**Okullarda Oyunlar**

**1. Bilgisayar oyunlarını neden kullanırız?**

1.1. Arka Plan & Kaynaklar

M1 Background

1

00:00:12,420 --> 00:00:16,160

Merhaba, bendeniz Ollie Bray ve ben

İskoçya'da okul müdürüyüm. Müdür olmanın

2

00:00:16,160 --> 00:00:20,260

yanısıra, sınıfta oyun-tabanlı öğrenme ya da oyunla

3

00:00:20,260 --> 00:00:24,930

öğrenme konusuna da oldukça ilgiliyim. Bununla ilgilenmeye

birkaç yıl önce başladım. 2011 yılında,

4

00:00:24,930 --> 00:00:29,400

Avrupa Okulağı Akademisi ve Avrupa İnteraktif

Yazılım Federasyonu için

5

00:00:29,400 --> 00:00:33,220

bir e-öğrenme laboratuvarı kurduk . Kurs

çok başarılıydı, fakat artık bunun

6

00:00:33,220 --> 00:00:39,000

Avrupa Okulağı Akademisinin bir parçası

olarak güncellenmesi gerektiğine karar

verdik. Yani geçen seferki gibi,

7

00:00:39,000 --> 00:00:42,970

kurs, 6 modülden oluşacak, fakat her bir modül

8

00:00:42,970 --> 00:00:48,720

daha erişilebilir küçük küçük bölümlerden

oluşacak. 1. Modül: Neden bilgisayar oyunlarını kullanırız?

9

00:00:48,720 --> 00:00:53,610

2. Modül: Oyunları İçerikli Öğrenme için kullanmak.

3.Modül: Oyunları Öğrenme. Bu oyunlar

10

00:00:53,610 --> 00:00:58,970

öğrenme için özel olarak tasarlanmış oyunlar.

4. Modül: Oyunlardan ne öğrenebiliriz?

11

00:00:58,970 --> 00:01:02,470

5. Modül: Oyun Tasarlama, burada çocukların sadece

tüketmesine değil aynı zamanda içerik oluşturmasına

12

00:01:02,470 --> 00:01:08,049

yardım edeceğiz. Ve 6. Modül: Oyunları öğretmek neden önemli?

Bu 1. modül, yani hoşgeldiniz

13

00:01:08,049 --> 00:01:11,380

ve hepiniz Avrupa'nın dört bir yanından hoşgeldiniz

ve sizlerle hem sosyal medya hem de

14

00:01:11,380 --> 00:01:17,310

Avrupa Okulağı Akademisi sayfasından iletişim kurmak

için sabırsızlanıyorum.İlk modülümüz,

15

00:01:17,310 --> 00:01:21,460

3 bölümden oluşuyor, ve bazı ödevler var.

O zaman birazdan bazı kaynaklara bakacağız

16

00:01:21,460 --> 00:01:25,210

ve sonrasında da sınıfta neden Bilisayar Oyunu oynamamaız gerektiği hakkında hızlıca bir konuşacağız

17

00:01:25,210 --> 00:01:29,490

ve 3. olarak ise, oyunlarla neden ve nasıl öğrendiğimizi

düşüneceğiz.

18

00:01:29,490 --> 00:01:34,689

Daha önce de belirttiğim gibi, bazı ödevler var ve bazıları bilginizi artıracak türden

19

00:01:34,689 --> 00:01:38,759

ve umarım hayal gücünüzü de artırır,

20

00:01:38,759 --> 00:01:44,159

ayrıca her modülün sonunda zorunlu ödevler var. Kursun

21

00:01:44,159 --> 00:01:47,310

sonunda, sizden sınıfta bilgisayar oyununu nasıl

kullanabileceğinizi düşünmenizi isteyeceğiz ve

22

00:01:47,310 --> 00:01:51,689

bunu uygulamada yapacağınız örnekler bekleyeceğiz. Haydi

23

00:01:51,689 --> 00:01:56,390

bir başlayalım, olur mu? Neden bilgisayar oyunu kullanırız ?

Hakkında konuşmak istediğim ilk husus

24

00:01:56,390 --> 00:02:00,460

aslında oyun-tabanlı öğrenme fikrinin nasıl

doğup geliştiği. Yapmanız gereken sadece

25

00:02:00,460 --> 00:02:04,679

Google'dan oyun-tabanlı öğrenme için arama yapmak.

Sınıfta ve okulda kullanılan oyunlar ve

26

00:02:04,679 --> 00:02:09,069

ayrıca simülasyon açısından da büyük şirketler

ile ilgili pek çok örnek

27

00:02:09,069 --> 00:02:14,550

bulabilirsiniz. Aslında, insanların

oyun-tabanlı öğrenme deyimiyle ile ilgili yaptığı

28

00:02:14,550 --> 00:02:18,870

Google arama trendlerine bakmak oldukça

ilginç. Göreceğiniz üzere, bu 2009 yılından

29

00:02:18,870 --> 00:02:23,830

önce pek rastlayacağınız bir şey değildi, fakat

son birkaç yılda, bu konseptin tümü hareketlenmeye

başladı. Eğer

30

00:02:23,830 --> 00:02:27,060

insanlar bunu araştırıyorsa, bu onların bir parça

ilgili olduğunu

31

00:02:27,060 --> 00:02:30,629

gösterir. O zaman ne diyoruz? Diyoruz ki,bu

popüler bir şeydir fakat, popüler olmasının

32

00:02:30,629 --> 00:02:34,720

yanısıra, çok kısa bir zamandır ortalıkta.

Çevirimiçi notlarda bahsedilen

33

00:02:34,720 --> 00:02:38,870

bazı kaynaklarla,

bu konuyla ilgilenmeye başlamak isteyebilirsiniz.

34

00:02:38,870 --> 00:02:43,180

Bunlardan bir tanesi EUN yayınlarından olan

Okullarda Dijital Oyunlar, ikincisi ise

35

00:02:43,180 --> 00:02:46,799

benim Microsoft için ürettiğim Oyunla Öğrenme:

 Sınıfta Bilgisayar

36

00:02:46,799 --> 00:02:51,580

ve üçüncüsü, eğer vaktiniz varsa, Imagine tarafından

üretildi ve ismi Öğrenme için

37

00:02:51,580 --> 00:02:54,799

Dijital Oyunlar. Bunların hepsini hemen

okumanızı beklemiyorum, ama

38

00:02:54,799 --> 00:02:58,120

bence Bu kaynakların bulunduğunu bilmeniz önemli. Kurs

39

00:02:58,120 --> 00:03:01,709

boyunca, oyun-tabanlı öğrenme ile ilgili

pek çok farklı örneği

40

00:03:01,709 --> 00:03:06,269

ve uygulamayı inceleceğiz. Bunlardan bazıları

41

00:03:06,269 --> 00:03:10,269

Avrupa'dan olacak, mesela Avrupa Koku Kupası.

BAzıları daha bölgesel seviyede

42

00:03:10,269 --> 00:03:15,230

olacak, belki Londra Redbridge Oyunları

Ağı. Ve sonra da Bulgaristan'daki 137. Okul

43

00:03:15,230 --> 00:03:20,909

ve BK'daki Porchester İlkokulu gibi

44

00:03:20,909 --> 00:03:25,209

mihenk taşı olan okullara bir bakacağız.

Ayrıca, birkaç başka projeye de

45

00:03:25,209 --> 00:03:29,189

bakacağız. Bunlardan bazıları ne yazıkki

devam etmiyor.

46

00:03:29,189 --> 00:03:33,420

Mesela, İskoçya'nın ve aynı zamanda

Avrupa Eğitim Oyun Laboratuvarı'nın bir projesi olan

47

00:03:33,420 --> 00:03:37,349

The Imaginarium. Fakat bu projelerin iyi tarafı

bunların mirasının hala yaşıyor olması

48

00:03:37,349 --> 00:03:41,950

ve sınıfta hala kullanabileceğimiz pek çok kaynağın bulunması.

49

00:03:41,950 --> 00:03:45,920

Nereden başlamalı? Eğer bölgenizde gerçekten oyun-tabanlı

öğrenme konusuyla ilgileniyorsanız, size

50

00:03:45,920 --> 00:03:50,090

Google, Yahoo! ya da Bing açıp

bulunduğunuz yerle ilgili

51

00:03:50,090 --> 00:03:54,129

kendi örneklerinizi bulmanızı tavsiye ederim.

Profesyonel öğretmen gelişiminin en iyisi

52

00:03:54,129 --> 00:03:58,030

daima birbirinden öğrenmek ve Amerika'yı

yeniden keşfetmemektir. Ayrıca bilmek isteyebileceğiniz

53

00:03:58,030 --> 00:04:01,200

birkaç konu daha var. Bir tanesi bir web sitesi

54

00:04:01,200 --> 00:04:05,640

ve bir hizmet. İsmi de Değişim için Oyun; ki bu

gençleri insani amaçlar için kullanılabicek

55

00:04:05,640 --> 00:04:09,900

oyunlar tasarlamaya teşvik ediyor. Okulda

dahil etmek için harika bir proje,

56

00:04:09,900 --> 00:04:13,500

Özellikle de Tarih ya da Sosyal Bilimler

dersi öğretmeniyseniz. Oyun-tabanlı öğrenme

57

00:04:13,500 --> 00:04:17,079

konsepti epeydir ortalarda.

Bilginizi artırmak istiyorsanız okumak

58

00:04:17,079 --> 00:04:20,829

isteyebileceğiniz birkaç kitap var. İlki

59

00:04:20,829 --> 00:04:25,420

James Paul Gee'nin yazdığı 'Video Oyunları Bize

Eğitim ve Öğretim konusunda

60

00:04:25,420 --> 00:04:29,390

Ne Öğretebilir?' James Paul Gee, okullardaki

video oyunlarının babası olarak bilinir. Çok

61

00:04:29,390 --> 00:04:33,330

ilginç bir kitaptır ve kursta onun araştırmalarına daha sonra değineceğiz.

62

00:04:33,330 --> 00:04:38,040

Benim okunmaya değer bulduğum ikinci kitap ise Marc Prensky'nin

63

00:04:38,040 --> 00:04:41,360

kitabı 'Anne Rahatsız Etme, Öğreniyorum!'.

Çok popüler bir kitap ve eğer duymadıysanız,

64

00:04:41,360 --> 00:04:44,070

Kesinlikle 'dijital yerliler' , 'dijital göçmenler'

65

00:04:44,070 --> 00:04:47,990

gibi deyimleri duymuşsunuzdur, ve Marc ilk defa

bu sözcükleri bu kitapta kullanmıştır.

66

00:04:47,990 --> 00:04:51,800

Konu ile alakalı mevcut bazı yayınlar da var.

Mesela Oyun-Tabanlı Öğrenme İç Yayını ve ayrıca

67

00:04:51,800 --> 00:04:56,140

Önemli Oyunlar Yayını. Bence bu yayınların varlığı

68

00:04:56,140 --> 00:05:00,030

çok önemli çünkü bu bize okullarda oyun-tabanlı

öğrenme konusunda güçlü bir araştırma

altyapımız olduğunu

69

00:05:00,030 --> 00:05:04,460

ve bunun araştırıp, yazıp, paylaşabilmemize

70

00:05:04,460 --> 00:05:09,340

yarayan ve gittikçe büyüyen bir topluluk

olduğunu gösterir.

Ayrıca hükümetin yakın zamanda,

video oyunlar ve ekonomide video

71

00:05:09,340 --> 00:05:15,010

oyunların önemi konusunda oluşturduğu bazı

araştırma raporları var,

72

00:05:15,010 --> 00:05:18,940

çünkü tabii ki mesele sadece oyun oynamak değil,

aynı zamanda oyun inşa etmek

73

00:05:18,940 --> 00:05:23,070

ve bundan etkilenen tüm iş alanları ve

endüstriler. Yine, tüm bu linklerden

74

00:05:23,070 --> 00:05:27,680

notlarda bahsedeceğim . İşte ilk ödeviniz,

biraz meydan okuma

75

00:05:27,680 --> 00:05:31,180

eğer hoşunuza gidiyorsa. Daha önce bahsettiğim kitaplardan

biri 'Okullarda Dijital Oyunlar:

76

00:05:31,180 --> 00:05:34,950

Öğretmenler İçin El Kitabı'idi. Bu Avrupa'da pek çok dilde

ulaşılabilir nitelikte.

77

00:05:34,950 --> 00:05:39,250

Neden çevirimiçi ortama gidip, bir kopyasını indirip, belki

78

00:05:39,250 --> 00:05:41,150

bir ya da iki vaka incelemesiyle ilgilenmiyorsunuz?.

Gelecek sefer görüşmek üzere.

1.2. Bilgisayar oyunlarını neden kullanırız?

M1 Why use computer games

1

00:00:14,190 --> 00:00:20,480

Merhaba. Bu Avrupa Okulağı Akademisi'nin

oyun-tabanlı öğrenme kursunun

2

00:00:20,480 --> 00:00:24,800

1. modül, 2. ünitesine hoşgeldiniz.

Geçen sefer, bazı geçmiş konulara ve dökümanlara

bakıyorduk.

3

00:00:24,800 --> 00:00:28,470

Ve bazı keşfetmek için okumak isteyebileceğiniz

kaynaklara değindik. Şimdi ise

4

00:00:28,470 --> 00:00:33,620

'Sınıfta Neden Bilgisayar Oyunu Kullanmalıyız?'

konusunu düşüneceğiz. Peki neden bilgisyar oyunu?

5

00:00:33,620 --> 00:00:37,640

Bu benim tüm karierim boyunca düşündüğüm

bir konu ve bunun pek çok sebebi var. Ama

6

00:00:37,640 --> 00:00:41,420

bazen temeli yeniden özetlemek faydalı

olabilir, yani elinizde güçlü bir tartışma konusu var,

7

00:00:41,420 --> 00:00:44,690

eğer ki, okul müdürünüze gidip sınıfınızda

bilgisayar oyunu tanıtmak istediğinizi

8

00:00:44,690 --> 00:00:49,269

söyleyecekseniz. Kulağımda zaman zaman çınlayan

bir deyim var ki,

9

00:00:49,269 --> 00:00:54,710

bunu bana eski kolejimden meslektaşım olan ve

İskoçya'daki The Consolarium'u yürüten

10

00:00:54,710 --> 00:00:59,170

patron Derek Robertson söylemişti. Şöyle demişti;

İyi Öğretmenler, İyi Araç Kullanır.

Ve biliyor musunuz, bazen

11

00:00:59,170 --> 00:01:03,269

bu araç bir kurşun kalem ya da dolma kalem

ya da bazen bir bilgisayar oyunu ya da

12

00:01:03,269 --> 00:01:06,880

çocukları dışarı çıkarmak olabilir. Bu kursta

uygulamadığımız şey şu, oyunları zamanla kullanacağız,

13

00:01:06,880 --> 00:01:11,670

fakat aynı zamanda diyeceğiz ki, sınıfta

bilgisayar oyunu konseptini

14

00:01:11,670 --> 00:01:15,580

gözden çıkarmamalıyız. Unutmayın, iyi bir öğretmen

iyi bir araç kullanır. Bu araç öğrencilerin

15

00:01:15,580 --> 00:01:20,900

dilediği zaman elinin altında ve ulaşılabilir

olmalıdır. Yani esasen,

16

00:01:20,900 --> 00:01:24,440

burada gerçekten konuştuğumuz konu, öğrenme ve

17

00:01:24,440 --> 00:01:28,850

en temel seviyede öğrenme. Bence bu iyi öğrenme,

eğer elinizde ilginç ve motive edici

18

00:01:28,850 --> 00:01:33,660

aktiviteler varsa gerçekleşiyor ve ayrıca

bir sınıf öğretmeninden aldığınız

19

00:01:33,660 --> 00:01:38,450

iyi bir pedogojiye sahip olduğunuzda da.

James Paul Gee,işaret ilimine ait alanı,

bir çocuğun alanını alıp bunu,

20

00:01:38,450 --> 00:01:42,070

iyi bir öğrenme ve öğretme kombinasyonu

oluşturmak için,

gerçekten ilginç bir alanın ortasında

21

00:01:42,070 --> 00:01:46,360

iyi öğrenmenin gerçekleştiği bir alan olarak tanumlardı.

22

00:01:46,360 --> 00:01:50,140

Ve bilgisayar oyunlarının müthiş bir yanı da,

onların ilginç ve motive edici olması

23

00:01:50,140 --> 00:01:54,950

ve eğer doğru kullanılırsa, sınıfta

değişimi sağlamak için güçlü ajandalar olmaları.

24

00:01:54,950 --> 00:01:59,240

Elbette, burada konuştuğumuz konu, oyunlar.

Şu anda dijital oyunları konuşuyoruz ama

25

00:01:59,240 --> 00:02:03,030

konuştuğumuz şey aslında oyun. Eğer

oyunun zaman içinde, en gelenekselinden

26

00:02:03,030 --> 00:02:07,430

biraz mekanikleşmeye başladığı zamana ve konsol

oyunları alanına kadar

nasıl evrildiğini düşünecek olursak,

27

00:02:07,430 --> 00:02:12,129

aslında hala oyun, bildiğimiz oyun. Eğer

bunu ilk uygulayanlarla konuşacak olursanız,

28

00:02:12,129 --> 00:02:16,000

çok küçük çocuklarla çalışan öğretmenlerin,

müfredatlarının çoğu oyuna dayanır.

29

00:02:16,000 --> 00:02:21,810

O zaman neden biraz dijital oyunu da buna

dahil etmiyoruz?

30

00:02:21,810 --> 00:02:24,640

Düşündüğüm bir başka şey ise, eğer oyun ve

oyunla öğrenmeden bahsediyorsak,

31

00:02:24,640 --> 00:02:28,700

belki küçükken oynadığımız oyunları düşünebiliriz.

Bu benim en sevdiğim oyundu.

32

00:02:28,700 --> 00:02:32,370

İsmi, Fare Kapanı. Bununla ilgili tekrar ve takrar

düşündüğüm şey, neden bu kadar ilgilendiğim oldu.

33

00:02:32,370 --> 00:02:37,480

Çünkü, bana rekabetçi bir ortam,

34

00:02:37,480 --> 00:02:41,730

ilerleme ve ödül imkanı sunuyordu

Sonununda ödülünüz, fareyi yakalamaktı.

35

00:02:41,730 --> 00:02:45,290

Ve bizim üçüncü milenyumda sınıfta yapmak

istediğimiz şey, ilgi çekici öğrenme

36

00:02:45,290 --> 00:02:49,450

alanları yaratmak ve bu meydan okumayı,

ilerlemeyi ve ödülü sunmak.

37

00:02:49,450 --> 00:02:54,110

Yani belki aslında, oyun o kadar da kötü

bir şey değildir. Ve tabii

38

00:02:54,110 --> 00:02:59,050

o zaman bilgisayar oyunlarının bu üçüncü

etki alanını alın, -ki bu alan oldukça gelişmiş

39

00:02:59,050 --> 00:03:04,330

grafiklere ve yapay zekaya, altında işleyen

zengin veritabanına sahiptir.

40

00:03:04,330 --> 00:03:08,160

Ve o zaman sadece bu meydan okumayı, ilerleme

ve ödülü değil de aynı zamanda

41

00:03:08,160 --> 00:03:14,790

genellikle gerçek zamanlı olan,

bu hayli kişiselleştirilmiş deneyimi de sunabilirim.

42

00:03:14,790 --> 00:03:19,680

Ve yine, "meydan okuma", "ilerleme", "ödül",

"kişiselleştirilmiş", "gerçek zamanlı"

43

00:03:19,680 --> 00:03:23,970

gibi kavramlar şu anda Avrupa çapındaki

sınıflarda yaratmaya çalıştığımız oldukça

güçlü öğrenme ortamlarıdır.

44

00:03:23,970 --> 00:03:28,910

Şimdi, sizin için ödev düşünme zamanı.

Sizden geçmişte kullandığınız ya da

45

00:03:28,910 --> 00:03:32,930

oynadığınız bir bilgisayar oyununu ele alıp

bunun öğrenmeye sağlayacağı yararı düşünmenizi istiyorum.

46

00:03:32,930 --> 00:03:37,349

Size bu ödevi veriyorum, çünkü

47

00:03:37,349 --> 00:03:41,770

bu modülün sonundaki büyük görev için

48

00:03:41,770 --> 00:03:43,930

size yararlı olabileceğini düşünüyorum.

Başarılar ve görüşmek üzere!

1.3. Oyunlarla nasıl öğreniriz?

M1 How do we learn with games

1

00:00:12,030 --> 00:00:15,700

Merhaba ve hoşgeldiniz. Umarım

burada size sunduğumuz dijital materyalleri

2

00:00:15,700 --> 00:00:19,410

ve yanısıra Avrupa Okulağı Akademisi

sayfalarında yer alan bu oyun-tabanlı öğrenme

3

00:00:19,410 --> 00:00:23,849

kursunda görüntüleyip indirebileceğiniz

fiziksel materyalleri

4

00:00:23,849 --> 00:00:29,029

incelemiş ve sevmişsinizdir.

5

00:00:29,029 --> 00:00:33,890

Şimdi 1: Oyunla nasıl öğreniriz? Sanırım burada

oyunlarla ilgili söylenebilecek harika hususlardan

6

00:00:33,890 --> 00:00:37,410

birisi, oyunların rekabete dayalı olması.

Okullarda biraz rekabet olmasında

7

00:00:37,410 --> 00:00:42,280

hiçbir sakınca yok. İyi olan şeyse elbette

bilgisayar oyunlarının rekabetçi olması

8

00:00:42,280 --> 00:00:47,230

fakat aynı zamanda tehditkar olmayan

9

00:00:47,230 --> 00:00:52,379

ve esasen insanları öğrenirken

korkutmak yerine

10

00:00:52,379 --> 00:00:57,059

cesaretlendiren bir öğrenme deneyimi olması.

Size bir örnekle açıklayayım. Daha sonra anlatacağım

11

00:00:57,059 --> 00:01:00,980

oyunlardan bir tanesi, önceki İskoç

Oyun-tabanlı Öğrenme merkezi olan

12

00:01:00,980 --> 00:01:05,269

The Consolarium

tarafından yürütülen bir proje,ve onlar

13

00:01:05,269 --> 00:01:10,070

mental matematik üzerinde beyin alıştırmlarının

etkisini araştıryordu. Araştırma çalışmalarıyla ilgili

14

00:01:10,070 --> 00:01:16,880

bir videoda, ki buna çevirimiçi ortamdan bakabilirsiniz,

bir erkek çocuğunun 10 saniyenin altında çok sayıda

15

00:01:16,880 --> 00:01:22,729

işlem yapabildiğini görebilirsiniz. Gerçekten

etkileyiciydi. Fakat ilginç olan kısım,

16

00:01:22,729 --> 00:01:27,060

normalde bu çocuk, kağıt üzerinde bu işlemleri yapma

konusunda bu kadar istekli olmaz

17

00:01:27,060 --> 00:01:30,750

çünkü, yanlış yaparsa utanabilir. Ayrıca

18

00:01:30,750 --> 00:01:35,689

bu tür tehlikeli olmayan rekabetçi video oyunu

hakkında bir husus daha var ki,

19

00:01:35,689 --> 00:01:40,180

o da bu çocuğun geri dönüp kendini geliştirmesini,

aynı zamanda da bundan utanmamasını sağlamasıdır.

Bence

20

00:01:40,180 --> 00:01:45,539

bu durumdan sınıf için öğrenecek çok şeyimiz var.

Neden böyle davrandı?

21

00:01:45,539 --> 00:01:49,020

Bunu yapmasının nedenlerinden birisi,

sınıf öğretmenini memnun etmek istemesiydi.

22

00:01:49,020 --> 00:01:53,590

Aynı zamanda arkadaşlarının gözünde küçük düşmek

istemiyordu. Fakat ayrıca,

23

00:01:53,590 --> 00:01:58,140

bu çocuğun kendisi ile bir oyun karakteri ,-bu durumda

Profesör Kawasjima arasında bir ilişki oluşturmaya

24

00:01:58,140 --> 00:02:03,649

başlattığını düşünüyoruz. Yine erken çocukluk

eğitiminden biliyoruz ki, çocukların

oyuncak ayı gibi nesnelerle ilişki kurması

25

00:02:03,649 --> 00:02:08,479

anormal değildir. Elbette bu vakada gerçekleşen

26

00:02:08,479 --> 00:02:13,010

herşey çocuğun ilgi alanına çekiliyordu ve

27

00:02:13,010 --> 00:02:18,220

çocuk kendi elektronik karakteriyle

bir ilişki kuruyordu. Oyunlarla ilgili

28

00:02:18,220 --> 00:02:22,730

diğer bir ilginç nokta, oyunların

kültürel uygunluğu.

29

00:02:22,730 --> 00:02:27,480

Avrupa'da bilgisyar oyunlarıyla ilgilenmeyen

küçük çocuk bulamayacağınızı pek

30

00:02:27,480 --> 00:02:32,310

sanmıyorum. Xbox ya da PlayStation için

31

00:02:32,310 --> 00:02:36,510

olmayabilir ama telefonlarındaki uygulamalara

ilişkin ya da sosyal oyunlar olabilir. Bunların

32

00:02:36,510 --> 00:02:41,040

pek çoğu elbette ücretsiz ve buna 6. modülde

değineceğiz. Sonuç olarak teknoloji ve bazı oyunlar

33

00:02:41,040 --> 00:02:45,040

kültürel olarak hayli uyumlu. Ve eğer oyunları

34

00:02:45,040 --> 00:02:50,069

çocukların alabilmesi için konumlandırabilirsek,

bunu öğrenme ve öğretme için

35

00:02:50,069 --> 00:02:53,799

güçlü bir ajanda olarak kullanabilirler.

36

00:02:53,799 --> 00:02:58,299

Oldukça eminim ki eğer bu videoyu izliyosanız,

ve İngilizce anadiliniz değilse

37

00:02:58,299 --> 00:03:02,760

kötü dublajlanmış pek çok film görebilirsiniz.

Bilgisayar oyunları ile ilgili olan kısım ise

38

00:03:02,760 --> 00:03:06,610

daha önce hiç kötü dublajlanmış bir oyun

görmemeş olmam. Aslında bilgisayar oyunları

39

00:03:06,610 --> 00:03:11,560

profesyonelce üretilirler ve dünyanın her bir ülkesinde

bu dil engelini aşarak için

40

00:03:11,560 --> 00:03:16,510

kolaylıkla oynanırlar. Bilgisayar oyunları aynı zamanda

yalnızca Avrupa'da değil tüm dünya çapında

41

00:03:16,510 --> 00:03:20,970

çocuklar arasında ortak bir dildir. Bununla ilgili 2010

yılında gerçek bir deneyim yaşadım.

42

00:03:20,970 --> 00:03:25,970

Edinburg'daki okulumdan bir grup genç insanı

Alaska'da yer alan Noatak isimli bir nehirde

43

00:03:25,970 --> 00:03:31,680

kano yapmaya götürdüm. Bu 14 günlük seyahatin sonunda

44

00:03:31,680 --> 00:03:36,569

uçmaya hazırlanmak üzere

kanolarımızı sahile bıraktık.

45

00:03:36,569 --> 00:03:40,819

Yanımdaki gençler de, Inuit köyünün

gençleriyle konuşuyor

46

00:03:40,819 --> 00:03:44,780

ve yaşadıklarını paylaşıyorlardı.

47

00:03:44,780 --> 00:03:50,310

30 dakika içinde Xbox ve Facebook bilgilerini

birbirlerine verdiler.

48

00:03:50,310 --> 00:03:55,370

Biliyorum ki, elektronik ortamda hala görüşüyorlar

çünkü birlikte çok güçlü bir tecrübe

yaşadılar ve

49

00:03:55,370 --> 00:04:01,060

bu güçlü tecrübe sayesinde ve

50

00:04:01,060 --> 00:04:06,219

aynı zamanda video oyunları ve Facebook gibi sosyal medya

ağları sayesinde bunu başardılar.

51

00:04:06,219 --> 00:04:09,780

Tabii ki burada söylediklerim biraz da

sağduyu, değil mi?

52

00:04:09,780 --> 00:04:13,810

Çünkü biliyoruz ki oyunlar insanları

birleştiriyor. Bu yüzden biliyoruz ki,

53

00:04:13,810 --> 00:04:18,549

burada,İskoçya'daki 2014 yılındaki

Milletler topluluğu Oyunları çok öenmliydi.

54

00:04:18,549 --> 00:04:22,170

Bu yüzden geçen yılki Rusya, ondan önceki Londra'daki

Olimpiyat Oyunları çok önemliydi. Ve elbette

55

00:04:22,170 --> 00:04:27,340

Dünya Kupası gibi etkinlikler. Büyük spor

organizasyonları, büyük oyun organizasyonları

insanları bir araya getirir.

56

00:04:27,340 --> 00:04:31,490

Bana göre üçüncü milenyumda bilgisyar oyunlarının

genç insanları bir araya getirmemesi

57

00:04:31,490 --> 00:04:35,650

için kesinlikle hiçbir sebep yok. Ve kabul edelim

ki, eğer oyunları bir tartışma içeriği olarak

58

00:04:35,650 --> 00:04:40,380

kullanmaya başlayacaksak, umarım iyi

bir tartışma

59

00:04:40,380 --> 00:04:43,880

bizi bir parça daha iyi komşular yapacak ve

gelecekteki anlaşmazlıkları da

60

00:04:43,880 --> 00:04:43,930

giderecektir..

1.4. Aktivite: Oynadığınız oyunlar - öğretme ve öğrenme için nasıl bir araç olarak kullanılabilirler?

M1

1

00:00:12,280 --> 00:00:15,720

Bu kursta,bilgisayar oyunlarını oynamayı, bilgisayar

kullanmayı

00:00:15,730 --> 00:00:19,630

ve bilgisayar oyunu yapmayı düşüneceğiz. Ve

sınıfta oyun bazlı öğrenme hakkında konuşacak olursak

3

00:00:19,630 --> 00:00:24,890

bunların hepsi ya da hiçbiri olabilir..

Bu biraz da size ve bunu

4

00:00:24,890 --> 00:00:29,490

nasıl yapmak istediğinize bağlı. İşte kursun

ilk ödevi. Size daha önceden incelemek

5

00:00:29,490 --> 00:00:32,890

isteyebileceğiniz bazı okuma kaynakları önermiştim

ve gerçekten okumanızı isterim.

6

00:00:32,890 --> 00:00:36,360

Fakat şu anda yapmanızı istediğim şey

hemen gidip

7

00:00:36,360 --> 00:00:41,320

3 farklı oyunu ya da küçükken oynadığınız 3 oyunu

8

00:00:41,320 --> 00:00:46,260

düşünmeniz. Bunlardan biri fiziksel bir

oyun olsun;

9

00:00:46,260 --> 00:00:51,800

mesela dışarıda oynanan bir oyun. Birisi ise,

içeride oynanan bir oyun, belki

10

00:00:51,800 --> 00:00:56,710

bir masa oyunu, elektronik olmasın. Ve

üçüncü oyun, bilgisayar oyunu

11

00:00:56,710 --> 00:01:00,210

olsun. Daha önce hiç bilgisayar oyunu

oynamadıysanız, üzülmeyin,bunu

12

00:01:00,210 --> 00:01:04,390

eleyebilirsiniz.Benim yaptığım şey, bir dijital pano

inşa etmek oldu. Bunun linkini online Akademi

13

00:01:04,390 --> 00:01:09,760

sayfasından alabilirsiniz, ve dijital panoya

14

00:01:09,760 --> 00:01:16,120

seçtiğiniz 3 oyunun bir resmini yerleştirin, ve

ayrıca biraz bu oyunun nasıl bir öğrenme içeriği

olarak ya da

15

00:01:16,120 --> 00:01:21,050

öğrenme ve öğretme aracı olarak kullanılacağını

düşünün. Yani resim yapıştırıyorsunuz,

16

00:01:21,050 --> 00:01:25,710

 en fazla 3, ve bu oyunun öğrenme ve öğretme için nasıl

kullanılabileceğini yazıyorsunuz.

17

00:01:25,710 --> 00:01:32,010

Size yaptırmaya çalıştığımız şey yansıtma.

Biraz daha yansıtın. Yansıtma

18

00:01:32,010 --> 00:01:36,290

harika bir eğitim oyunudur. Ama geçmişte yaptıklarınızı yansıtın

ve bunun sizin gelecekteki

19

00:01:36,290 --> 00:01:40,590

pratiğinize nasıl etki edeceğini düşünün. Modul 2'de

20

00:01:40,590 --> 00:01:40,689

görüşmek üzere, başarılar.