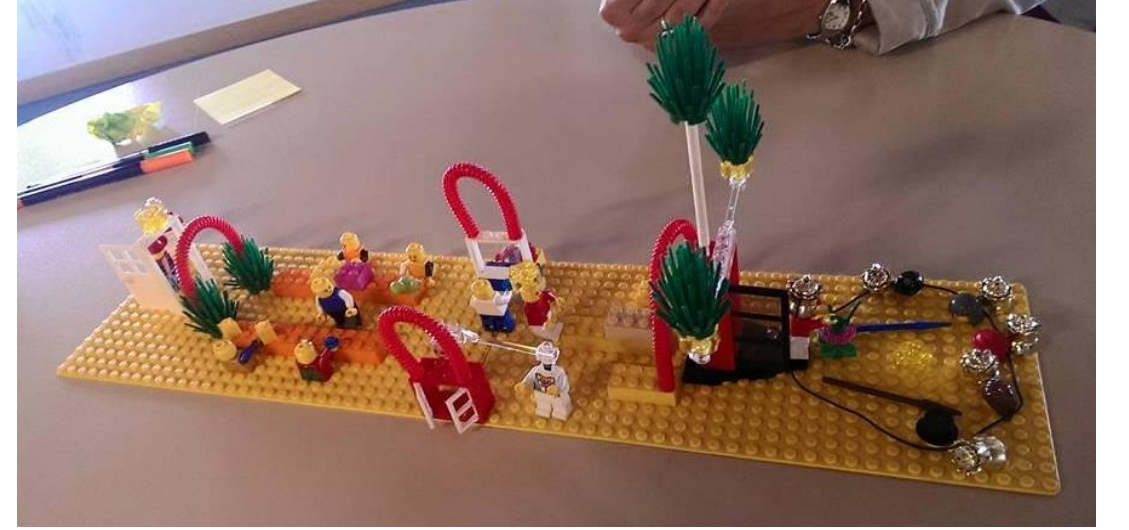


# Oyunlařtırma ve Kütüphane

**Dr. Demet Soylu**  
**Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi**  
**Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü**



# Benim hikâyem



Hacettepe Üniversitesi Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü'nün koordinatörlüğünde yürütülen AB Projesi **(XLIBRIS)** kapsamında planlanan "*Kütüphanelerde Markalaşma*" ve "*Kütüphaneler için Oyun Tasarımı*" başlıklı atölyeler

Oyun

Oyunlaştırma

Eğitim

Oyunlu tasarım

Tıp

Pazarlama

İşletme

.....

# Neden Oyunlaştırma?

- Son yıllarda bireylerin bilgiyi öğrenme, kavrama ve arama alışkanlıklarının değişmesi ve biçimlerinin değişmesi,
- Yeni nesil kullanıcıların öğrenme ortamlarına ve bilgi merkezlerine ilişkin beklenti ve algılarının değişmesi,
- Geleneksel eğitim yöntemlerinin, öğrenme araçlarının yenilikçi, dâhil edici, kapsayıcı ve motivasyonel pedagojik yaklaşım ve yöntemlerle desteklenmesi konusundaki ihtiyacın ortaya çıkışı,



# Neden Oyunlaştırma?

- Eğitim ve öğrenme ortamlarında öğrencinin dikkatinin dağılması, konsantrasyon kaybı, öğrencinin motivasyonun düşmesi gibi sorunların yaşanması,
- Öğrencilerin pasif konumdan aktif konuma geçirilebilecek yöntemlere gereksinim duyulması,
- Öğrencilerin hazır bulunuşluklarına, farklı zeka düzeylerine, beceri ve motivasyonlarına hitap eden kişiselleştirilmiş özelliklere sahip motivasyonel tasarımlara gereksinim duyulması,









**Yemeksepeti**

Bu hafta semtinde  
en az **1000 puan** toplayarak  
muhtar olan herkese

**50 TL İNDİRİM KUPONU!**



STARBUCKS

**HAPPY HOUR**



**NOW 2-7 pm**

BUY ONE, GET ONE FREE  
ANY HANDCRAFTED DRINK

**Buy one,  
get one free.**

At participating Shell stations  
24 Oct - 6 Nov 2019



conditions apply







- Sınırları ve kapsamı kurallarla belirlenmiş, ölçülebilir sonuç ve çıktıları olan, oyuncuların yapay bir çatışma içinde yer aldığı sistemdir (Salen ve Zimmerman, 2004).
- Eğlenceli kural ve hedefleri olan yapılandırılmış bir deneyimdir (Kim, 2019).
- Efsanevi oyun tasarımcısı Sid Meier (Gamedeveloper, 2012) ise oyunların, bir dizi ilginç tercihler serisi olduğunu belirtmiştir
- Noemi ve Maximo (2014, s. 230) oyunların belirli kurallar çerçevesinde oynanan ve oyuncuyu ödüllendirme ile eğlendirme amaçlı fiziksel veya zihinsel bir yarış olduğunu ifade etmiştir

# Tanım-oyunlaştırma

- Oyunlaştırma, bir dizi teorik ve ampirik bilgiyi, teknolojik alanları, platformları ve motivasyon kuramlarını kapsayan çok disiplinli bir kavramdır (Seaborn ve Fels, 2015)
- Bu kavram eğitimde öğrenci katılımını ve yetkinliğini teşvik etmeyi ifade ederken (Muntean, 2011, s.323), sistemlerin kullanılabilmesi açısından kullanışlılık ve kullanılabilirlik unsurlarını (Saha, Manna ve Geetha, 2012, s. 96), yazılımların iyileştirilmesi bağlamında da oyun mekanikleri ve dinamiklerinden yararlanmayı (Rajanen and Rajanen, 2017) temsil etmektedir.
- Oyunlaştırma kavramı ilk kez 2002 yılında Nick Pelling tarafından kullanılmıştır.

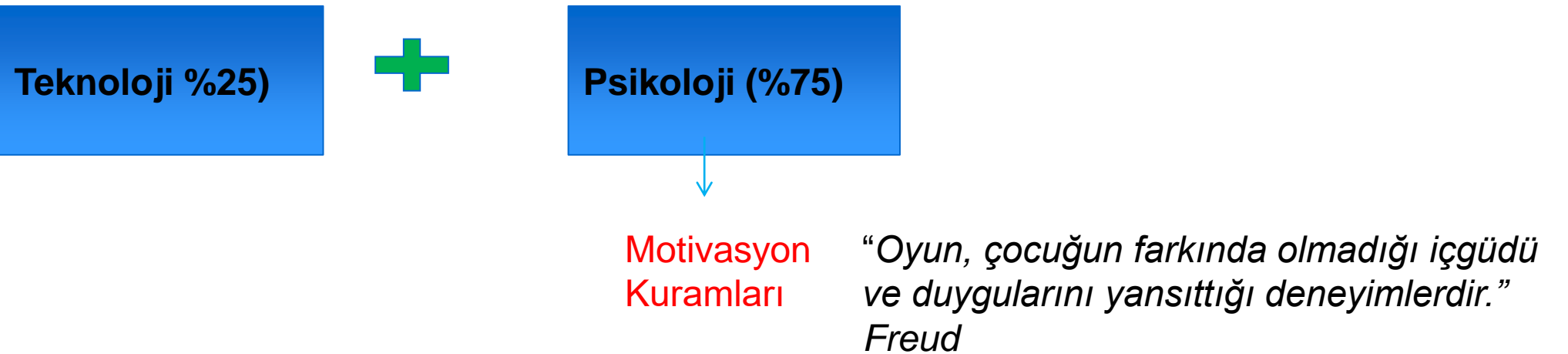
# Tanım- oyunlaştırma

- Oyunlaştırma, motivasyonel problemlerin çözümüne yönelik eğlenceli bir tasarımdır ve adanmışlık sağlama aracıdır
- Bireylerin davranışlarında (öğrenme, kullanım, tüketim vb.) değişiklik yaratmak ve onları motive etmek için oyun dışı bağlamlarda oyun mekanikleri ve dinamiklerinin kullanılmasıdır (Werbach, 2013; Perez, 2015)
- Oyunsu deneyimler oluşturma ve yaratma süreci (Koivisto ve Hamari, 2014),
- Bireylerin faaliyetlere daha kolay dahil edilmesini sağlayan, işbirliği ve etkileşimi artıran bir araçtır (Kim, 2015)

*“Oyun, araştırmanın en üst seviyesidir” Einstein*

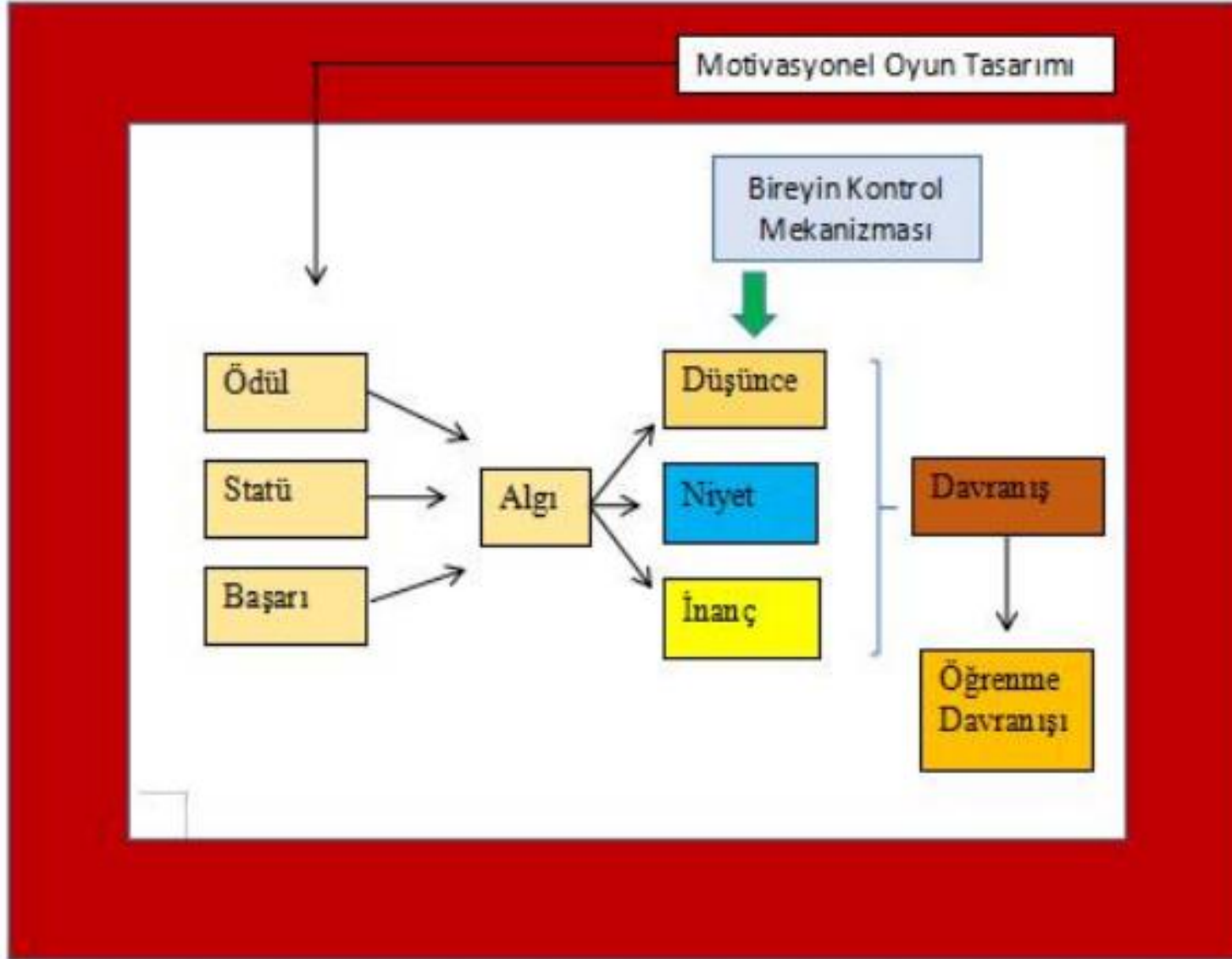
# Tanım- oyunlaştırma

- Oyun tasarım teknikleriyle gerçek yaşamda karşılaştığımız sorunları çözmeye yaklaşımdır (Yılmaz, 2020),
- Kullanıcının ve öğrencinin eğitim ortamlarına katılımını sağlayan, eğitim müfredatlarında hedeflenen öğrenme çıktılarına ulaşılmasını sağlayan ve eğitim ortamında karşılaşılan sorunları çözmeyi, kullanıcı deneyimini iyileştirmeyi hedefleyen pedagojik bir **yaklaşım**, **araç** ve **metodoloji**dir.





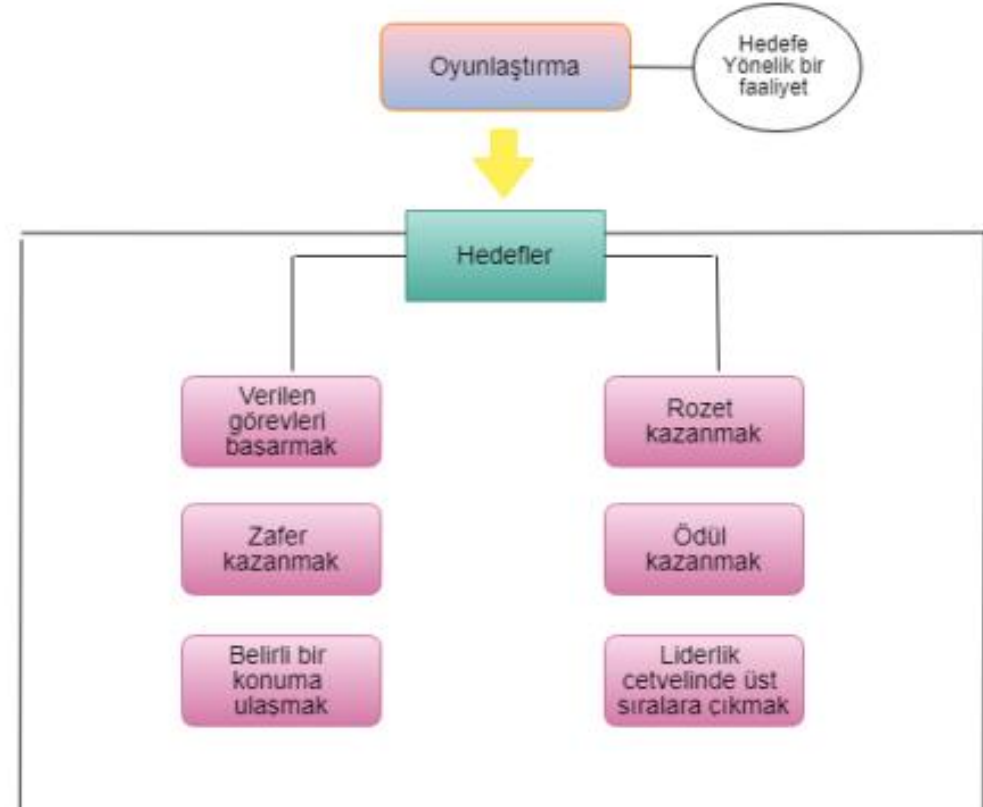
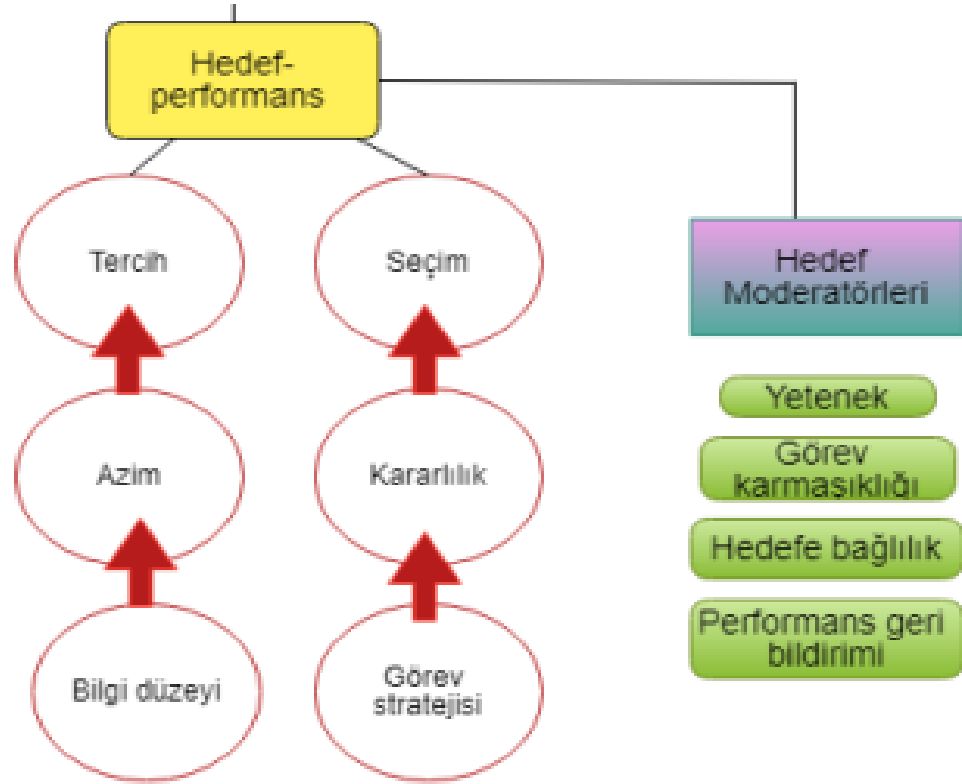




# Oyunlaştırılmış Sistem



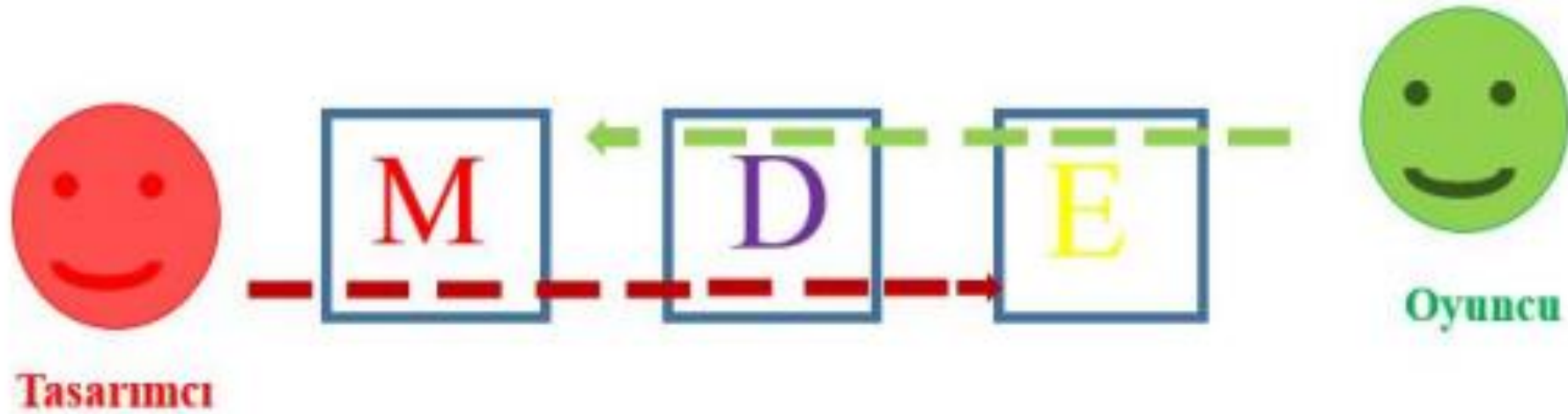
# Hedef Belirleme Kuramı





- 1- Özerklik
- 2- İlgililik
- 3- Yetkinlik

# MDA (Mekanik, Dinamik ve Estetik Modeli)



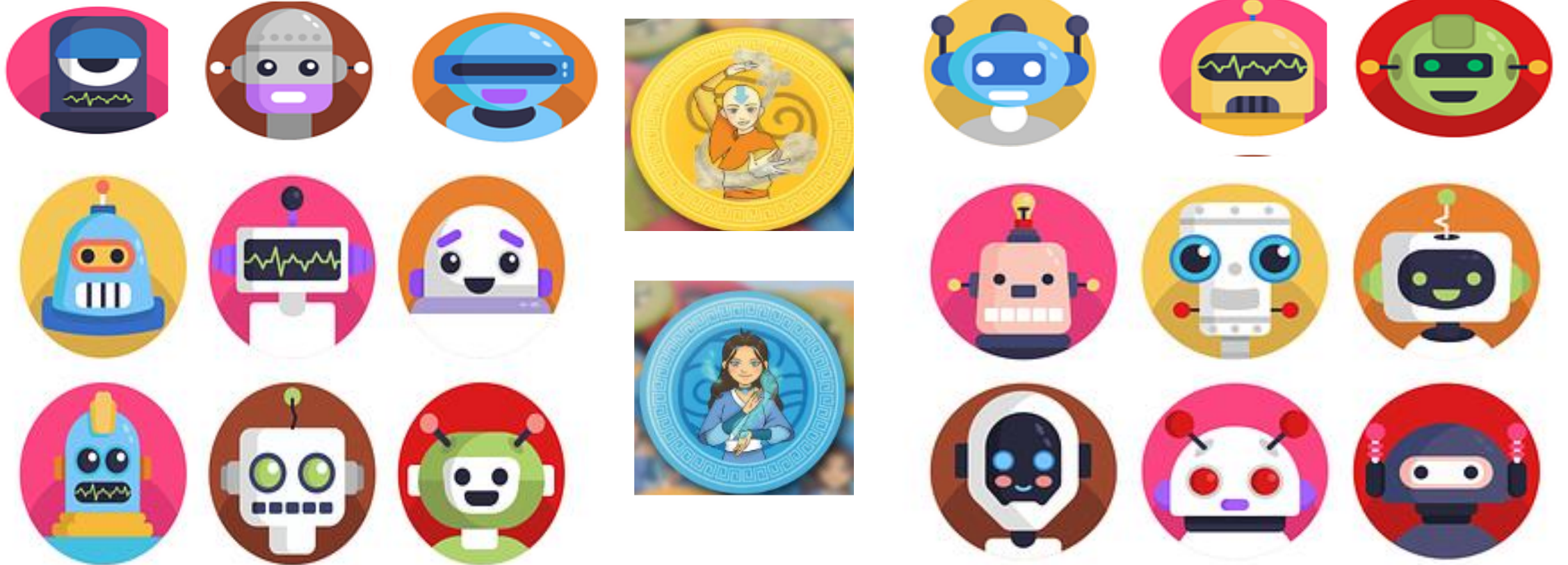
# MDA (Mekanik, Dinamik ve Estetik Modeli)



Duygu  
Sınırlılık  
Hikâye  
Oyuncuların  
arasındaki ilişki

Yarış  
Şans  
İşbirliği  
Geri bildirim  
Meydan okuma  
Eşya

## Avatar





# Oyun Unsurları-Rozet

## Rozet



Öz-belirleme kuramı

- ✓ Kişiselleştirilmiş alan
- ✓ Aidiyet

Kitap Klubü Rozeti



Ayın En Çok Kitap  
Ödünç Alanı



# Oyun Unsurları-*Liderlik Cetveli*



**Liderlik Cetveli**

**Bu Ayın En Çok Okuyan 3 Lideri**

☆

☆

☆

## Bu Ayın En Özverili Üç Lider Kullanıcısı



**Haftanın En Sıkı Kullanıcıları**

☆

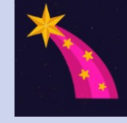
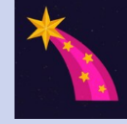
☆

# Oyun Unsurları-*Liderlik Cetveli*

## Haftanın Yıldız Halk Kütüphanecileri



## Bu Haftanın Bilgi Okuryazarı Kahramanları



# Oyun Unsurları-Ödül



# Oyun Unsurları-Ödül



- 50 altın: 1 tiyatro bileti  
70 altın: X Cafe'de kahve fırsatı  
80 altın: Sergi daveti  
100 altın: Hediye koleksiyonundan dilediğin kitabı al

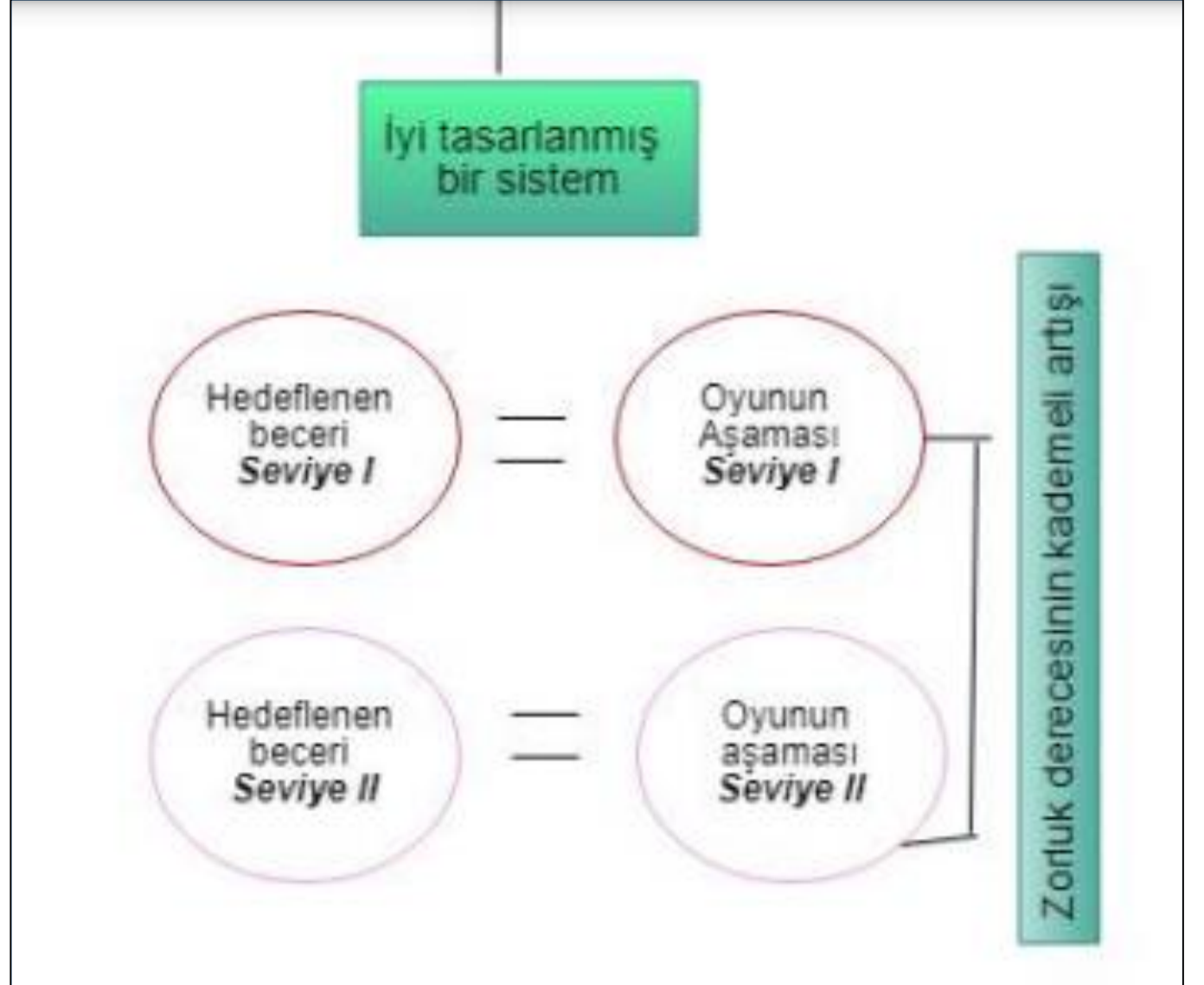


# Oyun Unsurları- *Başarı*- *Seviye*-*Eşya*

**Başarı**



Başarı motivasyonu  
kuramı

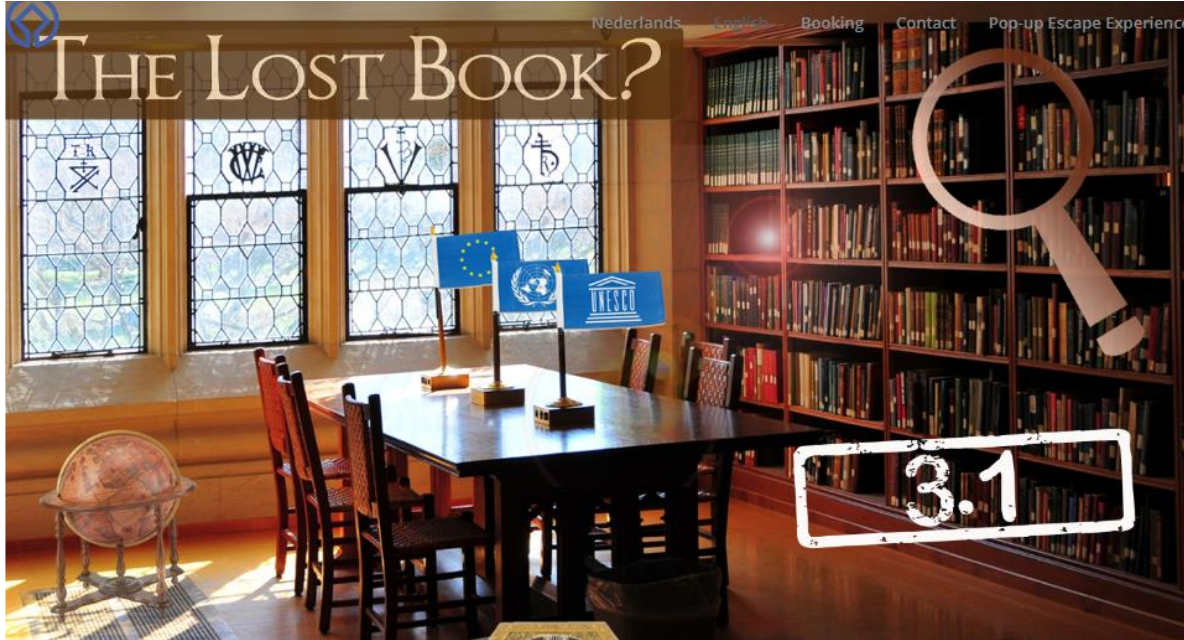




# **Kütüphanelerde Oyunlařtırma**

- Covid 19 döneminde online kütüphane oryantasyonu etkinliđi
- Zamanda yolculuk (kütüphane tarihi, üniversite tarihi)
- Kütüphane koleksiyonları, arşiv kaynakları

# UNESCO Utrecht Bilgi Merkezi-Kayıp Kitap Oyunu



## Kitap mı kayboldu?

Kütüphanede alarm: Bir kitap eksik! 60 dakika sonra profesör gelecek. Önemli bir ders için kitaba ihtiyacı var. Onun şifreli notlarının şifresini çözüp Kayıp Kitap'ı zamanında bulabilir misin?

The Lost Book, Da Vinci Şifresi tarzında bir kütüphane odasından kaçış oyunudur. Sadece eğlenceli değil aynı zamanda eğitici: UNESCO, Dünya Mirası ve İnsan hakları hakkında ilginç gerçekleri öğreneceksiniz.

# Kütüphanedeki Gizem Çöz Oyunu (Claremont Üniversite Kütüphanesi, Kaliforniya)



Gerilim

Gizem

Zaman sınırı

Karanlık bir kütüphane

Bulmaca

Benim kütüphanemde hayalet görülmüş. İpuçlarını takip et ve gizemi çöz...

Kütüphane haritası duvarda asılı. Her bir lokasyonda ipucu saklı..

Bazı ipuçları raflarda kitaplarda saklı. İstenilen kitaba git ve gizemi çöz.

Shh. kütüphaneciler de hayaletin nerede olduğunu biliyor olabilir...

# (Saklı Hazine Oyunu-Guldborgsund Halk Kütüphanesi, Danimarka)

Guldborgsund Halk Kütüphanesi, Gizli Hazine projesi kapsamında yerel vatandaşları ve şehrin ziyaretçilerini şehir etrafında interaktif yürüyüşlere davet ediyor.

Her bir yürüyüşün belirli bir hikayesi var.

Şehrin tarihine, edebi ve kültürel değerlerine ilişkin bulmacalar, ödüllü sorular

Kasaba içerisine yerleştirilen quizler,

Açık havada öğrenme deneyimi

Şehrin tarihsel derinliğini ve yaşayan kültürünü oyun deneyimine dönüştürmek

Kullanıcının kütüphane deneyimini iyileştirmek ve kullanıcı katılımını artırma

# Goblin Threat İntihal Oyunu, Lycoming College



Akademik  
dürüstlük



# Goblin Threat İntihal Oyunu, Lycoming College

Tara, online bir veritabanındaki bir makaleyi atıfta bulunmadan kullanabilir

Diğer makalelerdeki bilgileri içermektedir

Sadece öz bölümünü kullanmaktadır

Bunu asla yapamaz.

Sınıf tartışmasında kullanılmıştır.



Tara can use an article in an online database without citing it if:

**A**

It contains only information found in other articles

**B**

She only uses the abstract

**C**

She can never do this

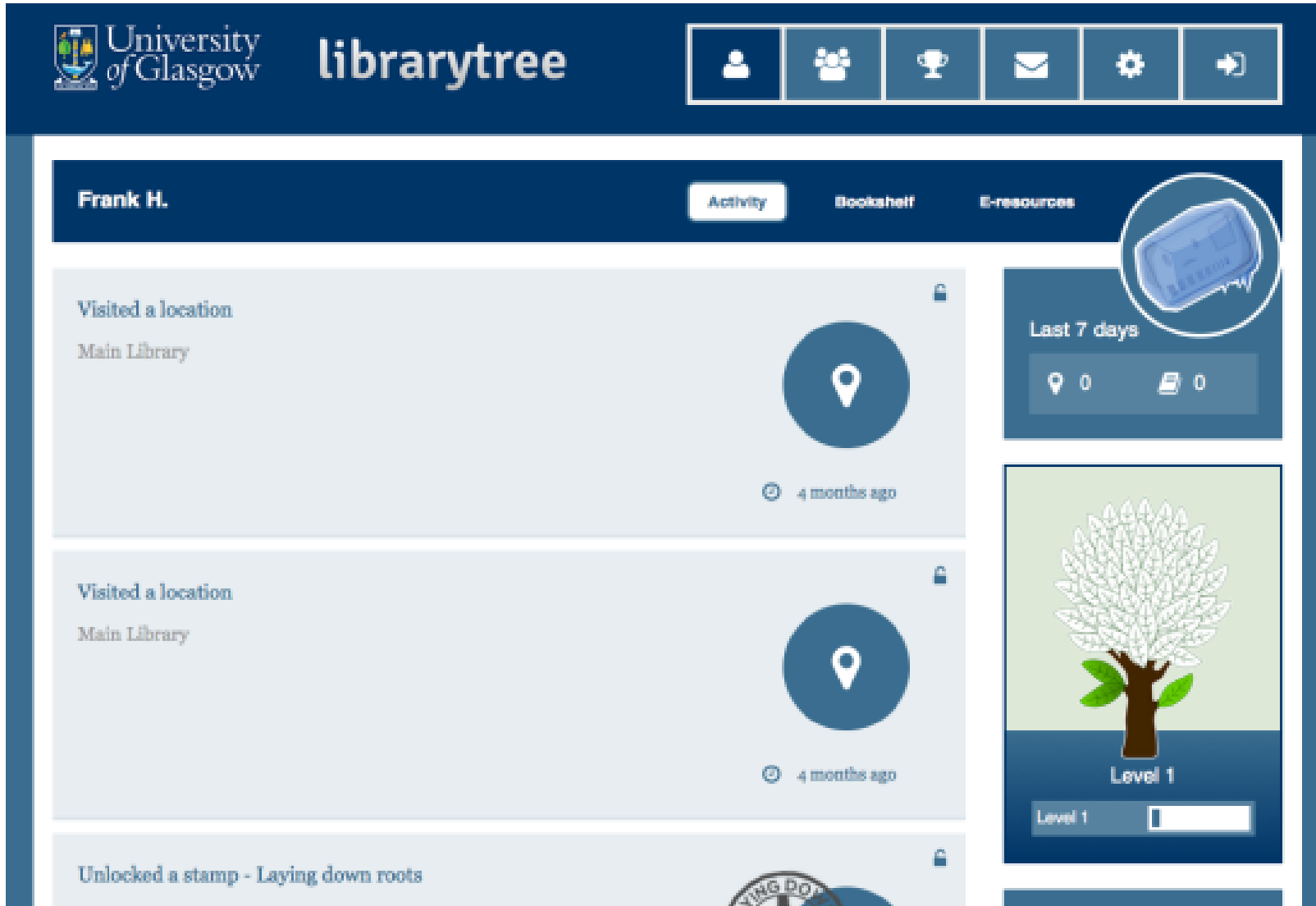
**D**

It was used in class discussion

Goblins left in this room:

Rooms  
Cleared

# Library Tree System (Kütüphane Ağacı Sistemi)-Glasgow Üniversitesi



Kullanıcının kütüphane ile etkileşimleri kütüphane sistemi tarafından takip edilmektedir:

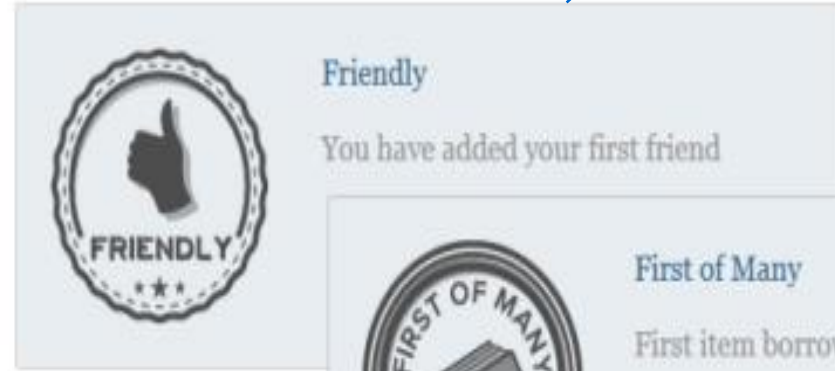
- Kütüphane binasına giriş
- Kütüphanenin birimlerini ziyaret
- Kütüphaneden kitap ödünç alma
- Ödünç alınan kitabı zamanında teslim etme
- E-kaynaklara erişim

(Barr ve diğerleri, 2016)

# Library Tree System (Kütüphane Ağacı Sistemi)-Glasgow Üniversitesi

- Her bir eylem için rozet, puan
- Liderlik cetveli

Eklene arkadaşlar için arkadaş canlısı rozeti



İlk alınan kitap rozeti

# Library Tree System (Kütüphane Ağacı Sistemi)-Glasgow Üniversitesi

Haftanın  
kahramanı

Toplam ödünç  
alınan kaynak

## Librarytree in a week

### Weekly hero

🏆 644 Jingyue  
L.

### Visits leader

📍 14 Sam M.

### Total items borrowed

📖 9124

### Total visits

📍 248

### College Progress

Social Sciences



Arts



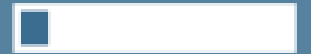
Science & Engineering



Medical, Veterinary & Life Sciences



Other



# Lemontree Huddersfield Üniversitesi, İngiltere

- Akademik bir kütüphanede oyunlaştırma
- Lemontree, kullanıcıların kütüphanenin hem sanal hem de fiziksel kaynaklarını kullanarak sanal rozet ve para kazanmasını sağlayan oyunlaştırılmış platformlardan biridir.
- İngiltere'de Huddersfield Üniversitesi, Lemontree'nin öğrencilerin kütüphane kullanım alışkanlıklarını olumlu yönde etkilediğini ve kütüphane kullanımının arttığını ortaya koymuştur (Walsh, 2016)



# Lemontree Huddersfield Üniversitesi, İngiltere

- Kitap ödünç alımı,
- Kaynakları iade etme,
- Kullanılan kaynak türüne göre ödül,
- Kütüphaneye giriş ve geliş zamanları
- Haftada beş gün kütüphaneye gelme,





# Lemontree Huddersfield Üniversitesi, İngiltere



Tree + Lemons



sapling + Insects



Tree + Flowers



Fresh pip



seedling



young leaf



mature leaf



sapling



tree

# Lemontree Huddersfield Üniversitesi, İngiltere



- **Gece baykuşu rozeti:** Akşam saat 10.00'dan sonra beş kez kütüphaneye giriş,
- **Altın para ödülü:** Yorumumunun 250'den fazla görüntülenmesi veya etiketlenmesi,
- **İnsani değerler rozeti:** Toplum bilimleri alanında kaynak ödünça alımı
- **Teknik beceri rozeti:** 5 kez bilgisayar mühendisliği kaynaklarının ödünç alımı

# Lemontree Huddersfield Üniversitesi, İngiltere

## Recently

[Search for friends](#)



Dave Pattern Redeemed a promotional code

+ 250 points

December 02 at 16:17



Cath accessed an e-resource

+ 5 points

December 02 at 10:11



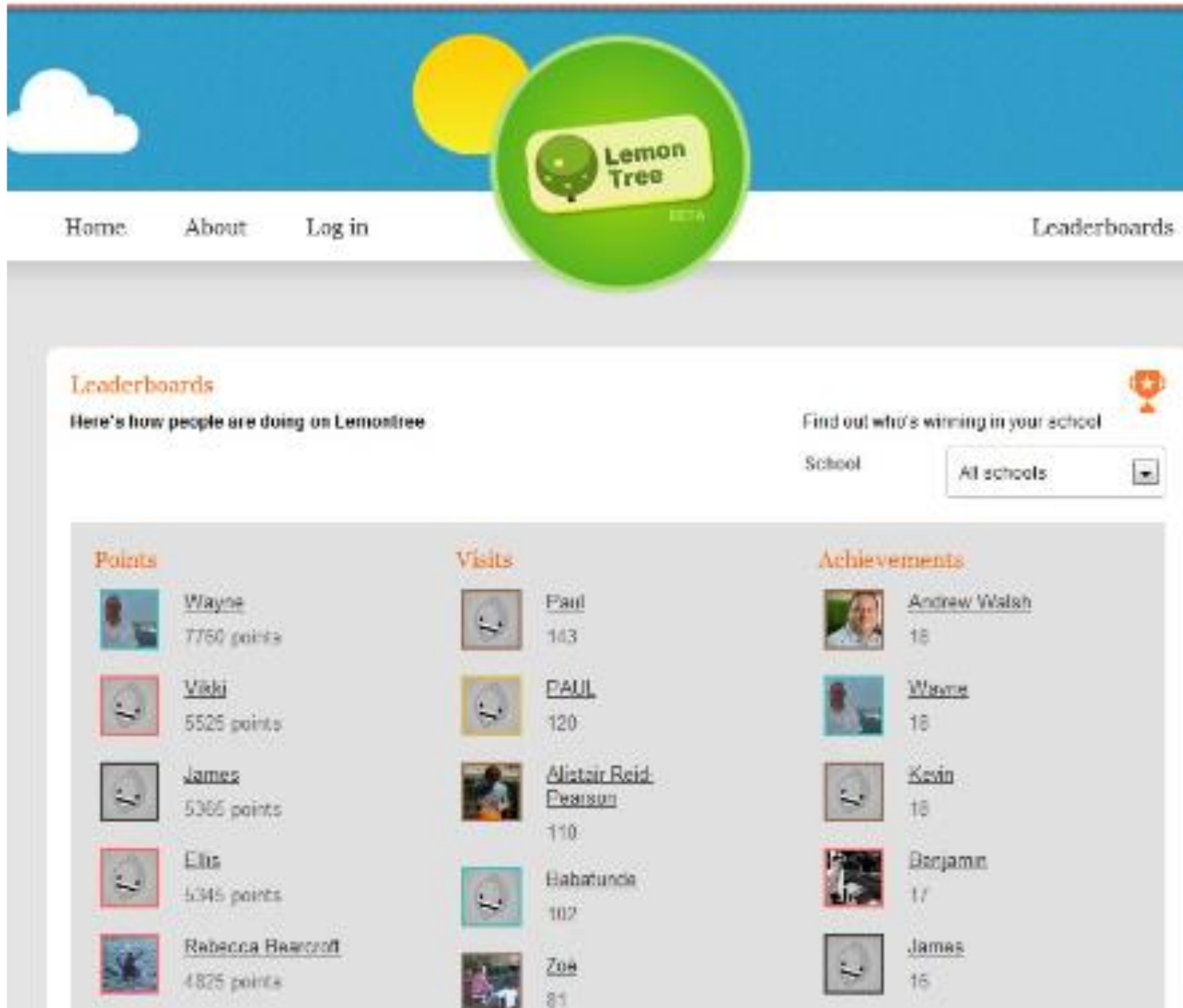
Greg Ingham borrowed The politics of aesthetics : the distribution of the sensible

+ 25 points
















November 30 at 14:17



# Lemontree Huddersfield Üniversitesi, İngiltere



The screenshot shows the Lemontree website interface. At the top, there is a blue header with a yellow sun, a white cloud, and a green circular logo with a lemon and the text "Lemon Tree". Below the header are navigation links: "Home", "About", "Log in", and "Leaderboards". The main content area is titled "Leaderboards" and includes the text "Here's how people are doing on Lemontree". To the right, there is a search box for "School" with a dropdown menu currently set to "All schools". The leaderboard is divided into three columns: "Points", "Visits", and "Achievements". Each column lists names, profile pictures, and their respective scores.

Points	Visits	Achievements
 <a href="#">Wayne</a> 7760 points	 <a href="#">Paul</a> 143	 <a href="#">Andrew Walsh</a> 18
 <a href="#">Vikki</a> 5525 points	 <a href="#">PAUL</a> 120	 <a href="#">Wayne</a> 18
 <a href="#">James</a> 5365 points	 <a href="#">Alistair Reid Pearson</a> 110	 <a href="#">Kevin</a> 18
 <a href="#">Ellis</a> 5345 points	 <a href="#">Babatunde</a> 102	 <a href="#">Benjamin</a> 17
 <a href="#">Rebecca Bearcroft</a> 4825 points	 <a href="#">Zoe</a> 81	 <a href="#">James</a> 16



# Kütüphane Oryantasyon Oyunu (Emory & Henry Üniversite Kütüphanesi, Virginia)



Kullanıcının kütüphane ile  
ile kolay etkileşim  
kurmasını sağlamak,

Ekip oyunu  
Grup dinamikleri

## Sorular

- Kütüphanenin amacı
- Ödünç alma süreleri
- Koleksiyonlar

# Kentucky Üniversitesi Kütüphanesi- Kitap Okuma Sürecinin Oyunlaştırılması



- Kitap okuma yarışmaları
- Grup etkinliği
- Kitabın içeriği, türü ve kapak kısmı, konusu ve karakter hakkında sorular
- Kitap okuma alışkanlığını geliştirme
- Kullanıcılarına arasındaki etkileşimi artırma
- Ödüller



# Portland Devlet Üniversitesi Kütüphanesi

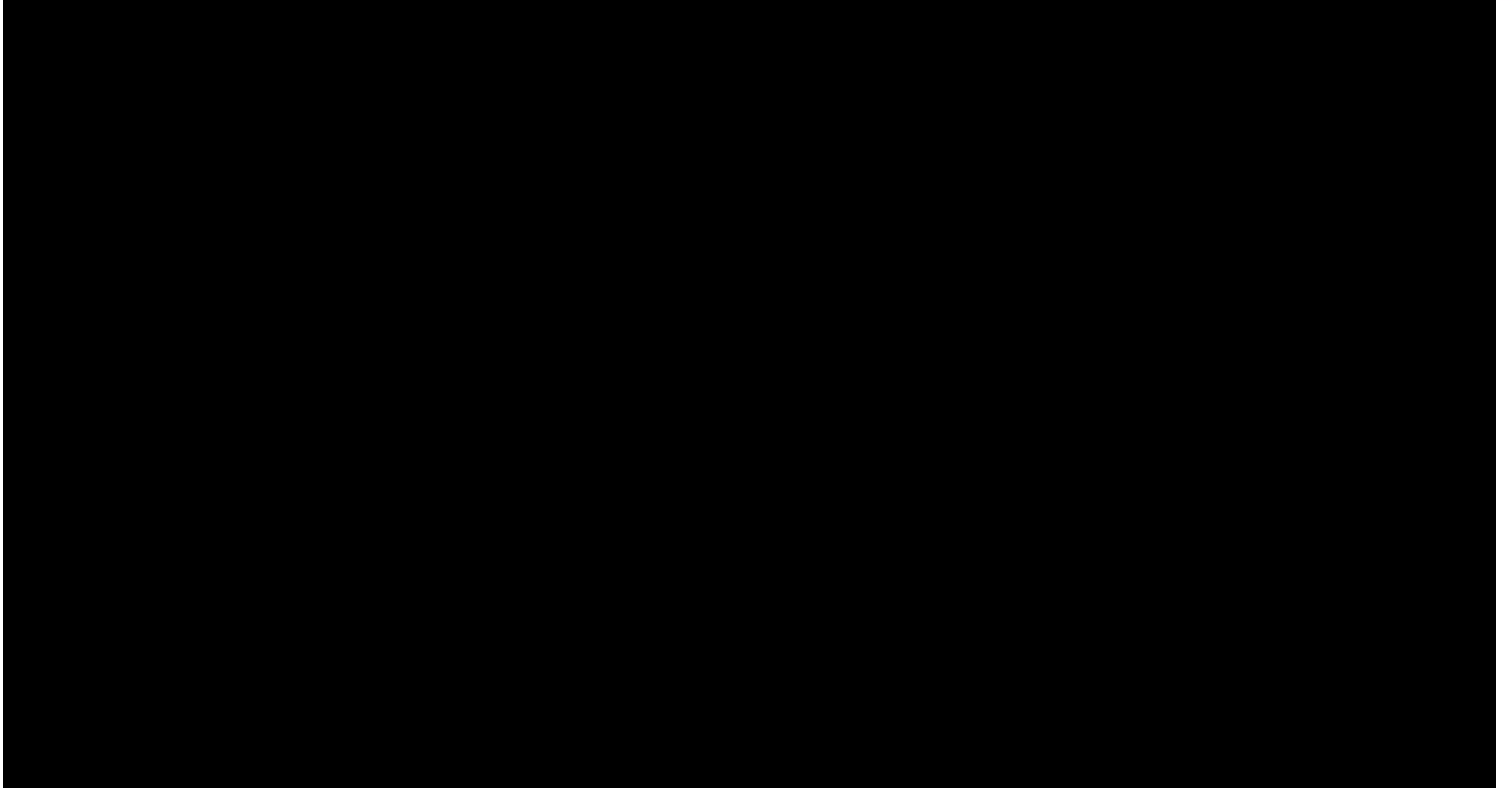
- Portland Devlet Üniversitesi Kütüphanesi, kullanıcılarının BOY becerisini geliştirmek ve kazanılan becerileri sertifikalandırmak amacıyla dijital rozet sistemi ve dijital müfredat geliştirmiştir (Ford ve diğerleri, 2014)
- Kullanıcılara websitesi değerlendirme, farklı bilgi türlerini anlama, atıf stillerini öğrenme, yazma gibi görevler verilerek, Web Ninja, Keyword Hacker, Recorder Silver Pem, Master Info Analzyer gibi rozetleri kazanmaları sağlanmıştır

# New York Halk Kütüphanesi “ Geleceđi Bul Oyunu”

- Oyunlařtırma uzmanı McGonical ve ekibi tarafından hazırlanan bir oyun,
- Kütüphanede bir gece *“Macera yařamak için başka bir mekan aramaya gerek var mıydı?”*
- 100 görev
- 500 yarışmacı
- Kütüphane koleksiyonundan istenen kaynađı bulma,
- Telefonlarından QR kod ile tarayarak bulduklarını belgeleyecekler,
- Okudukları kaynaktan ilham alarak kendilerine ait bir metin taslađı hazırlamaları,
- Kütüphane koleksiyonuna eklenecek 500 yazarlı bir kitabın yazımı...

*“Geçmiş bilgilerle geleceđi  
şekillendir”*

# New York Halk Kütüphanesi “ Geleceđi Bul Oyunu



# New York Metropolitan Museum of Art (Metropolitan Sanat Müzesinde Katili Bul Oyunu)

Oyun kurgusu

Yetişkin

Ekibiniz MET'de gerçekleştirilen bu cinayetin gizemini çözebilir mi? Bizimle katil avına çıkmak ister misin?

Öldürülen bir küratör, arkasında sanat eserlerinde şifreli ipuçları bıraktı. Birlikte şifreleri çözmeye ne dersin?

Gelin, sanat galerisinde Leonardo da Vinci'nin eserleri arasında ipuçlarını arayalım Cinayet dedektifi olmanıza gerek olmasa da, ihtiyacınız olan tek şey dikkatli bakan gözler ve rahat bir ayakkabı :)



# New York Metropolitan Museum of Art ( Metropolitan Sanat Müzesinde Saldırganı BulOyunu)

ÇOCUKLARIN SANATA AŞIK OLMASI İÇİN EĞLENCELİ BİR YOL

Çocuklar ve yetişkinler için bir sanat macerası

Zamanda yolculuk deneyimi

- Mumyalar
- Zırhlı şövalyeler
- Saray odaları
- Gizli bahçeler
- Eğlenceli sorular
- Bilgilendirici ipuçları
- Öğretici yanıtlar



# New York Metropolitan Museum of Art ( Metropolitan Sanat Müzesinde Harry Potter Oyunu

Harry Potter'ın kitap ve filmlerindeki karakterleri, yerleri büyü mükanları yansıtan sanatın peşinde MET'de büyü bir yolculuk

Güçlü bir büyücü

İksir ustası

Ejderha

Uçan baykuşlar

Deniz kızları

Tek boynuzlu atlar

Harry Potter kitaplarına atıflar

Harry Potter kitap ve filmleri ile müze sanat eserleri arasında köprü





# Kütüphanedeki Gizli Ajanlar-Lycoming College, Pennsylvania

- Bu oyun, BOYeđitimini almaya yeni başlayan gruplar için Lycoming College'de bir kütüphaneci tarafından tasarlanmıştır.
- Oyun içinde, kullanıcıların kütüphane ile etkileşim içine girmesini sağlayan mini oyunlar serisi bulunmaktadır.
- Birinci sınıf öğrencileri başlangıç düzeyi Bilgi Okuryazarlığı eğitimi



# Kütüphanedeki Gizli Ajanlar-Lycoming College, Pennsylvania

Ajanların bilgi kaynaklarını anlaması önemlidir. Kütüphanelerde, popüler ve bilimsel kaynaklar bulunmaktadır. Her bir özelliği doğru başlık ile eşleştirin

Bilimsel

It is important for spies to understand their information sources. In libraries, there are popular and scholarly sources. Place each trait under the correct heading.

Scholarly		Popular
	Written by Journalists	
	Written by Scholars	
	Graphically Attractive	
	Graphically Boring	
	Bibliography	
	No Bibliography	

Score:  
50

Gazeteciler tarafından yazılan

Bilim insanları tarafından yazılan

Grafiksel açıdan ilgi çekici

Grafiksel açıdan sıkıcı

Bibliyografya

## Pierce İlçe Halk Kütüphanesi, Washington

- Gençler için ödüllü yaz yarışması
- Yarışmacı olmak için üyelik kartı
- Yetişkinler için kütüphane oryantasyon oyunu
- Ödüller rozetler

## North Carolina State University

- Kütüphane kullanımının oyunlaştırılması,
- Kütüphane web sitesi nasıl kullanılır?
- Kütüphane personeliyle etkileşim kurma
- Kütüphanenin bölümlerini keşfetme
- Kütüphane koleksiyonlarını keşfetme

# ŞARLOT KÜTÜPHANEDE İŞBAŞINDA BİLGİ OKURYAZARLIĞI OYUNU



# Kapsamı

Bilgi Kaynakları

Sınıflama sistemleri

Bilgiye erişim

Akademik  
dürüstlük ve etik

APA 6 Atıf  
Kuralları

Bilginin  
doğrulanması

## OYUN İSMİ: DEDEKTİF ŞARLOT kütüphanede işbaşında

### Oyun açılışı

Oyun açılışında aşağıdaki açıklamalar yer almaktadır:

“Birlikte kayıp anahtarı bulalım mı?”

Dedektif ŞARLOT ile işbirliğinde bulunmak için tıklayınız.

DEDEKTİF ŞARLOT kütüphanede işbaşında

Birlikte kayıp anahtarı bulalım mı?

Dedektif Şarlot ile işbirliğinde bulunmak için  
tıklayınız.



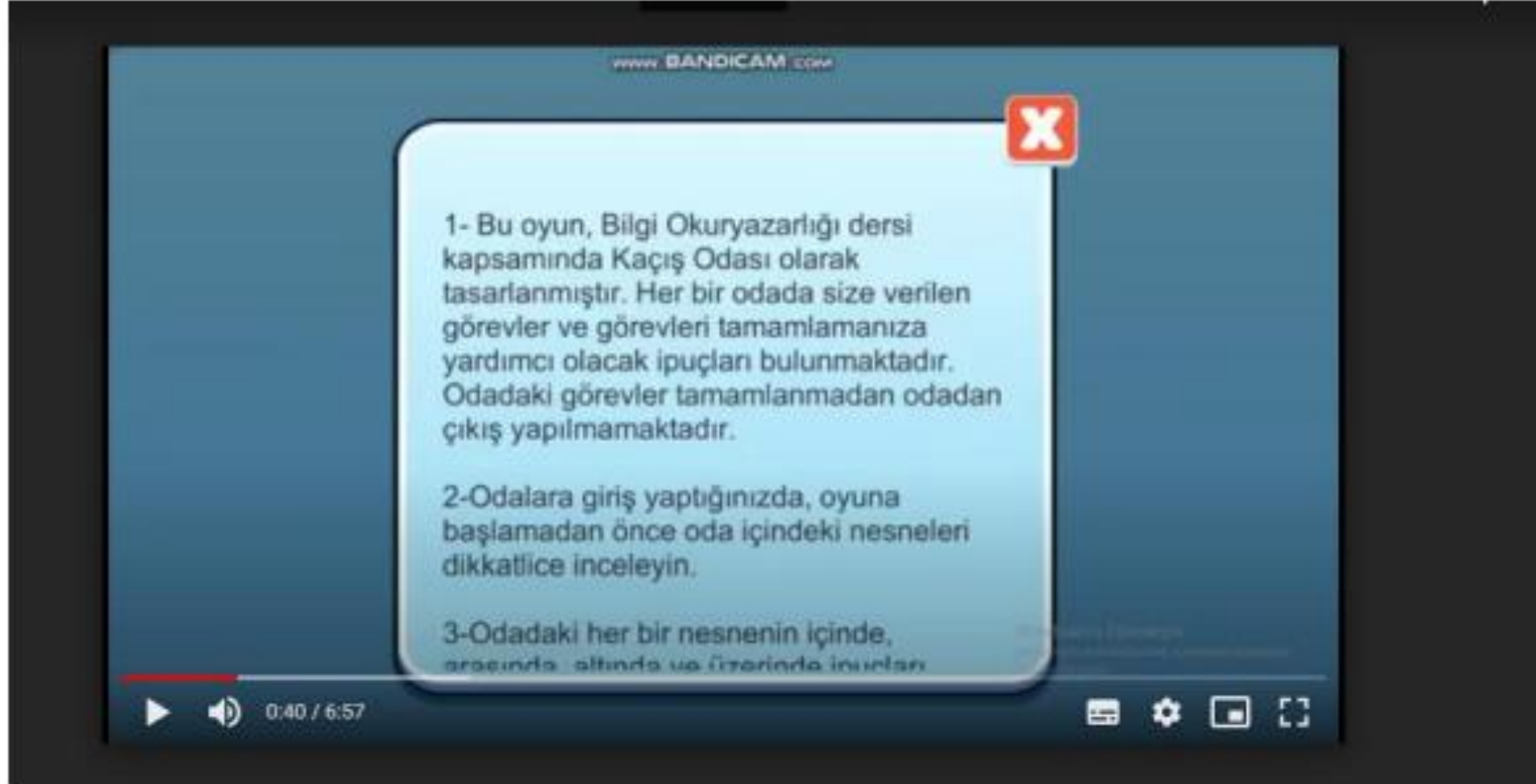
Elaliade kelimesine tıklanınca ařağıdaki metin açılmaktadır:

## Sonsuz zenginlik, mutluluk ve



Bir zamanlar Elaliade'de Kurbaęa Prensesi'nin bir Sarayı bulunmaktaymıř. Saraydaki herkes çok mutluymuř. Fakat, bir gn, Kurbaęa Prensesi, sarayının Sihirli Anahtarını kaybetmiř ve Byk Canavar anahtarı bulmuř ve ele geirmiř ve hi kimseye vermemiř. O zamandan bu yana, hi kimse Prenses Kurbaęa'nın sonsuz mutluluk evreni olan sarayına girememiř. Prenses'in anahtarı bulması ve tekrardan sarayına girmesi iin yardımınıza ihtiyaı var.

Bu sayfanın saę altında “[İlerlemek iin tıklayınız.](#)” ifadesi yazmaktadır.



Oyun akışında gelen diğer sayfada, “**Kaçış Odası hakkında bilgi almak için tıklayınız**” ifadesi yazmaktadır.



20 Mart 2019 tarihinde saat 15:30'da Zambak caddesinde davalı Mehmet D. tarafından davacı Tülin G'nin çantası çalınmıştır. Olay sırasında, iş yerinden çıkıp evine doğru yürümekte olan Doktor Bülent Ş. Olaya tanıklık etmiştir. Olayın ardından Yeşil Bahçe Savcılığında ifade vermiştir. Doktor Bülent Ş.'nin ifadesi hangi kaynak türündedir?

İfade

Birincil  
Kaynak

KAPAT

İkincil Kaynak

Windows'u Etkinleştir  
Windows'u etkinleştirmek için kişisel bilgisayar ayarlarına gidin.



06:52

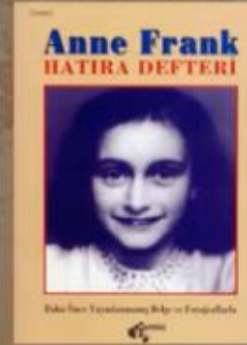
İpucu için merdivene bakınız.



## Verilen kaynakların türünü belirleyiniz.



Star Tribune Gazetesi, Anne Frank'ın ırkçılıktan ziyade soykırım kurbanı olduğuna ilişkin yazı yayınlamıştır.



Bu hatıra defteri niteliğindeki kitap Yahudi kökenli Alman-Hollandalı Anne Frank tarafından yazılmıştır. Frank, günlüğüne II. Dünya Savaşı sırasında Hollanda'nın Nazi işgali altında olduğunu dönemi ve savaşa dair kişisel tecrübelerini kaleme almıştır. Savaşın verdiği hüznün, keder, umutsuzluk gibi çeşitli duyguları kendi bakış açısından kendi ifadeleri ile anlatmıştır.

GÖREV



Bir kişinin konuşması ve sözleri, birincil kaynak özelliği taşır.

Windows'u Etkinleştir  
Windows'u etkinleştirmek için kişisel bilgisayar ayarlarına gidin.

Masanın üzerindeki Antik  
Dil kitabını rafına koyunuz.

www.BANDICAM.com



03:30

İpucunu yerde  
bulabilirsiniz.

Oynat (k)

Windows  
Windows'un  
varlığını duydun



Masanın üzerindeki Antik  
Dil kitabını rafına koyunuz.

03:46

İpucunu yerde  
bulabilirsiniz.



Masanın üzerindeki Antik Dil kitabını rafına koyunuz.

03:56

İpucunu yerde bulabilirsiniz.



500

600



Doğa Bilimleri ve Matematik  
rafından bir kitap al ve masaya  
bırak.

www.BANDICAM.com



03:49

İpucu için kapıda bulunan  
askerin yanına gidiniz.



down 4.11.15  
www.bandicam.com

Coğrafya & tarih rafından bir kitap  
alıp masanın üzerine getirin.

www.BANDICAM.COM  
05:37

İpucu için sandığa göz  
atın.



Windows 6 Etiketler  
Windows 6 etiketler için kullandığımız bilgiler



Masanın üzerindeki Müzik kitabını rafına koyunuz.

www.BANDICAM.com



04:00

İpucu için haritada Rusya'ya gidiniz.



## Görev 1

Masanın üzerinde bulunan Müzik kitabını doğru rafa yerleştiriniz.



İpucu için haritada Rusya'ya gidiniz.



4



50

BAŞLA

Windows'u Etkinleştir

Windows'un bazı özelliklerini kullanabilmek için etkinleştirin.

0:16 / 6:06



Masanın üzerindeki Müzik kitabını rafına koyunuz.

www.BANDICAM.COM

03:50

İpucu için haritada Rusya'ya gidiniz.





Masanın üzerindeki Müzik kitabını rafına koyunuz.

www.BANDICAM.com  
03:57

İpucu için haritada Rusya'ya gidiniz.



0:18 / 6:06



Okul kütüphaneleri standartları konusunda kaynak aramak isteyen Damla'nın gitmesi gereken rafı yazınız.

05:04

İpucu için satranç tahtasına bakın.



Enter Answer



Down'u Etkinleştir



2:35 / 6:06





İlgili rafa gidip ekvatorial iklim konusunda bir kitap alıp masaya bırakın.

www.BANDICAM.com

05:00

İpucu için komidine göz atın.



## Görev 6

Bir araştırmacı ekvatorial iklim konusunda bir kaynağa ihtiyaç duymaktadır. Bunun için hangi rafa gitmesi gerektiğini bilmemektedir. İlgili rafa gidip ekvatorial iklim konusunda bir kitap alıp masaya bırakın.



İpucu için komidine göz atın.



5



60

BASLA

Windows'u Etkinleştir

İlgili rafa gidip ekvatorial iklim konusunda bir kitap alıp masaya bırakın.

www.BANDICAM.com  
05:28

İpucu için komidine göz atın.



İlgili rafa gidip ekvatorial iklim konusunda bir kitap alıp masaya bırakın.

www.BANDICAM.com

05:24

İpucu için komidine göz atın.



3:22 / 6:06



İlgili rafa gidip ekvatorial iklim konusunda bir kitap alıp masaya bırakın.

www.BANDICAM.com

05:05

İpucu için komidine göz atın.



SINIF C:



TARİHE YARDIMCI  
BİLİMLER





İlgili rafa gidip ekvatorial iklim konusunda bir kitap alıp masaya bırakın.

www.BANDICAM.com

05:06

İpucu için komidine göz atın.



SINIF B:



FELSEFE, PSİKOLOJİ,  
DİN



İlgili rafa gidip ekvatorial iklim konusunda bir kitap alıp masaya bırakın.

www.BANDICAM.com

05:01

İpucu için komidine göz atın.



SINIF G:



COĞRAFYA,  
ANTROPOLOJİ



Fırfırlı köpek balığı hakkında bir kitap alın ve masaya bırakın.

04:27

İpucu için komidine göz atın.



SINIF V:



DENİZ BİLİMLERİ





06:56

İpucu için sandığa gidiniz.



Tolga Çakmak ve Özgür Külcü 2011 yılında *Bilgi Dünyası* dergisinin 2. sayısının 12. cildinde Kurumsal İçerik Yönetimi Bileşenlerinin Bir Savunma Sanayii Organizasyonu Örneğinde Değerlendirilmesi isimli makaleyi yayınlamıştır. Sayfa numarası aralığı ise 263-280'dir. Bu kaynağın, APA atıf stiline göre gösterimi aşağıdakilerden hangisidir?

A- Çakmak T. ve Külcü Ö. (2011). *Bilgi Dünyası*, *Kurumsal içerik yönetimi bileşenlerinin bir savunma sanayii organizasyonu örneğinde değerlendirilmesi*, 12 (2), 263-280. Erişim adresi: <http://bilgidunyasi.xyz/index.php/bd/article/view/27>

B-Çakmak, T. ve Külcü Ö. (2011). Kurumsal içerik yönetimi bileşenlerinin bir savunma sanayii organizasyonu örneğinde değerlendirilmesi. *Bilgi Dünyası*, 12 (2), 263-280. Erişim adresi: <http://bilgidunyasi.xyz/index.php/bd/article/view/27>

C- Çakmak, T. ve Külcü Ö. Kurumsal içerik yönetimi bileşenlerinin bir savunma sanayii organizasyonu örneğinde değerlendirilmesi. *Bilgi Dünyası*, 12 (2), 263-280, 2011. Erişim adresi: <http://bilgidunyasi.xyz/index.php/bd/article/view/27>



DOĞRU





# Laramie İlçe Halk Kütüphanesi, A.B.D.



# Cerritos Halk Kütüphanesi, A.B.D.





- Müze deneyimini iyileştirme,
- Ziyaretçileri müze akışına ve etkinliklerine dahil etme ve ziyaretçilerin öğrenme süreçlerini iyileştirme,
- Geleneksel müze ziyaretini eğlenceli ve eğitici bir deneyime dönüştürme,
- Sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik ve 3D modellerle destekli oyunlaştırılmış faaliyetler,
- Ziyaretçilerin duygularına, motivasyonlarına, davranışlarına ve düşüncelerine hitap edebilmek
- Sürükleyici, keyif verici ve sıradışı bir deneyim

**BANDICAM** UNREGISTERED www.BANDICAM.COM

00:00:00  
0 bytes / 13.3GB

Kaydet / Durdur

C:\Users\Hello 2\Videos\Desktop\Ş

**Dosya** Giriş Paylaş Görünüm Yönet

Kopyala Yapıştır Kes Yolu kopyala Kısıyor yapıştır Taşıma hedefi Kopyalama hedefi Sil Yeniden adlandır Yeni klasör Yeni öğe Kolay erişim Özellikler Aç

Pano Düzenle Yeni Aç

Şarlot (2 bölüm)

- saparion\_files
- www\_files
- İnci hoca Bilgi-Toplum İlişkilerill
- İnci hoca disaster management
- Kontrol Grubu -Deney Sunumlar
- Nedenselik modeli
- Oyun 3 ve 4 son
- Oyun 5 son
- Oyun Tur
- png cale
- Research Data Management Course 2017
- RESTORED
- 2019-12-15\_18-14-01
- Mandates
- projef\_files
- mandates-EN (1).zip
- Sunu1
- Şarlot (2 bölüm)
- LibraryProject\_Data
- MonoBleedingEdge

5 öğe 1 öğe seçildi 635 KB

Windows'u Etkinleştir

Windows'u etkinleştirin kişisel bilgisayar

Windows 8.1 Enterprise Build 9600

16:15  
13.6.2020

**Bandicam** 1366x768 - (0, 0), (1366, 768)

AnaSayfa Genel Video Görüntü Bilgi

Başlayın Videolar Resimler

C:\Users\Hello 2\Documents\Bandicam

bandicam 2020-06-13 16-10-15-650.avi	33.1MB
bandicam 2020-06-13 16-04-47-328.avi	36.4MB
bandicam 2020-06-13 16-03-35-770.avi	2.8MB
bandicam 2020-06-13 15-47-22-292.avi	19.6MB
bandicam 2020-06-13 15-47-04-485.avi	16.0KB
bandicam 2020-06-13 15-46-46-152.avi	848.7KB
bandicam 2020-06-13 15-46-19-584.avi	1.3MB
bandicam 2020-06-13 15-34-54-136.avi	25.4MB
bandicam 2020-06-13 15-19-01-607.avi	32.9MB
bandicam 2020-06-13 14-48-56-688.avi	51.9MB

Tarihe Göre Sırala

Oynat Düzenle Yükle Sil

Videonuzu veya ekran resminizi gerçek zamanlı olarak anahatlarıyla çizin.

abc modeli İnci hoca Bilgi-Toplu... Sunu1 Yeşil son.pdf SketchBook DEWEY ONLU SINI... odtu not dokümü.d... 5 yeni Oyun 5 son uçuncu tez.pdf Bandicam 3. BÖLÜM BİLGİ KAYN... çalışmalar 2 Doktora Tez izleme Ko... değerlendir... ispanyol gribi kedi.png

Windows 8.1 Enterprise Build 9600

www.BANDICAM.COM

C:\Users\Hello 2\Videos\Desktop\3-4 (Yeni)\LibraryL3

Dosya Giriş Paylaş Görünüm Yönet

Kopyala Yapıştır Kes Kes Yolu kopyala Kısıyol yapıştır Pano

Yeni öğe Köly erişim Aç Düzenle Tümüü seç Hiçbirini seçme

BANDICAM UNREGISTERED

00:00:00  
0 bytes / 19.9GB

Kaydet / Durdur

1366x768 - (0, 0), (1366, 768)

AnaSayfa Başlayın Videolar Resimler

C:\Users\Hello 2\Documents\Bandicam

bandicam 2020-06-12 18-45-36-306.avi	365.2KB
bandicam 2020-06-12 18-43-29-375.avi	3.5MB
bandicam 2020-06-12 18-41-32-198.avi	5.7MB
bandicam 2020-06-12 18-41-16-908.avi	16.0KB
bandicam 2020-06-12 18-14-46-988.avi	1.8MB
bandicam 2020-06-12 18-14-11-398.avi	2.2MB
bandicam 2020-06-12 18-13-22-658.avi	3.0MB
bandicam 2020-06-12 17-30-53-675.avi	13.9MB

Tarihe Göre Sırala

Oynat Düzenle Yükle Sil

Windows'u Etkinleştir  
Windows'u etkinleştirme ayarları

Bandicut, Bandicam kullanıcılarnın mutlaka sahip olması gereken bir program

Windows 8.1 Enterprise  
Build 9600

18:45  
12.6.2020

Kitaplıklar  
Ağ  
Denetim Masası  
Geri Dönüşüm Kutusu  
1 bölüm  
LibraryProject\_Data  
MonoBleedingEdge  
1. Bölüm Son  
LibraryProject\_Data  
MonoBleedingEdge  
2. bölüm son  
LibraryProject\_Data  
MonoBleedingEdge  
3 ve 4  
LibraryL3  
LibraryL4  
LibraryProject\_Data  
MonoBleedingEdge  
3-4 (Yeni)  
LibraryGame

5 öğe 1 öğe seçildi 635 KB

Yeşil son.pdf HP DeskJet 2180 series PDF React 4.0

Bandicut, Bandicam kullanıcılarnın mutlaka sahip olması gereken bir program

Windows 8.1 Enterprise  
Build 9600

18:45  
12.6.2020

Bu bilgisayar Animasyon Video İçer... İnci hoca disaster ma...  
Ağ Çeviriler Kontrol Grubu ...  
Geri Dönüşü... Demet Tez Nedenseli model  
1 bölüm Gamificati... png cale...  
1. Bölüm Son Green IT sunumu Research Data Mana...  
abc modeli İnci hoca Bilgi-Toplu... Sunu1

Bandicam sınıf artısmas...  
2. bölüm son  
3-4 (Yeni)

# Fikirler ve Öneriler- *Lego ile oyunlaştırma*

## Hedef kitle: Çocuklar

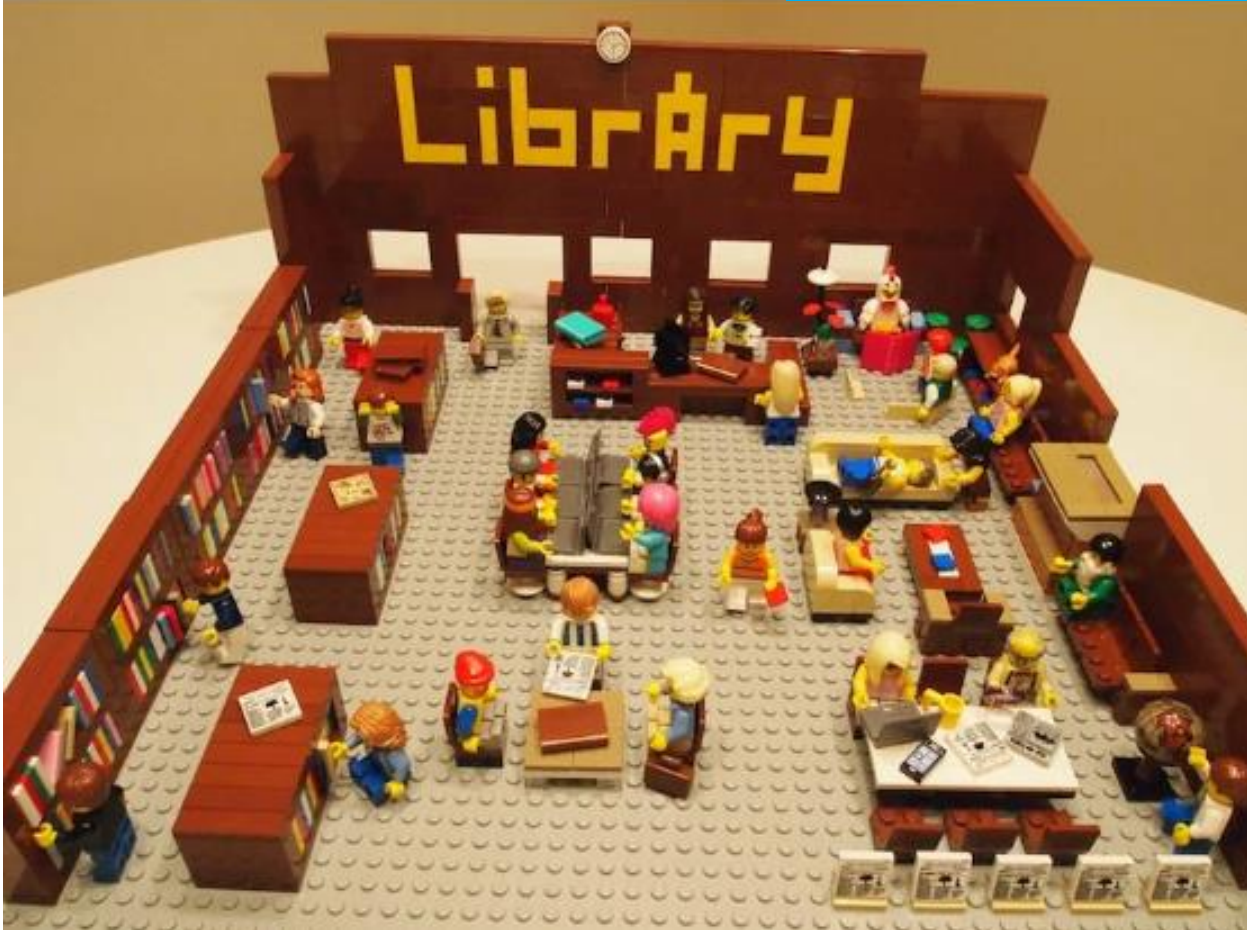
- “Kütüphaneden istediğin bir hizmeti lego modeli ile ifade edebilir misin?”
- “ Kütüphanedeki bir gününü lego tasarımı ile ifade edebilir misin?”
- “Okuduğunuz x kitabındaki ilginç bir olayı anlatmak için legolarla bir tasarım yapınız.
- Okuduğunuz x kitabında en sevdiğiniz karakteri lego figürleri ile tasarlayınız.
- Okuduğunuz x kitabındaki M karakterinin evi yıkılmıştı. Legolarla ona yeni bir ev tasarlayın (ekip oyunu)



# Fikirler ve Öneriler- Lego ile oyunlaştırma

Kütüphanemi öğreniyorum oyunu

**Hedef kitle: çocuklar**



Birlikte bir ekip oyunu oynayabiliriz.

Kim yardımsever kütüphaneci olmak ister? Mini lego figürünü seçerek başlayabilirsin.

Kim kitap ödünç almak isteyen kullanıcı olmak ister?

Kim kütüphaneye üye olmak isteyen yeni kullanıcı olmak ister?

Görsel kaynağı: Reddit. Kütüphaneciye ait bir lego kütüphanesi tasarımı





# Fikirler ve Öneriler- *Lego ile oyunlaştırma*

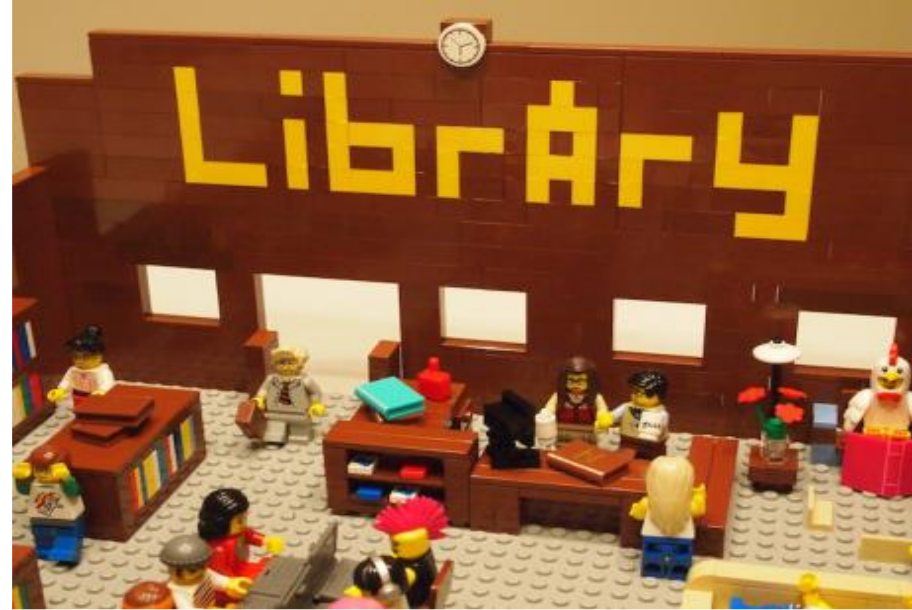
## Hedef kitle: Çocuklar

- “ Şimdi kütüphane hizmetlerinin nasıl olması gerektiğini anlatan bir model inşa edeceğiz. Herkes modele bir parça ekleyecek ve bu parçayı ekleme sebebini söyleyecek. Şimdi ben bu modele bu Lego insan figürünü ve bayrak parçasını ekliyorum. Kütüphane hizmetleri her ülkeden ve milletten kullanıcıya açık olmalıdır. Şimdi sıra sizde....”

Yaratıcı düşünme

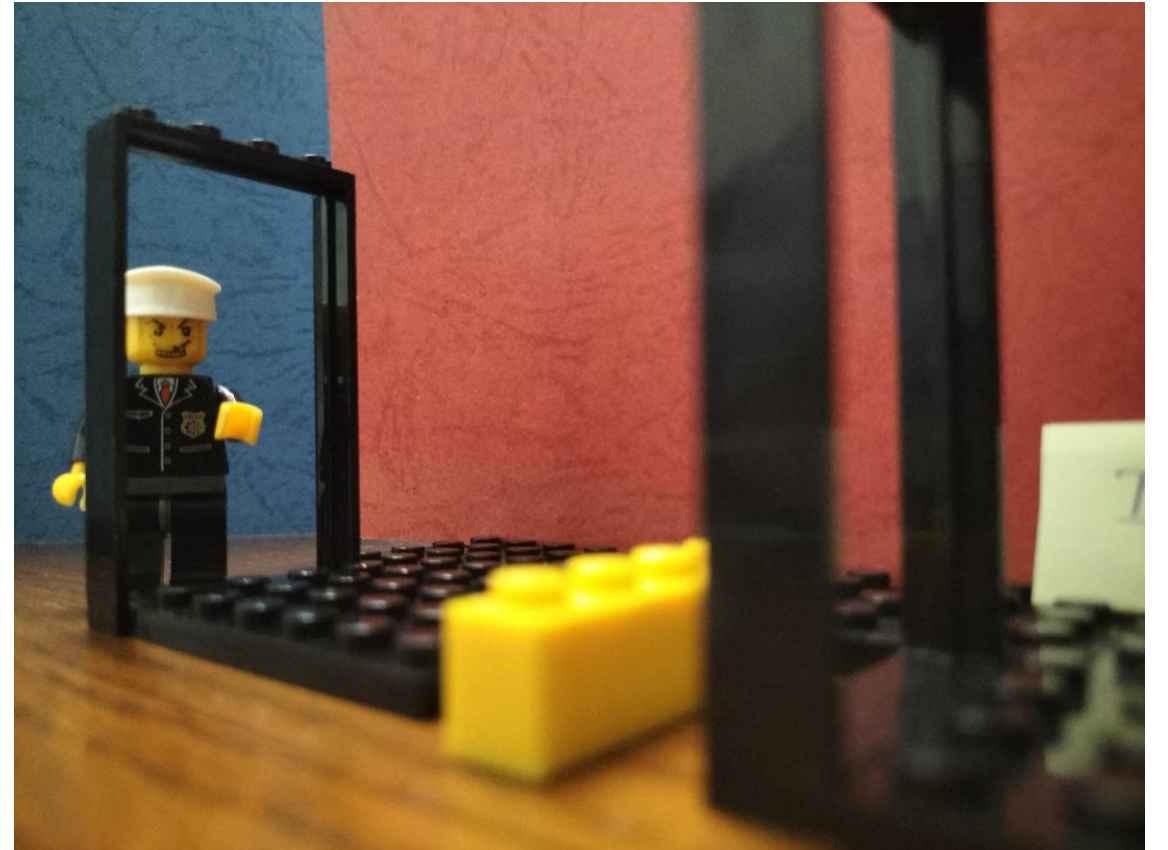
Ekip oyunu

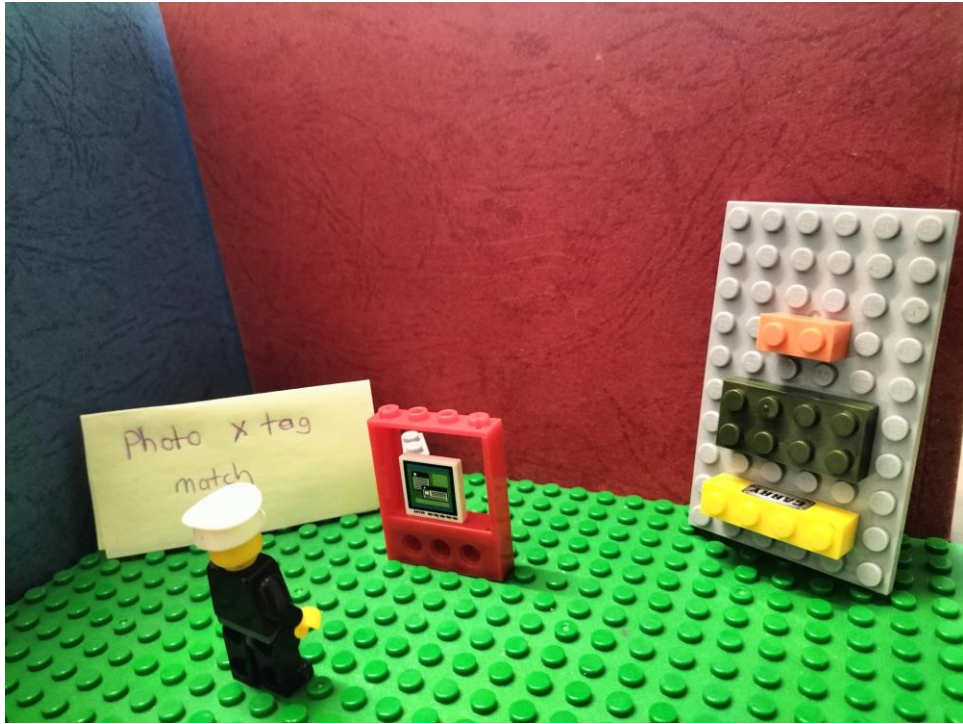
Birbirini tamamlayan fikirler zinciri inşa etmek





# Lego Kullanımı





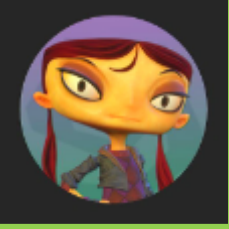
# Fikirler ve Öneriler- *Kaçış Odaları*

- Önceden belirlenmiş bir eserin konu akışı, karakterleri, senaryosu, yazarın hayatı gibi konulara ait soruların sorulacağı kaçış odası,
- Kütüphane kaynaklarının yerlerinin bulunması, kütüphane kullanımı vb. görevlerin yer aldığı bir kaçış odası (Bilgi okuryazarlığı, medya okuryazarlığı, harita okuryazarlığı becerileri temelinde)
- Özel günlerde farklı konseptlerde kaçış odası fikri (Halloween, sevgililer günü vb..)



# Fikirler ve Öneriler- Kişiselleştirilmiş Kullanıcı Kartları

**Kullanıcı Kartı**




**Ödünç Alınan Kitaplar**

**Kitap İade Günlüğü**

x kitabı: zamanında teslim + 

**Kazanılan Rozetler**

**Kazanılan Ödüller**

y kitabı: geç teslim - 

**Altın Para Bakiyesi**



- Barr,M. Munro, K. ve Hopfgartner, F. (2016). Increasing engagement with Library via gamification. Proceedings of the GamifIR 2016 Workshop, Pisa, Italy, 21-July-2016. Erişim adresi: <https://ceur-ws.org/Vol-1642/paper1.pdf>.
- Hanshew, J. ve Alley, A. (2021). Confronting the beast. Using gamification in library strategic planning. *Association of College & Libraries*, 82 (10). Erişim adresi: <https://crln.acrl.org/index.php/crlnews/article/view/25186/33043>
- Kretz, C. , Payne,C. ve Reijerkerk, D. (2021). Study room time machine: Creating a virtual library escape room during COVID. *College & Undergraduate Libraries*,28 (3-4). Erişim adresi: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10691316.2021.1975341>.

# Yararlanılan Siteler

<https://library.claremont.edu/news/mystery/>

<https://americanlibrariesmagazine.org/2019/05/01/digital-badges/>

<https://teenlibrariantoolbox.com/2016/07/14/tpib-locked-in-the-library/>

<https://uknow.uky.edu/professional-news/library-science-alumna-uses-gamification-encourage-reading>

<https://www.fastcompany.com/1744095/jane-mcgonigal-find-future-new-york-public-library>

<https://watsonadventures.com/hunt/the-wizard-school-scavenger-hunt/>

<https://watsonadventures.com/hunt/the-murder-at-the-met-scavenger-hunt/>

<https://watsonadventures.com/hunt/the-art-attack-nyc-scavenger-hunt-for-kids/>

[https://www.reddit.com/r/Libraries/comments/1kwvlr/lego\\_library\\_created\\_by\\_a\\_librarian/?rdt=57566](https://www.reddit.com/r/Libraries/comments/1kwvlr/lego_library_created_by_a_librarian/?rdt=57566)

<https://tr.pinterest.com/pin/official-website--539657967825080652/>

