**M4. Oyunlardan ne öğrenebiliriz?**

**M4.1.Tanıtım https://www.youtube.com/watch?v=R-jzERBiuAQ**

1

00:00:11,420 --> 00:00:18,080

Selam, nasıl gidiyor? Ve bu Okulda Oyun

konulu Avrupa Okulağı Akademisi kursuna

2

00:00:18,090 --> 00:00:24,669

yeniden hoşgeldiniz. Buraya kadar geldiğiniz

için tebrik ederim. Şu anda 4. modüldeyiz.

3

00:00:24,669 --> 00:00:28,349

İlk üç modülü bitirmiş olmalısınız. Onlar;

"Neden Bilgisayar Oyunu Kullanalım?",

4

00:00:28,349 --> 00:00:32,599

"Oyunları İçerikli Öğrenme için Kullanma",

"Oyunları Öğrenme". Şu anda olduğumuz 4. modül,

5

00:00:32,599 --> 00:00:36,270

"Oyunlardan Ne Öğrenebiliriz?" ve birazdan daha fazlası

ve sonra daha gidecek 2 modülünüz daha var.

6

00:00:36,270 --> 00:00:40,170

"Bilgisayar Oyunu Tasarlamak" ve " Oyun Öğretmek

Neden Önemlidir?".

7

00:00:40,170 --> 00:00:45,300

Daha önce belirttiğimiz gibi burası 4. modül

ve bu modülde birkaç şeye bakacağız.

8

00:00:45,300 --> 00:00:48,470

Biraz artırılmış gerçekliğe (augmented reality)

bakacağız, size 1. ünitede

9

00:00:48,470 --> 00:00:53,470

ne olduğunu açıklayacağım, biraz

geocachinge bakacağız, biraz oyunlaştırma

10

00:00:53,470 --> 00:00:59,720

ve geleneksel ICT aktivitelerine bakacağız,

hızlıca bir Dijital Rozetler'e bakacağız,

11

00:00:59,720 --> 00:01:04,860

sonra en sonda sizin için bazı ödevler de

olacak. Kurs boyunca,

12

00:01:04,860 --> 00:01:09,440

sizi gidip birşeyler keşfetmeniz için

cesaretlendireceğim ve birşeyleri araştırıp

13

00:01:09,440 --> 00:01:15,230

aslında o şeylerle oynamanızı isteyeceğim.

Avrupa Okulağı Akademisi portalına

14

00:01:15,230 --> 00:01:20,790

bakmanız için bir sürü kaynak koydum. Ve her zaman

olduğu gibi, eğer sorunuz olursa,

15

00:01:20,790 --> 00:01:24,860

lütfen sosyal medya ya da portal

aracılığyla iletişime geçin.

16

00:01:24,860 --> 00:01:32,250

Burada ne yapmaya çalışıyoruz. Oyunlardan

öğrenme deyimi adına yaptığımız şey,

17

00:01:32,250 --> 00:01:37,280

oldukça geleneksel bir şeyi nasıl alıp,

oyun oynayarak onu daha ilgi çekici

18

00:01:37,280 --> 00:01:43,690

hale getirmeyi düşünmeye çalışmak. Ve

esasen özellikle dijital oyun oynamak.

19

00:01:43,690 --> 00:01:52,200

Scrabble buna güzel bir örnek.

Scrabble, bir oyundur.

20

00:01:52,200 --> 00:01:58,080

O, ilginç bir oyundan biraz daha

fazlası çünkü, her harfin farklı bir değeri var

21

00:01:58,080 --> 00:02:01,990

ve bu, harfleri yerleştirdiğiniz yere göre

değişiyor.

22

00:02:01,990 --> 00:02:08,599

İki katını alabilirsiniz ya da bazen skorunuzu

üçe katlayabilirsiniz fakat temelde o bir harf oyunu.

23

00:02:08,599 --> 00:02:12,939

Muhtemelen, sahip olduğumuz en uzun süren

eğitim oyunudur ve

24

00:02:12,939 --> 00:02:16,909

hala popüler. Ayrıca ikili çalıştırırsanız

çocuklar için oldukça destekleyici olabilir.

25

00:02:16,909 --> 00:02:21,629

Yetişkinler için de çok iyi.

Yani bir düşünecek olursak,

26

00:02:21,629 --> 00:02:27,099

bu geleneksel oyunu alıp nasıl daha

ilgi çekici hale getirebiliriz?

27

00:02:27,099 --> 00:02:32,049

Bunu yapmanın pek çok yolu var. Bir yolu

mesela, bunu bir oyun konsoluna koymak

28

00:02:32,049 --> 00:02:37,629

ya da Facebook uygulamasıyla oynamak

olabilir. Yani geleneksel bir oyunu alıyorsunuz

29

00:02:37,629 --> 00:02:42,959

ve onu bazı dijital oyun türleri ile

geliştiriyorsunuz. Bu da bu kursun üniteleri

30

00:02:42,959 --> 00:02:46,519

ilerlerken düşüneceğimiz şey olacak.

31

00:02:46,519 --> 00:02:52,129

Geleneksel birşeyi ele alıp, nasıl genişletip

geliştirebilirz ki; daha fazla insana

32

00:02:52,129 --> 00:02:57,150

uygun hale gelsin. Bu demek değil ki,

orjinal Scrabble artık iyi değil. Çünkü

33

00:02:57,150 --> 00:03:03,180

bu yanlış, o gerçekten iyi fakat onu dijitalleştirmek

tüm öğrenme biçimlerine uyar ve sınıfınızdaki herkes

34

00:03:03,180 --> 00:03:07,829

için uygun hale gelir. Bunu biraz daha detaylı

bir şekilde, bu ünitede

35

00:03:07,829 --> 00:03:10,139

ilerlerken keşfedeceğiz.

**M4.2 Artırılmış Gerçeklik https://www.youtube.com/watch?v=6-3sH2vEps8**

1

00:00:12,840 --> 00:00:18,000

Merhaba. 4 modüle yeniden hoşgeldiniz. Burada

Oyunlardan Öğrenmeyi konuşuyoruz ve

2

00:00:18,000 --> 00:00:23,920

bu, gerçekten geleneksel olan aktiviteyi alıp

onu birkaç yönden oyunlaştırarak

3

00:00:23,920 --> 00:00:29,580

nasıl geliştirebileceğimiz ile alakalı.

Birazdan "artırılmış gerçeklik" (augmented reality)

4

00:00:29,580 --> 00:00:34,280

konusuna bakacağız ve sonra "geocaching",

oyunlaştırma ve Dijital Rozetler konularına değineceğiz.

5

00:00:34,280 --> 00:00:38,410

4. modülle ilgili kısa tanıtımımda, Scrabble

hakkında konuşuyorduk ve diyorduk ki;

6

00:00:38,410 --> 00:00:43,940

eğitim açısından Scrabble ne kadar önemli

bir oyun fakat aynı zamanda bazı insanlar için

7

00:00:43,940 --> 00:00:49,760

ne kadar uygunsuz olabilir ve diğerleri için de

geliştirilebilir ve biraz da oyunlaştırarak

8

00:00:49,760 --> 00:00:57,130

ve biraz da sosyal birtakım özellikler

eklenerek daha ilgi çekici kılınabilir.

9

00:00:57,130 --> 00:01:02,780

İlginç olarak, Scrabble'ı sevdiğim için, iOS ve

Android için uyumlu bir uygulama olan

10

00:01:02,780 --> 00:01:09,300

"Seek'n Spell" diye bir uygulama buldum.

Bu uygulama artırılmış gerçeklik kullanıyor.

11

00:01:09,300 --> 00:01:16,140

Açıklamak gerekirse, artırılmış gerçeklik,

tablet ya da akıllı telefon aldığınızda

12

00:01:16,140 --> 00:01:20,780

tablet ya da akıllı telefonunuz nerede

olduğunuzu bildiğinden, çünkü içinde GPS

13

00:01:20,780 --> 00:01:26,130

olduğundan, çünkü nereye dönük olduğunuzu

bildiğinden, çünkü içinde ivmeölçer olduğundan,

14

00:01:26,130 --> 00:01:32,929

ve devamlı 3G ya da Wi-Fi aracılığıyla

internete bağlı olduğunuzdan, o, gerçek bir

15

00:01:32,929 --> 00:01:39,959

manzaranın üzerine sanal bir veri katmanı

ekler. Çünkü, içinde kamera vardır.

16

00:01:39,959 --> 00:01:45,119

Bu artırılmış gerçeklik konsepti, gerçek

dünyayı dijital veri ile yoğunlaştırarak,

17

00:01:45,119 --> 00:01:49,580

giderek daha popüler hale gelir. Kurs notlarında,

size Ikea uygulaması hakkında bir link göndermiştim.

18

00:01:49,580 --> 00:01:55,390

Böylece aslında, gidip satın almadan, evinize

sanal mobilya yerleştirebilirsiniz.

19

00:01:55,390 --> 00:02:00,090

Herneyse, Seek'n Spell'e dönecek olursak,

bu neden ilgimi çekti? Çünkü, o aslında

20

00:02:00,090 --> 00:02:05,690

Scrabble'ın ana yapısını alıyor; -ki o da uzun süre

oynanmış eğitici bir oyundur, dışarı çıkıp

21

00:02:05,690 --> 00:02:13,030

Seek'n Spell sanal harflerini parkta ya da okul

oyun alanında arıyorsunuz,

22

00:02:13,030 --> 00:02:18,300

sonra oyun başlıyor ve koşup yakalayabildiğniz kadar

çok harfi yakalamak zorundasınız, sonra

23

00:02:18,300 --> 00:02:22,790

geri döndüğünüzde puan almak için, harfleri

yeniden düzenliyorsunuz.

24

00:02:22,790 --> 00:02:27,579

Harika ve eğlenceli ayrıca da rekabetçi ve

tehditkar değil. Ayrıca bir taktik derecesi var.

25

00:02:27,579 --> 00:02:31,849

Çünkü, en başarılı oyuncular, önce hangi

harfleri toplayacakları konusunda; -ki

26

00:02:31,849 --> 00:02:35,650

onlar her zaman onlara en yakın harf

olmayabiliyor, plan yapıyor.

27

00:02:35,650 --> 00:02:40,530

Scrabble gibi basit bir oyunun

sürekli evrildiğini görmek

28

00:02:40,530 --> 00:02:45,519

ne kadar ilginç, değil mi?

Ki, oyunun içindeki her bir değişim

29

00:02:45,519 --> 00:02:50,299

çok çok önemlidir, fakat aynı zamanda umarım

bu anahtar mesajı daha büyük bir grup

30

00:02:50,299 --> 00:02:55,730

insana ulaştırmaya da öncü olmuştur.

Etrafta artırılmış gerçeklik ile

31

00:02:55,730 --> 00:03:00,219

alakalı pek çok örnek var. Pac-Manhatton

benim en sevdiklerimden biri.

32

00:03:00,219 --> 00:03:04,890

Bununla şehri keşfediyorsunuz ve bunu

yaparken, dikkatli olmalısınız çünkü,

33

00:03:04,890 --> 00:03:08,859

hayaletlere yakalanmamalısınız ve aynı

zamanda mesela bir kiraz gibi bir şey

34

00:03:08,859 --> 00:03:13,700

yemeniz gerekiyor. Yine, bunun okul için uygun

olmadığını düşünebilirsiniz,

35

00:03:13,700 --> 00:03:18,260

fakat kentsel bir yeri keşfetmek için ilginç

bir yol ve gerçek dünya ile

36

00:03:18,260 --> 00:03:23,099

sanal dünyayı oyun oynayarak

birleştirmek için harika bir örnek.

37

00:03:23,099 --> 00:03:28,560

Benim gelmiş geçmiş en sevdiğim artırılmış

gerçeklik uygulamam, neredeyse 2 yıldır

38

00:03:28,560 --> 00:03:32,230

en sevdiğim, çok iyi tasarlanmış, "The Hidden Park"

(Saklı Bahçe) isminde bir uygulama.

39

00:03:32,230 --> 00:03:36,340

Bu oyunu dünyadaki bazı parklarda

oynayabilirsiniz. Ya da kendi parkınızı

40

00:03:36,340 --> 00:03:41,650

kurabilirsiniz. Temel olarak, bu bir hayali

hikaye ve etrafta gezinebilmek için telefonunuzun

41

00:03:41,650 --> 00:03:46,139

GPS'ini kullanıyorsunuz. Belli bölgelere

vardığınızda belli meydan okumaları

42

00:03:46,139 --> 00:03:51,249

başarmalısınız. Mesela, bir ejderhayla

fotoğraf çektirin. Elbette, gerçek bir

43

00:03:51,249 --> 00:03:55,870

ejderha değil, artırılmış gerçeklik ile

empoze edilmiş sanal bir ejderha.

44

00:03:55,870 --> 00:04:00,799

Her ne kadar bu kendi kendinize veya ailenizle

yapacağınız hoş ve eğlenceli ve

45

00:04:00,799 --> 00:04:06,599

bir aktivite olsa da, aynı zamanda ejderhalar

hakkında, efsanevi canavarlar hakkında da

46

00:04:06,599 --> 00:04:11,049

ilginç bir öğrenme içeriği sunuyor.

Bir başka aktivitede, telefonunuzu

47

00:04:11,049 --> 00:04:15,650

bir tarayıcı gibi kullanıyorsunuz ve ağaçlarda

aslında ne yaşadığını keşfediyorsunuz.

48

00:04:15,650 --> 00:04:20,049

Yine, mini canavarları öğrenmeye başlamak

için harika bir yol. Eğer toprakla

49

00:04:20,049 --> 00:04:24,530

ilgiliyseniz, gideceğiniz bir yer daha var.

Bir toprak canavarı çıkıyor ve toprak altında

50

00:04:24,530 --> 00:04:28,870

yaşama hakkındaki bazı meydan okumaları

anlatıyor. Yine, öğrenme için harika bir içerik.

51

00:04:28,870 --> 00:04:34,280

Artık akıllı telefon ve tabletlerde

sahip olduğumuz tek şey

52

00:04:34,280 --> 00:04:39,800

artırılmış gerçeklik değil yine de. Bu zaten

Sony PlayStation kamera ile başlamıştı

53

00:04:39,800 --> 00:04:45,419

ama Kinect oturma odasında artırılmış gerçekliği

devrimleştirdi. Microsoft'un "Playful Learning"i

54

00:04:45,419 --> 00:04:50,370

(Oyunbaz Öğrenme) gelecek nesil televiyonlar

hakkında benim aklıma gelen harika bir örnektir.

55

00:04:50,370 --> 00:04:55,900

Yani, National Geographic TV'yi ya da

Sesame Street TV'yi oyun konsolunuzdan

56

00:04:55,900 --> 00:05:00,060

izliyorsunuz ve sonra siz programı izlerken

sizin dahil olacağınız bazı bölümler oluyor.

57

00:05:00,060 --> 00:05:05,020

Mesela Sesame Street TV'de gerçekten

görünebilirsiniz ve karakterler sizin

58

00:05:05,020 --> 00:05:08,410

üzerinizdeki renkleri bilecek ve sizinle aynı

renkleri giyecek.

59

00:05:08,410 --> 00:05:14,650

Ayrıca, televizyon programına sanal hindistancevizleri

atacağınız ve onların da size geri atacağı

60

00:05:14,650 --> 00:05:19,349

sayı sayma alıştırmaları yapmak gibi şeyler de

yapabileceksiniz.

61

00:05:19,349 --> 00:05:22,960

Bunu denediğimiz okullarda, çocuklar

gerçekten çok sevdi. Çünkü,

62

00:05:22,960 --> 00:05:27,979

ses eğitim prensiplerine dayanıyordu

ve oetkileşim ve oyunbazlık

63

00:05:27,979 --> 00:05:32,680

deneyimi gerçekten genişletmeye yaradı.

Buradaki son ekran görüntüsünde,

64

00:05:32,680 --> 00:05:37,210

ayı rolüne bürünen birkaç çift çocuk

görebilirsiniz. Onlar, artırılmış gerçeklik

65

00:05:37,210 --> 00:05:41,879

kullanıyor. Ellerinde ayı pençesi ve

başlarında ayı kafası var. Arıları yakalamaya

66

00:05:41,879 --> 00:05:46,770

çalışıyorlar ve sonra da Alaska'da hızlı akan

bir nehirden somon balığı yakalamak zorundalar.

67

00:05:46,770 --> 00:05:52,509

Ne harika ve heyecan verici ve de sadece

geleneksel olan televizyon tecrübesine ilave olan

68

00:05:52,509 --> 00:05:57,449

bir öğrenme içeriği. Şimdi, neden gidip

elinizdeki artırılmış gerçeklik uygulamalarını

69

00:05:57,449 --> 00:06:02,690

düşünmüyor ve sınıfınızda kullanabileceğiniz

bazı diğer artırılmış gerçeklik

70

00:06:02,690 --> 00:06:06,289

uygulamarını araştırıp araştıramayacağınızı

görmüyorsunuz?

71

00:06:06,289 --> 00:06:06,540

Daha sonra görüşürüz!

**M4.3. Geocaching https://www.youtube.com/watch?v=AxAYnP2QqCY**

1

00:00:11,669 --> 00:00:16,679

Merhaba. Oyunlardan Öğrenme konulu 4.

modüle hoşgeldiniz. Geçen modülde bazı

2

00:00:16,679 --> 00:00:20,539

artırılmış gerçeklik uygulamalarını keşfediyorduk

ve ne eğlencelilerdi, umarım gidip

3

00:00:20,539 --> 00:00:25,230

keşfetme şansınız olmuştur. Bu ünitede

artırılmış gerçeklik üzerinden devam edeceğiz

4

00:00:25,230 --> 00:00:30,579

ve biraz Geocahching'e bakacağız.

Size Geocaching'i nasıl anlatabilirim?

5

00:00:30,579 --> 00:00:34,890

Aslında anlatması biraz zor bir şey.

Çevirim-içi notlarda, onu benden çok

6

00:00:34,890 --> 00:00:39,449

daha iyi anlatan küçük bir

video koydum. Onu eğer, şöyle bir

7

00:00:39,449 --> 00:00:44,789

noktaya konsam biraz şöyle anlatırdım:

dünyadaki en büyük hazine avı ve

8

00:00:44,789 --> 00:00:52,059

yaptığınız şey yerleri ve çoğunlukla da fiziksel

objeleri bulmaya çalışmak için

9

00:00:52,059 --> 00:00:58,079

bir GPS kullanmak, bu bir el GPSi

ya da akıllı telefonunuzunki olabilir.

10

00:00:58,079 --> 00:01:05,330

Bunlar genelde saklama kapları ve aslında

içşerinde saklı bir şey var. Eğer

11

00:01:05,330 --> 00:01:08,909

Geocaching'in web sayfasına giderseniz,

oraya posta kodunuzu girebilirsiniz ve

12

00:01:08,909 --> 00:01:15,320

yaşadığınız yere yakın Geocacheler görünür.

Geocache'nin üzerine tıklarsınız ve büyük bir

13

00:01:15,320 --> 00:01:19,460

Geocache mi yoksa, küçük bir tane mi bulabilirsiniz,

koordinatları indirebilirsiniz,

14

00:01:19,460 --> 00:01:25,170

ve sonra, haydi gidin! Geocachin kesinlikle

dahiyane çünkü,

15

00:01:25,170 --> 00:01:29,640

sadece oyunbaz değil aynı zamanda

fiziksel bir aktiviteye biraz ekstra

16

00:01:29,640 --> 00:01:34,350

içerik koymanın da harika bir yolu. Kırsal

yerleri keşfetmek için harika, ayrıca

17

00:01:34,350 --> 00:01:40,399

şehri keşfetmek için de iyi. Geocaching'in

harika bir tarafı da kendi

18

00:01:40,399 --> 00:01:46,539

Geocachinglerinizi de saklayabiliyorsunuz

eğer isterseniz veya okulunuzun alanına

19

00:01:46,539 --> 00:01:51,329

bölgesel Geocacheler yerleştirebilirsiniz.

Yine, elde taşınan bir GPS ya da Geocaching

20

00:01:51,329 --> 00:01:56,259

için uygun uygulamalardan birini kullanabilirsiniz.

Son birkaç yıldır bir deney yapıyordum

21

00:01:56,259 --> 00:02:00,509

çünkü, Geocaching kavramıyla ilk karşılaştığımda,

ilgimi çekmişti çünkü, oyun-tabanlı öğrenme

22

00:02:00,509 --> 00:02:05,299

konusuyla ilgileniyorum. Fakat aslında,

ne harikadır ki; ilk kez onu yapmaya

23

00:02:05,299 --> 00:02:10,110

çıktığımda oldukça keyif almıştım. Şimdi

yüzlerce öğretmeni Geocaching hakkında eğittim

24

00:02:10,110 --> 00:02:14,460

ve onların kısalda ya da şehirde ilerledikçe

değişik fotoğraflarını çekmeyi seviyorum,

25

00:02:14,460 --> 00:02:19,950

ve herkes size bunun harika ve

eğlenceli bir aktivite olduğunu söyleyecektir.

26

00:02:19,950 --> 00:02:24,819

Fiziksel bir aktiviteyi, teknoloji ile

birleştirmeyle ilgili ve gerçekten

27

00:02:24,819 --> 00:02:30,799

çocuklar seviyor, buradaki resimlerden gördüğünüz gibi

bu ekip de seviyor, yani yapmak için çok

28

00:02:30,799 --> 00:02:35,470

enteresan bir şey. Yeterince vurgulayamadım,

www.geocaching.com sitesine gidin, 1-2 dakikalık

29

00:02:35,470 --> 00:02:40,180

videoya bakın, ve sonra neden dışarı çıkıp

yakınınızda Geocaching olup olmadığına bakmıyorsunuz?

30

00:02:40,180 --> 00:02:45,610

Yaşadığınız yerde ne kadar saklandığına

şaşırabilirsiniz. Eğer fikri sevdiyseniz

31

00:02:45,610 --> 00:02:49,280

neden sınıfınızla bir Geocache kurmuyorsunuz?

İçinde gizli pek çok öğreni de var.

32

00:02:49,280 --> 00:02:53,780

Geocache'nin nerede olacağına karar verme,

Geocache'yi gizleme ve sonra kimin bulduğunu

33

00:02:53,780 --> 00:02:57,670

görme ve nereden geldiklerini görme, çünkü

bu Cache'leri çevirim-içi takip edebilirsiniz.

34

00:02:57,670 --> 00:03:05,340

Yapmanızı istediğim şey ise, www.geocaching.com

sitesine gidip, posta kodunuzu girerek,

35

00:03:05,340 --> 00:03:09,689

yakınınızda çok fazla saklı Geocache olup

olmadığını bulmanız. GElecek sefer

36

00:03:09,689 --> 00:03:09,790

görüşmek üzere.

**M4.4. Oyunlaştırma https://www.youtube.com/watch?v=RlQza0fEPZM**

1

00:00:11,900 --> 00:00:15,360

Merhaba. 4. modüle hoşgeldiniz. Umarım,

bu modülde, oyunlardan nasıl öğreneceğimiz

2

00:00:15,360 --> 00:00:21,000

hakkında gidip keşfetmeniz ve yeni şeyler

bulmanız için pek çok kısa ve net aktivite

3

00:00:21,000 --> 00:00:24,890

olması, kabul edilir bir şeydir. Şu ana kadar,

biraz artırılmış gerçeklik konusuna baktık,

4

00:00:24,890 --> 00:00:29,980

sonra aslında sanal bir objeden ziyade,

gerçek bir nesne bulabilmek için

5

00:00:29,980 --> 00:00:33,589

GPS ya da mobil telefon kullanımını tersten ele aldık,

şimdi de biraz oyunlaştırma (gamification)

6

00:00:33,589 --> 00:00:37,960

konusunu konuşacağız. Oyunlaştırma nedir?

Aslında geleneksel olarak biraz daha sıkıcı olan

7

00:00:37,960 --> 00:00:43,030

birşeyi geliştirmek için, bilgisayar

oyunlarının bazı kavramlarını nasıl

8

00:00:43,030 --> 00:00:48,119

kullanabileceğimizi konuşacağız. Microsoft Office'in

sıkıcı olduğunu söylemiyorum çünkü, şüphesiz ki

9

00:00:48,119 --> 00:00:52,479

çok önemli bir yazılım uygulaması fakat ayrıca

önemli bir bir yazılım uygulaması çünkü

10

00:00:52,479 --> 00:00:57,390

onu pek çok okulda öğretiyoruz. Ne yazık ki,

pek çok çocuk Microsoft Office'in temelini

11

00:00:57,390 --> 00:01:01,830

hemen almasına rağmen, -çünkü kullanması kolay,

bazen daha ileri seviye derslerle boğuşuyor.

12

00:01:01,830 --> 00:01:06,610

Microsoft Research (Araştırma) 'in yaptığı

güzel şeylerden biri, bu derslerden bazılarını

13

00:01:06,610 --> 00:01:15,570

Office 2007, 2010 ve 2013 için, Ribbon Hero adında,

ücretsiz bir yardımcı bilgisayar programı

14

00:01:15,570 --> 00:01:20,210

kullanarak oyunlaştırması. Uzun zamandır var olan,

özel derslerle çalışarak yol almaktan ziyade,

15

00:01:20,210 --> 00:01:23,190

derslerle oynayarak yol alıyorsunuz ve

bunun güzel tarafı,

16

00:01:23,190 --> 00:01:28,500

küçük bir karakter kullanarak

derslere uzanan yolda oynuyor olmanız.

17

00:01:28,500 --> 00:01:34,230

Karakterin adı bir Clippy. Ne kadar çabuk

dersi üretirseniz o kadar çok

18

00:01:34,230 --> 00:01:39,050

puan alıyorsunuz. Bunun ayrıca sosyal bir

yanı da var. Yani, bunu Facebook üzerinden

19

00:01:39,050 --> 00:01:43,580

paylaşabilir ve yarışabilirsiniz.

Bu tür bir oyunlaştırma yaklaşımının hakkında,

20

00:01:43,580 --> 00:01:50,550

geleneksel ICT dersi hakkında,

böyle taze bir şey var.

21

00:01:50,550 --> 00:01:56,510

Siz ilerledikçe, puan kazanıyorsunuz ve bu

puanlar, başarıya dönüşüyor.

22

00:01:56,510 --> 00:02:00,659

Tüm başarıyı kazandığınızda, dğer seviyenin

kilidini açıyorsunuz. Bu durumda da

23

00:02:00,659 --> 00:02:05,600

daha ileri seviye bir dersin kilidini açmış

oluyorsunuz, böylece bu bilgisayar oyunlarının

24

00:02:05,600 --> 00:02:14,950

alanından öğrenme oluyor ve aslında bu fikirlerin

bazılarını daha geleneksel aktivitelere getiriyor.

25

00:02:14,950 --> 00:02:18,590

Sizin oynadığınız karakterin adı Clippy.

Bazılarınız Clippy'i hatırlyor olabilir,

26

00:02:18,590 --> 00:02:24,599

Office 2000'de yardımcı asistandı. Yine,

bunun da aynı zamanda çok tuhaf bir doğası

27

00:02:24,599 --> 00:02:29,409

var. Bu tamamlamanız gereken ödevleri

yapacaksınız ve dediğim gibi,

28

00:02:29,409 --> 00:02:34,810

bir kez tamamladığınızda, daha fazla meydan okuma

çıkacak ve devam edeceksiniz. Oyunun tamamı

29

00:02:34,810 --> 00:02:40,790

böyle bir tür kurmaca bir ortaçağ

bölgesinde kurulu ve burada arkadaşlarınızla

30

00:02:40,790 --> 00:02:45,099

yarışabilirsiniz. Bunu İskoçya, Stirling'de

birkaç okula, bir iş eğitimi dersine koyduk ve

31

00:02:45,099 --> 00:02:50,700

öğretmen Alan Hamilton, açıkça söyleyecektir ki;

o bazen çocukları Microsoft Office'in

32

00:02:50,700 --> 00:02:55,269

ileri seviyelerini öğrenme konusunda

motive etmekle mücadele ediyordu, fakat

33

00:02:55,269 --> 00:03:02,040

esasen çocuklar bunu gerçekten çok sevdi.

Bunu okuldaki makinalara indirmeyi teklif etti

34

00:03:02,040 --> 00:03:06,040

ve çok azı olumlu cevap verdi çünkü

evlerinde zaten vardı, bu yüzden,

35

00:03:06,040 --> 00:03:11,019

bu kadar basit ama oldukça etkili bir fikir

yüksek övgüyü hak ediyor.

36

00:03:11,019 --> 00:03:16,469

Diğer ürünleri de oyunlaştırabileceğimiz

başka yollar var. Bir Microsoft PowerPoint sunumu

37

00:03:16,469 --> 00:03:21,519

mesela, Mouse Mischief adında küçük bir

program kullanılarak oyunlaştırılabilir.

38

00:03:21,519 --> 00:03:26,659

Mouse Mischief şu demek; 1'den fazla USB fareyi

bilgisayara USB hub (göbek) kullanarak

39

00:03:26,659 --> 00:03:32,519

bağlayabiliyorsunuz. Bu demek oluyor ki, siz

aslında her türden ilginç quizi, muhtemelen

40

00:03:32,519 --> 00:03:36,469

zaten var olanları, oluşturabilirsiniz,

bu fareleri ona bağlayabilirsiniz ve

41

00:03:36,469 --> 00:03:42,109

çevrenizdeki 24 kişiye kadar 24 fare

ekleyebilirsiniz. Bu, bir derece

42

00:03:42,109 --> 00:03:47,959

interaktivite ve geleneksel bir

PowerPoint sunumu denilebilecek şeye

43

00:03:47,959 --> 00:03:53,239

bir oyunlaştırma derecesi eklemek için

hızlı bir yol. Neden siz de

44

00:03:53,239 --> 00:03:56,359

daha önce karşılaştığınız oyunlaştırılmış

diğer şeyleri düşünmüyorsunuz?

**M4.5. Dijital Rozetler https://www.youtube.com/watch?v=IQmnRWWxIH8**

1

00:00:13,769 --> 00:00:18,359

Merhaba. Oyunlardan Öğrenme hakkında konuştuğumuz

4. modüle hoşgeldiniz. Özellikle,

2

00:00:18,359 --> 00:00:22,460

geleneksel aktiviteleri alıp,

teknoloji kullanımı açısından ve

3

00:00:22,460 --> 00:00:28,009

oyunlaştıma kullanımı açısından

nasıl geliştirebileceğimizi düşünüyoruz.

4

00:00:28,009 --> 00:00:33,450

Artırılmış gerçeklik, geocaching konularına baktık,

Microsoft Office uygulamaları üzerinden

5

00:00:33,450 --> 00:00:38,469

hızlıca oyunlaştırma konusuna bir değindik.

Bu son ünitede ise, hızlıca bir

6

00:00:38,469 --> 00:00:45,340

Dijital Rozetler'e bakacağız. Bir tür ödül

gibi ele alabileceğiniz rozet fikri,

7

00:00:45,340 --> 00:00:49,690

uzun zamandır var. Eskiden izci takımındaydım.

18 tane ustalık rozetim vardı ve

8

00:00:49,690 --> 00:00:55,670

ayrıldığım zaman, onlara sahip olmaktan

dolayı çok gururluydum. Ayrıca, yüzmeyi

9

00:00:55,670 --> 00:00:59,489

öğrenirken, 25 metre yüzme rozeti aldığımı

hatırlıyroum. Rozetler, yetişkin olsun,

10

00:00:59,489 --> 00:01:05,960

çocuk olsun, herkesi muazzam derecede

gururlandıran şeylerdir.

11

00:01:05,960 --> 00:01:11,680

Dijital Rozet fikri ise aslında,

belki çocukların ve tabii diğer insanların da

12

00:01:11,680 --> 00:01:17,810

Dijital Rozet alırlarsa, gurur duyabileceği

fikrinden ortaya çıktı. Başarılarını göstermenin

13

00:01:17,810 --> 00:01:22,130

bir yolu. Dijital Rozet fikri ortaya çıkalı

çok olmadı, henüz yeni bir kavram.

14

00:01:22,130 --> 00:01:28,469

2005 yılında, Microsoft tarafından, Xbox

puanı ve Dijital Rozet alma konusunda

15

00:01:28,469 --> 00:01:33,679

bulunmuş bir fikir. Birkaç kişi tarafından,

yıllar içinde geliştirildi. Indiana

16

00:01:33,679 --> 00:01:38,399

Üniversitesi'nden Profesör Lee Sheldon

bu konu ile ilgili inanılmaz çalışmalar yaptı.

17

00:01:38,399 --> 00:01:43,749

Çünkü, sınıfını oyunlaştırmaya çalıştı ve

öğrencileri sınıfına geldiğinde,

18

00:01:43,749 --> 00:01:49,349

deneyim puanı almaya alışmıştı. Yeterince

deneyim puanı topladıklarında,

19

00:01:49,349 --> 00:01:53,939

Dijital Rozet ile ödüllendiriliyorlardı. Gerçek

hayat ödevi yaparak Dijital Rozet alma fikri yeni,

20

00:01:53,939 --> 00:01:59,079

ama son iki yıldır popüliratesini artırdı.

Dijital Rozet almanın aslında

21

00:01:59,079 --> 00:02:05,359

çeşitli yolları var. En ünlüsü bence,

şu anda bu türün en önemli öncüsü

22

00:02:05,359 --> 00:02:09,420

olan Mozilla. Mozilla'yı Firefox'un üreticileri

yaptı. Onların bir

23

00:02:09,420 --> 00:02:14,590

Open Badge (Açık Rozet) sistemi var ve

www.openbadges.me sitesine giderseniz, aslında

24

00:02:14,590 --> 00:02:19,430

tüm değişik organizasyonları göreceksiniz. Onlar,

ya çalışanlarına ya da gönüllü çalışan insanlara

25

00:02:19,430 --> 00:02:23,190

Dijital Rozet veriyor. Siz de,

www.openbadges.me sitesinde, kendi

26

00:02:23,190 --> 00:02:30,080

Dijital Rozeti'inizi oluşturabilirsiniz.

Yine, buna sebep olan başka bir fikir de,

27

00:02:30,080 --> 00:02:35,170

onun görsel bir sunum olması. Rozeti alıyorsunuz,

Mozilla rozetleri açısından ele alırsak, aslında

28

00:02:35,170 --> 00:02:38,980

o, çalıştığınız organizasyonu kanıtlayan bir öğedir

ve bunu dijital CVnize, LinkedIn profilinize,

29

00:02:38,980 --> 00:02:44,330

ve muhtemelen doğal olarak ilerleyen günlerde,

diğer profillerinize de iliştirebilirsiniz.

30

00:02:44,330 --> 00:02:49,630

Mesela, bir Facebook profili ya da

okulda oluşturabileceğiniz

31

00:02:49,630 --> 00:02:54,860

bir kayıt defteri. Söylediğim gibi,

hali hazırda Dijital Rozetleri kullanan

32

00:02:54,860 --> 00:02:59,640

bir grup insan var. Burada Khan Academy'den

bahsetmiştim çünkü, önemli bir

33

00:02:59,640 --> 00:03:04,730

öğrenme kaynağı fakat yine Khan Academy'den

birşey öğrenip öğrenmediğinizi bilmek zor.

34

00:03:04,730 --> 00:03:08,150

Veya, videoları izleyip izlemediğinizi.

Bu yüzden, Khan Academy'de, -ki; arkasında

35

00:03:08,150 --> 00:03:12,960

Bill ve Melinda Gates vakfınca desteklenmektedir,

farklı Dijital Rozetlere ait bütün bir ağ bulunur.

36

00:03:12,960 --> 00:03:19,120

Bunları, belli sayıda size özel dersi veya

dersleri izleyerek ve sonunda çok hızlı

37

00:03:19,120 --> 00:03:23,630

bir toparlama ödevi yaparak alırsınız.

Böylece, birşeyleri yaparak bir testi geçebilir,

38

00:03:23,630 --> 00:03:28,670

kendi öğrenme durumunuzu gösterebilirsiniz.

Eğer, Dijital Rozet kavramınının

39

00:03:28,670 --> 00:03:34,370

karmaşık bir kavram olduğunu

düşünecek olursanız ve

40

00:03:34,370 --> 00:03:38,320

Mozilla sistemi ile meşgul olmak istemezseniz,

aslında çabucak www.classbadges.com. sitesini

41

00:03:38,320 --> 00:03:44,940

kullanarak kendi rozetinizi oluşturabilirsiniz.

Onlar, herhangi bir özel organizasyona bağlı değil.

42

00:03:44,940 --> 00:03:49,050

Onları, herhangi biri tasarlayabilir fakat,

onlar ister kendi okulunuzun ödül sistemine

43

00:03:49,050 --> 00:03:56,100

ya da ilk ve ortaokul sistemine

tamamen uygun. Dijital

44

00:03:56,100 --> 00:03:58,950

Rozetler bence, ilerleyen günlerde daha fazla

karşılacağımız şeyler. Xbox ile başladı ve

45

00:03:58,950 --> 00:04:03,819

tüm büyük oyun konsollarına yayıldı şu anda.

Onları, yalnızca eğitim alanında değil

46

00:04:03,819 --> 00:04:07,879

aynı zamanda iş hayatında da görmeye

başladık.

M4.6. Aktivite https://www.youtube.com/watch?v=pT4fYThfGG4

1

00:00:11,359 --> 00:00:19,719

Sınıfınızı nasıl oyunlaştırabilirsiniz?

Geleneksel öğretme uygulamalarınızı

2

00:00:19,719 --> 00:00:25,390

oyunlaştırma ile sınıfta nasıl kullanabilirsiniz?

Dijital rozeti tanıtabilir misiniz?

3

00:00:25,390 --> 00:00:29,269

Sınıfınızda her defasında, bir öğrenci

kendini gösterdiğinde ödüllendirir misiniz?

4

00:00:29,269 --> 00:00:35,190

Her bir adımlarında başarı puanı alırlar mı?

Birini en yüksek notla ödüllendirmek yerine,

5

00:00:35,190 --> 00:00:40,079

gidişatını değerlendirir misiniz? Devam ettikçe

tecrübe kazanırlar mı? Bir çeviri-içi form

6

00:00:40,079 --> 00:00:43,979

dolduracağız ve tüm sonucu sizinle aylaşacağız.

Umarım modülden hoşlanmışsınızdır.

7

00:00:43,979 --> 00:00:47,619

Oyun Tasarımı ile ilgili olan 5. modülde

görüşmek üzere.