



# #5

## KİTAPÇIK

2021-2-PL01-KA220-VET-000050664

# MESLEKİ EĞİTİMLE GELECEĞİN HİBRİT EĞİTİMİNİ SOLUYUN

## Melez Gizem

MESLEK LİSESİ  
ÖĞRENCİLERİ İÇİN  
EĞİTİCİ OYUN



Co-funded by  
the European Union

**Melez Gizem**  
MESLEKİ EĞİTİM  
ÖĞRENCİLERİ İÇİN EĞİTİCİ  
OYUN

**İÇİNDEKİLER**

1. Giriş: Neden Hibrit Eğitim?
2. Oyuna Genel Bakış: *Melez Gizemi*
3. Neden *Hibrit Gizemi*?
4. Oyun Yapısı: Katılım Düzeyleri
5. Oyun Unsurları ve Olay Örgüsü
6. Eğitimsel Etki ve Faydalar
7. *Hibrit Gizemde Öğretmenlerin Rolü*
8. *The Hybrid Mystery* ile Başlarken
9. İletişim Bilgileri



# 1. Giriş: Neden Hibrit Eğitim?

## GENEL

- Pandemi sonrası dünyada, mesleki eğitim ve öğretim (VET) öğrencileri, özellikle de özel eğitim ihtiyaçları olanlar, eğitimden kopma, motivasyon eksikliği, sosyal izolasyon ve öğrenme kaybı gibi birçok zorlukla karşı karşıya kalmaktadır. Bu sorunların üstesinden gelmek için *The Hybrid Mystery*, gerçek ve sanal dünyaları harmanlayan yenilikçi bir eğitim oyunu sunuyor.
- **Amaç:** Oyun, MEÖ'nün yeniden katılımını sağlamak için tasarlanmıştır. motivasyonlarını artırır, işbirliğine dayalı öğrenmeyi geliştirir ve kritik yaşam becerileri oluşturur.



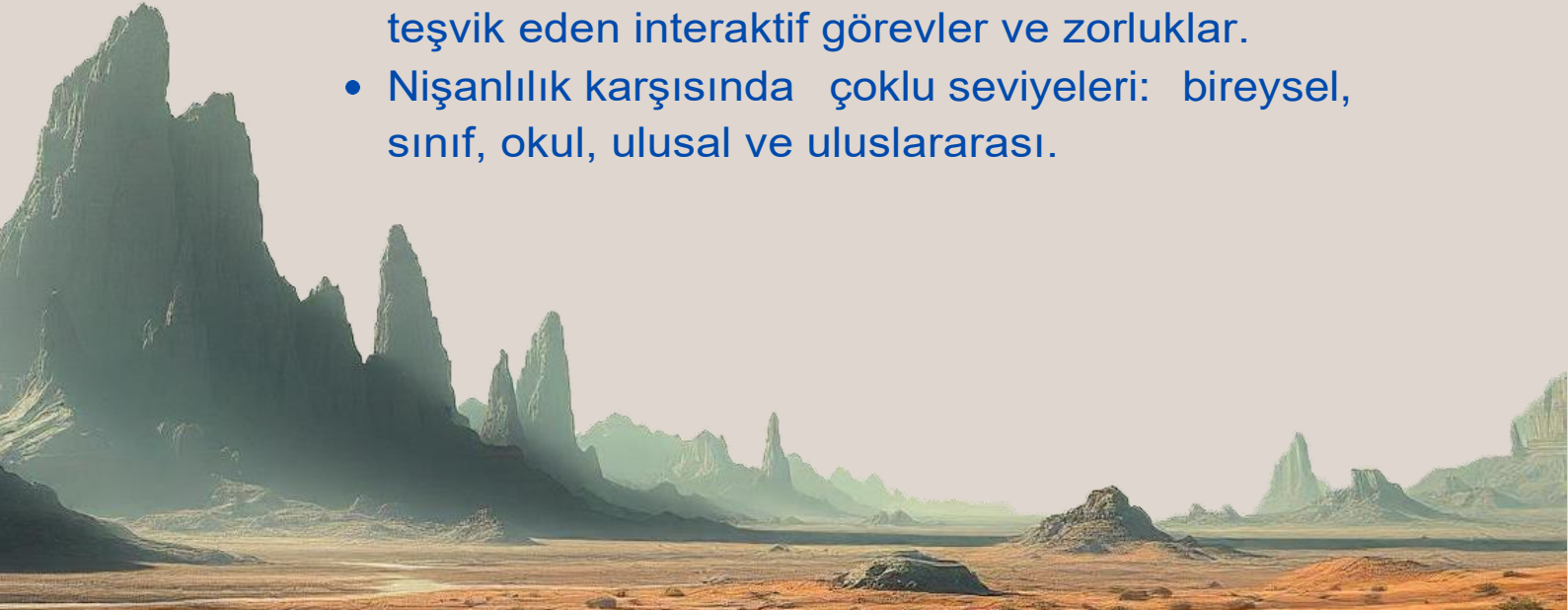
## 2. Oyuna Genel Bakış: Melez

### Hibrit Gizemi nedir?

The *Hybrid Mystery*, çeşitli okullardan öğrencileri yerel, ulusal ve uluslararası düzeyde birbirine bağlayan hibrit bir eğitim oyunudur. Hem çevrimiçi hem de çevrimdışı yöntemler kullanarak bireysel öğrenmeyi işbirlikçi grup çabalarıyla birleştirir. "Dijital yerliler" olarak bilinen öğrenciler, sanal etkileşim ve açık hava etkinliklerinin bir karışımı aracılığıyla sorunları çözmeye, görevleri tamamlamaya ve gerçek dünyadaki zorlukların üstesinden gelmeye katılırlar.

### Temel Özellikler

- Kombinasyonlar gerçek dünya etkileşim ile dijital oyun.
- Bireysel ve ekip tabanlı öğrenmeyi birleştirir.
- Yaratıcılığı, eleştirel düşünmeyi ve problem çözmeyi teşvik eden interaktif görevler ve zorluklar.
- Nişanlılık karşısında çoklu seviyeleri: bireysel, sınıf, okul, ulusal ve uluslararası.



## 3. Neden Hibrit Gizemi?

### Eđitim Zorluklarının Ele Alınması

Oyun, COVID-19 salgınının eğitimde yol açtığı aksaklıklara yanıt veriyor; bu da birçok öğrenci için öğrenme kaybı, kopma ve izolasyonla sonuçlandı.

### Öğrenme Çıktıları

- Motivasyon ve Katılım: Özellikle özel eğitim ihtiyacı olan öğrenciler arasında öğrenci ilgisini yeniden canlandırır.
- **Ekip Oluşturma**: İşbirliğini teşvik eder ve geliştirir sosyal beceriler.
- **Beceri Geliştirme**: Eleştirel düşünme, problem çözme, iletişim, dil yeterliliği ve analitik becerileri geliştirir.
- Akılda Tutma ve Performans: Uygulamalı, deneyimsel öğrenme yoluyla bilginin kalıcılığını artırır ve pratik bilgiyi geliştirir.





## 4. Oyun Yapısı: Katılım Düzeyleri

Oyun, öğrencileri çeşitli etkileşim seviyelerinde problem çözmeye ve görevleri tamamlamaya teşvik eden çok seviyeli bir yapı sunar:

- **Bireysel Seviye:** Oyuncular bulmacaları ve görevleri kendi başlarına çözerek başlar, özgüvenlerini ve bireysel becerilerini geliştirirler.
- **Sınıf Seviyesi:** Öğrenciler sınıf arkadaşlarıyla işbirliği yaparak grup görevlerini tamamlamak, ekip çalışmasını ve işbirliğini teşvik etmek.
- **Okul Seviyesi:** Tüm sınıflar veya aynı okuldan birden fazla sınıf, daha büyük zorlukları çözmek için bir araya gelir.
- **Ulusal Okullar Düzeyi:** Okullar arasında işbirliği gerçekleşir bir ülke içinde sosyal bileşeni genişletmek.
- **Uluslararası Okullar Seviye:** Bir sonraki oyun ulaşır. Sınırları aşarak farklı ülkelerden öğrencileri bir araya getirir. Erasmus+ projesinde yer aldı.



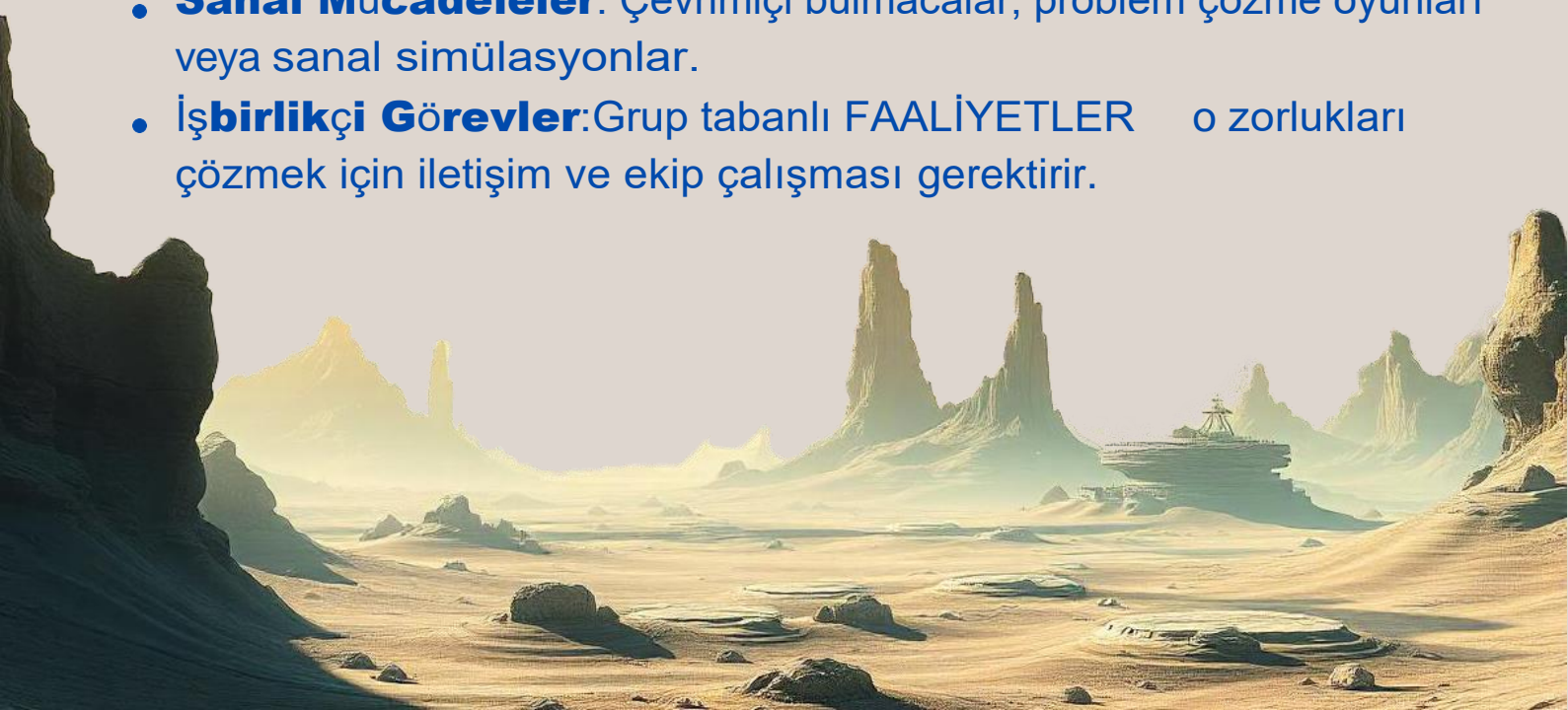
## 5. Oyun Unsurları ve Olay Örgüsü

### Oyunun Konusu

*Hybrid Mystery*, öğrencilerin gerçek dünya senaryolarıyla ilgili bir dizi gizemi veya zorluğu çözmek için birlikte çalışmalarını gereken uluslararası bir olay örgüsü sunar. Bu senaryolar mesleki eğitimle ilgilidir ve hem fiziksel hem de sanal bileşenleri içerir. Oyun, Dünya'ya hiç benzemeyen gizemli bir galaksideki melez bir gezegende geçmektedir. Hiç hayvan yok ve ağaçlar parlak renklere sahip devasa mantarlara benziyor, her yerde alçak ot benzeri bitki örtüsü var, kayalar renkli ve hava temiz. Öğrencilerin öncelikli hedefi burayı keşfetmek ve kolonileştirmektir. Gezi boyunca profesör Amazing onlara rehberlik edecek ve destek olacaktır.

### Görev Türleri

- **Dış Mekan Zorlukları:** Oyuncuların dışarı çıkmalarını ve çevreleriyle etkileşime girmelerini gerektiren görevler.
- **Sanal Mücadeleler:** Çevrimiçi bulmacalar, problem çözme oyunları veya sanal simülasyonlar.
- **İşbirlikçi Görevler:** Grup tabanlı FAALİYETLER o zorlukları çözmek için iletişim ve ekip çalışması gerektirir.



## 6. Eđitimsel Etki ve Faydalar

### Mesleki Eđitim ve Öğretim

- **Sosyal Katılım:** Yerel, ulusal ve uluslararası düzeylerde ekip oluşturma ve işbirliğini teşvik eder.
- **Kritik Becerilerin Geliştirilmesi:** Geliştirir problem-Çözüyorum, kritik düşünmek, iletişim, ve analitik beceriler.
- **Geliştirilmiş Öğrenme Sonuçları:** Yardımlar öğrenciler daha fazla pratik bilgi edinir ve kavramları gerçek hayat senaryolarında uygular.
- **Topluluk Bina:** Fosters ve büyüme . a ulusal ve uluslararası topluluk . Mesleki Eđitim ve Öğretim öğrencileri.





## 7. Öğretmenlerin Rolü

### *Hibrit Gizemi*

#### Mesleki Eğitim ve Öğretim

- Öğretmenler oyunun kilit yöneticileridir. Öğrencilerinin ilerlemesini yönetir ve izler, eğitim hedeflerine ulaşılmasını sağlarlar.
- Öğretmenler, oyunu öğrencilerinin eğitim ihtiyaçlarına uyacak şekilde yapılandırma, öğrencilerin öğrenme ilerlemesini denetleme ve oyunun görevleri ve zorlukları boyunca onlara rehberlik etme olanağına sahiptir.

#### Öğretmenler için

Öğretmenlere, oyunu sınıflarında etkili bir şekilde kullanmalarına yardımcı olmak ve oyunun müfredatla uyumlu olmasını sağlamak için eğitim ve kaynaklar sağlanacaktır.



## 8. İle Başlarken

### *Hibrit Gizemi*

#### Nasıl Katılabilirsiniz

- **Giriş** yapın: Hibrit platform hem öğretmenler hem de öğrenciler için şu adreste mevcuttur: <https://game.hvetgame.eu>
- **Kayıt olun**: Öğretmenler, şu yolla oluşturulan kimlik bilgilerini kullanarak oturum açar kayıt formu. Oyunlaştırılmış platform Hybrid Mystery için öğretmen kayıt formu, eğitimcilerin ad vb. gibi temel bilgileri sağlayarak hesaplarını oluşturmalarına olanak tanır. Şu adres üzerinden işlenir: <https://registration.hvetgame.eu>
- **Grup oluşturma**: Öğretmen artık bir grup oluşturabilir



## Oyun içinde gezinme

- **Oyun başlar:** Öğretmen gruba atamak istediği görevleri kütüphaneden seçebilir veya yeni bir görev oluşturabilir. Tüm oyunlarda varsayılan olarak zorunlu bir ilk ve bir son görev vardır: İlk Adım Görevi 1 -Grup Roller ve Son Adım Görevi 26-Son! Öğretmenler araya istedikleri kadar görev ekleyebilirler ancak oyun her zaman görev 1 ile başlayacak ve görev 26 tamamlandığında sona erecektir.
- **Görevler:** Görevler ikiye ayrılır: Kütüphane görevleri, bunlar önceden tanımlanmıştır

Platformdaki görevler, belirli yetkinlikleri ve öğrenme hedeflerini ele almayı amaçlamaktadır. Özel görevler, bunlar öğretmenin gruba bir görev veya soru sağlaması gereken özel yapılmış görevlerdir. Görevler, içerdikleri faaliyetlerin bağlamına bağlı olarak Çevrimiçi, Çevrimdışı veya her ikisi olarak etiketlenir. Bir görev 1,2 veya en fazla 3 adımdan oluşur. Her adım metin, video, soru, dosya indirme, dosya yükleme, tablo girişi veya sürükle ve bırak testi içerebilir. Çevrimiçi görevler öğrencilerin bunları tamamlamasını ister ve platformun sistemi tarafından otomatik olarak puanlanır ve çevrimdışı görevler öğrencilerin bunları tamamlamasını, öğretmen tarafından puanlanmasını ve dosyayı sisteme yüklemesini ister. Son olarak, diğer grupların davet edilmesini sağlayan ve sınıfların ödevleri tamamlamak için işbirliği yapmasına olanak tanıyan Uluslararası görevler vardır.

## Teknik gereksinimler

Oyun bilgisayarlarda, dizüstü bilgisayarlarda, tabletlerde ve aynı zamanda cep telefonlarında oynanabilir.



## 9. İletişim Bilgileri

### Daha fazla bilgi için bize ulaşmaktan çekinmeyin!

- [anna.bartosiewicz@oic.lublin.pl](mailto:anna.bartosiewicz@oic.lublin.pl) - OIC Polonya Vakfı •  
[ea@p-consulting.gr](mailto:ea@p-consulting.gr) - C.M.SKOULIDI & SIA E.E.
- [irini@eurosc.eu](mailto:irini@eurosc.eu) - G.G. EUROSUCCESS CONSULTING LIMITED
- [bento.cavadas@ese.ipsantarem.pt](mailto:bento.cavadas@ese.ipsantarem.pt) - INSTITUTO POLITÉCNICO DE SANTARÉM
- [wieslaw.talik@gmail.com](mailto:wieslaw.talik@gmail.com) - PROGRESS Kalińska, Talik spółka jawna
- [abproje07@gmail.com](mailto:abproje07@gmail.com) - Antalya İl Milli Eğitim Müdürlüğü •  
[www.hvet.eu](http://www.hvet.eu)
- <https://www.facebook.com/profile.php?id=100083984344544>

