

oyun tasarımı ve öğrenme NOTLARI

"Bu yayın Sivil Toplum için Destek Vakfı desteğiyle hazırlanmıştır. İçeriğinden yalnızca Başka Bir Okul Mümkün Derneği sorumlu olup, herhangi bir şekilde destekçi kurumun görüşlerini yansıtmamaktadır."



Oyunda geçici olarak gerçek dünyanın zamanını, mekanını ve sorumluluklarını zihinlerimizden kaybederiz. Güzel bir oyunun insanları çok derinden bağlayıcı bir etkisi vardır. Eğitimde etkili öğrenmenin gerçekleşmesi için yüksek düzeyde kendini kaptırmanın ne kadar önemli olduğunu biliyoruz.

Bu hazırladığımız bu bilgi notunda sizleri etkili bir öğrenme için oyun tasarımına dair kolaylaştırıcı bilgiler sunmayı hedefliyoruz.

Bu yayın "Institute of Play" kuruluşunun "Games and Learning - Design Pack" isimli kitapçığının belli bölümlerinin çevirisi ile hazırlanmıştır."

Çeviri: Etrit Shkreli



İnsan Odaklı Tasarım

İnsan odaklı tasarım düşüncesini anlamak, sınıflar için öğrenme oyunlarının nasıl tasarlandığını öğrenmenin ilk adımıdır.

İnsan odaklı tasarımın adımları ise aşağıdaki gibiler:



1. **Empati yapın** (karşısındakinin duygularını hissetmek)
Öğrencilerim kim? Ne yapıyorlar? Neden bunu yapıyorlar?

2. **İhtiyacı tanımlayın**

Öğrencilerim hakkında ne anladığımı temel alarak, tasarımımda hangi ihtiyaca cevap vermeye çalışıyorum?



3. **Fikir üretin**

İhtiyacın yarattığı sorununu çözmek için sahip olduğum tüm fikirler nelerdir?

4. **Prototipleyin** (Materyalin en sade halini üretin)

Öğrencilerimle fikirlerimi test etmek için nasıl bir materyal üretebilirim?



5. **Değerlendirme yapın**

Şimdi öğrencilerim hakkında bildiklerimle materyalimiz gerçekten ihtiyacımıza cevap veriyor mu?



Tüm öğretmenlerin kendi oyun temelli öğrenme materyalleri ya da eğitsel oyunları yaratabileceklerine inanıyoruz.

Oyun tasarımı bilgisi temelini, müfredat tasarımı ve genel öğretim bilgisi ile birleştirerek, oyun tasarlamak için ihtiyaç duydukları her şeye sahip olacaktırlar.

Oyun tasarımı çok zor gelebilir, kolaylaştırmak için;

- 1.Oyunları bilim deneyleri gibi öğrencilerin katılımını artırmak için kullanılacak başka bir öğrenme aracı olarak düşünün.
- 2.Belirli öğrenme hedeflerine uygun oyunlar tasarlamak için diğer öğretmenlerle birlikte çalışırsanız, süreç daha kolay (ve daha eğlenceli) olacaktır.
- 3.Oyunları bir değerlendirme aracı olarak da kullanabilirsiniz. Çoğu zaman öğrenciler oyun oynarken değerlendirildiklerini fark etmezler, bu da size daha fazla öğrenme verileri verebilir.
- 4.Etkili oyunları tasarlamak pratik gerektirir, öğrenme araçlarınıza, yöntemlerinize oyun tasarımı eklemek için bu heyecan verici maceraya başlarken çok şey öğrenmeye hazır olmalısınız.

Oyunu Oluşturan Parçalar

Oyun nedir sorusunda çok farklı cevaplar verilebilir ama en sade ve kapsayıcı tanım "Oyun, çatışmayı içeren kurallara sahip bir oyun/eğlence aktivitesidir."

Oyunları parçalara bölmek mümkün, oyunları oluşturan temel parçaları farkında olursanız kendi oyun / materyallerimizi daha rahat tasarlıyorsunuz. Oyun şu parçalardan oluşur:



Hedef

Bir oyuncu veya takım kazanmak için ne yapmalı?

Örnek: Önce bitiş çizgisini geçin, en fazla mermeri toplayın, son ayakta kalan olun, vb.



Zorluk

Oyuncunun hedefe ulaşmayı eğlenceli ve ilginç hale getirmek için nasıl bir engel koyabilirsiniz? Bir hedefe ulaşması nasıl engelleniyor?

Örnek: Bacağı bir takım arkadaşına bağlı, oyun taşları gizlenmiş, top ile vuruluyorsa oyun biter.



Oyunun Temel Mekanığı

Oyuncu oyunu oynamak için hangi temel eylemleri veya hamleleri yapar?

Örnek: Zıplama, kıpır kıpır, arama, ipuçlarını çözme, ıslanma, sallanma, dokuma, kaçma.

Oyunun bileşenleri

Oyun malzemelerini hangi parçalar oluşturur?

Örnek: Bandanalar, çimenli bir alan, oyun taşları, kırmızı lastik toplar ve bir oyun alanı mı?



Kurallar

Hangi ilişkiler bir oyuncunun oyunda neler yapabileceğini ve yapamayacağını tanımlar?

Örnek: Oyuncuların bacakları birbirine bağlı, aynı anda başlamalıdır, tüm oyun taşları 3 dakika içinde toplanmalıdır, toplar sadece çizginin dışına fırlatılabilir.



Alan

Oyun nerede gerçekleşiyor ve bu alan oyunu nasıl etkiliyor?

Örnek: Basketbol sahası? Bir daire? Sınıf? Park?

Egzersiz Önerisi:

Bir sonraki sayfada çoğunuzun bildiği ve deneyimlediği "Taş, Kağıt, Makas" oyununu yukarıdaki parçalar üzerinden anlattık.

Sizin en sevdiğiniz oyun hangisi?

Parçalara ayırabilir misiniz?

Taş, Kağıt veya Makas

Hedef

Kazanan şekli elinle yapmak: taş, kağıt veya makas.

Zorluk

Rakibinizin hangi şekli yapacağını tahmin edip - taş, kağıt veya makas- onu yenecek şekli yaparak yenmek.

Oyunun Temel Mekanığı

Oyuncular bir nesneyi elleriyle "yaparlar", yani elinize nesnenin şeklini verip onu "fırlatmak" için uzatır.

Bileşenler

Üç şekil: taş, kağıt ve makas; her oyuncunun bir eli

Kurallar

-Her insan bir eliyle bir şekil yapar
-Taş (bir yumruk) makası (işaret parmağı ve orta parmak ile yapılmış bir V şekli) yener, makas kağıdı (düz el) yener, kağıt taşı yener.

-Kim kazanırsa bir puan alır. Eğer berabere kalınırsa, her kişi bir şekil daha yapar. Üç turdan ikisini kazanan yenmiş olur.

Alan

İki kişi için birbirine bakacak şekilde durup bir kolu uzatabileceği bir alan yeterlidir

Oyunun İsmi

Hedef

Zorluk

Oyunun Mekanığı

Temel

Bileşenler

Kurallar

Alan

i

İPUÇLARI: Bir oyunda deęişiklik yaptığınızda yalnızca bir veya iki şeyi deęiştirin. Bildiğiniz bir oyunu deęiştirmek, kendi oyunlarınızı tasarlamaya başlamanın harika bir yoludur.

Basit Bir Oyun Tasarım Sürecinin 6 Adımı:

1. ADIM: 3 farklı türde malzeme toplayın. Para, lastik bant, kağıt bardak, ataş gibi günlük eşyaları kullanın.

Örnek: 4 jeton, 2 lastik bant, 9 kağıt bardak

2. ADIM: Oyunun temel mekaniğini keşfedin. Bir nesneyi bir oyunda nasıl kullanabileceğinizi anlamak için her nesneyle oynayın.

Örnek: Lastik bant gerilebilir, para dönebilir, bardaklar istiflenebilir

3. ADIM: Bir tane temel oyun mekaniğini seçin. Oyununuzu bu temel mekanik etrafında kurun.

Örnek: Lastik bantları çekin.

4. ADIM: Bir hedef seçin. Oyuncularınız neye çaba gösterseler kazanırlar.

Örnek: Lastik bantları bardaklara vurun.

5. ADIM: Kurallar oluşturun. Oyunuzu yapılandırmak için malzemeyi ve kuralları kullanın .

Örnek: Önce kimin gittiğini bulmanız mı gerekiyor? Yazı tura atmak.

6. ADIM: Oyununuzu test edin. Bir arkadaş bulun ve oyunu oynayın.

OYUN / MATERYAL DEĞERLENDİRME

Oyun/ Materyalin geribildirimi için çeşitli formlar oluşturulabilir. Örnek olarak öğretmen ve öğrenci değerlendirmeleri için oluşturulan şablonlar için [tıklayınız](#).

Değerlendirme / geribildirim aşamasında aşağıdaki notlara dikkat edilmesi önerilir:

- Değerlendirmelerin öğrenme hedefleriyle uyumlu olduğundan emin olun.
- Öğrenciler cevapları genellikle kısa ve öz yazarlar. Formu doldurduktan sonra cevaplarını tartışmaları, formda yazılanlardan daha fazla geri bildirim almanıza yardımcı olacaktır.
- Öğrencilere oyun sonrası değerlendirmeyi sınıfta veya ödev olarak doldurmaları sağlanabilir.
- Zaman izin veriyorsa, öğrencilerin oyundaki deneyimlerini, stratejilerini ve geri bildirimlerini paylaşmalarını sağlayın.
- Öğrencilerin modifiye kurallar veya bileşenlerle oyunun kendi sürümlerini oluşturdukları bir proje düşünün.
- Oyunda kendiniz de bir değerlendirme formu doldurduğunuzdan emin olun.
- Öğrencilerin değerlendirme ve gözlem formlarını veri kaynakları olarak kullanın.
- Oyun etkinliği hakkında veri toplamak sizin oyun tasarımı bilgi ve becerilerinizi güçlendirecektir.

Oyun Benzeri / Oyun Gibi Öğrenme Süreçlerine dair Prensipler

Oyun benzeri öğrenme süreçleri prensipleri yedi tane olup bir sistem içinde birlikte çalışırlar - hiçbir ilke tek başına yeterli değildir. Oyun benzeri öğrenmeyi güçlü ve etkili kılan şey ilkeler arasındaki ilişkilerdir.

1 Bu iş oyun gibidir

Öğrenme deneyimleri ilgi çekici, öğrenci merkezli ve sorgulamayı ve yaratıcılığı desteklemek için organize edilebilir.

Herkes bir katılımcıdır

Herkesin katkıda bulunduğu ortak bir kültür ve uygulama vardır, bu da farklı öğrencilerin farklı uzmanlık türlerine katkıda bulunduğu anlamına gelebilir.

2

3 Hatalar bir tekrarlama olarak yeniden düşünülür

Başarısızlıklar öğrencilerin ve öğretmenlerin öğrenmeleri için fırsatlar oluşturuyor. Tüm öğrenme deneyimleri test etme ve yineleme sürecini özünde barındırır.

3



4

Öğrenme yaparak gerçekleşir

Öğrenme aktif ve deneyimseldir. Öğrenciler dünya hakkındaki teorileri önererek, test ederek, oynayarak ve onaylayarak öğrenirler.

Zorluk sabittir

Kısıtlı kaynaklar durumunda "bilme ihtiyacı" öğrencileri sorunu çözmeye iter.

5

6

Geribildirim anında ve sürekli verilir

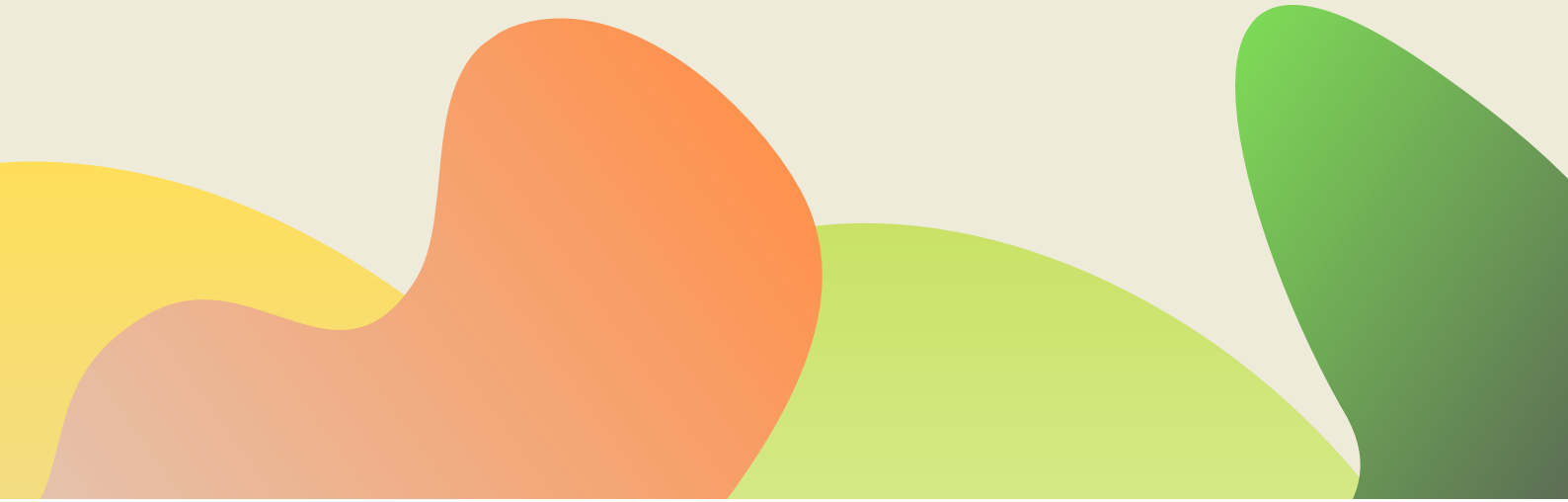
Öğrenciler, öğrenme ve değerlendirme hedeflerine yönelik ilerlemeleri hakkında sürekli geri bildirim alırlar.

Her şey birbirine bağlıdır

Öğrenciler çalışmalarını, becerilerini ve bilgilerini ağlar, gruplar ve topluluklar arasında başkalarıyla paylaşırlar.

7





"Bu yayın Sivil Toplum için Destek Vakfı desteğiyle hazırlanmıştır. İçeriğinden yalnızca Başka Bir Okul Mümkün Derneği sorumlu olup, herhangi bir şekilde destekçi kurumun görüşlerini yansıtmamaktadır."

