

boyutlar; etkileşim, senaryo, bağlantı, çekilen ortam, video ekranının odaklandığı yer, video depolama, videoya erişim, video kontrol boyutlarıdır.

**Anahtar Kelimeler :** Video, Video türleri, Eğitim videoları, sınıflama, içerik analizi.

## (16720) DERSLERİ SINIF SINIRLAMASINDAN KURTARIN, OYUNLAŞTIRIN, BAHÇEYE TAŞIYIN

ÖMER FARUK İSLİM<sup>1</sup>, FİLİZ İSLİM<sup>2</sup>

<sup>1</sup> AHİ EVRAN ÜNİVERSİTESİ

omerfarukislim@ahievran.edu.tr

Eğitim sistemlerinin temel yapı taşı olarak nitelendirilebileceğimiz okulların tarihi neredeyse insanlık tarihi kadar eskidir. İnsanoğlu, tarihin başlangıcından bu yana genç nesilleri toplumun ihtiyaçlarına göre eğitmeye çalışmıştır. Belki ilk olarak tek bir sınıf olarak başlamış olsa da zaman içerisinde eğitim ihtiyaç duyan birey sayısındaki artışa paralel olarak okullar, aynı anda çok sayıda bireye eğitim vermek amacıyla ortaya çıkmış, sınıf sayıları artmış ve seviyelerine göre ayrılmışlardır. Her ne kadar ilk ortaya çıkan okullar daha farklı olsa da yüzlerce yıldır okulların ve sınıfların yapısında çok büyük değişimler yaşanmamıştır.

Özellikle öğrenci merkezli olarak ve öğrencilerin derse aktif katılımını sağlamak üzere tasarlanan özel sınıf ya da laboratuvarlar dışında, neredeyse dünyanın her yerinde, merkezinde bir tahta ya da projeksiyon cihazı ile ders anlatan öğretmenin olduğu, öğrencilerin ise sıralar halinde bu öğretmenin etrafına dizildiği sınıflar bulunmaktadır. Ancak bu sınıflar, öğrenmenin önemli bir bileşeni olarak kabul edilen aktif katılımı kısıtlamaktadır. Bu kısıtlamayı ortadan kaldırmak isteyen öğretmenler ise klasik sınıf ortamı ya da derse özgü olarak hazırlanmış, özelleşmiş sınıflarda öğrencilerin aktif katılımlarını, grup çalışmaları ile işbirlikli öğrenme uygulamaları yapmaktadırlar. Bu uygulamaları yapabilmek için de farklı teknolojileri işin içine dahil etmektedirler.

Bu çalışma İç Anadolu Bölgesi'nde yer alan bir devlet üniversitesinde yürütülmüştür. Çalışmanın verileri 2016-2017 akademik yılı bahar döneminde Bilgisayar-II dersine kayıtlı olan 50 öğretmen adayından toplanmıştır. Bilgisayar-II dersi, eğitim fakültelerinde tüm bölümlerde zorunlu ders olarak okutulan, öğretmen adaylarının teknoloji okur-yazarı olmalarını, farklı teknolojileri tanımalarını ve bu teknolojileri kullanabilmelerini hedefleyen bir derstir. Bu dersi alan öğretmen adaylarına oyunlaştırma kavramından bahsedilerek o haftaki ders içeriğini bir oyun şeklinde öğrenecekleri belirtilmiş ve 3 kişilik gruplar oluşturmaları ve en azından bir grup üyesinin telefonuna QR kod okuyucu kurmaları istenmiştir. Daha sonrasında her gruba sırası ile bir QR kod gösterilmiş, bu kodda yer alan şifreyi çözerek okul bahçesinde gizlenmiş farklı QR kodları bulmaları istenmiştir. Her grubun ilk başlama saati ile gizlenmiş son kodu bulma saatleri de kayıt altına alınarak her grubun parkuru tamamlama süreleri belirlenmiştir. Tüm kodları bulan her gruba küçük bir ödül verilirken, yarışma birincisi olan gruba daha büyük bir ödül verilmiştir. Grupların parkuru tamamlamaları yaklaşık olarak 45 dakika sürmüş olup, parkuru tamamlayamayan gruplar da olmuştur.

Bu çalışmaya ait veriler, uygulamanın tamamlanmasının ardından katılımcıların hazırlamaları istenen yansıma raporlarından elde edilmiştir. Tüm katılımcıların uygulamaya ait olumlu ve olumsuz görüşleri, uygulamanın onlara kazandırdıkları, bu ve benzeri uygulamaları öğretmen olduklarında kullanmak isteyip istemediklerini belirten bir yansıma raporu yazmaları istenmiştir. Toplanan yansıma raporlarının içerikleri analiz edilmiştir. Çalışmanın ön bulguları neredeyse tüm katılımcıların uygulamadan son derece zevk aldıklarını, oyun oynarken öğrenmenin daha zevkli olduğunu, bu tarz uygulamaların grup çalışması, iş birliği ve aktif katılımı teşvik ettiğini, gelecekte kendi sınıflarında da benzer uygulamalar yapmak istediklerini ortaya koymuştur.

**Anahtar Kelimeler :** Eğitsel Oyunlar, Oyunlaştırma, Hazine Avı, QR Kod