

Arş.Gör.Dr. Çiğdem UZ BİLGİN

Kişisel Bilgiler

E-posta: cigdemuz@yildiz.edu.tr

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

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. **Processing presence: how users develop spatial presence through an immersive virtual reality game**
Uz Bilgin Ç., Thompson M.
VIRTUAL REALITY, cilt.12, sa.1, ss.1, 2021 (SCI Expanded İndekslerine Giren Dergi)
- II. **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 (SSCI İndekslerine Giren Dergi)
- III. **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 İndekslerine Giren Dergi)
- IV. **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 İndekslerine Giren Dergi)
- V. **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 İndekslerine Giren Dergi)
- VI. **Immersive Technology and the Elderly: A Mini-Review**
Shelton B. E. , Uz C.
GERONTOLOGY, cilt.61, sa.2, ss.175-185, 2015 (SCI İndekslerine Giren Dergi)
- VII. **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 İndekslerine Giren Dergi)

Diğer Dergilerde Yayınlanan Makaleler

- I. **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 Üniversite Dergisi)
- II. **Investigating the Effectiveness of Gamification on Group Cohesion, Attitude, and Academic Achievement in Collaborative Learning Environments**
Uz Bilgin Ç., Gul A.
TechTrends, cilt.1, ss.1-13, 2019 (ESCI İndekslerine Giren Dergi)
- III. **BÖTE Bölümlerine 2017 Yılında Yerleşen Öğrencilerin Tercihlerini Etkileyen Faktörler**
Uz Bilgin Ç., Kavuk Kalender M., Yılmaz M. B. , Orhan Ş. F. , Erdem M., Yıldırım İ. S.
Ege Eğitim Dergisi, cilt.20, sa.1, ss.279-290, 2019 (Hakemli Üniversite Dergisi)
- IV. **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 (Diğer Kurumların Hakemli Dergileri)
- V. **Social Interactions and Games**
Uz Ç., Çağiltay K.
Digital Education Review, cilt.27, sa.1, ss.1-12, 2015 (Diğer Kurumların Hakemli Dergileri)
- VI. **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 (Diğer Kurumların Hakemli Dergileri)

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.
SAGE Publications, Inc, ss., 2015

Desteklenen Projeler

Uz Bilgin Ç., Schoenfeld I., Desteklenmiş Diğer Projeler, Reach Every Reader, 2018 - 2022

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 - 2021

Uz Bilgin Ç., Thompson M., Desteklenmiş Diğer Projeler, 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 Arařtırmaları Dergisi , Hakemli Bilimsel Dergi, Őubat 2018

Atıflar

Toplam Atıf Sayısı (WOS):23
h-indeksi (WOS):3