

Eğitim Seviyesi: Ortaöğretim | **Yaş:** 10-18
Yazar: Bart Verswijvel, European Schoolnet



ÖĞRENME HEDEFLERİ / AMAÇLAR

Oyunlaştırılmış uzamsal öğrenme için hazine avı öğrenmeyi dinamik hale getirebilir. Öğrenciler çevreyi keşfeder, kullanır ve çok çeşitli aktiviteleri içeren bütünsel bir öğrenme deneyimine dahil olurlar. Mobil öğrenmeden faydalanılan bu etkinlikle sorumluluk, aidiyet, yaratıcılık ve grup çalışmasına odaklanılmaktadır.



GENEL BAKIŞ

Öğrenme, öğrenciler için bir keşif olmalıdır. Okumaya dayalı aktiviteler, mutlaka zihinsel bir keşif etkisine sahip olur. Bununla beraber öğrenciler ayrıca fiziksel olarak bir öğrenme yolculuğuna çıkabilir ve sınıfta veya okul binasında, hatta okul dışında hedefler bulabilir ve bu hedef varış noktalarına doğru yürüyebilirler. Mobil teknolojilerle birlikte, keşif olma deneyimi bu şekilde daha da güçlendirilebilir.

Hazine avları, genellikle açık havada oynanan ve katılımcıların bazı gizli nesnelere bulmasını gerektiren oyunlardır. Define avı (geocaching) oyunu ise, katılımcıların bir mobil cihaz ve diğer navigasyon tekniklerini kullanarak, koordinatlarla işaretlenmiş belirli konumlarda, mahzen adı verilen alanlara kutuları gizlemek ve bulmak için kullandığı benzer bir aktivitedir. Hem geleneksel hazine avı hem de define avı eğitim bağlamında kullanılmaktadır, ancak tek amaç nesnelere bulmak olduğunda aktivite sınırlanmış olur.

Günümüzde öğretmenler, uzamsal öğrenmeyi GPS konumları, yönler, haritalar, QR kodları, resimler, videolar, testler, görevler, turnuvalar gibi oyunlaştırma öğeleri ve araçları ile birleştirmek için çeşitli uygulamalardan yararlanabilmektedir. Öğrencilerin cihazlarındaki uygulama, onları farklı mekanlarda bulunan görevlere yönlendirir. Puanlar, zorlu görevler ve anında geri bildirim gibi tipik oyunlaştırma öğeleri ve teknikleri deneyime eklenir. Oyunlaştırılmış uzamsal öğrenme için hazine avları, birçok pedagojik yaklaşımı tek bir etkinlikte birleştirir. Çoğu durumda hazine avları küçük grup faaliyetleridir. Takımlar farklı duraklara ya da istasyonlara hareket eder ve çeşitli zorlu görevleri yerine getirirler.



ÖĞRENME YAKLAŞIMLARI

Hazine avları, oyunlaştırılmış öğrenmenin güçlü pedagojik faydalarını bir araya getirir. Öğrenme yolculuğu, kelimenin tam anlamıyla öğrenciye hem içsel hem de dışsal motivasyon sağlar. Konsept, anında geri bildirim için fırsatlar sunar.

Oyuna eklenen aktiviteler çok çeşitli olabilir. İyi uygulanırsa, hazine avı aynı zamanda yaratıcılık ve doğaçlama gerektiren görevleri de içerebilir.

Alanın az da olsa serbest kullanımı öğrenmeyi dinamik hale getirir ve öğrencilerin daha fazla fiziksel egzersiz yapması sağlar.

DEĞERLENDİRME:

Oyunlaştırılmış öğrenme, anında geri bildirim sağlama seçeneği sunar. Hazine avının bir sonraki aşamasına geçmeden önce genellikle ipucunu bulmanız veya bir sorunun cevabını bilmeniz ya da bir görevi yerine getirmeniz gerekir. Hazine avı kısa sınavlar içerebilir, ancak katılımcılar ayrıca doğrudan ödevlere ve yaratıcı görevlere davet edilebilir. Ödevler, hazine avının tamamlanmasından sonra sunulabilir ve değerlendirilebilir.



ROLLER

ÖĞRETMENLER

Öğrencilerin serbest halde gezindikleri ve arayışa çıktıkları bir hazine avı etkinliği hazırlamak karmaşık ve zaman alıcı olabilir. Öğretmenin rolü, etkinliğin tüm yönlerini göz önünde bulundurarak bir B planı hazırlamaktır. Öğretmenler, öğrencilere başlamadan önce net talimatlar vermeli ve aktiviteden sonra geri bildirim ve değerlendirmede bulunmalıdır. Hazine avı açık havada yapılıyorsa, öğrencilerin güvenliğine öncelik verilmelidir.

ÖĞRENCİLER Öğrenciler, hazine avındaki görevleri gerçekleştirmek için biraz hareket özgürlüğüne sahiptir. Öğretmen görevi oluşturarak yapılacak etkinliklere karar verir. Çoğu durumda öğrenciler küçük takımlar halinde çalışırlar.



ÖĞRENME ORTAMI

- Hazine avı fikri kesinlikle dinamik sınıf anlayışını desteklemektedir. Öğrenciler sınıfta, okul binasında veya dışarıda hareket eder ve mekan, bu durumda üçüncü öğretmen rolünü oynayabilir.
- Öğrenme alanlarının ardındaki pedagojik kavramlar, hazine avıyla bağdaştırılabilir. Görevler, birden çok **araştırma** ve **üretim** etkinliği içerebilir.
- Sonunda, farklı katılımcılar, bireysel çalışmayla ya da grup halinde, hazine avı etkinliğinden oluşturduklarını ya da öğrendiklerini toplu bir oturumda **sunabilirler**.
- Hazine avından önce ve sonra öğretmen, bilgi vermek ve bilgi almak için öğrencilerle **etkileşimde** bulunur.
- Hazine avı sırasında öğrenciler gruplar halinde çalışır ve **fikir alışverişinde bulunur**. Aslında, hazine avları öğretmenin doğrudan denetimi olmadan gerçekleşir, bu nedenle öğrenciler bağımsız olarak kendileri **geliştirir** ve öğrenirler.



ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ

- Hazine avları, daha geleneksel istasyon etkinliklerine alternatif olarak kullanılabilir. Hazine avı, öğrencilerin gruplar halinde veya bireysel olarak boş bir alana gitmeleri ve görevi yerine getirmeleri için kurgulanabilir.
- Hazine avları, öğrencilere okul gezisine giderken bölgeyi keşfetmeleri amacıyla kontrollü bağımsızlık vermek için kullanılabilir.
- QR kodları genellikle hazine avının her aşaması hakkında gerekli bilgilere erişim noktaları olarak kullanılır. Ayrıca, öğrenciler QR kodları aracılığıyla akranları için turlar ya da hazine avı oluşturabilir.
- Fiziksel bir alanda hareket etmek mümkün değilse, hazine avları sanal olarak gerçekleştirilebilir. Öğrencilerin internette bir yerden diğerine geçmek ve sonunda nihai hedefe varmak için ipuçlarını bulması gerekir.



OLASI ZORLUKLAR

Öğrencilere, özellikle öğretmenin tüm öğrencileri denetleyemediği alanlarda dolaşma özgürlüğü vermek, onlara güvenebilmeyi gerektirir.

Öğretmenlerin öğrencileri üzerinde tam kontrole sahip olduğu geleneksel öğretmen merkezli bir bağlamdan çıkmak, farklı bir zihniyetle davranmayı gerektirir.

Klasik sıra düzeninin olduğu geleneksel eğitim şeklinden uzamsal öğrenmeye kademeli geçmek önemlidir. Sınıf yönetimi farklı olacaktır. Ayrıca, öğrencilerin güvenliği mutlaka dikkate alınması gereken bir konudur.



DESTEKLEYİCİ LİTERATÜR

Hall, S. (2019, 8 13). Engaging Students with Scavenger Hunts. Retrieved from Teachers First:

<https://teachersfirst.com/blog/2019/08/engaging-students-with-savenger-hunts/>

Marie. (2020, 3 31). Creating a Scavenger Hunt for Your Classroom. Retrieved from Perfecting the World of Middle School Literature:

<https://completeliterature.com/creating-a-savenger-hunt-for-your-classroom/>



KAYNAKLAR

- Action Bound - <https://actionbound.com/>
- Locatify - <https://locatify.com/>



ÖĞRENME SENARYOSU VİDEOSU

<https://www.youtube.com/watch?v=YxsSrxONpZM>

