



RESTART VET:

**An innovative approach to support VET teachers/trainers
through the digital transformation of VET education**

Game Based Learning (Turkish)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Oyunlara Dayalı Öğrenme

1. GİRİŞ

GBL kısaltması olan '**oyuna dayalı öğrenme-game base learning**' terimi, önceden tanımlanmış eğitimsel sonuçlara ulaşmak için bir oyunun veya oyun öğelerinin öğretme ve öğrenme sürecinde kullanılması anlamına gelir. Özellikle Oyun temelli öğrenme, eğitici bir amacı olan ve oyun süreci boyunca bir şeyler öğrenmekle ilgili olan bir oyunu ifade eder. Oyunlaştırma, pedagojik uygulamada yeni tanıtılan bir unsurdur ve kesinlikle öğrencileri ve öğretmenleri motive etmenin harika bir yoludur. Bu yaklaşım, Kızma Birader, Risk veya Tekel gibi genel, iyi bilinen oyunları veya Escape Room, Maze Chase Labyrinth ve QR kodları gibi daha karmaşık dijital araçları veya oyunları, her iki çocuğun da öğrenmesi ve ilgisini çekmesi için bir araç olarak kullanabilir.

Bu noktada, terimler bazen birbirinin yerine kullanılsa da, ayırt edici çizgi çok ince olsa bile GBL'nin oyunlaştırmadan biraz farklı olduğunun altını çizmek önemlidir. Oyunlaştırma, "*iş (eğitim teknolojisinde büyüme) ve sosyal etki zorlukları gibi oyun dışı sorunlara oyun öğelerinin ve dijital oyun tasarım tekniklerinin uygulanması*" olarak tanımlanır . (*editech incelemesi*). Bu şu anlama gelir Oyunlaştırma unsurları normalde bir GBL etkinliğinde bulunur, ancak bunun tersi her zaman doğru değildir.



Öğrenme hedefleri:

Bu modülün sonunda:

- GBL'nin tanımına ve ilgili terimlere aşina olacak
- Farklı GBL türleri hakkında temel bir anlayışa sahip olacak
- GBL sürecine yardımcı olabilecek dijital araçlara ve ürünlere aşina olacak
- GBL'nin öğrenme faydalarının farkında olacak
- GBL'yi daha fazla keşfetmeye motive olacak

Oyun Temelli Öğrenme Türleri:

01 – Masa oyunları

Monopoly eğitici bir oyun olarak kabul edilebilir. Bunun için gerekli tüm unsurlara sahiptir: bir hikaye, karakterler, puanlar, rekabet ve diğer birçok yön. Tarih veya Matematik gibi farklı dersler için değiştirilmiş kuralları olan okullar için benzeri oyunların birçok örneği vardır.



NB Ayrıca sonraki 2 türde, ancak özellikle masa oyunlarında, oyunun hazırlanması (örneğin, tahta ve kurallar) gerçekten önemlidir. Öğrenciler “oyunu inşa etme” aşamasına dahil edilmelidir, çünkü bu oldukça öğretici ve motive edici olabilir. Bir eğitici oyun geliştirmenin harika bir Proje Tabanlı Öğrenme (PBL) etkinliği olabileceğini unutmayın.

02 – Gerçek hayat oyunları

Buradaki ortam gerçek dünyadır. Bu muhtemelen en motive edici ama aynı zamanda en stresli oyun türüdür. Bu türde öğrenciler oynamak için hareket etmeli, hareket etmeli, bedenlerini ve zihinlerini kullanmalıdır. Bu en sürükleyici türdür ve öğrencileri öğrenmelerinin hemen her alanında kıskırtır.

Belli bir mekana taşınma imkanı olduğu için gerçek hayat oyunu genellikle tiyatro ile bağlantılıdır. Bu tür oyun öğreniminde rol yapma etkinliklerinin yanı sıra simülasyonlar veya dramalar bulmak kolaydır. Öğrenciler oyunun bir karakteriymiş gibi davranırlar, amaçlarına, çevreye ve kurallara göre karar verirler.



03 – Dijital oyunlar

Buradaki ortam çevrimiçi. Dijital oyunlar masa oyunlarına benzetilebilir. Aslında, GBL için birçok dijital program, bir öğretmenin oynatılacak konuya göre eğitim içeriği ekleyebileceği veya düzenleyebileceği çevrimiçi panoları kullanır. Ayrıca, bu tür bir oyunda, özellikle öğretmen çevrimiçi araçları onların yardımı olmadan yönetemiyorsa, öğrenciler oyunun yapımında yer alabilirler. Öğrencilerin, oyunun yolu boyunca yer alan zorluklarla karşılaştıkları oyunda hareket eden bir karakteri vardır (ancak bir hesabı olması gerekmez). Dijital oyun, vücudun ve gerçek alanın kullanımına bağlı becerileri içermez, ancak öğrencileri farklı ve sanal bir şekilde işbirliği yapmaya eğitebilir.



Diğer KAYNAKLAR:

Görmek : https://ec.europa.eu/social/vocational-skills-week/gamification-vocational-training-2019-10-08_it

<https://www.springerprofessional.de/en/a-game-based-learning-platform-for-vocational-education-and-trai/15463220>

<https://trainingcentre.gr/courses/for-educational-organization-staff/game-based-learning/>

<https://www.teacheracademy.eu/blog/game-based-learning/>



2. OYUN TABANLI ÖĞRENİM ÜZERİNE ÇEVİRİMİÇİ UYGULAMALAR VE EĞİTİMLER

Oyun temelli öğrenme etkinlikleri genellikle ilkokuldan lise düzeyine kadar öğrencilerin ve gençlerin sınıflarını ilgilendirir ve içerir, burada oyun temelli öğrenmenin birkaç örneği vardır, tüm bu bağlantılar uygulama etkinliklerinin önemli web siteleridir ve yüksek yenilik unsurlarına sahiptir.

<https://learningapps.org>

<https://www.goosechase.com>

Piramit Oyunu bu videoyu izleyin https://www.youtube.com/watch?v=-5uE08ul_7A

<https://edpuzzle.com/>

<https://kahoot.com/>

<https://www.the-qr-code-generator.com/>

<https://www.pbslearningmedia.org/>

<https://nearpod.com/>

<http://www.storyjumper.com/>

<https://quizizz.com/>

<http://www.makebeliefscomix.com/>

<https://www.weebly.com/>

https://teach.classdojo.com/#/onboarding-v3/signup?stage=SELECT_SCHOOL

http://www.classtools.net/QR/qr_generator.php?fold=2&fname=e5XjU&diff=0

Su döngüsü için QR kodları)



3. FAYDALARI: Oyun tabanlı öğrenmenin faydaları nelerdir?

01 – Motivasyon

Öğrenciler her zaman motive olsaydı öğretmenlerin sorunlarının ortadan kalkacağını söyleyebiliriz. Motivasyon, sınıfta iyi bir öğretme ve öğrenme akışının anahtarıdır. Bu nedenle, oyunlar doğal olarak motive edici ve ilgi çekici olduğundan GBL çok etkilidir. Ayrıca oyunlar, “geleneksel bir dersten uzak” olarak tanımlanabilecek bir şey sağlar ve genellikle öğrenciler arası rekabeti içerir ; Bu bir sınıftaki motivasyon seviyesini yükseltebilir. Öğretmenler, yarışmanın türüne karar verebilir ve öğrenciler arasındaki stres düzeyini azaltmak için destekleyici ekipler oluşturabilir.

Öğrencilerin yaşlarına göre oyunlar oluşturmak ve dahil etmek de önemlidir, örneğin, bir oyun çok çocukça görünüyorsa gençler motivasyonlarını kaybetme eğiliminde olabilir. Bunun önüne geçebilmek için öğretmenin, öğrencilerini ilgilendiren içeriğe sahip, hedef kitlesine göre oyunlar hazırlaması gerekmektedir. Öğretmenler oyunları öğrenmek için kullanmaktan asla korkmamalı ve kimsenin oyun oynamak için asla çok yaşlı olmadığını unutmamalıdır.

02 – Dahil Etme

Oyun oynamak öğrencileri zorlayabilir ve onları konfor alanlarından çıkmaya zorlayabilir. Bu nedenle bazen bazı öğrencilerin belirli rolleri oynamak istememeleri de söz konusu olabilir. Bu durumda öğretmen, onları oynamak istemeyenleri zorlamamalıdır. Neyse ki, bir GBL etkinliği, karmaşık olsun ya da olmasın, farklı parçalardan ve farklı karakterlerden oluşur; Oyuncu türlerinin yaratılmasında ve gereken katılım türünde bir sınır yoktur. Öğrencilere herkesin oyunun kurallarına uyup uymadığını kontrol eden bir süpervizör, sınıf içi aktivitenin videosunu çeken bir kaydedici, sonuçları toplayan ve/veya oyunun nasıl geliştiğini anlatan bir muhabir veya bir kurucu rolü verilebilir. Oyunu kim kurar, vs. Önemli olan, roller ve görevler tüm öğrencileri kapsayacak şekilde farklılaştırılabilir.

03 – Öğrenci merkezli

Oyunlar doğal olarak öğrenci merkezlidir ve oyunun hazırlanmasına öğrenciler de dahil edilmelidir. Eğer meşguller ve ilgililerse, görevleri geleneksel faaliyetlerden daha isteyerek yapacaklardır. Genellikle öğretmenler hedefleri ve kuralları belirlediğinde, çoğu öğrenci daha fazla açıklama yapmadan çalışır ve öğretmenler öğrencilerini izleyip onlara yardımcı olabilir.

Eğer bilginizi genişletmek istiyorsanız öğrenci merkezli bir sınıf nasıl uygulanır, öğretmen yetiştirme kursumuza bir göz atın.

04 – Eleştirel düşünme ve karar verme

Bunlar, özellikle rol oynama ile uğraşırken uygulanabilecek ve öğrenilebilecek iki beceridir. Öğrenciler belirli ortamlarda belirli karakterleri oynamakla görevlendirildiklerinde, hedefe ulaşmak için ne yapmaları gerektiğine anında karar vermeleri gerekir.

hakkında daha fazla bilgi edinmek ister misiniz? Öğrencilerinizde eleştirel düşünme becerilerini nasıl geliştirebilirsiniz? Öğretmen yetiştirme kurslarımıza göz atın.

05 – Grup çalışması

Bir oyunun neden takım ve grup çalışmasına çok uygun olduğunu anlamak zor değil. Birlik güçtür ve herkes birlikte oyun oynadığında kaybeder veya kazanır.

hakkında daha fazla bilgi edinmek isterseniz işbirlikçi ve işbirlikçi öğrenme stratejileri nasıl kullanılır sınıfta, konuyla ilgili öğretmen yetiştirme kursumuza bir göz atın.

06 – Yaratıcılık

GBL ve oyunlar, özellikle öğrenciler oyunun yapımında yer alıyorsa, yaratıcılığı teşvik etmek için etkili araçlardır. Hayal gücünün sınırı yoktur. Öğretmenler, öğrencilerin boşlukları kendi çözüm ve fikirleriyle doldurabilecekleri bir oyunun içinde fırsatlar bırakabilir.



ÖZ DEĞERLENDİRME

Öğrencilere oyun sırasında (biçimlendirici) veya sonunda (özetleyici) öğretmenden, bir akrandan veya öğrencinin kendi kendini değerlendirmesi yoluyla gelebilecek bir değerlendirme vermek **önemlidir** .

Bir GBL etkinliğinden en iyi şekilde yararlanmak için oyun öncesinde, sırasında veya sonrasında yapılan her şey tartışılabilir, analiz edilebilir ve revize edilebilir.

Bu şekilde öğretmenler, öğrencilere eğlenmenin önemli olduğunu anlamalarına yardımcı olacak araçlar sağlayarak dışsal motivasyonu ekler, ancak aynı zamanda işleri doğru yapmayı bilmek de önemlidir.

Oyun Tabanlı Öğrenme ile ilgili deneyiminiz nedir? Sınıfınıza ne tür oyunlar eklediniz? Oyunların motive edici olduğunu düşünüyor musunuz? Aşağıda yorum yaparak oyunları ve/veya oyun tabanlı öğrenmeyi sınıfınıza dahil etme konusundaki düşüncelerinizi bize bildirir ve diğer fikirlerinizi bizimle paylaşın .

EĞİTMENE İPUÇLARI

Modülde bahsedilen tüm konuları keşfetmek için yeterli zaman ayırdığınızdan emin olun. Kendilerine daha çok güvendikleri ve zorlandıkları katılımcılara sormaktan çekinmeyin. Günlük yaşamlarından örnekler vermelerini ve kendi deneyimleriyle materyale bağlanmalarını isteyin.

GBL için uyarlanmış bir ders planı oluşturmak için biraz zaman ayırın, sorunları giderin ve her aktivite için bir zaman aralığı belirleyin, eğlenirken zamanın nasıl geçtiğini anlamamak çok kolay! 😊

Öğrenme hedeflerinizi gözden kaçırmayın, oyunlar kendi başlarına amaç değil, öğrenme hedefine giden araçlar olmalıdır. GBL ile çok rahat olmayan veya aşına olmayan öğrencilere dikkat edin ve onlara daha fazla destek ve rehberlik sunun.

