

Doç. Dr. Çiğdem UZ BİLGİN

Kişisel Bilgiler

İş Telefonu: [+90 212 383 4848](tel:+902123834848)

Fax Telefonu: [+90 212 383 4848](tel:+902123834848)

E-posta: cigdemuz@yildiz.edu.tr

Web: <https://avesis.yildiz.edu.tr/cigdemuz>

Uluslararası Araştırmacı ID'leri

ORCID: 0000-0001-6997-344X

Publons / Web Of Science ResearcherID: AAI-7871-2021

Yoksis Araştırmacı ID: 174636

Eğitim Bilgileri

Post Doktora, Massachusetts Institute of Technology, Amerika Birleşik Devletleri 2019 - Devam Ediyor

Doktora, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Bilgisayar Ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü, Türkiye 2011 - 2016

Yüksek Lisans, Hacettepe Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Bilgisayar Ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü, Türkiye 2009 - 2011

Lisans, Yıldız Teknik Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Bilgisayar Ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü, Türkiye 2004 - 2008

Akademik Unvanlar / Görevler

Araştırma Görevlisi Dr., Yıldız Teknik Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Bilgisayar Ve Öğretim Teknolojileri Eğt., 2009 - Devam Ediyor

SCI, SSCI ve AHCI İndekslerine Giren Dergilerde Yayınlanan Makaleler

- I. **Stereoscopic Views Improve Spatial Presence but not Spatial Learning in VR Games**
Uz Bilgin Ç., Thompson M., Klopfer E.
PRESENCE : TELEOPERATORS & VIRTUAL ENVIRONMENTS, cilt.28, ss.227-245, 2022 (SCI-Expanded)
- II. **Processing presence: how users develop spatial presence through an immersive virtual reality game**
Uz Bilgin Ç., Thompson M.
VIRTUAL REALITY, cilt.26, ss.649-658, 2021 (SCI-Expanded)
- III. **Exploring How Role and Background Influences through Analysis of Spatial Dialogue in Collaborative Problem Solving Games**
Uz Bilgin Ç., Thompson M., Anteneh M.
Journal Of Science Education And Technology, cilt.29, sa.6, ss.813-826, 2020 (SCI-Expanded)
- IV. **Influence of Virtual Reality on High School Students' Conceptions of Cells**
Thompson M., Wang A., Uz Bilgin Ç., Anteneh M., Roy D., Eberhart R., Klopfer E.
Journal Of Universal Computer Science, cilt.26, sa.8, ss.929-946, 2020 (SCI-Expanded)
- V. **Facilitating Contextual Vocabulary Learning in a Mobile-Supported Situated Learning Environment**
Bilgin C. U., Tokel S. T.

JOURNAL OF EDUCATIONAL COMPUTING RESEARCH, cilt.57, ss.930-953, 2019 (SSCI)

- VI. **How Debriefing Strategies Can Improve Student Motivation and Self-Efficacy in Game-Based Learning**
Bilgin C. U., Baek Y., PARK H.
JOURNAL OF EDUCATIONAL COMPUTING RESEARCH, cilt.53, sa.2, ss.155-182, 2015 (SSCI)
- VII. **Immersive Technology and the Elderly: A Mini-Review**
Shelton B. E., Uz C.
GERONTOLOGY, cilt.61, sa.2, ss.175-185, 2015 (SCI-Expanded)
- VIII. **Effectiveness of an Electronic Performance Support System on Computer Ethics and Ethical Decision-Making Education**
Kert S. B., Uz C., Gecii Z.
EDUCATIONAL TECHNOLOGY & SOCIETY, cilt.17, ss.320-331, 2014 (SSCI)

Diğer Dergilerde Yayınlanan Makaleler

- I. **Elektrik enerjisinin dönüşümü ve geri dönüşüm konusunda eğitsel mobil oyun tasarlanması, geliştirilmesi ve uygulanması**
Kırmızıyüz E., Ercan D., Uz Bilgin Ç.
Yıldız Eğitim Araştırmaları Dergisi, cilt.6, sa.1, ss.48-60, 2021 (Hakemli Dergi)
- II. **Immersion positively effects learning in virtual reality games compared to equally interactive 2d games**
Thompson M., Uz-Bilgin Ç., Tutwiler M. S., Anteneh M., Meija J. C., Wang A., Tan P., Eberhardt R., Roy D., Perry J., et al.
INFORMATION AND LEARNING SCIENCES, cilt.122, sa.7-8, ss.442-463, 2021 (Hakemli Dergi)
- III. **Öğrenme Analitiklerine Dayalı Oyunlaştırılmış Gösterge Paneli Kullanımının Öğrencilerin Çevrimiçi Öğrenme Ortamındaki Bağlılıklarına Etkisi**
Akçapınar G., Uz Bilgin Ç.
Kastamonu Eğitim Dergisi, cilt.28, sa.4, ss.1892-1901, 2020 (Hakemli Dergi)
- IV. **Investigating the Effectiveness of Gamification on Group Cohesion, Attitude, and Academic Achievement in Collaborative Learning Environments**
Uz Bilgin Ç., Gul A.
TechTrends, cilt.64, ss.124-136, 2019 (ESCI)
- V. **BÖTE Bölümlerine 2017 Yılında Yerleşen Öğrencilerin Tercihlerini Etkileyen Faktörler**
UZ BİLGİN Ç., KAVUK KALENDER M., YILMAZ M. B., ORHAN Ş. F., ERDEM M., Yıldırım S.
Ege Eğitim Dergisi, cilt.20, sa.1, ss.279-290, 2019 (Hakemli Dergi)
- VI. **Social Interactions and Games**
Uz Ç., Çağiltay K.
Digital Education Review, cilt.27, ss.1-12, 2015 (ESCI)
- VII. **Object Location Memory and Sex Difference Implications on Static vs Dynamic Navigation Environments**
UZ Ç., ALTUN A.
Journal of Cognitive Science, cilt.15, ss.27-56, 2014 (ESCI)

Kitap & Kitap Bölümleri

- I. **Cellverse: Learning Biology from the Inside Out**
Thompson M., Uz Bilgin Ç., Angelli C., Webster R.
Teaching in the Game-Based Classroom Practical Strategies for Grades 6-12, David Seelow, Editör, Routledge, London/New York, New York, ss.1, 2022
- II. **What's So Special About Spatial?: A Review Study Joining Virtual Reality and Spatial Ability**

Uz Bilgin Ç., Anteneh M., Thompson M.

Implementing Augmented Reality Into Immersive Virtual Learning Environments , Donna Russell, Editör, IGI Global, Pennsylvania, ss.56-73, 2021

III. Gamification in Adult Learning

Gül A., Uz Bilgin Ç.

Handbook of Research on Adult Learning in Higher Education, Mabel C.P.O. Okojie, Tinukwa C. Boulder, Editör, IGI Global, Pennsylvania, ss.570-597, 2020

Hakemli Kongre / Sempozyum Bildiri Kitaplarında Yer Alan Yayınlar

- I. Visualizing the Collaborative Problem Solving Process in an Immersive Cross Platform Game**
Uz Bilgin Ç., Thompson M., Eberhart R., Chao L., Anteneh M., Klopfer E.
7th International Conference of the Immersive Learning Research Network, Massachusetts, Amerika Birleşik Devletleri, 17 Mayıs - 10 Haziran 2021
- II. The Effect of Virtual Stereoscopic Displays on Learning**
Thompson M., Uz Bilgin Ç., Tutwiler S., Anteneh M., Meija J., Eberhart R., Tan P., Perry J., Klopfer E.
Connected Learning Summit, Pennsylvania, Amerika Birleşik Devletleri, 29 - 31 Temmuz 2020, ss.192-198
- III. 2017'de BÖTE'lere Yerleşen Öğrencilerin Tercihlerini Etkileyen Faktörler**
Uz Bilgin Ç., Kavuk M., Yılmaz M. B., Orhan Ş. F., Erdem M., Yıldırım İ. S.
12. Uluslararası Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Sempozyumu, İzmir, Türkiye, 1 - 05 Mayıs 2018, ss.157-158
- IV. Ortaokul Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanılan PowerPoint Sunu Materyalleri ile ilgili Görüşlerinin Çeşitli Değişkenlere göre Analizi**
UZ BİLGİN Ç., Şensoy Ö., ORHAN Ş. F.
International Computer and Instructional Technologies Symposium, İzmir, Türkiye, 02 Mayıs 2018, ss.1
- V. Durumlu Öğrenme Ortamını Desteklemek Amacıyla Geliştirilen Mobil Kelime Öğrenme Sisteminin İngilizce Öğrenenler Tarafından Değerlendirilmesine Yönelik Nitel Bir Çalışma**
UZ BİLGİN Ç., Tokel T., Yalçın Ş.
International Computer and Instructional Technologies Symposium, Rize, Türkiye, 16 Mayıs 2016, ss.80
- VI. Using an Online Scaffolding Tool in Order to Create Scientific Discourses in Computer Ethics Education**
KERT S. B., UZ BİLGİN Ç., GECÜ PARMAKSIZ Z.
The Twentieth International Conference on Learning, 11 - 13 Temmuz 2013
- VII. Object Location Memory a new test for Spatial Location**
UZ Ç., ALTUN A.
8. International Elsin Conference, 18 - 20 Haziran 2013
- VIII. Developing an Online Decision Making System In Order To Use In Computer Ethics Lectures**
KERT S. B., UZ BİLGİN Ç., GECÜ PARMAKSIZ Z.
4th International Conference on Education and New Learning Technologies, 2 - 04 Temmuz 2012
- IX. Scenarios For Computer Ethics Education**
KERT S. B., UZ Ç., GECÜ Z.
4th World Conference on Educational Sciences, 2 - 05 Şubat 2012
- X. Prospective teachers' opinions on the value of PowerPoint presentations in lecturing**
Uz Bilgin Ç., Orhan Ş. F., Bilgiç Tozmaz G.
WCES, İstanbul, Türkiye, 4 - 08 Şubat 2010, ss.2051-2059

Ansiklopedide Bölümler

- I. Encyclopedia of Educational Technology**
SHELTON B. E., UZ BİLGİN Ç.

Desteklenen Projeler

Ertemsir E., Uz Bilgin Ç., Orhan Ş. F., Kaplan Ö., Erasmus Projesi, Developing The Competences of Educators to Promote Social Entrepreneurship of Adults with Migrant Backgrounds” başlıklı stratejik ortaklıklar yetişkin eğitimi projesi, 2019 - 2023

Uz Bilgin Ç., Schoenfeld I., Diğer Uluslararası Fon Programları, Reach Every Reader, 2018 - 2022

Uz Bilgin Ç., Thompson M., Diğer Uluslararası Fon Programları, Collaborative Learning Environments in Virtual Reality , 2017 - 2021

TÜBİTAK Projesi, Bilgisayar Etiği Eğitimi ve Etik Karar Verme Süreçlerine Yönelik Elektronik Performans Destek Sistemi Geliştirilmesi, 2011 - 2013

Bilimsel Hakemlikler

Journal of Educational Computing Research, SSCI Kapsamındaki Dergi, Haziran 2018

Yıldız Eğitim Araştırmaları Dergisi , Hakemli Bilimsel Dergi, Şubat 2018

Metrikler

Yayın: 30

Atf (WoS): 37

Atf (Scopus): 31

H-İndeks (WoS): 5

H-İndeks (Scopus): 4