

# COĞRAFİ BECERİLERİN DİJİTAL DÖNÜŞÜMÜ

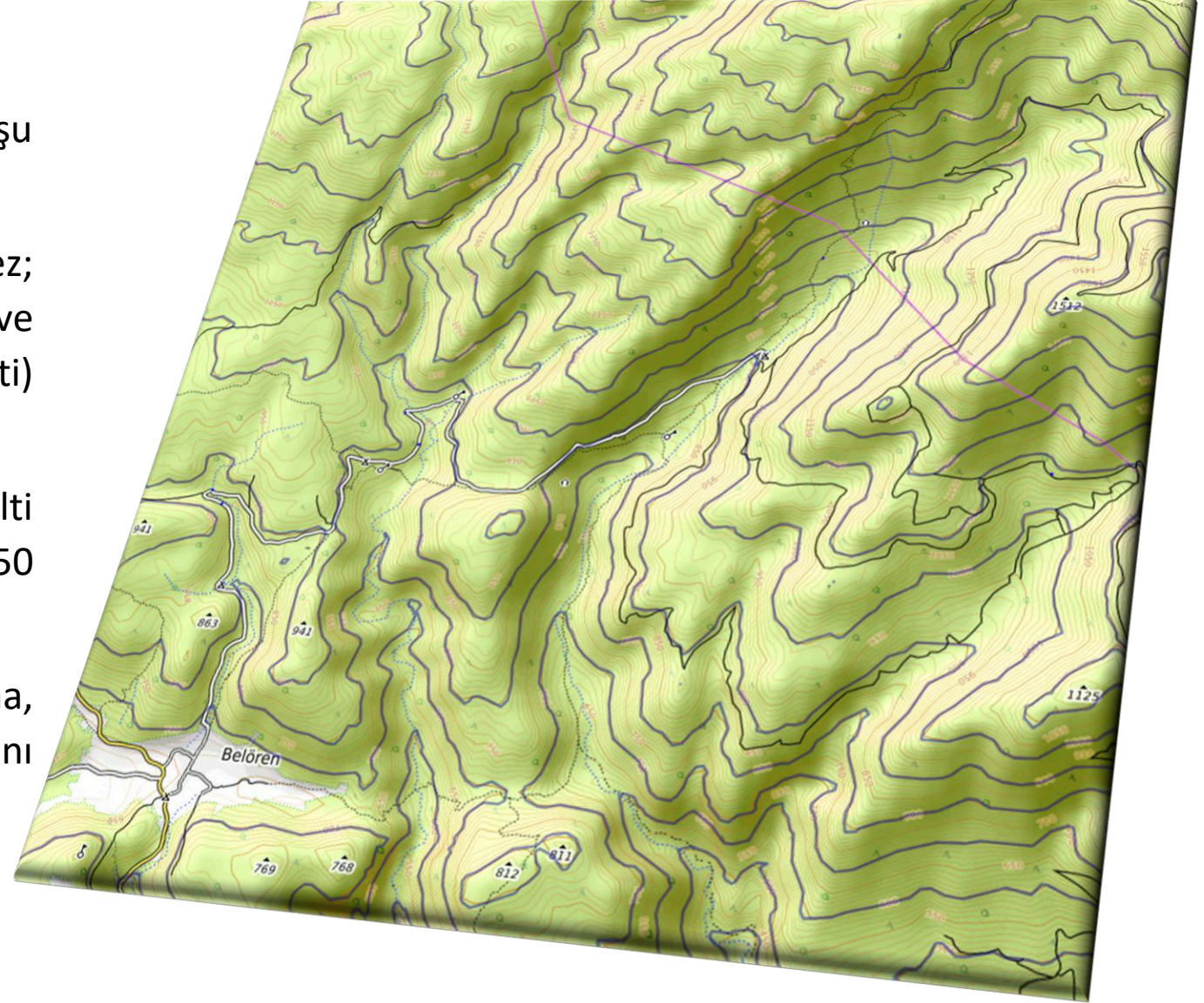
## Maarif Modeli ile Tam Uyum (Bütüncül Eğitim)

Oyunumuz, yeni müfredatın temel taşları olan şu kavramlar üzerine inşa edilmiştir:

**Beceri Temelli Yaklaşım:** Öğrenci bilgiyi ezberlemez; izohips verilerini kullanarak analiz yapar, sentezler ve sahada bir "eyleme" (soru çözümü/koordinat tespiti) dönüştürür.

**Anlamli Öğrenme:** Soyut bir kavram olan yükselti eğrileri, Bergama'nın gerçek topografyası ve "2050 senaryosu" ile somutlaşır.

**Erdem-Değer-Eylem Çerçevesi:** Doğal çevreyi koruma, iklim değişikliği farkındalığı ve vatan coğrafyasını tanıma değerleri oyunun hikaye akışına eklenmiştir.



# COĞRAFİ BECERİLERİN DİJİTAL DÖNÜŞÜMÜ

## Eğitsel Değer: Mekânsal Düşünme Becerisi

İzohips Operasyonu, öğrencilere şu 21.yüzyıl yetkinliklerini kazandırır:

### Görsel-Uzamsal Zekâ:

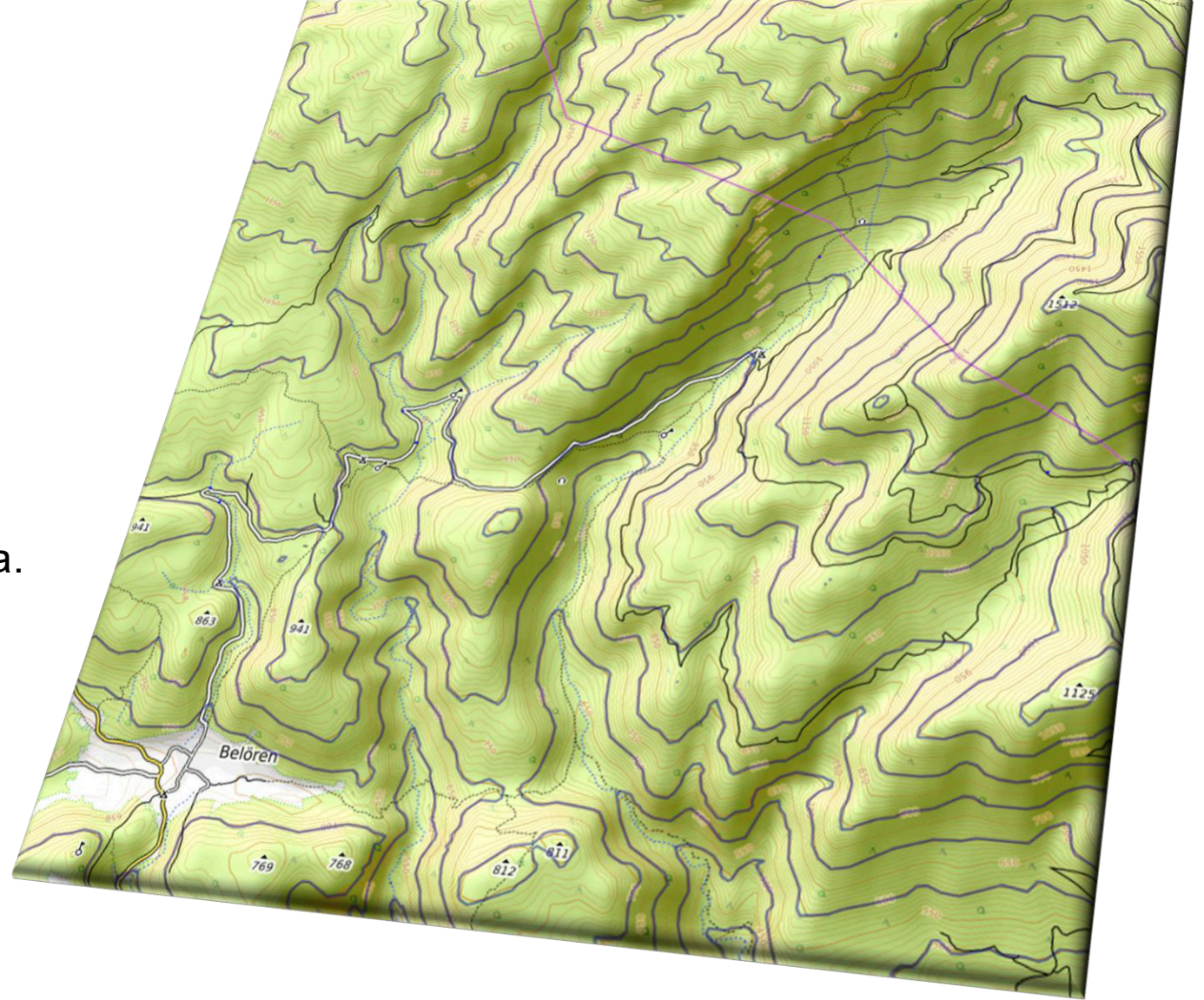
İki boyutlu haritalardan üç boyutlu profiller çıkarabilme.

### Dijital Okuryazarlık:

Coğrafi Bilgi Sistemleri (CBS) mantığını kavrama.

### Stratejik Karar Verme:

Sınırlı pucu ve zamanla en doğru sonuca ulaşma.



# COĞRAFİ BECERİLERİN DİJİTAL DÖNÜŞÜMÜ

## Nasıl Oynatılır?

**Hazırlık:** Excel dosyasına sınıf listenizi kopyalayınız. Dosyadaki eşleştir düğmesine (makrolara izin vermeniz gerekir.) basarak takımları oluşturunuz. Bu listeyi [csv](#) formatına çevirip karargah.html ye yükleyiniz

**Brifing:** "Intro Video"yu sınıfa izleterek hikaye akışını başlatınız.

**Görev Başına:** Videodan sonra takımları bilgisayar başına alınız.

Öğrencilerin, "Saha Kılavuzu'ndaki izohipler ile ilgili bilgilerden yararlanarak 10 kritik görevi bitirmesini sağlayınız.

**Değerlendirme:** karargah.html üzerinden gelen anlık verilerle sınıf başarısını analiz ediniz ve "Görev Sonu Raporu" ile süreci taçlandırınız.

**NOT:** YEĞİTEK'in Yenilikçi Sınıfları için hazırlanmıştır.

