**2. Oyunları Tematik Öğrenme için kullanma**

2.1. Oyunlar ile Tematik ve Proje Tabanlı Öğrenme

M2 Thematic Learning

1

00:00:12,870 --> 00:00:19,680

Merhaba. Avrupa Okulağı Akademisi'nin

okulda oyun kursuna yeniden hoşgeldiniz.

2

00:00:19,680 --> 00:00:25,189

Umarım, 1. modülü tamamlamışsınızdır ve

2. modüle geçmişsinizdir.

3

00:00:25,189 --> 00:00:29,369

2. modül, oyunları İçerikli(tematik)Öğrenme

için kullanma ile alakalı.

4

00:00:29,369 --> 00:00:34,200

1. modül olan " Nedem bilgisayar oyunları?"

konusunu tamamlamış olmanız gerekiyor.

5

00:00:34,200 --> 00:00:38,630

Sonrasında da bu Akademi kursunu bitirmeniz

için 4 modül daha var.

6

00:00:38,630 --> 00:00:43,340

3. modül Oyun Öğrenme ile alakalı.

4. modül "Oyunlardan Ne Öğrenebiliriz?",

5. modül Oyun Tasarımı ve 6.modül

7

00:00:43,340 --> 00:00:48,039

"Oyun Öğretmek Neden Önemli?" konusu hakkında.

Daha önce belirttiğim gibi, bu modülde

8

00:00:48,039 --> 00:00:51,499

İçerikli Öğrenmeyi teşvik etmek için oyunları

nasıl kullanacğımıza bakacağız.

9

00:00:51,499 --> 00:00:55,690

Bu terimlerle neyi kastettiğimiz

hakkında biraz konuşacağız ve sonra da

10

00:00:55,690 --> 00:01:01,109

sizi geçenlerde görevlendirildiğim okullarda

gördüğüm birkaç örneği incelemeye götüreceğim.

11

00:01:01,109 --> 00:01:06,659

Bu modülün son ünitesinde, sizinle bazı

geçmiş kaynak ve deneyimleri paylaşacağım.

12

00:01:06,659 --> 00:01:11,370

Diğer tüm modül ve ünitelerde olduğu gibi,

ilerledikçe bazı tamamlamanız gereken ödevleriniz

13

00:01:11,370 --> 00:01:15,120

olacak. Bazılarını, ilgi alanınıza göre

seçebilir ve ünite sonunda size vereceğimiz ödev

14

00:01:15,120 --> 00:01:19,090

olarak kullanabilirsiniz. Çünkü bunlar

sizinle aynı Avrupa Okulağı Akademisi kursu

15

00:01:19,090 --> 00:01:24,550

alan meslektaşlarınızla yapacağınız

birtakım işbirliğine dayanıyor.

16

00:01:24,550 --> 00:01:29,770

O zaman bir başlayalım, olur mu? Konumuz

"İçeriki Öğrenme için Oyun Kullanımı". Bazen buna

17

00:01:29,770 --> 00:01:33,910

içerik merkezi diyoruz, size birazan bundan

bahsedeceğim.Sanırım

18

00:01:33,910 --> 00:01:38,960

bu konuda söylenecek ilk şey, teknolojiye çok çok

batmamanız. Umarım, bir öğretmen olarak,

19

00:01:38,960 --> 00:01:43,480

zaten Proje-Tabanlı Öğrenme ve İçerikli

Öğrenme konularına yabancı değilsinizdir.

20

00:01:43,480 --> 00:01:49,250

Burası bizim belli bir zaman içerisinde proje

yaptığımız yer ama çocuk için bu, gerçek.

21

00:01:49,250 --> 00:01:53,710

Bazen bunu gerçek hayat projesi olarak

tanımlarız. Bazen bu projelerin bir teması olur.

22

00:01:53,710 --> 00:01:59,410

Belki, Olimpiyat Oyunlarını öğrenme için bir

içerik olarak kullanırız. İçerik merkezlerinin

23

00:01:59,410 --> 00:02:03,990

arkasındaki fikir, bunu bir parça ileri taşımak

istememiz. Bu esasen, bir bilgisayar oyunu

24

00:02:03,990 --> 00:02:08,670

projesi: bir proje ve aynı zamanda içeriksel, fakat

temayı sağlayan aynı zamanda oyun.

25

00:02:08,670 --> 00:02:14,459

Bunu size belki canandırabilirim. Haydi

"Microsoft Kinect: Kinect Adventures!" den

26

00:02:14,459 --> 00:02:19,450

bir oyun alalım. Tüm konsolla birlikte yollanıyor.

Bu Kinect Adventures! oyununu oynayabilirsiniz.

27

00:02:19,450 --> 00:02:23,670

Hoşunuza gidecektie fakat, bunu öğretmen olarak

nasıl daha yaratıcı kullanacağınızı düşünüyorsanız

28

00:02:23,670 --> 00:02:29,469

İçeriksel Öğrenme için de kullanabilirsiniz.

Ve bunu öğrenme içeriği olarak da

29

00:02:29,469 --> 00:02:33,939

kullanabilirsiniz. Eğer oyuna aşina iseniz

30

00:02:33,939 --> 00:02:38,409

hepiniz bilirsiniz ki, içerisindeki

pek çok oyunda buna 20.000 Leaks denir.

31

00:02:38,409 --> 00:02:43,209

Kendinizi sağda solda gezinerek

fix etmeye çalışmalısınız. Bazıları

32

00:02:43,209 --> 00:02:47,870

"içindeki fiziksel aktiviteyi saymazsak,

bunun eğimle bir alakası yok" diyebilir.

33

00:02:47,870 --> 00:02:53,099

Fakat tabii, yatarıcı bir öğretmen şöyle diyebilir;

"20.000 Leaks'i oynayarak başlayacağız,

34

00:02:53,099 --> 00:02:57,549

ve bunu deniz ve okyanuslar konusunda içerik

olarak kullanacağız."

35

00:02:57,549 --> 00:03:02,329

Örneğin, çocuklar su altı dünyasını

keşfetmek için kullanabilirler.

36

00:03:02,329 --> 00:03:07,499

Yüzdürücülük (\*gemicilik terimi) arkasındaki bilimi

ya da gemilerin nasıl yüzdüğü

37

00:03:07,499 --> 00:03:12,269

hakkında bilimsel gerçeği araştırabililer.

Hatta internetten GPS takip sistemlerini kullanan

gemileri takip edebilirler. Bizi tüm bunlardan

38

00:03:12,269 --> 00:03:16,859

alıykoyan teş şey ise hayal gücümüz. Elbette

sınıftaki bazı diğer çocuklar, "Space Pop"

39

00:03:16,859 --> 00:03:21,120

isimli bir mini oyunu tercih edebilirler.

40

00:03:21,120 --> 00:03:25,310

Bunun da eğitimle pek alakası yok tabii;

eğer siz yaratıcı bir düşünmeye sahip

41

00:03:25,310 --> 00:03:29,389

değilseniz ya da "bunu aslında uzay

hakkında kullanabilirim" demiyorsanız.

42

00:03:29,389 --> 00:03:34,029

Çocuklar gezegenleri inceleyebilirler.

Ben de sanal bir teleskop kullanabilirim.

43

00:03:34,029 --> 00:03:38,159

Bir gezegene iniş yaptığımı ve ne hissedeceğim,

ne koklayacağım hakkında

44

00:03:38,159 --> 00:03:42,299

yaratıcı bir yazı kaleme alabilirim.

Yeniden, bizi,bunları yapmaktan tek

45

00:03:42,299 --> 00:03:47,200

alıkoyan şey hayal gücümüz. Birkaç yıl önce

Kinect Adventures! hakkında bir araştıme yaptım.

46

00:03:47,200 --> 00:03:51,099

Bunun müfredatla nasıl ilişkilendirilebileceğini

düşündüm.

47

00:03:51,099 --> 00:03:54,209

Bu videoyu izledikten sonra, gidip yapabileceğiniz

şeylerden biri, çok basit oyunları kullanarak

48

00:03:54,209 --> 00:03:58,450

ne tür şeyler yapıldığıyla ilgili biraz

fikir edinmek olabilir.

49

00:03:58,450 --> 00:04:04,069

Kısaca, ne diyorum?

Diyoruz ki; İçeriksel Öğrenme ya da

50

00:04:04,069 --> 00:04:08,559

Proje-tabanlı Öğrenme, oyunları öğrenme amacıyla

bir bağlam olarak, tüm bu fikri

51

00:04:08,559 --> 00:04:13,309

İçerik Merkezi olarak kullanmaktan fark lı bir şey değil.

52

00:04:13,309 --> 00:04:17,290

Söyleyebileceğim tek fark,

oyun oynama, içeriğin ve projenin

53

00:04:17,290 --> 00:04:21,310

önemli bir parçası olduğu. Bu haftanın sonunda

ya da ödül olarak verilen bir altın

54

00:04:21,310 --> 00:04:25,840

zaman aktivitesi değildir. Oyun oynama

bu tür içeriksel proje-tabanlı öğrenme

55

00:04:25,840 --> 00:04:32,599

yaklaşımının bir parçası olmalıdır.

İçerik merkezinin tüm fikri

56

00:04:32,599 --> 00:04:37,889

oyun oynamayı dahil etmek ama

onu bir tema olarak kullanmaktır. Eğitici

57

00:04:37,889 --> 00:04:42,280

oyunlarla ilgili problemlerden biri,

çoğu eğitici oyunun oldukça kötü olması.

58

00:04:42,280 --> 00:04:45,690

Bu konuya birazdan değineceğim. Yani burada yapmaya

çalıştığımız şey

59

00:04:45,690 --> 00:04:51,389

bu satışa hazır ticari oyunları nasıl kullanacağımızı

düşünmek. Bunlar oldukça motive edici,

60

00:04:51,389 --> 00:04:55,849

milyonlarca poundluk bütçeleri var. Bunu nasıl

ilişkilendirip, sınıf öğretmenlerinin

61

00:04:55,849 --> 00:05:00,349

profesyonellikleriyle birlikte

nasıl güçlü öğrenme

62

00:05:00,349 --> 00:05:05,180

çevreleri oluşturabiliriz

63

00:05:05,180 --> 00:05:09,650

O zaman biraz değişik bir açıdan düşünmeye

başlayalım. Şöyle düşünmeliyiz;

64

00:05:09,650 --> 00:05:13,629

Amazon'a girdiğimizde dükkanları geziyoruz

bu oyunlardan bazılarını

65

00:05:13,629 --> 00:05:19,289

içeriksel öğrenme projelerini,

içeriksel merkez projelerini sınıfımızda

66

00:05:19,289 --> 00:05:24,930

bu oyunlarla nasıl geliştirebiliriz?

Şanslıyız ki, bu henüz yeni bir konsept

67

00:05:24,930 --> 00:05:28,300

bunu yapan pek çok insanın yaşadığı Avrupa'da

pek çok örneğimiz var. Ekranda gördüğünüz

68

00:05:28,300 --> 00:05:32,470

benim daha önce kullandığım bazı

başlıklar. Bunlar Nntendo DS ya da 3DS,

69

00:05:32,470 --> 00:05:39,759

Wii, PlayStation oyunları,

Xbox oyunları ayrıca diğer küçük oyunlar,

70

00:05:39,759 --> 00:05:44,740

anlatım-ağırlıklı oyunlardır ki; bunları

bazen iPad ya da Android gibi tablet

71

00:05:44,740 --> 00:05:49,729

bilgisayarlarda görürüz. Bunlardan bazılarının

nasıl işlediğini keşfedeceğiz.

72

00:05:49,729 --> 00:05:53,409

Gelecek ünitede Wall-E hakkında konuşacağım.

Nasıl başarılı bir şekilde yayıldığını

73

00:05:53,409 --> 00:05:56,699

gördüğümü anlatacağım. Sonra Olimpyatlardaki

Mario & Sonic at the Olympics hakkında biraz

74

00:05:56,699 --> 00:06:00,370

düşüneceğiz. Bunun yaz mı yoksa kış olimpiyatı

olup olmadığı konusunda endişelenmemize

75

00:06:00,370 --> 00:06:06,129

gerek yok.Bunu nasıl bir içerik olarak ele alıp

içerik merkezini oluşturarak, bu merkezi oluşturacak

76

00:06:06,129 --> 00:06:11,370

bununla ilgili gerçekten uzun bir proje ve

içeriksel öğrenme projesi oluşturma konusunu

düşünelim.

77

00:06:11,370 --> 00:06:15,860

Gelecek modüle geçmeden bir düşünecek

olursak; daha önce oynadığınız bilgisayar

78

00:06:15,860 --> 00:06:19,720

oyunlarını bir düşünün bakalım. Size

Kinect Adventures! hakkında söylediğimi

79

00:06:19,720 --> 00:06:24,620

aklınızda tutun ve bunu müfredatınızın bir

parçası yaparak, sınıfınızda nasıl

80

00:06:24,620 --> 00:06:28,400

kullanabileceğinizi bir düşünün. Kinect

Adventures! oyununu incelemek istersiniz diye

81

00:06:28,400 --> 00:06:32,370

bu videonun yanındaki çevirimiçi kaynağa

linkini koyacağım.

82

00:06:32,370 --> 00:06:34,500

Gelecek sefer görüşürüz!

2.2. Oyun tematik ve proje tabanlı öğrenme için nasıl kullanılır: Wall-E oynama

M2 Wall-E

1

00:00:12,700 --> 00:00:17,270

Merhaba. Avrupa Okulağı Akademisi'nin

okulda oyun kursunun 2. modülüne

2

00:00:17,270 --> 00:00:22,360

yeniden hoşgeldiniz. 2. modülde İçeriksel

Öğrenme için Oyun Kullanma konusunu düşünüyoruz.

3

00:00:22,360 --> 00:00:28,640

Geçen ünitede içeriksel öğrenme,

proje-tabanlı öğrenme, içeriksel(contextual)

4

00:00:28,640 --> 00:00:32,790

merkez(hub) kavramlarıyla neyi kastettiğimizi

konuşmuştuk. Bu kısa ünitede ise,

5

00:00:32,790 --> 00:00:37,820

size bilgisayar oyunu Wall-E örneğini

göstereceğim. Bunu örnek olarak kullanmamın sebebi,

6

00:00:37,820 --> 00:00:41,980

daha önce bilgisayar oyunu oynamamış olsanız bile,

bunun filmini görmüş olabileceğiniz.

7

00:00:41,980 --> 00:00:47,280

Yapmanızı istediğim şey, filmin hikayesini

düşünmeniz çünkü, filme dayanan herhangi bir

8

00:00:47,280 --> 00:00:52,350

oyun, benzer bir hikayeden oluşur fakat

farklı tarafı, bir oyun olması

9

00:00:52,350 --> 00:00:57,200

ve interaktivitenin dahil edilmesidir.

İlk bakışta, eğer

10

00:00:57,200 --> 00:01:01,970

size şu soruyu sorsam;

Wall-E müfredatınızı nasıl destekler?

11

00:01:01,970 --> 00:01:05,790

Bana diyebilirsiniz ki; "bunun sınıfta

öğrencilerimle öğreteceklerim

12

00:01:05,790 --> 00:01:12,680

ile bir alakası yok". Yaratıcı bir öğretmen,

aslında pek çoğunuz der ki; " Wall-E,sınıfta

13

00:01:12,680 --> 00:01:16,729

öğrencilerime öğreteceklerimle alakasız

ama bunu, müfredatı geliştirebilmek için

14

00:01:16,729 --> 00:01:23,020

bir bağlam olarak kullanabilirim".

15

00:01:23,020 --> 00:01:27,899

Mesela, film uzayda bir gezegende geçiyor

ve bu bana uzay, güneş sistemi,

16

00:01:27,899 --> 00:01:34,530

oksijeni olan ve gezegenler arası gezerken değişen

yerçekimi ve buna benzer

17

00:01:34,530 --> 00:01:38,939

bulabileceğiniz pek çok bilimsel aktivite

gibi bir öğrenme içeriği sunuyor.

18

00:01:38,939 --> 00:01:42,929

Kendinizi, Wall-E'nin bir robot olduğunu

ve bunun robotik ve emir komuta

19

00:01:42,929 --> 00:01:48,209

konusunda fırsat olduğunu düşünürken bulabilirsiniz.

Eğer filmi izlediyseniz, siz de bilirsiniz ki;

20

00:01:48,209 --> 00:01:54,810

Wall-E'nin yaşadığı gezegen,bir göçmen çöplüğü

ve geridönüşüm yapılıyor ve belki bu size

21

00:01:54,810 --> 00:01:59,349

çevre ve geridönüşüm ile ilgili bir öğrenme

ortamı oluşturma imkanı sunar.

22

00:01:59,349 --> 00:02:02,729

Eğer filmi gerçekten izlediyseniz,

anlayacaksınız ki; bu bir gezegende yaşayan

23

00:02:02,729 --> 00:02:07,329

bir robot hakkında bir film ve

aslında filmin konusu arkadaşlık.

24

00:02:07,329 --> 00:02:14,030

Belki bu oyunu bu tür zor konulara giriş

yapmak için kullanabilrsiniz. Bazen çocuklar

25

00:02:14,030 --> 00:02:21,030

akran zorbalığı, yalnızlık ve empati kurma

gibi konuları anlamakta zorlanabiliyor.

26

00:02:21,030 --> 00:02:25,599

İyi öğretmenle ele alınmış iyi bir oyun gibi

iyi bir hayalgücünüz olduğu sürece

27

00:02:25,599 --> 00:02:32,060

bunu istediğiniz gibi şekillendirebilirsiniz.

Burada İskoçya'da bir ilkokuldan örnek vereceğim.

28

00:02:32,060 --> 00:02:36,959

Bu video oyunu, 6 hafta boyunca sabah

teneffüsü sırasında 5 ya da 10 dakika

29

00:02:36,959 --> 00:02:41,159

boyunca oynadılar. Tabii ki hepsi aynı

anda oynayamadı ama sırayla oynadılar

30

00:02:41,159 --> 00:02:44,920

ve bu davranış onların sırayla oynama

konusunu kavramalarına yardımcı oldu.

31

00:02:44,920 --> 00:02:49,650

Bazı çocuklar oyun oynarken, diğerleri elde

ettikleri veriyi not aldı ve bu oyunlarla ilgili

32

00:02:49,650 --> 00:02:54,439

harika şeylerden biri, kah veriyi söylediler,

kah yüksek skorun ya da topladıkları altın paranın

33

00:02:54,439 --> 00:03:00,030

miktarını sayılarını belirterek söylediler.

Bu veriyi topladıktan sonra,

34

00:03:00,030 --> 00:03:04,140

bunu öğretmenlerine verdiler ve öğretmen

35

00:03:04,140 --> 00:03:08,750

bu veriyi tenefüsten sonraki ilk ders olan

matematik dersinde bir aritmetik

36

00:03:08,750 --> 00:03:13,659

konusu başlatmak amacıyla kullandı. Tabii

burada işin ilginç tarafı, çocukların

37

00:03:13,659 --> 00:03:17,219

veriyi kendilerinin kullanması ve

veri toplamayı unutmamaları,

38

00:03:17,219 --> 00:03:21,069

birbilerini veri toplarken görmeleri,

ve bunun öğrenmeyi ders kitabındaki basit,

39

00:03:21,069 --> 00:03:26,140

matematiksel işlemlerden ziyade

özgün bir formata getirmesiydi.

40

00:03:26,140 --> 00:03:30,189

Çocuklar gerçekten ilgilendiler çünkü,

veriyi kendileri topladı.

41

00:03:30,189 --> 00:03:35,310

Yine, bir oyunun değişik bir biçimde

nasıl kullanıldığına ilişkin ilginç

42

00:03:35,310 --> 00:03:39,390

bir örnek. Birlikte daha pek çok şey yaptık.

Bireysel çalıştılar, mesela; robotlarla ilgili

43

00:03:39,390 --> 00:03:45,799

bir projede robotları araştırdılar, hatta

kendi robotlarını tasarladılar.

44

00:03:45,799 --> 00:03:50,620

Oyunla ilişkilendirdikleri bir şey de,

bir gün geri dönüşüm malzemesinden

45

00:03:50,620 --> 00:03:55,260

elde ettikleriyle hazırladıları kostümleri

alıp, robot gibi giyinip gelmeleri oldu.

46

00:03:55,260 --> 00:03:58,939

Hatırlayın, tabii ki film çöplükten ibaret

bir gezegende geçiyordu ve herşeyin geridönüştürülmesine

47

00:03:58,939 --> 00:04:03,920

ihitiyaç vardı. Ayrıca altta yatan güçlü bir

çevresel konu bulunuyordu.

48

00:04:03,920 --> 00:04:07,319

Bu okullarda yaptığımız oyun-tabanlı

öğrenme projelerinde, çocukların aktiviteyle

49

00:04:07,319 --> 00:04:12,340

ilgilenirlerse sürekli yazmak istediklerini keşfettik.

Ve yine, oyunların kültürel uygunluğu sayesinde

50

00:04:12,340 --> 00:04:17,459

ve harika sınıf öğretmenimiz sayesinde,

konuyla ilgili pek çok okuma-yazma ve aritmetik

51

00:04:17,459 --> 00:04:22,639

alıştırması yapıldı. Aynı zamanda yalnızca

bireysel çalışmalar değil,

52

00:04:22,639 --> 00:04:28,389

grup çalışması da yapıldı. Grup çalışmasını

filmin hikayesi ve oyunun hikayesi hakkında

53

00:04:28,389 --> 00:04:32,500

gazete haberi yaptılar ve yine oyunu

öğrenme için bir içerik olarak kullandılar.

54

00:04:32,500 --> 00:04:36,970

Daha önce bahsettiğim gibi, robotları

emir komuta-konusu için kullanabilirsiniz

55

00:04:36,970 --> 00:04:41,530

ve bunu erken yaş bilgisayar konusu için

kullandılar. Hatta Edinburg üniversitesi'nde

56

00:04:41,530 --> 00:04:47,000

Heriot-Watt'tan bir uzman getirdiler ve o,

eskiden bir yapay zeka uzmanıymış.

57

00:04:47,000 --> 00:04:51,380

Çocuklar ona soru sordu. Hala dediğine göre,

o 7 yaşındaki çocuklar,

58

00:04:51,380 --> 00:04:55,000

ona tüm profesyonel yaşamı

boyunca karşılaştığı en zor soruları sormuşlar.

59

00:04:55,000 --> 00:05:00,160

Yani, söylediğim gibi, bu öğrenme için

gerçekten harika bir içerik.

60

00:05:00,160 --> 00:05:05,380

Sadece sizin hayal gücünüzle alakalı.

Böyle bir video oyununda

öğrenmeyi pekiştirmek için,

61

00:05:05,380 --> 00:05:09,470

ve müfredatın diğer öğeleriyle ilişkilendirmek

için içeriği nasıl ele alacağımız,

62

00:05:09,470 --> 00:05:15,130

temayı nasıl ele alacağımız size bağlı.

Gidip biraz düşünün. Müfredatınızı destekleyebileceğiniz

63

00:05:15,130 --> 00:05:18,310

başka oyunlar bulabilir misiniz?

2.3. Oyun tematik ve proje tabanlı öğrenme için nasıl kullanılır: Olympics

M2 Olympics

1

00:00:13,160 --> 00:00:17,200

Merhaba. 2. modüle yeniden hoşgeldiniz.

Umarım, geçen sefer öğrenme için bir içerik merkezi

2

00:00:17,200 --> 00:00:23,230

oluşturabilmek ile ilgili olarak Wall-E'yi kullanmayı

konuştuğumuz vaka incelemesini beğenmişsinizdir.

3

00:00:23,230 --> 00:00:27,369

Bu kez başka bir örneği düşüneceğiz.

Bu defa Olimpik Oyunları kullanma

4

00:00:27,369 --> 00:00:32,980

örneğini ele alacağız. Bunun harika bir örnek

olmasının nedenlerinden birisi

5

00:00:32,980 --> 00:00:38,510

insanların Olimpik Oyunlar hakkında çoktandır

proje yapıyor olmalarıdır ve

6

00:00:38,510 --> 00:00:44,449

Eğer geçmiş Olimpik Oyunları düşünecek olursanız

bunun müfredatınızın çok değişik konularıyla

7

00:00:44,449 --> 00:00:48,780

alakası olduğunu göreceksiniz. Yapabileceğimiz

bazı okuma-yazma aktiviteleri var, çünkü

8

00:00:48,780 --> 00:00:52,789

belki çocuklar spor muhabiriymiş gibi yapabilir

veya belki bireysel olarak ülke ya da atletler

9

00:00:52,789 --> 00:00:58,800

hakkında yazabilirler. Bilim aktivitelerimiz var

çünkü, Olimpik Oyunlarda, Kış ve Yaz Olimpiyatlarında

10

00:00:58,800 --> 00:01:03,440

kullanılan teknoloji söz konusu. Aritmetik

11

00:01:03,440 --> 00:01:09,500

hakkında linklerimiz var çünkü tüm spor etkinlikleri

yüksek skor ya da maçta kalan süre konusunda

12

00:01:09,500 --> 00:01:14,110

veri çıkarır. Sağlık ve iyi yaşam ve fiziksel aktivite

hakkında linkler,

13

00:01:14,110 --> 00:01:17,610

Bölge coğrafyası alanındaki araştırmalar,

hatta Olimpiyat Oyunları'nın tarihi

14

00:01:17,610 --> 00:01:22,360

sosyal dersler için ne iyi konudurlar.

Ayrıca yarışan ya da yarışmayan ülkelerin politik

15

00:01:22,360 --> 00:01:26,849

mevzuları da var. Ve bu ülkeler için

ayrılan para konusu da var.

16

00:01:26,849 --> 00:01:31,869

Yani Olimpiyat Oyunları, bizim uzun zamandır

hakkında proje yaptığımız bir konu.

17

00:01:31,869 --> 00:01:35,849

Burada yaptığımız şeyse, diyoruz ki,

18

00:01:35,849 --> 00:01:40,259

yapıyoruz fakat aslında bunu "Mario ve Sonic

Olimpiyat Oyunları'nda"ya dayandırıyoruz.

19

00:01:40,259 --> 00:01:45,119

Yani öğretmenler rahat çünkü

Olimpiyat Oyunları hakkında bir proje yapıyorlar

20

00:01:45,119 --> 00:01:48,000

ve muhtemelen tüm kariyerleri boyunca zaten

Olimpiyat Oyunları hakkında projeler yapmışlardır.

21

00:01:48,000 --> 00:01:52,429

Çocuklar motive olmuştur çünkü "Mario ve Sonic"

ile Olimpiyat Oyunları hakkında bir proje yapıyorlar.

22

00:01:52,429 --> 00:01:58,220

Gerçekse, bunun sadece Olimpiyat Oyunları hakkında

bir proje olması. Bunun için kullanabileceğimiz

23

00:01:58,220 --> 00:02:03,020

farklı boyutlarda yazılımlar var:

Xbox bir tane yaptı; "The Olympics" ve

24

00:02:03,020 --> 00:02:07,890

Nintendo da Wii adına bir Wii U yaptı,

onun adı da; "Mario ve Sonic Olimpiyat

25

00:02:07,890 --> 00:02:11,470

Oyunları'nda". Bunlar Pekin Olimpyatlarından

bu yana çalışıyor, hatta Kanada Olimpiyatları,

26

00:02:11,470 --> 00:02:16,090

Londra Olimpiyatları ve geçen yılki Rusya

27

00:02:16,090 --> 00:02:19,950

Kış ve Yaz Oyunları için de yaptılar.

28

00:02:19,950 --> 00:02:25,390

Bence onlar bunu sürekli geliştirmeye devam edecek.

Buradaki bazı örnekler,bazı çocuklar

hakkında toplanan veri.

29

00:02:25,390 --> 00:02:28,660

Onlar bu veriyi Matematik derslerini beslemek

için kullanıyor. Düşündüğüm diğer bir ilginç husus

30

00:02:28,660 --> 00:02:33,420

ise burada belirtmeliyim ki, bu çocuklar

yollarını kurmuşlar ve bu onların hergün

31

00:02:33,420 --> 00:02:38,350

öğle yemeği dönüşünde geri döndükleri işlerinin

bir parçası. Buradaki öğretmen muhtemelen size dürüstçe

32

00:02:38,350 --> 00:02:43,340

söyleyecektir ki, kendisi esasen teknoloji alanında yetkin değildi.

Fakat önemli olan şey, onun çocuklara güvenmesi

33

00:02:43,340 --> 00:02:47,340

ve böylece işi onların devralması. Çünkü

onlara güvenilmişti ve bunun yetkisini aldılar

34

00:02:47,340 --> 00:02:51,720

ve bu da aslında öğretmeni zor bir işten kurtardı.

35

00:02:51,720 --> 00:02:56,640

Burada sınıftan bazı örnekler var. Bunlar

çocukların projeyle ilişkilendirdikleri

36

00:02:56,640 --> 00:03:00,540

çalışmayla alakalı. Okulda, projeye katılan 3 sınıf vardı

ve bunlar 3 değişik ülkedendi. Yani benzer

37

00:03:00,540 --> 00:03:05,510

aktiviteler yaptılar ama farklı içerikleri vardı.

38

00:03:05,510 --> 00:03:13,400

Biri Japonya, biri Rusya, biri de İspanya idi.

İşte burada

39

00:03:13,400 --> 00:03:17,290

bir örnek var, farklı atletleri araştırıyorlar

ve farklı kalıplar arıyorlar.

40

00:03:17,290 --> 00:03:22,490

Sonra da buna bir forma bakıyorlar.

Biliyoruz ki, oyunlar gerçekten

41

00:03:22,490 --> 00:03:28,790

yazma konusuna yardımcı, bu yüzden çocuklar

farklı atletleri araştırıp çalışıyorlar.

42

00:03:28,790 --> 00:03:35,210

Ayrıca, kullanım konusunda bazı dijital okur-yazarlık becerisi

kazanıyorlar ve böylece hangi web sitesini

43

00:03:35,210 --> 00:03:39,100

kullanacaklarını, hangisini kullanmayacaklarını,

dışarı çıkıp gerçeği araştırmayı

44

00:03:39,100 --> 00:03:43,069

öğreniyorlar. Sonra, gerçekten bu atletler olduklarını

hayal ediyor, birini seçip

45

00:03:43,069 --> 00:03:47,100

Kış Olimpiyat Oyunları'na katılmanın

46

00:03:47,100 --> 00:03:51,870

nasıl olacağını düşünüyorlar. Kendi madalya

panoları var. Bu gerçek Ounlardan gelen

47

00:03:51,870 --> 00:03:58,410

skora dayalı değil. Bu Nintendo Wii

ile yarışan sınıflara ve

48

00:03:58,410 --> 00:04:06,060

kazandıkları madalyalara dayanıyor.

Farkedeceksiniz ki, Norveç bu resimde

49

00:04:06,060 --> 00:04:10,310

kayak madalyası almamış ve bu Norveç'in kayakta

altın madalya kazandığı sınıftı,

50

00:04:10,310 --> 00:04:14,840

bu durumun sebebi ise, bizim madalyayı sınıftan

almamızın ilginç bir fikir olacağı

51

00:04:14,840 --> 00:04:18,699

çünkü ileri araştırma için

52

00:04:18,699 --> 00:04:24,840

madalya geri çekilmişti.

53

00:04:24,840 --> 00:04:31,150

İlginç bir şekilde, madde kullanımı

hakkında karmaşık bazı konuları

54

00:04:31,150 --> 00:04:36,690

sınıfa anlatabilmek için öğretmenler böyle

çalışır. Böylesine önemli bir konu

55

00:04:36,690 --> 00:04:42,380

hakkında konuşmak için yapıldı. Ayrıca

bir dizi daha proje faaliyetimiz oldu.

56

00:04:42,380 --> 00:04:46,770

Amacımız değişik ülke okullarıyla "Sınıfta Skype" gibi

bir teknolojiyi kullanarak

57

00:04:46,770 --> 00:04:51,150

bağlantı kurmaktı. Özellikle burada İskoçya'da,

Batı Dunbartstoneshire'da yer alan

58

00:04:51,150 --> 00:04:56,500

Gavinburn İlkokulu ile Alberta, Kanada'da yer alan

Dorothy Dalgliesh İlkokulu arasında yaptığımız

59

00:04:56,500 --> 00:05:04,060

Skype bağlantısı vardı. İki proje de Olimpik

Oyunlar konuluydu ve ikisi de

60

00:05:04,060 --> 00:05:07,860

öğrenme içeriği olarak "Mario ve Sonic"i

kullanıyordu. Problemimiz tabii ki

61

00:05:07,860 --> 00:05:12,160

zaman dilimi idi, bu yüzden Kanadalı

öğretmen Jen Dannenberg, -ki çok yetenekli bir

öğretmendir,

62

00:05:12,160 --> 00:05:17,169

sınıfını bağlantı kurabilmek için alıkoydu. Bunu

yaptıktan sonra da bunun Olimpiyatlarla

63

00:05:17,169 --> 00:05:22,510

ilgili "Mario ve Sonic" kullanılan bir proje

olduğunu akılda tutarak, aslında

64

00:05:22,510 --> 00:05:27,830

bu küresel yurttaşlık ile ilgili

bir öğrenme aktivitesi haline de geldi. Çünkü çocuklar

65

00:05:27,830 --> 00:05:32,280

birbirleri hakkında soru sordular, en önemlisi de

değişik zaman dilimleri hakkında fikir veren

bir öğrenme aktivitesi oldu.

66

00:05:32,280 --> 00:05:37,070

Tabii dil öğrenme ile ilgili linkler.

Bu da Gavinburn İlkokulu çocuklarının

67

00:05:37,070 --> 00:05:41,260

Japon bir sınıfla normalde öğrenmeyecekleri

bir dilde, bu projeyi yaparken

68

00:05:41,260 --> 00:05:46,210

Japonca öğrenme şansı yakalamalarıdır.

69

00:05:46,210 --> 00:05:52,560

Yine Wall-E'deki gibi burada da

fırsatlar sonsuzdur.

70

00:05:52,560 --> 00:05:57,810

Bu sadece, hayal gücü ve bilgisyar

oyunlarını kullanarak ne yapabileceğimizi düşünmek

71

00:05:57,810 --> 00:06:01,930

bunu öğrenme için bir içerik merkezi ve bir konu

olarak değerlendirmektir. Son resim olarak

72

00:06:01,930 --> 00:06:06,710

size bir dizi gezici muhabir göstereceğim.

Bunlar yeşil ekran kullandılar ve

73

00:06:06,710 --> 00:06:11,300

sınıftaki Olimpik Oyunlardan haber sunuyorlar.

74

00:06:11,300 --> 00:06:15,430

Aynı zamanda da gerçek zamanlı oyunlardan da

rapor bildiriyorlar. Pek çok olasılık var öğretmenler için

75

00:06:15,430 --> 00:06:19,910

ve umarım tehdit teşkil etmiyordur. Çünkü

uzun zamandır Olimpiyatları proje olarak çalışıyorlar.

76

00:06:19,910 --> 00:06:24,320

İşte size düşünmesi basit bir konu o zaman:

77

00:06:24,320 --> 00:06:28,130

Kendinize 2016 Rio Olimpiyat Oyunları

hakkında yapacaklarınızla ilgili

78

00:06:28,130 --> 00:06:34,479

neden bir hedef koymuyorsunuz? Planlamak için

yaklaşık 1.5 yılınız var.

79

00:06:34,479 --> 00:06:39,930

"Mario ve Sonic"i gerçek olimpiyatlarda hangi

öğrenme aktivitelerinde kullanabileceğinizi

80

00:06:39,930 --> 00:06:43,930

bir düşünün; daha çıkmadı ama, çıktığında

81

00:06:43,930 --> 00:06:49,400

müfredatınıza bunu nasıl adapte edersiniz ve

"Mario ve Sonic"i içerik olarak kullanabileceğiniz

82

00:06:49,400 --> 00:06:54,260

gerçekten ilginç proje-tabanlı bir öğrenme oluşturun

fakat, Olimpiyatlar hakkında yaptığınız pekiştirici olsun

83

00:06:54,260 --> 00:06:56,900

özellikle Olimpik değerler kısmında. Başarılar

ve daha sonra görüşmek üzere!

2.4. Oyun tematik ve proje tabanlı öğrenme için nasıl kullanılır: daha fazla kaynaklar

M2 Further Resources

1

00:00:13,360 --> 00:00:18,080

Merhaba. "Oyunları İçerikli Öğrenme için Kullanmak"

konulu 2. modülümüzün son videosuna hoşgeldiniz.

2

00:00:18,080 --> 00:00:22,829

Temel olarak, bunun ne olduğunu keşfettik

ve biraz da içerik bağlamı hakkında

3

00:00:22,829 --> 00:00:28,130

konuştuk ve size sınıfta kullanabileceğiniz

satın alınabilir, ticari,

4

00:00:28,130 --> 00:00:36,120

resimli oyun örnekleri sundum.

Bunlar Wall-E ve Olimpiyat-tabanlı oyunlardı.

5

00:00:36,120 --> 00:00:39,750

Şimdi, bu son ünitede bazı kaynak ve örnekler

hakkında biraz

6

00:00:39,750 --> 00:00:44,980

konuşacağız. Tekrar, -farkındayım sürekli

bunu tekrar edip duruyorum, biliyorum ki,

7

00:00:44,980 --> 00:00:50,430

öğretmenleri sınıfta bu tür teknolojiyi kullanmaktan

alıkoyan tek şey, hayal güçleri ve

8

00:00:50,430 --> 00:00:56,000

bir de okul müdüründen izin alma konusu.

İşte size Avrupanın dört bir yanında,

9

00:00:56,000 --> 00:01:02,079

sınıfta başarıyla kullandığım

bazı oyun örnekleri. Bazı erken yaş

10

00:01:02,079 --> 00:01:07,790

örneklerim var orada. Bunlar, evcil hayvan

konusuna meyilliydi: Sony EyePet, Nintendogs, Kinectimals.

11

00:01:07,790 --> 00:01:13,100

Burada bazı ilkokul örneklerim var,

-ki bunlar da bu tür konular hakkında.

12

00:01:13,100 --> 00:01:18,170

"Endless Ocean" mesela, su altını keşfetmek için

harika bir oyun. Aynı zamanda

13

00:01:18,170 --> 00:01:22,880

"Professor Layton and the Curious Village" yine,

Nintendo DS için uygun ve ayrıca iPad

uygulaması da var ve

14

00:01:22,880 --> 00:01:29,070

gerçekten çok başarılı. Çünkü yalnızca

bu sahte Fransız köyünü keşfetme konusunda değil

ya da Profesör Layton şu anda

15

00:01:29,070 --> 00:01:33,850

ne keşfetmek zorundaysa artık.

16

00:01:33,850 --> 00:01:39,799

Oyunu tamamlamak için, bir dizi bulmacayı

da tamamlamanız gerekiyor.

17

00:01:39,799 --> 00:01:45,680

Burada bahsettiğim 1 ya da 2 tane değil

yüzlerce bulmaca. Oyun-tabanlı öğrenme ve tematik oyun-tabanlı

18

00:01:45,680 --> 00:01:50,570

oyunlar, ayrıca büyük çocuklar için de,

"The Guitar Hero" gibi öğrencilerin o görsel gruplarla

19

00:01:50,570 --> 00:01:57,490

dünya turları gibi tur planladığı konularda

oldukça başarılı bir şekilde kullanılmaktadır.

20

00:01:57,490 --> 00:02:01,810

Sadece "The Guitar Hero" da değil, "Rock Band" ya da

"Lego" gibi hala popüler olan başka oyunlar da var.

21

00:02:01,810 --> 00:02:08,629

Hala mevcut olan, hala kullanılan ve

tematik öğrenme yaklşımları geliştirmede

22

00:02:08,629 --> 00:02:14,810

başarılı olabilecek "Rock Band".

Ve "Hotel Dusk: Room 215" gibi anlatı ağırlıklı

23

00:02:14,810 --> 00:02:23,260

oyunların yükselişe geçtiğini görüyoruz.

Fakat ayrıca, tabletler için uygun olan bazı

24

00:02:23,260 --> 00:02:27,730

oyunlar var ve bunları keşfetmeye başlayabiliriz.

Gelecek ünitede tablette oynanan bazı

25

00:02:27,730 --> 00:02:33,310

hikayeye dayalı oyunlara değineceğim. Bu yüzden

şimdi kullanabileceğimiz değişik türde

26

00:02:33,310 --> 00:02:38,849

oyunlar düşünün biraz. Muhtemelen nereden başlayacağınızı bilemiyorsunuzdur, onun için

27

00:02:38,849 --> 00:02:44,560

şu kullanışlı web sitesine bir bakmanızı istiyorum,

Engage Learning: www.engagelearning.eu

28

00:02:44,560 --> 00:02:49,180

Bu sitenin güzel tarafı, her ne kadar zamanı

geçmiş olsa da, bazı modern oyunlar

29

00:02:49,180 --> 00:02:55,510

onun üzerine çıkamadı fakat görünüşe bakılırsa

güncelleniyor, eğitimde kullanılabilecek

30

00:02:55,510 --> 00:03:04,270

bir video oyun kataloğu, yani web sitesine gidip

istediğiniz türde oyunu seçiyorsunuz,

31

00:03:04,270 --> 00:03:07,300

istediğiniz türde oyun platformunu ve

okul seviyesini seçiyorsunuz

32

00:03:07,300 --> 00:03:12,690

ve o size satışta olan ticari oyun listesini

getiriyor.

33

00:03:12,690 --> 00:03:16,220

Bu TSO'ları (Ticari olarak Satışta olan Oyunlar)

kullanmayı düşünebilirsiniz.

34

00:03:16,220 --> 00:03:20,230

Size oyunun kısa bir önizlemesini verecektir.

Ayrıca bir vaka çalışmasının yerini,

35

00:03:20,230 --> 00:03:24,870

vaka çalışmasının nerede kullanıldığını

da link olarak verecektir.

36

00:03:24,870 --> 00:03:29,400

Gidip keşfetmek isteyebileceğiniz

farklı vaka incelemesi hakkında

37

00:03:29,400 --> 00:03:33,560

yığınla çevirimiçi platformun linkini koydum.

Eğer hala EUN tarafından üretilen

38

00:03:33,560 --> 00:03:37,840

öğretmenler için "Okullarda Dijital Oyunlar"

kitabını okuma şansı bulamadıysanız, yeniden

39

00:03:37,840 --> 00:03:42,019

buna bir bakmanızı önereceğim. Çünkü içinde bu ticari olarak

satışta olan oyunlarla ilgili harika

40

00:03:42,019 --> 00:03:47,129

vaka incelemeleri var. Araştırmaya meraklıysanız,

bununla alakalı burada, İskoçya'da pek çok

41

00:03:47,129 --> 00:03:52,480

çalışma yaptık. Bununla ilgili bi kısım araştırma

birkaç yıl önce basıldı. Konusu da sınıftaki

42

00:03:52,480 --> 00:03:56,510

konsol oyunlarının etkisi idi ve İskoç

okullarındaki delillerdi. Bu araştırmanın

43

00:03:56,510 --> 00:04:00,930

kurucularından biri de milli eğitim ajansı ve

FutureLab olan İskoç Öğrenme ve Öğretme idi.

44

00:04:00,930 --> 00:04:07,590

Fakat eğer, araştırmaya dayalı, gerçek

verileri olan etkenleri arıyorsanız,

45

00:04:07,590 --> 00:04:11,370

okulunuzun yönetimine götürmek için mesela,

46

00:04:11,370 --> 00:04:16,090

bu, başlangıç için güzel bir nokta.

Söylemek istediğim son şey, eğer ticari

47

00:04:16,090 --> 00:04:20,680

olarak satışta olan oyunlarla ilgiliysek,

muhtemelen yapmamız gereken en önemli şey,

48

00:04:20,680 --> 00:04:25,310

konuya sadece öğretmenleri değil, pardon sadece

öğrencileri değil, çünkü zaten ilgililer,

49

00:04:25,310 --> 00:04:28,490

öğretmenleri de dahil etmeyi düşünmeliyiz.

50

00:04:28,490 --> 00:04:33,139

Sizi herhangi bir oyun-tabanlı öğrenme alanında

proje yaparken, cesaretlendirmek istediğim bi konu da

51

00:04:33,139 --> 00:04:41,909

bilgisayar oyunu oynama hakkında bütün bir

profesyonel gelişim fırsatına sahip olmanızdır.

52

00:04:41,909 --> 00:04:46,389

Öğretmenleri geçmişe gidip, gerçekten bu video oyunlarını

keşfetme konusunda cesaretlendirin ve

53

00:04:46,389 --> 00:04:48,840

yeniden çocuk olmayı ve yeniden oyun oynamayı

hayal edin.

2.5. Aktivite: Eğitimde Ticari Oyunlar

M2 Activity

1

00:00:00,789 --> 00:00:06,339

Şimdi ödevinizi düşünme zamanı. Bir tane

Google döküman hazırladım.

2

00:00:06,339 --> 00:00:11,590

Bu işbirliği ile çalışılacak bir Google

dökümanı ve bu Google dökümanında

3

00:00:11,590 --> 00:00:18,470

bazı ticari olarak uygun oyunları ve

bazı vaka incelemesine dayanan linkleri

listeledim.

4

00:00:18,470 --> 00:00:22,980

Sizden grup olarak bu listeye bakıp,

buna eklemeler yapmanızı istiyorum.

5

00:00:22,980 --> 00:00:27,880

O yüzden, bu ticari olarak uygun oyunlardan

bazılarını bir düşünün ve sonra diğer

6

00:00:27,880 --> 00:00:35,670

renklendirdiğim sütunda bunun müfradata

nasıl uyarlanacağını düşünün.

7

00:00:35,670 --> 00:00:39,020

Düşünmenizi istediğim son şey, -yine çeviirmiçi

dökümanda göreceksiniz,

8

00:00:39,020 --> 00:00:44,120

engelleri listelemeniz. Bizi bunu

yapmaktan ne alıkoyar?

9

00:00:44,120 --> 00:00:49,200

Teknoloji mi? İzin mi? Bunu yapmamızı engelleyen

sorun nedir?

10

00:00:49,200 --> 00:00:53,840

Bizi yolumuzan alıkoyacak olan şey ne?

Çok teşekkür ederim. Umarım bu modülü sevmişsinizdir.

11

00:00:53,840 --> 00:00:55,079

3. modülde görüşmek üzere.