



EĐİTİMDE ANİMASYONLA HİKAYELEŐTİRİLMİŐ DİJİTAL OYUNLARIN KULLANILMASI VE GEREKLİLİĐİ ¹

THE USE AND NECESSITY OF DIGITAL GAMES WITH ANIMATION IN EDUCATION

Mümin ÜNLÜKAÇAR

Uzman Öğretmen, Milli Eğitim Bakanlığı, Konya, mumin42@gmail.com, Orcid:0009-0004-9068-7834

Ertan BAYLAN

Uzman Öğretmen, Milli Eğitim Bakanlığı, Konya, erlt57@hotmail.com, Orcid:0009-0007-6938-0573

Öz

Eđitim ve öğretimle birey hayatına nitelikli katkılar sağlanırken, gelişen teknolojiler öğretim faaliyetlerinde kullanılabilen yeni alanlar oluşturmaktadır. Gelişen teknoloji, davranışlarda deđişikliklere ve farklı önceliklere yol açmaktadır. Bilgiye hızlı ulaşma ve farklı biçimlerde sunmaya imkân veren bilim ve teknolojideki gelişmeler, sadece yeni bilgisayar teknolojilerini deđil, aynı zamanda ses, hareket ve görüntünün bir arada kullanıldığı, yeni alanlara kapı aralamaktadır.

Teknolojini gelişmesine paralel ortaya çıkan eğitimde farkındalık oluşturma etkinliklerinin irdelenmesi yanında ele alınması gereken unsur öğrencilerin eğitim aktivitesine, teknolojiye bakış açıları, beklenti ve değerlendirme durumlarının irdelenmesi gerekmektedir. Farklı türdeki okullarda öğrenim gören 120 lise öğrencisi üzerinde yaptığımız ankete dayalı araştırmanın sonuçlarının değerlendirilmesi önem arz etmektedir.

Hayat boyu devam eden öğrenme ortamlarını deđişen oyun kültürüne animasyonlaştırılmış bilginin adapte edilerek her ortam ve araçta her an gerçekleşebilen eğitim aracı olarak kullanılması gerekmektedir. Bu amaçla eğitim aktivitelerini teknoloji-tasarım uygulamalarında aktif kullanımının ve uygulanmasının yaygınlaştırılmasına yönelik olarak, modern gelişmelerin ışığında teknolojinin sunduđu tamamlayıcı çözüm önerisi oluşturma gereksinimi doğmaktadır. Ankete dayalı araştırmanın sonucunda ortaya çıkan bulgular analiz edilerek teknolojinin tasarlanması strateji belirlenmiş animasyonla hikayelendirilmiş dijital oyun uygulamaları hazırlanmıştır.

¹ Kaynak Göster (APA):

Ünlükaçar, M. Ve Baylan, E. (2024). Eğitimde Animasyonla Hikayeleştirilmiş Dijital Oyunların Kullanılması ve Gerekliliđi. *CografyIQ Akademik Arařtırmalar Dergisi*, 1, 24-34.

Teknolojik gelişmelere bağlı olarak dijital unsurları zararsız sanal ortam uygulaması olarak verilebilmesine yönelik uygulama önerisinin oluşturulması hedeflenmiştir. Çalışma ile şehirlerin sahip olduğu turizm fonksiyon ve özelliklerin dijital oyun olarak öğrenilmesi ve kolay hatırlanması sağlanılmış olacaktır.

Anahtar Kelimeler : Eğitim, Animasyon, Hikayeleştirme, Dijital Oyun

Abstract

While qualified contributions are provided to individual life through education and training, developing technologies create new areas that can be used in educational activities. Developing technology leads to changes in behaviors and different priorities. Developments in science and technology, which allow for rapid access to information and presentation in different forms, open the door not only to new computer technologies but also to new areas where sound, movement and image are used together.

In addition to examining awareness-raising activities in education that emerged parallel to the development of technology, the element that needs to be addressed is the students' perspectives, expectations and evaluations on educational activities and technology. It is important to evaluate the results of the survey based on the research we conducted on 120 high school students studying in different types of schools.

It is necessary to adapt animated information to the changing game culture of lifelong learning environments and use it as an educational tool that can be realized in every environment and vehicle at any time. For this purpose, in order to popularize the active use and application of educational activities in technology-design applications, a need arises to create a complementary solution proposal offered by technology in the light of modern developments. The findings resulting from the survey-based research were analyzed and a strategy for designing technology was determined and digital game applications narrated with animation were prepared.

It was aimed to create an application proposal for providing digital elements as harmless virtual environment applications depending on technological developments. With the study, the tourism functions and features of cities will be learned and easily remembered as digital games.

Keywords: Education, Animation, Storytelling, Digital Game.

GİRİŞ

Bütün disiplinlerin öğretiminde kullanılabilen bilgisayar destekli öğretim özellikle coğrafya için daha büyük önem taşımaktadır. Çünkü bu disiplinin içerdiği birçok soyut kavramın somutlaştırılması ve yerinde gözlenme imkânı olmayan çeşitli doğal ve beşeri oluşumların sınıf ortamına taşınmasına imkân vermesi bakımından bu teknolojsi giderek daha da önem kazanmaktadır (Geçit ve Şeyihoğlu, 2011). Son dönemlerdeki gelişmeler, özellikle bilgisayar gibi teknolojik imkânlar insanların çalışma ve bilgiyi analiz etme konusundaki düşüncelerini tamamen değiştirdiği gibi, karşılaşılan çeşitli toplumsal sorunların çözüme kavuşmasında da büyük katkılar sağlamıştır (Taş, 2006: 50). Teknolojik gelişmeler, özellikle bilgisayar ve internet alanındaki bulgular ve uygulamalar, “eğitim sisteminin planlanması ve işletilmesinde yaygın olarak kullanılıyor olmakla beraber, daha çok öğretim yöntemleri üzerinde etkili olmuştur (Demirci, vd. 2007: 38).

Günümüz dünyasında artık bütün disiplinler teknolojik gelişmeleri takip etmektedirler. Gerekli durumlarda kendi uygulama alanlarında kullanılmaktadırlar. Tüm yeryüzünü çalışma alanı olan bu disiplin için bilgisayar gibi teknolojik materyallerin kullanılması kaçınılmaz bir gerçektir. Yapılandırmacı yaklaşım temelinde hazırlanan 2005 yılı coğrafya öğretim programına göre de öğretmenler; fotoğraf, haritalar, filmler, cd-rom'lar ve benzeşim programları, çoklu ortam (mültimedya) ve hipermedya gibi araçlar; telekomünikasyon hizmetlerini (internet gibi) imkânları ölçüsünde coğrafya dersinin bir parçası yapmaları gerektiği ifade edilmektedir (MEB, 2005: 11). Ancak bu şekilde gidilemeyen coğrafi mekânlar öğrenme ortamına taşınabilir ve sanal geziler yapılabilir. Çağın gereksiniminde önemli olan uygulama da teknolojinin kullanılmasıdır (Yanpar, 2007: 102).

“Bilim, doğal olay ve olguları, davranışları ve bunlar arasındaki ilişkileri olduğu gibi göstermeye çalışan betimlemeli bir etkinlik; bunları yorumlayıp anlamlı genellemeler ve sistemler içinde

organize etmeye nedenlerini belirtmeye yönelik açıklanmalı bir çaba ve gelecekte olabilecekleri kestirmeyi ve doğayı kontrol altına almayı amaç edinen yordamlı ve kontrollü bir etkinliktir” (Kaptan, 1998). Bilgisayar oyunları ile insanların bilim ve teknolojinin sosyal sonuçlarıyla ilgili olarak başka bakış açılarını da anlamamızı ve gereken uzlaşma ve anlaşma ortamının yaratılmasını da daha iyi anlamamızı sağlayabilirler. Böylelikle demokrasi kültürünün, sosyal uzlaşmanın önemi ve insanın menfaat içeren konularda dahi geliştirmek adına yapabileceklerine dair özellikleri geliştirilebilir (Özdağ, 2005).

Çalışma, anket türü araştırmayla elde edilen durum değerlendirmesi verilerin teknolojinin nasıl daha eğitsel kullanılabilmesine ilişkin olarak literatürün taranması ile elde edilmiş verilerle yorumlanmasıyla oluşmuştur. Böylelikle verilerin analizinde konu ile ilgili literatür incelenerek, teknolojinin eğitsel olarak kullanılması sürecindeki gelişmeler ile günümüzde teknoloji öğretim materyallerini etkili bir şekilde kullanılabilmesine ilişkin sonuçlar değerlendirilmiştir.

AMAÇ

Çalışmanın amacını; gelişen teknolojik imkanlar etrafında şekillenen eğitim-öğretim yöntemlerinin her birisini içeren eğitim içerikli dijital oyunlara, teknolojinin tasarım uygulamalarında aktif kullanımının ve uygulanmasının yaygınlaştırılmasına yönelik olarak animasyonlaştırılmış hikayelerle eğitim konularının işlenmesi oluşturmaktadır. Modern gelişmelerin ışığında teknolojiyle bütünleştirilmiş öğretim yöntemlerinin birleştirici/tamamlayıcı çözüm önerisi oluşturulmuş olacaktır. Bu amaçla mevcut durumun belirlenmesi, ihtiyaç duyulan uygulamanın analiz edilerek, eğitim müfredatının niteliğinin geliştirilmesine yönelik demo oyun önerilerinin oluşturulması ve ders bilgi verimliliğinin artırılmasına katkı sağlayacak ve zararlı uygulamalara alternatif tamamlayıcı dijital materyal oluşturulması ana hedeflerdir.

YÖNTEM

Ankete dayalı araştırmanın sonucunda ortaya çıkan bulgular analiz edilmiştir ve bulgular ışığında teknolojinin tasarlanması strateji belirlenmiştir. Ortaöğretim öğrencilerine yönelik yapılan araştırma sonuçlarının ışığında “animasyonla hikayeleştirilmiş müfredat bilgilerini” bilgi yerleştirmenin de kullanıldığı bilgisayar tabanlı oyun tasarlanması yapılmıştır. Öğrencilerin coğrafya konularına yönelik bakış açıları yöntemin belirlenmesini ve tekniğin uygulanmasını belirlemiştir. Ortaya çıkan problemi çözmeye yönelik tarafımızca teknolojik gelişmeler bağlamında yeni bir strateji belirlenmiş ve “animasyonla hikayelendirilmiş dijital oyunlar” tasarlanarak açıklanmıştır.

BULGULAR

Eğitim dünyası baş döndürücü hızla gelişen teknolojiden etkilenecek, her eğitim kademesinde teknoloji kullanımı yaygınlaşmıştır. İleriki zamanlarda teknoloji eğitimin vazgeçilmezi olacaktır. Eğitim ve öğretim hizmetleri; günümüzde en hızlı yenilenen, değişen, güncellenen ve gelişen hizmetlerden biridir. Daha kaliteli eğitim sunabilme, hem öğrenci hem de öğreticinin başarısını arttırabilme, alınan bilgiyi günlük ve profesyonel hayatta doğru ve yeterince kullanabilmenin yolu, eğitimdeki bu gelişmeleri izlemekten geçer (Yazıcı, 2015:99). Bilim ve teknolojideki değişimler ve gelişmeler sonucunda, eğitimde daha nitelikli öğrenciler yetişmesi beklenmekte ve bu nitelikteki öğrencilerin yetişmesi için ise eğitimcilerin öğrenme ortamlarını daha etkili hale getirmesi gerekmektedir. Etkili öğretim ortamı oluşturmak içinde öğretim araç ve gereçlerinden yararlanmak kaçınılmazdır (Kazu ve Yeşilyurt, 2008:177). Coğrafya konularının öğretiminde öğrencilerde olumlu motivasyon sağlama, derse olan ilgilerini artırma, farklı bakış açılarının kazandırılması, zor ve karmaşık konuların daha kolay anlaşılır hale getirilmesi, hızlı ve kalıcı öğrenmenin sağlanması, soyut kavramların somut hale getirilmesi için yeni metotlara ihtiyaç duyulmaktadır. Bu doğrultuda çalışmalar yapılmakta, farklı kuramlar geliştirilmektedir (Baylak,2016).

Öğrenmenin daha etkili ve daha kalıcı olabilmesi için öğrencinin bilgiyi alacak şekilde aktif hale gelmesini sağlamak gereklidir (Köseoğlu, 2010). Aktif öğrenme yöntemleri bilginin öğrencinin kendi yaşantısıyla, kendi aktif katılımlarıyla edinilebileceği temeline dayanır (Açıkgöz, 2003). Farklı metaryellerin birleştirilerek eğitimde kullanılması hem farklı duyu organlarının katılımını sağlayacak hem de konuların daha eğlenceli ve verimli olmasını ve dahası ilgiyi artıracaktır.

Eğitim ve öğretimle insan hayatına nitelikli katkılar sağlanırken, gelişen bilgi-iletişim teknolojileri yeni öğretim yaklaşımlarında gittikçe daha fazla yer almaktadır. Bilgiye hızlı ulaşma ve farklı biçimlerde sunmaya imkân veren bilim ve teknolojideki gelişmeler, sadece yeni bilgisayar teknolojilerini değil, aynı zamanda ses, hareket ve görüntünün bir arada kullanıldığı, yoğun bilgi ve duygu aktarımını sağlayan filmleri de kapsamaktadır (Yılmaz 2018).

Hayat boyu devam eden öğrenme ortamları, bir başka deyişle informal eğitim kapsamı içerisinde yer alabilen film ve belgesellerle eğitim, konu hakkında bilgili ve görüş edinilebilecek her ortam ve aracı ile, her an gerçekleşebilen bir eğitimidir. Türkmen (2010) informal eğitim aracılığıyla, insanın yaşamı boyunca sadece okuldan değil, aile ve arkadaşlarından, televizyondan, sinemadan, tiyatrodan, müzelerden, kitap, gazete ve dergilerden de öğrenmeye devam ettiğini bildirmektedir.

Artık günümüz dünyasında bilgisayar destekli olmayan bir coğrafya eğitiminden bahsetmek imkânsız gibi görünmektedir. Çünkü bilgisayarı coğrafyanın birçok alanına uygulama imkânı doğmuştur. Çeşitli verilerin istatistiksel işlemlere tabi tutulması, harita vb. çizimler bunların başında gelmektedir. BDÖ (Bilgisayar Destekli Öğretim) olarak da literatürde kullanılan bilgisayar destekli öğretiminin coğrafya alanında özellikle eğitiminde kullanılması son yıllarda oldukça önem kazanmaya başlamış ve çeşitli akademik araştırmalara da konu teşkil etmiştir (Özgen ve Oban-Çakıcıoğlu, 2009). Duman ve Atar'ın (2004) "Data Show Teknolojisi, Şengün ve Turan'ın (2004) bilgisayar destekli ders sunumu, Baylak 'ın (2016) "3D simülasyon kullanımı", Yıldırım ve Şimşek'in (2013) "filmler ve eğitim" bu çalışmalardan bazılarıdır.

Coğrafya'da turizm eğitimi ve öğretimi uygulamalarının bireyin yaşadığı çevreyle ilgili düşünsel, duyuşsal ve davranışsal öğelerde olumlu etkiler yaratması ve önemli bir eksikliği doldurması beklenmektedir. Ancak dijitalleşen dünyada sadece örgün eğitim aracılığıyla gerçekleşmeyen bu yönlendirmede, eksik kalan bakış açıları ve bilincin tamamlanmasında, informal öğrenme ortamlarının ve bunlar içinde yer alan filmlerin aldığı rol ve katkıların tartışılması kaçınılmaz bir gerekliliktir. Takmaz, Yılmaz ve Kalpaklı da (2018), film konularının sağladığı çeşitlilik, hayal ve kurgu dünyası aracılığıyla insan davranışlarının sonuçlarının önceden deneyimlenmesi ve tartışılmasının mümkün olabileceğini ve bunun okullardaki eğitimi günlük hayatla bağdaştırma açısından da önemli olduğunu dile getirmektedirler. Ancak farklı alan ve konularda çekilebilen filmlerin eğitimle ilgili kullanımında, derinliğine yapılmış film incelemeleri, tasnif ve değerlendirmelerin olmadığı, bunun sayısının hızla artırılması gerektiği de belirtilmektedir (Birkök, 2008).

Her gün tüm dünyada ve ülkemizde gençlerin milyonlarca video izlediği düşünüldüğünde, yeni nesil için video ve film izlemenin eğitsel bir araç olarak görülmesi gerekmektedir. Filmlerin, özellikle doğa ve çevre koruma/kullanma bilincinin esas alındığı bir eğitimin gerçekleştirilmesinde, bilim, teknoloji, doğa, çevre, insanlar arasındaki bağlantıların kurulmasında ve bilinçli bir bakış açısı sağlanmasında önemli bir araç olabileceği söylenebilir. Bu noktada tüm bu yapılar arasındaki ilişkileri ve iletişim biçimlerini ele alan nitelikli filmlerin, son dönem yeni nesli etkileyen internet ağı ve dijitalleşme de dikkate alınarak biyoloji ve diğer fen bilimleri dersleri için etkili birer öğretim materyali olarak kullanılması ele alınmalıdır. Bu çalışmada filmlerin öğretim materyali olarak eğitim-öğretim amacıyla kullanılması durumunu ve biyoloji eğitimi konularına -özellikle doğa ve çevre eğitiminde okul dışı öğrenme ortamı olma bağlamında- yapacağı katkıların teorik olarak incelenerek, gözden geçirilmesi amaçlanmıştır.

Bilginin aktarılmasında animasyon kullanımı ilginin eğlence düzeyinde gerçekleşmesini sağlamaktadır. Animasyonların 3 özellikleri vardır. Bunlar: Resim, belirli hareketlerin gösterimi

ve simülasyondur (Karaçöp vd.,2009;217). Süsleme, dikkat çekme, motivasyon sağlama, fazla bilgilendirme ve kompleks bilgi ve olayların sınıflamasını sağlamak için animasyonlara bazı roller sıralanır. Ancak burada önemli olan konularla ilgili animasyonlar konunun içeriğine uygun olmalı, dikkat dağıtmamalıdır.

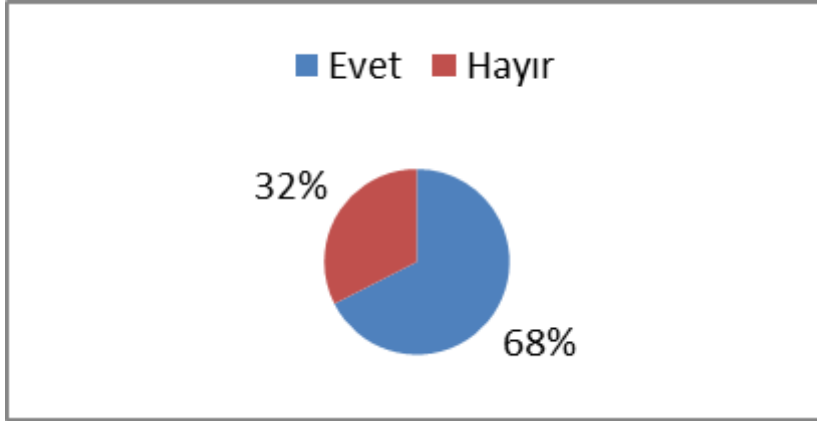
Eğitim ve teknoloji insan yaşamının daha etken duruma getirilmesinde önemli rolü olan iki temel öğedir. Her iki öğede insanın doğal ve sosyal çevresine egemen olma yönünde gösterdiği çabalarda başvurduğu iki temel araç olmuştur. Eğitim, insanın doğuştan kazandığı gizli güçlerin ve yeteneklerin açığa çıkarılmasında, onun daha güçlü, daha olgun, yaratıcı ve yapıcı bir varlık olarak gelişme ve büyümesine hizmet etmiştir Teknoloji ise insanoğlunun eğitim yoluyla kazandığı bilgi ve becerilerin daha etken, daha verimli biçimde yararlanabilmesinde, onları daha sistemli ve bilinçli olarak uygulayabilmesinde yardımcı olmuştur. Böylece, eğitim ve teknoloji insanoğlunun mükemmelleştirilmesi, kültürleşmesi ve geliştirilmesi, doğaya ve çevresine karşı etken ve nüfuzlu, egemen bir unsur haline gelmesinde etken olmuştur. Günümüzde insan yaşamında etkili hale gelen teknoloji, doğal olarak eğitimi de etkilemektedir. Bu nedenle teknolojik imkânların öğrenme-öğretme süreçlerinde kullanılması gün geçtikçe daha büyük önem kazanmaktadır (Yapıcı ve Hevedanlı, 2013). Eğitimde teknolojik olanaklardan en geniş anlamda yararlanabilmek, insan davranışlarını analize dayalı bir disiplin olarak gelişen eğitim teknolojisiyle mümkündür (Alkan, 1998). Eğitim teknolojisi, öğrenme-öğretme ortamlarını etkili bir şekilde tasarlayan, öğrenmeyi zenginleştiren, öğrenme ve öğretmede meydana gelen sorunları çözen, ürününün kalitesini ve kalıcılığını artıran akademik sistemler bütünüdür (İşman, 2008). Öğretim teknolojisi kavramı ise farklı kişiler tarafından farklı tanımları yapılsa da, genellikle, öğretim-öğrenme sürecinde kullanılan araç-gereçler (tepegöz projektörleri, slayt makineleri, bilgisayar v.b.) olarak algılanmakta ve böyle tanımlanmaktadır (Yalın, 2002). Öğretim Teknolojisini, öğrenme-öğretme ortamının en etkin şekilde düzenlenmesi için gösterilen sistematik ve planlı etkinlikler bütünüdür (Şahin Yanpar ve Yıldırım, 1999).

SONUÇ VE TARTIŞMA

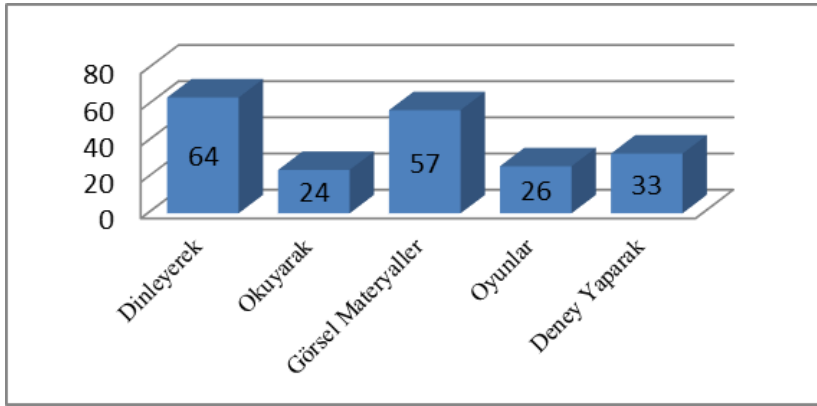
Teknolojini gelişmesine paralel ortaya çıkan eğitim-öğretim etkinliklerinin irdelenmesi yanında ele alınması gereken unsur öğrencilerin turizm dersine, teknolojiye bakış açıları, beklenti ve değerlendirme durumlarının irdelenmesi gerekmektedir. Farklı türdeki okullarda öğrenim gören 120 lise öğrencisi üzerinde yaptığımız ankete dayalı araştırmada ilgi çekici sonuçlar ortaya çıkmıştır.

Katılımcıların %68'i coğrafya dersine karşı ilgi duymaktadır (Şekil 1). İlgili öğrencilerin turizm konularını anlama ve öğrenme türlerine baktığımızda (Şekil 2) büyük bir oranda dinleyerek ve görsel materyal yardımıyla gerçekleştiği görünmektedir. Yine aynı şekilde oyunla öğrenme türü de azımsanamayacak orandadır. Ancak katılımcıların ders içerikli oyun materyallerinin az, niteliklerinin basit ve ilgi çekici olmadığı yönünde ifadelerde bulunmuşlardır. Ders konularının öğrenilmesinde yardımcı olabilecek nitelikli ve merak uyandırıcı, ilgi çekici eğitsel oyuna ihtiyaç duyulmaktadır.

Şekil 1. Ders İlgi Düzeyleri.

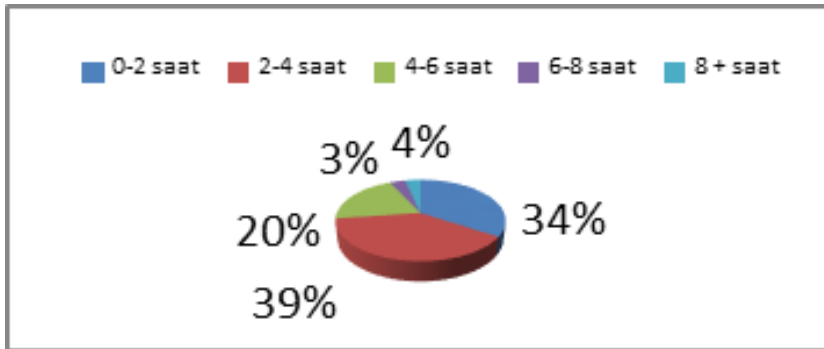


Şekil 2. Ders Konularını Anlama ve Öğrenme Türleri.



Günümüzde teknolojik gelişmelere bağlı olarak dijital unsurları yaşamımızda çok fazlaca kullanmaktayız. Şekil 3 incelenecek olursa günde ortalama öğrencilerin çok büyük bir aranda günlük 2-4 saat arası dijital içerikli unsurlarla vakit geçirdiği gözlemlenmiştir.

Şekil 3. Dijital ortamı Kullanma Süresi Dağılımı.



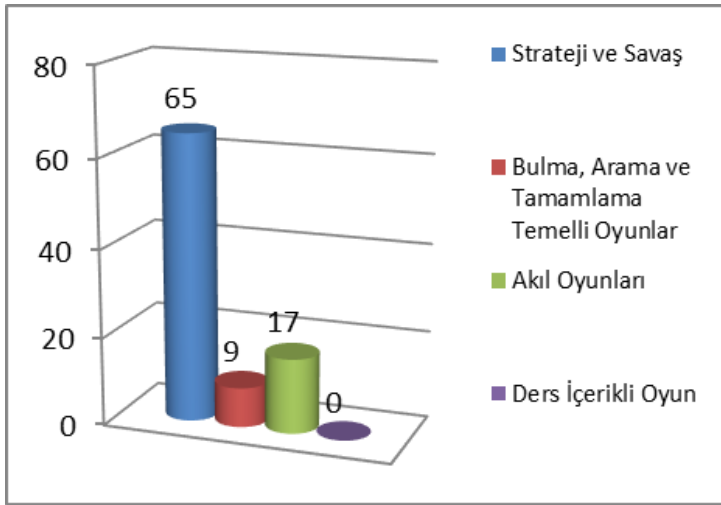
Dahası teknolojik unsurları bağımlılık derecesinde hayatımıza almış durumdayız. Büyüğümüzden küçüğümüze kadar her birimiz boş anımızda bile dijital ortamı kullanmaktayız. Foto 1'de de görüldüğü üzere oyun parkında bile oyun ekipmanları yerine cep telefonu ile ilgileniyor ya da oyun oynanıyor.



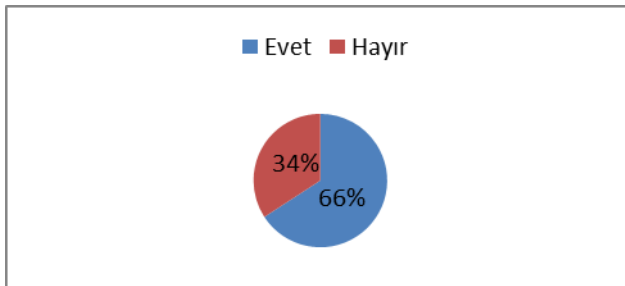
Foto 1. Parkta Cep telefonu ile Oyun Oynayan Bir Kişi.

Oynanan dijital oyun türleri incelendiğinde katılımcıların çok büyük bir oranda Strateji ve savaş temalı oyun oynadıkları ortaya çıkmıştır (Şekil 4). Anketten en ilginç sonuç ise ders içerikli oyun oynayan kimsenin bulunmamasıdır. Ancak ilginç bir şekilde Şekil 5'te de ifade edildiği üzere katılımcıların %66 oranında ders içerikli eğitici oyun isteği yönündeki olumlu düşünce bildirmeleridir.

Şekil 4. Dijital Ortamda Oynanan Oyun Tercih Türü.

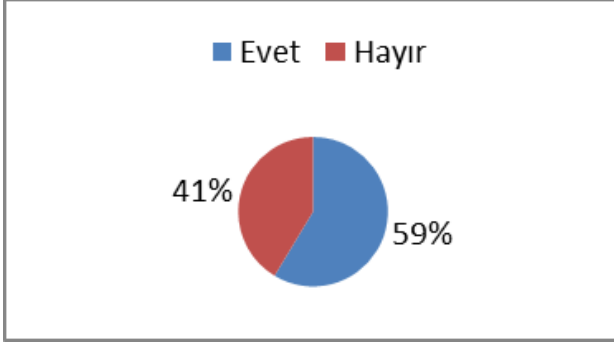


Şekil 5. Ders İçerikli Eğitici Oyun İsteği.



Ayrıca Katılımcılar ders içerikli oyunlar ile ders başarılarının da artacağı yönde fikir belirtmişlerdir (Şekil 6). Bu sonuçlar bize kaliteli ve ilgi çekici bir eğitici oyuna gereksinim olduğu sonucunu vermektedir.

Şekil 6. Ders İçerikli Oyun Oynama ile Ders Başarısının Doğru Orantılı Olduğu Düşüncesine Katılma Dağılımı.



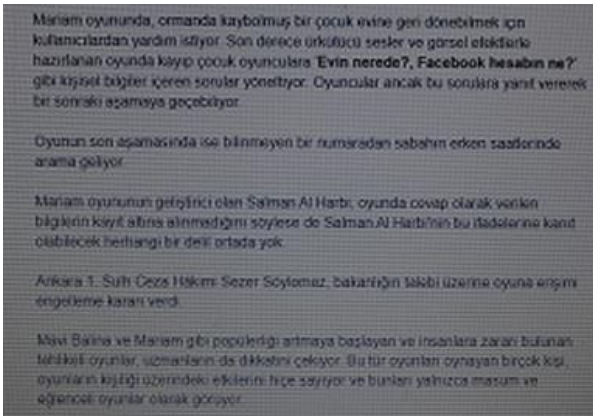
Durum bu iken dijital alanlardaki oyunlar üzerine yapılan çalışma sonuçlarından elde edilen veriler çok daha dikkat çekicidir. Dijital oyunlarla ilgili haberler internet ortamında araştırıldığında foto 2’de ki türden haberleri sıkça görebilmekteyiz. Gelişen oyun kültürü, okul çağı gençlerini kötü amaçlarla zehirlemek ya da zararlı faaliyetlere yönlendirmede bir araç olarak kullanılmaktadır.

Foto 2. Zararlı Bilgisayar Oyun Haberleri (www. google.com.tr).



Zararlı bilgisayar oyunlarına merakın hergün arttığı günümüzde yetkililerin bunu engellemeye yönelik çalışmalarını da haber portallarında okumaktayız (Foto 3).

Foto 3. Zararlı Bilgisayar Oyunlarının Durdurulmasına Yönelik Haber (www. hürriyet.com).

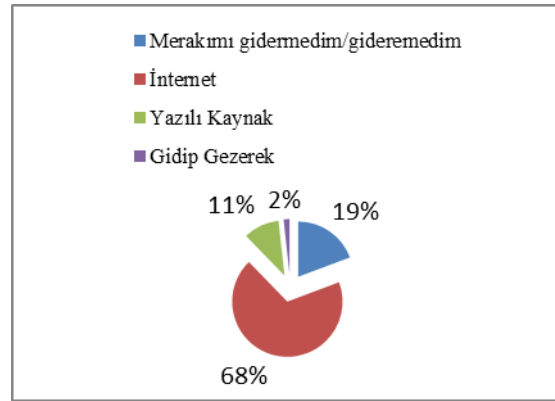


ÖNERİLER

Bilimsel araştırmalar, bilimsel/teknolojik uygulamalara dair hikayelerin doğa, çevre ve insan üzerindeki etkilerinin tartışılmasına, gelişmelerin kullanımı ile ilgili yönetsel karar mekanizmalarının çalışmasının ve denetlenmesinin de önemli olduğunu göstermiştir. Bu ve benzeri konuların, insanın kendi amaç ve ihtiyaçları için bilim ve teknoloji yoluyla, insanın çevresine bakış açısının nasıl olabileceği düşüncesini tartışmaya açmaktadır (Gül, 2013). Bütün bu ifadelerin sonucunda yapay zeka tabanlı alandaki öğretimde teknoloji tabanlı öğretim unsurlarının birleştirilebildiği bir oyun uygulamasının yer alması önemli bir özgünlük olacaktır. Bu özgün uygulama ise “Animasyonla Hikayeleştirilmiş Dijital Oyunlar” olacaktır.

MEB’deki ders konu programlarını geliştirme çalışmalarına ve ilköğretim öğretmenleri ile orta öğretim öğretmenlerine etkinlik hazırlama konusunda yardımcı olacağı düşünülen, “öğrenci, yaşadığı yerleşim alanına ait değişimleri farklı zaman dönemleri açısından değerlendirir” kazanımına uygun olarak teknolojinin kullanıldığı bir materyal oluşturulması ihtiyacı doğmaktadır. Araştırma kapsamında katılımcılara yönelik olarak ders müfredatlarının bu kazanımı ile ilgili yönlendirilen soruya %68 oranında internet yardımıyla çözüm bulunduğunu, %19 oranında ise merakını gideremediği doğrultusunda cevaplama yapılmıştır (Şekil 7).

Şekil 7. Katılımcıların Şehirlerle İlgili Meraklarını ve Öğrenme İsteklerini Giderme Kaynakları Dağılımı.



Şekil 7’de ortaya çıkan sonuç, öğrencilerin beklentilerini karşılamaya yardımcı farklı uygulamaların internet ortamı ya da internete ulaştıran materyalin yardımcı unsur olarak kullanılabilirdiği bir uygulamanın geliştirilmesi gerekliliğini ortaya koymaktadır. Proje ile bu ihtiyaca yönelik olarak hazırlanmış olan android formatı altyapısını kullanan ve dijital ortamlara yüklenebilen “Animasyonla Hikayeleştirilmiş dijital Oyunlar” oyun uygulamasıdır.

Çalışma yapay zeka destekli olarak hazırlanan animasyonla hikayeleştirilmiş müfredat konularıyla ilgili hedeflere ulaşma düzeyi üzerindeki etkisinin göz önünde bulundurulduğu bir çalışma olup, bu yöntemin etkilerini ortaya çıkarıcı önemli bir teknoloji uygulaması durumundadır.

KAYNAKÇA

Akbulut, M.G.Z. 2003, Sosyal Bilgiler Dersinde Aktif Öğrenme. Ders Notları.

Alkan, C. (1998). Eğitim Teknolojisi. Anı Yayıncılık, Ankara.

Baylak,H.M.,2016. Ortaöğretim Fiziki Coğrafya Konularının Öğretiminde 3d Simülasyon Metodunun Kullanılması. Geomed 2016 4. Uluslar Arası Coğrafya Sempozyumu (23-26 Mayıs 2016, Antalya) Bildiriler Kitabı,253-259.

- Birkök, M. C. (2008). Bir Toplumsallaştırma Aracı Olarak Eğitimde Alternatif Medya Kullanımı: Sinema Filmleri. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*. Cilt: 5(2), 1-12.
- Doymuş , K., Karaçöp, A., Doğan, A., Koç, Y., 2009, Öğrencilerin Akademi Başarılarına Bilgisayar Animasyonları Ve Jigsaw Tekniğinin Etkisi. *Gazi Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 29(1), 211-235
- Demirci, A., Taş, H.İ. & Özel, A. (2007). Türkiye’de Ortaöğretim Coğrafya Derslerinde Teknoloji Kullanımı. *Marmara Coğrafya Dergisi*, Sayı 15, S.37-54.
- Geçit, Y., 2011. Türkiye’de Bilgisayar Destekli Coğrafya Öğretimi Konusunda Yapılan Çalışmaların İncelenmesi. *Marmara Coğrafya Dergisi* Sayı: 23, Ocak - 2011, S. 327-351
- Gül, F. (2013). İnsan-Doğa İlişkisi Bağlamında Çevre Sorunları Ve Felsefe. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 14, 17-21.
- İşman, A. (2008). Öğretim Teknolojileri Ve Materyal Geliştirme. Pegem A Yayıncılık, Ankara.
- Kaptan, F. (1998). Fen Öğretiminde Kavram Haritası Yönteminin Kullanılması. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* , 14, 95-99.
- Kazu, H. , Yeşilyurt, E. (2008). Öğretmenlerin Öğretim Araç-Gereçlerini Kullanım Amaçları. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt 18/2, S.175-188.
- Köseoğlu,P., 2010, Biyoloji Eğitiminde Birleştirme Tekniği Temelli Öğretimin Akademik Başarı, Özyeterlilik Ve Tutuma Etkisi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 39, 244-254.
- Millî Eğitim Bakanlığı. (2005). Coğrafya Dersi Öğretim Programı. Ankara: Millî Eğitim Bakanlığı Talim Ve Terbiye Kurulu Başkanlığı.
- Özdağ, U. (2005). Edebiyat Ve Toprak Etiği Amerikan Doğa Yazınında Leopold’cu Düşünce, *Ürün Yayınları*, Isbn: 975-7145-95-5.
- Özgen, N (2011).”Fiziki Coğrafya Dersi Öğretim Metoduna Farklı Bir Yaklaşım: Gezi-Gözlem Destekli Eğitim”, *Marmara Coğrafya Dergisi*, S.23,S.375,
- Şahin Yanpar, T. Ve Yıldırım, S. (1999). Öğretim Teknolojileri Ve Materyal Geliştirme. Anı Yayıncılık, Ankara.
- Şimşek, H. Ve Yıldırım, A. (2013). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri (9. Baskı). Ankara: Seçkin.
- Takmaz, Yılmaz, M. Ve Kalpaklı F. (2018). Doğa Ve Çevre Eğitimi İçin Öğretim Materyali Olarak Avatar Filmi. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Sayı 30, Ocak .
- Taş, H.İ., (2006). Farklı Cbs Eğitim Metodları Ve Programları. *Marmara Coğrafya Dergisi*, Sayı 13, S.49-65. İstanbul.
- Türkmen, H., (2010). İnfomal (Sınıf-Dışı) Fen Bilgisi Eğitimine Tarihsel Bakış Ve Eğitimimize Entegrasyonu, *Çukurova Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(39), 46-59.
- Yalın, H.İ. (2002). Öğretim Teknolojileri Ve Materyal Geliştirme. Nobel Yayın Dağıtım, Ankara.
- Yanpar, T. (2007). Etkili Ve Anamlı Öğrenme İçin Kuramsal Yaklaşımlar Ve Yapılandırmacılık. C. Öztürk (Ed.), *Hayat Bilgisi Ve Sosyal Bilgiler Öğ*
- Yapıcı,İ.Ü., Hevedanlı,M. 2013, Biyoloji Öğretimine Yönelik Geliştirilen Materyallerin Değerlendirilmesi. *Gaziantep University Journal Of Social Sciences*, 12(2),307-314.

Yazıcı, Ö (2015). “Cođrafya Bölümü Öğrencilerinin Üç Boyutlu Görsel Materyal Geliřtirmelerine Yönelik Deneyimleri: Karabük Üniversitesi Örneđi.”Marmara Cođrafya Dergisi, S.31. S.99,

Yılmaz, M. (2018). Filmlerin Öğretim Materyali Olarak Kullanılması Ve Biyoloji Eğitimindeki Yansımaları. İnfomal Ortamlarda Arařtırmalar Dergisi, 3(2), 24-37.