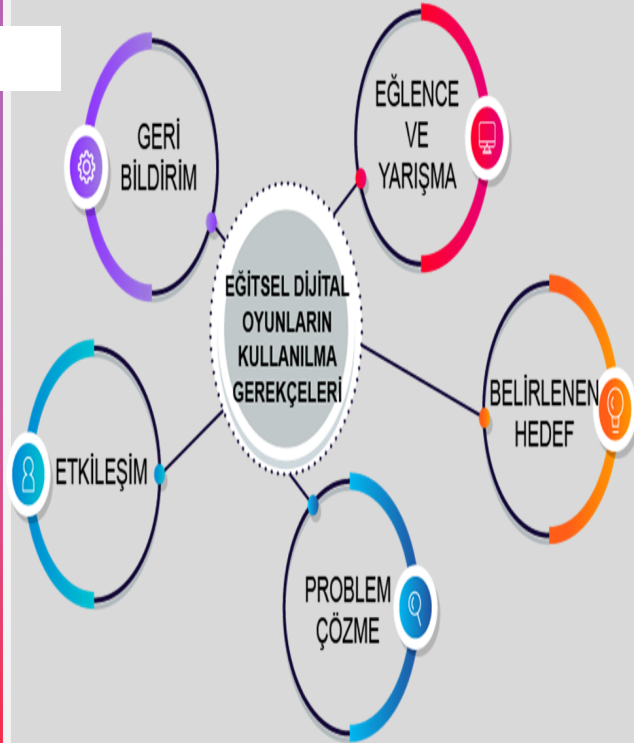


EĞİTSEL DİJİTAL OYUN NEDİR?

Eğitsel oyun eğitimsel hedeflere yönelik bilişsel, sosyal, davranışsal veya duygusal boyutlara sahip bireysel ya da grup oyunları olarak tanımlanabilir.

Eğitsel oyunlar öğrencileri motive eder ve onlarda öğrenmeye yönelik bir bilinç oluşturur.



EĞİTSEL DİJİTAL OYUNLARIN EĞİTİMDE KULLANIMI

- Sıkıcı, çok teknik ve anlaşılması soyut olan konu ve materyallerin anlaşılmasında
 - Konu alanı olarak gerçekten öğrenilmesi zor olan yerlerde
 - Hedef kitleye ulaşmakta zorluk çekilen yerlerde
 - Zor ve karmaşık görevlerde ve uzmanlık isteyen konularda.
- Anlama sürecinin uzun zaman aldığı ve karmaşık olduğu yerlerde.



EĞİTSEL DİJİTAL OYUNLARDA ÖĞRETMEN VE ÖĞRENCİ ROLLERİ

Öğretmen Rollerini

- Soru sorar.
- Arka planda destekleyendir.
- Öğrenme ortamını düzenler ve kılavuzluk görevi üstlenir.
- Öğrenenle karşılıklı etkileşim halinde olmalıdır.



Öğrenci Roller

- Amaçlardan haberdardır.
- Kendi süreçlerini takip eder.
- Kendi süreçlerini, performansını değerlendirir.
- Diğer oyuncuların süreçlerini takip eder.
- Oyun hedeflerini bilir.
- Amaca ulaşmış ulaşamadığını kontrol eder.

Gerektiğinde öğretmeninden veya oyuncu arkadaşlarından destek talebinde bulunur.



Dijital Oyun Seçimi

Özellikle çocukların ve gençlerin yaş ve gelişimlerine uygun oyunların seçilmesi, uygunsuz içeriğe sahip oyunların olumsuz etkilerine maruz kalmamaları için denetleyici gözetimin sürdürülmesi konusunda en büyük görev aile büyüklerine düşmektedir.

Dijital oyunlar için dünya çapında kapsayıcı bir derecelendirme standardı olarak PEGI'nin (Avrupa Oyun Bilgi Sistemi - Pan European Game Information) dikkate alınması tavsiye edilmektedir. PEGI, dijital oyunların yalnızca yaş gruplarına uygunluk bakımından değil, aynı zamanda içeriklerinin barındırdığı şiddet, kaba dil ve korku gibi farklı öğeler bakımından da sınıflandırıldığı bir derecelendirme sistemidir.



ÇOCUKLAR İÇİN DİJİTAL OYUN SEÇİMİ/EĞİTSEL DİJİTAL OYUN SEYHAN REHBERLİK VE ARAŞTIRMA MERKEZİ

