

Öz - Belirleme

Bireylerin davranışlarının şekillenmesinde içinde bulundukları ortamın özerkliği destekleyici olması, seçim duygusunu hissettirmesi önemli görülmektedir.



Fogg Davranış Modeli

Fogg Davranış Modeli, bir davranışın oluşması için bir arada bulunması gereken üç etkenden bahseder:

- Motivasyon (motivation),
- Yetenek (ability),
- Tetikleyiciler (triggers)



Eğlence Teorisi

İnsanların davranışlarını değiştirmelerini sağlamak istiyorsanız, orijinal ve eğlenceli olarak yapmalarını sağlayın mesajını vermektedir.



Atatürk Üniversitesi
Öğretme ve Öğrenmeyi Geliştirme
Uygulama ve Araştırma Merkezi

«Yaşlandığımız İçin Oyun Oynamayı Bırakmayız, Oyun Oynamayı Bırattığımız İçin Yaşlarız»

Bernard Shaw



ÖĞRETME VE ÖĞRENMEYİ GELİŞTİRME UYGULAMA VE
ARAŞTIRMA MERKEZİ

Bilgi İşlem Daire Başkanlığı Giriş Katı
OGEM Yakutiye/ ERZURUM

0442 231 57 85

ogem@atauni.edu.tr

ogem.atauni.edu.tr

Öğrenme ve Öğretimin Oyunlaştırılması



Oyun Nedir ?

Oyuncuların ölçülebilir bir sonuçla sonuçlanan, kurallarla tanımlanan yapay bir çatışmaya girdikleri bir sistemdir.



Oyun Tabanlı Öğrenme Nedir?

Oyun temelli öğrenme, konuyu oyunla vermek ve oyuncunun bahsedilen konuyu gerçek dünyaya transfer etme yeteneğini geliştirmek için tasarlanmıştır.

Oyunlaştırma Nedir?

Oyunlaştırma oyun tasarım elementlerinin ve oyun mekaniklerinin oyun olmayan içeriklerde kullanılmasıdır. (Domínguez vd. , 2013).

Oyunlaştırmaya Temel Olan Teoriler

- Motivasyon
- Akış
- Öz-Belirleme
- Fogg Davranış Modeli
- Eğlence Teorisi



Motivasyon

İçsel Motivasyon

Kişinin kendi isteğiyle öğrenme aktivitelerini yerine getirmesidir. Örneğin kişinin dışsal bir ödül olmaksızın sadece keyif aldığı için her hangi bir zorlama olmaksızın faaliyeti gerçekleştirmesidir.



Dışsal Motivasyon

Cezadan kaçınmak veya bazı ödülleri kazanmak için üstlenilen davranışlardır. Motivasyon kişinin içinden gelmez; dış etkilere gerçekleşir.



Akış



Bireyin tüm dikkatini vererek uğraşmış olduğu görevinde, kontrolünün tamamen kendisinde olduğunu hissetmesi ve görevini bitirmek için yaptığı eylemler sonucunda aldığı geri bildirimler sayesinde başarı duygusunu yaşayabildiği "denge" durumudur.

