**Modül 3 dosyaları**

**M3.1 Giris**

1

00:00:11,920 --> 00:00:18,920

Merhaba. Avrupa Okulağı Akademisi'nin

okulda oyun kursunun3. modülüne yeniden hoşgeldiniz.

2

00:00:18,920 --> 00:00:24,480

Muhtemelen halihazırda bildiğiniz üzere,

bu kurs 6 üniteye ayrıldı. Neden

3

00:00:24,480 --> 00:00:29,599

bilgisayar oyunları? İçerikli Öğrenme için

oyun kullanımı. Oyun Oynamayı Öğrenme,

4

00:00:29,599 --> 00:00:35,040

şimdiki ünitemiz. Oyunlardan ne öğrenebiliriz?

Oyunları öğretmek niçin önemli?

5

00:00:35,040 --> 00:00:39,590

Söylemiş olduğum gibi, 3. modüldeyiz ve bu

Oyun Oynamayı Öğrenme hakkında. Bu modül

6

00:00:39,590 --> 00:00:43,600

boyunca dil öğrenmeyi, hareket etmeyi

destekleyen, beyin geliştirici oyunlara,

7

00:00:43,600 --> 00:00:48,690

simulasyonlara, ve sonra herzamanki gibi

sizi biraz ileriye götürüp,

8

00:00:48,690 --> 00:00:53,450

bir şeyler keşfetmenize yardım edecek

birkaç küçük kaynağa hızlıca

bir göz gezdireceğiz.

9

00:00:53,450 --> 00:00:58,170

Yine, her zaman olduğu gibi, siz videoları çalışırken

bazı soruları ödev olarak vereceğiz.

10

00:00:58,170 --> 00:01:01,680

Ayrıca, Akademi'nin internet sitesinde de

oldukça fazla destek ve takip edeceğiniz

11

00:01:01,680 --> 00:01:05,560

linkler var. Ünitenin sonunda, size daha büyük

bir ödev vereceğiz. Bu ödevde Avrupa çapında,

12

00:01:05,560 --> 00:01:09,920

sizin gibi Avrupa Okulağı Akadesmisi'nden

bu kursu alan insanlarla, bir tür

13

00:01:09,920 --> 00:01:16,790

işbirliği yapacaksınız. Geçen modülde,

2. modülde, özellikle COTS oyunlarına,

14

00:01:16,790 --> 00:01:22,450

ticari olarak uygun oyunlara, büyük bütçeli

olan ama eğitim için tasarlanmamış olan

15

00:01:22,450 --> 00:01:26,550

oyunlara bakmıştık. Ve bunları, eğer

yetenekli ve yaratıcı bir sınıf öğretmeni

16

00:01:26,550 --> 00:01:31,740

ile birleştirirsek nasıl kullanabileceğimizi

düşünüp bazı örneklere bakmıştık.

17

00:01:31,740 --> 00:01:35,810

Bu kez, yine de baktığımız şey

18

00:01:35,810 --> 00:01:40,060

normalde süper-marketten ya da

mağazadan alabileceğiniz oyunlar değil de,

19

00:01:40,060 --> 00:01:43,780

özellikle eğitim için tasarlanmış oyunlar.

20

00:01:43,780 --> 00:01:49,170

Bunların esas amacı bu. Tahmin ediyorum ki,

burada ilk olarak biraz uyarı var,

21

00:01:49,170 --> 00:01:53,620

ve o da şudur ki; gerçekten çok kötü olan

eğitici oyunlar var,

22

00:01:53,620 --> 00:01:58,930

hatta bunlara eğitici bile denilemez,

23

00:01:58,930 --> 00:02:03,110

eğer bir oyun tasarımcısı tarafından tasarlandıysa,

bazen iyi görünebilir fakat

24

00:02:03,110 --> 00:02:08,060

eğitimsel girdisi eksiktir. Madalyonun diğer yüzü ise

eğitici yönü çok olan oyunların da

25

00:02:08,060 --> 00:02:13,349

berbat görünmesidir. Oyun korkunçtur

bu yüzden çocuklar ona da

26

00:02:13,349 --> 00:02:17,299

pek ısınamazlar. Unutmamak gerekir ki, pek çok

eğitici oyun var fakat

27

00:02:17,299 --> 00:02:22,549

bunların eğitici olup olmadığını,

sizi ihtiyaçlarınıza ve amaçlarınıza

28

00:02:22,549 --> 00:02:26,879

cevap verip vermedğini düşünmek

zorundasınız. Bu duruma pek çok istisna

29

00:02:26,879 --> 00:02:30,540

bulunur. Beni yanlış anlamayın, BK'da aklıma gelen

en popüler istisna,

30

00:02:30,540 --> 00:02:35,829

her ne kadar yurtdışında da bulunsa da,

Manga high isminde, mini oyunlarla dolu olan

31

00:02:35,829 --> 00:02:41,810

bir internet sitesi. Burada oyun oynamak

inanılmaz güzel fakat pedegojisi

32

00:02:41,810 --> 00:02:48,810

Oxford Üniversitesi ile birlikte tasarlandı.

Çok kullanışlı, çok kısa ve net aktiviteler var,

33

00:02:48,919 --> 00:02:54,109

en önemlisi de aşamalı olması . Direkt ilkokuldan,

üniversiteye başalayacak birine kadar

34

00:02:54,109 --> 00:02:59,180

herkese kolayca uyacak matematik problemleri

var. Söylediğim gibi,

35

00:02:59,180 --> 00:03:05,499

zengin grafiklerle dolu matematik meydan

okumalarıyla öğreten, iyi bir oyun.

36

00:03:05,499 --> 00:03:10,239

Yine de ne yazık ki, söylemiş olduğum gibi

tüm eğitici oyunlar böyle değil.

37

00:03:10,239 --> 00:03:13,779

Buna birazdan döneceğiz ve size

38

00:03:13,779 --> 00:03:18,669

benim Avrupa çapında şimdiye dek

kullandığım iyi eğitici oyunlardan bazı

39

00:03:18,669 --> 00:03:22,700

örnekler göstereceğim. Niye benimle birlikte

düşünmüyorsunuz? Niçin daha önce sınıfta

40

00:03:22,700 --> 00:03:27,069

karşınıza çıkan ya da çocukların öğrendiği

değil de katlanmak zorunda kaldıkları

41

00:03:27,069 --> 00:03:31,919

kötü eğitici oyunları düşünmüyorsunuz?

42

00:03:31,919 --> 00:03:36,779

Yakında görüşmek üzere!

**M3.2 Dil Oyunları**

1

00:00:12,270 --> 00:00:18,020

Merhaba ve 3. modüle hoşgeldiniz.

3. modülde, ilk olarak bakacağımız konu,

2

00:00:18,020 --> 00:00:26,740

lisan öğrenme oyunları. anadiliniz olmayan

bir dili öğrenmenize ve

3

00:00:26,740 --> 00:00:31,940

geliştirmenize yardım edecek türde bir oyun.

Çünkü, kabul edelim ki; yabancı dili

4

00:00:31,940 --> 00:00:38,809

anadili konuşan birinden değil de

bilgisayardan, bir oyundan öğrenmenin nasıl gerçekleşeceği

5

00:00:38,809 --> 00:00:44,020

bilgisayar oyunlarının kullanılması

ve "gamification"(oyunlaştırma)

kavramı ile gerçekten devrimleşti.

6

00:00:44,020 --> 00:00:49,020

Pek çok lisan öğrenme oyunu örneği mevcut.

En popüler olanları, hala Nintendo DS ya da

7

00:00:49,020 --> 00:00:55,579

Nintendo 3DS için olanları ve burada

"My French Coach" (Benim Yabancı Eğitmenim)

8

00:00:55,579 --> 00:01:01,070

isimli bir oyun var. Bu oyunun ilginç olan tarafı ise,

yalnızca sizin beklediğiniz Japonca, Çince ve

9

00:01:01,070 --> 00:01:05,770

İspanyolca dillerinde bulunması değil,

aynı zamanda konsolunu aldığınızda

10

00:01:05,770 --> 00:01:11,649

kendisinin de oldukça ucuz olması

fakat ayrıca size

11

00:01:11,649 --> 00:01:17,649

150 dilde ders vermesi. Bu lisan dersleri,

bazı yönlerden sizin için,

12

00:01:17,649 --> 00:01:22,530

içerikle aranızdaki bağa göre

oldukça kişiselleştirilmiş.

13

00:01:22,530 --> 00:01:27,149

Durumunuza göre size geri dönüp tekrar etmeyi

ya da bazı dersleri geçmenizi söyleyecektir.

14

00:01:27,149 --> 00:01:32,470

Oyun ayrıca, hangi dili çalışıyor olursanız olun,

tam bir sözlük ihtiva eder.

15

00:01:32,470 --> 00:01:38,880

Bu durumda Nintendo DS mesela, bir mikrofon

ve kulaklık ihtiva eder,

16

00:01:38,880 --> 00:01:43,929

böylece, alet sizinle o dili konuşabilir,

siz de tekrar edersiniz

17

00:01:43,929 --> 00:01:49,250

ve sonra nasıl gittiğinize bakar.

Bu, sanırım tüm lisanlar için önemlidir,

18

00:01:49,250 --> 00:01:53,800

fakat özellikle tonlamalı

dillerde önemlidir.

19

00:01:53,800 --> 00:02:00,390

Mesela, Çince. Sınıfta bu tür bir oyunu

kullanmanın ilginç tarafı,

20

00:02:00,390 --> 00:02:04,860

benim gördüğüm sınıflarda,

öğretmenler, öğrencilerinin yüksek sesle

21

00:02:04,860 --> 00:02:08,670

konuşması için mücadele ediyordu. Böylece

telaffuzu kontrol edebileceklerdi.

22

00:02:08,670 --> 00:02:13,530

Daha sonra, bu küçük insanların

tablet bilgisayar kullandıkları, ya da

23

00:02:13,530 --> 00:02:19,560

dili bu şekilde öğrendikleri Nintendo DS

kullandıkları bu sınıfa geri döndüm ve

24

00:02:19,560 --> 00:02:24,280

aslında gayet net ve akıcı konuşuyorlardı.

Yine, mevzu sanırım 1. modülde geçen prensiplerden

25

00:02:24,280 --> 00:02:30,440

birisi olan rekabetçi ama tehdit oluşturmayan bir

oyun oynama fikrine geldi.

26

00:02:30,440 --> 00:02:35,190

Çocuklar oyun konsoluyla konuşmaktan çok

mutlu, ve yanlış yapsalar da bundan

27

00:02:35,190 --> 00:02:39,610

utanç duymuyorlar. Diğer taraftan, arkadaşlarının

önünde bunu yapmak biraz tedirgin edici,

28

00:02:39,610 --> 00:02:43,530

biraz da bazen utanç verici. Elbette sınıf

öğretmeninin sırrı, öğrencilerin bilgisayarla

29

00:02:43,530 --> 00:02:47,220

ya da oyun konsoluyla

rahatça konuşabilmelerini sağlamak.

30

00:02:47,220 --> 00:02:53,100

Sonra da bunu, gerçek dünyaya taşımak.

31

00:02:53,100 --> 00:03:01,160

Lisan öğrenme oyunuyla ilgili pek çok örnek.

Hepinizin bildiği gibi, uygulamalar

32

00:03:01,160 --> 00:03:06,040

bugünlerde çok popüler. Sadece bilgisayar

uygulamaları değil, tablet ya da akıllı telefon

33

00:03:06,040 --> 00:03:13,160

uygulamaları da. Burada Android Store'dan

size Fransızca öğretecek lisan uygulamarı

34

00:03:13,160 --> 00:03:16,440

olan hızlı bir ekran görüntüsü var.

Bu uygulamaların en büyük problemi, elbette,

bazılarının çok iyi, bazılarının

35

00:03:16,440 --> 00:03:21,100

olması gerektiği kadar iyi değil,

bazılarının ücretsiz, bazılarının ücretli

36

00:03:21,100 --> 00:03:26,010

olmaları. Yani, önemli olan, gidip

bu uyugulamaları test etmeniz.

37

00:03:26,010 --> 00:03:30,100

Uygulamalarla uğraşırken yapabileceğiniz,

iyi çalışan birşey de, öğrencilerinizi

38

00:03:30,100 --> 00:03:34,950

işe dahil etmek için ev ödevi belirlemek ya da

her birinin farklı bir uygulama incelemesini

39

00:03:34,950 --> 00:03:38,490

sağlamak ve sınıfa gelip bunu sunmasını

sağlamaktır. Sonra hangisinin en iyi olduğuna

40

00:03:38,490 --> 00:03:43,870

karar verir, belki de sınıfta kullanırsınız.

Bahsetmek istediğim popüler uygulamalardan birisi,

41

00:03:43,870 --> 00:03:48,870

Duolingo idi. O, kullanabiceğiniz ücretsiz

bir uygulama fakat içerisinde satın alabileceğiniz

42

00:03:48,870 --> 00:03:54,150

bazı özellikler de var. Bu durumda özellikle

Fransızca öğrenmek için. Onu iyi bir uygulama yapan

43

00:03:54,150 --> 00:04:00,000

şey ise, bazı dersler var ki; temel dil

ve deyimler etrafında, başından itibaren

44

00:04:00,000 --> 00:04:05,080

çalıştıkça ilerleyebiliyorsunuz sonra da, oyun,

hayvanlar,yemek ya da fiiller hakkında Fransızca

45

00:04:05,080 --> 00:04:10,290

konuşabilmek için, sizin diğer seviyelerin kilidini açmanıza

izin veriyor, böylece oldukça oyunlaşıyor.

46

00:04:10,290 --> 00:04:17,340

Bu alıştırmalar oldukça interaktif,

video ve resim ihtiva ediyorlar.

47

00:04:17,340 --> 00:04:21,810

Bunu kullandığımız genç insanlar,

enikonu sevdilerine rağmen sürekli

48

00:04:21,810 --> 00:04:27,970

kullanmak istemediler. Ayrıca, ilerlemenizi

izleyebilirsiniz. sosyal medya sitelerinden

49

00:04:27,970 --> 00:04:32,550

ilişkili olduğunuz diğer insanlara karşı da

paylaşabilirsiniz.

50

00:04:32,550 --> 00:04:37,539

Lisan öğrenme uygulamaları ve oyunlarının

bağımsız öğrenmede

51

00:04:37,539 --> 00:04:42,110

hem sınıfta hem de evde ciddi bir potansiyeli

vardır. Bi konuda eksikseniz, neden

52

00:04:42,110 --> 00:04:48,779

Windows 8, Android ya da iOS mağazasına

uğramıyor ve sınıfta kullanabileceğiniz

53

00:04:48,779 --> 00:04:53,210

iyi lisan öğrenme uygulamalarının olup

olmadığına

54

00:04:53,210 --> 00:04:54,150

bir bakmıyorsunuz?

**M3.3 Hareket Oyunları**

1

00:00:13,630 --> 00:00:19,800

Merhaba ve yeniden 3. modüle hoşgeldiniz.

Geçen ünitede, anadiliniz olmayan bir

2

00:00:19,800 --> 00:00:25,680

dili öğrenmenize yardımcı olacak oyunlara

bir baktık. Bu ünitede ise, özellikle

3

00:00:25,680 --> 00:00:31,739

hareket oyunlarına bakacağız. Hareket oyunlarına

ait pek çok farklı terim var.

4

00:00:31,739 --> 00:00:36,640

Mesela exer-gaming(egzersiz oyunları) gibi,

aslında insanların bilgisayar oyunu sayesinde

5

00:00:36,640 --> 00:00:43,290

egzersiz yapmalarını sağlayan birşey.

Nintendo Wii ya da yeni çıkanlardan

6

00:00:43,290 --> 00:00:49,520

Xbox Kinect gibi oyun konsolları, sizin

nabız hızınızı ve hareket kabiliyetinizi

7

00:00:49,520 --> 00:00:55,760

artırmak için tamamen yenilendi.

Fakat, bence

8

00:00:55,760 --> 00:01:01,020

hareket oyunlarının uzun süredir var olduğunu

söylemek yanlış olacaktır.

9

00:01:01,020 --> 00:01:06,170

Burada öneceden beri var olan orjinai

bir hareket oyunu örneği var. Dance Mat.

10

00:01:06,170 --> 00:01:11,280

Bu oldukça karmaşık bir sistem,

çünkü aynı anda 30 genç insan kullanabiliyor

11

00:01:11,280 --> 00:01:16,079

ve o herbirinin skorunu kaydediyor.

Ve bu benim birkaç yıl önce

12

00:01:16,079 --> 00:01:20,280

Heriot-Watt Üniversitesi ile yaptığım

bir projenin parçasıydı ve orada aslında

13

00:01:20,280 --> 00:01:26,179

exer-gaming'in bilimsel yararını araştırıyorduk.

Sonuç, herhangi bir egzersiz gibi çok yararlı idi.

14

00:01:26,179 --> 00:01:31,139

Eğer yeterince uzun süre egzersiz yaparsanız,

nabzınızı artırıyor, bu ise

15

00:01:31,139 --> 00:01:38,700

dansın ya da eletronik dansın yaptığı bir şey.

O zaman sizin sağlığınız ve formunuz

16

00:01:38,700 --> 00:01:44,600

için iyi bir etkisi var. Sistem her ne kadar

pahalı olsa da, sanırım piyasada daha ucuz

17

00:01:44,600 --> 00:01:49,719

sistemlerin olduğundan da bahsetmeye değecektir.

Bu, Wii için çok iyi bir sistem,

18

00:01:49,719 --> 00:01:54,109

ayrıca Wii U için de uygun. Bir dans matı

ile geliyor.

19

00:01:54,109 --> 00:01:58,380

Ama güzel kısmı, ekstra 3 dans matı daha

ekleyebiliyorsunuz ve böylece 3 çocuğunuzla

20

00:01:58,380 --> 00:02:03,859

aynı anda ucuz bir şekilde uygulayabiliyorsunuz.

Ekstra dans matının yaklaşık

21

00:02:03,859 --> 00:02:09,490

10 euro(?) kadar bir maliyeti var bu yüzden de

bu iş için son derece ucuz bir çözüm.

22

00:02:09,490 --> 00:02:14,490

Tabii ki bazı daha modern konsollarla,

sadece çevresel olanlar hakkında değil,

23

00:02:14,490 --> 00:02:19,380

sizin vücut hareketinize bağlanan

oyunlar da var. Çünkü, bir

24

00:02:19,380 --> 00:02:25,500

Xbox Kinect kamera ya da bir PlayStation

kamerası da kullanıyorsunuz.

25

00:02:25,500 --> 00:02:30,070

Gördüğümüz şey, bunların okullarda ya da

gençlik kulüplerinde gittikçe

26

00:02:30,070 --> 00:02:35,590

popüler olmaya başlamasıdır. Burada bir

resim var; önde 2 çocuğu hareketleri

27

00:02:35,590 --> 00:02:40,620

yaparken görebilirsiniz. Konsolda dans ediyor

ve hareketleri yapıyorlar. Onlar

28

00:02:40,620 --> 00:02:44,800

izleniyor ve bireysel skorları alıyor

ama sınıfın geri kalanı da ilgili

29

00:02:44,800 --> 00:02:49,300

çünkü, onların de aktiviteyi tamamlaması gerekiyor.

Sadece, kamera onları izlemiyor.

30

00:02:49,300 --> 00:02:53,250

Elbette, siz sınıfınızda bu aktiviteyi

yaptırıyor olsaydınız,

31

00:02:53,250 --> 00:02:58,020

yapacağınız şey, çocukları sıraya koymak

ve sırayla yapmalrını sağlamak olurdu.

32

00:02:58,020 --> 00:03:03,640

Exer-gaming açısından, hareket oyunları açısından,

sınıfta ciddi bir potansiyel var ve

33

00:03:03,640 --> 00:03:12,390

bu sadece fit olmak için değil, aynı zamanda

biraz eğlenmek için de. Sizden bu konu

34

00:03:12,390 --> 00:03:18,160

hakkında düşünmenizi istiyorum. Dance mats gibi

ya da bu değişik dans oyunları gibi

35

00:03:18,160 --> 00:03:25,510

bildiğiniz, fit olmanızı sağlayacak başka hangi oyun ya da uygulamalar var? Sınıfta ne kullanabilirsiniz?

**M3.4 Zeka Eğitimi**

1

00:00:11,940 --> 00:00:17,480

Merhaba. 3. modüle hoşgeldiniz.

Oyun oynamayı öğrenmeyi konuşuyoruz.

2

00:00:17,480 --> 00:00:22,250

Daha önce, oyunların lisan öğrenmeye

yardımcı olduğunu, nabzınızı da, hareketle

3

00:00:22,250 --> 00:00:25,989

bir parça daha geliştirdiğini konuşmuştuk,

şimdi ise aynı zamanda beyninizi harekete

4

00:00:25,989 --> 00:00:31,869

geçiren oyunlardan bahsedeceğiz. Beyninizi

geliştiren bazı oyunları düşüneceğiz .

5

00:00:31,869 --> 00:00:37,690

Muhtemelen, şimdi demeliyim ki; bu bölümdeki diğer

pek çok oyun gibi, bu tür oyunlardan

6

00:00:37,690 --> 00:00:43,219

bazıları gerçekten başarılı olabilir

ama bu türden oyunlardan bazısı

7

00:00:43,219 --> 00:00:47,219

diğerleri kadar iyi olmayabilir. Bu yüzden

bu diğer oyunları da denemeniz oldukça önemli.

8

00:00:47,219 --> 00:00:51,359

Bugünlerde sizin beyin gücünüzü ya da

mental aritmetik yeteneğinizi geliştirmeyi

9

00:00:51,359 --> 00:00:56,550

vaadededen pek çok insan var. Fakat gerçek şu ki;

bu noktada elimizde bilimsel bir kanıt yok.

10

00:00:56,550 --> 00:01:02,010

Burada şu oyunla ilgili biraz kanıt var.

Oyunun adı,

11

00:01:02,010 --> 00:01:07,659

Dr. Kawashimaâ'™s Brain Training:

How Old Is Your Brain? (Dr Kawashima™'nın Beyin Alıştırması:

Beyniniz Kaç Yaşında?)

12

00:01:07,659 --> 00:01:13,260

Buna atıf yaptım çünkü, son 5 ya da

6 yıldır, en çok satanlar listesinde,

13

00:01:13,260 --> 00:01:18,630

ilk 10'da yer alıyor, sürekli yükselişte

ve hem Nintendo DS hem de 3DS için de uygun.

14

00:01:18,630 --> 00:01:23,490

Bu alanda pek çok çalışma yapıldı ve bunun

beyninizi ve onun veri işleme gücünü

15

00:01:23,490 --> 00:01:28,600

nasıl geliştirdiği konusu irdelendi. Bu konuda

burada, İskoçya'da bununla ilgili, mental matematiğinizi

16

00:01:28,600 --> 00:01:34,500

geliştirmek için bunun nasıl kullanılabileceği

hakkında küçük bir proje yaptık.

17

00:01:34,500 --> 00:01:40,000

İçerisindeki bu aktiviteler aslında oldukça basit.

Avtivitelerden birisi, olabildiğince çabuk bir şekilde

18

00:01:40,000 --> 00:01:45,430

20 toplama işlemi ya da 100 toplama işlemi

yapmak ya da belli bir sırada değişik

19

00:01:45,430 --> 00:01:52,410

noktaları birleştirerek bir şey yapıp

bilişşsel becerinizi geliştirmek.

20

00:01:52,410 --> 00:01:57,750

Yani tüm aktiviteler esas olarak, sizin bilişsel

gücünüzü alıştırma yolula geliştirmeye yönelik

21

00:01:57,750 --> 00:02:03,250

olarak tasarlanmıştır. Ayrıca bunun içinde

Sudoku da mevcuttur. Birkaç yıl önce,

22

00:02:03,250 --> 00:02:08,429

İskoçya'nın Oyun-tabanlı öğrenme merkezi olan

İskoçya Öğrenme ve Öğretme Consolarium'u,

23

00:02:08,429 --> 00:02:15,040

okulda bu Nintendo DS leri kullanan bir proje yaptı.

Amaç, mental matematiği geliştirmekti ve çok başarılı

24

00:02:15,040 --> 00:02:22,760

oldu. Burada bu DS projelerinden birinde yer alan

okullardan birinin örneği var. Burada gördüğünüz

25

00:02:22,760 --> 00:02:26,630

şeyse, DS'i kullanan çocuklar ve onlar bilgisayar

oyununu kendi klasik öğrenme kaynaklarıyla

26

00:02:26,630 --> 00:02:30,630

birlikte kullandılar demek ki; bilgisayar oyunu

klasik öğrenme kaynaklarının yerini almıyor

27

00:02:30,630 --> 00:02:35,560

ve farklı öğrenme kaynaklarını

devreye sokuyor.

28

00:02:35,560 --> 00:02:40,220

Herneyse, size anlattığım bu özel proje

İskoçya'nın dört bir yanındaki ilkokullara

29

00:02:40,220 --> 00:02:47,590

bu aletlerden bir kısmını yerleştirmeyi denedi.

Bu konuda ilginç olan şey ise,

30

00:02:47,590 --> 00:02:52,720

farklı gruplardan çocukların, mental

matematik alanındaki skorlarının gelişmesi

31

00:02:52,720 --> 00:02:57,940

açısından, son derece olumlu olan sonuçlarıydı.

Aslında bu araştırma makalesi, olumlu bir şekilde,

32

00:02:57,940 --> 00:03:02,770

her ikisi de Dundee Üniversitesi'nden olan

David Miller ve Derek Robertson tarafından yazıldı

33

00:03:02,770 --> 00:03:08,390

ve British Journal Educational Technology

tarafından basıldı. Bu yüzden

34

00:03:08,390 --> 00:03:13,290

eğer doğru oyun ve doğru metodu kullanırsanız,

oyunların ve oyun oynamanın, öğrenme üzerinde

35

00:03:13,290 --> 00:03:18,599

ve başarı üzerinde ne denli bir gerçek etkisi

olduğu hakkında iyi bir örnektir.

36

00:03:18,599 --> 00:03:23,240

Daha önce belirttiğim gibi, pek çok farkli

Beyin Cimnastiği Uygulaması vardır.

37

00:03:23,240 --> 00:03:27,840

Dr. Kawashima'yı size anlattım ve biliyoruz ki,

bu işe yarıyor. Fakat daha başka pek çokları da

38

00:03:27,840 --> 00:03:31,450

var ve bazıları ücrestiz, bazıları ücretli.

Size diyeceğim şu ki; gidin, bu

39

00:03:31,450 --> 00:03:35,640

uygulamalardan bazılarını test edin ve

iyi mi kötü mü ya da sınıfa uygun mu,

40

00:03:35,640 --> 00:03:39,739

değil mi bir bakın. İşte size Android uygulama

mağazasından bir ekran görüntüsü ki;

41

00:03:39,739 --> 00:03:44,069

mevcut bazı farklı oyun skalasından ya da

farklı uygulamalardan bazılarını görebilesiniz.

42

00:03:44,069 --> 00:03:48,709

Bunlardan bazıları bizim,

buradaki okullarda

43

00:03:48,709 --> 00:03:54,980

kullandıklarımız. Math Workout çok iyi,

yalnızca ücretsiz değil, aynı zamanda içerisinde

44

00:03:54,980 --> 00:04:00,069

Dr. Kawashimaâ'™s Brain Training'e benzer

pek çok aktivite var.

45

00:04:00,069 --> 00:04:05,349

Bu yüzden bence sebep, aktivite bağlamında

bu 2'si arasında bir bağ kurması.

46

00:04:05,349 --> 00:04:12,860

Biliyoruz ki, Sudoku da matematiği,

mental aritmetiği geliştirmek adına çok başarılı.

47

00:04:12,860 --> 00:04:18,349

Ve çevirimiçi ortamda Sudoku oyunlarının

iyi örnekleri de mevcut.

48

00:04:18,349 --> 00:04:22,979

Çocukların burada kullanmayı sevdiği bir şey de,

Android'de bulunan adı Math Duel olan bir oyun.

49

00:04:22,979 --> 00:04:28,190

Pardon Apple iOS için de uygun, unutmuşum,

ve burada insanlarla değişik toplama işlemleri

50

00:04:28,190 --> 00:04:34,430

konusunda insanlarla yarışılıyor ve tabii ki,

oyun da sizinle birlikte öğrendiğinden,

51

00:04:34,430 --> 00:04:39,580

toplama işlemleri de siz ilerledikçe

daha karmaşık hale geliyor.

52

00:04:39,580 --> 00:04:43,910

Ya da eğer, mesela toplama konusunda pek değil de

çıkarma konusunda daha iyiyseniz, daha çok

53

00:04:43,910 --> 00:04:48,160

toplama işlemi yapmaya başlıyorsunuz.

54

00:04:48,160 --> 00:04:55,060

Oyun, sizinle ve öncelikli bilgi

birikiminizle gerçekten ilgileniyor.

55

00:04:55,060 --> 00:04:59,090

O yüzden neden gidip biraz düşünüp,

App store'u keşfetmiyorsunuz?

56

00:04:59,090 --> 00:05:03,490

Belki bazı beyin cimnastiği oyunları vardır

ve belki de matematikle ilgili bir oyun

57

00:05:03,490 --> 00:05:04,760

vardır ve bunu sınıfınızda, öğrencilernizle nasıl

kullanabileceğinizi bir düşünün.

**M3.5 Simülasyonlar**

1

00:00:12,740 --> 00:00:18,300

Merhaba ve 3. modüle hoşgeldiniz.

Eğer bu modülü sırayla takip ediyorsanız,

2

00:00:18,300 --> 00:00:24,250

baktığımız şeylerden haberiniz vardır.

Dil öğrenme oyunları, hareket oyunları,

3

00:00:24,250 --> 00:00:30,820

beyin geliştirme ve şimdi de simülasyonlar.

Simülasyonlar, piyasada uzun zamandır var.

4

00:00:30,820 --> 00:00:35,640

Bazılarınız SimCity'i hatırlayacaktır.

O, belki de üretilmiş en büyük

5

00:00:35,640 --> 00:00:40,390

simülasyon oyunudur. Fakat ondan başka

üretilmiş daha pek çok, hazır simülasyon

6

00:00:40,390 --> 00:00:46,280

oyunu var. Bazen bunlara "ciddi oyunlar" da

denir ve sadece alıştırma için değil

7

00:00:46,280 --> 00:00:53,059

aynı zamanda öğrenmeyi geliştirme ve

öğretme amaçlarıyla da kullanılabilirler.

8

00:00:53,059 --> 00:00:57,299

SimCity'den bahsetmiştim. Yaklaşık, 20 yıldır var.

SimCity'nin orjinal versiyonunu bilgisayarınıza

9

00:00:57,299 --> 00:01:03,510

indirebilirsiniz, yani para sizin için sorunsa,

yine de orjinal versiyonunu oynayabilirsiniz.

10

00:01:03,510 --> 00:01:07,710

Aslında, çocuklar bazen eski moda

şeyleri çok seviyor.

11

00:01:07,710 --> 00:01:11,810

SimCity'nin güzel tarafı, şu anda

çok geniş bir platformda olması.

12

00:01:11,810 --> 00:01:16,890

Sadece kişisel bilgisayarınız için değil, artık

Android ya da iOS için de mobil versiyonu

13

00:01:16,890 --> 00:01:21,939

çıkmaya başlıyor. Aslında, uygulama formatında

tablet bilgisayarlarınız için

14

00:01:21,939 --> 00:01:28,560

alabileceğiniz pek çok değişik simülasyon

var. Bazılarınız "FarmVille" i hatırlayacaktır.

15

00:01:28,560 --> 00:01:32,140

Kısa bir süre önce var olan Facebook oyunu.

Eski popülaritesini tekrar yakalaması mümkün görünmüyor.

16

00:01:32,140 --> 00:01:36,689

Tabii ilginç bir şekilde, FarmVille'de bir sürü

öğrenilecek konu vardı. Ama belki de

17

00:01:36,689 --> 00:01:42,149

şimdi, eğitime daha uygun olanları var.

Onlardan biri de "Farm Story".

18

00:01:42,149 --> 00:01:46,960

Çok benziyor yine ama, kendi sanal çiftliğinizi

yönetiyorsunuz, hayvanlara bakmanız gerekiyor.

19

00:01:46,960 --> 00:01:50,689

Ne satın almak istediğinize karar vermek

zorundasınız, hava durumunu kontrol etmelisiniz,

20

00:01:50,689 --> 00:01:54,479

bütçenizi doğru kullanmalısınız,

zamanınızı dikkatli kullanmalısınız.

21

00:01:54,479 --> 00:01:59,609

Yani, çocuklara tarımın, sürecin ve çiftçiliğin

ne denli zor bir iş olduğunu

22

00:01:59,609 --> 00:02:07,100

öğretmek için harika bir simülasyon oyunu.

Yine, bir dövüş oyunu var.

23

00:02:07,100 --> 00:02:13,950

Çok ilginç grafikleri var. Ayrıca freemium servis

(ücretsiz üyelik) konusuna da harika bir örnek.

24

00:02:13,950 --> 00:02:18,490

Okullarda popüler olan oyunlar

önceden beri var ama sürekli

25

00:02:18,490 --> 00:02:24,240

kendilerini yeniden icat ediyor gibiler.

RollerCoaster Tycoon gibi, insanların

26

00:02:24,240 --> 00:02:28,970

binmesi için tasarladığınız roller-coaster

gibi birşey fakat, bir tema parkı tasarlama

27

00:02:28,970 --> 00:02:32,860

hakkındaki tüm geleneksel şeyler de var.

Yani aslında, çocuklara sadece fizik ve

28

00:02:32,860 --> 00:02:39,110

hızla ilgili birşeyler öğretmek için değil de,

aynı zamanda turizm hakkında da daha karmaşık

29

00:02:39,110 --> 00:02:43,370

konuları tanıtmak için de kullanılabilir.

RollerCoaster Tycoon uzun zamandır var,

30

00:02:43,370 --> 00:02:47,930

kendini yenilemeye devam ediyor, hala

okullarda popüler, belki de

31

00:02:47,930 --> 00:02:52,220

daha fazla kullanmamız gerekiyor.

Kendilerini durmadan yenileyen

32

00:02:52,220 --> 00:02:56,880

başka oyunlar da var. Geçen yılki

mobil oyunlardan bir tanesi,

33

00:02:56,880 --> 00:03:04,050

Plague adında bir oyundu. O da yine, ücretsiz,

grafik konusunda çok zengin. Fakat

çocuklara enfeksiyona meydan okumayı

34

00:03:04,050 --> 00:03:10,980

ve enfeksiyonun ne kadar hızlı yayılabileceği

gerçekten öğretme konusunda,

35

00:03:10,980 --> 00:03:18,220

bunun gibi oyunların alt yapısında

pek çok gizli öğretici şey var.

36

00:03:18,220 --> 00:03:21,880

Evet, burada bazı simülasyon oyunlarından

bahsettim. Bunlardan bazıları okullarda

37

00:03:21,880 --> 00:03:25,620

yeni yeni kullanılıyor, bazıları ise çok

uzun yıllardan beri kullanılmakta.

38

00:03:25,620 --> 00:03:29,150

Neden siz de, okulunuzda ya da ülkenizde

öğrenme amacıyla, kullanmaya

39

00:03:29,150 --> 00:03:35,130

yardımcı olabilecek diğer simülasyon

oyunlarını

40

00:03:35,130 --> 00:03:35,500

düşünmüyorsunuz?

**M3.6 Daha fazla Kaynaklar**

1

00:00:16,529 --> 00:00:22,859

Merhaba. Bu 3. modülün son küçük

videosuna hoşgeldiniz. 3. modül,

2

00:00:22,859 --> 00:00:28,249

oyun öğrenme hakkında ve konsol oyunu olsun,

portatif oyun olsun ya da uygulama oyunu olsun

3

00:00:28,249 --> 00:00:33,040

pek çok oyunu inceledik. Lisan öğrenme oyunlarına baktık,

hareket oyunlarına baktık, beyin geliştirici,

4

00:00:33,040 --> 00:00:37,239

simülasyon örnklerine baktık ve bu son küçük videoda

sizden sadece doğru yöne işaret etmenizi ve

5

00:00:37,239 --> 00:00:43,059

gidip birkaç tane daha şey keşfetmenizi

istiyorum. Özellikle, ben düşündüm ki;

6

00:00:43,059 --> 00:00:47,089

hızlıca bazı web-tabanlı oyunlara bakalım ve

hemen birkaç tane daha

7

00:00:47,089 --> 00:00:52,280

oyun uygulamasına bir göz atalım.

Sizi korkunç bir yoğunluktan

8

00:00:52,280 --> 00:00:58,559

kurtamak için kullanabileceğiniz

1 ya da 2 tane daha, iyi web sitesi var.

9

00:00:58,559 --> 00:01:04,750

İlki, Primary Games Arena ve Primary

Games Arena'da değişik müfredatlara uyan

10

00:01:04,750 --> 00:01:10,850

bir web-tabanlı oyun kümesi bulacaksınız.

Mesela, bilişim, matematik, İngilizce, fen alanları.

11

00:01:10,850 --> 00:01:17,380

Bunun iyi yanı ise, bu küçük oyunların her birisi

bu web sitesini kullanan insan topluluğu tarafından

12

00:01:17,380 --> 00:01:23,540

sıralandı ve bu kullanılabilmesi amacıyla

ücretsiz bir siteydi. Bu bazı pek iyi olmayan

13

00:01:23,540 --> 00:01:28,719

web-tabanlı oyunlarla karşılaşmanıza neden

olur çünkü, eğer bir oyuna girerseniz ve

14

00:01:28,719 --> 00:01:32,329

onun 5 yıldızı varsa, o muhtemelen,

sadece 1 yıldızı olan bir oyundan

15

00:01:32,329 --> 00:01:36,860

çok çok daha daha iyi olacaktır. Yine,

bu, topluluğun gücünü yalnızca oyun önermek

16

00:01:36,860 --> 00:01:42,509

için değil aynı zamanda oyunları derecelendirmek

için de kullanıyor. Bunlar

17

00:01:42,509 --> 00:01:47,380

sınıfınızda kullanabileceğiniz oyunlar.

Bunun kadar iyi olan başka bir oyun da

18

00:01:47,380 --> 00:01:53,460

Learning Games For Kids( Çocuklar için Oyunlar)

adlı oyun. Web-tabanlı oyunlara sahip olmanın yanısıra

19

00:01:53,460 --> 00:02:00,590

bazı uyuglamalarla da bağlantılı. Dezavantajı ise,

veritabanının çok büyük ve iyi olmasının dışında,

20

00:02:00,590 --> 00:02:07,829

hiçbir şekilde derecelendirilmemesi. Fakat yine de

bakmaya ve kesinlikle keşfetmeye değer.

21

00:02:07,829 --> 00:02:13,099

Bu, Games For Kids ve Primary Games Arena.