

ÖĞRETMEN EL KİTABI

DİJİTAL OYUN TABANLI ÖĞRENME AKTİVİTELERİ KULLANARAK ÇEVRE VE İKLİM DEĞİŞİKLİĞİNİN MÜFREDATA ENTEGRE EDİLMESİ GİZLİ ÖĞRENİMİN GÜCÜYLE NASIL YAPILIR?

Proje Ortakları;

1. TÜRKİYE(Koordinatör- HOCA AHMED YESEVI ANADOLU LİSESİ)
2. YUNANİSTAN (Gymnasio L.T. Halkis "Socratis Fanurakis")
3. PORTEKİZ (Escola Secundária de Penafiel)
4. HIRVATİSTAN (ZDRAVI GRAD)
5. ROMANYA (UNIVESITATEA DIN PITESTI)

Project Number: 2021-1-TR01-KA210-SCH-000032316

"Avrupa Komisyonu'nun bu yayının üretimine verdiği destek, yalnızca yazarların görüşlerini yansıtan içeriğin onaylandığı anlamına gelmez ve Komisyon, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz."

El Kitabı

- 1.BAAMBOOZLE.....2
- 2.EDUCAPLAY.....3
- 3.LEARNINGAPPS.....4
- 4.PURPOSE GAMES...5
- 5.WORDWALL.....6

EL KİTABI

Bu bilgi çağının eğitimi geleceğin şekillenmesinde büyük rol oynamaktadır. Bireylerin ve grupların inovasyonuna zeka, yaratıcılık ve kapasite açısından yatırım yapılabilir. Pedagoji ve psikoloji alanında incelendiğinde, bir öğrenme aşamasında oyun oynayarak eğitimin daha verimli olduğu görülmektedir.



Araştırmacılar, eğitsel ve dijital oyunların yalnızca duygusal ve bilişsel yetenekleri, motor becerileri ve duyuşsal algıyı değil, aynı zamanda özgüven ve sosyal davranışı da geliştirdiği fikrini ortaya koyuyor. Öğrenme dostu bir potansiyele sahip olan dijital oyunlar, eğitimde yeni bir "dijital oyun tabanlı öğrenme" yaklaşımına yol açmıştır.

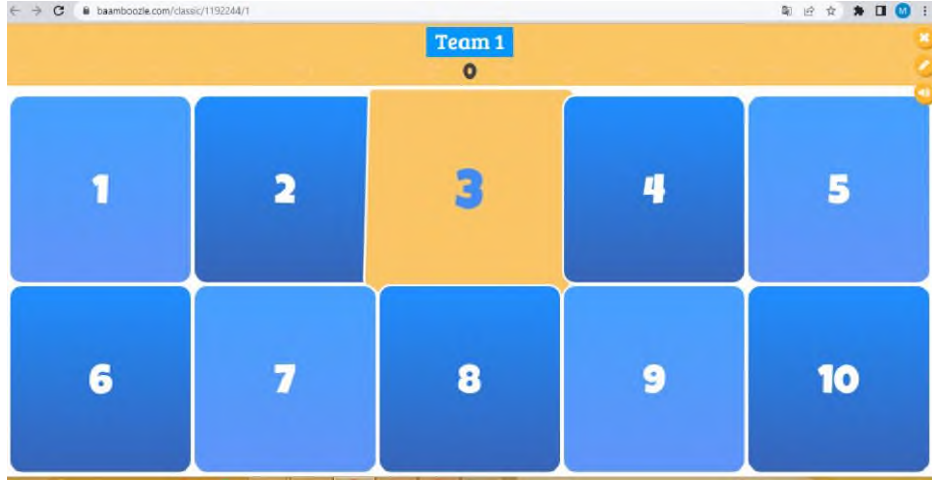
Bu bilgi çağının eğitimi geleceğin şekillenmesinde büyük rol oynamaktadır. Bireylerin ve grupların inovasyonuna zeka, yaratıcılık ve kapasite açısından yatırım yapılabilir. Pedagoji ve psikoloji alanında incelendiğinde, bir öğrenme aşamasında oyun oynayarak eğitimin daha verimli olduğu görülmektedir.

Araştırmacılar, eğitsel ve dijital oyunların yalnızca duygusal ve bilişsel yetenekleri, motor becerileri ve duyuşsal algıyı değil, aynı zamanda özgüven ve sosyal davranışı da geliştirdiği fikrini ortaya koyuyor. Öğrenme dostu bir potansiyele sahip olan dijital oyunlar, eğitimde yeni bir "dijital oyun tabanlı öğrenme" yaklaşımına yol açmıştır.



Bu bilgiler ışığında işte C.C.D.C. proje ortakları (TÜRKİYE(Koordinatör- HOCA AHMED YESEVI ANADOLU LİSESİ), YUNANİSTAN (Gymnasio L.T. Halkis "Socratis Fanurakis"), PORTEKİZ (Escola Secundária de Penafiel), HIRVATİSTAN (ZDRAVI GRAD), ROMANYA (UNIVERSITATEA DIN PITESTI)) Portekiz'deki ikinci hareketlilik toplantısı:

1. BAAMBOOZLE



Baamboozle, oyun oynamak ve oluşturmak için hızlı ve kullanımı kolay bir araçtır. Öğretmenler metin, resim animasyonu ve daha fazlasını içeren öğrenme oyunları oluşturabilir veya mevcut binlerce oyuna göz atarak uygun olanı bulabilir. Öğrenme, ilgi çekici ve rekabetçi bir ortamda, tüm sınıfla veya gruplar halinde yapılır.



<https://www.baamboozle.com/classic/1192244/1>



<https://www.baamboozle.com/classic/1192276/1>

2. EDUCAPLAY

Global warming effects

0/2
NUM. TRIES

100
SCORE

04:57
LEFT TIME

Global sea levels are rising as a result of human-caused global warming. Displacing human populations and other species.

Global warming causes ice melting at a faster rate than usual in Greenland, Antarctica and the Arctic.

Climate impacts are already harming health through air pollution.

Climate change threatens the survival of species on land and in the ocean.

Educaplay, çevrimiçi olarak oynanabilen on altı tür oyun içeren ücretsiz bir etkileşimli platformdur: çapraz bulmaca, kelime arama bulmacası, ABC oyunu, hafıza oyunu, sınav, sütun eşleştirme oyunu, şifre çözme oyunu, slayt gösterisi, dikte oyunu ve diyalog oyunu. Eğitim etkinlikleri oluşturmak, sınıfları yönetmek ve katılımı teşvik etmek için bulabileceğimiz en eksiksiz oyunlaştırma araçlarından biridir. Öğretmenler, bu ücretsiz eğitici oyun oluşturucuyu kullanarak kendi eğitim kaynaklarını oluşturabilirler.

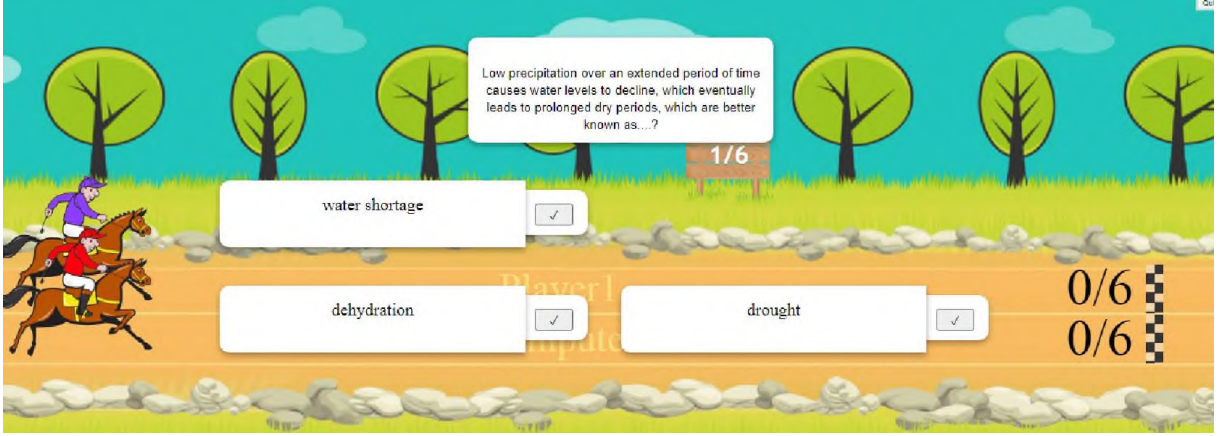


https://www.educaplay.com/learning-resources/13023914-global_warming_effects.html



https://www.educaplay.com/learning-resources/13024272-ways_to_reduce.html

3. LEARNINGAPPS



Learningapps, etkileşimli modüller aracılığıyla öğrenme ve ön öğrenme süreçlerini kolaylaştırmak için tasarlanmış bir Web uygulamasıdır. Bu modüller doğrudan öğrenme içeriğine entegre edilebilir, ancak kullanıcılar tarafından çevrimiçi olarak da tasarlanabilir veya değiştirilebilir. Amaç, yeniden kullanılabilir modülleri bir araya getirmek ve bunları halka sunmaktır.



<https://learningapps.org/view26694121>



<https://learningapps.org/26696111>

4. PURPOSE GAMES

Remaining Correct Wrong
5 0 0

0%

07:51.9

Quit

Question 1 / 5

Who is responsible for environmental problems?

- God
- Climate change
- Human
- Nature

Purpose Games, sınıfta kullanmak üzere dijital eğitici oyunlar oluşturmak için ücretsiz bir platformdur. Kullanıcıların özel oyunlar oluşturmalarına, oyunları paylaşmasına ve oyun oynamasına olanak tanır.



<https://www.purposegames.com/game/basic-environmental-questions>



<https://www.purposegames.com/game/environmental-issues>

5. WORDWALL

0:20

✓ 1

Can you define microclimate?

A
specific type of
climate occurs in
a partical region

B
seasonal
weather change

C
small quantity
of rain



◀ 2 of 10 ▶



Wordwall, bir öğretmenin öğretim kaynaklarını oluşturmanın kolay bir yoludur. Sınıfta sınavlar, eşleştirmeler, kelime oyunları ve çok daha fazlası gibi özel etkinlikler yapmak, faydalı bir öğrenme ortamı oluşturabilir.



<https://wordwall.net/resource/36123691/game-1>



<https://wordwall.net/resource/36164300/lets-see-what-you-have-learned>

ÖĞRETMEN EL KİTABI – 2

İKLİM DEĞİŞİKLİĞİ VE ÇEVRE SORUNLARI, DİJİTAL OYUNLARI TEMEL ALAN AKTİVİTELER VE ÖRTÜLÜ ÖĞRENME YÖNTEMİ İLE MÜFREDATA NASIL ENTEGRE EDİLEBİLİR

Proje Ortakları;

1. TÜRKİYE (Coordinator- HOCA AHMED YESEVI ANADOLU LİSESİ)
2. YUNANİSTAN (Gymnasio L.T. Halkis "Socratis Fanurakis")
3. PORTEKİZ (Escola Secundária de Penafiel)
4. HIRVATİSTAN (ZDRAVI GRAD)
5. ROMANYA (UNIVERSITATEA DIN PITESTI)

Proje Numarası: 2021-1-TR01-KA210-SCH-000032316

"Avrupa Komisyonu'nun bu yayının hazırlanmasına verdiği destek, Avrupa Komisyonu tarafından yazarların görüşlerini yansıtan içeriğin onaylandığı anlamına gelmez ve Komisyon burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz."

İçindekiler

1. Örtülü Öğrenme	1
2. Örtülü Öğrenmede Öğretmenin Rolü	1
3. DERS PLANLARI	3
3.1. Sanat Dersi Planı.....	3
3.2. Biyoloji Dersi Planı	3
3.3. Kimya Dersi Planı.....	4
3.4. İş Ekonomisi Dersi Planı	4
3.5. İngilizce Dersi Planı	5
3.6. Coğrafya Dersi Planı.....	5
3.7. Tarih Dersi Planı.....	6
3.8. Fiziki Coğrafya Dersi Planı	6
3.9. Spor Dersi Planı	7
3.10. Teknoloji Dersi Planı.....	7
4. OYUNLAR.....	8
4.1. “Kimya” Oyunu	8
4.2. “Dağlara Bir Ziyaret” Oyunu	8
4.3. “Enerji Türleri ve Enerji Dönüşümleri” Oyunu	9
4.4. “Suyu Kurtar – Gezegeni Kurtar“ Oyunu	9
4.5. İklim Değişikliği-Yapboz Oyunu	9
4.6. İklim – Boşluk Doldurma	10
4.7. Sanayi Devriminin İklim Değişikliğine Etkisi – Boşluk Doldurma....	10
4.8. Sürdürülebilir Tüplü Dalış	11
4.9. Sorumluluk Sahibi Bir Doğa Yürüyüşçüsü Olmak	11
4.10. Su Döngüsü – Boşluk Doldurma Oyunu	11

EL KİTABI - 2

Örtülü Öğrenme – Önemli bir eğitim deneyimi



Örtülü öğrenme, genellikle bir tür merakın doğal bir tepkisi olarak, kazara ve kendiliğinden gerçekleşen bir öğrenme şekli olarak tanımlanabilir. Bir keşif sonucu olarak ortaya çıkar, mevcut veriler arasındaki üstü kapalı ilişkilerden bağımsızdır.

Gün içinde, öğrendiğimizin farkına varmadığımız pek çok şey öğreniriz. Bu durumun günlük yaşantıda pek çok faydası bulunur.

- Örtülü öğrenme, problem çözme yeteneğini geliştirir.
- Bu öğrenim süreci, bilişsel bir süreçtir. Aynı zamanda bireyin hafızasını ve hatırlama kabiliyetini geliştirir.
- Örtülü öğrenme, bireyin karmaşık unsurları öğrenme kabiliyetini arttıran zihinsel bağlantılar kurmasına yardım eder.
- Eleştirel düşünmeyi kolaylaştırır.
- Örtülü öğrenme, köpekler veya papağanlar gibi hayvanları eğitmek için kullanılmıştır.
- Örtülü öğrenme kullanılarak çocuklara faydalı alışkanlıklar öğretiler/kazandırılabilir.
- Örtülü öğrenme, öğrencilerin gözlemleyerek öğrendiği sınıf ortamlarında gerçekleşir. Sonrasında öğrenciler aynı öğrenmeyi, karmaşık problemleri çözerken tekrar edebilirler.

Örtülü Öğrenmede Öğretmenin Rolü



Öğretmenler olarak, gençleri eğitmede rol modellerinin önemini anlıyoruz. Etkili yetişkinlerin varlığının sahip olabileceği önemli etkiyi tanıyoruz. Onların davranışları gözlemlenir,

hayranlıkla karşılanır ve başarılı modeller olarak taklit edilir. Örtülü öğrenme derin öğrenme için değerli bir fırsat sağlayabilir mi? Kesinlikle, bu kritik düşünmenin açık filtrelerini uyguladığı ölçüde mümkündür. İlgili ilişkileri kurar ve yaşam deneyimlerine çeşitli yorumlar kazandırır. Bu, bilginin diğer anlamlı bağlamlara etkili bir şekilde aktarılmasına yol açar.

Projemizde, öğretmenler ve personel öncelikle okul müfredatında çevre ve iklim değişikliği konularının nasıl ve hangi ölçüde yer aldığına dair anket sonuçlarını paylaştılar. Bunun ardından, örtülü öğrenme konusunda eğitim aldılar ve öğrencilerin bilinçli ve bilinçsiz (örtülü) öğrenmelerini iki farklı dijital oyun aracılığıyla nasıl birleştireceklerini öğrendiler. Daha sonra, branşlarına göre önceden oluşturulan öğretmen grupları, müfredatlarında ortak bir öğrenme çıktısını belirlemek üzere bir araya geldiler. Dijital oyunların kullanıldığı ders planlarının bir bölümüne odaklandılar, gerekli hazırlıkları yaptılar ve müfredatlarının öğrenme hedeflerini etkili bir şekilde öğreten en az iki farklı oyun oluşturdular. Bu oyunlar, çekici uyarıcılar aracılığıyla çevre ve iklim değişikliği konusunda farkındalığı artırmak için tasarlandı. Son olarak, bu etkinliğin nasıl uygulanacağına dair kapsamlı bir açıklama hazırlandı.

Öğretmenlerin ve personelin, uygulama sırasında takip ettiği adımlar şunlardır:

Ders Başlığı – Şu ders ve alanlarda: Sanat, ekonomi/işletme, kimya, fizik, biyoloji/ekoloji (çevre bilimi), spor, tarih ve eğitim teknolojisi.

Ana Hedef – İklim değişikliği ve çevre sorunlarını, WEB 2.0 araçları kullanılarak öğrenci farkında olmadan öğretmektir. Dahası, dijital oyunlar aracılığıyla öğrenciler iklim değişikliği ve çevre sorunlarına farkında olmadan farkındalık kazanırken bilinçli bir şekilde dersin içeriğini kavrayabilmektedir. Bu oyunlar, hem sınıf içerisindeki hem de sınıfın dışındaki öğrenme süreçlerinde; hem uzaktan hem de geleneksel eğitimde kullanılabilir.

Derslerin Öğrenim Hedefleri: Her dersin bitiminde öğrenciler, ders içeriğini anlamının yanı sıra çevre sorunlarına karşı farkındalık da geliştireceklerdir.

Öğrenme Sürecinin Sonuçları, Çevre Sorunlarına Farkındalık Yaratma ve İklim Değişikliğine Dair Uygulamalar: Dijital oyunlar aracılığıyla gerçekleştirilmiştir.

Oyunların Tasviri, aktiviteler ve teknik özellikler: Oyunların nasıl geliştirildiği ve oyunların nasıl oynanmaları gerektiği hakkında bilgi verir.

Öğretmenin Vurgulayacağı Kilit Noktaları: Öğretme sırasında tartışılması gereken kilit noktalar tanıtılmalıdır.

DERS PLANLARI

Sanat Dersi Planı



https://drive.google.com/file/d/15UJ1QfAKFXod_eCZsn8mQqwy-e3TINf4/view?usp=drive_link

Biyoloji Dersi Planı



https://drive.google.com/file/d/178PYVQumrd3tlYz4SYeXaSi0PC5obtsk/view?usp=drive_link

Kimya Dersi Planı



https://drive.google.com/file/d/1v6Z2Y5-EH9dO9VgmQbgL1bb0rJZh4r3v/view?usp=drive_link

İş Ekonomisi Ders Planı



https://drive.google.com/file/d/1bM8yER2e3aEOEgo6pZbFMRnwJs-ZrJpn/view?usp=drive_link

İngilizce Dersi Planı



https://drive.google.com/file/d/13WdR1QSXAoDdPoWpymN51xfiQUg4bcoY/view?usp=drive_link

Coğrafya Dersi Planı



https://drive.google.com/file/d/1x0oCXeoNSuPeVRfAiWbbxib5suPD_L_L/view?usp=drive_link

Tarih Dersi Planı



https://drive.google.com/file/d/1y23wZ9WCGZmEIQgh4Jw3IZhxrEvbGrUW/view?usp=drive_link

Fiziki Coğrafya Dersi Planı



https://drive.google.com/file/d/1CGBSrJG1essvapxKHiiiXzj_T362qJjQ/view?usp=drive_link

Spor Dersi Planı



https://drive.google.com/file/d/1kGiu3pb1DcARbVPyjSvWnUr7wWkd1cUH/view?usp=drive_link

Teknoloji Dersi Planı



https://drive.google.com/file/d/11hG9Cp9Hqy-BTJRryrBmhVnMal2gC7d/view?usp=drive_link

OYUNLAR

“Kimya” Oyunu



<https://learningapps.org/display?v=ptia5tk7c23>

“Dağlara Bir Ziyaret” Oyunu



<https://learningapps.org/display?v=pnsa5qc0v23>

“Enerji Türleri ve Enerji Dönüşümleri” Oyunu



<https://learningapps.org/watch?v=pqoet2zh523>

“Suyu Kurtar – Gezegeni Kurtar” Oyunu



<https://learningapps.org/30412409>

“İklim Değişikliği” – Yapboz Oyunu



https://www.educaplay.com/learning-resources/14775443-climate_change.html

“İklim” – Boşluk Doldurma



<https://www.educaplay.com/learning-resources/14776583-climate.html>

Sanayi Devriminin İklim Değişikliğine Etkisi – Boşluk Doldurma



<https://www.educaplay.com/learning-resources/14764789-climate-change-on-industrial-revolution.html>

Sürdürülebilir Tüplü Dalış



https://www.educaplay.com/learning-resources/14758176-sustainable_scuba_diving.html

Sorumluluk Sahibi Bir Doğa Yürüyüşçüsü Olmak



<https://wordwall.net/resource/55913537/being-a-responsible-hiker>

Su Döngüsü – Boşluk Doldurma Oyunu



<https://wordwall.net/resource/55956722>

ÖĞRETMEN EL KİTABI -3-

DİJİTAL OYUN TABANLI ÖĞRENME AKTİVİTELERİ KULLANARAK ÇEVRE VE İKLİM DEĞİŞİKLİĞİNİN MÜFREDATA ENTEGRE EDİLMESİ GİZİL ÖĞRENİMİN GÜCÜYLE NASIL YAPILIR?

Proje Ortakları;

1. TÜRKİYE(Koordinatör- HOCA AHMED YESEVI ANADOLU LİSESİ)
2. YUNANİSTAN (Gymnasio L.T. Halkis "Socratis Fanurakis")
3. PORTEKİZ (Escola Secundária de Penafiel)
4. HIRVATİSTAN (ZDRAVI GRAD)
5. ROMANYA (UNIVESITATEA DIN PITESTI)

Project Number: 2021-1-TR01-KA210-SCH-000032316

"Avrupa Komisyonu'nun bu yayının üretimine verdiği destek, yalnızca yazarların görüşlerini yansıtan içeriğin onaylandığı anlamına gelmez ve Komisyon, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz."

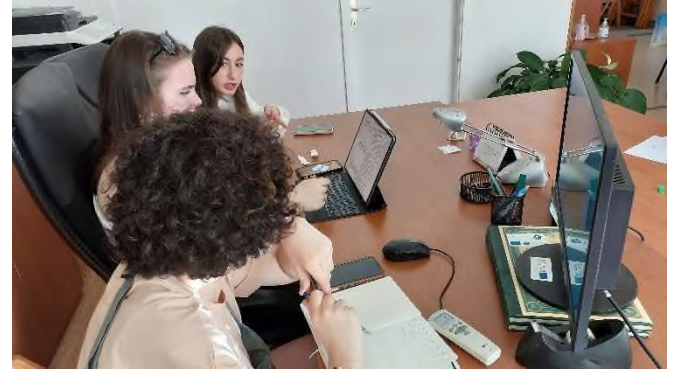
Handbook

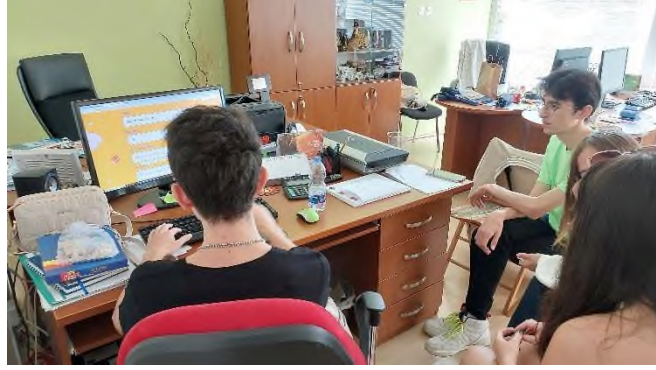
1. Oyun ve Öğrenme	1
2. OYUNLAR	
2.1. Group 1 - Learningapps – Spor	3
2.2. Group 1 – Baamboozle- Ekonomi	3
2.3. Group 2 - Educaplay – Tarih	4
2.4. Group 2 – Learningapps - Coğrafya – Antartika	4
2.5. Group 3 - Educaplay – Sanat Dersi	5
2.6. Group 3 - Purposegames- Coğrafya	5
2.7. Group 4 - Educaplay – Kimya Dersi	6
2.8. Group 4 - Educaplay – İngilizce Dersi	6
3. ORYANTIRING	7

EL KİTABI -3

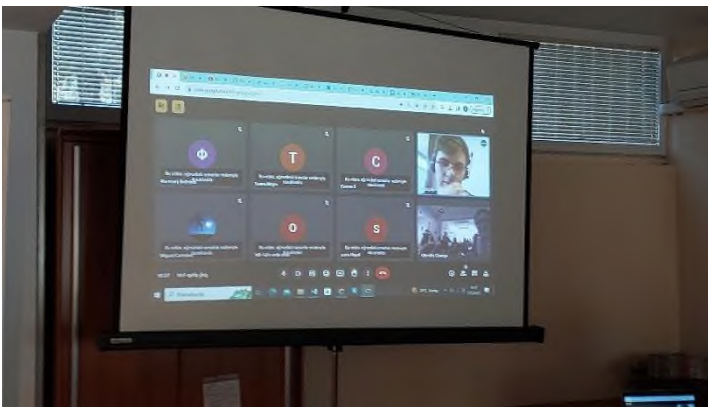
Oyun ve Öğrenme

Psikoloji ve pedagoji açısından "Oyun ve öğrenme" önemli bir rol oynamaktadır çünkü oyun, çocuklar ve ergenler için temel öneme sahip deneysel bir alandır. Ve bir şeyi öğrenmenin en iyi yolu eğlenmektir. Oyun sırasında duygusal ve bilişsel yeteneklerini geliştirirler, motor becerilerini ve duyuşsal algılarını geliştirirler, özgüvenlerini ve sosyal davranışlarını oluştururlar. Aynı zamanda, çocuklar ve ergenler oyun oynadıklarında yaratıcı olurlar ve başarısızlıklarla daha iyi başa çıkmayı öğrenirler.





Oyunlar sınıflarda önemli bir amaca hizmet eder. Öğrenmenin eğlenceli olduğu fikrini teşvik ederler ve öğretmenlerin kavramları pekiştirmelerini ve tüm öğrencileri öğrenme sürecine dahil etmelerini sağlarlar. Dijital oyunlar aracılığıyla, analog oyunlarda olduğu gibi benzer öğrenme etkilerinin gerçekten elde edilip edilemeyeceği sorusu var. Farklı dijital oyunlar, farklı öğrenme türlerini ele alabilir: görsel veya işitsel öğrenme ile aynı ölçüde bilişsel ve dokunsal öğrenme. Rol oynamada çocuklar ve ergenler, günlük yaşamlarında kendileri için mümkün olmayan deneyimleri test etme ve toplama fırsatına sahip olurlar.

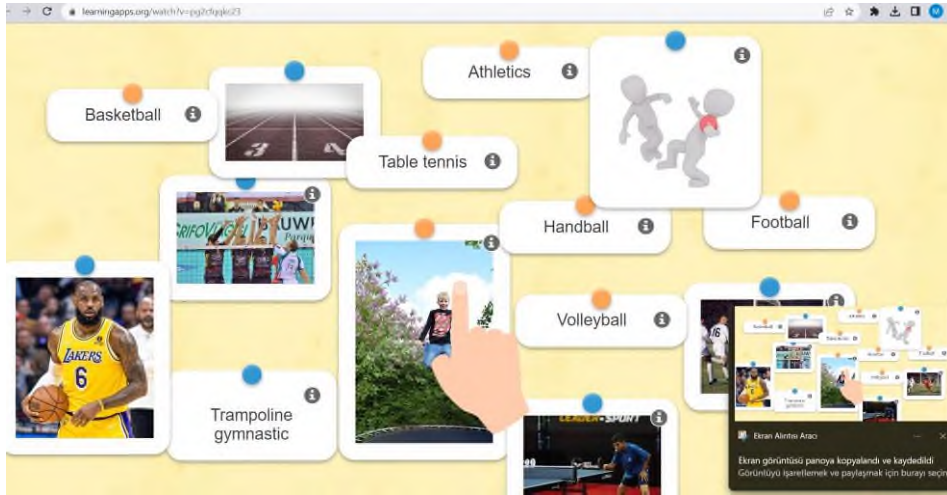


Öğrenciler, dijital oyunlar oluşturmak için 4 karma gruba ayrıldı. Her grubun bir mentor öğretmeni oldu. Öğretmenler, öğrencilerin dijital oyunlar oluşturmasına yardımcı oldu. Bu oyunlar, belirli derslerin/alanların belirli hedeflerinden seçildi. Öğrenciler, oyunları oluşturmak için bir anketten toplanan beş dijital aracı kullandılar. Oyunlar, belirtilen derste/alanda hedeflere ulaşmayı amaçlamıştır.

GAMES

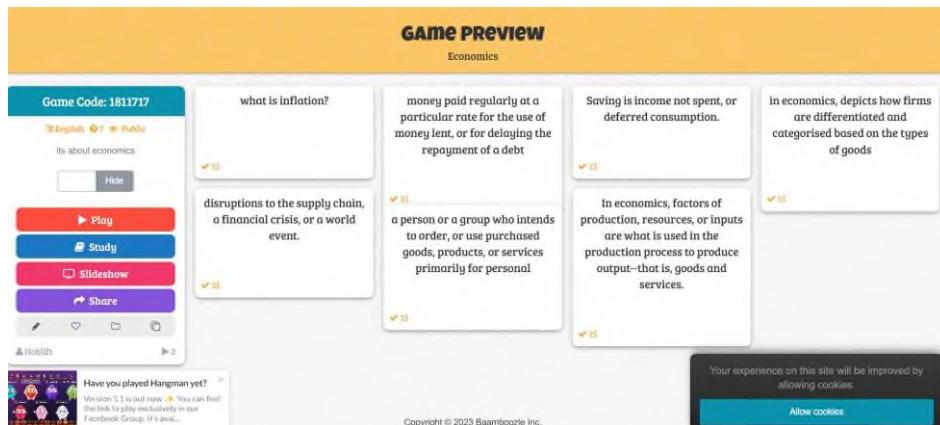
Group 1 – Learningapps – Spor

<https://learningapps.org/watch?v=pg2cfqgkc23>



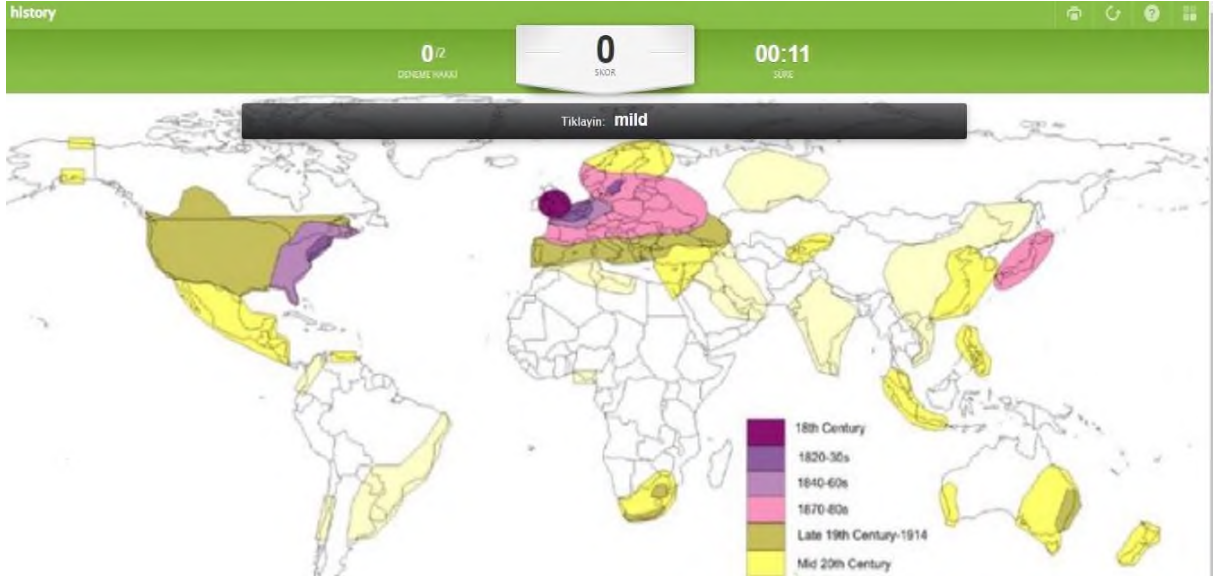
Group 1 – Baamboozle- Ekonomi

<https://www.baamboozle.com/game/1811717>



Group 2 - Educaplay – Tarih

<https://www.educaplay.com/game/16733789-history.html>



Group 2 – Learningapps - Coğrafya – Antartika

<https://learningapps.org/watch?v=pv82pqv6223>

learningapps.org/watch?v=pv82pqv6223

2 / 7

Approximately what percentage of the world's fresh water is stored in Antarctica's ice sheet?

a) 10%

b) 30%

c) 50%

d) 60%

Group 3 - Educaplay – Sanat Dersi

https://www.educaplay.com/learning-resources/16293164-water_and_its_characteristics.html

The screenshot shows a game interface on purposegames.com. The game is titled "Italian Renaissance" and is categorized as "MISCELLANEOUS » MULTIPLE-CHOICE". It was created by "maria 25229" and has been played 36 times. The game consists of 7 questions in English, with a 7-point value and a 20-second time limit per question. The current progress shows 7 questions remaining, 0 correct, and 0 wrong. The score is 0%, and the time taken is 07:52.8. The current question is "Question 1 / 7: Who painted The Last Judgement?". The options are Da Vinci, Michelangelo, and Boticelli. All options are currently unselected.

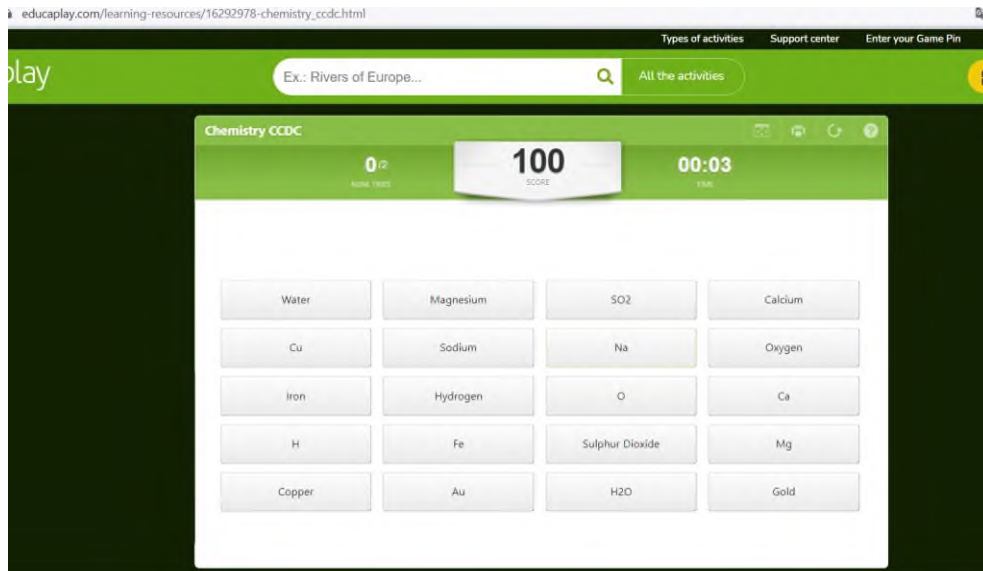
Group 3 - Purposegames- Coğrafya

<https://www.purposegames.com/game/L7hIJkcdRWC>

The screenshot shows a crossword puzzle game titled "Water and its Characteristics" with a score of 10,000. The puzzle is on page 1 of 1. The question is "The vapour into which water is converted when heated." The crossword grid shows the word "HAIL" filled in. A timer at the bottom left shows 00:53. There are navigation buttons for back, forward, and search.

Group 4 - Educaplay – Kimya Dersi

https://www.educaplay.com/learning-resources/16292978-chemistry_ccdc.html



Group 4 - Educaplay – İngilizce Dersi

https://www.educaplay.com/learning-resources/16292896-fill_in_the_blanks_english_lesson.html



Eđitim ortakları tarafından 6nceden seilen ve 6đretilen aralar, evre ve iklim deđiřikliđinin gizil 6đrenme y6ntemiyle entegre edilmesi aısından t6m branřlara uygulanabilir hale getirilmiřtir.

ORYANTİRİNG









