



LINGUA TREK

Oyun senaryosu ve eğitim materyalleri kılavuzu

*Oyun Tabanlı Dijital Öğrenme Yoluyla
Avrupa'da Yabancı Dil Eğitiminin Dönüşümü*

İngilizcenin pratik uygulamalara sahip olduğu bir yolculuk

Öğrenciler altı Avrupa şehrini keşfeder, zorluklarla karşılaşır, gerçekçi ve anlamlı durumlarda iletişim kurar ve ardından kullanıma hazır ders planlarıyla öğrendiklerini sınıfa geri getirir.

Erasmus+ Okul Eğitim Sektöründe İşbirliği Ortaklığı
Proje numarası: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000161886

Bu çalışma ve ilgili tüm materyaller 2026 yılında proje ekibi tarafından oluşturulmuştur. Lingua Trek 2023-1-ES01-KA220-SCH-000161886 lisansı kapsamında kullanıma sunulmuştur ve lisans şartları çerçevesinde sunulmaktadır. Creative Commons Atıf 4.0 Uluslararası Lisansı.



Co-funded by
the European Union

Avrupa Birlięi tarafından finanse edilmiřtir. İfade edilen g r řler ve d ř nceler yalnızca yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birlięi veya Avrupa Eęitim ve K lt r Y r tme Ajansı'nın (EACEA) g r řlerini yansıtmayabilir. Avrupa Birlięi veya EACEA bunlardan sorumlu deęildir.

Bu belge nasıl kullanılır?

Bu belge, bu kılavuzun eęitim konseptini, oyun senaryosunu,  ęrenme  er evesini ve sınıf i i kullanımını sunmaktadır. Hem resmi bir proje  ıktısı hem de dijital oyun Lingua Trek'i İngilizce derslerine entegre etmek isteyen  ęretmenler i in eriřilebilir bir kılavuz olarak geliřtirilmiřtir. D zenlenebilir ve yazdırılabilir materyallerin tamamına 14. B l mdeki materyaller baęlantısı  zerinden ulařılabilir.

Eęer...	Buradan bařlayın	Ardından řuraya gidin...
Lingua Trek deneyimini ilk kez yařıyorsunuz.	B�l�mler 1–4	B�l�m 13 - Sınıf Kullanımına Hızlı Ge�iř
Bir dizi ders planlıyorsunuz.	B�l�mler 7–10	B�l�m 14 - Malzemelerin Tam Seti
�eřitli ihtiya�ları olan �ęrencilere destek oluyorsunuz.	B�l�m 11	Her ders planı i�in uyarlama ipu�ları
Dięer �ęretmenleri eęitiyorsunuz.	B�l�m 12	R3 e-�ęrenme kursu ve platform topluluęu

 ęretmen Notu

M fredatınızı deęiřtirmek zorunda deęilsiniz. Bir senaryo se in, oyunun uygun b l m n  oynayın, hedeflerinizle uyumlu dersler se in ve destek seviyesini  ęrencilerin ihtiya larına g re ayarlayın.

İçindekiler

1. Özet	3
2. Oyun Senaryosu ve Eşlik Eden Öğrenme Materyalleri El Kitabının Proje Bağlamı ve Amacı	4
3. İhtiyaç analizinden nihai tasarıma	5
4. Pedagojik Temeller	6
5. Lingua Trek Deneyimi	7
6. Öğrenme Hedefleri ve Yeterlilikler	8
7. Altı senaryoyu kapsayan eğitim yolu	8
7.1 Senaryo 1: Türkiye - Kapalıçarşı	9
7.2 Senaryo 2: Holandia - Zaanse Schans	10
7.3 Senaryo 3: Yunanistan - Akropolis	10
7.4 Senaryo 4: Portekiz - Belém Kulesi ve Mutfak Bağlamları	10
7.5 Senaryo 5: İspanya - Burgos	11
7.6 Senaryo 6: Polonya - Varşova	11
8. Oyun tabanlı öğrenmeden sınıf tabanlı öğrenmeye geçişin yapısı	11
9. Eşlik eden eğitim materyalleri	12
10. Öğretmenin Rolü ve Değerlendirme	13
11. Kapsayıcılık, Çeşitlilik ve Erişilebilirlik	14
12. Eğitim platformu ve proje sonuçları arasındaki bağlantılar	15
13. Sınıf Ortamında Uygulama İçin Önerilen Yöntemler	17
14. Tüm materyallere ve oyunlara erişim	18
15. Kalite güvencesi, pilot uygulama ve iyileştirme	18
16. Sürdürülebilirlik, aktarılabilirlik ve Avrupa katma değeri	19
17. Özet ve son değerlendirme	19
Ek A Öğretmen Planlama Kontrol Listesi	20
Ek B Ders Gözlem ve Değerlendirme Formu	20

1. Yönetici Özeti

Lingua Trek senaryosu ve eşlik eden öğrenme materyalleri kılavuzu, Lingua Trek'i yapılandırılmış bir İngilizce öğrenme deneyimine dönüştüren ayrıntılı, senaryo tabanlı bir dil öğrenme çerçevesi ve eşlik eden bir dizi öğretim materyali sunmaktadır. Sonuç, dijital yolculukların motivasyon gücünü, iletişimsel, görev tabanlı ve kültürlerarası bir sınıf çalışması yaklaşımıyla birleştirir. Öğrenciler İngilizceyi ayrı ayrı unsurlardan oluşan bir koleksiyon olarak değil, anlama, seçim yapma, müzakere etme, soru sorma, açıklama, iş birliği yapma ve sorun çözme aracı olarak öğrenirler.

Materyaller öncelikle B1 seviyesi için tasarlanmıştır ve tutarlı senaryo döngüleri halinde düzenlenmiştir. Her döngü, oyunda yer alan mekanlar, karakterler, durumlar ve dil ile doğrudan veya tematik olarak bağlantılıdır. Ders planları, alıcı ve üretici becerileri birleştirir, kelime dağarcığını ve işlevsel dili pekiştirir ve öğrencileri kademeli olarak bağımsız iletişime yönlendirir. Yazdırılabilir materyaller, sunumlar, dinleme metinleri, rol kartları, takım etkinlikleri, tekrar oyunları ve öğretmen kılavuzları, materyallerin sınıfta kullanımını destekler.

Eğitim materyalleri seti, konsorsiyum ülkelerindeki öğretmenler arasında yapılan bir ihtiyaç analizine dayanarak geliştirildi ve ardından öğrenciler ve öğretmenlerle yapılan pilot uygulamalarla iyileştirildi. Onların geri bildirimleri, şeffaflığı, kültürel zenginliği, anlamlı iletişimi, aktif katılımı ve dijital oyun ile yüz yüze öğrenmenin birleşimini vurgulayan nihai bir öğrenme deneyimi oluşturmaya yardımcı oldu. Sonuç, esnek kullanım için tasarlandı: öğretmenler dört dersten oluşan tam bir senaryoyu uygulayabilir, bireysel dersleri seçebilir, dijital oyunu motive edici bir giriş olarak kullanabilir veya gözden geçirme ve öğrenme aktarımı için bir bağlam olarak geri dönebilirler.

2. Oyun senaryosunun ve eğitim materyalleri kılavuzunun proje bağlamı ve amacı

Lingua Trek, İngilizce dil öğretiminin kalitesini, otantik ve kültürel açıdan uygun bağlamlarda kullanımını teşvik ederek artırmak amacıyla oluşturulmuştur. Projenin yapısı, bir oyun senaryosu ve ona eşlik eden öğrenme materyalleri, dijital oyunu destekleyen ve dijital ortamın ötesinde kullanımını sağlayan pedagojik içerik sunar. Projenin vizyonunu senaryo hedeflerine, dilsel işlevlere, kültürel içeriğe, ders dizilerine ve pratik öğretim materyallerine dönüştürür.

Oyun senaryosu ve ona eşlik eden eğitim materyalleri kılavuzu (Sonuç 1), projenin diğer iki sonucuyla yakından bağlantılıdır. Sonuç 2, öğrencileri altı senaryo üzerinden bir yolculuğa çıkaran işlevsel bir mobil oyundur. Sonuç 3 ise öğretmenlerin dijital oyun tabanlı dil öğrenimini anlamalarına ve Lingua Trek'i öğretimlerine entegre etmelerine yardımcı olan hibrit bir mesleki

gelişim kursudur. Her üç sonuç da tutarlı bir ekosistem oluşturur: içerik ve pedagoji, dijital deneyim ve öğretmen yeterlilikleri.

Sonuç	Ana katkı	R1 bağlantısı
R1	Oyun senaryosu belgesi ve eğitim materyalleri	Bu, öğrencilerin ne üzerinde pratik yapacaklarını ve oyun deneyiminin sınıfta nasıl devam edeceğini belirler.
R2	Mobil oyun	Öğrencileri olay örgüsü, mekanlar ve zorluklarla tanıştırır.
R3	Öğretmenler için hibrit mesleki gelişim	Öğretmenlerin oyun tabanlı öğrenmeyi seçme, sunma, uyarlama ve değerlendirme konusundaki özgüvenlerini güçlendirir.

3. İhtiyaç analizinden nihai tasarıma

Tasarım süreci, Türkiye, Polonya, Yunanistan, Hollanda, İspanya ve Portekiz'deki öğretmenlerden geri bildirim toplanarak yapılan bir ihtiyaç analiziyle başladı. Katılımcı öğretmenler, iletişimsel dil öğretimi, görev tabanlı öğrenme, grup çalışması, rol yapma, dijital uygulamalar ve öğretmen tarafından oluşturulan materyallerin uygulamalarının önemli unsurları olarak belirlendiler. Ayrıca öğrencilerle çalışırken karşılaştıkları tekrarlayan zorlukları da tespit ettiler: motivasyonu korumak, farklı yeterlilik seviyelerine sahip öğrencileri desteklemek, konuşma özgüvenini geliştirmek, kelime ve dilbilgisini anlamlı bağlamlarda öğretmek ve sınırlı zaman ve teknolojiye erişimdeki farklılıklarla başa çıkmak.

Bu ihtiyaçlar, pratik tasarım çözümlerine yansıdı: senaryo tabanlı dil kullanımı, kısa ve net yapılandırılmış dersler, çeşitli katılım biçimleri, düzenli dil pekiştirme, kültürel içerik, işbirlikçi problem çözme, basılı alternatifler ve öğretmen rehberliği. Amaç, öğretmeni veya ders kitabını değiştirmek değil, müfredat hedefleri ile ilgi çekici bir dijital deneyim arasında esnek bir köprü oluşturmaktır.

Belirlenen ihtiyaç	R1'de kullanılan çözüm
Motivasyon ve dikkati koruma	Yolculuk, geri dönen karakterler, hedefli zorluklar, mini oyunlar ve sınıf içi tekrar oyunları.
Konuşma konusunda özgüven	Topluluk önünde konuşmadan önce güvenli bir ortamda ikili ve grup çalışmaları, rol yapma, hazırlık süresi ve pratik yapma.
Değişen yeterlilik seviyeleri	İsteğe bağlı destek, kelime bilgisi hazırlığı, görsel materyaller, öğrencileri gruplandırmanın farklı yolları ve ek görevler.
Günlük hayata referans	Alışveriş yapmak, yol tarifi sormak, yemek siparişi vermek, seyahat planlamak, pazarlık yapmak ve seçimleri gerekçelendirmek.
Kültürel eğitim	Avrupa'ya özgü altı bağlam, anıt, öykü, gelenek, yemek ve yerel halkla etkileşim.
Öğretmen iş yükü ve zamanı	Hazır ders planları, öğrenci materyalleri, sunumlar, senaryolar, cevap ve ipuçları içeren materyaller ve beklenen zorluklar hakkında bilgiler.

4. Pedagojik Temeller

Lingua Trek, dijital oyun tabanlı dil öğrenimine dayanmaktadır; yani dil hedeflerine ulaşmak, etkileşimi, geri bildirim, denemeyi ve öğrenci katılımını teşvik etmek için dijital bir oyun ortamının amaçlı kullanımına odaklanmaktadır. Oyun oynamak, "gerçek öğrenme" sonrasında eklenen bir ödül olarak ele alınmaz. Aksine, sınıfta dil kullanımına anlam kazandıran bir bağlam sağlar.

Prensip	Lingua Trek'te nasıl uygulanıyor?
Önce anlam, sonra analiz	Kelime bilgisi ve dil bilgisi ilk olarak durumlar, hikayeler ve görevler içinde ortaya çıkar ve daha sonra bilinçli olarak pekiştirilir.
Amaçlı iletişim	Öğrenciler İngilizceyi belirli bir amaca ulaşmak için kullanırlar: bilgi edinmek, karar vermek, müzakere etmek, bir problemi çözmek, tavsiye vermek veya bir şey sunmak.
Zorluk derecesi	Egzersizler, yönlendirilmiş anlama aşamasından bağımsız ifade üretimine, işbirliğine ve materyalin tekrarına doğru ilerler.
Güvenli deney	Oyunlar ve sınıf içi etkinlikler, öğrencilerin deneme yapmalarına, geri bildirim almalarına, daha fazla deneme yapmalarına ve becerilerini geliştirmelerine olanak tanır.
Anlatı sürekliliği	Oyun ve dersler boyunca mekanlar, karakterler ve olaylar tekrar ederek öğrenme sürecinde hafızayı ve tutarlılığı destekler.
Bağımsızlık ve seçim	Öğrenciler önceden belirlenmiş cevaplar vermek yerine, kararlar alırlar ve bunları gerekçelendirirler.
Kültürel merak	Dil öğrenimi, Avrupa'nın farklı bölgelerinden gelen yerel öyküler, uygulamalar ve bakış açılarıyla bağlantılıdır.
Öğretmen desteği	Öğretmenler, hazırlık, soru sorma, geri bildirim, yansıtma ve etkinlikleri uyarlama yoluyla öğrenme sürecini desteklerler.

4.1 İletişimsel dil öğretimi

Öğrenci, anlam iletmek ve bilgi alışverişinde bulunmak için İngilizce kullanır. Dilsel doğruluk önemli olmaya devam eder, ancak etkili iletişim amacına hizmet eder. Rol yapma, ikili etkileşimler, tartışmalar, problem çözme ve sunumlar, dinleme ve yanıt verme için doğal fırsatlar sunar.

4.2 Görev Tabanlı Dil Öğretimi

Birçok ders, tek bir doğru dilbilgisi cevabından bağımsız olarak değerlendirilebilen belirli bir sonuca götürür: doğru hediyelik eşyayı seçmek, yol tarifi vermek, bir gezi planlamak, yemek sipariş etmek veya başkalarını kendi bakış açısını kabul etmeye ikna etmek gibi. Görev öncesinde ve sırasında dil desteği sağlanır ve ardından öğrenciler yansıtma veya gözden geçirme aşamasına geçerler.

4.3 Deneyimsel öğrenme ve kültürlerarası eğitim

Seyahat, öğrencilerin yerin ve kültürün iletişimi nasıl etkilediğini anlamalarını sağlar. Anıtları, efsaneleri, pazarları, yemekleri, seyahati ve günlük etkileşimleri keşfederler. Sınıf içi etkinlikler, karşılaştırmalar yapmalarını, saygılı sorular sormalarını ve yeni bilgileri kendi bağlamlarıyla ilişkilendirmelerini teşvik eder.

4.4 Araştırmaya Dayalı Öğretmen Eğitimi

Lingua Trek'te paylaşılan dört araştırma makalesi, bu sonuca yönelik yalnızca tamamlayıcı literatür olmaktan öte, öğrenme platformunda ve öğretmenler için R3 e-öğrenme kursunda zorunlu okuma olarak belirlenmiştir. Amaçları, öğretmenlerin öğretim kararlarını, pedagojik tutarlılığı, öğrenci katılımını, öğretmen desteğini ve oyun deneyimlerinin öğrenme destek etkinlikleriyle bütünleştirilmesinin önemini de içeren, dijital oyun tabanlı dil öğrenimi üzerine yapılan araştırmalarla ilişkilendirmelerine yardımcı olmaktır.

5. Lingua Trek Deneyimi

Lingua Trek, Avrupa dillerini öğrenme yolculuğu olarak tasarlanmıştır. Öğrenciler, ortak ülkelerin bağlamlarına dayalı altı senaryoda ilerler. Her senaryo, farklı bir ortamı dilsel zorluklar, kültürel bilgiler, diyaloglar, karar verme ve mini oyunlarla birleştirir. Oyun, bir giriş alanı ve başlangıç menüsüyle başlar, ardından sonraki senaryolar ve sorular, bulmacalar, kelime aramaları ve hafıza egzersizleri gibi tekrar eden etkileşimli zorluklar gelir.

5.1 Ana Oyuncu Deneyimi

- Kendinizi yeni bir kültürel ortama bırakın ve görsel ve dilsel ipuçlarına dikkat edin.
- Senaryoyu takip edin ve karakterlerle etkileşim kurun veya komutları izleyin.
- İngilizce olarak sözlü veya yazılı olarak iletilen temel bilgileri anlayabilmek.
- Sonraki adımlara geçmek için işlevsel kelime dağarcığı ve dil kullanın.
- Kısa görevleri ve mini oyunları çözün.
- Oyun deneyimlerini ikili, grup ve tüm sınıf çalışmalarında gerçekleştirilen görevlere aktarın.
- İletişimi kolaylaştıran unsurları ve yeniden kullanılmaya değer dil öğelerini düşünün.

5.2 Oyun ve materyallerin bir bütün oluşturmasının nedenleri

Dijital oyun, varlık duygusunu geliştirir, merak uyandırır ve akılda kalıcı bir bağlam oluşturur. Materyaller, öğretmenlerin temel dil unsurlarını önceden tanıtımlarına veya gözden geçirmelerine, kültürel içeriği açıklamalarına, otantik iletişimi kolaylaştırmalarına, biçimlendirici geri bildirim sağlamalarına ve zorluk seviyesini ayarlamalarına olanak tanır. Bu iki bölümlü

yapı, öğrencilerin yolculuğun tadını çıkarırken aynı zamanda öğrendikleri İngilizceyi bilinçli olarak takdir etmelerini sağlar.

6. Öğrenme Hedefleri ve Yeterlilikler

Oyun ve beraberindeki materyallerin kullanımıyla öğrenciler aşağıdaki birbiriyle ilişkili beceri ve yetkinlikleri geliştirmelidir. Öğretmenler bunları müfredata, öğrencilerin yaşlarına, mevcut zamana ve öğrenmeye hazır olma durumuna göre seçebilir ve önceliklendirebilirler.

Alan	Öğrenciler...
Dinleme	Kısa, senaryo tabanlı ifadelerdeki ana fikirleri ve önemli ayrıntıları tanımak; talimatları takip etmek; bağlam içinde tanıdık ifadeleri tanımak.
Okuma	Kısa bilgilendirici, anlatısal ve işlevsel metinleri anlayabilmek; bağlamdan ve görsel destekten yola çıkarak anlam çıkarabilmek.
Konuşma ve Etkileşim	Soru sormak ve cevaplamak; bilgi istemek ve sağlamak; müzakere etmek; sipariş vermek; tavsiyede bulunmak; seçimleri gerekçelendirmek; işbirliği yapmak.
Yazma	Bilgileri yazın, diyaloglar veya notlar hazırlayın, fikirleri düzenleyin ve kısa, işlevsel veya açıklayıcı metinler oluşturun.
Kelime bilgisi ve dil bilgisi	Seyahat, kültür, mekanlar, alışveriş, yemek ve iletişimle ilgili dili tanımak, uygulamak ve pekiştirmek.
Kültürlerarası yetkinlikler	Seçilen kültürel unsurları tanımak, bakış açılarını karşılaştırmak ve kültürel içeriğe saygıyla yaklaşmak.
Dijital yetkinlikler	Eğitici bir oyunda gezinmeyi, çok modlu bilgileri yorumlamayı ve dijital kaynakları amaçlı bir şekilde kullanmayı öğrenin.
Kişisel ve sosyal yetkinlikler	Azım göstermek, rolleri paylaşmak, görüş ayrılıklarını yönetmek, başkalarını desteklemek, düşünmek ve geri bildirimlerden öğrenmek.

7. Altı senaryoyu kapsayan eğitim yolu

Öğrenim materyalleri, oyunla bağlantılı altı tutarlı senaryo dizisinden oluşmaktadır. Her senaryo sadece bir ortam veya oyun seviyesinden ibaret değildir: kültürel bir bağlamı, iletişimsel bir amacı ve dört derslik bir etkinlik dizisini bütünleştirir. Dijital oyun ortamı ve motivasyonu yaratırken, eşlik eden materyaller gerekli dili hazırlar, etkileşimi geliştirir ve

öğrencilerin öğrendiği içeriği pekiştirir. Aşağıdaki genel bakış, ayrıntılı ders dosyalarını içeren tüm materyal setine geçmeden önce her senaryonun rolünü anlamanıza yardımcı olur.

Senaryolar nasıl kullanılır?

Aşağıdaki sıra, altı bağlamın tamamında tekrarlanır: bağlamı anlama → faydalı dil hazırlama → amaçlı iletişim kurma → bilgiyi uygulama veya bir görevi çözme → gözden geçirme ve yansıtma. Öğretmenler, oyun ile sınıf içi öğrenme arasındaki bağlantı açıkça kurulduğu sürece, oyunu etkinlik dizisinden önce, sırasında veya sonra kullanabilirler.

Senaryo	Yer/Anlatı Noktası	İletişim ve kültürel amaç	Öğrenme sürecinin geliştirilmesi
1. Türkiye	Kapalıçarşı	Tarih ve kültür; dinleme; alışveriş ve pazarlık; hediyelik eşya seçimi.	Bağlam ve kelime bilgisi → müzakere → hatıra eşyası seçimi → masa oyunu şeklinde takım değerlendirmesi.
2. Hollanda	Zaanse Schans	Yol tarifi; kibar iletişim; alışveriş; kültürel unsurlar.	Mekân ve dil materyali → pratik yönlendirme ve etkileşim → alışveriş dili → oyun şeklinde okuma ve tekrar.
3. Yunanistan	Akropol	Yönlendirme; yerel iletişim; kültürel bilgi.	Oyun incelemesi ve anıt bağlamıyla çalışma; ayrıntılı ders sıralaması materyal setinde yer almaktadır.
4. Portekiz	Belém Kulesi ve Portekiz Mutfak Bağlamları	Tarihsel ve kültürel içerik; yol tarifi; öneriler; malzemeler; restoran iletişimi.	Kültür hakkında okumak → pratik dil kullanımı → restoranda rol yapma → geleneksel mutfak ve turistik durumlarla ilgili dili yeniden kullanma.
5. İspanya	Burgos ve kilisesi	Tarih ve sanat; yol göstermek; kurallar; hediyelik eşya almak; tavsiye vermek.	Hareket etme → bilgi edinme → işlem yapma → tavsiye isteme ve verme.
6. Polonya	Varşova	Efsaneler; anıtlar; anlatıları anlamak; bir gezi planlamak; ikna.	Basilisk ve Deniz Kızı Efsaneleri → kültürel ve dilbilimsel çalışma → bir seyahat acentesinde rol yapma ve gezi planı oluşturma → Jeopardy! Tarzı tekrar oynatma.

7.1 Senaryo 1: Türkiye - Kapalıçarşı

Kapalı Çarşı senaryosu, İngilizceye doğrudan iletişimsel bir amaç kazandırmak için tarihi bir pazar yerini kullanır. Öğrenciler öncelikle dinleme ve Kapalı Çarşı'nın tarihi ve kültürel önemiyle ilgili kelime dağarcığı aracılığıyla bağlamı öğrenirler. Daha sonra fiyat pazarlığı ve alışveriş için gerekli olan işlevsel dile geçerler. Bir sonraki aşama, dil kullanımını bir karar verme görevine dönüştürür: öğrenciler Lingua Trek karakterlerinden biri için uygun bir hatıra eşyası seçer ve seçimlerini gerekçelendirirler. Dört derslik dizi, konuşma ve dinleme yoluyla

kültürel ve dilsel içeriği pekiştiren bir masa oyunuyla sona erer. Bu senaryonun önemli bir özelliği, alışveriş dilini izole edilmiş kelime dağarcığı olarak ele almak yerine, kültürel yönelimden ve anlamadan pazarlığa, mantıklı seçime ve işbirlikçi incelemeye bilinçli bir geçiş sağlamasıdır.

7.2 Senaryo 2: Hollanda - Zaanse Schans

Zaanse Schans senaryosu, bir mekânda gezinmeye ve turistik durumlarda kibarca iletişim kurmaya odaklanmaktadır. Öğrenciler, yol tarifi sorma ve verme, alışveriş yapma ve kısa etkileşimlerde uygun şekilde yanıt verme konusunda pratik bir dil geliştirirken, dinleme, kelime bilgisi ve kültürel bilgi tüm süreç boyunca entegre edilir. Oyun formatındaki son okuma ve tekrar, mekân hakkındaki bilgileri daha önce pratik edilen dille yeniden ilişkilendirir. Bu senaryo, Lingua Trek'in temel ilkelerinden birini göstermektedir: mekân, iletişim için bir neden yaratır ve sınıf materyalleri, öğrencilerin yavaşlamasına, pratik yapmasına ve görevleri etkili bir şekilde tamamlamak için gereken ifadeleri yeniden kullanmasına olanak tanır.

7.3 Senaryo 3: Yunanistan - Akropolis

Yunan senaryosu Akropolis'e odaklanıyor ve bu anıtı yön bulma, mekana özgü dil, kültürel bilgi ve sınıf içi etkileşim pratiği için bir bağlam olarak kullanıyor. Mevcut materyaller, öğrencileri, mekânda gezinme ve keşfetmeyle ilgili dili kullanırken oyun deneyimlerini hatırlamaya açıkça teşvik ediyor. Kılavuz, mevcut materyaller tarafından doğrulanmadığı sürece daha ayrıntılı bir ders dizisi sağlamamaktadır; öğretmenler ayrıntılı hedefler, senaryolar, öğrenci materyalleri ve sunumlar için sağlanan kaynak setine başvurmalıdır. Bu senaryo, Akropolis'in mekânsal dil ve iletişime pratik bir amaç kazandırdığı kültürel-mekânsal bir dizi olarak anlaşılabilir.

7.4 Senaryo 4: Portekiz - Belém Kulesi ve Mutfak Bağlamları

Portekiz senaryosu, kültürel öğrenmeyi günlük yaşamdaki pratik iletişimle birleştiriyor. Öğrenciler, etkileşimli okuma etkinlikleri aracılığıyla Belém Kulesi hakkındaki tarihi ve kültürel içerikle etkileşime giriyor, ardından bir restoranda kullanılan dile geçiyorlar. İletişimsel hedef, öneri istemeyi, malzemeleri sormayı, yemek sipariş etmeyi ve hesabı istemeyi içerirken, aynı zamanda geleneksel yemekler hakkında da bilgi edinmeyi sağlıyor. Bu sıralama, Lingua Trek'in kültürel bilgiyi eylemle nasıl birleştirdiğini gösteriyor: öğrenciler önce ortam ve bağlam hakkında bilgi ediniyor, ardından gerçekçi turistik ve mutfak durumlarında İngilizce kullanıyorlar. Rol yapma, ders dizisine net bir amaç kazandırıyor ve öğretmenlerin aynı işlevsel dili farklı destek seviyeleriyle uygulamalarına olanak tanıyor.

7.5 Senaryo 5: İspanya - Burgos

İspanyolca senaryo, öğrencileri katedralin önemli bir kültürel bağlam oluşturduğu Burgos'a götürüyor. Genç bir turiste eşlik eden öğrenciler, bir dizi kısa ama etkili iletişimsel aktiviteyi

uyguluyorlar: yol tarifi sormak ve talimatları takip etmek, kurallar hakkında bilgi edinmek, hediyelik eşya satın almak ve tavsiye istemek. Kültürel boyut, mekanın tarihi ve sanatı ile bağlantılıdır. Tek bir uzun aktivite yerine, senaryo öğrencilere mekanda gezinirken İngilizce kullanmaları için daha fazla neden sunuyor. Eşlik eden sınıf materyalleri, öğrencilerin bu dil işlevlerini tekrar gözden geçirmelerine, önemli ifadeleri vurgulamalarına ve oyunun ilgili bölümünü oynamadan önce veya sonra etkileşimleri uygulamalarına olanak tanıyor.

7.6 Senaryo 6: Polonya - Varşova

Varşova senaryosu, dinleme, kelime bilgisi, anlatı anlama ve konuşma becerilerini geliştirmek için kültürel anlatıları ve tarihi anıtları kullanır. Öğrenciler, Basilisk ve Varşova Denizkızı efsaneleri hakkında bilgi edinir, ardından bir seyahat acentesinde rol yapma seansında kültürel bilgilerini uygulayarak bir gezi programı oluşturur ve tanıtır. Bu, senaryoyu özellikle tarihi anlamaktan başkalarını seçmeye, organize etmeye ve ikna etmeye geçişi göstermede etkili kılar. Jeopardy! bilgi yarışması tarzındaki son bir takım oyunu, dil, kültürel içerik, karar verme ve işbirliğini pekiştirir. Senaryo böylece Lingua Trek'in anlatıyı, seyahat planlamasını ve amaçlı sözlü iletişimi nasıl bütünleşik bir öğrenme dizisine entegre ettiğini göstermektedir.

8. Oyun tabanlı öğrenmeden sınıf tabanlı öğrenmeye geçişin yapısı

Dersler birbirinden farklılık gösterse de, materyaller öğretmenlerin ders planlamasına ve öğrencilerin kendilerinden ne beklediğini anlamalarına yardımcı olan tekrarlanabilir bir çerçeve kullanır. Oyun, öğretmen oyun ile sınıf içi öğrenme arasındaki bağlantıyı açıkça belirttiği sürece, ders dizisinin öncesinde, sırasında veya sonrasında kullanılabilir.

Sahne	Amaç	Tipik öğretmen davranışları	Tipik Öğrenci Etkinlikleri
Referans	Hafızayı ve merakı harekete geçirmek	Bir görsel veya giriş materyali göstermek; öğrencilere oyundan ne hatırladıklarını sormak.	Beklentilerde bulunmak, hatırlamak, deneyimleri paylaşmak.
Hazırlık	Gereksiz dil yükünü azaltmak	Anahtar kelimelerin tanıtılması; işlevsel bir ifadenin sunulması; talimatların anlaşılabilirliğinin kontrol edilmesi.	Farkına varmak, pratik yapmak, sorular sormak.
Deneyim	Anlamlı dilsel materyalle temas	Bir oyun parçasını oynamak veya yeniden kullanmak; bir kaydı, metni veya sunumu kullanmak.	Dinleme, okuma, oyunda ilerleme, ipuçlarını tanıma.
İletişim	İngilizceyi belirli bir amaç için kullanmak	Rol yapma etkinlikleri düzenlemek; izlemek; rehberlik sağlamak.	Müzakere etmek, karar vermek, sorun çözmek, açıklamak.
Sabitleme	Öğrenme sonuçlarının tekrarı ve görünürlüğü	Tekrarlama oyunu, bilgi hatırlamayı gerektiren bir görev veya kısa bir sunum kullanmak.	Hatırlama, karşılaştırma ve hataları bağımsız olarak düzeltme.
Yansıma ve Aktarım	Deneyimi gelecekteki dil kullanımıyla ilişkilendirmek	Soru şu: Neler kolaylaştı ve öğrendiğiniz dili nerede kullanabilirsiniz?	Stratejiyi tanımlamak ve bir sonraki adımı belirlemek.

Derslerin esnek organizasyonu

Cihaz sayısı sınırlıysa, oyun tüm sınıf için öğretmen tarafından sunulan bir kaynak olarak kullanılabilir ve küçük gruplar dönüşümlü olarak organize edilebilir. İnternet bağlantıları güvenilir değilse, oyunun senaryosunu ve iletişimsel doğasını koruyarak, indirilen veya yazdırılan materyaller sınıf içi çalışma için kullanılabilir.

9. Eşlik eden eğitim materyalleri

Öğrenme kaynakları, her dersi yapılandırılmış bir öğrenme döngüsüne dönüştürür. Öğretmene esneklik sağlarken, ders hazırlık süresini en aza indirecek şekilde tasarlanmıştır. Belirli dosyalar derse göre değişmekle birlikte, kaynak seti aşağıdaki türde materyalleri içerir.

Kaynak türü	Öğretme ve öğrenmedeki işlevi
Senaryo açıklamaları	Dört dersten oluşan her bir dizinin tutarlılığını ve oyunla olan ilişkisini açıklıyorlar.
Ayrıntılı ders planları	Dersin seviyesini, süresini, ana ve özel hedeflerini, döngü içindeki yerini, derslerin işleyişini ve beklenen sorunları ve çözümlerini tanımlarlar.
Sunumlar	Görev tamamlanması sırasında görsel materyaller, adım adım talimatlar, kültürel bilgiler ve destek sağlarlar.
Dinleme metinleri ve senaryoları	Senaryoyla ilgili içerik sağlarlar ve kaydın oynatılmasının mümkün olmadığı durumlarda pratik bir alternatiftirler.
Öğrenciler için materyaller	Anlamayı, kelime öğrenmeyi, planlamayı, bilgileri eşleştirmeyi, kaydetmeyi ve takım görevlerini yerine getirmeyi desteklerler.
Rol kartları ve görev talimatları	Bu sayede, farklı bilgi ve hedeflere sahip ikili veya grup halinde etkileşim kurulabilir.
Tekrar oynanan oyunlar	Masa oyunları, testler, sorular ve takım 挑戰ları aracılığıyla dil ve kültür bilgilerini pekiştiriyorlar.
Öğretmenin Düşünsel Notları	Öğretmenleri uygulama süresini, öğrenci tepkilerini, etkili değişiklikleri ve önerileri kaydetmeye teşvik ediyorlar.

9.1 Tutarlı Dört Derslik Dizi

1. ders genellikle anlama alıştırmaları, kültürel içerik ve temel kelime dağarcığı aracılığıyla bağlamı tanıtır.
2. ders, işlevsel dil becerilerini ve destekleyici etkileşimi geliştirir.
3. ders, öğrencilerin dili iletişimsel veya problem çözme görevinde kullanmalarını gerektirir.
4. ders, grup tekrarı, edinilen bilgilerin hatırlanması ve eğlenceli bir meydan okuma yoluyla tüm ders serisini pekiştirir.

9.2 Müfredata entegrasyon

Öğretmenler, belirli hedefleri, dil işlevlerini, becerileri ve değerlendirme yöntemlerini kullanarak her dersi kendi müfredatlarına göre uyarlayabilirler. Ders yoğun bir şekilde uygulanabilir, birkaç haftaya yayılabilir veya seyahat, kültür, alışveriş, yemek, yön bulma veya hikaye anlatımı ile ilgili konular üzerinde çalışırken ek materyal olarak kullanılabilir. Daha sonraki etkinlikler daha önce tanıtılan dil üzerine kuruluysa, sıralama tutarlı olmalıdır.

10. Öğretmenin Rolü ve Değerlendirme

Öğretmen, ilgi çekici etkinlik ile gözle görülür öğrenme sonuçları arasındaki köprüdür. Etkili öğretim sürekli açıklamalar gerektirmez. Yeterli hazırlık, net görev tanımlama, gözlem, zamanında destek ve yansıtma gerektirir.

Önce	Sırasında	Sonrasında
İlgili oyun bölümünü ve ders hedeflerini iyice öğrenin. Anahtar kelimeleri belirleyin. Gruplandırılmaları ve cihaz kullanımını planlayın. Düşük teknoloji bir alternatif hazırlayın.	Öğrencilere görevin amacını hatırlatın. İngilizce kullanmalarını teşvik edin. İpuçları veya örnekler sunun. Etkili dil kullanımına ve tekrar eden zorluklara dikkat çekin. Ana görev için yeterli zaman ayırın.	Öğrencilerin öğrendiklerini gözden geçirin. Geri bildirim verin. Kısa bir özet etkinliği kullanın. Yapılan değişiklikleri kaydedin ve materyali tekrar ele alıp almayacağınıza veya genişletip genişletmeyeceğinize karar verin.

10.1 Biçimlendirici Değerlendirme

Değerlendirme, öğrenme sürecinin bir parçasıdır ve öğrencilerin dili bağlam içinde anlayıp kullanabildiklerine dair kanıtlara odaklanmalıdır. Öğretmenler, görev tamamlama, kavrama, uygun dil kullanımı, iş birliği, kültürel anlayış ve yanlış anlamaları düzeltme isteğini gözlemleyebilirler. Geri bildirim, etkili bir strateji ve ulaşılabilir bir sonraki adımı belirlemelidir.

Bilgi kaynağı	Olası değerlendirme alanı
Oyun etkileşimi	Talimatları anlamak, azimli olmak, yönergeleri takip etmek ve bir sonraki adıma geçebilmek.
Rol yapma	Uygun ifadeler, partnerinizin sözlerine yanıt verme, akıcılık ve stratejiler.
Ortak karar alma	Bağlılık, seçimlerin gerekçelendirilmesi ve nihai sonucun elde edilmesi.
Öğrenci materyalleri veya notları	Önemli bilgiler, bunların düzenlenmesi ve faydalı bir dil kullanımı.
Tekrar oyunu	Bilgiyi hatırlayın, hataları açıklığa kavuşturun ve düzeltin, sadece nihai sonuca değil.
Öğrenci Yansımaları	Öğrenme sürecine, zorluklara ve iyileştirme stratejilerine dair farkındalık.

10.2 Öğrenciler İçin Basit Başarı Kriterleri

- Durumun ana hatlarını anlayabiliyorum ve gerekli bilgileri bulabiliyorum.
- Bir görevi tamamlamak için anahtar kelimeler kullanabilirim.
- İngilizce olarak yardım veya açıklama isteyebilirim.
- İkili veya takım çalışmalarına aktif olarak katılabilirim.
- Senaryoyla ilgili kültürel bir unsuru açıklayabilirim.
- Egzersiz sayesinde kolaylaşan bir şeyi söyleyebilirim.

11. Kapsayıcılık, Çeşitlilik ve Erişilebilirlik

Materyaller, dil seviyesi, özgüven, ön bilgi, öğrenme hızı, okuma yazma becerileri, dikkat süresi ve teknolojiye erişim açısından farklılık gösteren öğrencilerin bulunduğu gerçek dünya sınıflarında kullanılmak üzere tasarlanmıştır. Bu nedenle, kaynaştırma, sonradan eklenen bir unsurdan ziyade planlı bir esneklik olarak değerlendirilmektedir.

Boyut	Destek fırsatları	Genişleme olanakları
Dilsel yük	Öncesinde daha az sayıda temel unsur tanıtır; kelime bankaları, örnek diyaloglar ve gerekirse iki dilli bir sözlük sağlayın.	Soruların sayısını sınırlayın; açıklama, yeniden ifade etme veya daha kesin kelime seçimi gerektirin.
Girdi malzemesi	Kayıtları tekrar oynatın veya bölümlere ayırın; ilk dinlemeden sonra metni paylaşın; metni görsellerle ilişkilendirin; talimatları yüksek sesle okuyun.	Öğrencileri kaynaklardan çıkarım yapmaya, özetlemeye veya karşılaştırmaya teşvik edin.
İfade	Önceden pratik yapılmasına, not kullanılmasına, bir partnerden destek alınmasına veya sözlü ya da kısa yazılı bir yanıt verilmesine olanak tanıyın.	Yeni bir koşul, hedef kitle veya ikna gereksinimi ekleyin.
Gruplandırma	Öğrencilere sürekli olarak birinden diğerine sorumluluk yüklemek yerine, amaca yönelik eşleştirme, rol rotasyonu ve karşılıklı destek yöntemlerini kullanın.	Kolaylaştırıcı, dil gözetmeni veya bilgi toplayıcı rollerini atayın.
Zaman	Görevleri net adımlara bölün; zamanlayıcı kullanın; iletişim hedefinize ulaşmayı önceliklendirin.	İsteğe bağlı bir yaratıcı veya araştırma görevi önerin.
Teknoloji	Cihaz paylaşımı, öğretmen rehberliği, çevrimdışı alternatifler ve basılı materyaller sağlayın.	Öğrencileri stratejilerini belgelemeye veya ilgili bir dijital yarışma oluşturmaya teşvik edin.

Kapsayıcı uygulama

Hızı dil becerisiyle eşdeğer tutmayın. Etkili iletişimi, stratejik düşünmeyi, iş birliğini, ilerlemeyi ve tekrar deneme isteğini değerli bulun.

12. Eğitim platformu ve proje sonuçları arasındaki bağlantılar

Lingua Trek öğrenme platformu, proje kaynaklarını öğretmen gelişimiyle birleştiren bir profesyonel gelişim alanıdır. R3 e-öğrenme kursunu sunar ve öğretmenlerin Lingua Trek ile ilk temaslarından bilinçli sınıf kullanımına geçişlerini destekler. Platform, modüler öğrenme içeriği, pratik görevler, değerlendirme unsurları ve tartışma ve fikir alışverişi fırsatları içerir.

12.1 Öğretmenlerin platformda bulacakları

- Proje ekibi üyeleri tarafından oluşturulan, platformu tanıtan ve kullanıcıların Lingua Trek öğrenme ortamının nasıl çalıştığını anlamalarına yardımcı olan bir tanıtım videosu.
- Bu ders modülleri; oyunlar kullanarak dijital dil öğreniminin temellerini, okul içeriği için dijital oyunların değerlendirilmesini, dijital oyunların sınıf içi öğrenmeye entegrasyonunu ve Lingua Trek kullanarak ders tasarlamayı kapsamaktadır.
- Dersin teorik temellerini destekleyen, zorunlu olarak belirlenmiş iki araştırma makalesi ve isteğe bağlı iki ek makale.
- Uzmanlar ve proje ekibi tarafından hazırlanan, teoriyi pratik öğretim yöntemleriyle birleştiren video materyalleri.
- Öğretmenlerin fikirlerini test etmelerine, oyun entegrasyonunu planlamalarına ve sınıf içi kullanımını değerlendirmelerine olanak tanıyan pratik etkinlikler.
- Öğretmenlerin geri bildirim paylaşabileceği, bir oyunu veya materyali test ettikten sonra etkinlikler önerebileceği, örnekler ve faydalı bağlantılar yayınlatabileceği ve diğer öğretmenlerin gönderilerine yanıt verebileceği tartışma alanları ve topluluklar.
- Oyun ve ilgili proje varlıkları platformda yayınlandıktan sonra bunlara erişilebilecek bir yer.

12.2 Platformun Faydaları

Avantaj	Öğretmenler için değer
Esnek erişim	Öğretmenler, belirli atölye çalışmalarının yerinden ve programından bağımsız olarak, mesleki gelişim fırsatlarından yararlanabilirler.
Öğretme faaliyetlerine güven	Bu kurs, dijital bir aracı nasıl piyasaya süreceğinizi açıklamakla kalmayıp, oyun tabanlı bir yaklaşımın neden ve ne zaman kullanılacağını da anlatıyor.
Doğrudan uygulama	Bu etkinlikler, Lingua Trek oyununu ve R1 materyallerini kullanarak teoriyi somut bir plana dönüştürür.
Profesyonel topluluk	Öğretmenler, farklı bağlamlardan edindikleri uyarlama yöntemlerini, sınıf deneyimlerini ve önerilerini paylaşabilirler.
Sürdürülebilir kullanım	Dijital ortam, yeni öğretmenlerin oryantasyonu, atölye çalışmaları ve gelecekteki dersler için sürekli eğitim ve kaynaklara erişim imkanı sağlar.
Sonuçların tutarlılığı	Öğretmenler, araştırma, oyunlar, materyaller ve uygulama kılavuzlarını birbirine bağlı bir öğrenme ekosistemi olarak kullanırlar.



PLATFORMA ERİŞİM

LINGUA TREK ÖĞRETMENLER İÇİN E-ÖĞRENME PLATFORMU

Önerilen başlangıç noktası

Öncelikle platformun tanıtım videosunu izleyin, temel modülü ve gerekli okumaları tamamlayın, ardından bir Lingua Trek senaryosu seçin ve bu belgenin 13. bölümünü kullanarak kısa bir uygulama planı geliştirin.

13. Sınıf Ortamında Uygulama İçin Önerilen Yöntemler

Aşağıdaki yollar pratik önerilerdir, katı tavsiyeler değildir. Programınıza, öğrenci ihtiyaçlarınıza ve erişim gereksinimlerinize en uygun olanı seçin.

Yol	Önerilen sıra	En iyi sonucu şu durumlarda verir:
Deneme dersi	Oyuna kısa bir giriş → oyundan seçilmiş bir bölüm → iletişimsel bir sınıf görevi → özetleyici bir değerlendirme.	Oyunla ilk temas, atölye çalışmaları veya sınırlı ders süresi.
İki derslik köprü	1. Ders: Senaryo ve oyuna giriş. 2. Ders: İşlevsel dil, etkinlik ve tekrar.	Müfredatla kısa süreli bağlantı gerektiren dersler.
Tam metin	Oyun bağlantısı ve ilgili dört dersin tamamı, biçimlendirici değerlendirme ve son gözden geçirme ile birlikte.	Kısa bir modül içerisinde kapsamlı dilbilimsel ve kültürel çalışmalar.
İstasyon modeli	Küçük grup oyun istasyonu, dil destek istasyonu, öğretmen rehberliğinde etkileşim istasyonu ve düşünme istasyonu.	Hareketi teşvik eden ve çeşitli destek biçimlerini içeren sınırlı sayıda cihaz veya ders.
Proje uzatması	Önce tam bir senaryo verilir, ardından öğrenciler bir gezi programı, diyalog, rehber veya sınav oluştururlar.	Daha uzun modüller, disiplinlerarası çalışmalar veya daha ileri düzeyde eğitim almış öğrenciler.

13.1 50 dakikalık giriş dersi

Zaman	Sahne	Öğretmen ve öğrenci etkinlikleri
5 dakika	Giriş	Senaryoyla ilgili bir yer gösterin ve öğrencileri tahminlerde bulunmaya teşvik edin.
8 dakika	Dil hazırlığı	Kısa bir anahtar kelime öbekleri kümesi girin veya hatırlayın.
12 dakika	Oyunla temas	Öğretmenin gözetiminde bireysel olarak, ikili gruplar halinde veya sınıfça oynayın.
15 dakika	İletişim görevi	İlgili bir rol yapma oyunu, karar verme görevi veya problem çözme alıştırmaları kullanın.
7 dakika	Tekrarlamak	Kısa bir alıştırmaya ile temel dil unsurlarını tekrar gözden geçirin.
3 dakika	Refleks	Öğrenciler yeni bir ifade ve faydalı buldukları bir stratejiyi yazarlar.

14. Tüm materyallere ve oyunlara erişim



[TAM R1 MALZEME SETİ](#)



[OYUNU ANDROID VEYA IOS'A İNDİRİN](#)

15. Kalite güvencesi, pilot uygulama ve iyileştirme

Kalite güvencesi, tüm materyal geliştirme sürecinin ayrılmaz bir parçasıydı. İhtiyaç analiziyle başladı, senaryoların ve materyallerin ortaklaşa geliştirilmesiyle devam etti ve son kullanıcılarla pilot uygulamayı içerdi. Öğrenciler ve öğretmenler, oyunu ve eşlik eden öğrenme materyallerini sınıf ortamlarında kullandılar ve kullanılabilirlik, katılım, dil öğrenimi için değeri, açıklık, zorluk seviyesi, tempo, teknik erişilebilirlik ve sınıfta pratik kullanım konularında nicel ve nitel geri bildirim sağladılar.

Pilot çalışmanın sonuçları, öğrencilerin özellikle oyun tabanlı ve etkileşimli etkinlikleri, kültürel ve seyahat bağlamlarını, kelime öğrenimini ve İngilizceyi anlamlı durumlarda kullanma fırsatlarını değerli bulduklarını gösterdi. Öğretmenler ise etkileşimli yaklaşımı, kültürel unsurları, oyun ile sınıf materyalleri arasındaki bağlantıyı ve destekleyici kaynakların pratik faydasını takdir ettiler. Katılımcılar ayrıca, daha net talimatlar, kelime desteği, görevlerin farklılaştırılması, gerçekçi zaman planlaması ve geliştirilmiş gezinme ve teknik yönler de dahil olmak üzere dikkat edilmesi gereken sorunları da belirlediler.

Son öğrenme deneyimine ilişkin kararlar, öğrencilerin ve öğretmenlerin aktif katılımıyla alındı. Daha önceki bir biçimlendirme aşamasında, alternatif oyun çözümlerini test ettiler ve tercih ettikleri yaklaşımı seçtiler; bu yaklaşımın faydalı unsurları da dahil edildi. Oyunun ve materyallerin daha sonraki sınıf içi kullanımı, daha fazla iyileştirme için bir temel oluşturdu. Bu nedenle, bu belgede farklı sürümlerin bağımsız bir karşılaştırmasını sunmaktan ziyade, katılımcı pilot uygulama sürecine ve ortaya çıkan öğrenme kararlarına vurgu yapılmaktadır.

Pilot uygulamadan gelen geri bildirimler	Tasarım Yanıtı/Yapılan İyileştirmeler
Öğrenciler oyunlara, bulmacalara ve etkileşimlere büyük bir istekle katıldılar.	Eğlence ve zorluk unsurlarını koruyarak bunları dil öğrenme kazanımlarıyla açıkça ilişkilendirmek.
Kültürel ve seyahat bağlamları motive ediciydi.	Altı farklı Avrupa bağlamını koruyarak bunları hem oyunlarda hem de derslerde kullanmak.
Bazı öğrencilerin kelime bilgisi ve öğretim konusunda desteğe ihtiyacı vardı.	Görev öncesi dilsel hazırlık, senaryolar, görsel materyaller, modeller ve adım adım talimatlar.
Öğrencilerin farklı seviyelerde olması, görevlerin zorluk derecesini etkiledi.	Esnek destek, çeşitli gruplama yöntemleri ve ek görevler sunmak.
Öğretmenler, sınıfta kullanıma yönelik pratik materyalleri takdir ettiler.	Ayrıntılı senaryoları, net tanımlanmış malzemeleri, olası sorunları ve baskıya alternatifleri göz önünde bulundurun.
Öğretmen desteği, eğitim değerini etkiledi.	Öğretmenin rolünün güçlendirilmesi, yansıtma ve R3 platformuyla bağlantı kurma.

16. Sürdürülebilirlik, aktarılabilirlik ve Avrupa katma değeri

Lingua Trek senaryosu ve beraberindeki öğrenme materyalleri kılavuzu, tek bir proje döngüsünün ötesinde sürekli kullanım için tasarlanmıştır. Değerleri, yeniden kullanılabilir bir senaryo yapısı, uyarlanabilir sınıf materyalleri, dijital bir oyun ve öğretmen mesleki gelişiminin birleşiminden kaynaklanmaktadır. Okullar, bireysel dersleri mevcut müfredatlarına entegre edebilir, tam senaryo modüllerini uygulayabilir, materyalleri atölye çalışmalarında kullanabilir veya yapıyı yeni yerlere, dillere ve öğrenci gruplarına uyarlayabilir.

Tekrar kullanılabilir: Öğretmenler materyalleri sınıftan sınıfa geri döndürebilir ve farklı senaryolar seçebilirler.

Uyarlanabilir: Dil desteği, zamanlama, gruplandırma ve çıktı formatı, senaryonun amacından ödün vermeden özelleştirilebilir.

Aktarılabilir: Oyun oynamayı sınıf içi çalışmalarla birleştiren bu yöntem, yerel bağlama uyarlanmış yeni görevlerin oluşturulmasına ilham verebilir.

Ölçeklenebilir: R3, diğer öğretmenlerin eğitimini destekler, öğretmen toplulukları geliştirir ve atölye çalışmaları düzenler.

Açık ve bağlantılı: Materyallere, proje platformuna ve web sitesine olan bağlantı, daha geniş bir eğitim erişimi sağlıyor.

Avrupa: Öğrenciler, altı farklı ülkeden ortakların iş birliğiyle oluşturulan çeşitli kültürel bağlamlar hakkında bilgi edinirler.

17. Özet ve son değerlendirme

Lingua Trek oyun senaryosu ve beraberindeki öğrenme kaynakları, öğretmenlere sadece bir dizi çalışma sayfası ve dijital oyundan daha fazlasını sunuyor. Merakı iletişime dönüştürmenin tutarlı bir yolunu sağlıyorlar. Yolculuk, İngilizceye doğrudan bir amaç kazandırıyor; sınıf materyalleri öğrencilerin öğrendiklerini algılamalarına, uygulamalarına ve yeni durumlara aktarmalarına yardımcı oluyor; ve öğrenme platformu, öğretmenlerin bilinçli öğretim kararları almalarını destekliyor.

Öğretmenler basitçe başlayabilirler: bir senaryo seçin, giriş yönergelerini gözden geçirin, küçük bir temel dil bilgisi seti hazırlayın, öğrencilerin kendilerini sınamalarına izin verin ve konuşma, karar verme ve düşünme için zaman ayırın. Bu süreci desteklemek için kaynaklar mevcuttur ve aynı zamanda öğretmenin mesleki yargısına da olanak tanır. Öğrencilerin yolculuğun tadını çıkarmaları teşvik edilir, ancak daha derin amacı özgüven oluşturmaktır: İngilizceyi anlama, deneme, iletişim kurma ve öğrenmeye devam etme konusunda özgüven.

Başlamaya hazır mısınız?

R1 kaynak paketinin tamamını açın, mevcut müfredatınızla ilgili bir senaryo seçin ve Ek A'daki Öğretmen Planlama Kontrol Listesi'ni kullanın.

Ek A. Öğretmen Planlama Kontrol Listesi

- ☐ Bir senaryo ve bir veya daha fazla ders seçtim.
- ☐ Oyunun ilgili bölümünü oynadım veya o bölümle ilgili bilgi sahibi oldum.
- ☐ Temel dilbilimsel ve kültürel hedefleri öğrencilerin anlayabileceği şekilde sunabilirim.
- ☐ Öğrencilerin görevi tamamlamadan önce gerçekten ihtiyaç duyacakları kelimeleri seçtim.
- ☐ Cihazlar, projeksiyon ekipmanı ve/veya çevrimdışı bir alternatif hazırladım.
- ☐ Gruplara/çiftlere ayrılmayı ve rollerin atanmasını bilinçli olarak planladım.
- ☐ İhtiyaç duyan öğrenciler için destek programları, daha büyük bir meydan okumaya hazır olanlar için ise ek programlar seçtim.
- ☐ Hangi öğrenme belirtilerini gözlemleyeceğimi biliyorum.
- ☐ Ana iletişim görevi için uygun bir süre ayırdım.
- ☐ Kısa bir değerlendirme veya özetleme etkinliği planladım.

Ek B. Ders Gözlem ve Değerlendirme Formu

Düşünme Alanı/Soru	Notlar
Senaryo / ders / sınıf	
Öğrencilerin en çok ilgisini çeken neydi?	
Öğrenciler İngilizce içeriklerden hangilerini etkili bir şekilde anladılar veya kullandılar?	
Yönergeleri, kelime dağarcığını veya anlatım hızını hangi alanlarda zor buldunuz?	
Hangi öğrencilerin ek desteğe ihtiyacı vardı ve onlara ne yardımcı oldu?	
Oyun, sınıf içi ödevle ne kadar iyi bağlantılıydı?	
Bir dahaki sefere neleri koruyacağım, neleri uyarlayacağım veya neleri çıkaracağım?	
Lingua Trek eğitim topluluğuyla paylaşmaya değer bir öneri.	

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. İfade edilen görüşler ve düşünceler yalnızca yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Avrupa Birliği veya EACEA bunlardan sorumlu değildir.