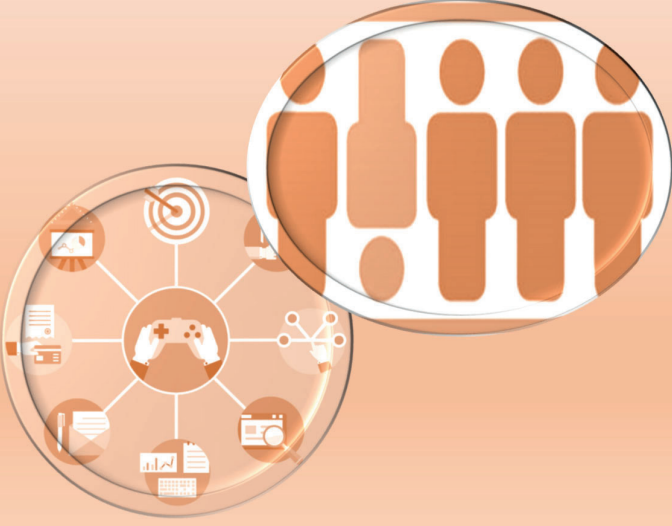


Öğrenme ve Öğretimin Oyunlaştırılması & Ters Yüz Sınıf

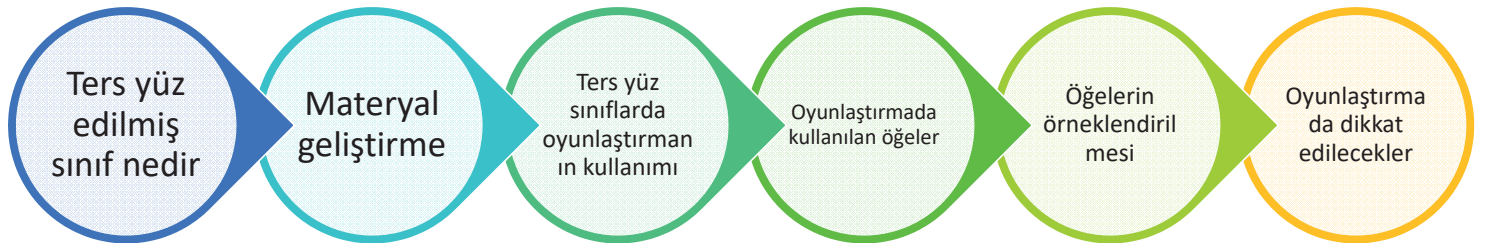


Doç. Dr. Türkan Karakuş Yılmaz

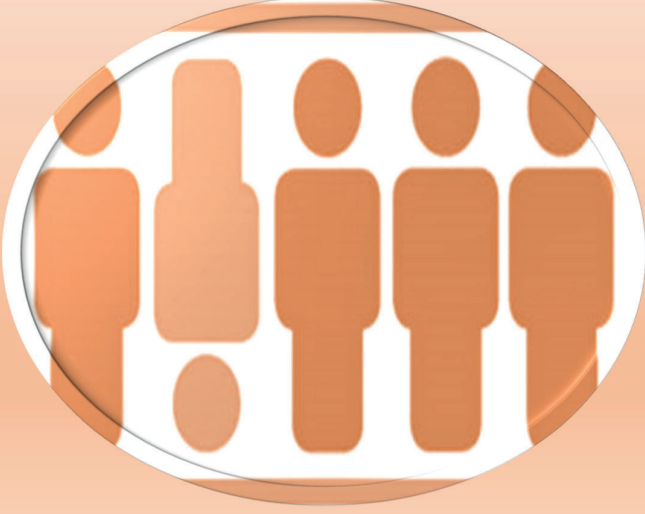
Atatürk Üniversitesi

Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü

Ne amaçlıyoruz?



Ters Yüz Sınıf



Ters yüz sınıf

- Ters yüz öğrenme modeli
- Ters yüz öğrenme yaklaşımı
- Ters - yüz edilmiş sınıflar
- Tersyüz sınıf modeli
- ...
- ..



Ters Yüz Sınıf Nedir?

- Ters yüz sınıflar, ders öğrenilen sınıf ile ödev yapılan evin yer değiştirmesidir.



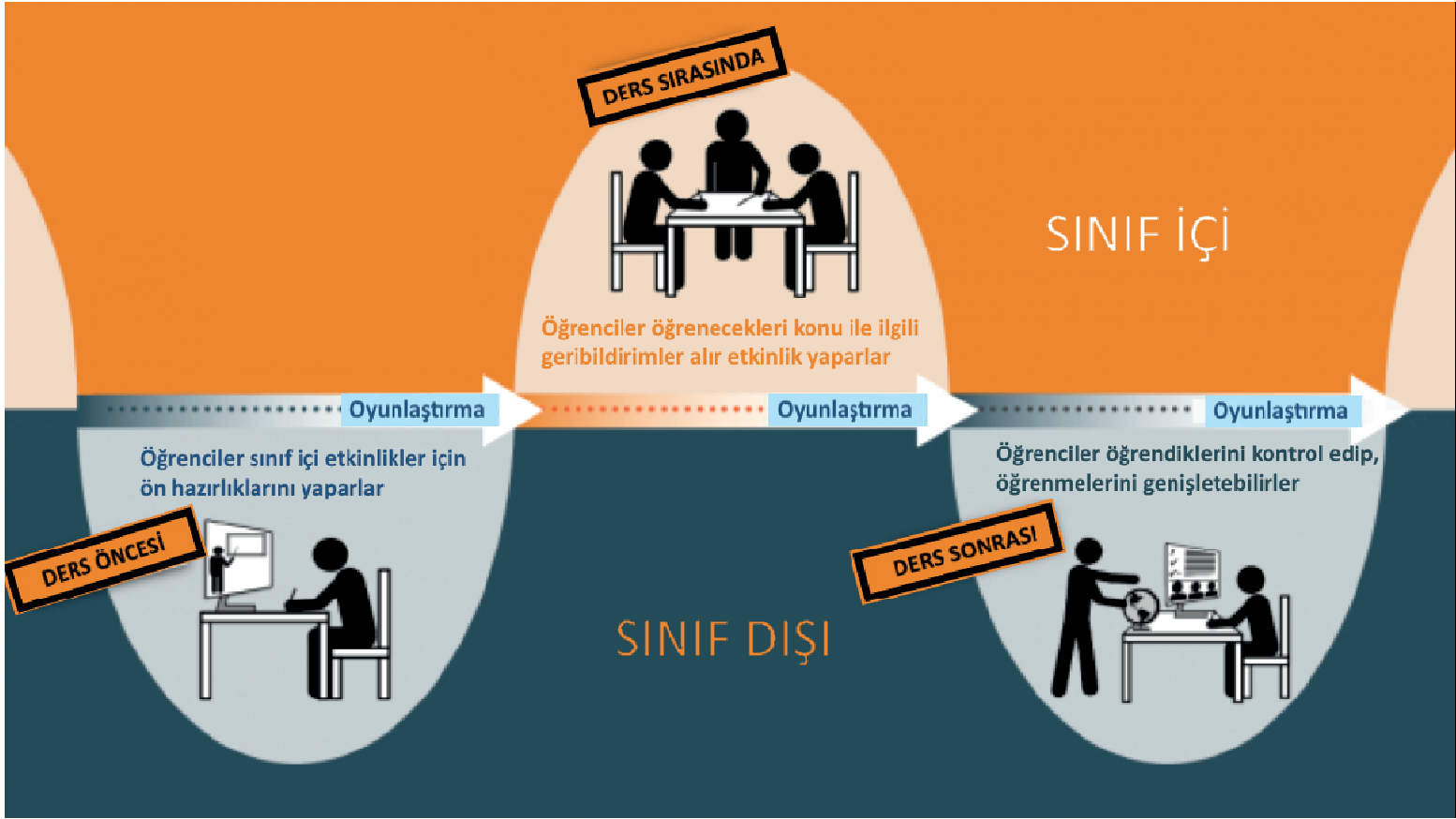
Geleneksel Sınıf

- Öğretimci sınıfta sunacağı materyalleri hazırlar
- Öğrenciler dersi dinler ve not alır
- Öğrenmeyi pekiştirmek için ev ödevi verilir



Ters Yüz Sınıf

- Eğitimci ders notlarını kaydeder ve öğrencileri ile sınıf dışında paylaşır
- Öğrenciler derse gelmeden önce ders notlarını izler ya da dinler
- Ders sırasında aktif öğrenme ve üst düzey düşünmeye yönelik etkinlikler uygulanır
- Etkinlikler sırasında öğrenciler eğitimciden destek alabilirler



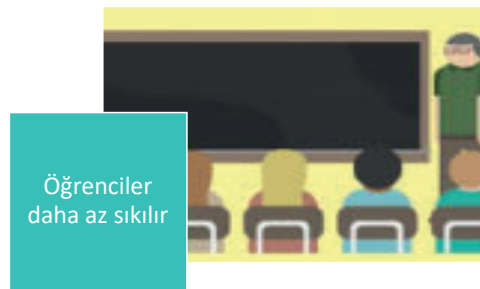
Sınıf dışı hazırlık

- Videolar
- Sunumlar
- Okumalar
- Ders materyallerine çalışılmasına motive etmek için;
 - Test, quiz, etkinlikler
 - Tartışma ortamları
 - Oyunlaştırılmış etkinlikler

Sınıf içi etkinlikler

- Test, quiz, alıştırma
- Kavram haritası oluşturma
- Grup çalışması, akran öğretimi
- Soru cevap yöntemi
- Tasarım etkinlikleri; video, dijital öyküleme, oyun
- Düşünmeye sevk eden etkinlikler; konunun gerçek yaşamda kullanımını örneklendirme
- Oyunlaştırılmış etkinlikler

Ters Yüz Sınıfın Faydaları



Ters Yüz Öğrenme & Oyunlaştırma.pptx - PowerPoint

File Home Insert Design Transitions Animations **Slide Show** Review View Accessibility Format

From Beginning From Current Slide Present Online Custom Slide Show Set Up Slide Show Hide Slide Rehearse Timings Record Slide Show Start Recording from Beginning... Start Recording from Beginning... Clear

Play Narrations
Use Timings
Show Media Controls
Monitor: A
Use Presenter View

Start Slide Show

Start Recording from Beginning...
Record narrations, ink, laser pointer gestures, and slide and animation timings for playback.

Peki video m...

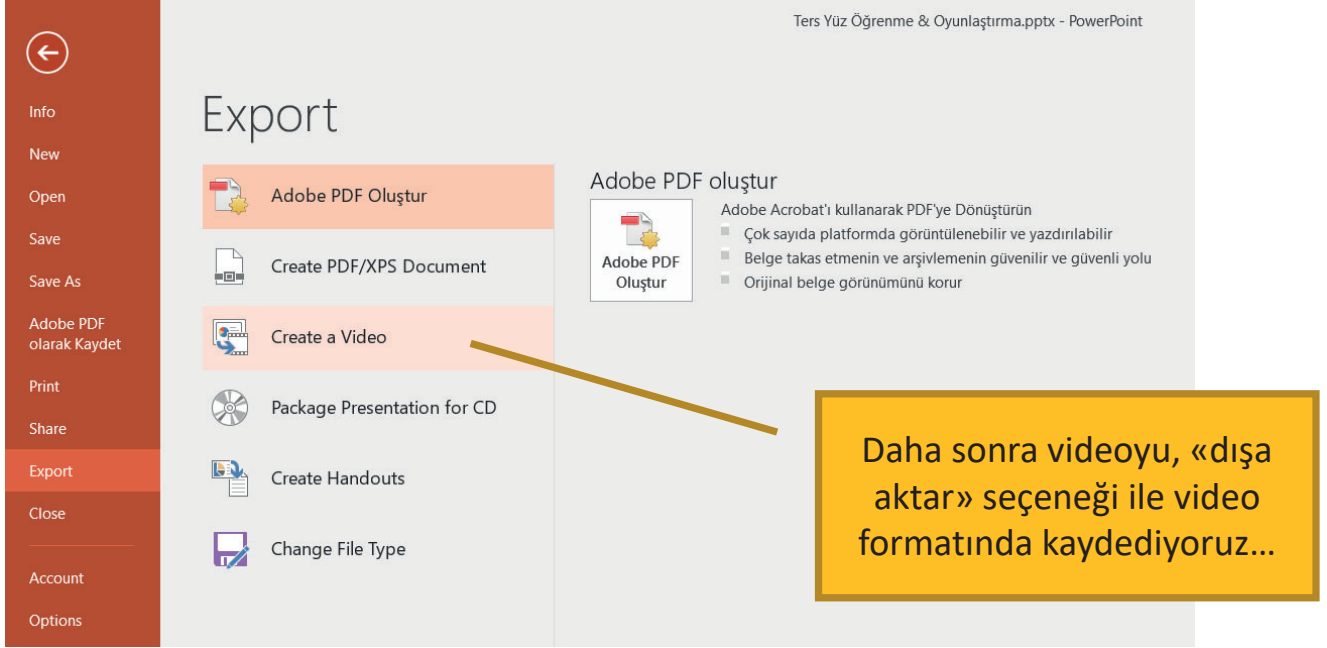
Click to add text

• Peki video nasıl hazırlayabiliriz?

- Click to add text



Peki video nasıl hazırlayabiliriz?



Ders öncesi öğrencileri motive etme

- Oluşturulan videoları, Ders Bilgi Sistemi, Youtube veya sosyal medya araçları yoluyla paylaşabiliriz.
- Sosyal ağda bir grup oluşturularak video ile ilgili bazı sorular paylaşılabilir
- Öğrenme materyallerine şifre, kod gibi gizemli unsurlar yerleştirilerek öğrencilerin bulduklarını paylaşmaları istenebilir
- Öğrencilere ders öncesi verilen pratik yapma materyalleri üzerinde yaptıklarını paylaşmaları istenebilir

Oyunlařtırma



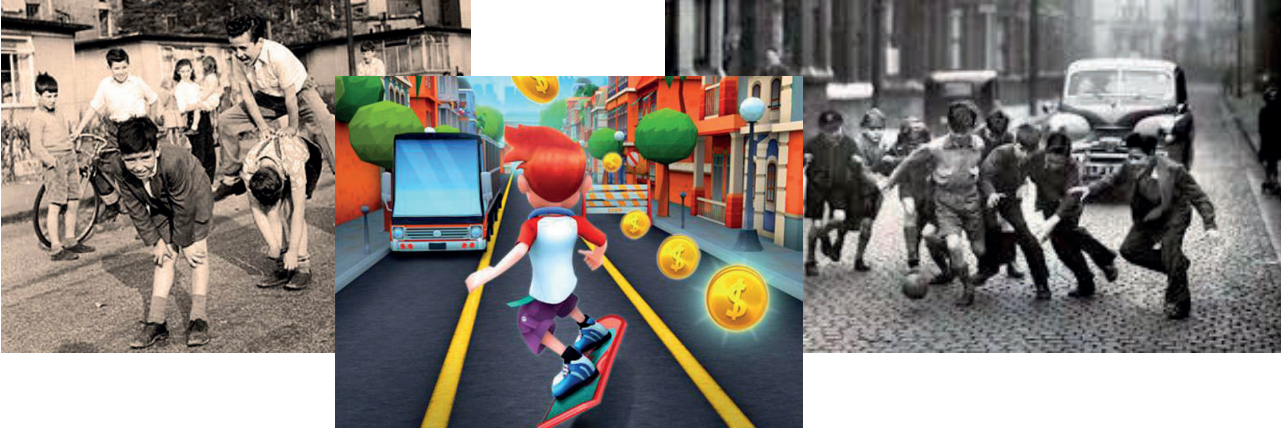
«Yařlandığımız İçin Oyun Oynamayı Bırakmayız, Oyun Oynamayı Bıraktığımız İçin Yařlanırız»



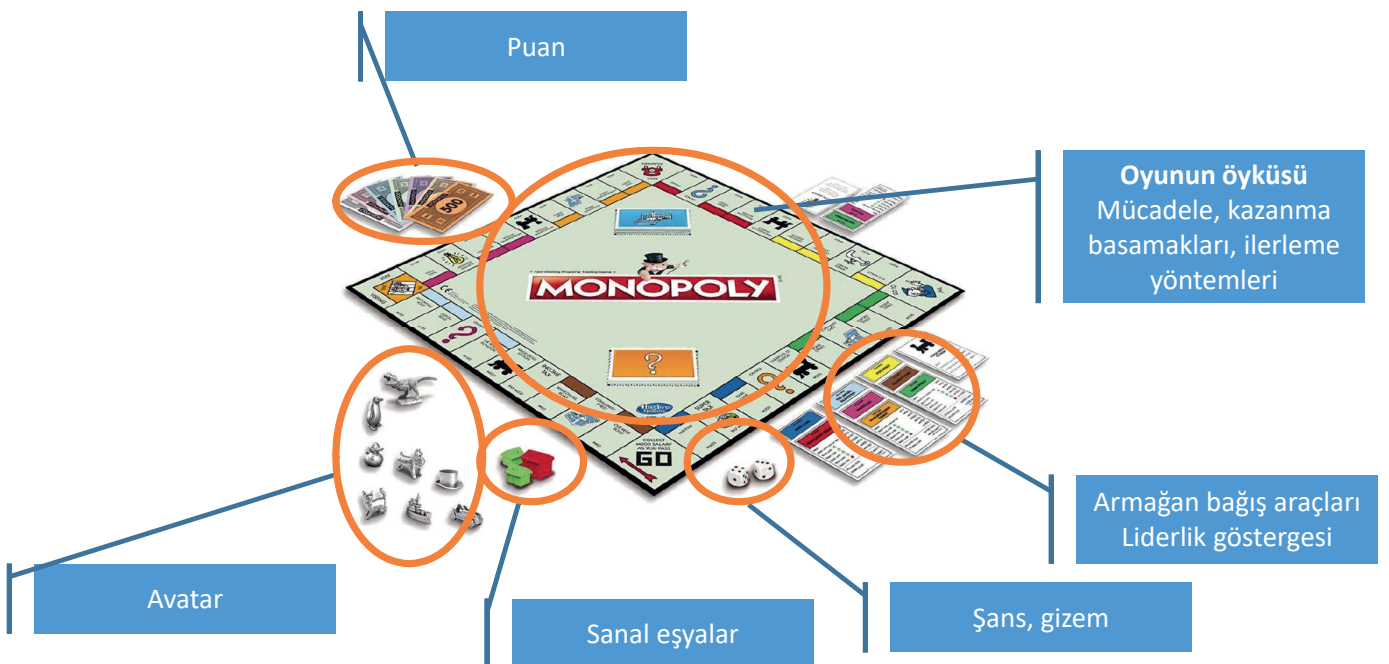
Bernard Shaw

Oyun Nedir?

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



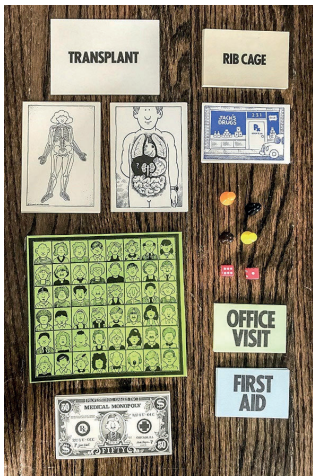
Oyun - Monopoly



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

Eğitsel oyun - monopoly



Monopoly mantığı aynı ancak hedefte öğrenme var...

Oyunlařtırma nedir?

- Oyunlařtırma, motivasyon ve katılımı artırmak amacıyla oyun tasarım elementlerinin ve oyun mekaniklerinin oyun olmayan ieriklerde kullanılmasıdır (Domínguezvd. , 2013).
- Oyun olmayan sistemlerde, kullanıcı deneyimini arttırmak ve kullanıcının ortama bağlanmasıı sağlamak amacıyla dijital oyun elementlerinin kullanılmasıdır (Deterding, Sicart, Nacke, O'Hara ve Dixon, 2011).

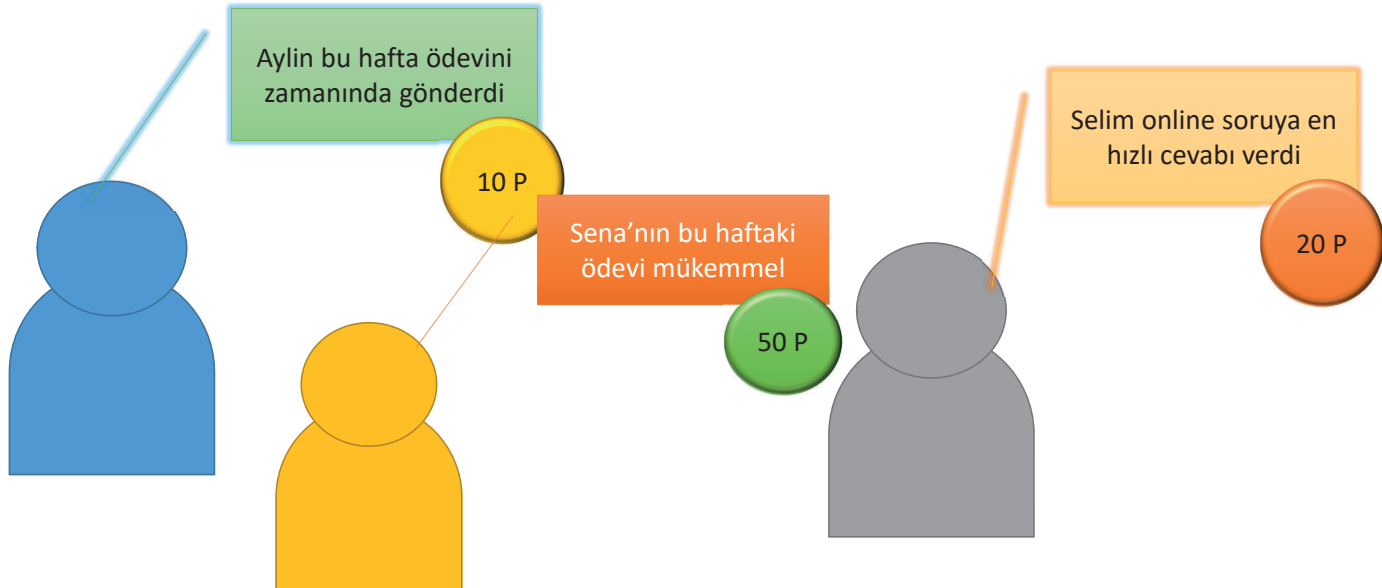
Oyunlařtırma – McDonald's Monopoly



Aynı monopoly mantığını sınıfta uygulasak?

650	600	550	450	400
Soruyu doğru bilersen istediğin bir rozeti seç	1 saat fazla devamsızlık hakkı kullanabilirsin	Bir ödevinin puanını 5 artırabilirsin	Mavi rozet al	Görev kart al tamamladığında mavi rozet alabilirsin
700				
Bir arkadaşının sorusunu cevapla bilersen büyük sarı rozet al				Bir arkadaşının rozetini al
900				200
Mükemmellik belgesi, final notuna 10 puan ekle		Soru ?		Answergardenda yazan bir kelimeyi post-it'e yazıp arkadaşına yapıştır
Esra				
	20	50	100	150
Başlangıç	Hala başlangıç	Kendine bir kahraman ismi belirle ve rozet kağıdının üstüne yaz	Arkadaşına bu günün konusu ile ilgili bir soru sor bilemezse bir rozetini al	Görev kart al tamamladığında mavi rozet alabilirsin

Aynı monopoly mantığını sınıfta uygulasak?



Aynı monopoly mantığını sınıfta uygulasak?

650	600	550	450	400
Soruyu doğru bilersen istediğin bir rozeti seç	1 saat fazla devamsızlık hakkı kullanabilirsin	Bir ödevinin puanını 5 artırabilirsin	Mavi rozet al	Görev kart al tamamladığında mavi rozet alabilirsin
	Hakan			Cem
700				350
Bir arkadaşının sorusunu cevapla bilersen büyük sarı rozet al				Bir arkadaşının rozetini al
				Ayşe, Tuba, Halil
900				200
Mükemmellik belgesi, final notuna 10 puan ekle				Derste öğrenilenlerle ilgili bir kelimeyi post-it'e yazıp arkadaşına yapıştır
				Meltem, Burak, Selim
	20	50	100	150
Başlangıç	Hala başlangıç	Kendine bir kahraman ismi belirle ve rozet kağıdının üstüne yaz	Arkadaşına bu günün konusu ile ilgili bir soru sor bilemezse bir rozetini al	Görev kart al tamamladığında mavi rozet alabilirsin
		Ahmet, Zafer	Zerrin, Handan, Sena, Aylin	



Oyunlaştırmada
kullanabileceğimiz
stratejiler

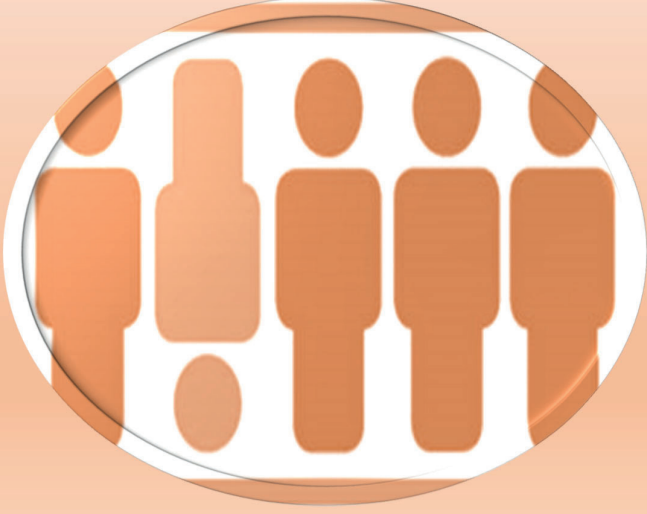
Kullanabileceğimiz oyun elementleri neler olabilir?

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

Unutulmaması gereken nokta

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

Şimdi Ters Yüz sınıfa tekrar dönelim...



Konu: Oyunlaştırmaya temel olan
teoriler ve pratik örnekler

- https://www.youtube.com/watch?v=_pcLKI2GnBc

Kaynak toplama rozetler

- Oyunlaştırma nedir?



- Oyunlaştırma hangi teorileri temel alır?



- Motivasyon kaç şekilde oluşabilir?



- Kimler soruyu cevaplamış?

Kaynak toplama - rozetler



Zorluk – kurallar – sınırlılıklar - ödül



İş birliği



Şans-gizem-öngörülemezlik

- Videodaki şifreler & sorular

What are the learning environments in virtual environments?

Barney Dalgarno and Mark J. W. Lee

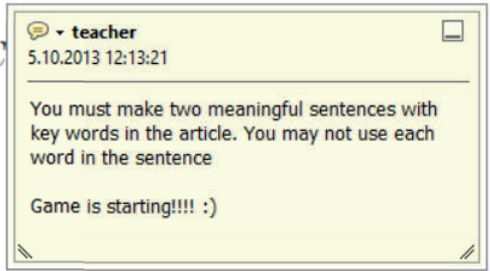
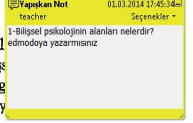
Barney Dalgarno is a research fellow with the Centre for Research in Complex Systems (CRiCS), Charles

BİLİŞSEL PSİKOLOJİNİN ALANLARI

Modern bilişsel psikoloji, teorilerini ve tekniklerini, insanı özgürce seçer (bkz. Şekil 1.1). Bu alanlar; biliş, öğrenme, dikkat, biliş, bellek, bilginin temsili, imge, düşünme ve kavram oluşturma, insan zekası ve yapay zeka alanlarıdır.

Bilişsel Nörobilim

Sadece son birkaç yıldır bilişsel psikologlar ve bilişsel nörobilimciler birlikte çalışıyorlar. Simdive kadar bu birlikte çalışma. zihin özelliklerimizin araştırılması.



Liderlik sıralaması



Ödül

- Mükemmellik Belgesi!



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



Oyunlaştırmada
yaşayabileceğimiz
zorluklar

Answergarden – Link masaüstünde...

- Oyunlaştırma sürecinde yaşayabileceğimiz zorluklar neler olabilir?



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!

Dinlediğiniz için teşekkürler

