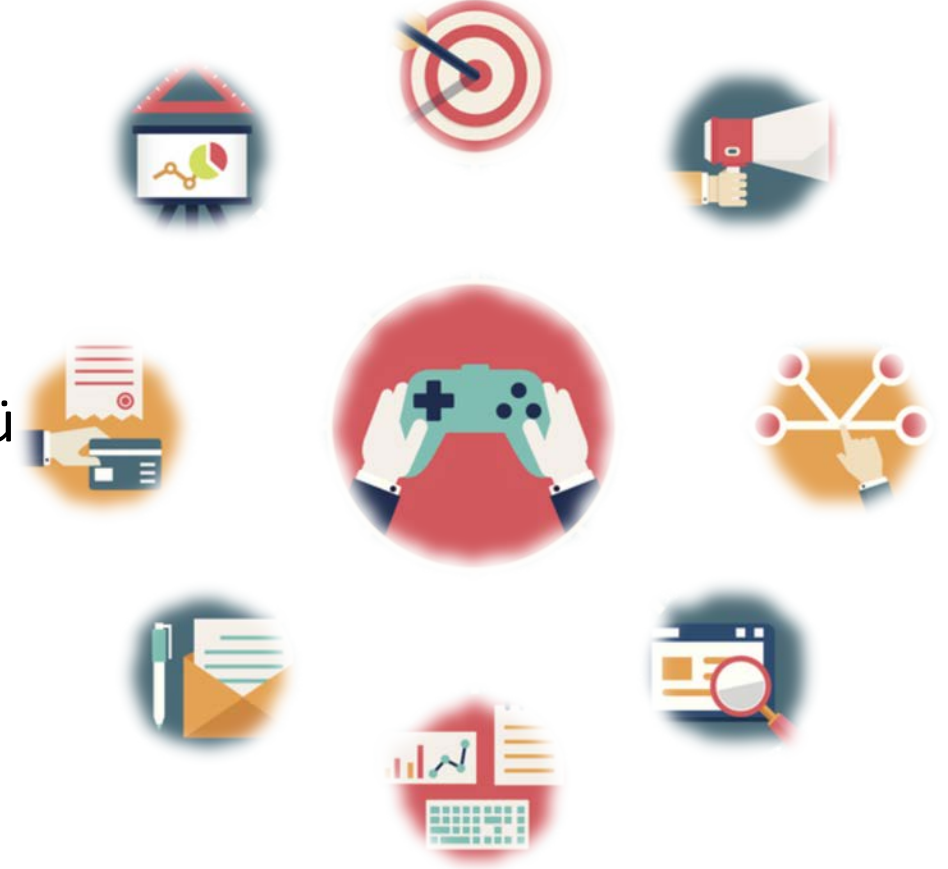


Öğrenme ve Öğretimin Oyunlaştırılması

Doç. Dr. Türkan Karakuş Yılmaz

Atatürk Üniversitesi

Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü



«Yaşlandığımız İçin Oyun Oynamayı Bırakmayız, Oyun Oynamayı Bıraktığımız İçin Yaşlanırsınız»

Bernard Shaw



Oyun Nedir?

1

Ö

- Oyuncuların ölçülebilir bir sonuçla sonuçlanan, kurallarla tanımlanan yapay bir çatışmaya girdikleri bir sistem (Salen & Zimmerman).
- Birdir bir, futbol, monopoly, tetris, Pub G.

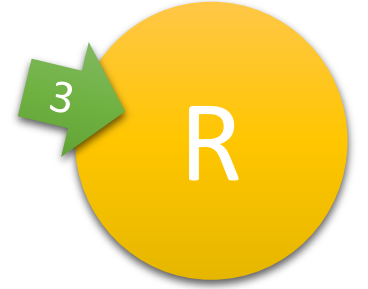


Oyun tabanlı öğrenme nedir?



- Oyun tabanlı öğrenme (GBL), bir takım öğrenme çıktılarını oyun vasıtası ile elde etmeyi hedefleyen bir tür öğrenme türüdür.
- Oyun temelli öğrenme, konuyu oyunla vermek ve oyuncunun bahsedilen konuyu gerçek dünyaya transfer etme yeteneğini geliştirmek için tasarlanmıştır.
- Örn: Matematik dersi ile ilgili oyunlar

Oyunlaştırma nedir?



- Oyunlaştırma oyun tasarım elementlerinin ve oyun mekaniklerinin oyun olmayan içeriklerde kullanılmasıdır (Domínguez vd. , 2013).
- Oyun olmayan sistemlerde, kullanıcı deneyimini arttırmak ve kullanıcının ortama bağlanmasını sağlamak amacıyla dijital oyun elementlerinin kullanılmasıdır (Deterding, Sicart, Nacke, O'Hara ve Dixon, 2011).

Oyun	Oyun tabanlı öğrenme	Oyunlaştırma
Oyun sadece eğlence için oynanır, çoğu kez belirlenmiş bir hedefi ve kuralları vardır	Oyunda bir öğrenme hedefi vardır	Motive etmek gibi bir hedefi olabilir, ancak hiçbir hedef belirlenmeyebilir. Kural denilen unsurlar daha çok görevleri tamamlamak içindir.
Kazanan- kaybeden taraf vardır	İstenilirse kazanan ve kaybeden taraf olabilir, ancak temel hedef oynayan herkesi bir eyleme yönlendirmektir	Kaybetme genelde yoktur, daha çok aksiyon aldırarak, tetiklemek için desteklenir.
Oyunda öncelik oynamaktır, sonra ödül gelir	Öğrenme amaçlı oyunun sadece kendisi de bir ödül olabilir	Ödül zorunlu değildir, oyunlaştırmanın kendisi ödül hissi verebilir
Oyunların geliştirilmesi pahalı ve uzun bir süreçtir	Oyunların geliştirilmesi pahalı ve uzun bir süreçtir	Planlanması zaman alabilir ancak elde edilmesi ucuzdur
Bir öyküsü, sahneleri vardır	Öyküsü ve sahneleri vardır, Oyunun içeriği öğrenme içeriği ile bütünleştirilir	Öğrenme içeriğinden çok öğrenme sürecine entegre edilir
Tümüyle tasarlanmalı ve tek başına çalışmalıdır	Tümüyle tasarlanmalı ve tek başına çalışmalıdır	Varolan bir sürece entegre edilir, ilgili süreçten ayrı olarak uygulanabilir

Oyunlaştırmaya Temel olan Teoriler



- Motivasyon
- Akış
- Öz-belirleme
- Fogg davranış modeli
- Eğlence



Motivasyon



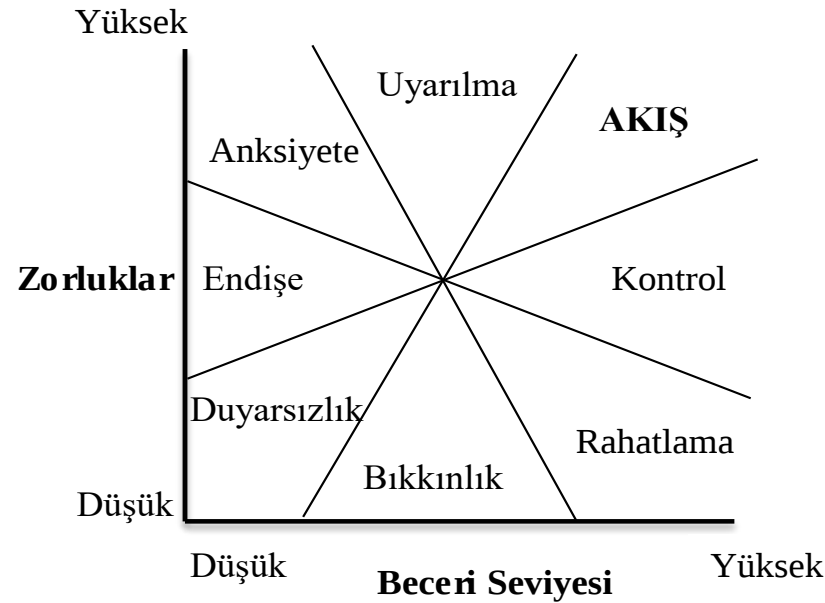
- İçsel motivasyon, bir kişinin kendi isteğiyle öğrenme aktivitelerini yerine getirmesidir. Örneğin kişinin dışsal bir ödül olmaksızın sadece keyif aldığı için (bir kitabı okuması gibi), her hangi bir zorlama olmaksızın faaliyeti gerçekleştirmesidir.
- Dışsal motivasyon, cezadan kaçınmak veya bazı ödülleri kazanmak için üstlenilen davranışlardır. Motivasyon kişinin içinden gelmez; dış etkilerle gerçekleşir



Akış



- Bireyin tüm dikkatini vererek uğraşmış olduğu görevinde, kontrolünün tamamen kendisinde olduğunu hissetmesi ve görevini bitirmek için yaptığı eylemler sonucunda aldığı geri bildirimler sayesinde başarı duygusunu yaşayabildiği “denge” durumu



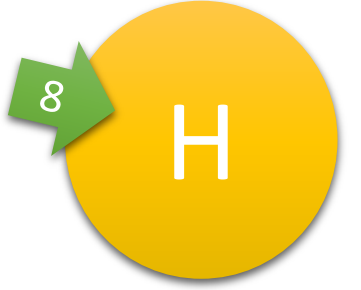
Öz - belirleme



- Bireylerin davranışlarının şekillenmesinde içinde bulundukları ortamın özerkliği destekleyici olması, seçim duygusunu hissettirmesi önemli görülmektedir.



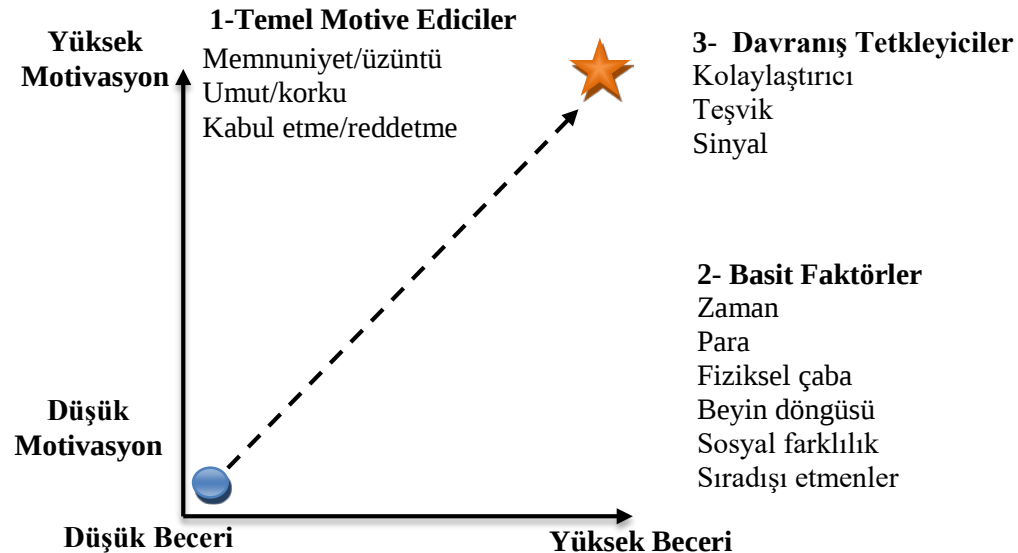
Öz-belirleme kuramı



- Oyunlaştırmanın motive etme özelliği öze-belirleme kuramındaki üç unsurun sağlanması ile başarılabilir.
- Her öğrencinin beklentisi ve tetikleyicisi farklı olabilir, öğrenciler oyunlaştırmaya katılmak isterler ancak en yetkin oldukları konu ne ise bu onları tetikleyebilir. Örneğin gizemli bir problemin çözümü bazıları için sıkıcı olabilirken bazıları için kendilerini göstermede bir araçtır.

Fogg davranış modeli

- Fogg Davranış Modeli, bir davranışın oluşması için bir arada bulunması gereken üç etkenden bahseder: Motivasyon (motivation), yetenek (ability), tetikleyiciler (triggers)
- Tetikleyiciler “şimdi yap” diyen ve harekete geçiren etkenlerdir.

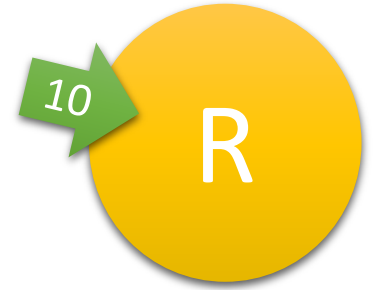


Eğlence teorisi



- İnsanların davranışlarını değiştirmelerini sağlamak istiyorsanız, orijinal ve eğlenceli olarak yapmalarını sağlayın...

Minik bir aktivite (50P)



Oyunlaştırmanın dayandığı teorilere bakıldığında



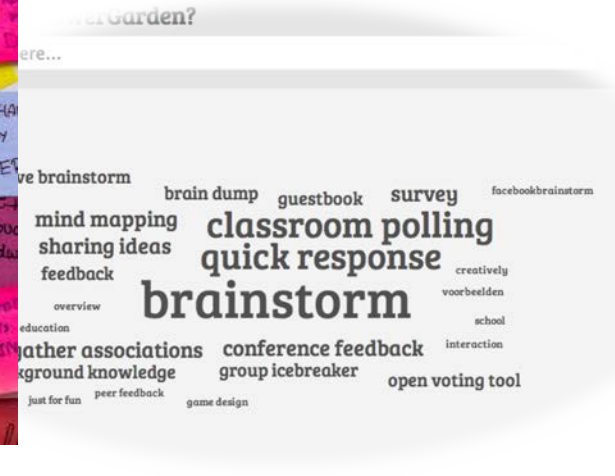
- Asıl amaç içsel motivasyon oluşturmaktır
- Kişilerin yetenekleri ile aktivitelerin zorluğunun dengeli olması gerekir
- Motive olmuş bir grubun uygun sinyallerle harekete geçmeleri sağlanmalıdır
- Ortam ve etkinlikler özerklik sağlayıcı olmalıdır
- Sosyal etkileşim oyunlaştırma ile teşvik edilmelidir
- Eğlence unutulmamalıdır, eğlence davranışı güçlendirir

Rozet zamanı

- Oyunlařtırma neydi?
- Oyunlařtırma hangi teorileri temel alır?
- Motivasyon kaç řekilde oluřabilir?



-



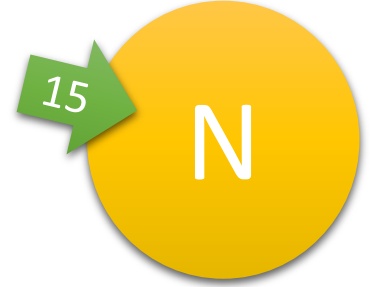
Farklı çerçevelerden oyun elementleri

14

A

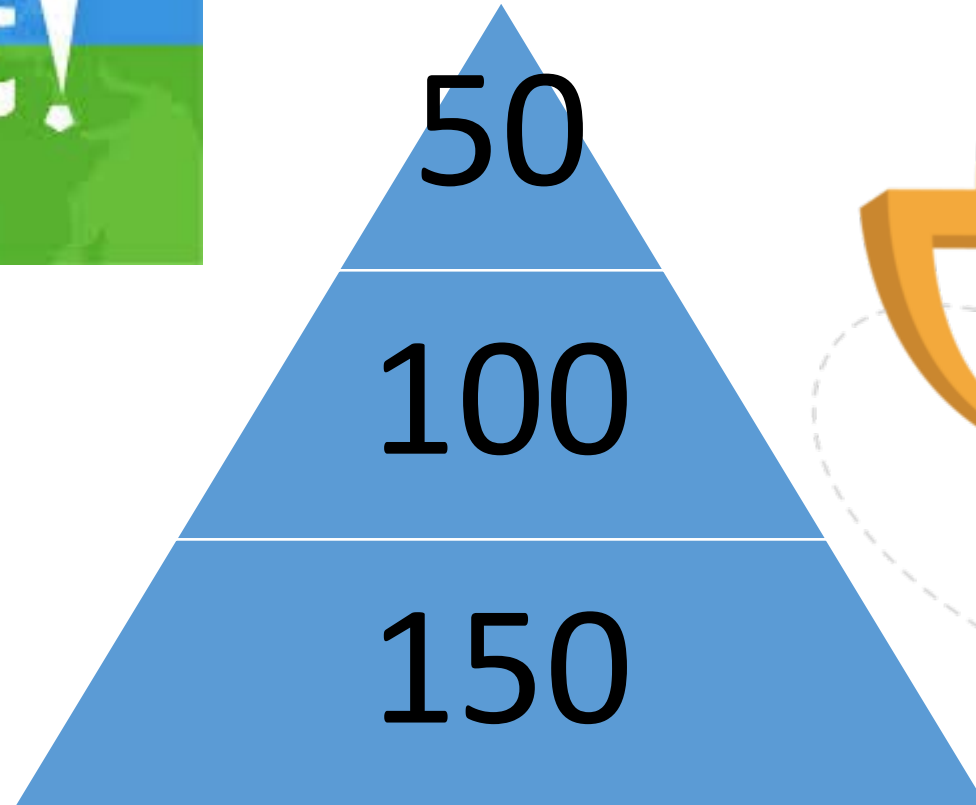
Bunchball	Werbach & Hunter	Chou	Seminer etkinlikleri
Zaman sınırlılıkları, zorluklar	Zorluklar,	Kıtlık (scarcity)	Kahoot
Mücadele	Yarışma,		EdPuzzle, monopoly yaklaşımı
Armağan/ bağış	İşbirliği,	Sosyal etki	Quizlet, answergarden
Seviye	Geribildirim,	Güçlendirme	Monopoly yaklaşımı, Quizlet
Sanal hediye	Kaynak toplama,	Sahiplenme	Rozetler
Puan	Ödüller,	Başarma	Monopoly yaklaşımı
Lider tahtası,	Sıra,		Liderlik sıralaması
	Kazanma durumları		
		Oyun öyküsü/anlam yükleme	
		Kaçınma	
	Şans faktörü,	Öngörülemezlik	PPT ???

Unutulmaması gereken nokta

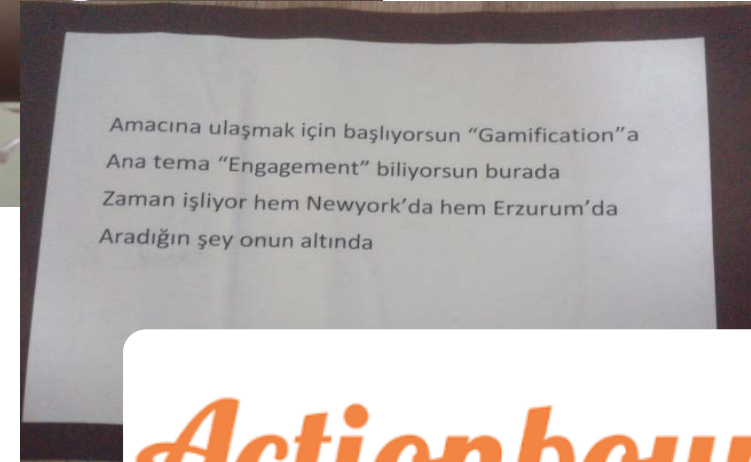


- Oyunlaştırma temel oyun mekanizmaları düşünülerek istenilen şekilde yapılabilir
- Oyunlaştırmayı tamamen orijinal fikirler üzerinden gerçekleştirebilirsiniz, oyunlaştırmanın kalıplaşmış bir yapısı yoktur

Zorluk – kurallar - sınırlılıklar

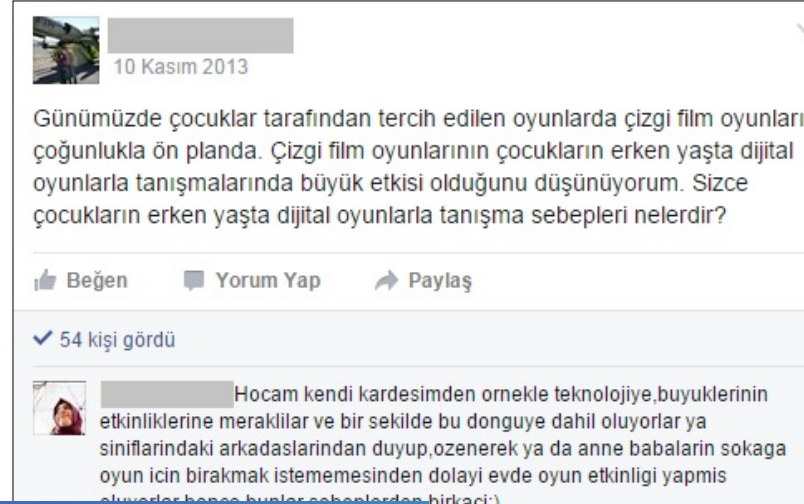
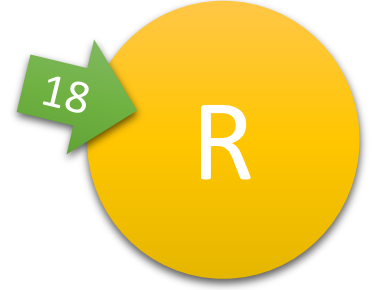


Mücadele



Actionbound

İş birliği

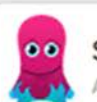


**Kazanan
takım
üyeleri 200
puan alır**

Kaynak toplama - rozetler





 BÜŞRA ARAS 2	 EBRAR HAKTAN	 EDANUR BUDAK 3	 ELİF POLAT 1		
 FATMA GÜLTEKİN 2	 HAMZA GÜLMÜŞ 1	 HİLMİ KARADAYI 2	 KADİR ÖZADANIR		
 KÜBRA MERT 1	 MUHAMMED AKSAKAL 2	 MUHAMMED YUSUF YIL... 1	 MUHAMMET ALAY 1	 NİSA AYDIN 1	 RÜMEY... HAKTAN 1
 RÜMEY... KARADEMİR 2	 SAMİRA AĞIRBAŞ 1	 TAHA BEKMEZ 2	 YASEMİN BULUT 1		

Ödül

19

Y

- Mükemmellik Belgesi!



		200
		Answergarden
50	100	150
Ed-Puzzle	Sorular Sorular	Rozetleri hesapla



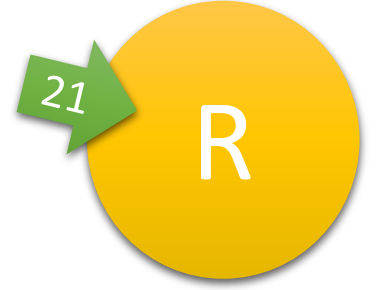
Liderlik sıralaması

20

E



Rozet zamanı



- Oyunlaştırmanın tüm elementlerini kullanmak zorunda mıyız? Neden?
- Sizce oyunlaştırma uygulamalar düşünüldüğünde hangi öğrenme kuramına uygun bir yaklaşımdır?

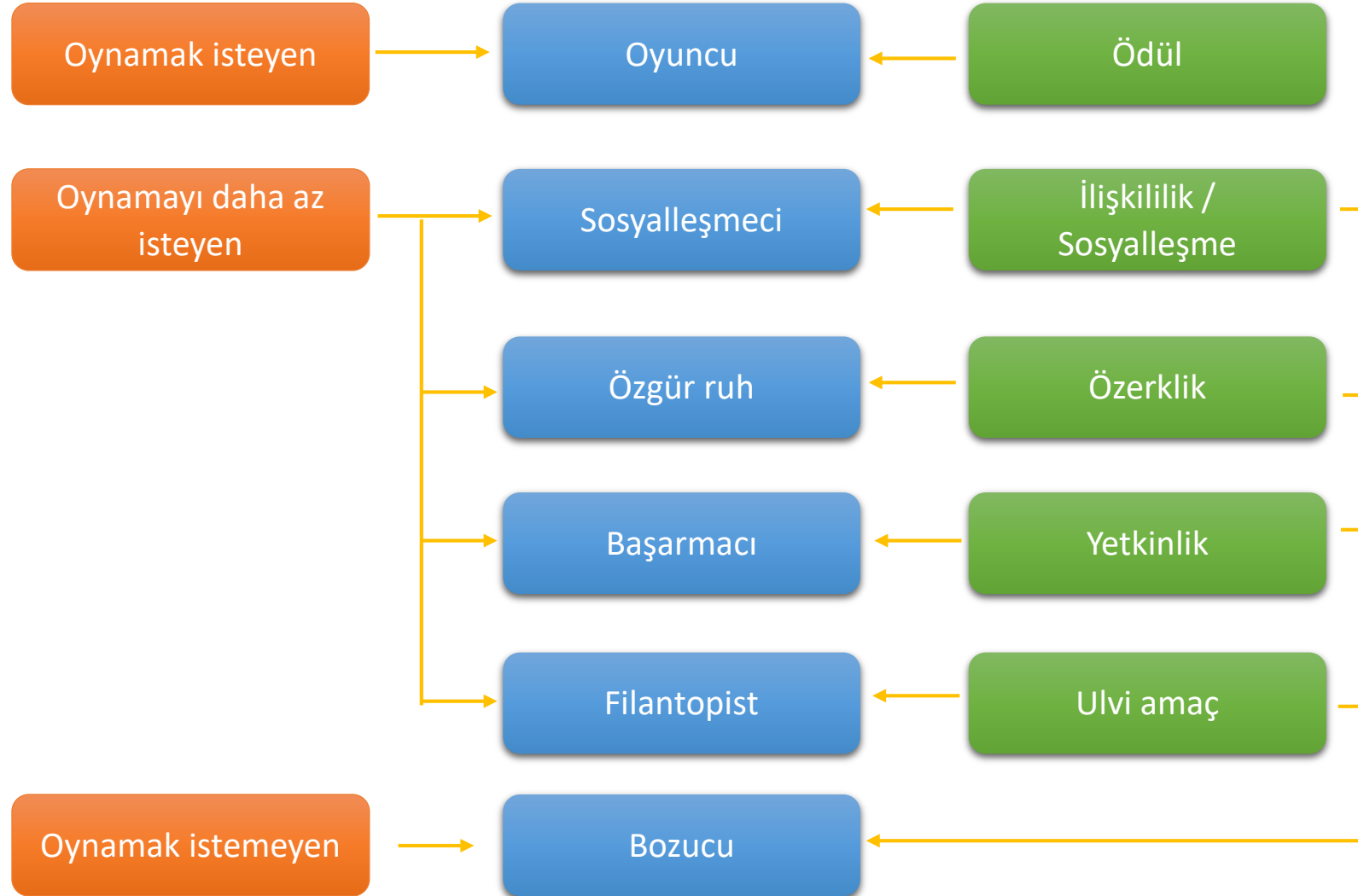


Alan	Kaynak	Amaç	Örneklem	Kullanılan Oyunlaştırma Elemanları	Veri toplama Aracı	Sonuçlar
Eğitim	Kebritchi, Hirumi ve Bai (2010)	Öğrenme faaliyetini desteklemek	Lise öğrencileri	Avatar, puan, soru cevaplama	Mülakat ve başarı testi	Matematik ders başarısı artmıştır
	Bertoli (2012)	Öğrencilerin katılımını teşvik etmek	6. sınıf öğrencileri	Yarışma, puan, seviye, avatar		Öğrencilerin derse ilgileri ve motivasyonları arttı
	Kumar ve Khurana (2012)	Öğrenme faaliyetini desteklemek	207 yüksek lisans öğrencisi	Seviye, skor tahtası	Anket	Programlama öğretimini kolaylaştırdı
	Domínguez vd. (2013)	Öğrenci motivasyonunu ve katılımını artırmak	123 Lisans öğrencisi	Seviye, zorluk, madalya, skor tahtası	Sayısal veri, anket	İçsel motivasyon, genel puan ve pratik yapma arttı ancak yazma performansı ve katılım zayıf kaldı
	Goehle (2013)	Öğrencileri teşvik etmek	60 lisans öğrencisi	Puan, ilerleme, başarı, ödül	Sayısal veri, anket	Oyunlaştırma elemanları birçok öğrenciyi motive etti
	Snyder and Hartig (2013)	Katılımı desteklemek	169 öğrenci	Ödül	Sayısal veri, anket	Katılımcıları destekledi ve katılımı artırdı
Sağlık	Cafazzo vd. (2012)	Kanda günlük glikoz seviyesinin ölçümü için cesaretlendirme	20 kişi	Puan, ödül	Sayısal veri, anket	Katılımcıların kandaki şekeri ölçme katılımı % 50 arttı
	Stinson vd. (2013)	Katılımı desteklemek	55 kişi	Rol, durum, ödül, madalya, zorluk	Sayısal veri, anket	Yüksek uyum ve memnuniyet sağlandı

Oyunlaştırmada öğrenci özellikleri

22

D



Oyunlaştırmada yaşayabileceğimiz zorluklar neler olabilir?



- Öğrenci farklılıkları
 - Planlama süresi
 - Takip
 - Uygun araçları bulmak
 - Sınıf kontrolü
 - Başka?
-
- Ama sonunda elde edeceğiniz motive olmuş, mutlu öğrencilere değer!

Son bir şey kalmıştı: Şans - gizem - öngörülemezlik

- PPT slaytlarındaki şifreli harfleri farkettiler mi?
- İfade nedir?

Okumalara şifre koyma?

BİLİŞSEL PSİKOLOJİNİN ALANLARI

Modern bilişsel psikoloji, teorilerini ve tekniklerini,1 alanından özgürce seçer (bkz. Şekil 1.1). Bu alanlar; bilişs 3rüntü tanıma, dikkat, bilinç, bellek, bilginin temsili, img 3im, düşünme ve kavram oluşturma, insan zekâsı ve yapay 3açıklanmıştır.

Bilişsel Nörobilim

Sadece son birkaç yıldır bilişsel psikologlar ve bilişsel nörobilimciler bir- ikte çalışıyorlar. Simdive kadar bu birlikte çalışma. zihin özelliğimizizin arastı-

Yapılan Not

01.03.2014 17:45:34ml

teacher

Seçenekler -

1-Bilişsel psikolojinin alanları nelerdir?

edmodoya yazarmısınız

ÖĞRENME HER ZAMAN HER YERDE

Mükemmellik belgesi

