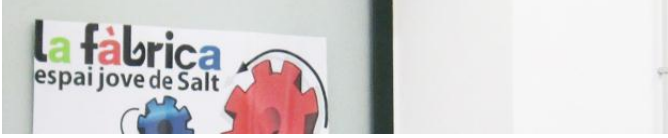


LABlearning projesi Avrupa Komisyonu Hayatboyu Öğrenme Programı tarafından finanse edilmektedir. Proje, amaçsız ve dezavantajlı gençleri, projeye dahil ederek, onların tekrar motive edilmesini ve böylece, Avrupa çapındaki ilgili kuruluş ve öğretmenlere faydalı yönlendirmeler sunmayı hedeflemektedir.

İrtibat için: proje web sitesini ziyaret edin.

EĞLENCE Mİ YOKSA SIKI EĞLENCE Mİ?



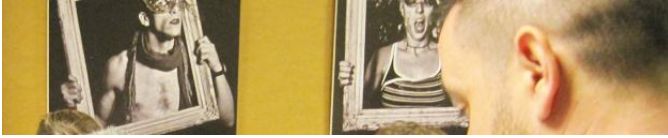
Geleneksel olarak oyunlar ve öğrenme iki farklı dünyaya aittir: akademik eğitimin klasik dünyası ve eğlence pazarının vahşi dünyası.

Bu, önemli ölçüde değişmiştir. Birçok ciddi ve sosyal oyun geliştirilmekte ve eğitimde, geleneksel öğretim sınıflarını değiştirmede ve gençlere daha eğlenceli öğrenim deneyimleri sunmada oyunları kullanmaya artan bir ilgi vardır.

En iyi ciddi ve sosyal oyunlar medya lablarının öğrenim ilkelerine mükemmel bir şekilde uyum göstermektedir: net misyonlar, adım adım eğitimler, anında yanıt, deneme ve yanılma, sosyal diyaloglar, takım çalışması, stratejik düşünme ve sıklıkla çok kaliteli gerçek yaşam simülasyonları sunmakta ya da direkt olarak gerçek yaşama bağlantı kurmaktadır. Ve hepsinden önce, oyunlar, eski ders kitaplarından tamamen farklı olarak, heyecan verici görsel ve interaktif hikayeler sunmaktadır.

İyi ciddi ve sosyal oyunlar eğlence değildir. Sıkı eğlencedir. Sarmal öğrenmeyi, uzun dönemli enerji yatırımı, uzun süreli ilgiyi ve sosyal diyalogları teşvik etmektedirler. İyi ciddi ve sosyal oyunlar bu nedenle medya labları için müthiş bir kaynaktır, özellikle, dezavantajlı ve belirli amaçları olmayan gençlik söz konusu olduğunda.

DİJİTAL OYUNLAR KULLANMA



Tabiki ciddi oyunlar kati bir şekilde konu ilintili olmalıdır: dijital oyunlar aracılığıyla bireysel olarak ya da takımlar halinde matematik ya da dil öğrenebilirsiniz.

Ancak, medya labları için en iyi dijital oyunlar enerji, politika, sağlık hizmeti vb. gibi farklı dünya hallerini keşfetmeyi ya da sıklıkla çatışmalara, değişim ve ikilemlerle ilintili karmaşık konularla ilgili algılama zorlukları ve araştırmayı sağlayan oyunlardır.

En iyi ciddi ve sosyal oyunlar, genç öğrencileri bilgisayar, televizyon ya da oyun konsolu arkasına saklanmaya teşvik etmez, tersine gençlik takımlarının oyunların online platformu aracılığıyla toplumdaki paydaşlar ya da diğer gençlerle sosyal diyaloglar geliştirmelerine fırsat sağlar. Bu gibi dijital oyunlar medya lablarına, projeye ve problem tabanlı öğrenmeye, özellikle de belirli bir amacı olmayan gençler için, muhteşem bir kaynak olabilirler. Ve bugün, daha da çok ciddi oyun gençlik takımlarını oyunlara katkı sağlamaya, ana temaları değiştirmeye, oyun dünyasını daha da ileri götürmeye davet eder.

DİJİTAL OYUN TASARIMI



Medya lablarında dijital oyunları kullanmanın en ilginç yolu, öğrencileri, merak edilen konular ve gençlik takımlarının öğrenme ihtiyaçları ile yakından ilintili ciddi oyunlar üretmeye, oluşturmaya, tasarlamaya dahil etme olabilir. Tabiki bu imkansızdır.

Ancak hepsinden önce, medya labları sadece yol göstericiler (eski öğretmenler!) ile dolu değildir, bunun yanında medya tasarımcıları ve medya profesyonelleri de vardır.

Bunun anlamı, gençlik takımlarının işbirliği yapabileceği, profesyonel oyun tasarımcıları ya da belki de daha iyisi eğitim ve uygulama ihtiyacı içerisindeki genç oyun geliştiriciler ile diyaloglar kurabileceği projeler oluşturulabileceğidir.

Dijital oyunlar tasarlamak, gençleri öğrenmenin tüm zorlayıcı aşamalarından alır ve gençleri, eski sınıflara göre daha kuvvetli bir şekilde gerçekleştiren, ders ortamında olduklarını dahi unutturan sürecin içerisine derinden dahil olma fırsatı vermektedir.

Birçok dezavantajlı, belirli bir amacı olmayan ya da okul terkli genç, belirli yeteneklere sahiptir. Bu yetenekler, sınıfta keşfedilemeyebilir, ancak oyun tasarımı projelerinde çok iyi bir şekilde ortaya çıkarılarak fark edilebilir.

DİJİTAL BİR OYUN OLMA



Dijital oyunların en etkin kullanımı, bir dijital oyun gibi proje, eğitim ya da okul tasarlamaktır!

Şimdi bunun çok fazla olduğunu düşünebilirsiniz! Oyun kullanımı tamam, ancak okul benzeri bir oyun tasarlamak...?

Aslında, bunu NEW YORK'ta gerçekleştirmektedirler: The Quest2Learn School, dijital oyunların müfredatı, öğrenim projeleri, hedefleri, tüm okul çevresini vb. tasarlamakta nasıl kullanılabileceğini keşfeden ilk okullardan biridir.

Lütfen <http://q2l.org/> sitesine kendiniz bir göz atın.

Birçok kişi için okulunuzu dijital bir oyuna dönüştürmek çok fazla gelebilir! Belki stratejik bir bakış açısı...

Peki, bir proje tasarlamak için dijital oyunlardaki müthiş öğrenim ilkelerinin kullanımına ne dersiniz?

Dijital oyun ilkeleri temelli bir gençlik takımına yönelik 4 haftalık bir projeyi nasıl tasarladınız?

Eğer bunu yaparsanız, lütfen bize bildirin! Oyunlar eğiticiidir!

Medya lablarında oyunlar ve öğrenme - ve ayrıca, öğrenme ve kaynaştırmaya yönelik oyunlar için yeni AB teşvikleri hakkında daha detaylı bilgi için www.lablearning.eu