

OYUN TABANLI ÖĞRENME: MEÖ EĞİTİMCİLERİ İÇİN YENİLİKÇİ E-ÖĞRENME PEDAGOJİLERİ

ERASMUS+ EKİP ÇALIŞMASI HAYALLERİMİZİ GERÇEKLEŞTİRİR.


NEYİ AMAÇLIYORUZ

INNOVET - Oyun Tabanlı Öğrenme: Mesleki Eğitim ve Öğretim eğitimcileri için yenilikçi e-öğrenme pedagojileri - Erasmus+ projesi ortakları konsorsiyumu, eğitim sağlayıcılarının dijital teknolojileri yaratıcı ve işbirlikçi bir şekilde kullanmaları için araçlar ve öğreticiler içeren bir dijital eğitim ekosistemi geliştirmeyi amaçlamaktadır. Aynı zamanda, öğrencileri giderek daha fazla entegre olmuş ve küreselleşen bir ekonomiye hazırlayarak gerçek ve sürdürülebilir değer yaratmaya ve mesleki eğitim ve öğretimin çekiciliğini artırmaya çalışıyoruz.

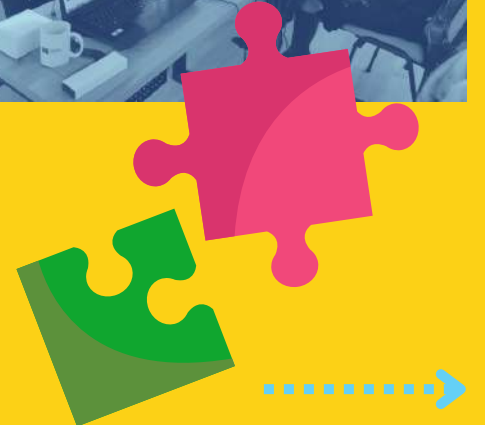
BUNU NASIL BAŞARMAYI AMAÇLIYORUZ

Şubat 2022'de proje ortaklarıyla yaptığımız ilk çevrimiçi toplantıdan başlayarak, en dezavantajlı kesimlerin ihtiyaçlarını karşılamaya yönelik dijital ortamlarda oyun tabanlı öğrenmede en iyi uygulamalar hakkında katılımcılar ve kuruluşları arasında farkındalık yaratmak amacıyla etkinlikler geliştirmeye başladık.

ORTAK ÜLKELERDEKİ PROJE FAALİYETLERİ

 14 Mart 2022'de TEAM4Excellence kurumu, Köstence'nin Agigea kentinde Erasmus+ INNOVET Projesi kapsamında ilk yüz yüze ulusötesi proje toplantısını düzenledi. Etkinliğe, Romanya'dan "Carol I Commercial College" ve "TEAM4Excellence kurumu", İtalya'dan "AKIRA kurumu" ve Türkiye'den "Konya İl Millî Eğitim Müdürlüğü" proje ortaklarından delegeler katıldı. Toplantı esnasında ortaklar, proje uygulama planının yanı sıra proje sonuçlarının görünürlüğü ve transfer edilebilirliği hakkında tartışılar.

İOrtaklar, eğitim sürecinde oyunlaştırmayı kullanmaya yönelik en iyi uygulamaları toplamak, analiz etmek, değerlendirmek ve doğrulamak için birincil ve ikincil araştırmalar yürütme konusunda uzmanlara ve öğretmenlere rehberlik edecek bir metodoloji geliştirdi. Oyun öğeleriyle birlikte öğretme, öğrenme ve değerlendirme sürecinde kullanılan en ilgili oyunlar, yenilikçi oyun tabanlı öğrenme programının temelini oluşturacaktır. Projenin ana sonuçları, öğretmenler, öğrenciler ve eğitim kurumları için yeni öğretim araçları ve dijital oyun tabanlı bir ekosistemden oluşmaktadır.



ODAK GRUPLARI

Her bir ortak kurum MEÖ disiplinleri için oyunlaştırma ile ilgili katılımcılarının fikirlerini anlama ve öğrenme deneyiminin farklı aşamalarında entegre edilebilecek en uygun öğelere karar vermek amacıyla daha etkili ve ilgi çekici Oyun-tabanlı Öğrenme Programlarının özellikleri ve oyun elementleri üzerine hedef grupların ihtiyaçları, tercihlerini toplamak için 10 MEÖ öğretmeni/eğitmeni ile bir odak grubu uyguladı.



Bizi Facebook'ta takip edin

<https://www.facebook.com/TrainingClubT4E/>



Webstemiz

<https://trainingclub.eu/innovet>



7 Haziran'da Carol I Ticaret Koleji tarafından düzenlenen oyunlaştırılmış pedagojik yöntemler hakkında bir odak grup toplantısı yapıldı. Pandemi bize dijital teknolojinin mükemmel bir öğrenme aracı olabileceğini gösterdiği üzere ilk tartışma konusu öğrencilerin e-öğrenme sürecindeki motivasyonunu artırmaya odaklandı.

Katılımcılar, oyun öğelerinin öğrencinin gelişimindeki etkinliği hakkında şu öğrenme becerileri konusunda fikir alışverişinde bulundular: akılda tutma, anlama, uygulama, analiz etme, değerlendirme, oluşturma. İyi uygulamalar edindiler ve organize edenler, çeşitli okul konularına ve öğrenme yöntemlerine uygun eğitici oyunları merkezileştirdiler.

Romanya'daki ikinci odak grup, 12 Temmuz'da TEAM4Excellence tarafından düzenlendi. Moderatör, herkesin oyunlaştırmayla ilgili genel bilgisini karşılaştırma yapmak için, öğrenme için kullanılabilir oyun öğelerinin daha derin bir analizini teşvik etmeye yönelik anahtar sorularla tartışmaya rehberlik etti. Katılımcılar soruları yanıtladılar ve yeni fikirlerle zenginleştirdiler ve e-öğrenme oyunlarına dayalı yeni öğretim yöntemlerini ve uygulamalarını denemek için yeni fikirler edindiler ve daha fazla motive oldular. E-öğrenmenin çeşitli aşamalarında kullanılabilir ilgili oyun öğelerini seçmek için iyi uygulamaları topladık.



10 Haziran'da Türkiye'den ortaklar, AKIRA tarafından İtalya'da düzenlenen oyunlaştırılmış pedagojik yöntemler hakkında çevrimiçi bir odak grubuna katıldı. İlk tartışma konusu, derslerin oyunlaştırılması için araçlar ve platformlar hakkında dijital bilgi birikimine odaklandı. Her bir katılımcı bir test, bulmaca veya başka bir oyun alıştırmaları gibi bir örnek verdi. Daha sonra hem herhangi bir ders sırasında kullanılacak uygun oyun öğelerine odaklandılar hem de katılımcıların öğrencilerin hatırlama, anlama, uygulama, analiz etme, değerlendirme ve yaratma yeteneklerini ölçmelerine yardımcı olacak oyun öğelerine odaklandılar. Sonunda, aşağıdaki öğrenme becerileri doğrultusunda, oyun öğelerinin öğrencinin gelişimindeki etkinliği hakkında fikir alışverişinde bulundular: akılda tutma, anlama, uygulama, analiz etme, değerlendirme ve yaratma. Fikirlerin uygulama için saklanması için tüm yanıtlar kaydedildi.



17 Haziran'da KMEM, Türkiye'deki Mesleki Eğitim ve Öğretim Kurumlarından katılımcılarla hibrit modda düzenlenen oyunlaştırılmış pedagojik yöntemler üzerine bir odak grubu düzenledi. Mesleki Eğitim ve Öğretim öğretmenlerini okullarda oyunlaştırmayı kullanmaya teşvik etmek ve motive etmek için bazı oyunlaştırma örnekleri ve iyi uygulamalarla başladılar. Konular arasında, öğrencilerin çevrimiçi bir eğitici oyuna katılmaya nasıl motive edilebileceği hakkında tartıştılar. Her katılımcı, oyunlaştırmannın ilgili yönleri, ders sırasında oyun öğelerini nasıl çekici hale getirebileceğimiz ve oyunlaştırmaya eklenen en uygun motivasyon öğeleri hakkında kendi fikirlerini bir anket aracılığıyla paylaştı. Sonunda, proje etkinliğini geliştirmek için odak grup toplantısında tartışılan tüm yönleri sonuçlandırdılar. Aynı zamanda anket yoluyla toplanan cevapları birlikte analiz ettiler.