**6. Neden oyunlar hakkında öğretmek önemlidir**

**6.1. Tanıtım**

1

00:00:13,150 --> 00:00:19,699

Merhaba. Bu okullarda oyun-tabanlı öğrenme

konulu Avrupa Okulağı Akademisi kursuna

2

00:00:19,699 --> 00:00:24,220

hoşgeldiniz. Eğer son 5 modüldür bizimle

birlikte idiyseniz, -ki eminim birçoğunuz

3

00:00:24,220 --> 00:00:28,300

öyledir, neden bilgisayar oyunu kullanmamız

gerektiği hakkında konuştuğumuzu bileceksiniz.

4

00:00:28,300 --> 00:00:32,589

Oyunları İçerikli Öğrenme için kullanmadan

bahsettik. Özellikle öğrenme için yapılan

5

00:00:32,589 --> 00:00:36,620

oyunlardan bahsettik. Oyunlardan ne

öğrenebileceğimizden bahsettik. Bu son ünite,

6

00:00:36,620 --> 00:00:41,720

oyun tasarımı, çocuklara içerik oluşturtma

hakkındaydı ve bu en son ve çok önemli

7

00:00:41,720 --> 00:00:47,420

ünitede, oyunları öğretmenin neden önemli

olduğunu konuşacağız. Diğer tüm modüllerde

8

00:00:47,420 --> 00:00:50,909

olduğu gibi, konular birkaç üniteye ayrıldı.

Biraz PEGI hakkında ve oyun konsolları

9

00:00:50,909 --> 00:00:55,920

ve mobil telefonlar için ebeveyn kontrolü

hakkında konuşacağız. Biraz

10

00:00:55,920 --> 00:00:59,439

oyunların evrimi ve bunun farkında olmanın

bizim için önemi hakkında konuşacağız.

11

00:00:59,439 --> 00:01:03,580

Ve en önemlisi, çok önemli bir konuya

tekrar tekrar değineceğiz, küçük çocuklar ve

12

00:01:03,580 --> 00:01:08,500

genç insanlar ve oyun ile oyun oynama

hakkında konuşacağız. Kurs boyunca da,

13

00:01:08,500 --> 00:01:11,820

size düşünmeniz için birkaç küçük şey

vereceğiz, yapacak birkaç küçük ödev

14

00:01:11,820 --> 00:01:15,530

vereceğiz ve bu ünitenin sonunda, kursu

tamamlayabilmeniz için yapmanız gereken

15

00:01:15,530 --> 00:01:20,220

daha büyük bir ödev vereceğiz. Esasen, burada

konuştuğumuz şey, Sorumlu Kullanım

16

00:01:20,220 --> 00:01:24,580

konusu. Umarım, size sadece evde değil ama

okullarda da oyunlar ve oyun oynama

17

00:01:24,580 --> 00:01:29,600

için belli bir yer olduğunu kurs boyunca

göstermişizdir.

18

00:01:29,600 --> 00:01:33,720

Fakat herhangi bir teknolojinin kullanımı

gibi, çocuklar ve gençlerin teknolojiyi

19

00:01:33,720 --> 00:01:38,580

sorumlu bir şekilde kullandığından emin

olmalıyız. Aslında, bu konuda şöyle bir

20

00:01:38,580 --> 00:01:42,010

iddia var ki; "oyunları kesinlikle okullarda

kullanmalıyız, çünkü böyle yapmazsak

21

00:01:42,010 --> 00:01:46,860

çocuklara evlerine ya da başkalarının

evine gittiğinde oyun sorumluluğunu

22

00:01:46,860 --> 00:01:51,490

nasıl öğretiriz?" diyor. Yani bu,

Sorumlu Kullanım ile alakalı. Başlamak için

23

00:01:51,490 --> 00:01:57,950

küçük bir kaynak Insafe tarafından ve Avrupa

Komisyonu'nca fonlanan UK Safer Internet

24

00:01:57,950 --> 00:02:03,260

Centre (BK Güvenli İnternet Merkezi) tarafından

da üretilen "Play and Learn: Being Online".

25

00:02:03,260 --> 00:02:08,450

Bunun güzel olan tarafı, inteneti kullanmak

kadar, özellikle oyun konsolu kullanımına da

26

00:02:08,450 --> 00:02:12,739

atıfta bulunması. Erken yaş için bir kaynak

ama keşfetmeye değer birşey.

27

00:02:12,739 --> 00:02:16,810

Birazdan başka bir video ile

döneceğiz. İlk videoda

28

00:02:16,810 --> 00:02:20,420

PEGI ve aile kontrolü konusuna bakacağız.

**6.2. PEGI ve Veli Kontrolleri**

1

00:00:12,400 --> 00:00:17,640

Merhaba ve bu okullarda oyun konulu kursun

6. modülüne hoşgeldiniz. Oyunları

2

00:00:17,640 --> 00:00:22,840

öğretmenin neden önemli olduğunu konuşuyorduk.

Esasen, bu son modülün içeriği internet güvenliği

3

00:00:22,840 --> 00:00:26,789

ve sorumlu kullanım ile alakalı.

Unutmayalım ki; oyun konsollarımızın,

4

00:00:26,789 --> 00:00:31,759

elde taşınan cihazlarımızın, mobil telefonlarımızın,

tabletlerimizin, akıllı telefonlarımızın

5

00:00:31,759 --> 00:00:37,070

hepsi potansiyel olarak internete bağlı.

Bu ilk ünitede o zaman, biraz PEGI ve

6

00:00:37,070 --> 00:00:42,089

ebeveyn kontrolü hakkında konuşacağız.

Daha sonra diğer videolara geçip,

7

00:00:42,089 --> 00:00:45,949

oyunların evrimi ve çocuklarla

oyunlar ve onların oyun oynama

8

00:00:45,949 --> 00:00:51,250

alışkanlıkları hakkında konuşmanın önemini

konuşacağız. Bazılarınız PEGI'nin ne olduğunu

9

00:00:51,250 --> 00:00:56,930

düşünüyor olabilir. Daha önce duymamış olabilirsiniz.

PEGI, Pan European Game Information'ın kısaltması.

10

00:00:56,930 --> 00:01:00,229

O, şu anda içinde bulunduğunuz kursu da

destekleyen Interactive Software Federation of Europe'a

11

00:01:00,229 --> 00:01:05,930

gelen bir girişim. PEGI'ye bir terim olarak

aşina olmasanız bile,

12

00:01:05,930 --> 00:01:13,009

www.pegi.info adlı sitelerine girecek olursanız,

kendiniz veya çocuklarınız için

13

00:01:13,009 --> 00:01:17,850

aldığınız bilgisayar oyununun internet

sitesinde göreceğiniz sembollere

14

00:01:17,850 --> 00:01:24,760

aşina olacaksınız. İnternet sitelerindeki

semboller hatırlamak ve ne anlama

15

00:01:24,760 --> 00:01:30,640

geldiklerini anlamak için oldukça kolay ve

Avrupa çapındaki çoğu yetişkin

16

00:01:30,640 --> 00:01:36,330

elimizdeki son verilere göre, bunları tanıyor.

O zaman, temel olarak PEGI, mağazadan alacağınız

17

00:01:36,330 --> 00:01:42,350

video oyunları için bir sınıflandırma

sistemi. Sınıflandırma konusunda

18

00:01:42,350 --> 00:01:46,990

2 bölüm var. biri yaş sınıflandırması,

ikinci kısımsa izleyebileceğiniz bir takım şeyler

19

00:01:46,990 --> 00:01:50,950

ve oyuna dahil olan içerik türü

hakkında.

20

00:01:50,950 --> 00:01:57,750

O zaman oyunları sınıflandırmanın bir yolu,

yaş konusu ve bu, oyunu oynayabilmek için

21

00:01:57,750 --> 00:02:04,290

hatta aslında bazı ülkelerde satın almak için

kaç yaşında olmanız gerektiği hakkında.

22

00:02:04,290 --> 00:02:11,430

Yani, oyunun ne kadar uygun olduğu konusu.

Yani 3 yaşın üzerinde, 7 yaşın üzerinde,

23

00:02:11,430 --> 00:02:18,580

12 yaşın üzerinde, 16 yaşın üzerinde ya da

kısmen zor veya sorunlu içeriğe sahip bazı oyunlar için

24

00:02:18,580 --> 00:02:24,930

18 yaşın üzerinde olmanız gerekir. İlginç olarak

bunun farklı olduğu tek ülke Portekiz, çünkü

25

00:02:24,930 --> 00:02:30,829

Portekizde küçükler kategorisinde

yaş aralığının farklı olmasından kaynaklanan

26

00:02:30,829 --> 00:02:36,889

yasal sebepler var. Yani, 3 yaş ve 7 yaş yerine,

4 yaş üzeri ve 6 yaş altı var. Katılsanız da

27

00:02:36,889 --> 00:02:42,639

katılmasanız da, bunun bize söylediği,

hangi ülkede yaşadığı farketmeksizin

28

00:02:42,639 --> 00:02:51,540

çocuklar farklı şekillerde olgunlaşıyor ve

duygusal olarak hazır olmadıkları bir

29

00:02:51,540 --> 00:02:56,819

içerikle karşılaşırlarsa, bundan zarar

görebilecekleri. Yani oyunlar, ilk olarak

30

00:02:56,819 --> 00:03:03,040

yaşa göre sınıflandırılıyor. Eğer oyunların

ne kadar farklı sınıflandırıldığına bakarsak,

31

00:03:03,040 --> 00:03:06,939

maalesef sadece 2008 verileri var elimizde.

Bu PEGI internet sayfasından ulaşabileceğimiz tek bilgi.

32

00:03:06,939 --> 00:03:13,180

Belki de hemen farkedeceğiniz şeylerden biri de

3+ yaş kategorisi. Yaklaşık 5000 video oyunu

33

00:03:13,180 --> 00:03:19,329

var. Video oyunlarının %50'sinden fazlası

o kategorinin içinde. 18+ yaş kategorisinde

34

00:03:19,329 --> 00:03:26,230

sadece 400'den fazla oyun var ki bu

tüm miktarın %4'ü. Bunun gazete ya da medyada

35

00:03:26,230 --> 00:03:31,189

işaret edilen ilginç tarafı ise

36

00:03:31,189 --> 00:03:37,529

yüksek derecede şiddet ya da cinsellik

içeren video oyunları olması ve ürkütücü

37

00:03:37,529 --> 00:03:41,569

atılan manşetler olması fakat bu aslında

bizim esasen Avrupa ülkeleri çevresinde

38

00:03:41,569 --> 00:03:45,819

sahip olduğumuz video oyunlarının çok

küçük bir kısmı. Bence bu gerçekten önemli

39

00:03:45,819 --> 00:03:50,959

çünkü, biz eğitimciler oyunları tanıtmaya

çalışıyor ve çocukların eğitimini oyun-tabanlı

40

00:03:50,959 --> 00:03:56,629

öğrenme ile geliştirmeye çalışıyoruz. Oyunların

sınıflandırıldığı başka bir yol da içerik.

41

00:03:56,629 --> 00:04:02,340

Burada, çocukların konu olduğu bu sembollere

bakabilirsiniz.

42

00:04:02,340 --> 00:04:07,909

Yani mesela, şiddet içerikli olabilir,

küfür gibi kötü bir dile sahip olabilir,

43

00:04:07,909 --> 00:04:12,949

madde kullanımına referans olabilir,

cinsel doğa oyunu olabilir,

44

00:04:12,949 --> 00:04:18,810

içinde kumar olan oyun olabilir,

çok korkunç olabilir, bazı yönlerden

45

00:04:18,810 --> 00:04:24,800

ırkçı olabilir ya da belli bir kültürde aşağılayıcı

olabilir ya da ilginçtir sonuncusu,

46

00:04:24,800 --> 00:04:29,870

internet seçenekli olabilir. İlginç olan,

3+ kategorisi için olan pek çok oyunda

47

00:04:29,870 --> 00:04:34,830

bu internet seçeneği uyarı işareti

gelir.

48

00:04:34,830 --> 00:04:41,680

Diğer bir sık gördiğiniz işaret ise

PEGI OK adında bir işaret. Bu,

49

00:04:41,680 --> 00:04:46,610

görece yeni bir girişim ve geliştirilme sebebi

ise, süpermarketlerin raflarından

50

00:04:46,610 --> 00:04:51,419

almadığınız ama giderek artarak ortaya

çıkan bu oyunların ortaya çıkarılması.

51

00:04:51,419 --> 00:04:55,699

Belki bunlar uygulama olarak tasarlanmıştır,

böylece belki de internet sayfalarından

52

00:04:55,699 --> 00:05:00,150

indirilmiştir. Temel olarak bu demek oluyor ki;

eğer bu PEGI OK ise

53

00:05:00,150 --> 00:05:04,960

herkes için uygundur ve endişelenmenize

gerek yoktur. Yine farklı internet

54

00:05:04,960 --> 00:05:09,770

sayfalarında gittikçe daha çok görmeye

başladığımız bir sembol bu. PEGI birkaç

55

00:05:09,770 --> 00:05:14,419

yararlı kaynak üretti ve bunlar hem eğitimciler

hem de aileler için iyi. Bunlardan biri

56

00:05:14,419 --> 00:05:18,569

PEGI uygulaması. Burada hızlıca,

değişik oyunların sınıflandırılmasını görebilirsiniz.

57

00:05:18,569 --> 00:05:28,530

Bu Apple'ın iOS'u ve Google'ın Android işletim

sistemleri ve Microsoft Windows Phone 7 için

58

00:05:28,530 --> 00:05:32,159

uygun. Microsoft Windows 8 için uygun değil ama

eminim ki; o da yoldadır.

59

00:05:32,159 --> 00:05:37,189

Yani oyunların nasıl sınıflandırıldığını

görmek yararlı bir yol. Bu bölümde,

60

00:05:37,189 --> 00:05:42,610

bahsedeceğim en son şey ebeveyn kontrolü

hakkında ve hatırlamak için söylüyorum ki;

61

00:05:42,610 --> 00:05:46,280

aslında oyun oynayabileceğiniz veya

oyun geliştiebileceğiniz tüm oyun konsolları

62

00:05:46,280 --> 00:05:51,250

ve bu kursta bahsettiğimiz tüm cihazlar

oldukça incelikli ebeveyn kontrolüne sahip.

63

00:05:51,250 --> 00:05:58,699

Ve PEGI internet sitesinde gidebileceğiniz

çok iyi bir yer var ve hızlıca

64

00:05:58,699 --> 00:06:04,330

oradan ayarlayabileceğiniz ve cihazınızda

ebeveyn kontrollerini değiştirebileceğiniz

65

00:06:04,330 --> 00:06:09,020

üreticilerin rehberleri var.

Bahsetmek istediğim son şey ise,

66

00:06:09,020 --> 00:06:16,370

çevirim-içi oyunların yükselmesi sebebiyle,

bu idi. PEGI.info'nun yanısıra,

67

00:06:16,370 --> 00:06:23,240

şimdi bir de kardeş site olan pegionline.eu

var. Bu da çevirim-içi güvenlik kodları,

68

00:06:23,240 --> 00:06:28,830

özellikle oyunlar hakkında ve oyun oynamanın

sosyal yanı hakkında da konuşuyor. Yani PEGI

69

00:06:28,830 --> 00:06:33,909

önemli birşey. Bence, buna Avrupa'da sahip

olduğumuz için şanslıyız. Bundan haberimiz olması,

70

00:06:33,909 --> 00:06:39,389

çocukların bunu anlaması, en önemlisi de bu mesajları

ailelerimize iletmemiz çok önemli.

**6.3. Oyunların Evrimi**

1

00:00:12,450 --> 00:00:19,010

Merhaba. Bu, okullarda oyun temalı

Avrupa Okulağı Akademisi kursuna

2

00:00:19,010 --> 00:00:22,860

hoşgeldiniz. Oyunları öğretmenin neden önemli

olduğunu konuşuyorduk. Unutmayalım ki;

3

00:00:22,860 --> 00:00:26,750

internet güvenliği ve sorumlu kullanım

gibi, özellikle oyunlar ve oyun konsolları

4

00:00:26,750 --> 00:00:31,430

kullanımı, mobil telefonlar ve diğer

elde taşınan oyun cihazları söz konusu olduğunda

5

00:00:31,430 --> 00:00:36,980

çok güçlü konularımız var. PEGI hakkında

ve ebeveyn kontrolü hakkında

6

00:00:36,980 --> 00:00:41,070

biraz konuşmuştuk. Bu ünitede, biraz oyunların

evrimi hakkında konuşacağız.

7

00:00:41,070 --> 00:00:47,340

Bence oyunların değişmiş olduğunu

anlamamız gerçekten önemli. Bilgisayar

8

00:00:47,340 --> 00:00:52,040

oyunları değişti, bilgisayar oyunu

oynayanlar değişti, bilgisayar oyunu

9

00:00:52,040 --> 00:00:57,310

türleri değişti. 10 yıl önce kimin aklına gelirdi

ki; bu Freemium markasını oluşturmak için

10

00:00:57,310 --> 00:01:03,470

en kaliteli bilgisayar oyununu alacaksınız

ve sonra oyunu oynamaya başladığınızda

11

00:01:03,470 --> 00:01:07,600

güncelleştirme yapmak veya bonus puanı

almak için çok küçük bir miktar

12

00:01:07,600 --> 00:01:13,700

para ödeyeceksiniz. Bu, yakınlarda

karşımıza çıkacak olan Freemium konsepti.

13

00:01:13,700 --> 00:01:18,619

Aslında, bu Freemium oyunları oyunların

nasıl değiştiğinin bir örneği fakat,

14

00:01:18,619 --> 00:01:23,039

şu önemli ki; bilgisayar oyunlarını ve bilgisayar

oyunlarını okulda öğretmeyi düşündüğümüzde,

15

00:01:23,039 --> 00:01:29,869

biz aynı zamanda finansal okur-yazarlığı da

dersimizin bir parçası haline getiriyoruz.

16

00:01:29,869 --> 00:01:36,600

Çünkü yine, Avrupa'nın her yanında, özellikle de

BK'da çokça, bu uygulama-içi satın almaları

17

00:01:36,600 --> 00:01:40,670

yapan pek çok insan var, belki de ebeveynlerinin

haberi olmadan çünkü, bir kredi kartı hesabına

18

00:01:40,670 --> 00:01:46,439

bağlı, ve sonra insanlar yüklü fatura alıyor.

Burada bir gazete manşeti var (1:46?) :

19

00:01:46,439 --> 00:01:53,389

1700 £ çok para, 900 £ bu sanal oyunlara

paketlenmiş. Oyunların değiştiğini ve

20

00:01:53,389 --> 00:01:57,529

bir oyunu satın almanızın finansal modelini

anlamamız önemli.

21

00:01:57,529 --> 00:02:03,819

Bu işler pek çok açıdan

değişti,

22

00:02:03,819 --> 00:02:08,729

değil mi? Eğer, tüm zamanların en ünlü video

oyunu karakterlerinden biri olan Mario'ya

23

00:02:08,729 --> 00:02:13,400

bir bakarsak, o eski klasik halinden

günümüzdeki, 2014deki haline kadar

24

00:02:13,400 --> 00:02:20,650

ne kadar değiştiğini görebiliriz. Çünkü

video oyunların grafikleri gerçekten

25

00:02:20,650 --> 00:02:26,599

gelişti. Biliyoruz ki; çocuklar günümüzde

yüksek çözünürlüklü ekranlarda video oyunu

26

00:02:26,599 --> 00:02:30,569

oynuyor ve biliyoruz ki; çocuklar yüksek

çözünürlüklü projektörlerden yansıtılmış

27

00:02:30,569 --> 00:02:35,930

video oyunu oynuyor. Bu çok daha etkileyici.

Oyunlar, belki de 10 ya da 20 yıl önce

28

00:02:35,930 --> 00:02:42,290

göründüğünden daha gerçekçi görünüyor. Oyunlar

oldukça gerçek. Sadece görünüş bakımından değil,

29

00:02:42,290 --> 00:02:46,629

ses bakımından da oyunlar günümüzde oldukça

gerçek. Bu yüzden çocuklar bunu gerçekten

30

00:02:46,629 --> 00:02:52,260

etkileyici bir deneyim olarak buluyor. Eğer

oyunda bir silahı ateşlerseniz,

31

00:02:52,260 --> 00:02:55,989

sesin bu kadar gerçekçi gelmesinin sebebi

onun önceden kaydedilmiş gerçek bir

32

00:02:55,989 --> 00:03:02,739

silah sesi olmasıdır. Gerçekçi görünüyor

ve gerçekçi ses çıkarıyorlar.

33

00:03:02,739 --> 00:03:06,239

Oyunlarla ilgili olarak ilginç olan şeyse,

oyunların gittikçe daha gerçekçi

34

00:03:06,239 --> 00:03:11,719

hissettirmesidir de aynı zamanda. Bunlar

oyun konsollarında bulunan bazı özellikler.

35

00:03:11,719 --> 00:03:15,359

Böylece, eğer oyunda vurulursanız, içinde

sıkıştırılmış hava fişekleri olduğundan

36

00:03:15,359 --> 00:03:21,799

başınızda ve vücudunuzda biraz basınç

hissedebilirsiniz. Oyunlar gerçekçi görünüyor,

37

00:03:21,799 --> 00:03:26,090

gerçekçi sesleri var, hatta gerçekçi

hissettirmeye başlıyorlar. Yine de hala

38

00:03:26,090 --> 00:03:30,670

oldukça uygunsuz olan bazı oyunlar var. Bu,

öldürücü darbenin, birilerine yetişip,

39

00:03:30,670 --> 00:03:36,549

akıl hastanesinden kaçmak için,

bir şekilde onları öldürünceye kadar boğmak

40

00:03:36,549 --> 00:03:42,749

olduğu bir oyun. Yani oyunlar gerçekçi görünüyor,

gerçekçi seslere sahip, gerçekçi hissettiriyor,

41

00:03:42,749 --> 00:03:49,299

size uygunsuz şeyler yaptırıyor ve tabii ki,

Xbox Kinect gibi şeylerin ortaya çıkmasıyla

42

00:03:49,299 --> 00:03:54,030

şimdi bunu yapmak için bir kontrolöre de

ihtiyacınız yok. Bu aktivitelerin bazılarını

43

00:03:54,030 --> 00:03:59,109

taklit de edebilirsiniz. Söylemek istediğim ne?

Söylemek istediğim, eğer oyunlar gerçekçi

44

00:03:59,109 --> 00:04:04,049

görünüyor, gerçekçi seslere sahip, gerçekçi

hissettiriyorsa ve siz gerçek şeyler yapıyorsanız

45

00:04:04,049 --> 00:04:09,079

o zaman eskiden çocuklar için neyin kurmaca

neyin gerçek olduğunu ayırt etmek kolaydı.

46

00:04:09,079 --> 00:04:14,090

Fakat burada benim iddiam, belki tüm bu

faktörlerle, belki bu sınırların bazıları

47

00:04:14,090 --> 00:04:19,450

biraz bulanıklaşacak. Bu da çocuklarla

devamlı olarak

48

00:04:19,450 --> 00:04:24,620

oyun tecrübeleri hakkında ve çevirim-içi

ortamda yaptıkları hakkında konuşmanın

49

00:04:24,620 --> 00:04:25,560

neden önemli olduğunun sebebi.

**6.4. Oyunlar hakkında konuşmak**

1

00:00:12,940 --> 00:00:18,840

İşte yeniden buradayız ve bu, okullarda

oyun konulu Avrupa Okulağı Akademisi kursunun 6. modülü.

2

00:00:18,840 --> 00:00:23,130

Bu, beni göreceğiniz son video. Hala, video

oyunlarını öğretmenin neden önemli olduğunu

3

00:00:23,130 --> 00:00:27,100

konuşuyoruz ve aklımızdan çıkarmıyoruz ki; bu,

internet güvenliği ve sorumlu kullanım hakkında.

4

00:00:27,100 --> 00:00:32,330

Halihazırda PEGI hakkında

konuşmuştuk. PEGI,

5

00:00:32,330 --> 00:00:36,760

Pan Avrupa Oyun Bilgi servisidir.

Ebeveyn kontrolü ve bunların hem okul

6

00:00:36,760 --> 00:00:40,710

hem de eve nasıl adapte edilebileceğini

konuşmuştuk. Oyunların evrimini ve oyunların

7

00:00:40,710 --> 00:00:45,110

giderek daha gerçekçi hale gelmesiyle

sanal ve gerçek arasındaki sınırın kaybolması

8

00:00:45,110 --> 00:00:49,339

yüzünden belki de üzülmemiz gerektiğini konuşmuştuk.

Ve şimdi, en önemlisi, neden oyunlar

9

00:00:49,339 --> 00:00:54,769

hakkında konuşmamız gerektiğini konuşacağız.

Esasen, bu tamamen karşılıklı konuşma ile alakalı.

10

00:00:54,769 --> 00:00:58,820

Eğitimciler olarak bizlerin yapabileceği en

önemli şey, genç insanlarla onların

11

00:00:58,820 --> 00:01:04,510

çevirim-içi deneyimleri hakkında konuşmak. Bu,

tamamen iyi bir sorgulama demek. Sizin, bir öğretmen

12

00:01:04,510 --> 00:01:09,120

olarak oyun oynamanız gerekmez. Bir öğretmen olarak,

interneti kullanmanız gerekmez. Sizin bir öğretmen

13

00:01:09,120 --> 00:01:13,570

olarak çocuğun okul dışında yaptıklarını

bilmek adına sadece, ilgilenmeniz gerekir

14

00:01:13,570 --> 00:01:16,930

ve bu da etkili sorgulamadan geçer. Çocuğun

daha önce olumlu ya da olumsuz, dışarıda

15

00:01:16,930 --> 00:01:21,460

bir tecrübesi olup olmaması ya da evde olumlu

ya da olumsuz bir tecrübesinin olup olmaması

16

00:01:21,460 --> 00:01:25,390

veya çevirim-içi, olumlu ya da olumsuz

tecrübesinin olup olmaması önemli değil.

17

00:01:25,390 --> 00:01:29,490

Onların ne yaptığıyla ilgilenmeliyiz.

Kullandıkları internet sayfasının türü hakkında

18

00:01:29,490 --> 00:01:33,740

soru sormalıyız,hatta oynadıkları oyunun türü

hakkında da, ve en önemlisi

19

00:01:33,740 --> 00:01:38,870

o oyunun ne olduğunu ya da o internet sayfasının

ne yaptığını sormalıyız. Çünkü, eğer

20

00:01:38,870 --> 00:01:43,630

bunu yapabilirsek, o zaman çocukların

internet sayfası ya da oyun yüzünden

21

00:01:43,630 --> 00:01:48,340

strese girip girmediğini öğrenebiliriz ve

onlara tavsiye verebilme şansımız olur.

22

00:01:48,340 --> 00:01:53,730

Unutmamalıyız ki; pek çok çocuk

henüz duygusal olarak hazır olmadığı

23

00:01:53,730 --> 00:01:59,220

bir içerikle temasa geçebilir ve o içerikle

karşılaşmaması gerektiğini bilecektir ve

24

00:01:59,220 --> 00:02:04,090

bunun sonucu olarak, bu konu hakkında

sorumlu bir yetişkin hakkında konuşmayacaktır.

25

00:02:04,090 --> 00:02:09,530

Açıkça kabul etmemiz gerekir ki; çocuklar

hata yapacaktır. Açıkça kabul etmemiz

26

00:02:09,530 --> 00:02:14,209

gerekir ki, ne kadar filtreyi ya da sistemi

devreye sokarsak sokalım, çocuklar yine de

27

00:02:14,209 --> 00:02:19,290

o içerikle karşılaşacak ve karşılaştığı zaman

eğitimciler olarak orada olmamız lazım ve

28

00:02:19,290 --> 00:02:24,120

sorumlu ebeveynler olarak onları tutup

kaldırmak için orada olmamız ve bunu

29

00:02:24,120 --> 00:02:29,860

konuşmamız ve işlerin yolunda olduğunu

anlatıp, hoş ve nazik bir tavsiye teklif

30

00:02:29,860 --> 00:02:34,800

edebilmemiz lazım. Oyun bağımlılığı gibi konular

hakkında böyle konuşmalar yapmamızın bir diğer

31

00:02:34,800 --> 00:02:41,880

nedeni de, "bağımlılık" kelimesinin çok yaygın

kullanılması. Avrupa çapında pek çok gencin

32

00:02:41,880 --> 00:02:46,870

intenette korkunç bir zaman harcadığını

biliyoruz. Hala, bunun bağımlılık olarak

33

00:02:46,870 --> 00:02:50,680

anılıp anılmayacağı ile ilgili tartışmalar

sürüyor. Oyun bağımlılığının

34

00:02:50,680 --> 00:02:58,910

tıbben teşhis edildiği ve çocukların bu oyun

bağımlılığından kurtarılmak için, tıpkı

35

00:02:58,910 --> 00:03:03,090

madde ya da alkol bağımlılığından kurtarmak için

olduğu gibi, ailelerinden uzaklaştırıldığı,

36

00:03:03,090 --> 00:03:07,730

Çin gibi bazı ülkeler olduğunu biliyoruz.

Yani, oyun bağımlılığı

37

00:03:07,730 --> 00:03:11,610

ve ekran başında geçirilen zaman

kesinlikle dikkat edilmesi gereken

38

00:03:11,610 --> 00:03:15,560

bir konu. Bu, konuşmakla alakalı. Bu,

çocukların evde ve okulda

39

00:03:15,560 --> 00:03:22,610

ne yaptığını bilmekle alakalı. Sanırım

son olarak, hatırlamamız gereken şey,

40

00:03:22,610 --> 00:03:26,430

oyun konsolundan ve mobil telefondan daha fazla

şey olduğunu vurgulamak.

41

00:03:26,430 --> 00:03:29,930

Konsolun tek amacı, oyun oynamak değil.

Mobil telefonun tek amacı,

42

00:03:29,930 --> 00:03:35,380

insanları aramak değil. Bu cihazlar,

günümüzde çok güçlü. Çok zengin.

43

00:03:35,380 --> 00:03:40,819

Medya yayını yapmak ve aynı zamanda, medya

oluşturmak için, güçlü medya

44

00:03:40,819 --> 00:03:46,560

içeriğine sahip. Hem oyun konsolları, tabletler

hem de mobil telefonlar video üretiyor,

45

00:03:46,560 --> 00:03:53,530

video izletiyor ve insanlara ve uzaklara

mesaj atıyor. Onlar sosyal şebekenizin merkezi

46

00:03:53,530 --> 00:03:58,540

ve tabii ki, ağ tarayıcınız. Yine,

yeterince vurgulayamadım ama

47

00:03:58,540 --> 00:04:02,480

ebeveyn ayarlarına ve mobil telefon ve

tabletlerdeki sorumlu kullanım kısımlarına

48

00:04:02,480 --> 00:04:07,450

bakmak ve elbette oyun konsolları ve normal

bilgisayar ayarlarına da bakmak çok önemli.

49

00:04:07,450 --> 00:04:10,260

Keşfedilecek birkaç tane kaynak var. Kurs

süresince bahsettik: " Playful Learning Computer

50

00:04:10,260 --> 00:04:13,810

Games in Education", Microsoft'un bir kitabı,

bu konu hakkında iyi bir bölümü var

51

00:04:13,810 --> 00:04:19,720

ve ayrıca "Play and learn: Being online"

var ve o da,

52

00:04:19,720 --> 00:04:24,009

EUN'un bir parçası olan Insafe network'den

ki; keşfetmeye kesinlikle değer.

**6.5 Final Aktivitesi için Hazırlık: Akran Değerlendirmesi**

1

00:00:11,500 --> 00:00:19,920

Bu tüm modüllerin sonu. Burada söylemek için

daha büyük bir ödev düşünmemiz gerekiyor.

2

00:00:19,920 --> 00:00:23,599

Sizden burada yapmanızı istediğimiz şey,

burada son 6 modülde öğrendiklerinizi

3

00:00:23,599 --> 00:00:27,699

bir düşünmeniz ve gidip sınıfınızdaki

derslerde bu oyun-tabanlı öğrenme ya da

4

00:00:27,699 --> 00:00:32,930

oyun oynamanın bazı yönlerini nasıl

anlatacağınızı düşünmeniz.

5

00:00:32,930 --> 00:00:38,700

Bu bir ders olabilir ya da bir düzine ders

olabilir. Çevirim-içi ortamda, size bu

6

00:00:38,700 --> 00:00:43,210

deneyimleri planlamanız için bazı kaynaklar

koyduk çünkü bu deneyimleri planlamanızı,

7

00:00:43,210 --> 00:00:48,930

sınıfınızda uygulamanızı ve bu kursta

öğrendiğinizi gerçekten kullanmanızı

8

00:00:48,930 --> 00:00:52,870

istiyoruz. Daha sonra kurstaki diğer

insanları, sizin bu deneyimlerinizi

9

00:00:52,870 --> 00:00:56,490

geri dönüt alabilmeniz ve bu düzenli

gelişim döngüsünü devam ettirmeniz

10

00:00:56,490 --> 00:01:01,900

amacıyla ikili değerlendirme yapması için

kullanacağız. Bu kurs için

11

00:01:01,900 --> 00:01:05,330

materyal toplarlamaktan kesinlikle keyif

aldım. Umarım siz de katılmaktan

12

00:01:05,330 --> 00:01:09,080

keyif almışsınızdır. Umarım çevirim-içi

topluluktaki faaliyetlere katılmaktan da

13

00:01:09,080 --> 00:01:17,000

keyif almışsınızdır. Ve hatta umarım ki; sizi

çevirim-içi kursta ya da belki okullarda

14

00:01:17,000 --> 00:01:21,900

oyun-tabanlı öğrenme alanında yapacağımız

herhangi bir işte gerçekte de görürüm.

15

00:01:21,900 --> 00:01:22,470

Çok teşekkür ederim.