



RESEARCH GAME
The European scientific research game for schools



Hayatboyu
Öğrenme
Programı

Eğitici oyun örnek senaryo
kullanımı

Yazarlar

Bu rehber, Arařtırma Oyunu Projesinin 4. iř paketinin bir ıktısı olarak yayınlanmıřtır. Yayın grubu, Salento Üniversitesi Arařtırma Oyunu alıřma grubu tarafından koordine edilmektedir. İerik ise proje ortaklarının alıřma grupları tarafından dzenlenmiřtir.

Projenin internet sitesinden daha fazla bilgiye ulařabilirsiniz: www.researchgame.eu



Bu proje 'Avrupa Bilimsel Arařtırma Oyunu' Avrupa Komisyonunun desteęiyle finanse edilmektedir. Bu dokman sadece yazarın grřlerini yansıtır ve Avrupa Komisyonu burada yer alan bilgiler nedeniyle sorumlu tutulamaz.



İÇİNDEKİLER

1. Der Einsatz von Serious games Szenarien

5

1. Eğitici oyun örnek senaryo kullanımı

Eğitimde sürecinde eğitici oyunları kullanmak eğitimcilerin hâlihazırda sahip olduğu yöntemleri zenginleştirir. Aşağıda eğitici oyun kullanımının faydasına ve özellikle öğrencinin öğrenme sürecinde ilerlemesinin nasıl ölçülebileceğine ilişkin örnekler bulabilirsiniz.

| İçerik | Görüşler | Etki |
|-----------------------|--|--|
| Yeni sınıf, yeni konu | <p>Oyun sınıftaki resmi havayı yumuşatmak için kullanılabilir. Böylece sınıf oyunu oynarken, öğreneceği yeni konuya daha rahat adapte olur. Ayrıca oyunların öğrencileri motive etmekte ve kaynaşmalarını sağlamakta önemli katkısı vardır.</p> <p>Oyunlar zaten öğrencilerin boş zamanlarında başvurdukları günlük aktivitelerdendir. Bu nedenle oyunları ders içeriğine adapte etmek, diğerleriyle rekabeti de daha keyifli hale getirecektir.</p> | <p>Öğrenciler yeni sınıf arkadaşları ve yeni konu ile ilgili hemen malumat sahibi oldular. Oynarken öğrendiler. Oyunu istedikleri yerde ve zamanda oynayabildikleri için öğrendiklerini kalıcı hale getiren tekrar etme, öğrenme sürecinde kendiliğinden yer aldı.</p> <ul style="list-style-type: none">• Sosyal etki• Öğrenme sürecine etkisi |

| İçerik | Görüşler | Etki |
|--|--|---|
| Riskli bileşenlerle öğrenme, örneğin kimya dersi | <p>Oyun, kimyasal reaksiyonları keşfetmek için asitlerin ve asit bazların kullanımını test etmek gibi riskli bileşenleri içeren derslerde kullanılabilir. Oyun, ayrıca, risk oluşması halinde ne yapılması gerektiğini aşama aşama öğrenme olanağı sağlar.</p> <p>Elektronik, mekanik gibi diğer alanlarda da benzer uygulamalar kullanılabilir.</p> | <p>Oyun, birçok avantaj sağlar: Gerçek kimyasalları satın almaya gerek kalmadığı için maliyet azalır. Öğrenci konuyu yaralanma ihtimalini ortadan kaldırarak öğrenebilir (risksiz öğrenme). Uygulama esnasında yapılabilecek hata sayısını azaltır.</p> <ul style="list-style-type: none">• Sosyal etki• Maliyette azalma• Öğrenme sürecine etkisi. |

| İçerik | Görüşler | Etki |
|---|---|---|
| Aynı anda birden fazla konunun öğrenilmesi, örneğin biyo-çeşitlilikte araştırma oyunu (Projede kullanılan oyun) | Bir tarafta öğrenciler konuyu (biyo-çeşitlilik) keşfeder ve bir araştırma çalışmasının nasıl yürütüleceğini öğrenir. Diğer yandan ise konuyla bağlantılı olan bilimsel yöntemi öğrenirler. Bilimsel yöntem diğer alanlarda da kullanılacak olması açısından oldukça önemlidir. Araştırma Oyunu'nun en önemli etkisi öğrencilerin bir takım içerisinde farklı görevlerde (lider, üye) bulunuyor olmasıdır. | <p>Bilginin öğrenilmesinin yanı sıra yöntem ve yöntemin nasıl uygulanacağı da öğretiliyor. Böylece etki artıyor.</p> <p>Bir takım içinde çalışmak kişinin kendisi hakkında daha fazlasını öğrenmesini sağlıyor. Bunun ilerde iş hayatında da çok faydasını göreceği için oldukça önemli.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Öğrenme sürecine etkisi • Sosyal etki • Soyut kavramları anlama becerisi |

| İçerik | Görüşler | Etki |
|---|--|--|
| Çapraz öğrenme – konu bağlantılı, örneğin yabancı dil | Bu senaryoda oyun etkili öğrenmenin bir yolu olarak kullanılmıştır. Öğrenciler konuya aşina hale gelmiş ve “sürükle ve bırak” oyunu ile terminolojiyi öğrenmişlerdir. Örn 1 yapısalcı teorinin aşamaları. Örn. 2 bir arabanın nasıl yapıldığı Öğrenciler yabancı dildeki terminolojiyi görerek hem konuyu hem de yabancı dili öğreniyorlar. | <p>Öğrenci dilin önemli öğelerine yoğunlaşabilir. Ayrıca dili özelleştirmeyi de destekler (örn. Teknik terimler, sosyal bilim terimleri)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zor olanı kısa sürede öğrenmek • Etkili süre kullanımı • Dilde yetkinlik |



Bu proje 'Avrupa Bilimsel Araştırma Oyunu' Avrupa Komisyonunun desteğiyle finanse edilmektedir. Bu doküman sadece yazarın görüşlerini yansıtır ve Avrupa Komisyonu burada yer alan bilgiler nedeniyle sorumlu tutulamaz.

