

TEKNOFEST

HAVACILIK, UZAY VE TEKNOLOJİ FESTİVALİ

EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ YARIŞMASI

PROJE DETAY RAPORU



PROJE ADI

ÇARKIFELEK BİLGİ YARIŞMASI

TAKIM ADI

KOD DAHİLERİ

BAŞVURU ID

74594

İçindekiler

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



1. Proje Özeti (Proje Tanımı)

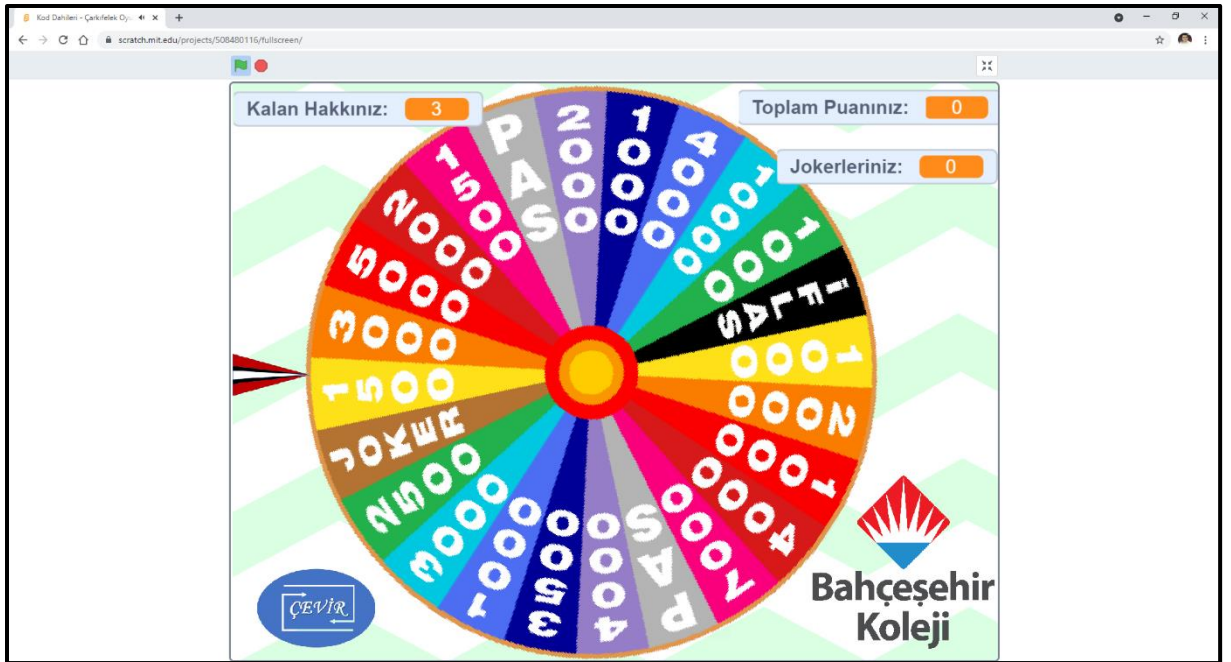
Eğitim, bireyin öğrenim hayatını, toplum içindeki statüsü ve sosyal yaşantısını etkilemektedir. Eğitim; kişilerin kendi karar verecekleri maddi ve manevi ihtiyaçlarını oluşturan bilgi, beceri, tutum ve davranış modüllerine erişme, onları öğrenme ve onları öğrenebilme yeteneklerini keşfedebilme becerilerini kazanma sürecidir.” (Titiz;1996 Akt: Şimşek; 2007) Bu becerileri kazanma sürecindeki hedeflere ulaşabilmek için bilineni bilmeyenlere öğrenilmesi amacıyla aktarma görevlerinin planlanması ve uygulanmasıyla öğretim kavramı karşımıza çıkar. Oyun; hareket, duyuşsal ve bilişsel becerilerin üzerinde etkili olduğu bir süreçtir. Karar verebilme, akılda tutabilme, gözlemlene, akıl yürütebilme, problem çözebilme ve yaratıcı düşünebilme oyunla kazanılan önemli becerilerdir. (Çavuş;2016) İşte tam bu sayede oyun eğitimin ayrılmaz bir parçasıdır. Bu sayede oyun eğitimcilerin en önemli yardımcısı olacaktır. (Akın, Atıcı; 2015)

Eğitimin olduğu her ortamda oynadığımız oyunlar sayesinde öğrencilerde sosyalleşme dürtüleri ve benlik algıları gelişmektedir. Eğitimlerde oynatılan oyunlarla öğrencinin, derse olan davranışları, ilgisi ve başarıları iyi yönde değişerek artmaktadır. Bizler de bu oyunumuzda Scratch 3.0 (<https://scratch.mit.edu>) web 2.0 aracını kullandık. Kendi yapmış olduğumuz bu oyun; tüm öğretmenlerimizi ve tüm öğrencileri (6 ila 20’li yaşları) kapsayacak şekilde tasarladık. Amacımız öğrencilerin gördüğü tüm dersleri daha zevkli hale getirmek, öğrencilerin dersteki bilgilerini artırmak, ifade becerilerini geliştirmek ve o haftaki konuyu daha iyi anlayarak pekiştirmek için böyle bir oyun tasarladık.

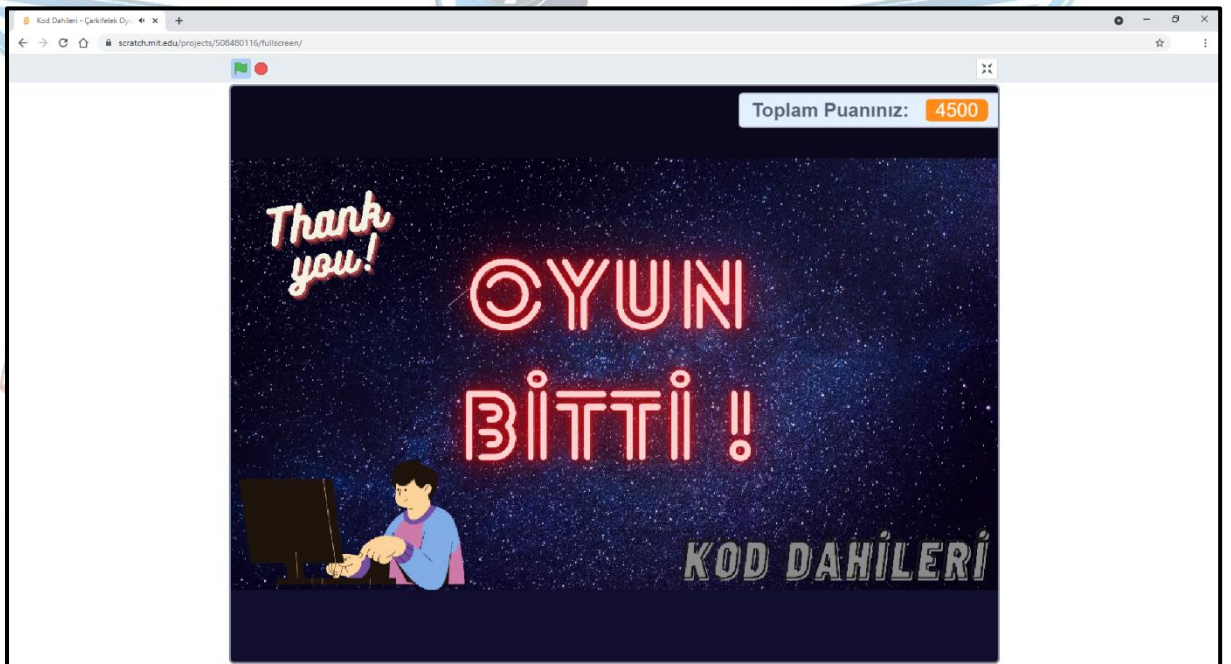
Oyundan Görseller



Resim 1: Oyun Giriş Ekranı



Resim 2: Oyun Oynama Ekranı



Resim 3: Oyun Bitiş Ekranı

2. Problem/Sorun:

Günümüzde gerek yapılandırmacı yaklaşıma dayalı çağdaş eğitim programının uygulamaya konulması gerekse derslerde oynattırılan eğitsel içerikli oyunların öğrenci başarısını artırması bu tarz çalışmaların yapılmasını gerekli kılmaktadır. Günümüzde Sunuş yoluyla öğrenmenin yerine geçen bu anlayışta, oyunlar çocuğu öğrenme sürecinde aktif kıldığı için eğitimin önemli bir parçası hâline gelmiştir. (Ulutaş,2011)

Oyun destekli derslerde daha iyi öğrenme gerçekleştirilmektedir. Günümüz teknolojilerini içeren pek çok oyunlar yer almaktadır. Ancak tek bir platform üzerinde, özellikle

tüm derslere uyumlu hale gelebilecek, öğrencilerin ifade becerilerini geliştirmek ve o haftaki konuyu daha iyi anlayarak pekiştirecek bir oyun veya materyal bulunmamaktadır. Bizlerde bu sorunu ele alarak bu projeye başlamamıza sebep oldu. Bu durum çalışmanın önemine vurgu yapmaktadır.

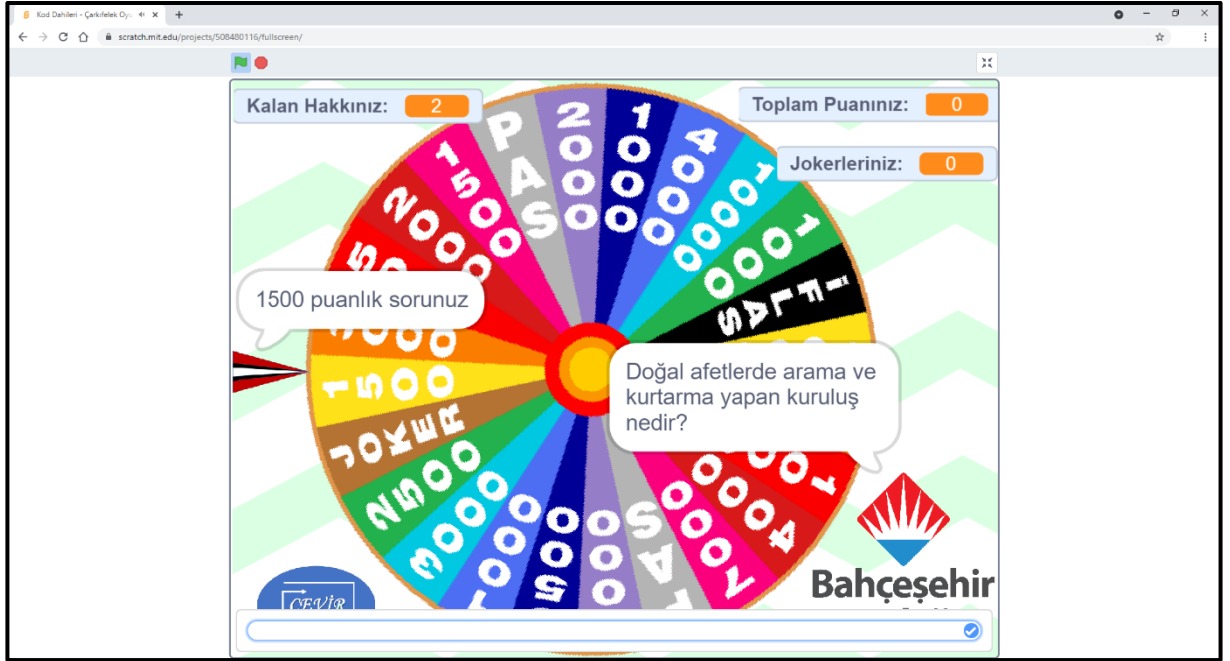
3. Çözüm

Çözüm olarak Scratch 3.0 web 2.0 aracını kullanarak, bir oyunlaştırma yaparak Çarkifelek Bilgi Yarışması oyunu yaptık. Bu oyunlaştırma projemizi, konuları anlayamayan ve/veya konuyu daha iyi pekiştirmek için yaptık. Anasınıfından (6 yaş) itibaren üniversite son sınıfa kadar (ortalama 20'li yaşlar) tüm seviye öğrenciler bu oyunumuzu oynayabilirler.

Sorun	Çözüm	Eğitimdeki Katkısı
Tek bir platform üzerinde, özellikle tüm derslere uyumlu hale gelebilecek, öğrencilerin ifade becerilerini geliştirmek ve o haftaki konuyu daha iyi anlayarak pekiştirecek bir oyun veya materyal bulunmamaktadır.	Scratch 3.0 web 2.0 aracını kullanarak, bir oyunlaştırma yaparak Çarkifelek Bilgi Yarışması oyunu.	Ülkemizde, anasınıfından (6 yaş) itibaren üniversite son sınıfa kadar (ortalama 20'li yaşlar) tüm seviye öğrenciler bu oyunumuzu oynayarak hem konuları daha iyi öğrenecekler hem de eğlenerek öğrenerek daha iyi pekiştireceklerdir.

4. Yöntem

Oyunumuz Scratch 3.0 (<https://scratch.mit.edu>) web 2.0 aracı kullanılarak oluşturulmuştur. Oyunumuzda çarkifelek teması kullanılmıştır. Her öğrencinin 3 kere çevirme hakkı vardır. (İsteyen öğretmen bu hakların sayısını artırıp azaltabilmektedir.) Ayrıca bu hakları öğrenci ekranda görecektir. Çarkı çevir butonuna tıklayan öğrenci, çark çevrilmeye başlayacak ve belli bir zaman sonra çark kendiliğinden duracak ve soruyu bilirse kazanacağı puanı belli olacaktır. Ayrıca çark durur durmaz soru havuzundan rastgele soru gelecektir. Öğrenci eğer o soruyu bilirse, çarkın gösterdiği puanı, toplam puanına eklenecektir ve bir adet çevirme hakkı azalacaktır.



Resim 4: Oyunda Puan ve Sorunun Belirlenmesi

Eğer o soruyu bilemezse; doğru cevabı o an ekranda görüp, sorunun cevabını da öğrenmiş olacaktır. Çarkın üzerinde puanların yanı sıra birer adet Joker, İflas ve 2 adet Pas hakları vardır. Çarkta eğer Joker geldiyse, öğrenci ekstra 1 adet çevirme hakkı kazanıyor. Pas gelirse puan kazanmadan oyuna devam ediyor ve buna ek olarak 1 adet çevirme hakkı kaybediyor. Son olarak da eğer iflas gelirse, tüm puanları ve jokerleri sıfırlanıyor. Ancak öğrencinin yeni bilgi öğrenimi ve ders pekiştirme devam etmesi için, çevirme hakları iflas gelince sıfırlanmıyor. Sadece çevirme hakkı 1 adet düşüyor. Çevirme hakkı sıfır olan öğrencinin oyunu bitiyor ve bizleri bitiş ekranı ve kazandığı toplam puan karşılıyor.



Resim 5: Oyun Akış Ekran Görüntüleri

5. Yenilikçi (İnovatif) Yönü

Scratch 3.0 kullanarak pek çok oyun ve kodlama yapılarak projeler yapılmaktadır. Ancak Web 2.0 araçları kullanarak özellikle Scratch 3.0 kullanarak tek bir platform üzerinde, özellikle de tüm derslere uyumlu hale gelebilecek ve o haftaki konuyu öğrencilerin daha iyi anlamalarını pekiştirecek bir oyun veya materyal bulunmamaktadır. Çarkıfelek bilgi yarışmamızı, anasınıfından (6 yaş) itibaren üniversite son sınıfa kadar (ortalama 20’li yaşlar) tüm seviye öğrenciler bu oyunumuzu oynayarak hem konuları daha iyi öğrenecekler hem de eğlenerek, öğrenerek konuları daha iyi pekiştirmeye katkı sağlayacaktır.

6. Uygulanabilirlik

Yaptığımız bu projeyi derslerinde kullanmak isteyen tüm öğretmenlere bizler tarafından; projenin nasıl kullanılacağı, içerdiği sorular nasıl değiştirileceği, öğrencinin kaç hakkı olacağı vb. gibi değişilebilir konular hakkında kısa eğitim verilecektir. Daha sonra öğretmenlerimize projenin Scratch 3.0 (.sb3) dosyası verilecektir. Ardından öğretmenlerimiz bu oyunumuzu derslerine entegre ederek, konuları daha iyi anlaşılması için oyunumuzu oynayarak projemizi uygulayacaklardır.

7. Tahmini Maliyet ve Proje Zaman Planlaması

Faaliyetin Adı	Eylül	Ekim	Kasım	Aralık	Ocak	Şubat	Mart	Nisan	Mayıs	Haziran
Proje Takımın Kurulması	X	X								
Literatür Taraması	X	X	X	X	X	X				
Arazi Çalışması	X	X	X	X	X	X				
Verilerin Toplanması					X	X				
Yazılım ve Oyun Geliştirme					X	X				
Proje Ön Değerlendirme Raporu					X	X				
Prototipin/Demonun Denenmesi					X	X	X	X		
Proje Detay Raporu									X	X

Tablo 1: Proje Zaman Tablosu

Faaliyet Adı	Maliyet (TL)
Scratch 3.0 Yazılımı	Ücretsiz
Öğretmenlere Verilen Eğitim	50 TL
TOPLAM	50 TL

Tablo 2: Proje Maliyet Tablosu

8. Proje Fikrinin Hedef Kitlesi (Kullanıcılar):

Çarkıfelek bilgi yarışmamızı, anasınıfından (6 yaş) itibaren üniversite son sınıfa kadar (ortalama 20’li yaşlar) tüm seviye öğrenciler bu oyunumuzu oynayacaklardır. Hedef kitemiz tüm öğrencileri kapsadığı için 6 ila 20’li yaşlar seçilmiştir.

9. Riskler

Riskler	Çözüm
Sınıflarında veya okullarında projeksiyon veya akıllı tahta olmaması.	Projemizi kullanmak isteyen öğretmenlere, okullarında veya sınıflarında projeksiyon ve akıllı tahta olup olmadığının sorulması. Var olan öğretmenlere proje dosyasının verilmesi
Kodların öğretmen veya başka kişilerce yanlışlıkla bozulması.	Öğretmenlere yedek dosya verilmesi ve bizler tarafından teknik destek sağlanması. Gerekirse e-posta yoluyla başka yedek dosya verilmesi.

10. Kaynaklar

Akın, F. & Atıcı, B. (2015). Oyun Tabanlı Öğrenme Ortamlarının Öğrenci Başarısına ve Görüşlerine Etkisi. Türk Eğitim Araştırmaları Dergisi, 2(2), 75-102.

Özyürek, A. & Çavuş, Z. (2016). İlkokul Öğretmenlerinin Oyunu Öğretim Yöntemi Olarak Kullanma Durumlarının İncelenmesi. Kastamonu Eğitim Dergisi, 24(5), 2157-2166.

Ulutaş, A. (2011). Okul Öncesi Dönemde Drama ve Oyunun Önemi, Adıyaman, Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 4(6), 1-11.

Şimşek, N. (2007). Öğrenmeyi Öğrenmede Alternatif Yaklaşımlar, Ankara Asil Yayınları 1. Baskı 3,4,9

