

EĞİTİMDE OYUN VE OYUNLAŞTIRMA / EĞİTSEL OYUN TASARIMI VE EĞİTİMDE KAÇIŞ ODALARI UYGULAMALARI EĞİTİMİ

Kocaeli Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından ilimiz genelinde **ortaokul ve lise** düzeyinde görev yapan öğretmenlerimizin, “**eğitimde oyun kavramı ve teoriler, oyun elementleri, mekanikleri, bileşenleri ve oyunlaştırma tasarımı, eğitimde oyunlaştırma etkinlikleri ve eğitsel kaçış odaları tasarım ve uygulamaları**” konularında bilgi, beceri ve yeterliliklerini artırmak amacıyla planlanan ve **2019 yılı Teknik Destek Programı** kapsamında **Doğu Marmara Kalkınma Ajansı**’na sunulan “**Eğitimde Oyun ve Oyunlaştırma / Eğitsel Oyun Tasarımı ve Eğitimde Kaçış Odaları Uygulamaları Eğitimi**” başlıklı başvurumuz kabul edilmiştir.

Bu kapsamda, belirlenen öğretmenlerimize **5 günlük (30 saat)** bir eğitim verilmesi planlanmaktadır. Söz konusu eğitime katılmak isteyen öğretmenlerin en geç **6 Mayıs 2019** tarihine kadar <https://kocaeliarge.meb.gov.tr/> adreslerinden ulaşabilecekleri **başvuru formu**nu doldurmaları gerekmektedir.

Notlar:

1. Eğitimin **14-18 Mayıs 2019** tarihleri arasında **Elginkan Vakfı – Ahmet Elginkan Mesleki Ve Teknik Eğitim Merkezi**’nde tam gün şeklinde gerçekleştirilmesi planlanmaktadır. Nihai katılımcıların belirlenmesinin ardından eğitim yeri ve saatleri konusunda güncel bilgi verilecektir.
2. Eğitimin uygulamalı yapılacak olması ve her katılımcıya yeteri kadar zaman ayrılabilmesi açısından katılımcı sayısı sınırlı tutulacak, nihai katılımcılar başvuruların değerlendirilmesi sonrasında resmi yazı ve e-posta yoluyla bilgilendirilecektir.



MARKA
DOĞU MARMARA
KALKINMA AJANSI



KOCAELİ
MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ



T.C.
SANAYİ VE TEKNOLOJİ
BAKANLIĞI

EĞİTİMDE OYUN VE OYUNLAŞTIRMA / EĞİTSEL OYUN TASARIMI VE EĞİTİMDE KAÇIŞ ODALARI UYGULAMALARI EĞİTİMİ

1. Gün

- Oyun ve Oyun Tasarımı Oyun tarihi, psikolojisi ve davranış teoremleri :Richard Bartle Oyuncu tipleri, Gabe Zicherman SAPS Ödül tipleri, Nicolle Lazarro's Eğlence tipleri
- Sınıfta Oyun Mekanikleri Analizleri
- Oyun mekanikleri ile eğitsel oyun tasarımı, uygulanma örnekleri

3. Gün

- Geleneksel Oyunlar ve Eğitsel Oyunlar, Kutu Oyunları Eğitsel oyun teorisi, sınıf içi eğitsel kutu oyunları uygulamaları ve örnekleri, eğitsel kutu oyunları tasarlama ve materyal geliştirme

2. Gün

- Dijital Oyunlaştırma Çözümleri ve Oyunlaştırma'da 10 Hata
- Eğitsel oyunlaştırma uygulamaları ve örnekleri
- Hikayeleştirme ve Kulençe Hikayelerden yararlanarak oyunlaştırma tasarımları yaratmak, uygulamak

4. Gün

- İlgili ders içeriğine uygun eğitsel senaryo yazma,
- Yazdığı senaryoyu oyunlaştıracak uygun araçları belirleme

5. Gün

- Sınıfta Yaratıcılık ve Eğitsel Kaçış Odası
- Kutunun dışında düşünmek, sınıfta yaratıcı oyun süreçleri kurulumu, sınıftan kaçış oyunu deneyimi ve tasarımı

BİLGİ İÇİN

<http://kocaeliarge.meb.gov.tr>
projelerekibi41@outlook.com

02623005884

**BAŞVURU İÇİN
TIKLAÇIN**