|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| iTEC mini senaryo Aralık 2010  **Simüle Edilmiş Otantik Ortamlar**  Düşünülen Eğilimler:  - Etkili şirketler, öz-düzenleyici öğrenme gibi 21. yüzyıl becerileri standartlarını kabul etmişlerdir.  - Öğretmenler öğrencilerin kendi hızlarında özerk öğrenmelerine yardımcı olmada daha fazla yer almaktadır. | ESİNLENME İFADESİ Büyük şirketleri örgün eğitim içine dahil etmek ve öğretmenlere yardımcı olmak öğrencilere yardımcı olmak | TEKNOLOJİ VE KAYNAKLAR Öğrencilerin kendi özel bağlamlarında konu bilgilerini nasıl kullanabileceklerini anlamalarına yardım edecek "oyun" oluşturmak için çeşitli büyük şirketler tarafından kullanılabilecek bir simülasyon için bir şablon. |
| AKTİVİTE AMAÇLARI - öğretmenlerin, alan bilgisinin gerçek bağlamlarda nasıl uygulandığını dikkat çekici şekillerde göstermelerine izin veren simülasyonların gelişiminde şirketleri dahil etme.  - Simülasyonlar ve ciddi oyunların kullanımında öğretmenlere yardım etme.  (Gerçek işyerleri gibi otantik öğrenme ortamlarını yeniden oluşturmak) | GÖREVLER  Daha sonra öğretmenler tarafından kullanılacak simülasyonların özel sürümlerinin oluşturulmasına, Şirketler doğrudan katılıyor ve oyun geliştiricileri tarafından  ve eğitim uzmanları (belki de öğretmenler ve hatta öğrenciler) tarafından destekleniyor. |
| ALANLAR Oyunlar geleneksel sınıflarda oynanabilir aynı zamanda bir uzak sunucuda canlı olarak evden de erişilebilir (web tabanlı olmalıdır). |
| AKTİVİTE TÜRÜ Profesyonellerin gerçek çalışmalarında karşılaştıkları gerçek, otantik zorluklara yönelik probleme dayalı öğrenme. | ROLLER - Şirketlerdeki Eğitim uzmanları - Oyun / simülasyon geliştiriciler - Öğretmenler birincil hedef kitlesidir, öğrenenler oyunculardır |
| ÖYKÜSEL ANLATIM  Büyük bir havayolu taşıyıcı şirketi kurumsal sosyal sorumluluk taahhütlerini yerine getirmek için programa ve özellikle eğitime katılmak için karar verir. Onlar, temel şablonu, oyuncuların bir uçuş planı gelişiminden bir uçağın yapısal bir güvenlik analizine kadar günlük olarak pilot ve diğer havayolu çalışanlarının karşılaştıkları; sorunları çözmek için matematik kullanmaları gerektiği ciddi bir oyuna dönüştürmek için simülasyon geliştiriciler ve eğitim uzmanları ile irtibat kurarlar. Ülke çapında okullardaki matematik öğretmenleri oyunu tanımak ve oyuna özel öğrenme gereksinimleri / önlemleri gömerek, daha da özelleştirmek için oyun ile birkaç hafta geçirirler.  ve gerek duyulan özel öğrenme çıktıları gösterildiğinde, belirli bir son tarihe kadar, bir süre içinde, özerk simülasyon oyunları oynamaları için öğrencileri desteklerler. | | |