

TEKNOFEST

HAVACILIK, UZAY VE TEKNOLOJİ FESTİVALİ

EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ YARIŞMASI

PROJE DETAY RAPORU



PROJE ADI

DİJİTAL ÇAĞDA MACERA OYUNUYLA TÜRKÇE DERSİ

TAKIM ADI

SEREFİNA

BAŞVURU ID

#41853

İçindekiler

1. Proje Özeti (Proje Tanımı)	2
2. Problem/Sorun:.....	6
3. Çözüm	6
4. Yöntem.....	7
5. Yenilikçi(İnovatif) Yönü.....	8
6. Uygulanabilirlik.....	8
7. Tahmini Maliyet ve Proje Zaman Planlaması.....	8
8. Proje Fikrinin Hedef Kitle (Kullanıcılar):.....	9
9. Riskler.....	9
10. Kaynaklar	10

1.Proje Özeti (Proje Tanımı)

Bu çalışmada Türkçe dersi konularının hızlı, kolay ve kalıcı öğrenilmesi için Minecraft programı ile oyunlar yaparak Türkçe dersi öğretiminde kullanılacak materyal oluşturmak amaçlanmıştır. Maceralı bir oyun içerisinde Türkçe dersine aşağıda Görsel 1-2’de örnek olarak verilen bölümler gibi birçok kazanıma dair uygulama yer almaktadır.

Görsel 1: Oyunda Sıfatlara Dair Bilgi Alınan Bölüm.



Görsel 2: Oyunda Bağlaçlara Dair Bilgi Alınan Bölüm.



Sıfatlar, bağlaçlar, kelimedeki anlam, deyim ve atasözleri, cümledeki yapı gibi bölümlerden bilgilerini alan oyuncular verilen örnekler, Odk yardımıyla isterlerse linklerden daha detaylı olarak EBA gibi sitelere ulaşmakta ve detaylı bilgiler de alabilmektedirler.

Bölüm sonrasında oyuncuları turu geçmeleri için eğlenceli etkinlikler beklemektedir. Burada doğruyu bilerek şarteli inirme ve kapıyı açıp bir sonraki bölüme geçme Görsel 3'teki gibi etkinlikler yer almaktadır.

Görsel 3: Oyun İçerisinde Şartellerle Hazırlanan Bölüme Örnek.



Etkinlikler çeşitlendirilerek oyuncuların tek düze etkinliklerde bulunması önlenmiştir. Görsel 4’te olduğu gibi Redston, meşale vb özellikleri de eklenmiştir. Oyuncular Türkçe ders etkinliğinde bulunurken macera içerisinde de yer alması sağlanmıştır.

Görsel 4 : Oyun İçerisinde Redstone, Meşale İle Hazırlanan Bölüme Örnek.



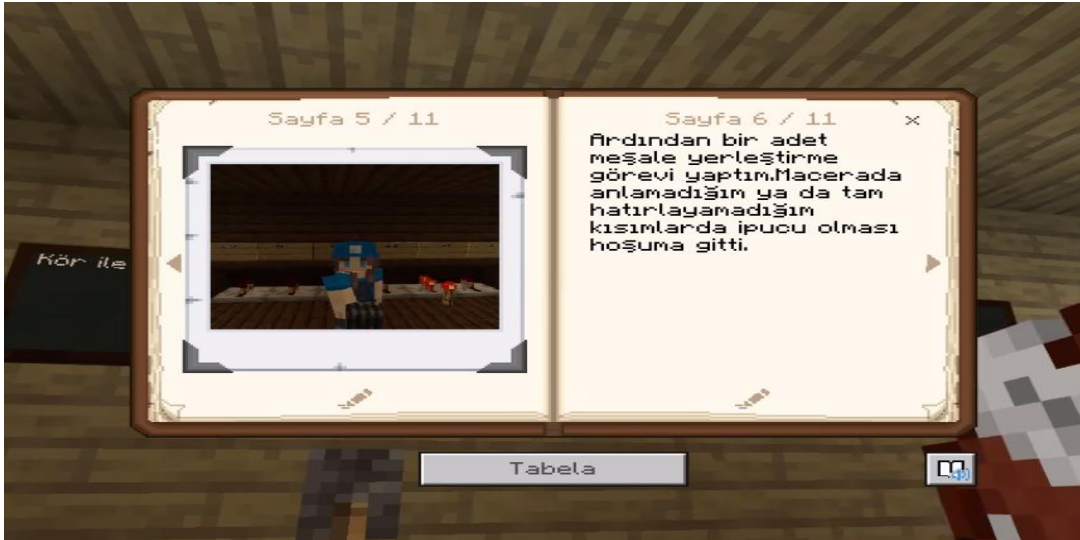
Oyun, bireysel oynanabileceği gibi. Grupla da oynanabilmektedir. Oyuncular kod paylaşımı ile arkadaşlarını da davet edebilmektedirler. Görsel 5’te yer aldığı gibi katılım kodlarını diğer oyuncularla da paylaşarak oyunda yardımlaşma ve iş birliğine dayalı, akran öğrenmesi yapabilmektedirler.

Görsel5: Oyun İçerisinde Katılım Kodu Paylaşılabilir Bölüme Örnek.



Yapılan bilimsel araştırmalar Türkçe dersi yazma becerisinde öğrencilerin yetersiz kaldıkları ve yazmaya karşı isteksiz olduklarını göstermiştir. Çalışmamızda oyun içerisinde yer alan kitap, kamera envanteri bulunmaktadır. Bu sayede öğrenciler hem istenen görevleri yerine getirecek hem de bunları fotoğrafladıktan sonra kitaplarına ekleyip yazma çalışması gerçekleştireceklerdir. Görsel 6-8 ’de belirtildiği gibi öğrenciler kitap envanteri yardımıyla kendi kitaplarını oluşturmakta yazı çalışması yapmaktadırlar. İsterlerse kitaplarında oyun içerisinde çektikleri fotoğraflardan da koyabilmekte ve bu kitapları oyun dışına da aktararak paylaşabilmektedirler.

Görsel 6: Oyuncular Tarafından Oluşturulan Kitaplara Örnek.



Görsel 7: Oyuncular Tarafından Oluşturulan Kitaplara Örnek.



Görsel 8: Oyuncular Tarafından Oluşturulan Kitaplara Örnek.



2.Problem/Sorun:

Dijital oyunların öğrenciler tarafından çok fazla oynanması ve beğenilmesine rağmen Türkçe dersi için eğitici dijital oyunlar bulunmamaktadır. Öğrencilerin oynadıkları dijital oyunların çoğunda şiddet içeriği bulunmakta bunun yanında maceralı, Türkçe ders kazanımlarını içeren, eğitici oyun bulunmamaktadır. Yazma alanı öğrencilerin Türkçe kazanımları içerisinde en çok zorlandıkları ve yapmayı istemedikleri bir çalışmadır. Verilen bir konuda öğrencilerin yazı yazmaları istendiğinde ise bu durum öğrenciler tarafından daha sıkıcı olabilmekte ve öğrenci isteksizliği gözlemlenmektedir. Oyunumuzdaki gibi maceralı bir oyunda çektiği fotoğrafları ekleyerek yazma çalışması istendiğinde ise öğrenciler daha istekli olmaktadırlar. Öğrencilerin kendi yazdıkları kitaplar oluşturmaları, bu kitapları paylaşabilmeleri yazmaya karşı isteklerini de artırmaktadır.

3.Çözüm

Minecraft, Avrupa okullarında yaygın bir ders materyali olarak kullanılırken ülkemizde kendi yerli oyunlarımızın geliştirilememesinden kaynaklı olarak kullanılmamaktadır. Geliştirdiğimiz oyunumuz özellikle Türkçe dersine katkı sağlamıştır. Oyun içerisinde Türkçe dersi sıfatlar, bağlaçlar, cümlede anlam, yazılı anlatım, konuşma gibi birçok kazanım ele alınmıştır. Örneklem olarak verilen Görsel 1-2'deki çalışmaların oyun içerisinde daha detaylı yer aldığını görmek mümkündür.

Yapılan bilimsel araştırmalarda öğrencilerin yazma becerisine dair tutum değerlendirmesinde, öğrencilerin yazma çalışmalarında isteksiz olduğu ve sevmediği ortaya çıkmıştır. Oyunumuzda yer alan kitap envanteri yardımıyla maceralı bir oyun içerisinde öğrenciler hem çektikleri fotoğrafları bu kitaba eklemişler hem de duygu ve düşüncelerini kitap içerisine yazıp paylaşmışlardır.

Hedef kitlemiz olan ortaokul ve lise öğrencilerin dijital oyunları sevme ve vakit geçirme durumları yapılan bilimsel araştırmalarla yüksek oranda görülmüştür. Geliştirdiğimiz oyun çoğu dijital oyunda yer alan şiddet içeriğinde olmayıp eğitici mahiyettedir.

Öğrenciler sınıf ortamı ve öğretmen bağlı olmadan da, gerek bireysel olarak oyun içerisindeki ODK ve ipuçlarından gerekse grup olarak oynadıklarında akranlarıyla da öğrenme gerçekleştirilmektedirler.

Sorun	Çözüm	Eğitimdeki Katkısı
Türkçe dersi öğretiminde kullanılabilen dijital içerikli oyunların ve materyallerin bulunmaması	Projemizdeki gibi dijital bir oyun geliştirilmiştir.	Öğretmenler ders materyali olarak sınıfta kullanabilir. Öğrenciler bireysel ya da arkadaş gruplarıyla sunucu bağlantısı sağlanarak ders dışında oynayabilir. Ders kitaplarına bu tür uygulamaların QR kod ile linkleri verilip yaygınlaştırılabilir.

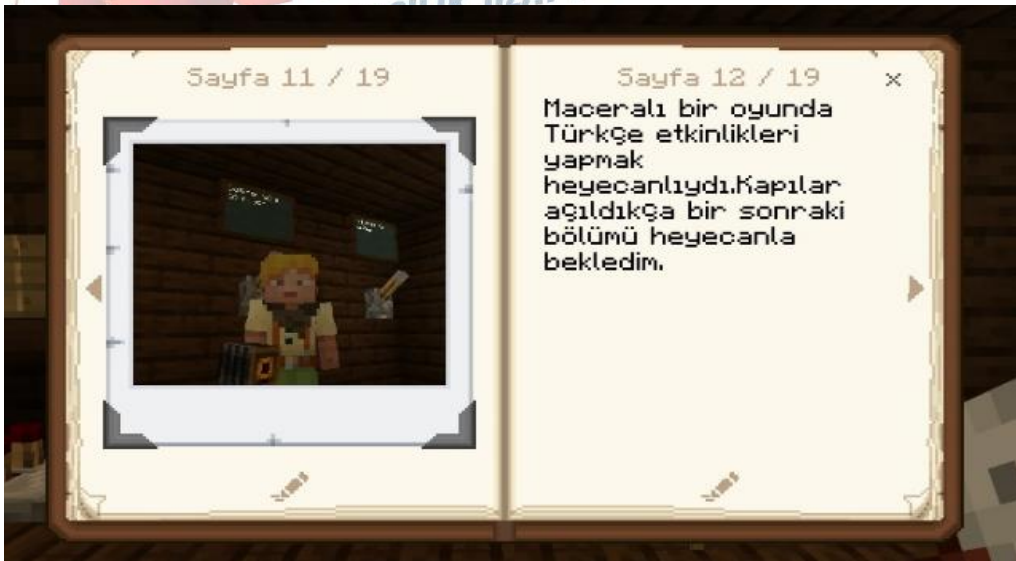
Yazma çalışmalarının öğrenciler tarafından sevilmemesi.	Oyunumuzda yer alan kitap envanteri sayesinde öğrenciler oyun içerisinde çektikleri fotoğraflarla ya da sadece fikirlerini yazabilir. Bu konuda birbirleriyle ve öğretmenleriyle de dijital kitapları paylaşmaları teşvik edicidir.	Oyun içerisinde kitap envanterini kullanan öğrenciler yazma çalışması yapmış olacaktır. Bu kitapların paylaşılması, akranları tarafından okunması, öğretmen değerlendirmesi ve dönütlerle kalıcılık sağlayacaktır.
Öğrenciler tarafından oynanan birçok macera oyununda şiddet içeriği bulunurken eğitici yön bulunmamaktadır.	Oyunumuzu macera üzerine kurguladık. Her bölümde Türkçe dersiyle ilgili bilgiler, konuyla ilgili ipuçları, ODK'lar yardımıyla bir sonraki bölüme yönlendirme yapılmaktadır.	Öğrenciler dijital bir uygulamada macera oyunu oynamaktadır. Türkçe dersiyle ilgili birçok kazanıma dair bilgi almaktadır.

4.Yöntem

Literatür taraması yapılarak dijital uygulamalar ve Türkçe dersi için anadil eğitimine katkı sağlayan çalışmaların olup olmadığı araştırıldı. Microsoft eğitimci merkezinden Minecraft oyun hazırlama kursları alınarak oyun kurmada gerekli olan bilgiler ve dersler alındı. Türkçe ders müfredatından oyunda yer alacak kazanımlar belirlendi. Türkçe dersiyle ilgili maceralı oyun dünyası oluşturuldu. Merkezimizdeki 30 ortaokul öğrencisine geliştirdiğimiz oyunun tanıtım ve uygulaması yapıldı. Teknofest değerlendirmesi ve yüz yüze eğitime geçilmesi ile birlikte ilimiz ortaokul öğrencilerine tanıtım ve yaygınlaştırma faaliyeti yapılacaktır.

Oyun sonrası Görsel 6-8 de belirtildiği gibi katılımcıların kendi oluşturdukları kitaplarda çalışmaya dair olumlu dönütler alınmıştır. Katılımcıların çalışmalarında örnek olarak alınan Görsel 9'daki gibi oyuncular oyuna dair değerlendirmelerde bulunmuşlardır.

Görsel 9: Katılımcıların Oyun Değerlendirmesine Örnek.



8.Proje Fikrinin Hedef Kitlesi (Kullanıcılar):

Hazırladığımız oyundan ortaokul ve lise öğrencileri derslerde yararlanabileceği gibi Türkçe öğretmenleri ders materyali olarak ayrıca velilerden de dijital oyunlarla ilgilenenler rahatlıkla kullanabileceklerdir

Oyunumuzda yer verdiğimiz konular olan, sıfatlar, zamirler, deyim ve atasözleri ve yazma alanı çalışmaları hem lise hem de ortaokulda Türkçe ve Edebiyat ders konularının içerisinde yer almaktadır. Hem lise hem ortaokulda yazılı anlatım kazanımları mevcuttur

Hem lise hem ortaokulda öğrencilerin yazılı notu değerlendirmesinde belirli puanlarda soru yer almaktadır. Yazılı anlatımı sevmeyen ya da kendini ifade zorluk çeken öğrenciler için oyunumuzda kamera ile çektikleri fotoğrafları da ekleyerek yazılı anlatım yapmasına olanak sağlanabilmektedir. Oyuncuların kitaplarını oluşturmaları da yazma alanında çalışma göstermelerini sağlamaktadır.

Oyun içerisinde ilerlemek, kapıları açıp bir sonraki bölüme geçmek isteyen öğrenciler için konu hatırlatma mahiyetinde ODK isimli oyun karakteri yer almakta, isteyen burada yer alan linkten de konuyu öğrenebilmektedir.

9.Riskler

Oyunumuz yaratıcı mod üzerine kurgulanmıştır. Sunucu yetkisiyle diğer oyuncular davet edildiğinde onlara misafir yetkisi verilmelidir. Böylece oyunda bloklara zarar verilmesi engellenir.

Minecraft oyunun eğitim içerikli olabileceği velilere oluşturduğumuz oyun yardımıyla tanıtılmalıdır.

Teknofest Eğitim teknolojileri alanı değerlendirilmesi sonrasında tanıtım faaliyeti ve proje tanıtımı yaygınlaştırılacak, ilimiz çeşitli ortaokul öğrencilerine uygulama ve tanıtımı sağlanacaktır. 2021 Eylül ayı itibariyle yüz yüze eğitime başlanmasıyla da tanıtım faaliyetimiz artacaktır.

Malzemeler

Sıra	İhtiyaç	Maliyet TL
1	Bilgisayar	3000Tl
2	Tanıtım faaliyetleri için baskı , afiş ücretleri	500Tl
	Toplam	3500Tl

Görsel 11: Olasılık ve Etki Matrisi.

		ETKİ			
		Düşük	Orta	Yüksek	
		1	2	3	RİSK SKALASI
OLASILIK	Düşük	1	R1	R2	1-2 Kabul Edilebilir Risk
	Orta	2	R3	R4	3-4 Dikkate Değer Risk
	Yüksek	3		R6	6-9 Kabul Edilemez Risk

OLASI RİSKLER
R1 Ebeveynlerin Minecraft ile hazırlanan eğitici oyunlara dair bilgisinin olmaması
R2 Öğrencilerin grupla oynamak için oyuna kod paylaşımı yoluyla bağlanma bilgisinin olmaması
R3 Oyun sonrası kitap envanterini tamamlayamayan oyuncuların olması
R4 Oyundaki yönergelerin çoklu oyuncuyla oynandığında anlaşılabilmesi
R5 Çoklu oyuncuyla oynandığında oyuncuların birbirine vurma, çarpma gibi olumsuz temasları.
R6 Hazırlanmış oyun bloklarının oyuncular tarafından kırılması

YAPILMASI GEREKENLER
Oyunu yöneten sunucu tarafından bilgilendirme yapılır.
Oyun içerisine yerleştirilmiş ODK ve Tabelaları dikkatli inceleyin
Sunucu oyuncunun katılım koşulları, yetkilerini gözden geçirir. Oyun alanı dışına çıkarır.

10.Kaynaklar

- 1-Cabı, E. (2015). Dijital yerli çocukların dijital teknolojiye yönelik görüşlerinin incelenmesi. International Journal of Innovative Research in Education, 2(1), 10-15.
- 2-Doğan, D. ve Seferoğlu, S. S. (2015). "Mobil Cihazlar ve Eğitimde Dijital Dönüşüm", s. 539-563, (Ed.) Akkoyunlu, B., Şişman, A. ve Odabaşı, H. F., Eğitim Teknolojileri Okumaları 2015, TOJET, Ankara.
- 3- Uğuz, S. (2013). Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi Journal of Research in Education and Teaching Mayıs 2013 Cilt:2 Sayı:2 Makale No:08 ISSN: 2146-9199
- 4-Microsoft Eğitimci Merkezi , Minecraft Kursları. Erişim Adresi: <https://education.microsoft.com/tr-tr/library?contentType=course>
- 5-T.C. MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI (2013). Dijital Çağ ve Öğrenme Kültürü, Ankara.