

# GAME-BASED LEARNING: INNOVATIVE E-LEARNING PEDAGOGIES FOR VET EDUCATORS

ERASMUS+ Cooperation Partnership

## NE HAKKINDA KONUŞUYORUZ

AB Erasmus+ Programı tarafından ortaklaşa finanse edilen bir İşbirliği Ortaklığı olan "Oyun Tabanlı Öğrenme: Mesleki Eğitim ve Öğretim Eğitimcileri için Yenilikçi E-Öğrenme Pedagojileri" (INNOVET) projesinin uluslararası konsorsiyumu, mesleki eğitim ve öğretimi oyunlar aracılığıyla yenileme yolunda önemli bir kilometre taşına daha ulaştı: Romanya, İtalya ve Türkiye'den dört konsorsiyum üyesi, projenin ikinci büyük sonucunu geliştirdi: **Oyun Tabanlı E-Öğrenme Programları Şablonları**, üç ülkeden öğretmen ve eğitimcilerle birlikte oluşturuldu ve onaylandı.

## OYUN TABANLI E-ÖĞRENİM PROGRAMI ŞABLONLARI

Ortak kuruluşlar **dört adet Oyun Tabanlı e-Öğrenim Programı şablonu** geliştirmiştir: Kâr amacı gütmeyen Akira (IT) kuruluşu, etkili dijital savunuculuk kampanyaları oluşturmak ve uygulamak isteyen kişi ve gruplara yönelik "**Dijital Savunuculuk 101**" çevrimiçi kursunu geliştirmiştir. Colegiul Comercial "Carol I" (RO) iki program şablonu geliştirmiştir: Bir şirkette çalışmak için gerekli beceriler hakkında bir kurs olan "**Business Lab**", seçilen dalda gerçek işletmelerin belirli operasyonlarını yansıtan taklit bir firma ve etkili iletişim becerilerini geliştirmek isteyen bireylere ve gruplara yönelik çevrimiçi bir kurs olan "**Ağırlama Sektöründe Etkili İletişim**". Konya İl Millî Eğitim Müdürlüğü (KMEM- TR), çevresel zorlukları ve geri dönüşümün atık malzemelerin azaltılması üzerindeki etkisini ele alan "**Azalt, Yeniden Kullan, Geri Dönüştür**" kursunu geliştirmiştir. Şablonlar, konsorsiyum tarafından yürütülen mesleki e-öğrenme için oyunlaştırılmış çözümler konulu uluslararası araştırmanın sonuçları üzerine inşa edildi ve öğretmenlerin ve eğitimcilerin oyunlaştırılmış e-öğrenme programlarını oluşturmalarını sağlayacak bir eğitim ve dijital platform olan INNOVET'in dijital eğitim ekosistemi <https://courses.trainingclub.eu/>a aktarılacak.

## INNOVET ERASMUS'TA SIRADA NE VAR?

- **40 Mesleki Eğitim ve Öğretim eğitmeni ve öğretmeni**, işlevleri test etmek ve **INNOVET dijital eğitim ekosisteminin** geliştirilmesine katkıda bulunmak için ulusal dillerde sunulan **ulusal web seminerlerine** katılacaktır.
- **200 Mesleki Eğitim ve Öğretim öğrencisi**, eğitim uzmanlarımız tarafından tasarlanan öğrenme oturumları sırasında girişimcilik, etkili iletişim ve dijital pazarlama becerilerini geliştirecek.

# ŞABLONLARIN GELİŞTİRİLMESİ: İTALYA'DA ULUSLARARASI ORTAK GELİŞTİRME LABORATUVARI

İtalya, Romanya ve Türkiye'den on dokuz meslek öğretmeni ve eğitmen, proje metodolojisini takip ederek Oyun Tabanlı Öğrenme Programlarını birlikte tasarlamak üzere 18-22 Temmuz 2022 tarihleri arasında **Güney İtalya'nın Caserta kentinde beş günlük bir Ortak Geliştirme Laboratuvarına** katıldı. Grup, lise ve devam eden meslek öğretmenleri ve eğitmenlerinin karma bir temsilinden oluşmuştur.



Yaygın eğitim yöntemlerine dayanan faaliyetin uygulanması üç ana aşamadan oluşmuştur:

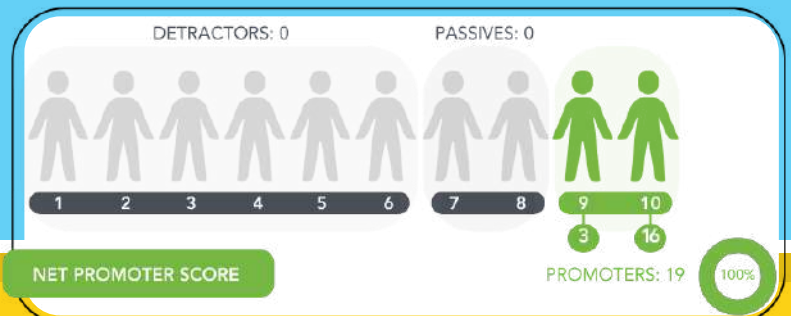
- **Giriş ve oryantasyon:** Bu aşama, birlikte geliştirme ortamının kurulmasını, birlikte geliştirme süreçlerinin ve araçlarının sunulmasını ve Prof. Gilly Salomon'un 5 Aşamalı e-Öğrenme Modeli gibi programların oluşturulmasına yönelik temel unsurların tanıtılmasını amaçlayan faaliyetleri içermektedir.
- **Ortak tasarım:** katılımcılar, oyun tabanlı bir öğrenme programının yapısını iş birliği içinde geliştirmek üzere üç uluslararası çalışma grubuna ayrıldı
- **Programların ortak değerlendirilmesi:** Faaliyetler, her bir uluslararası çalışma grubunun nihai programlarının sunumuna adanmış bir sunum oturumu ve ardından ortak bir değerlendirme ile tamamlanmıştır.

Katılımcılar, altı ana bölüm halinde yapılandırılmış örnek bir şablon üzerinde iş birliği içinde çalıştılar:

- **Genel bilgiler:** Bu bölümde programın adı, kısa bir tanımı, genel amacı ve özel hedefleri yer almaktadır.
- E-öğrenmenin ilk aşaması: **Erişim ve Motivasyon:** Bu bölüm, e-öğrenme deneyiminin başlangıcında öğrencileri motive edecek eylemleri ve bu amaçla kullanılan oyun öğelerini toplamayı amaçlamıştır.
- E-öğrenmenin ikinci aşaması: **Çevrimiçi sosyalleşme,** bu bölüm öğrenenlerin ortak alanda diğer insanlarla ilişki kurmasını sağlayacak, böylece iş birliğine dayalı öğrenme uygulamalarının önünü açacak eylemleri ve bu amaçla kullanılan oyun öğelerini toplamayı amaçlamıştır.
- E-öğrenmenin üçüncü aşaması: **Bilgi Alışverişi,** bu bölüm katılımcılara işbirlikçi bir zihniyet geliştirmeyi amaçlayan eylemleri ve katılımcılara öğrendiklerine nasıl anlam vereceklerini, birbirlerine nasıl geri bildirim sağlayacaklarını, anlayışı derinleştirme ruhu içinde bilgiyi nasıl açıklayacaklarını ve netleştireceklerini gösteren eylemleri program tasarımına dahil etmeleri için rehberlik etmiştir.
- E-öğrenmenin dördüncü aşaması: **Bilgi Oluşturma,** Bu bölümde, katılımcılardan öğrenme içeriğini sunmak için ana stratejileri ve faaliyetleri detaylandırmaları istenmiştir.
- E-öğrenmenin beşinci aşaması: **Geliştirme,** şablonun son bölümü katılımcıları, öğrencilerin içerikle çalışma becerilerini göstermelerini sağlayacak önlemler ve stratejiler tasarlamaya yönlendirdi.



**Tüm katılımcılar Laboratuvarın hedeflerine ulaştığına inanmış ve birlikte geliştirme laboratuvarını bir arkadaşlarına veya meslektaşlarına tavsiye etme olasılıklarının son derece yüksek olduğunu belirtmişlerdir. Bu sonuca katkıda bulunan başarı faktörleri arasında katılımcılar şunları belirtmiştir: işbirlikçi ortam, aktif katılım, ulus ötesi boyut, koordinasyon ve kolaylaştırma.**



# OYUN TEMELLİ E-ÖĞRENME PROGRAM ŞABLONU

Şablonun amacı, eğitmenlere çevrimiçi bir kurs veya programı oyunlaştırmak için olası adımlarda rehberlik etmektir. Şablon üç ana blok halinde yapılandırılmıştır:

- **Genel bilgiler:** Bu blok, eğitmcilerin kurs veya programlarıyla ilgili başlık, açıklama, hedef kitle, amaçlar, öğrenme çıktıları ve müfredat gibi tüm temel bilgileri özetlemelerine destek olmayı amaçlamaktadır
- **E-Öğrenmenin 5 Aşamasının Oyunlaştırılması:** Bu blok, Prof. Gilly Salmon'un "5 Aşama Modeli"nde tanımlanan e-öğrenmenin beş aşamasının her biri için kursu oyunlaştırmaya yönelik yol gösterici soruları ve ilgili seçenekleri toplar: Erişim ve motivasyon; Çevrimiçi sosyalleşme; Bilgi alışverişi; Bilgi oluşturma; Geliştirme.
- **Entegrasyon:** Bu bölüm, eğitmenlere kursun yapısındaki her aşamayı kolaylaştırmak için planladıkları önlemleri entegre etmeleri için rehberlik etmeyi amaçlamaktadır.

**GENERAL INFORMATION**

Course Title: Insert the title of your course.

Course Description: Insert here a brief description of your course.

Target Group: Describe the target group of your course.

Learning Objectives: Define the objectives of your course.

Learning Outcomes: Describe what the expected learning outcomes of the course are.

Duration: Define the duration of the learning experience.

Issues: Indicate here the syllabus of your course.

Unit	Subject / Learning Outcome / Competence
1 (Theory)	1.1 Subject 1.2 Subject 1.3 Subject
2 (Theory)	2.1 2.2 2.3
3 (Theory)	3.1 3.2
4 (Pract)	4.1 4.2

**DEFINING THE 5 STAGES OF E-LEARNING**

Describe in this section the actions aimed at motivating learners at the beginning of the e-learning experience, with the interventions used for this purpose. Detail:

1. How will learners be welcomed? How will they be motivated to continue in the learning experience? What will help them to feel more comfortable in a new unknown learning environment?

2. Welcome video:  Welcome letter or message by the instructor.

3. Invitation to an online discussion forum where all students and the instructor introduce themselves.

4. Certified assessment of existing knowledge:  Quizzes, choose among the possible options:  Quiz,  Multiple choice,  Essay.

5. Other: \_\_\_\_\_

**Introduction**

Each lesson will be the content of the next lesson.

**Overview**

A welcome video will show the following information:

- Introduction:** Start by introducing yourself and being kind, and give rise to the motivation for the course.
- Course overview:** Provide a brief overview of the course content, learning goals and what to expect from the course.
- Course format:** Explain the format of the course, including any live class meetings, video recordings, and other activities.
- Learning environment:** Highlight the importance of creating a supportive and inclusive learning environment, and encourage students to engage with their peers.
- Engagement:** Encourage students to participate in the course, such as through discussion forums, and provide feedback on their contributions.
- Course information:** Provide students with practical information, including your email, office hours, and contact details for support.
- Final thoughts:** Thank all the video with a motivational message or an inspiring quote related to the course theme.

A welcome message from the instructor will be included:

Dear Students,

Welcome to the online course! We are excited to have you join our online community. Your skills, and a learning experience, are essential in meeting your goals and achieving your dreams for your future and fulfillment.

In this course, we will use evidence-based (EBEL) and we will engage in activities that will help you, whether you are new to the subject or have prior experience, we believe that you will find this course to be a valuable learning experience.

My knowledge you to become participants in the course, we encourage you to discuss and collaborate with your peers, your contributions and insights will be included in the learning experience for everyone in the class.

Let's start building together and make the most of the opportunities that will grow.



Follow us on Facebook

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

Our website <https://trainingclub.eu/innovet>