



12 Nisan 2018, Perşembe

Saat	BÜYÜK KONFERANS SALONU	KÜÇÜK KONFERANS SALONU		
9:00 – 10:15	PANEL 5 ÖZEL GEREKSİNİMİ OLAN GRUPLAR VE DİJİTAL OYUNLAR Panel başkanı : Prof. Dr. Mukaddes Erdem “...Fırsat Mı, Tehdit Mi?” Panel sunumu – I Eda Çiftçi (<i>Digital Games-Based Learning For Special Educational Needed Children</i>) Panel sunumu – II Seda Özer Şanal (<i>Disleksili Çocuklar ve Dijital Oyunlar: Alanyazın İncelemesi</i>) Panel sunumu – III Murat Kılıç (<i>İşitme Engelli Çocukların Eğitiminde Bilişim Teknolojileri ve Oyunlar</i>)	PANEL 6 DİJİTAL OYUN ENDÜSTRİSİ Panel başkanı: Dr. Ergin Şafak Dikmen “Küresel Dijital Oyun Endüstrisi” Panel sunumu – I Zafer Kaya (<i>Scratch ile Besin Zinciri Oyunu Tasarımı ve Uygulaması</i>) Panel sunumu – II Abdullah Bal (<i>Sanal Gerçeklik ile Doğa Keşfi</i>) Panel sunumu – III Tansu Kendirli (<i>Dijital Oyun Endüstrisi Eğitimi ve Kariyer Yönetiminde Gelecek Vizyonu</i>)		
10:15 – 11:15	KONFERANS Hannah Marstone “The experience of flow/immersion/health etc.”			
11:15 – 11:30	Kahve arası			
11:30 – 12:30	PANEL 7 DİJİTAL OYUNLARIN GELECEĞİ Panel Başkanı: Prof. Dr. Hakan Tüzün “Çirkin Olsa Bile” Panel sunumu – I Tuba Şenocak (<i>An Investigation of Current Trends in Digital Gaming Markets and Recommendations for Turkey</i>) Panel sunumu – II Musa Selman Kunduracı (<i>Siber Güvenlik ve Sosyal Medya Etiği Konularında Çocuklara Yönelik Eğitsel Dijital Oyun Tasarımı</i>)	PANEL 8 E-SPOR VE DİJİTAL OYUN ALIŞKANLIKLARI Panel başkanı: Yrd. Doç. Dr. Yavuz Samur Panel sunumu – I Zeynep Dereli (<i>E sport in school & Dijital Teknoloji Kaşiflerinden, Yerlilerine Geçişte Okullarda E-Spor Etkinliklerinin Faydaları ve Dijital Zeka</i>) Panel sunumu – II İbrahim Baş (<i>Dijital Oyunlar Kapsamında Elektronik Spor Turizmi</i>)		
12:30 – 13:30	Yemek			
13:00 – 13:20	Uydu Sunumu – Crytek Oğuz Orkun Doma (<i>Gençlik Gelişim Mekanları Olarak Dijital Oyunlar</i>)			
13:30 – 14:30	KONFERANS Lars Konzack			
14:30 – 15:00	Kahve arası			
15:00 – 16:30	PANEL 9 DİJİTAL OYUN VE EĞİTİM Panel başkanı: Prof. Dr. Selçuk Özdemir “Teknoloji: İki Yanı Keskin Bıçak” Panel sunumu – I Sevil Akaygun (<i>Planning stage of a gamified educational tablet application covering primary science topics</i>) Panel sunumu – II Vildan Özeke (<i>Okulöncesi Çocuklar İçin Hazırlanmış Eğitsel Mobil Uygulamaların Değerlendirilmesinde Kullanılabilecek Rubriğin Türkçe’ye Uyarlanması</i>) Panel sunumu – III Bilal Atasoy (<i>Farklı Başarı Yönelimlerine Sahip Öğretmen Adaylarının Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarının İncelenmesi</i>) Panel sunumu – IV İsmail Dönmez (<i>Ortaokul Öğrencilerinin Oyun Kodlama Becerilerinin İncelenmesi (Oyunumu Kodluyorum Yarışması Örneği)</i>)	PANEL 10 KALIP YARGILAR VE ŞİDDET ALGISI Panel başkanı: Prof. Dr. S. Sadi Seferoğlu Panel sunumu – I Seda Topçu (<i>Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Durumlarının Değerlendirilmesi</i>) Panel sunumu – II Ebru Bulut (<i>Ortaokul Öğrencilerinin, Öğretmenlerin ve Velilerin Sanal Zorbalık Farkındalık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi</i>) Panel sunumu – III Necmi Özen (<i>Öğretmenlerin ve Öğrencilerin Gözünden Sanal Oyunlar</i>) Panel sunumu – IV Nursel Yalçın (<i>Mavi Balina Oyununun Çocuklar ve Gençler Üzerindeki Etkilerinin İncelenmesi</i>)		
	BÜYÜK KONFERANS SALONU	KÜÇÜK KONFERANS SALONU	BÜYÜK TOPLANTI ODASI	KÜÇÜK TOPLANTI ODASI
16:30 – 17:30	Bildiri Sunumları (S1 – S9) Oturma Başkanı: Prof. Dr. Songül Yalçın	Bildiri Sunumları (S10 – S18) Oturma Başkanı: Yrd. Doç. Dr. Türkan K. Yılmaz	Bildiri Sunumları (S19 – S27) Oturma Başkanı: Ali Yazıcı, MSc.	Bildiri Sunumları (S28 – S36) Oturma Başkanı: Prof. Dr. S. Sadi Seferoğlu
	Sosyal Program			