ankara: Pegem Akademi.
- 7.6.1.3. Samur, Y.** (2015). Oyun Tasarımı ve Oyun Düşüncesi. *Oyunlaştırma*, E. A. Yılmaz, (s. 11-15), İstanbul: Abaküs.
- 7.6.1.4.** Arkün Kocadere, S. & **Samur, Y.** (2016). Oyundan Oyunlaştırmaya, *Eğitim Teknolojileri Okumaları*, A. İşman, H. F. Odabaşı, B. Akkoyunlu (Editör), (s. 397-416), TOJET Sakarya Üniversitesi. ISBN: 978-605-318-448-5
- 7.6.1.5. Samur, Y.** (2016). *Dijital Oyun Tasarımı*. İstanbul: Pusula Yayıncılık.
- 7.6.1.6. Samur, Y.** (2016). *Oyun Tasarımı Etkinlik Kitabı 1. Sınıf*. İstanbul: Pusula Yayıncılık.

- 7.6.1.7. Samur, Y.** (2016). *Oyun Tasarımı Etkinlik Kitabı 2. Sınıf*. İstanbul: Pusula Yayıncılık.
- 7.6.1.8. Samur, Y.** (2016). *Oyun Tasarımı Etkinlik Kitabı 3. Sınıf*. İstanbul: Pusula Yayıncılık.
- 7.6.1.9. Samur, Y.** (2016). *Oyun Tasarımı Etkinlik Kitabı 4. Sınıf*. İstanbul: Pusula Yayıncılık.
- 7.6.1.10. Samur, Y. & Cömert, A.** (2018). *MinecraftEdu ile STEAM Projeleri*. İstanbul: Abaküs Yayıncılık.
- 7.6.1.11. Özkan, Z., Cömert, A. & Samur, Y.** (2018). *Kendi Oyunumu Tasarlıyorum 1. Sınıf*. İstanbul: Mentora Yayıncılık.
- 7.6.1.12. Ada, A., Vardar, İ. E. & Samur, Y.** (2018). *Kendi Oyunumu Tasarlıyorum 2. Sınıf*. İstanbul: Mentora Yayıncılık.
- 7.6.1.13. Özmutlu, M., Özkan, Z. & Samur, Y.** (2018). *Kendi Oyunumu Tasarlıyorum 3. Sınıf*. İstanbul: Mentora Yayıncılık.
- 7.6.1.14. Şeker, S., Samur, Y. & Özmutlu, M.** (2018). *Kendi Oyunumu Tasarlıyorum 4. Sınıf*. İstanbul: Mentora Yayıncılık.
- 7.6.1.15. Kaya, M., Samur, Y. & Başeğmez, Ç.** (2018). *Minecraft Edu İle Tasarla, Kodla, Oyna 3. Sınıf*. İstanbul: Mentora Yayıncılık.
- 7.6.1.16. Samur, Y., Cömert, A. & Alagöz, G.** (2018). *Minecraft Edu İle Tasarla, Kodla, Oyna 4. Sınıf*. İstanbul: Mentora Yayıncılık.
- 7.6.1.17. Çiftçi, E., Samur, Y. & Vatansever, Ü. S.** (2018). *Minecraft Edu İle Tasarla, Kodla, Oyna 5. Sınıf*. İstanbul: Mentora Yayıncılık.
- 7.6.1.18. Samur, Y. & Özkan, Z.** (2019). *Oyun, Oyun Elementleri, Oyun Temelli Öğrenme, Eğitsel Oyun Tasarımı, Dijital Oyunlar, Oyunlaştırma ve Uygulamaları, Öğretim Teknolojileri*, Y. K. Türel (Editör), (s. 413-440). Elazığ: Asos Yayınevi. ISBN: 6057602107
- 7.6.1.19. Samur, Y. & Ertaş, B.** (2019). *Çocuklara Yönelik Dijital Oyun Listesi, Dijital Dünyada Organik Çocuklar Yetiştirmek*, S. Günüş (Editör), (s.105-116). Ankara: Ankara Nobel Tıp Kitabevleri. ISBN: 978-605-7578-25-9
- 7.6.1.20. Samur, Y. & Cömert, Z.** (2019). *Fen ve Matematik Eğitiminde Oyun Temelli Öğrenme ve Oyunlaştırma. Fen ve Matematik Eğitiminde Teknolojik Yaklaşımlar*, D. Akgündüz (Editör), (s.361-390). Ankara: Anı Yayıncılık. ISBN: 978-605-170-301-5
- 7.6.1.21. Alpkıray, F. & Samur, Y.** (2019). *Türkiye’de Dijital Ders Kitaplarının Kullanımı ile İlgili Yapılan Lisansüstü Tez Çalışmalarının İncelenmesi. Dijital Kitap Teknolojisi Terminolojiden Pedagojiye*, S. Öngöz (Editör), (s.224-239). Ankara: Anı Yayıncılık. ISBN: 9786050370348

**7.6.1.20. Samur, Y.** (2020). *1 Yeni Bildiriminiz Var*. İstanbul: Nemesis Yayıncılık. ISBN: 9786057649256

**7.6.1.21. Karakuş, T. & Samur, Y.** (2020). Dijital Oyun Teknolojisi. *Dijital Teknoloji Aracılı Düşünme Öğretimi*, M. Erdem ve F. Sarsar (Editör), (s.347-380). Ankara: Pegem Akademi. ISBN: 9786257880992

**7.6.1.22. Erdoğan, T. & Samur, Y.** (2021). Türkçenin Uzaktan Öğretimi ve Öğreniminde Oyun ve Oyunlaştırmadan Yararlanma. *Türkçenin Uzaktan Öğretimi ve Öğrenimi*, A. Göçer (Editör), (s.359-380). Ankara: Pegem Akademi. ISBN: 978-625-7676-37-3 DOI: 10.14527/9786257676373

## **7.6.2. Kitap Eleştirileri**

**7.6.2.1. Samur, Y. & Evans, M. A.** (2011). [Review of the book *Learning Science through Computer Games and Simulations*, by M. A. Honey & M. Hilton]. *British Journal of Educational Technology*, 42 (6), E171-E172. doi: 10.1111/j.1467-8535.2011.01247\_6.x

**7.6.2.2. Samur, Y.** (2012). [Review of the book *How to do things with videogames*, by I. Bogost]. *British Journal of Educational Technology*, 43 (2), E67. doi: 10.1111/j.1467-8535.2012.01297.x

**7.6.2.3. Samur, Y.** (2013). [Review of the book *Computer games and instruction*, by Fletcher, J D & Tobias, S.]. *British Journal of Educational Technology*, 44 (3), E101. doi:10.1111/bjet.12045

## **8. Projeler ve Projelerde Yer Aldığı Görevler**

**8.1. Graduate Research Assistant** in the School of Education at Virginia Tech, part-time temporary faculty employment (July 6, 2010- August 13, 2010) to assist Michael Evans in writing research proposals for NSF and IES.

The activities (July 6- August 13, 2010) included: (1) conducting an extensive literature review of targeted reports (e.g., Pockets of Potential, Fostering Learning in the Networked World), national surveys, (e.g., Teens and Mobile Phones), and journal articles in the areas of situated learning, digital game-based learning, mobile learning, and mathematics education; (2) constructing 3-4 storyboards of iPod game designs that draw from sound cognitive psychology, game design, and mathematics pedagogy principles; (3) conducting a focus group session with local middle and elementary school mathematics teachers to identify needs and recruit members for a Steering Committee; and (4) conducting at least one (1) site visit to Blacksburg Middle School and Eastern Montgomery Elementary School. Each of the identified activities speaks directly to shortcomings noted by reviewers of a previous pre-proposal to the NSF, DR-K12 program submitted by Evans and Deater-Deckard in Fall, 2009, and submitted by Deater-Deckard to the Institute of Education Sciences CaSL Program in Summer 2009.

**8.2. Research Assistant** in the School of Education at Virginia Tech, effective July 10, 2011. The

end date of the appointment was August 9, 2011. My assignment was to assist Dr. Michael Evans to:

(1) conduct extensive literature review of targeted reports and journal articles in the areas of digital game-based learning, pre-algebra mathematics education, and engagement as related to games and algebra readiness; (2) conduct usability and playability inspections of 5-10 off-the-shelf educational math apps designed for the Apple iOS platform (i.e., iPod Touch and iPad); (3) conduct usability test and report of in-house developed prototype app, the Candy Factory Game; (4) draft professional development workshop brief for middle school mathematics teachers; and (5) prepare an approximately 20-page report of findings from literature review, usability tests, and playability inspections.

**8.3. Graduate Research Assistant** in Office of Educational Research and Outreach, effective from August 16, 2011 to May 15, 2012. I worked for the National Science Foundation (NSF) project titled as "Gateways to Algebraic Motivation, Engagement and Success (GAMES): Supporting and Assessing Fraction Proficiency with Game-Based, Mobile Applications and Devices" (Project number #1118571 and the granted amount \$1,373,038). For more information, please go to: [ltrg.centers.vt.edu](http://ltrg.centers.vt.edu).

**8.3.1. Candy Factory Educational Game for iPad**, is an educational game focusing on mathematics (fractions). It was the outcome product based on my work in this Project. My part was to design the whole game in terms of game mechanics and game design principles relying on the educational and engaging aspect of the game. It is available in iTunes AppStore and can be downloadable for free of charge. Some screenshots from the game are attached to the dossier within the file #8.3. For more information, please go to: <https://itunes.apple.com/us/app/candyfactory-educational-game/id533213891?mt=8>

**8.3.2. Candy Span**, is an educational game focuses on the executive functioning of the working memory. My part was to design the game in terms of game mechanics and game design principles. CandySpan is a simple, fun puzzle game that challenges "working memory". It also can be used by researchers and educators, to measure the current skill level. "Try out your skills" to see how well the working memory functions. You can go through the four levels of the game to stretch yourself and improve your skills. For more information, please go to: <https://itunes.apple.com/us/app/candyspan/id591466448?mt=8>

**8.4. Eğitsel Yazılım Tasarımı, Bereket Ormanı Eğitsel Yazılım Projesi**, Orman Genel Müdürlüğü ve Bahçeşehir Üniversitesi. Bu projede Orman Genel Müdürlüğü için "Odun dışı orman ürünleri" ile ilgili olarak 4 (dört) ürünün sağlıklı bir şekilde belirlenmesi, toplanması, kurutulması ve satışı ile ilgili olarak eğitsel yazılım tasarlandı.

**8.5. Danışman, Sürdürülebilir Eysel Enerji Tasarrufu: Pendik Örneği, İstanbul Kalkınma Ajansı**, Kar Amacı Gütmeyen Kuruluşlara Yönelik Bilgi Odaklı Ekonomik Kalkınma Mali Destek Programı, İSTKA/2012/BİL, 600.000TL Hibeli.

**8.6. Danışman, Eğitsel Oyun Tasarımcısı, BSH Süreci İyileştirme Eğitsel Oyunu, BSH**, İş yerinde süreci geliştirmeye yönelik fiziksel eğitsel oyun tasarımı, geliştirilmesi, uygulanması ve değerlendirilmesi, 60.000TL Hibeli (2016-2017).

**8.7. Researcher, EU Project. Massive Online Open Course TABLET (MOOC TAB) ITEA 3.** Project information, Project name: 13043 MOOC TAB, Period: Jan 2015 - Jun 2018, Call: ITEA 2 Call 8, Challenge: Smart communities, Website: <http://mooctab.com/> Partners: 10, Costs: 7,906 k€, Effort: 90.57 PY, Countries: France and Turkey.

**8.8. Partner Project Coordinator, Digital Game Based Learning, ANTURA Game,** Teaching Arabic to Syrian Refugee Kids. AKDEM, Zeytinburnu İstanbul. Partner University, University of Cologne, Cologne Game Lab, Germany in collaboration with Bahcesehir University.

**8.9. Danışman, Tabtoy Studios,** Tabtoy™ Akıllı Oyuncak Projesi, ITU Ayazağa Teknokent, Dijital Eğitsel Oyun Tasarımı, İstanbul, Türkiye. [www.tabtoystudios.com](http://www.tabtoystudios.com)

**8.10. Danışman, AYASİS Yazılım,** MentalUP Beyin Egzersiz Programı, Oyunlaştırma, Oyun Tasarımı ve Analiz. Yıldız Teknik Üniversitesi, Teknopark, İstanbul, Türkiye. [www.mentalup.net](http://www.mentalup.net)

**8.11. Oyun Tasarımcısı ve Proje Yürütücüsü, Vurma Konuş.** YÖRET Vakfı ve ABD Konsolosluğu Destekli, Vurma Konuş Projesi. Kaynak: <http://vurmakonus.com>

**8.12. Researcher, EUREKA Project. Gamified School Information System (GAMIFIED.SIS).** Project information, Project ID: 10 705, Period: Jul 2016 - Jul 2019, Call: Information Technology/Informatics, Market Area: Education. Website: <http://www.eurekanetwork.org/project/id/10705> Partners: 2, Costs: 1.820.000€ Countries: Spain and Turkey.

**8.13. Researcher, EU Project, Erasmus+. Highlighting the Potential of English Language Learning for Global Education Purposes (HI-GLOBE).** Project information number: 2019-1-TR01-KA204-077591. For more information please visit Website: <http://www.hi-globe.eu>

**8.14. Oyun Tasarımcısı ve Proje Yürütücüsü, Harçlık Oyunları.** Habitat Derneği, Paramı Yönetebiliyorum Projesi. Kaynak: <https://habitatderneği.org/finansal-bilinc/parami-yonetebiliyorum/>

**8.15. Proje Yürütücüsü ve Oyun Tasarımcısı,** Bahçeşehir Üniversitesi, Bilimsel Araştırma Projesi, **HezarFenVR Eğitsel Sanal Gerçeklik Oyunu Tasarımı, Geliştirilmesi ve Uygulanması,** 30.000TL Bütçeli.

## 9. Görevler:

Görev Unvanı	Görev Yeri	Yıl
Görevli	Uluslararası İlişkiler Departmanı (Erasmus – Comenius, AB Programları) - Muğla Üniversitesi	2005 - 2007
İngilizce Öğretmeni	Milli Eğitim Bakanlığı – Ticaret ve Sanayi Odası İlköğretim Okulu, İnegöl, Bursa	2007 - 2009
Doktora Araştırma Görevlisi	School of Education, Virginia Tech (Bak. 8.1.)	2010 - 2010
Doktora Araştırma Görevlisi	School of Education, Virginia Tech (Bak. 8.2.)	2011 - 2011
Doktora Araştırma	Office of Educational Research and Outreach -	2011 - 2012

<b>Görevlisi</b>	Virginia Tech (Bak. 8.3.)	
<b>Okutman</b>	Faculty Development Institute – Department of Learning Technologies – Virginia Tech	2012 - 2012
<b>Yardımcı Doçent Dr.</b>	Bahçeşehir Üniversitesi – Eğitim Bilimleri Fakültesi – Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü	2012 -
<b>Program Koordinatörü</b>	Bahçeşehir Üniversitesi – Eğitim Bilimleri Enstitüsü – Eğitim Teknolojileri Yüksek Lisans (Türkçe ve İngilizce, Tezli ve Tezsiz)	2014 -
<b>Bölüm Başkanı</b>	Bahçeşehir Üniversitesi – Eğitim Bilimleri Fakültesi – Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü	2017-
<b>Dekan Yardımcısı</b>	Bahçeşehir Üniversitesi – Eğitim Bilimleri Fakültesi	2018-
<b>Program Koordinatörü</b>	Bahçeşehir Üniversitesi – Eğitim Bilimleri Enstitüsü – Eğitim Teknolojileri Doktora Programı	2020-

## 9.1. Diğer Görevler:

### 9.1.1. Yayın Faaliyetlerine Katkı

9.1.1.1. Hakem, Dergi: *Computers and Education* (2013-).

9.1.1.2. Hakem, *Division of Distance Learning, Reviewer* for 2011 American Educational Communications and Technology Conference (AECT).

9.1.1.3. Kitap Eleştirmeni, Dergi: *British Journal of Educational Technology* (2011-).

9.1.1.4. Hakem, Kitap: *Öğretim Teknolojisinin Temelleri: Teoriler, Araştırmalar, Eğilimler* (2012).

9.1.1.5. Hakem, Dergi: *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri* (2012-).

9.1.1.6. Hakem, Dergi: *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi* (2013-).

9.1.1.7. Hakem, Dergi: *MIJE (Mevlana International Journal of Education)* (2014-).

9.1.1.8. Hakem, TÜBİTAK – 3001 Başlangıç AR-GE Projeleri Destekleme Programı (2014-).

9.1.1.9. Hakem, European Educational Research Association (EERA) – *Annual European Conference on Educational Research (ECER)* (2014-).

9.1.1.10. Hakem, Dergi: *International Journal of Human Sciences (IJHS) / Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi (UIBD)* (ISSN:1303-5134) (2014-)

### 9.1.2. Akademik Görevler

**9.1.2.1.** Nisan 2010- Mayıs 2011, *Öğretmen*, Teaching Turkish to the Kids of Turkish Families at Virginia Tech.

**9.1.2.2.** Ekim 26-31, 2010, Anaheim, CA, USA; *Volunteer*, American Educational Communications and Technology Conference (AECT).

**9.1.2.3.** Mart 27, 2017, Ankara, Türkiye; *Kitap Paneli*, Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı (TTKB), Bilgisayar Bilimi Kitabı Panelist.

### **9.1.3. Yönetimsel Görevler**

**9.1.3.1.** Eylül, 2008 - Haziran, 2009, *Başkan*, İngilizce Öğretmenleri Zümre Başkanı, İnegöl İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü, Bursa, Türkiye.

**9.1.3.2.** Ağustos, 2010 – Haziran, 2011, *Başkan*, Turkish Student Association (Graduate Level Organization), Virginia Tech.

**9.1.3.3.** Mayıs, 2011 – Mayıs, 2012, *Başkan*, Instructional Technology Student Association (Graduate Level Organization), Virginia Tech.

**9.1.3.4.** Ağustos, 2011 – Haziran, 2012, *Başkan*, Turkish Student Association (Graduate Level Organization), Virginia Tech.

**9.1.3.5.** Eylül, 2012 – Devam ediyor, *Danışman*, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü Öğrenci Kulübü, Bahçeşehir Üniversitesi.

**9.1.3.6.** Eylül, 2012 – Devam ediyor, Yardımcı Doçent Temsilcisi, Fakülte Kurulu, Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Fakültesi.

**9.1.3.7.** Aralık, 2013 – *Program Koordinatörü*, Eğitim Bilimleri Enstitüsü – Eğitim Teknolojileri Yüksek Lisans (Türkçe ve İngilizce, Tezli ve Tezsiz), Bahçeşehir Üniversitesi.

**9.1.3.8.** Haziran, 2017 – *Bölüm Başkanı*, Eğitim Bilimleri Fakültesi – Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi (İngilizce), Bahçeşehir Üniversitesi.

**9.1.3.9.** Haziran, 2018 – *Dekan Yardımcısı*, Eğitim Bilimleri Fakültesi – Bahçeşehir Üniversitesi.

**9.1.3.10.** Haziran, 2020 – *Program Koordinatörü*, Eğitim Bilimleri Enstitüsü – Eğitim Teknolojileri Doktora (Türkçe ve İngilizce), Bahçeşehir Üniversitesi.

### **9.1.4. Verilen Seminerler, Paneller, Kurslar ve Çalıştaylar**

- 9.1.4.1.** *The educational games and how to use them and their specific features in classroom settings.* Presented at the workshop on Exploration of Emerging Technologies for Active and Engaged Learning, Faculty Development Institute (FDI), Blacksburg, Virginia, USA, Mayıs 2012.
- 9.1.4.2.** Mart, 17, 2012, *Panel Konuşmacısı, Getting Through the Exams, from Pre-Prelim Through Dissertation Defense,* Instructional Technology Student Association, Virginia Tech.
- 9.1.4.3.** *Seminer, Dijital Oyunlar ve Çocuğum,* BJK Koleji, Öğrenci Velileri, Mart 2013, İstanbul Türkiye.
- 9.1.4.4.** *Seminer, Dijital Oyunlarla Öğrenme,* BJK Koleji, 4-5-6. Sınıf Öğrencileri, Mart 2013, İstanbul Türkiye.
- 9.1.4.5.** *Seminer, Dijital Oyunlarla Öğretim,* BJK Koleji, Öğretmenleri, Mart 2013, İstanbul Türkiye.
- 9.1.4.6.** Gamification – Oyunlaştırma Atölyesi, Bahçeşehir Üniversitesi Gaming Lab (BUG) ve İşte Oyun Ekibi, Mart 2013, İstanbul Türkiye.
- 9.1.4.7.** *Seminer, Medya Okuryazarlığı ve Sosyal Medya Kullanımı,* Bahçeşehir Koleji - Florya, Mayıs 2013, İstanbul, Türkiye.
- 9.1.4.8.** *Eğitim, Eğlenceli ve Etkili Ders İşleme Teknikleri,* Büyükçekmece Özel Mimar Sinan Okulları- Büyükçekmece, 15-16 Şubat 2013, İstanbul, Türkiye (55 Öğretmen değerlendirmesi 8,5/10).
- 9.1.4.9.** Haziran, 7, 2013, *Panel Konuşmacısı, Oyunlar: Beklentiler, Fırsatlar, Kaygılar,* 7th International Computer and Instructional Technologies Symposium (ICITS), Erzurum, Ataturk University, Turkey.
- 9.1.4.10.** *Seminer, 21.yy Becerileri, Bilgi, Medya ve Teknoloji Becerileri,* 15 Mart 2014, Hilton Convention Center, Bursa, Türkiye.
- 9.1.4.11.** *Seminer, Medya Okuryazarlığı, Sosyal Medya Kullanımı ve Dijital Oyunlar,* Bahçeşehir Koleji - Bahçeşehir, Nisan 2014, İstanbul, Türkiye.
- 9.1.4.12.** *Oyunlaştırma, Eğitim Teknolojileri Zirvesi, Yıldız Teknik Üniversitesi,* 31 Nisan 2014, İstanbul, Türkiye.
- 9.1.4.13.** *Okulda Üniversite: Teoriden Pratiğe, Eğitim Teknolojileri Zirvesi, Yıldız Teknik Üniversitesi,* 31 Nisan 2014, İstanbul, Türkiye.
- 9.1.4.14.** *Seminer, Medya Okuryazarlığı, Sosyal Medya Kullanımı ve Dijital Oyunlar,* Bahçeşehir Koleji - Bahçeşehir, Nisan 2014, İstanbul, Türkiye.
- 9.1.4.15.** Karadeniz, Ş. & Samur, Y. (2014, August). Developing algorithmic thinking through

games, Workshop session presented at the International Conference on New Trends in Education, Bahcesehir University, İstanbul, Turkey.

**9.1.4.16.** *Eğitim*, Eğlenceli ve Etkili Ders İşleme Teknikleri, Oğuzkaan Kolejlere, 25-26 Ağustos, 1-2 Eylül 2014, İstanbul, Türkiye (120 Öğretmen değerlendirmesi 8,6/10).

**9.1.4.17.** *Eğitim*, Öz düzenleme becerileri, MSLQ, Eleştirel Düşünme, Problem Çözme, Yaratıcılık, İletişim Becerileri, Nobel Koleji, İstanbul, Türkiye (24 Öğretmen değerlendirmesi 9/10).

**9.1.4.18.** *Seminer*, Yurtlarda Bilgi Teknolojileri Kullanımı, Politikalar, Sorunlar ve Çözümler, Online İş birliği Araçları, Dijital Oyunlar ve Sosyal Medya, MEB Hizmetiçi Eğitim Dairesi Başkanlığı ve Aydın Doğan Vakfı Baba Beni Okula Gönder Projesi, 21 Kasım 2014, İstanbul, Türkiye.

**9.1.4.19.** Dijital Çağda Dijital Oyunlar, Dijital Çağda Anne Baba Olmak, II. Ebeveynlik Kongresi, VKV Koç Özeli İlkokulu, Ortaokulu ve Lisesi, 22-23 Kasım 2014, İstanbul, Türkiye.

**9.1.4.20.** *Seminer*, Dijital Eğitim ve Kişiyeye Özgü Eğitim Modeli, Bahçeşehir Koleji Etiler, Öğrenci Velileri, Aralık 2014, İstanbul Türkiye.

**9.1.4.21.** *Seminer*, Dijital Eğitim ve Kişiyeye Özgü Eğitim Modeli, Bahçeşehir Koleji Ankara Kampüsü, Öğrenci Velileri, Mart 2015, Ankara Türkiye.

**9.1.4.22.** *Seminar*, Game based learning and research, IST Colloquim, University of Twente, Twente, The Netherlands.

**9.1.4.23.** *Seminar and Workshop*, Games, educational games, game based learning and gamification in education, University of Twente, Twente, The Netherlands.

**9.1.4.24.** *Seminer ve Atölye Çalışması*, Eğitimde Oyun ve Oyunlaştırma, Bahçeşehir Koleji Ordu Kampüsü, Eylül 2015, İstanbul Türkiye.

**9.1.4.25.** *Atölye Çalışması*, Fiziksel Oyun Tasarımı, İstanbul Aydın Üniversitesi, AB Projesi, Ekim 2015, İstanbul Türkiye.

**9.1.4.26.** *Seminer ve Atölye Çalışması*, Oyunlaştırma, TEGEP Eğitim ve Gelişim Platformu Derneği, Kasım 2015, İstanbul Türkiye.

**9.1.4.27.** *Seminer*, Bilişimsel Düşünme, Bahçeşehir Koleji Sancaktepe Kampüsü, Öğrenci Velileri, Kasım 2015, Samsun Türkiye

**9.1.4.28.** *Seminer ve Atölye Çalışması*, Oyunlaştırma Eğitimi, Başakşehir Living Lab, Başakşehir Belediyesi, Kasım 2015, İstanbul Türkiye.

**9.1.4.29.** *Seminer*, Bilişimsel Düşünme, Bahçeşehir Koleji Samsun Kampüsü, Öğrenci Velileri,

Kasım 2015, Samsun Türkiye.

**9.1.4.30.** *Seminer ve Atölye Çalışması*, Oyun Tasarımı, Beylikdüzü Okul Yöneticileri, Kasım 2015, İstanbul Türkiye.

**9.1.4.31.** *Seminer*, Teknoloji ve Sosyal Medya Bağımlılığı, Bahçeşehir Koleji Bahçeşehir Kampüsü, Öğrenci Velileri, Aralık 2015, İstanbul Türkiye.

**9.1.4.32.** *Seminer*, Bilişimsel Düşünme, Bahçeşehir Koleji Bursa Modern Kampüsü, Öğrenci Velileri, Aralık 2015, Bursa, Türkiye.

**9.1.4.33.** *Seminer*, Dijital Dünya Rehberliği, Hatay İl MEM, Rehber Öğretmenleri, Ocak 2016, Hatay Türkiye.

**9.1.4.34.** *Seminer*, Kodlama, Robotik, Dijital Sağlık, Animasyon Tasarımı ve Oyun Tasarımı, Uğur Okulları İzmir, Öğretmen ve Yöneticiler, Şubat 2016, İzmir Türkiye.

**9.1.4.35.** *Seminer ve Atölye Çalışması*, Eğitimde Oyun ve Oyunlaştırma, FMV Işık Schools – Erenköy Campus Perspectives of Education Through Technology (PETT) / Teknoloji ile Değişen Eğitim Anlayışları, Şubat 2016, İstanbul Türkiye.

**9.1.4.36.** *Kurs*, Eğitimde Oyun ve Oyunlaştırma, Bahçeşehir Üniversitesi Sürekli Eğitim Merkezi (BAUSEM), Herkese Açık, Ocak-Şubat 2016, İstanbul Türkiye.

**9.1.4.37.** *Seminer*, Bilişimsel Düşünme, Bahçeşehir Koleji Bandırma Kampüsü, Öğrenci Velileri, Şubat 2016, Balıkesir Türkiye.

**9.1.4.38.** *Seminer ve Atölye Çalışması*, Eğitimde Oyun ve Oyunlaştırma, Eğitim Teknolojileri Zirvesi, Öğretmenler, Mart 2016, İstanbul Türkiye.

**9.1.4.39.** *Seminer*, Dijitalde Oyunlaştırma, Turkcell Geleceği Yazanlar, Mart 2016, İstanbul Türkiye.

**9.1.4.40.** *Seminer*, Eğitimde Oyun, Oyunlaştırma ve Oyun Tasarımı, Batman Bahçeşehir Koleji, Öğretmenler, Mart 2016, Batman Türkiye.

**9.1.4.41.** *Seminer*, Bilişimsel Düşünme, Bahçeşehir Koleji Bornova Kampüsü, Öğrenci Velileri, Mart 2016, İzmir Türkiye.

**9.1.4.42.** *Seminer*, Bilişimsel Düşünme, Bahçeşehir Koleji İskenderun Kampüsü, Öğrenci Velileri, Nisan 2016, Çorum Türkiye.

**9.1.4.43.** *Seminer*, Geleceğin Eğitimi, Bahçeşehir Koleji Çorum Kampüsü, Öğrenci Velileri, Nisan 2016, Çorum Türkiye.

**9.1.4.44.** *Seminer*, Teknoloji Bağımlılığı, Bahçeşehir Koleji Etiler Kampüsü, 4-8. Sınıf Öğrencileri,

Nisan 2016, İstanbul Türkiye.

**9.1.4.45.** *Seminer*, Eğitimde Web 2.0 Araçları, CENT Koleji, K-12 Öğretmenleri, Mayıs 2016, İstanbul Türkiye.

**9.1.4.46.** *Seminer*, Geleceğin Eğitimi, Bahçeşehir Koleji Gaziantep Kampüsü, Öğrenci Velileri, Mayıs 2016, Gaziantep Türkiye.

**9.1.4.47.** *Seminer*, Geleceğin Eğitimi ve Kişiyi Özgü Eğitim Modeli, Bahçeşehir Koleji Mersin Kampüsü, Öğrenci Velileri, Mayıs 2016, Mersin Türkiye.

**9.1.4.48.** *Seminer*, Teknoloji Bağımlılığı, Bursa İl MEM, Rehber Öğretmenleri, Mayıs 2016, Bursa Türkiye.

**9.1.4.49.** *Seminer*, Teknoloji Bağımlılığı, AXA Sigorta, K-12 Velileri, Mayıs 2016, İstanbul Türkiye.

**9.1.4.50.** *Seminer*, Eğitimde Oyun ve Oyunlaştırma, EDUCORP, Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitimciler, Öğretmenler ve Okul Yöneticileri, Mayıs 2016, İstanbul Türkiye.

**9.1.4.51.** *Panel*, Eğitimde Oyun, Oyunlaştırma ve Oyun Tasarımı, Kocaeli AB Birimi, Öğretmenler ve Okul Yöneticileri, Mayıs 2016, Kocaeli Türkiye.

**9.1.4.52.** *Seminer*, Eğitimde Oyun ve Oyunlaştırma, CENT Koleji, K-12 Öğretmenleri, Haziran 2016, İstanbul Türkiye.

**9.1.4.53.** *Seminer*, Teknoloji Bağımlılığı, Antalya Büyükşehir Belediyesi - İyi Anne Baba Okulu, K-12 Velileri, Haziran 2016, Antalya Türkiye.

**9.1.4.54.** *Atölye*, Eğitimde Oyunlaştırma, Bahçeşehir Üniversitesi Sürekli Eğitim Merkezi, Öğretmenler, Mayıs - Haziran 2016, İstanbul Türkiye.

**9.1.4.55.** *Seminer*, Eğitimde Oyun, Oyunlaştırma ve Oyun Tasarımı, Beşiktaş İlçe MEM Sakıp Sabancı Anadolu Lisesi, Öğretmenler, 23-24 Haziran 2016, İstanbul Türkiye.

**9.1.4.56.** *Atölye Çalışması*, Dijital Oyun Tasarımı, Lise Öğrencileri, Bahçeşehir Üniversitesi, Haziran-Temmuz 2016, İstanbul Türkiye.

**9.1.4.57.** *Seminer ve Atölye Çalışması*, Eğitimde Oyun, Oyunlaştırma ve Oyun Tasarımı, Hack'n Break, Ağustos 2016, İzmir Türkiye.

**9.1.4.58.** *Seminer ve Atölye Çalışması*, Eğitimde Oyun, Oyunlaştırma ve Oyun Tasarımı, Özel Ermeni Dadyan Eğitim Kurumları, Öğretmenler, Eylül 2016, İstanbul Türkiye.

**9.1.4.59.** *Seminar*, Games, Gamification and Game Design in Education, Istanbul Technical University, Faculty Members, Eylül 2016, İstanbul Türkiye.

- 9.1.4.60.** *Çalıştay*, Kodlama, Robotik ve Oyun Tasarımı, İstanbul İl Milli Eğitim Müdürlüğü, Öğretmen ve Akademisyenler, Ekim 2016, İstanbul Türkiye.
- 9.1.4.61.** *Seminer*, Teknoloji ve Çocukum (ReÇeTe), Uğur Okulları Kartal Kampüsü, K-12 Öğrencileri Velileri, Kasım 2016, İstanbul Türkiye.
- 9.1.4.62.** *Seminer*, Teknoloji Bağımlılığı, Uğur Okulları Beşiktaş Kampüsü, 9-10-11. Sınıf Öğrencileri, Kasım 2016, İstanbul Türkiye.
- 9.1.4.63.** *Seminer ve Atölye Çalışması*, Eğitimde Oyun, Oyunlaştırma ve Oyun Tasarımı, Teknoloji Eğitim Fuarı (TEF), İstanbul Kongre Merkezi, Öğretmen ve Okul Yöneticileri, Kasım 2016, İstanbul Türkiye.
- 9.1.4.64.** *Seminer*, Geleceğin Eğitimi ve Kişiyi Özgü Eğitim Modeli, Bahçeşehir Koleji Manisa Kampüsü, Öğrenci Velileri, Kasım 2016, Manisa Türkiye.
- 9.1.4.65.** *Seminer*, Teknoloji ve Çocukum (ReÇeTe), Uğur Okulları Yalova Kampüsü, K-12 Öğrencileri Velileri, Kasım 2016, Yalova Türkiye.
- 9.1.4.66.** *Atölye Çalışması*, Hazine Avı Oyunu, Bahçeşehir Koleji Dragos Kampüsü, Ortaokul Öğrencileri ve Velileri, Aralık 2016, İstanbul Türkiye.
- 9.1.4.67.** *Seminer ve Atölye Çalışması*, Dijital Oyun Tasarımı, Bahçeşehir Koleji Dragos Kampüsü, İlkokul Öğrencileri ve Velileri, Aralık 2016, İstanbul Türkiye.
- 9.1.4.68.** *Panel*, Eğitimde Oyun, Oyunlaştırma ve Oyun Tasarımı, Özel Okullar Birliği Temel Eğitim Sempozyumu, İTÜ Kampüsü, Öğretmen ve Okul Yöneticileri, Aralık 2016, İstanbul Türkiye.
- 9.1.4.69.** *Atölye Çalışması*, Eğitimde Oyun, Oyunlaştırma ve Oyun Tasarımı, Özel Okullar Birliği Temel Eğitim Sempozyumu, İTÜ Kampüsü, Öğretmen ve Okul Yöneticileri, Aralık 2016, İstanbul Türkiye.
- 9.1.4.70.** *Seminer*, Teknoloji ve Çocukum (ReÇeTe), Uğur Okulları Beylikdüzü Kampüsü, K-12 Öğrencileri Velileri, Aralık 2016, İstanbul Türkiye.
- 9.1.4.71.** *Seminer ve Atölye Çalışması*, Eğitimde Oyun, Oyunlaştırma ve Oyun Tasarımı, Eğitimde Dönüşüm Konferansı (EDK), MEF Üniversitesi, Öğretmen ve Okul Yöneticileri, Aralık 2016, İstanbul Türkiye.
- 9.1.4.72.** *Seminer*, Geleceğin Meslekleri, Kariyer Günleri, Meslek Lisesi Öğrencileri, Aralık 2016, İstanbul Türkiye.
- 9.1.4.73.** *Panel*, Eğitimde Oyun, Oyunlaştırma ve Oyun Tasarımı, Microsoft Eğitim, Öğretmen ve Okul Yöneticileri, Aralık 2016, İstanbul Türkiye.

- 9.1.4.74.** *Seminer*, Eğitime Dair - Eğitimde Oyun, Oyunlaştırma ve Oyun Tasarımı, Trakya Üniversitesi, Lisans Öğrencileri, Aralık 2016, Edirne Türkiye.
- 9.1.4.75.** *Seminer*, Teknoloji ve Çocukum (ReÇeTe), Uğur Okulları Ünye-Fatsa Kampüsü, K-12 Öğrencileri Velileri, Aralık 2016, Ordu Türkiye.
- 9.1.4.76.** *Seminer*, Teknoloji Bağımlılığı, ALKEV Okulları, 4-8. Sınıf Öğrencileri, Aralık 2016, İstanbul Türkiye.
- 9.1.4.77.** *Seminer ve Atölye*, Eğitimde Oyun ve Oyunlaştırma, Boğaziçi Üniversitesi, İlköğretim Matematik Öğretmenleri, Aralık 2016, İstanbul Türkiye.
- 9.1.4.78.** *Atölye Çalışması*, Hazine Avı Oyunu, Bahçeşehir Koleji Bademli Kampüsü, Ortaokul Öğrencileri ve Velileri, Aralık 2016, Bursa Türkiye.
- 9.1.4.79.** *Seminer ve Atölye Çalışması*, Dijital Oyun Tasarımı, Bahçeşehir Koleji Bademli Kampüsü, İlkokul Öğrencileri ve Velileri, Aralık 2016, Bursa Türkiye.
- 9.1.4.80.** *Seminer*, Teknoloji Bağımlılığı, İzmir Selçuk İlçe MEM, Rehber Öğretmenleri, Ocak 2017, İzmir Türkiye.
- 9.1.4.81.** *Atölye Çalışması*, Hazine Avı Oyunu, Bahçeşehir Koleji Ankara Çayyolu Kampüsü, Ortaokul Öğrencileri ve Velileri, Ocak 2017, Ankara Türkiye.
- 9.1.4.82.** *Seminer ve Atölye Çalışması*, Dijital Oyun Tasarımı, Bahçeşehir Koleji Ankara Çayyolu Kampüsü, İlkokul Öğrencileri ve Velileri, Ocak 2017, Ankara Türkiye.
- 9.1.4.83.** *Seminer ve Atölye*, Eğitimde Oyunlaştırma, Doğa Okulları, Öğretmenler, Ocak 2017, İstanbul Türkiye.
- 9.1.4.84.** *Seminer*, Teknoloji ve Çocukum (ReÇeTe), Uğur Okulları İzmir Gaziemir Kampüsü, Lise Öğrencileri, Şubat 2017, İzmir Türkiye.
- 9.1.4.85.** *Seminer*, Teknoloji ve Çocukum (ReÇeTe), Uğur Okulları İzmir Gaziemir Kampüsü, Lise Öğrencileri Velileri, Şubat 2017, İzmir Türkiye.
- 9.1.4.86.** *Atölye*, Eğitimde Oyunlaştırma, Bahçeşehir Üniversitesi Sürekli Eğitim Merkezi, Öğretmenler, Ocak-Şubat 2017, İstanbul Türkiye.
- 9.1.4.87.** *Seminer ve Atölye Çalışması*, Oyun, Oyunlaştırma ve Eğitsel Oyun Tasarımı, Eğitim Teknolojileri Zirvesi, Öğretmenler, Mart 2017, İstanbul Türkiye.
- 9.1.4.88.** *Atölye Çalışması*, Hazine Avı Oyunu, Bahçeşehir Koleji İzmir Karşıyaka Kampüsü, Ortaokul Öğrencileri ve Velileri, Mart 2017, İzmir Türkiye.
- 9.1.4.89.** *Seminer ve Atölye Çalışması*, Dijital Oyun Tasarımı, Bahçeşehir Koleji İzmir Karşıyaka

Kampüsü, İlkokul Öğrencileri ve Velileri, Mart 2017, İzmir Türkiye.

**9.1.4.90.** *Atölye*, Educational Game Design Workshop, Bahçeşehir Üniversitesi Galata BUG Lab, Master Students of Game Design, Mart 2017, İstanbul Türkiye.

**9.1.4.91.** *Atölye*, Öğretmenler için Oyunlaştırma, Bahçeşehir Üniversitesi Galata BUG Lab, Öğretmenler, Mart 2017, İstanbul Türkiye.

**9.1.4.92.** *Seminer*, Eğitimde Oyun, Oyunlaştırma ve Oyun Tasarımı, Fazilet Eğitim Kurumları, Öğretmenler, Mart 2017, İstanbul Türkiye.

**9.1.4.93.** *Atölye*, Eğitsel Oyun Tasarımı ve Eğitimde Oyunlaştırma, Fazilet Eğitim Kurumları, Öğretmenler, Mart 2017, İstanbul Türkiye.

**9.1.4.94.** *Seminer*, Teknoloji ve Çocukum (ReÇeTe), Uğur Okulları Konyaaltı Kampüsü, K-12 Öğrencileri Velileri, Nisan 2017, Antalya Türkiye.

**9.1.4.95.** *Seminer*, Teknoloji ve Çocukum (ReÇeTe), Uğur Okulları Muratpaşa Kampüsü, K-12 Öğrencileri Velileri, Nisan 2017, Antalya Türkiye.

**9.1.4.96.** *Atölye Çalışması*, Hazine Avı Oyunu, Bahçeşehir Koleji Samsun Kampüsü, Ortaokul Öğrencileri ve Velileri, Nisan 2017, Samsun Türkiye.

**9.1.4.97.** *Seminer ve Atölye Çalışması*, Dijital Oyun Tasarımı, Bahçeşehir Koleji Samsun Kampüsü, İlkokul Öğrencileri ve Velileri, Nisan 2017, Samsun Türkiye.

**9.1.4.98.** *Atölye Çalışması*, Hazine Avı Oyunu, Bahçeşehir Koleji Ordu Enver Yücel Kampüsü, Ortaokul Öğrencileri ve Velileri, Nisan 2017, Ordu Türkiye.

**9.1.4.99.** *Seminer ve Atölye Çalışması*, Dijital Oyun Tasarımı, Bahçeşehir Koleji Ordu Enver Yücel Kampüsü, İlkokul Öğrencileri ve Velileri, Nisan 2017, Ordu Türkiye.

**9.1.4.100.** *Seminer*, Teknoloji ve Çocukum (ReÇeTe), Uğur Okulları Beşiktaş Kampüsü, Lise Öğrencileri Velileri, Nisan 2017, İstanbul Türkiye.

**9.1.4.101.** *Atölye*, Dijital Oyun Tasarımı, Bakırköy Maker Fest, İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü, İlkokul ve Ortaokul Öğrencileri, Mayıs 2017, İstanbul Türkiye.

**9.1.4.102.** *Atölye*, Öğretmenler için Oyunlaştırma, Bahçeşehir Üniversitesi Galata BUG Lab, Öğretmenler, Mayıs 2017, İstanbul Türkiye.

**9.1.4.103.** *Panel*, BÖTE Mezunu, Dijital Oyun Tasarımı, Yıldız Teknik Üniversitesi, BÖTE Öğrencileri, Mayıs 2017, İstanbul Türkiye.

**9.1.4.104.** *Seminer*, Teknoloji Bağımlılığı, Bingül Erdem Anadolu Lisesi, 9-10-11. Sınıf Öğrencileri, Mayıs 2017, İstanbul Türkiye.

**9.1.4.105.** *Seminer*, Teknoloji ve Çocukum (ReÇeTe), Uğur Okulları Kayseri Kampüsü, Öğrenci Velileri, Mayıs 2017, Kayseri Türkiye.

**9.1.4.106.** *Seminer*, Teknoloji ve Çocukum (ReÇeTe), Uğur Okulları Mersin Kampüsü, Öğrenci Velileri, Mayıs 2017, Mersin Türkiye.

**9.1.4.107.** *Seminer*, Teknoloji ve Çocukum (ReÇeTe), Uğur Okulları Ankara Yaşamkent Kampüsü, Öğrenci Velileri, Mayıs 2017, Ankara Türkiye.

**9.1.4.108.** *Atölye*, Eğitsel Oyun Tasarımı ve Oyun Temelli Öğrenme, Beşiktaş İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü, Beşiktaş İlçe Branş Öğretmenleri, Haziran, 2017, İstanbul Türkiye.

**9.1.4.109.** *Atölye*, Eğitsel Oyun Tasarımı ve Oyun Temelli Öğrenme, Bahçeşehir Okulları, Avrupa Yakası Sınıf Öğretmenleri, Haziran, 2017, İstanbul Türkiye.

**9.1.4.110.** *Atölye*, Eğitsel Oyun Tasarımı ve Oyun Temelli Öğrenme, Bahçeşehir Okulları, Anadolu Yakası Sınıf Öğretmenleri, Haziran, 2017, İstanbul Türkiye.

**9.1.4.111.** *Atölye*, Eğitsel Oyun Tasarımı ve Eğitimde Oyunlaştırma, Ermeni Dadyan Okulları, Haziran, 2017, İstanbul Türkiye.

...

(Artık yazmaktan yoruldum 😊)

## **10. Kazanılan Burs, Şeref ve Ödüller**

**10.1.** 2003 Güz – 2004 Bahar – 2004 Güz – 2005 Bahar – 2005 Güz – 2006 Bahar – 2006 Güz – 2007 Bahar – 2007 Güz – 2008 Bahar – 2008 Güz – 2009 Bahar - **Yüksek Şeref Öğrencisi**

**10.2.** 2005 – 2006 **Erasmus Exchange Student Scholarship** (Hogeschool van Arnhem en Nijmegen - The Netherlands) – European Union – Türkiye Ulusal Ajansı

**10.3.** 2009-2011 Fulbright Scholarship – **Fulbright Doctoral Student Scholarship**

**10.4.** 2009, 2010, 2011 **Travel Award**, Virginia Tech, Department of Learning Sciences and Technologies, School of Education, for presenting research at the various conferences.

**10.5.** 2015 April **Erasmus Faculty Exchange Scholarship** (The University of Twente - The Netherlands) – European Union – Turkish National Agency

...

## **11. Bilimsel Kuruluşlara Üyelikleri**

**11.1.** Fulbright - Fulbright Association, 2009 -

**11.2.** IIE - Institute of International Education 2009 -

**11.3.** AECT - Association for Educational Communications and Technology 2009 -

**11.4.** AERA - American Educational Research Association 2011 –

### **13. Sertifikalar ve Belgeler**

**13.1.** *Teşekkür Belgesi* – İnegöl İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü, Mart 2009.

**13.2.** *Certificate of Completion* – Training in Human Subjects Protection, November 23, 2009 – Virginia Tech.

**13.3.** *Master Online Instructor* – Institute for Distance and Distributed Learning, Summer, 2012.

**13.4.** *Certificate of Completion* – Fulbright Scholarship Program, October, 2012, Washington, DC.

**13.5.** *Teşekkür Belgesi* – Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Fakültesi Dekanlığı, Mayıs, 2013.

...

### **14. Hizmet içi Aktiviteler**

**14.1.** *Danışman*, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü 1. Sınıf Öğrencileri, 2012-2012 Akademik Yılı, Bahçeşehir Üniversitesi.

**14.2.** *Konuşmacı*, Etkili CV Yazma Semineri, BÖTE Öğrencileri, Bahçeşehir Üniversitesi, Mart, 2013.

**14.3.** *Konuk Konuşmacı*, Dijital Oyunlar ve Çocuğum, Yaşasın Haftasonu Programı, aHaber, İstanbul, Nisan 2013.

**14.4.** *Kurultay Organizasyonu*, 7. Ulusal BÖTE Öğrenci Kurultayı, Bahçeşehir Üniversitesi, 4-5-6 Mayıs 2013, İstanbul.

**14.5.** *Konferans Organizasyonu*, The European Conference on Educational Research ECER 2013, European Educational Research Association EERA, Bahçeşehir Üniversitesi, 9-13 Eylül 2013, İstanbul.

**14.6.** *Seminer Organizasyonu*, Prof. Dr. Steve Harmon, College of Education, Georgia State University, ABD, Changing minds: How Technology is Transforming the Landscape of Learning, 10 Aralık 2013, Eğitim Bilimleri Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Bölümü, Bahçeşehir Üniversitesi.

**14.7.** *Konferans Organizasyonu*, International Conference on New Trends in Education, Bahcesehir University, İstanbul, Turkey, 18-20 August 2014, nteconf.bahcesehir.edu.tr

...

### **15. Gazete ve Dergi Yazıları**

1. Gazeteler
2. Hürriyet Eğitim
3. Hürriyet Hafta sonu Eki
4. Stem Maker
5. Stem Maker
6. Stem Maker
7. Stem Maker
8. Ebabil
9. NTV Haber

**Co-Owner** of Ugur Games, Digital Educational Game Company, known as Bilişsel Araştırma ve Analiz Tic. An. Şti. Designing educational games for K-12 students.

Website: [www.ugurgames.com](http://www.ugurgames.com)

For educational games on AppStore: <https://itunes.apple.com/ky/developer/ugur-games/id1062888898>

## **16. Raporlar**

**16.1.** Bahçeşehir Üniversitesi Yardımcı Doçent Kadrosuna Başvuru İle İlgili Değerlendirme Ölçütlerine Göre Düzenlenecek Rapor

### **17. Konu Alanı Uzmanlıkları**

- a) Öğretim Tasarımı
- b) Uzaktan Eğitim
- c) Çoklu Ortam Tasarımı
- d) Eğitimde ve Öğretimde Teknoloji Kullanımı ve Entegrasyonu
- e) Oyun Temelli Öğrenme
- f) Oyunlaştırma
- g) Oyun Tasarımı
- h) Problem Çözme
- i) Eleştirel Düşünme
- j) Yaratıcılık
- k) Sosyal Medya
- l) Dijital Oyunlar
- m) Motivasyon
- n) İletişim
- o) Eğlenceli ve Etkili Öğretim Becerileri
- p) Etkili Sunum Teknikleri
- r) Materyal Geliştirme
- s) Öğrenme ve Öğretim Teknik ve Yöntemleri
- t) Beyin Temelli Öğrenme
- u) Grup Dinamikleri – Takım Çalışmaları
- v) Gönüllülük
- y) Zaman Yönetimi

z) Teknoloji Bağımlılığı (Oyun, Sosyal Medya, İnternet ve Güvenlik)

Hazırlanan Müfredatlar

Bahçeşehir Kolejleri Oyun Tasarımı Müfredatı, K-5 Sınıflar için 6 Haftalık  
Uğur Okulları Oyun Tasarımı Müfredatı, K-7 Sınıflar için 6 Haftalık

## Eser Sahibi Olduğunuz Kitaplara İlişkin Bandrol Bilgisi

Satış Tarihi	Eser Adı	Eser Sahipleri	Çevirmen Bilgisi	Yayınevi Adı	Baskı Sayısı	Bandrol Adedi
20/08/2020	OYUN TASARIMI VE ETKİNLİK KİTABI - 3.SINIF	YAVUZ SAMUR	-	PUSULA 20 TEKNOLOJİ VE YAYINCILIK A.Ş.	1	86
27/02/2020	1 YENİ BİLDİRİMİNİZ VAR	YAVUZ SAMUR	-	NEMESİS YAYINCILIK HİZ. TİC. A.Ş.	3	2100
11/02/2020	1 YENİ BİLDİRİMİNİZ VAR	YAVUZ SAMUR	-	NEMESİS YAYINCILIK HİZ. TİC. A.Ş.	2	2100
04/11/2019	1 YENİ BİLDİRİMİNİZ VAR	YAVUZ SAMUR	-	NEMESİS YAYINCILIK HİZ. TİC. A.Ş.	1	3100
14/06/2019	MİNECRAFT EDU İLE TASARLA, KODLA, OYNA 5. SINIF	EROL ÇİFTÇİ, YAVUZ SAMUR, ÜMİT SAKİ VATANSEVER	-	MENTORA YAYINCILIK VE EĞİTİM HİZMETLERİ ANONİM ŞİRKETİ	2	6050
14/06/2019	MİNECRAFT EDU İLE TASARLA, KODLA, OYNA 4.SINIF	YAVUZ SAMUR, AHMET CÖMERT, GÜLLİZAR ALAGÖZ	-	MENTORA YAYINCILIK VE EĞİTİM HİZMETLERİ ANONİM ŞİRKETİ	2	5250
14/06/2019	KENDİ OYUNUMU TASARLIYORUM 4. SINIF	SONER ŞEKER, YAVUZ SAMUR, MELTEM ÖZMUTLU	-	MENTORA YAYINCILIK VE EĞİTİM HİZMETLERİ ANONİM ŞİRKETİ	2	5250
14/06/2019	MİNECRAFT EDU İLE TASARLA, KODLA, OYNA 3. SINIF	MERVENUR KAYA, YAVUZ SAMUR, ÇAĞIL BAŞEĞMEZ	-	MENTORA YAYINCILIK VE EĞİTİM HİZMETLERİ ANONİM ŞİRKETİ	2	5750
04/10/2018	MİNECRAFT EDUCATION PROJELERİ	YAVUZ SAMUR, AHMET CÖMERT	-	SELDA USTABAŞ DEMİRYAKAN	1	2000
03/09/2018	MİNECRAFT EDU İLE TASARLA, KODLA, OYNA 5. SINIF	EROL ÇİFTÇİ, YAVUZ SAMUR, ÜMİT SAKİ VATANSEVER	-	MENTORA YAYINCILIK VE EĞİTİM HİZMETLERİ ANONİM ŞİRKETİ	1	9450
03/09/2018	MİNECRAFT EDU İLE TASARLA, KODLA, OYNA 4.SINIF	YAVUZ SAMUR, AHMET CÖMERT, GÜLLİZAR ALAGÖZ	-	MENTORA YAYINCILIK VE EĞİTİM HİZMETLERİ ANONİM ŞİRKETİ	1	5700
03/09/2018	KENDİ OYUNUMU TASARLIYORUM 4. SINIF	SONER ŞEKER, YAVUZ SAMUR, MELTEM ÖZMUTLU	-	MENTORA YAYINCILIK VE EĞİTİM HİZMETLERİ ANONİM ŞİRKETİ	1	5700
03/09/2018	MİNECRAFT EDU İLE TASARLA, KODLA, OYNA 3. SINIF	MERVENUR KAYA, YAVUZ SAMUR, ÇAĞIL BAŞEĞMEZ	-	MENTORA YAYINCILIK VE EĞİTİM HİZMETLERİ ANONİM ŞİRKETİ	1	6200
03/09/2018	KENDİ OYUNUMU TASARLIYORUM 3. SINIF	MELTEM ÖZMUTLU, ZEYNEP ÖZKAN, YAVUZ SAMUR	-	MENTORA YAYINCILIK VE EĞİTİM HİZMETLERİ ANONİM ŞİRKETİ	1	6200
03/09/2018	KENDİ OYUNUMU TASARLIYORUM 2. SINIF	AYKUT ADA, İLYAS EYMEN VARDAR, YAVUZ SAMUR	-	MENTORA YAYINCILIK VE EĞİTİM HİZMETLERİ ANONİM ŞİRKETİ	1	6950
03/09/2018	KENDİ OYUNUMU TASARLIYORUM 1. SINIF	ZEYNEP ÖZKAN, AHMET CÖMERT, YAVUZ SAMUR	-	MENTORA YAYINCILIK VE EĞİTİM HİZMETLERİ ANONİM ŞİRKETİ	1	8700
13/07/2017	OYUN TASARIMI ETKİNLİK KİTABI - 4.SINIF	YAVUZ SAMUR	-	PUSULA 20 TEKNOLOJİ VE YAYINCILIK A.Ş.	1	2000
06/07/2017	OYUN TASARIMI ETKİNLİK KİTABI - 3.SINIF	YAVUZ SAMUR	-	PUSULA 20 TEKNOLOJİ VE YAYINCILIK A.Ş.	1	2000
30/06/2017	OYUN TASARIMI ETKİNLİK KİTABI - 2.SINIF	YAVUZ SAMUR	-	PUSULA 20 TEKNOLOJİ VE YAYINCILIK A.Ş.	1	7050

<b>Satış Tarihi</b>	<b>Eser Adı</b>	<b>Eser Sahipleri</b>	<b>Çevirmen Bilgisi</b>	<b>Yayınevi Adı</b>	<b>Baskı Sayısı</b>	<b>Bandrol Adedi</b>
20/08/2020	OYUN TASARIMI VE ETKİNLİK KİTABI - 3.SINIF	YAVUZ SAMUR	-	PUSULA 20 TEKNOLOJİ VE YAYINCILIK A.Ş.	1	86
27/02/2020	1 YENİ BİLDİRİMİNİZ VAR	YAVUZ SAMUR	-	NEMESİS YAYINCILIK HİZ. TİC. A.Ş.	3	2100
11/02/2020	1 YENİ BİLDİRİMİNİZ VAR	YAVUZ SAMUR	-	NEMESİS YAYINCILIK HİZ. TİC. A.Ş.	2	2100
04/11/2019	1 YENİ BİLDİRİMİNİZ VAR	YAVUZ SAMUR	-	NEMESİS YAYINCILIK HİZ. TİC. A.Ş.	1	3100
20/06/2017	OYUN TASARIMI ETKİNLİK KİTABI - 1.SINIF	YAVUZ SAMUR	-	PUSULA 20 TEKNOLOJİ VE YAYINCILIK A.Ş.	1	9000