

## ORTAKLAR

University of Salento

University of West  
Scotland

University of Aveiro

Bildungswerk der  
Sächsischen Wirtschaft

European Ecological  
Federation

Kariyer Danışmanlığı  
ve İnsan Kaynaklarını  
Geliştirme Derneği

# Araştırma Oyunu – Avrupa Bilimsel Araştırma Oyunu

## Oyun Kuralları

### 1. Oyun

#### 1.1 Araştırma Oyunu

Proje, öğrencilere bilimsel araştırmayı tanıtmak için kuramsal faaliyetleri BİT (BİLGİ İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİ) ile harmanlayarak pratiğe dayalı ve öğretici çalışmanın nasıl yapılacağını öğretmektedir. Projede bilimsel içerik, ağırlıklı olarak ekoloji bilimi ve özellikle oyunun da temel konusu olan biyo-çeşitliliğe dayanmaktadır. İnterdisipliner bir alan olan ekoloji, ekosistemlerde biyo-çeşitliliğin rolünü anlamamızı sağlar.

Araştırma Oyunu, öğrencilerin gerçek bir araştırmacıymış gibi tasarladıkları çalışma kapsamında hazırladıkları araştırma sorularını sınamalarını ve çevrimiçi final yarışmasında da birbirleriyle yarışmalarını kapsayan bir dizi aktiviteden oluşmaktadır.

#### 1.2 Oyunun yaklaşımı

Önerilen bu yenilikçi oyun, öğrenmeyi destekleyecek “oyuna dayalı özellikler” içeren bir içerik kullanacaktır. ARAŞTIRMA OYUNU’nun temel hareket noktası bir yöntem öğretebilmektir; proje deney araştırmasını planlamayı bilimsel yöntemin öğretilmesinin ve öğrenilmesinin bir aracı olarak kullanmaktadır. Araştırma, bilimsel bir fikir üretebilmek ve deneysel faaliyetler ile bu fikrin sınanması anlamına gelmektedir. Araştırma planı, yöntemin öğrenilmesi açısından hayati bir öneme sahiptir. Burada önemli olan nokta, ulaşılan sonuçlar veya kişisel yetenekler değil, “yöntem” ve araştırma sürecinin kendisidir.

Araştırma Oyunu, özellikle bilimsel/ekolojik içeriği temel alan bilimsel yönetime odaklanacaktır.

Oyun, ekolojik içeriğe sahip (biyo-çeşitlilik vb.) bir araştırmanın geliştirilmesi ile ilgilidir. Web 2.0 platformunda oluşturulmuş çeşitli aşamaları ve takımların birbirleriyle yarışacakları yarışmayı içermektedir (daha ayrıntılı bilgi için platformu ziyaret ediniz - <http://www.researchgame.eu/platform>). Oyun, ekoloji ve her proje ortağı ülkenin coğrafi özelliklerine ilişkin bilimsel konulardan oluşmaktadır.

Yönetici Ortakları ile İletişim  
Bilgileri:

Prof. Alberto Basset  
[alberto.basset@unisalento.it](mailto:alberto.basset@unisalento.it)  
+39.0832.298722

Ing. Nicola Fiore  
[nicola.fiore@unisalento.it](mailto:nicola.fiore@unisalento.it)  
+39.0832.294463

Dott.ssa Franca Sangiorgio  
[franca.sangiorgio@unisalento.it](mailto:franca.sangiorgio@unisalento.it)  
+39.0832.298606

## ORTAKLAR

University of Salento

University of West  
Scotland

University of Aveiro

Bildungswerk der  
Sächsischen Wirtschaft

European Ecological  
Federation

Kariyer Danışmanlığı  
ve İnsan Kaynaklarını  
Geliştirme Derneği

## 2. Oyunun bölümleri

Oyun iki aşamadan oluşmaktadır:

- Bir araştırma projesinin uygulanması (aşama 1)
- Çevrimiçi yarışma (aşama 2).

### 2.1 Oyuncular

- Oyuncular 11 yaşından büyük öğrencilerden oluşacaktır
- Oyuncular takımlar halinde yarışacaktır
- Her takım kendi ismini ve üyelerini seçecektir
- Her takım 4-8 öğrenciden ve bir mentordan oluşacaktır (mentor olan öğretmen takımı kurup organize edecek ve okul ile proje takımının aracısı olacaktır). Her okul, "araştırma projesinin uygulanması" aşamasında birden fazla takıma sahip olabilir. Ancak oyun iki seviyede de oynanmadığı sürece her okuldan sadece bir takım final yarışmasına katılabilir. Çevrimiçi final yarışmasına hangi takımın katılacağına (birden fazla takım olması durumunda) mentor karar verecektir. İlk aşamada yarışan aynı okuldaki takımlar, uygun görüldüğü takdirde, birleşip bir (yada iki) takım olarak ikinci aşamada yarışabilirler (aynı seviyedeki öğrenciler).
- Final yarışmasında takıma "araştırma projesinin uygulanması" aşamasında yarışmamış yeni bir yarışmacı alınmaz; mentor değiştirilemez. Mentor, öğrencileri yarışma boyunca destekleyecek ve liderlik edecek olan kişidir.
- Her mentor, hangi takımının (birden fazla takımı varsa) ikinci aşamaya devam edeceğini bildirmek zorundadır. Bildirmediği takdirde Bilimsel Komite en yüksek puan alan takımı ikinci aşamaya geçirecektir.
- Öğrenciler, görev paylaşımının nasıl olacağına bir şablon çerçevesinde karar verebilirler (örneğin rollere göre: konuyu ayrıntılı araştırarak olan kişi, pratik faaliyetleri gerçekleştirecek olan kişi, görev dağılımını yapacak olan kişi vb. [daha ayrıntılı bilgi için EK-A'yı inceleyebilirsiniz])

Yönetici Ortaklığın İletişim  
Bilgileri:

Prof. Alberto Basset  
[alberto.basset@unisalento.it](mailto:alberto.basset@unisalento.it)  
+39.0832.298722

Ing. Nicola Fiore  
[nicola.fiore@unisalento.it](mailto:nicola.fiore@unisalento.it)  
+39.0832.294463

Dott.ssa Franca Sangiorgio  
[franca.sangiorgio@unisalento.it](mailto:franca.sangiorgio@unisalento.it)  
+39.0832.298606

## EK-A – Takım roller için örnek

### ORTAKLAR

Takım ismi \_\_\_\_\_

University of Salento  
University of West  
Scotland  
University of Aveiro  
Bildungswerk der  
Sächsischen Wirtschaft  
European Ecological  
Federation  
Kariyer Danışmanlığı  
ve İnsan Kaynaklarını  
Geliştirme Derneği

Roller	Öğrencinin ismi
Baş araştırmacı (takım lideri) [1 öğrenci]	
Araştırmacı (araştırma için gereken çalışmayı yapacak olan kişi) [1 veya daha fazla öğrenci]	
Araştırma asistanı (araştırma çalışmalarına yardım edecek olan kişi) [1 veya daha fazla öğrenci]	
Bilişimci (bilgisayarda çalışacak kişi) [1 veya daha fazla öğrenci]	
Teknisyen (deneysel çalışmayı yürütecek olan kişi) [1 veya daha fazla öğrenci]	
Vb.	

## 2.2 Diller

- Tüm kaynaklar ve oyun İngilizce, Almanca, İtalyanca, Portekizce ve Türkçe dillerinde olacaktır.
- Çevrimiçi oyun tüm dillerde oynanabilecektir.
- Farklı ülkelerden katılan okullar arasındaki iletişim ve geribildirimler İngilizce olacaktır ve forum ile oyun platformunda yer alan takımlar için ayrılmış bölümlere yüklenecektir.
- Aşama 1’de ortaya çıkartılacak tüm ürünler İngilizce olarak yayınlanacaktır.

### 3. Platform

- Platform, kayıtlı her kullanıcı için ayrılmış özel alanlardan oluşan, öğrencilerin ve öğretmenlerin platformu nasıl kullanacakları veya oyun ve bilimsel içerik hakkında ihtiyaç duyabilecekleri bilgiyi içeren bir sistemdir.
- Platform çok-dilli olacaktır.

#### Kayıt

- ✓ Her referans öğretmen, okulunu ve takımını belirterek platforma mentor olarak kaydolmak zorundadır. Eğer mentor birden fazla takıma sahipse kayıt prosedürünün ikinci aşamasını izlemek zorundadır. Mentorun kaydı ‘Bilimsel Komite’ tarafından onaylanmalıdır.
- ✓ Oyuna katılmak için her öğrenci sisteme kaydolurken kendine ait bir kullanıcı adı ve şifre edinmelidir.
- ✓ Her mentor öğrencileri ve takımı ile eşleşmiş olmalıdır.

Yönetici Ortaklığının İletişim  
Bilgileri:

Prof. Alberto Basset  
[alberto.basset@unisalento.it](mailto:alberto.basset@unisalento.it)  
+39.0832.298722

Ing. Nicola Fiore  
[nicola.fiore@unisalento.it](mailto:nicola.fiore@unisalento.it)  
+39.0832.294463

Dott.ssa Franca Sangiorgio  
[franca.sangiorgio@unisalento.it](mailto:franca.sangiorgio@unisalento.it)  
+39.0832.298606

## ORTAKLAR

University of Salento

University of West  
Scotland

University of Aveiro

Bildungswerk der  
Sächsischen Wirtschaft

European Ecological  
Federation

Kariyer Danışmanlığı  
ve İnsan Kaynaklarını  
Geliştirme Derneği

### *Oyunu nasıl oynayacaksınız? – Aşama 1*

- ✓ Sisteme giriş yaptıktan sonra kullanıcının rolüne göre (öğrenci, mentor vb.) bazı seçenekler görünür olacak.
- ✓ Sisteme kayıtlı her öğrenci ve mentorun aşama 1'e giriş hakkı olacaktır
- ✓ Her takım oyunun gerekliliklerini karşılayan bir 'araştırma projesi' geliştirecek ve platform üzerinden diğer takımlarla iletişim halinde olacaktır.
- ✓ Bütün faaliyetler 5 Nisan 2014 tarihinde sona erecektir.
- ✓ Aşama 1 süresince, öğrenciler (takımlarının ismini belirterek) 'forum'da diğer takımlarla bilgi paylaşımında bulunabilirler
- ✓ İlk aşamanın sonunda her takım, kendisi için ayrılmış olan bölümde – 'takım için ayrılmış bölüm' (team wiki area) – araştırma projelerinin çıktılarını yayınlamak zorundadır (örn rapor, video olarak)

### *3.1 Aşama 1'de nasıl puan kazanılır?*

- Bu aşamanın sonunda her takım profillerinde yer alacak ve oyun süresince ne kadar ilerlediklerini gösterecek bir rozet kazanabilir
- Her takım, ilk aşamada ürettikleri çıktılara göre skor elde edebilecektir. Takımlar değerlendirilmeleri için araştırma faaliyetlerinin çıktılarını takımları için ayrılmış bölümde sunmak zorundadır. Çıktılar şu formatlarda olacaktır:
  - a. Birlikte ulaştıkları sonuçların faaliyetlerini gösteren bir video kaydı – bu kayıt saha araştırmasının bazı sonuçlarını da içerecektir. En fazla 3 dakika uzunluğunda hazırlanacak olan video öğrencilerin fikirlerini ve araştırmalarını geliştirmeye ve anlatmaya odaklanacaktır. Video Youtube'a ve platforma da yüklenecektir.
  - b. Öğrencilerin ulaştıkları bulguları içeren bir-iki sayfa uzunluğunda özet (öğrenciler özeti onlara verilecek şablona göre hazırlayacaktır)
  - c. Araştırma projesinin sonuçlarını ve çalışmalarını esnasında ulaştıkları sonuçları gösteren bir poster (öğrenciler onlara verilecek şablona göre hazırlayacaktır)
- Öğrenciler değerlendirilmesi için araştırma faaliyetlerinin çıktılarını takımları için ayrılmış olan bölümde sunmak zorundadır (Platformda bir şablon olacak)
- Takımların sundukları çıktılar bilim komitesi tarafından değerlendirilecektir. Tüm takımlar diğer takımların ürettikleri çıktılar üzerinde proje platformunda yer alan postları "beğenerek" düşüncelerini yansıtabilirler; Bilim Komitesi Avrupa Ekoloji Federasyonu'nun başkanı (komiteyi koordine eder), Bilim Danışmanları ve koordinatör tarafından belirlenen diğer üyelere oluşur.
- Bilimsel komite, takımların sunduğu çıktılara 0 ile 30 arasında bir puan verecektir. Araştırma faaliyetinin bütünlüğü ve üretilen çıktılarının bilimsel yöneme uygunluğu 20 puan değerindedir; 10 puan yapılan çalışmanın yaratıcılık boyutuna ve platformdaki diğer takımlarla kurulan iletişimin yoğunluğu ve kalitesine verilecektir.

Yönetici Ortaklığının İletişim  
Bilgileri:

Prof. Alberto Basset  
[alberto.basset@unisalento.it](mailto:alberto.basset@unisalento.it)  
+39.0832.298722

Ing. Nicola Fiore  
[nicola.fiore@unisalento.it](mailto:nicola.fiore@unisalento.it)  
+39.0832.294463

Dott.ssa Franca Sangiorgio  
[franca.sangiorgio@unisalento.it](mailto:franca.sangiorgio@unisalento.it)  
+39.0832.298606



## ORTAKLAR

University of Salento

University of West  
Scotland

University of Aveiro

Bildungswerk der  
Sächsischen Wirtschaft

European Ecological  
Federation

Kariyer Danışmanlığı  
ve İnsan Kaynaklarını  
Geliştirme Derneği

- Değerlendirme kuralları belirli bir matrise dayanacak ve sonuçların doğruluğundan ziyade sürece odaklanacaktır
- Her takım diğer takımlardan en az üçünün çıktısı hakkındaki görüşlerini platformdaki "beğen" butonunu kullanarak belirtebilir.
- Aşama 1'in sonunda platformda, katılan her takım için bir rozet sergilenecektir. Rozet tipleri: Bronz (0-10 puan arası); Gümüş (11-20 puan arası); Altın (21-30 puan arası)
- Bu takımlar en fazla 30 olabilecek bir başlangıç puanı ile ikinci aşamaya (çevrimiçi yarışma) geçeceklerdir

### 3.2. Çevrimiçi yarışma – Aşama 2

- Çevrimiçi yarışma ilk aşamaya göre takımlardan daha çok şeyin beklendiği ve her takımın final puanını alabilmek için soruları birlikte cevaplamasının gerektiği bir bölüm olacaktır. Yarışmada önerinin boyutları uygulanacak ve biyo-çeşitlilik ile ilgili temel bilimsel yöntemlerin öğrenmelerine hizmet edilecektir.
- Aşama 2 süresince her takım farklı amaçlara ulaşmayı hedefleyen bir dizi mini oyunu tamamlamak zorundadır
- Oyunun ikinci aşamasında (çevrimiçi yarışmada) her takım en fazla 70 puan alabilir
- Yarışma **29 Nisan 2014** tarihinde yapılacaktır. Sistem Orta Avrupa saati ile **sabah 10'da (Türkiye saati ile 11:00)** açılacak ve sadece belirli bir süre açık kalacaktır
- Her takım, mini oyunların (mini oyunlar, oyunun içinde yer alan bir dizi alıştırmadan oluşmaktadır) sonunda harcadığı toplam süreye bağlı olarak bonus puan kazanabilir
- Takımlar final yarışmasına bir kere başladıktan sonra oyunu tamamlamak zorundadır. Oyunda ara vermeleri için herhangi bir seçenek yer almamaktadır
- Final sıralamasına yalnızca katılan takımlar dahil edilecektir
- Oyunun sonunda en yüksek puanı alan takım birinci olacaktır.
- İlk üçe giren takımlar bir kupa ve diploma kazanacaktır.
- Akıl hocası ve bir öğrenci birinci olan takımı temsilen ödül törenine davet edilecektir. Seyahat masrafları ve harcırah proje bütçesinden karşılanacaktır.
- Bilimsel komite, takımların ortaya koydukları proje çıktılarını bakarak özel ödüller verme hakkına sahiptir.
- Tüm katılımcılara katılım sertifikası verilecektir.
- Birinci olan takımın proje sonuçları Projenin internet sitesinde yer yayınlanacaktır. (<http://www.researchgame.eu>)

Yönetici Ortaklığın İletişim  
Bilgileri:

Prof. Alberto Basset  
[alberto.basset@unisalento.it](mailto:alberto.basset@unisalento.it)  
+39.0832.298722

Ing. Nicola Fiore  
[nicola.fiore@unisalento.it](mailto:nicola.fiore@unisalento.it)  
+39.0832.294463

Dott.ssa Franca Sangiorgio  
[franca.sangiorgio@unisalento.it](mailto:franca.sangiorgio@unisalento.it)  
+39.0832.298606