



Arş. Gör. Şeyma ÇAĞLAR ÖZHAN
seymacaglar@hacettepe.edu.tr

Akademik ve Mesleki Özgeçmiş		
Akademik Görevler		
Yıl	Görev	
2014-	Araştırma Görevlisi, Hacettepe Üniversitesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi	
Eğitimi		
Derece	Yıl	Kurum
Doktora	2017-	Hacettepe Üniversitesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi
Yüksek Lisans	2014-2016	Hacettepe Üniversitesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi
Lisans	2010-2014	Hacettepe Üniversitesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi

Makale, Bildiri, Kitap ve Diğer Yayınlar (Son Beş Yıl)
SSCI, SCI, Scı Expanded, AHCI Kapsamındaki Dergilerde Yayımlanmış Makaleler
Çağlar-Özhan, Ş., & Arkün-Kocadere, S. (2020). The Effects of Flow, Emotional Engagement, and Motivation on Success in a Gamified Online Learning Environment. <i>Journal of Educational Computing Research</i> , 57(8), 2006-2031.
Kocadere, S. A., & Çağlar, Ş. (2018). Gamification from Player Type Perspective: A Case Study. <i>Educational Technology & Society</i> , 21 (3), 12–22.
Uluslararası Alan İndekslerinde Taranan Dergilerde Yayımlanmış Makaleler
Arkün Kocadere, S. & Çağlar, Ş. (2015). The design and implementation of a gamified assessment. <i>Journal of e-Learning and Knowledge Society</i> , 11(3), 85-99.
Ulakbim Tarafından Taranan Ulusal Dergilerde Yayımlanmış Makaleler
Arkün-Kocadere, S., Çağlar-Özhan, Ş., Bayrak, F., & Nuhoglu-Kibar, P. (2019). Herkül'ün Hikâyesi: Eğitsel Bir Oyun Geliştirme Modeli Önerisi. <i>Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama</i> , 9(1), 230-250.
Diğer Hakemli Dergilerde Yayımlanan Makaleler
Çağlar, Ş. ve Arkün Kocadere, S. (2015). Çevrimiçi öğrenme ortamlarında oyunlaştırma. <i>Eğitim Bilimleri ve Uygulama</i> , 14(27), 83-102.
Ulusal Yayınevleri Tarafından Yayımlanmış Kitap/Kitap Bölümleri
Çağlar, Ş. & Erdem, M. (2016). Öğretimsel Mobil Oyunların Temele Aldıkları Öğrenme Kuramları Açısından İncelenmesi: Alanyazın Çalışması . F. Odabaşı, B. Akkoyunlu & A. İşman(Ed.), Eğitim Teknolojileri Okumaları 2017 (ss. 301- 316). TOJET - Sakarya Üniversitesi.
Çağlar-Özhan, Ş. ve Seferoğlu, S. S. (2019). Açık çevrimiçi derslerle ilgili bir sınıflama ve karşılaştırmalı inceleme. A. İşman, H. F. Odabaşı ve B. Akkoyunlu (Ed). Eğitim teknolojileri okumaları 2019 (1. Bölüm, ss. 1-16). Pegem Akademi, Ankara.

Uluslararası Bilimsel Toplantılarda Sunulan, Tam Metni Bildiri Kitapçığında Yayımlanmış Çalışmalar
Kocadere S., Bayrak, F., Nuhoğlu Kibar, P., Çağlar, Ş., & Sayın, Z. (2016). Game elements in "Labours of Hercules". In P. Isaias (Ed.), Proceedings of the 15th International Conference www/Internet 2016 (pp. 11-18). Mannheim, Germany: IADIS.
Çağlar, Ş., & Arkün Kocadere, S. (2016). Possibility of motivating different type of players in gamified learning environments. Proceedings of EDULEARN16 Conference, 1987-1994. ISBN: 978-84-608-8860-4
Ulusal Bilimsel Toplantılarda Sunulan, Yayımlanmamış ya da Özet Metni Bildiri Kitapçığında Yayımlanmış Çalışmalar, Poster Sunumlar
Çağlar-Özhan, Ş., & Altun, A., (2019). Emotions in Educational Technology Research: A content analysis. 7th International Conference on Instructional Technology and Teacher Education (ITTES), 30 October-1 November, Antalya-Turkey.
Çağlar-Özhan, Ş. ve Seferoğlu, S. S. (2018). Çevrimiçi öğrenme ortamlarında yeni yaklaşımlar: Açık çevrimiçi derslerle ilgili karşılaştırmalı bir inceleme. 12. Uluslararası Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Sempozyumu, (ICITS-2018). 2-4 Mayıs 2018, İzmir.
Arkün-Kocadere, S., Çağlar-Özhan, Ş., Bayrak, F., ve Nuhoğlu-Kibar, P. (2018). Herkül'ün Hikayesi: Bir Eğitsel Oyun Modeli Önerisi. 12. Uluslararası Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Sempozyumu, (ICITS-2018). 2-4 Mayıs 2018, İzmir.
Yiğit, F., Çağlar, Ş., ve Yurdugül, H., (2017). Öz Belirleme Kuramı Perspektifinden Okul Dışı Öğrenme Amaçlı Bit Kullanımı . 5. Uluslararası Öğretim Teknolojileri ve Öğretmen Eğitimi Sempozyumu Programı (ITTES), 11-13 Ekim, İzmir.
Çağlar, Ş., Uçar, B., Keçel N., Görhan, M.F., ve Tüzün, H. (2017). Yüz Yüze Verilen Bir Hizmet İçi Eğitimin Uzaktan Eğitim Formatına Dönüştürülmesi: İş Sağlığı ve Güvenliği Örneği . 5. Uluslararası Öğretim Teknolojileri ve Öğretmen Eğitimi Sempozyumu Programı (ITTES), 11-13 Ekim, İzmir.
Çağlar, Ş. ve Kocadere, S. (2017). Oyunlaştırılmış çevrimiçi öğrenme ortamında akış, bağlılık ve motivasyonla ilişkili faktörlerin incelenmesi. 11. Uluslararası Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Sempozyumu (ICITS), 24-26 Mayıs, Malatya.
Uğur, B., Çağlar, Ş. ve Erdem, M. (2015). Mobil Öğrenmenin Öğrenme ve Öğretme Sürecine Katkılarına İlişkin Bir İçerik Analizi. 3. Uluslararası Öğretim Teknolojileri ve Öğretmen Eğitimi Sempozyumu Programı (ITTES), 9-11 Eylül, Trabzon.
Çağlar, Ş ve Kocadere, S. (2015). Çevrimiçi öğrenme ortamlarında oyunlaştırma. XVII. Akademik Bilişim Konferansı (AB15), 4-6 Şubat, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
Projeler
Uluslararası Destekli Bilimsel Araştırma Projeleri
Bursiyer, Investigating the Effects of Computer Based Affective Recommendation System on Teacher Trainees Cognitive-Emotional Development, (Tubitak Katip Çelebi Newton Fund Project, 117R036)
Araştırmacı, Math Teachers' Adventure of ICT Integration (AB Erasmus+ KA2 Stratejik Ortaklık) (31.12.2015 - 30.12.2017) (2015-1-TR01-KA201-021561)
Araştırmacı, Searching for the Labours of Hercules (AB Erasmus+ KA2 Stratejik Ortaklık) (01.09.2014 - 31.08.2017) (2014-1-TR01-KA201-012990)
Ulusal Destekli Bilimsel Araştırma Projeleri
Araştırmacı, Çevrimiçi Bir Oyunlaştırılmış Öğrenme Sisteminin Tasarlanması ve Etkilerinin İncelenmesi (Hacettepe Üniversitesi Destek Projesi) (22.03.2016 - 13.02.2017) (SDS-2016-9265)
Araştırmacı, 3B Eğitsel Mobil Oyun Geliştirme, (Hacettepe Üniversitesi Uluslararası Katılımlı Araştırma Projesi) (06.06.2016 - 03.01.2017) (SUA-2016-9609)