

EĞİTİMDE OYUN, OYUNLAŞTIRMA ve EĞİTSEL OYUN TASARIMI

Doç. Dr. Yavuz Samur
Zeynep Cömert



İÇERİK HAKKINDA

Oyunun kitabını yazdık!

Sen de oyun oynamayı sever misin? Derslerine oyunları entegre etmek ister misin? Dersini daha eğlenceli ve etkileşimli hâle getirmek ister misin? Kendi dersin için bir eğitsel oyun tasarlamak ister misin? Hatta bununla da yetinmeyip belki kendi eğitsel kutu oyununu tasarlamak ister misin? Oyunların gücünden yararlanmak ister misin? Oyunların bağımlılık yapan özelliklerinin farkına varmak ve bunları derslerinde ya da eğitimlerinde kullanmak ister misin? Oyuncularını - öğrencilerini daha yakından tanımak ister misin? Oyun ve oyunlaştırma bağlamındaki akademik araştırmaların bize ne söylediğini öğrenmek ister misin? Kaçış oyunlarına da bir göz atıp kendi kaçış oyununu tasarlamak ister misin? Kendi dijital oyununu tasarlamak ister misin? Birçok eğitsel oyunu ve bunları dersine nasıl uyarlayabileceğini öğrenmek ister misin? Daha da önemlisi “Oyun Dostu Öğretmen” olmak ve okulunun “Oyun Dostu Okul” olmasını ister misin? Eğer cevabın “Evet”se bu kitap tam sana göre. Bu kitap farklı türlerde kendi oyunlarını yazmak isteyenler için hazırlandı. Ayrıca bu kitap mevcut oyunlardan nasıl yararlanacağını ve çok daha önemlisi eğlenceli bir eğitsel oyunun nasıl tasarlanacağını öğrenmek isteyenler için yazıldı. Eğer sen de oyunun mekaniklerinden, elementlerinden faydalanarak, öğrencilerin motivasyonlarını düşünerek, pedagojiden ödün vererek ve bilimsel araştırmalar ışığında oyunun gücünden yararlanmak istiyorsan haydi oyun başlasın...



YAZAR /HAKKINDA

Doç. Dr. Yavuz Samur

Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü bölüm başkanı ve aynı zamanda dekan yardımcısı olan Doç. Dr. Yavuz Samur, Fulbright bursu ile Amerika'nın Virginia Tech Üniversitesinde Öğrenme Bilimleri ve Teknoloji-Eğitim Programları ve Öğretim alanında doktorasını tamamlamıştır. Aynı zamanda Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Teknolojileri Yüksek Lisans Programı koordinatörüdür. Araştırma ilgileri arasında eğitimde ve öğretimde teknoloji kullanımı, dijital eğitsel oyunların kullanılması, eğitimde oyunlaştırma, eğitsel oyun tasarımı, dijital oyun tasarımı, çocukların teknoloji kullanımı, oyun bağımlılığı ve oyun temelli öğrenme gibi konular yer almaktadır. Dr. Samur aynı zamanda öğrenciler için dijital eğitsel oyunlar da tasarlamaktadır. Uğur Games şirketinin sahibi olan Dr. Samur aynı zamanda BuckED Games şirketinin danışmanlığını yapmaktadır. Lisans, yüksek lisans ve doktora düzeyinde “Eğitim Teknolojileri”, “Öğretim Tasarımı”, “(Dijital) Oyun Temelli Öğrenme”, “Eğitimde Oyunlaştırma”, “Çocuk ve Medya”, “Eğitimde Bilgi ve İletişim Teknolojilerinin Kullanımı” ve “Çoklu Ortam Tasarımı” gibi dersler vermektedir. Dr. Samur, bunun haricinde devlet destekli ve kurumsal eğitsel oyun projelerinde, eğitsel dijital içerik ve yazılım-oyun tasarlama projelerinde yer almaktadır. Öğretmenlere, öğrencilere ve velilere yönelik bahsedilen alanlarda birçok çalıştay ve seminerler de düzenlemektedir.

Eğitim Teknolojileri Uzmanı Zeynep Cömert

2016 yılında Marmara Üniversitesi Matematik Öğretmenliğinden ve 2018 yılında ise Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Teknolojileri Yüksek Lisans Programından mezun oldu. Çocuklar, aileler, öğretmen ve öğretmen adayları için oyun tasarımına yönelik kitap ve kitap bölümü yazarlığı yapan Zeynep Cömert, Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Teknolojileri doktora öğrencisidir. Zeynep Cömert; eğitimde oyun, eğitsel oyun tasarımı, oyunlaştırma ve oyuncu tipleri üzerine çalışmalarına devam etmektedir.



HEDEF KİTLE

Genel Okur



BASKI BİLGİLERİ

Sayfa Sayısı: 280

Ebat: 16,5 x 24 cm

Kâğıt: 55 g Holmen

İç Baskı: Renkli-Resimli

Kapak (Cilt Bilgisi): Ciltsiz

ISBN / Barkod: 9786257659031

Fiyatı: 80.00 TL

KDV: %0

Dağıtım Tarihi: 22.03.2022

İndirim Kodu: AKA01

Proje Danışmanı: Dr. Nilay Yılmaz

Proje Koordinatörü: Hülya Şat

Editörler: Ayşegül Uçan

Aykut Tanrıku

Kapak: Gülhan Taşlı

Sayfa Uygulama: Naciye Dipburun