

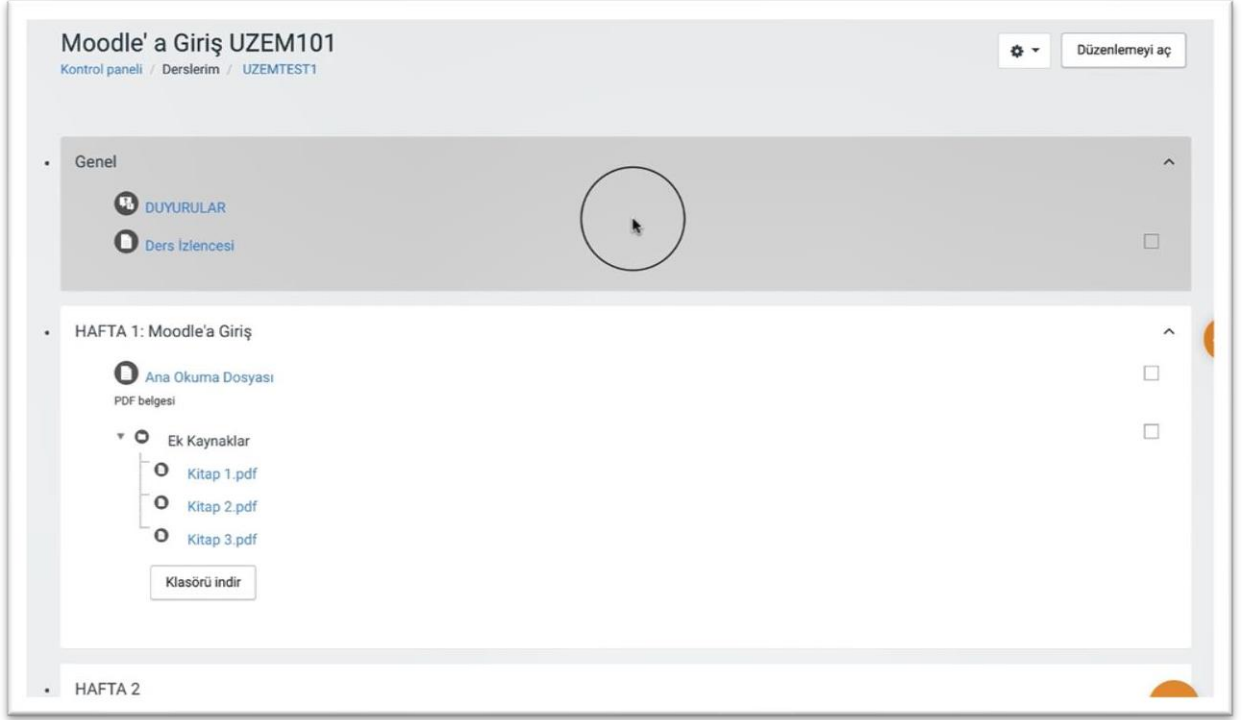
AKADEMİSYENLER İÇİN KULLANIM KILAVUZU

Moodle'da H5P ile Hafıza Oyunu Hazırlama

GALATASARAY ÜNİVERSİTESİ
UZAKTAN EĞİTİM UYGULAMA VE ARAŞTIRMA MERKEZİ

H5P İLE HAFIZA OYUNU HAZIRLAMA

Moodle'da hafıza oyunu oluşturmak için **H5P** eklentisi kullanılmaktadır. Bunun için ilk olarak ilgili ders sayfasının sağ üst köşesindeki **Düzenlemeyi aç** butonuna tıklayarak düzenleme moduna geçmek gerekmektedir (Bkz. Şekil 1).

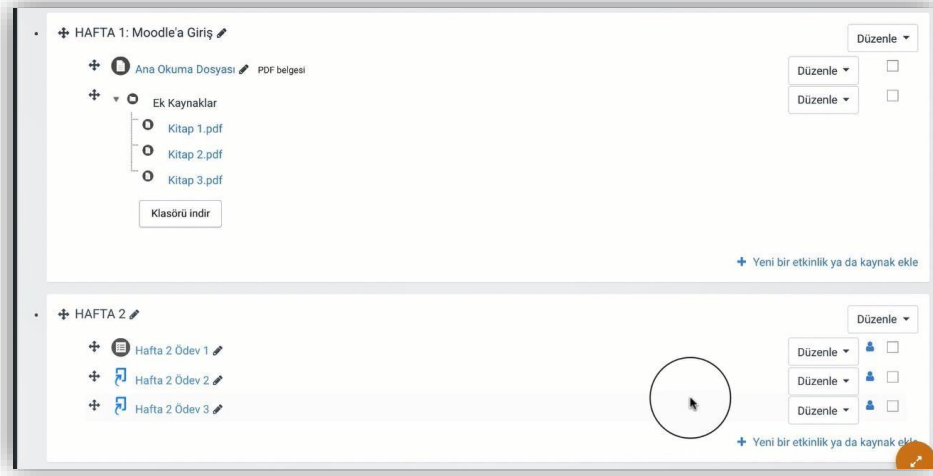


Şekil 1 Düzenleme modunu açma

Düzenleme modunu açtıktan sonra videoyu ekleyeceğimiz haftanın altında yer alan

[+ Yeni bir etkinlik ya da kaynak ekle](#)

metnine tıklamak gerekir (Bkz. Şekil 2).

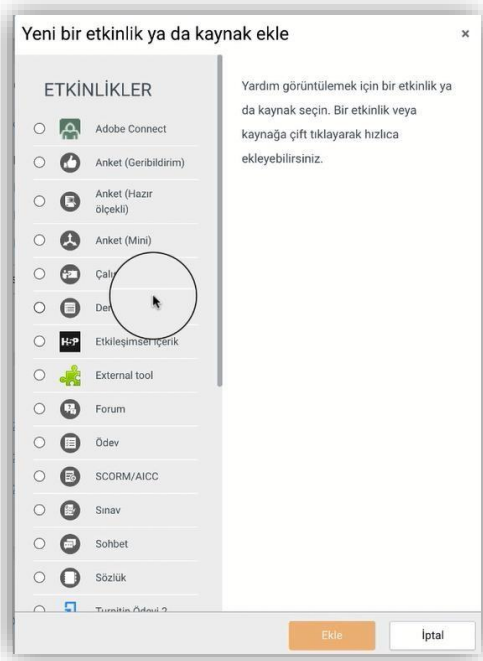


Şekil 2 Yeni bir etkinlik ya da kaynak ekle

Böylece açılacak olan **Yeni bir etkinlik ya da kaynak ekle** listesinden

 Etkileşimsel İçerik

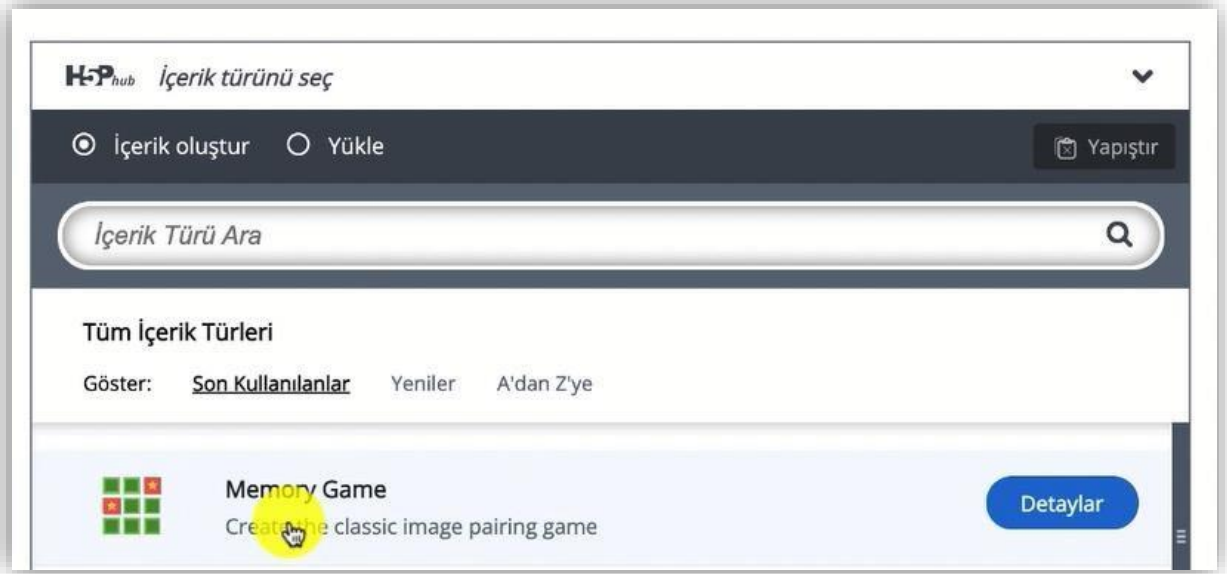
seçilir ve Ekle butonuna tıklanır (Bkz. Şekil 3).



Şekil 3 Etkinlikler listesinden H5P Etkileşimsel İçerik türünü seçme

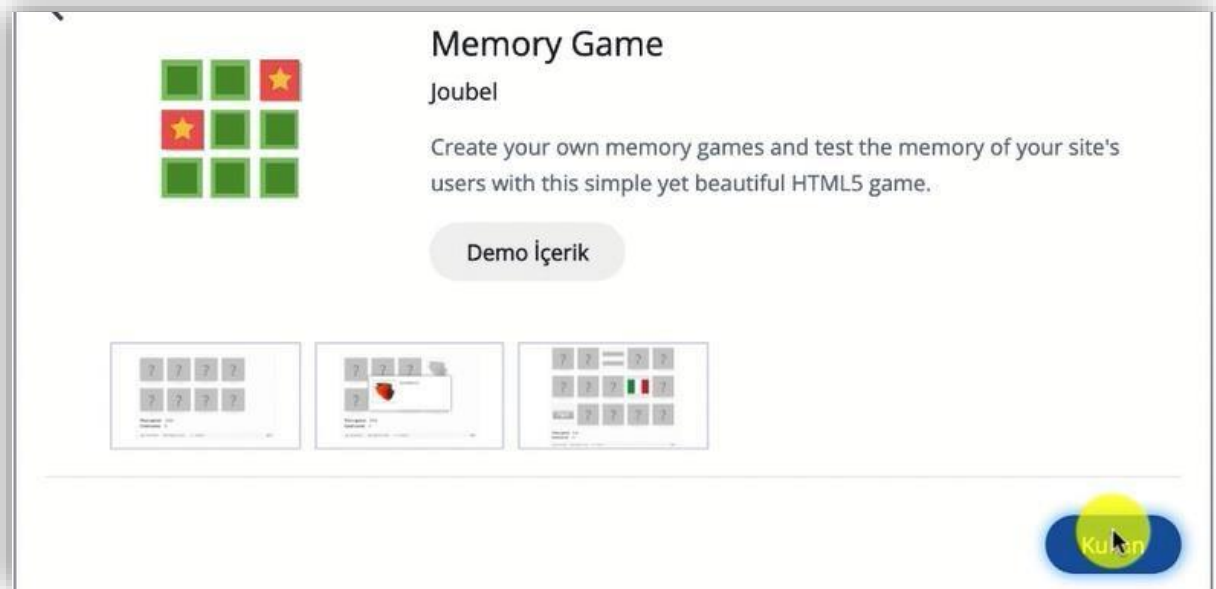
Böylece açılan içerik türlerinden **Memory game** seçeneğini seçip butonuna tıklayınız (Bkz. Şekil 4).

Detaylar



Şekil 4 Memory game içerik türünü seçme-1

Açılan sayfadaki **Kullan** butonuna tıklayınız.

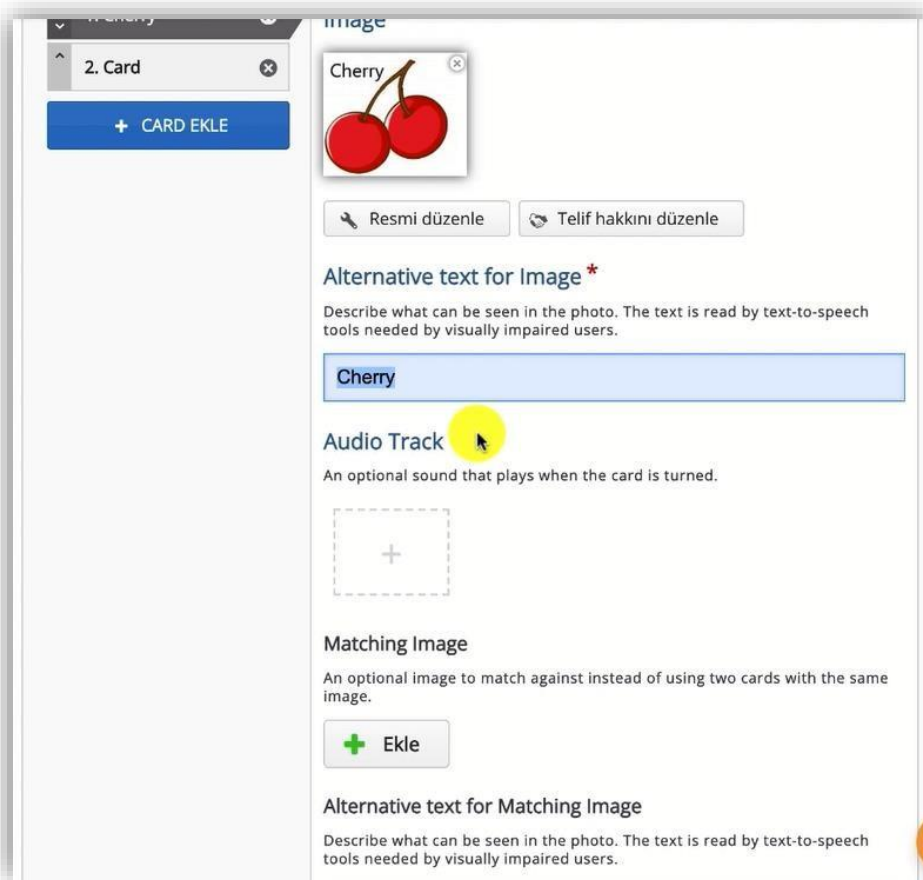


Şekil 5 Memory game içerik türünü seçme-2

Böylece Memory game düzenleme sayfası açılacaktır. Memory game’de mantık karışık olarak sıralanmış arkası kapalı olan resimleri üzerine tıkladığında ilgili görseli kısa süreli açarak kişinin görseli (ya da metni) aklında tutarak eşini bulmasını sağlamaktır. <https://h5p.org/memory-game> bağlantısından bir örnek görüntüleyebilirsiniz.

Aşağıdaki örnekte İngilizce meyve isim ve resimlerinin eşleştirilmesine yönelik bir örnek hazırlanmıştır. Memory game etkinliğini öğrencilerin pratik yapması gereken hatırlama düzeyindeki öğrenme çıktılarına gerçekleştirmelerine destek olmak için kullanabilirsiniz.

Memory game düzenleme sayfasında **Image** etiketi altına ve **Matching image** altına aynı görseli eklemek gerekmektedir. İsterseniz her bir görsel için bir ses dokümanı da ekleyebilirsiniz. **Alternative text for image** ise resmi tanımlayan bir açıklama olmalıdır. Görme konusunda problem yaşayan öğrenciler için ya da görselin yüklenmesinde bir problem olduğunda ilgili metin görüntülenecek/seslendirilecektir (Bkz. Şekil 6).

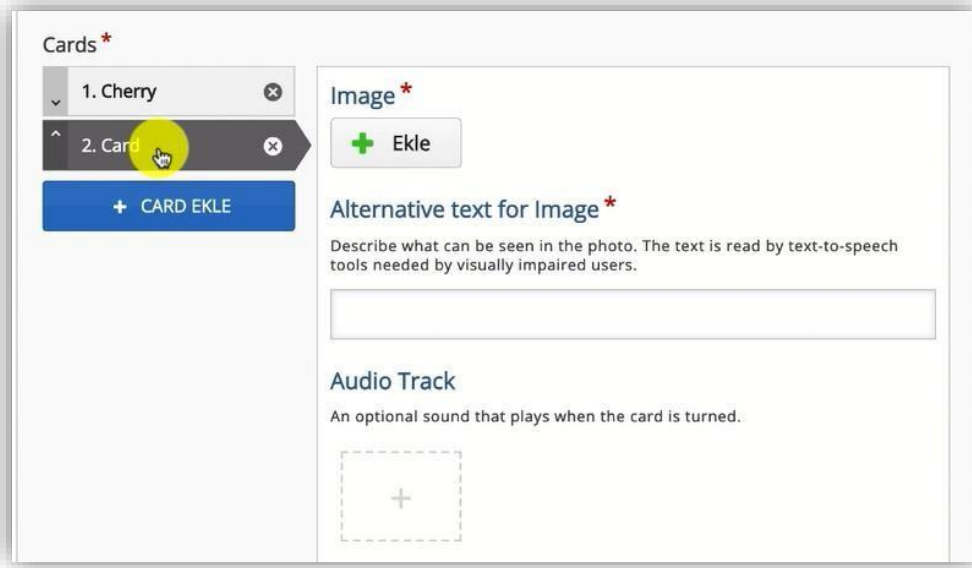


Şekil 6 Memory game içerik türünü düzenleme-1

Şekil 7'de görüldüğü üzere

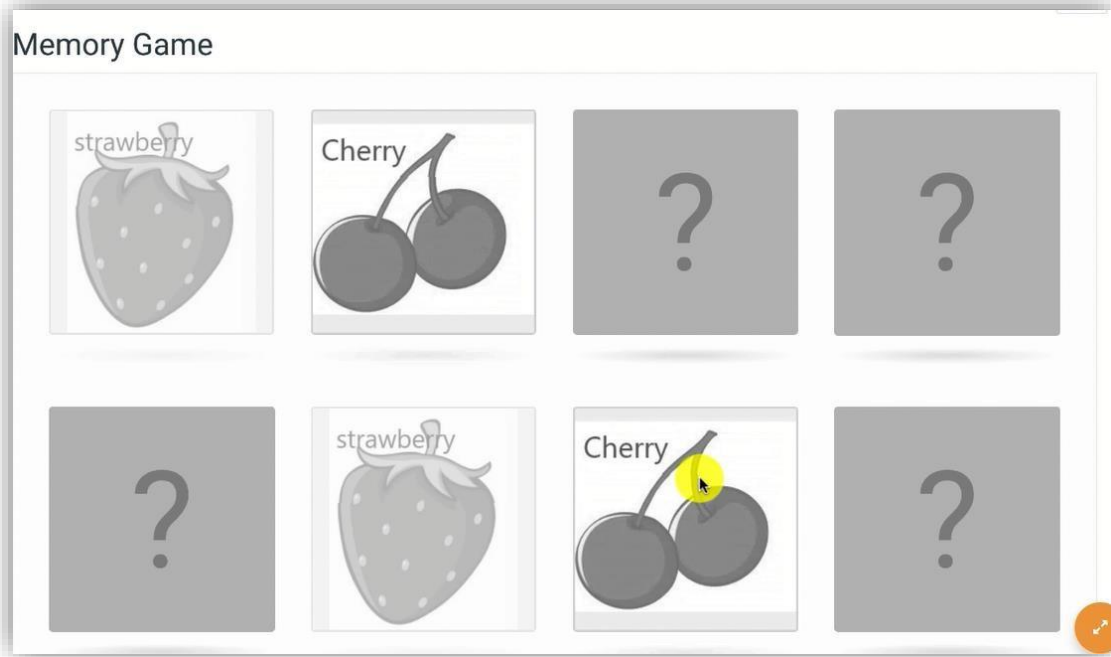
+ CARD EKLE

butonunu kullanarak birden fazla eşleştirme kartı ekleyerek öğrenme materyalini zenginleştirebilirsiniz.



Şekil 7 Memory game içerik türünü düzenleme-2

Tüm eşleştirme kartlarını oluşturduktan sonra ders sayfasında etkinliği Şekil 8'deki gibi görüntüleyebilirsiniz. Doğru eşleştirilen kartlar görünür olarak görüntülenmekte eşleştirilmeyen kartlar ise ? ile gösterilmektedir.



Şekil 8 Memory game içerik türünü görüntüleme