



Project No: KA220-SCH-CD321A26

# Digital Game H-Guardians

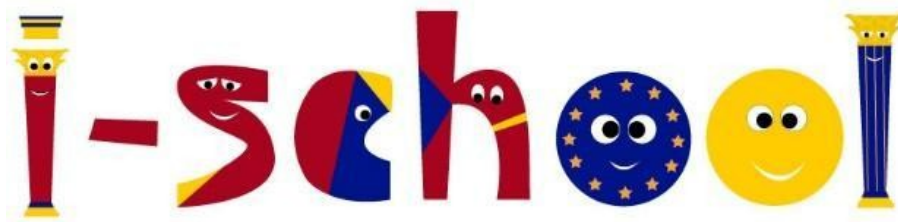
---

## USER GUIDE

---

Developed by The Bank of Cyprus Cultural Foundation

March, 2024





## Dizin

---

<b>1. H-Guardians'a Hoş Geldiniz</b>	<b>3</b>
<b>2. Bölüm I - Rotalar</b>	
<b>2.1. Giriş</b>	<b>4</b>
<b>2.2. Rotaların Girilmesi</b>	<b>5</b>
<b>2.3. Rotalar Üzerinden Gitmek</b>	<b>5</b>
<b>3. Bölüm II - Hikaye Anlatım Alanı</b>	<b>6</b>
<b>3.1. Giriş</b>	<b>6</b>
<b>3.2. Kültürel Bir Hikaye Yaratmak</b>	
<b>Miras</b>	<b>7</b>



#### 4. Referanslar

.....

....10



### Ekolojik Düşünme!

*Herhangi bir dağıtım materyalini basmadan önce, gerçekten gerekli olup olmadığını düşünün. Bir şeyin basılması gerekiyorsa, nerede basılacağını (örneğin yerel matbaa, çevre dostu çevrimiçi matbaa vb.), ne tür bir kağıda (örneğin geri dönüştürülmüş kağıt, çim kağıt, normal beyaz kağıda diğer alternatifler) ve ne tür renklerle basılacağını düşünmeye değer.*

*Çevremizi koruyalım!*

## 1. H-Guardians'a Hoş Geldiniz

ischool projesinin dijital oyunu *H-Guardians*'a hoş geldiniz! **Oyuna**

**buradan erişebilirsiniz:** <https://routes.ischool-project.eu/>

Oyun, projeye katılan ülkelerden kültürel miras öğelerini sunmayı amaçlamaktadır *i-okul* eğlenceli bir şekilde. Oyun aynı zamanda, proje tarafından sağlanan kültürel miras derslerini (Kültürel Miras Araç Kiti'nde yer almaktadır) tamamlayan öğrencilerin kazandıkları beceri, tutum ve bilgilerin değerlendirilmesine de hizmet edebilir.

Bu nedenle, oyunu kültürel mirasla ilgili dersler dizisini tamamladıktan *sonra* oynamanızı öneririz.

Yaş grubunuzu 10-12 ve 13-15 yaş arasında seçebilirsiniz. Oyun iki

bölümden oluşmaktadır.

- İlk bölümde, ischool projesinde yer alan dört ülkeden üçüyle (İtalya, Türkiye, Kıbrıs, Yunanistan) ilgili kültürel miras öğelerine aşina olacaksınız. Her bir kültürel miras öğesi farklı kültürel miras alanlarından alınmıştır ve video klipler, kısa sürükle bırak oyunları, animasyon, interaktif haritalar, hareketli tarihi fotoğraflar ve QR kodları gibi farklı yöntemler dikkat ve modifikasyonu sağlamaktadır.
- İkinci bölüm, ilk bölümde edindiğiniz kültürel öğeler ve süreçler arasındaki bilgi ve bağlantıları yaratıcı yazım için kullanmanıza yardımcı olur. Propp'un (1968) halk hikâyelerinin morfolojisi üzerine yaptığı çalışmaya dayanan bu bölümde *Sahne*, *Sorun* ve *Yardımcı Nesne/Elemen olmak üzere* üç çeşit kart bulunmaktadır. Bu kartların içeriği, oyuncuların zaten aşina olduğu ilk bölümün kültürel rotalarından alınmıştır.  
Diğer üç kartı, yani *Kahraman/Kahraman*, *Yardımcı* ve *Çözüm* kartlarını oluşturmalısınız. Daha sonra kısmen oyunun ilk bölümde sunduklarına kısmen de kendi bilgi ve hayal gücünüze dayanarak kendi küçük hikayelerinizi yaratabilirsiniz.

*H-Guardians*, dijital araçlar ve yaygın eğitim yöntemleri aracılığıyla öğrencilerin ve öğretmenlerin kültürel miras konusundaki farkındalıklarını artırmak için uygulanabilir, ancak aynı zamanda çocuklarıyla birlikte kültürel mirasa dalmak isteyen ebeveynler için eğlenceli bir boş zaman etkinliği de olabilir.

---

## 2. Bölüm I - Rotalar

### 2.1. Giriş

---

Her yaş grubu için altı 'rota' veya bölüm bulunmaktadır. Her yaş grubu, projenin dört ülkesinden (Kıbrıs, Yunanistan, İtalya ve Türkiye) üçüne atıfta bulunan rotalarla karşılaşır ve her rota farklı bir kültürel miras ögesiyle ilgilidir. Binalar, somut olmayan miras, tüm şehirler, manzaralar, insan hareketleri ve maddi kültür için rotalar bulacaksınız.

10-12 yaş grubu rotaları şunlardır:

- Siyah Altın: Kıbrıs'ta keçiboynuzu üretimi üzerine
- Assisi'deki San Francis Bazilikası: İtalyan kentinin azizi ve kilisesi üzerine
- Madencilik Mirası: Kıbrıs'ın madenleri ve madencileri üzerine
- Amathus Şehri: Kıbrıs'ın güney kıyısındaki bütün bir antik kent üzerine
- Kıbrıs'ın Paskalya Oyunları: Ekran veya kablo olmadan oynanır ve
- Aziz Francis Hac Rotası: her yıl binlerce kişinin yürüdüğü bir yolda 13-15 yaş grubu

rotaları şunlardır:

- Antalya Eski Yat Limanı: Türkiye'nin güney kıyısındaki antik bir limanda
- Halı Kilim ve Dokuma: Türkiye'nin eşsiz bir maddi kültürünün becerileri ve sırları üzerine
- Antik Kıbrıs'ta Bakır Ticareti, Bakır Bağlantıları: Kıbrıs'ın en eski büyük ölçekli ticareti üzerine
- Kurtarıcının Başkalaşımının Boyalı Kilisesi, Palaichori: Kıbrıs'taki Trodos bölgesinin boyalı kiliselerinden birinde
- Antia Fısıltı Dili: Yunanistan'da bulunan, dünya çapında hayatta kalan çok az sayıdaki fısıltı



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



dilinden biri





- Apollo Bassae'yi Ziyaret Ediyor: Yunanistan'da bulunan antik tapınakların belki de en tuhafı üzerine

## 2.2. Rotaların Girilmesi

---

İlk olarak, oyunu oynayabilmek için **kayıt** olmanız gerekmektedir. Bunu ya ana ekrandan yapabilirsiniz (ekranın sağ üst köşesindeki 'Giriş'e basın) ya da yaş grubunuzu seçip 'Kaydolmak için Giriş'e basın. Bu, **puanlarınızı saymak** ve üç rotayı tamamladıktan sonra **Bölüm II'ye erişim hakkı** kazanmak için gereklidir.

Her rota sayfasında bir tanıtım görseli ve iki sekme bulunmaktadır. Büyütmek ve konu hakkında ilk fikri edinmek için tanıtım resmine **tıklayın**.

Bu görüntünün altında **iki sekme** görünür.

- Birincisi gerçek **Rota**
- **Materyaller olarak** adlandırılan ikinci bölüm size bağlantılar verir
  - Öğrenciler İçin: Daha Fazla Bilgi Edinmek İstiyorsanız
  - Her rota için kullanılan görsel kaynaklara
  - İncelemek isteyebileceğiniz diğer ilgili kaynaklara

## 2.3. Rotalar Üzerinden Gitmek

---

Her rota, ilgili kültürel miras öğesinin farklı yönlerine odaklanan bir dizi konu veya 'durak' içermektedir. 10-12 yaş arası rotalarda **dört durak**, 13-15 yaş arası rotalarda ise **beş durak** bulunmaktadır.

**A)** Her durak

- **bir sorudur**
- her rotada ele aldığınız konuları daha iyi hatırlamanıza yardımcı olacak **bir başlığa** sahiptir



- **çoktan seçmeli cevaplar** sunmaktadır. 10-12 yaş grubundaki duraklar **üç seçenek** sunarken, 13-15 yaş grubundaki duraklar **beş seçenek** sunmaktadır.

Eğer **doğru** cevabı **tutturursanız** "**Doğru!**" kelimesi ve bir  görünür.

**Yanlış bir cevaba** ulaşırsanız, size yardımcı olması için **2 ipucu** verilir. Cevaplamak için **tekrar deneyin**. Doğru yanıtı bulmakta hala zorlanıyorsanız, **çözümü göster** düğmesine basın (Bunu mümkün olduğunca az kez kullanmaya çalışın. Tekrar denerseniz doğru cevabı hatırlama şansınız artar ☺ ).

Bazı cevapları alamazsanız endişelenmeyin. Bir rotayı bitirdikten sonra bile isterseniz **tüm soruları yeniden deneyebilirsiniz**.

Durağı bitirdiğinizde, sağdaki **Tamamlandı** olarak **işaretle** düğmesine basın. Bu sizi **bir sonraki durağa götürecektir**.

- B) Tüm rotalar **sürdürülebilirlik üzerine bir durak** ve **bir sürdürülebilirlik egzersizi** ile sona ermektedir.

#### Sürdürülebilirlik durağı

- kültürel miras için **sürdürülebilirlik ile neyi kastettiğimizi** açıklar
- dünyanın diğer bölgelerindeki kültürel miras öğelerinden **iki örnek sunmaktadır**. Bunlar, yeni bitirdiğiniz rotada ele alınana benzer ve başarılı bir şekilde sürdürülebilir hale getirilmiştir. Bu, incelediğiniz vakanın da nasıl sürdürülebilir hale getirilebileceği konusunda size fikir verecektir.

Sürdürülebilirlik alıştırmaları sizden iki örneği düşünmenizi ve rotanızdaki kültürel miras öğesini de sürdürülebilir kılmak için **öneriler sunmanızı** ister.

Sürdürülebilirlik alıştırmalarını yazmayı bitirdiğinizde **Bitir düğmesine** basın.

Daha sonra **bir sonraki** rotaya **geçebilirsiniz**.

---

## 3. Bölüm II - Hikaye Anlatım Alanı

### 3.1. Giriş

Oyunun bu ikinci bölümünde, **hikaye anlatma kartlarını**, **oyunda şimdiye kadar öğrendiklerinizi** ve **hayal gücünüzü** kullanarak hikayeler yaratmaya davet **ediliyorsunuz**.

Bu bölüme katılabilmek için **öncelikle kendi yaş grubunuzdaki rotalardan en az 3 tanesini tamamlamanız gerektiğini** unutmayın. Bununla birlikte, Hikaye Anlatımı Bölgesine girmeden önce **tüm rotaları tamamlamaya karar verirseniz**, oyunu **daha iyi anlayacak ve** yaratıcı hikaye anlatımınızda kullanabileceğiniz daha **fazla fikre** sahip olacaksınız.

Bu bölüm Vladimir Propp'un çalışmasına (1968) dayanmaktadır. Propp, incelediği tüm Rus halk masallarında **belirli unsurların** (veya işlevlerin) bulunabileceğini tespit etmiştir. Ayrıca yedi **tip halk masalı karakteri** olduğunu bulmuştur.

Amaç, kısmen Bölüm I'de öğrendiklerinize ve kısmen de hayal gücünüze dayanan yeni, orijinal bir hikaye oluşturmaktır. Bu, yine **sürdürülebilir bir çözüm bulan bir sorun üzerine bir hikaye olacaktır**.

### 3.2. Kültürel Miras ile Bir Hikaye Yaratmak

---

Bölüm II, Propp'un çalışmalarından esinlenen **altı kartla** oynanır. Bunlar

- **Sahne** : hikaye nerede geçiyor
- **Kahraman/Kahraman**: ana karakter
- **Sorun**
- **Asistan**: Kahramana yardım eden bir karakter
- **Yardımcı Nesne/Elemen**: Sorunun çözümüne yardımcı olmak için asistan tarafından kahramana/kahramana sağlanan veya işaret edilen şey
- **Çözüm**



Oyun, sahne, sorun ve yardımcı nesne/unsur için **hazır kartlarla** başlar. Bunlar **kırmızı ile işaretlenmiştir** ve **oyuncuların daha önce tamamladıkları rotalara dayanmaktadır**.

**Sahne için iki, problem için iki ve yardımcı nesne/eleman için iki kart mevcuttur.** Örneğin, 10-12 yaş grubu için Sahne, Sorun ve Yardımcı Nesne/Element için mevcut kartlar şunlardır.



**Select a Scene (Required)**

<p><b>The Scene</b></p>  <p>A 2000 year-old harbour</p> <p>A</p>	<p><b>The Scene</b></p>  <p>A 500 year-old temple full of painted scenes</p> <p>B</p>
---	--

**Select a Problem (Required)**

<p><b>The Problem</b></p>  <p><b>Description</b> Nobody remembers how to make knots that cannot be undone</p> <p>A</p>	<p><b>The Problem</b></p>  <p><b>Description</b> The limestone used to build a 2400 year-old temple is rapidly decomposing</p> <p>B</p>
--	--

**Select an Assisting Object or Element (Required)**

<p><b>Assisting Object or Element</b></p>  <p>A tiny copper ingot than can fit in a match box</p> <p>A</p>	<p><b>Assisting Object or Element</b></p>  <p>A series of whistle sounds one must make when standing at the top of a hill</p> <p>B</p>
---	---

**Her biri için bir kart seçmelisiniz, sonuç olarak**

Bir sahne

Bir sorun ve

Yardımcı bir nesne/eleman

Seçtiğiniz kartlara tıklayın, ardından **gönder düğmesine** basın.

Ardından kartlar teker teker görünür. Resim, metin veya bazı tasarımlar ekleyerek bunları değiştirebilirsiniz:



Bir sonraki karta geçmek istediğiniz her seferinde ekranınızın sağ alt köşesindeki oka basarsınız.

Burada ayrıca **kendi kalan üç kartınızı yapmak** için **üç boş şablon** bulacaksınız. Bunlar şöyle olacak

Kahraman/Kahram

an Asistan

Çözüm

Bu kartları yapmak için

- w.w.w.'den kullanımı ücretsiz bir **resim** indirerek **mevcut** bir **resmi** kullanabilirsiniz - Wikimedia Commons'ta [https://commons.wikimedia.org/wiki/Main\\_Page](https://commons.wikimedia.org/wiki/Main_Page) adresinde ücretsiz resimler bulabilirsiniz
- **Kendi el çiziminizin** fotoğrafını çekip karta ekleyerek **kullanabilirsiniz. Kendi dijital çizimlerinizi** de yine karta ekleyerek kullanabilirsiniz.

veya

- **var olanı resimlerinizle birleştirin**

Kartlarınız tamamlandığında **indirebilir ve yazdırabilirsiniz**. Bu, hikayenin **tüm unsurlarını** aynı anda **görmenize** yardımcı olacaktır.

Tüm bu unsurları bir araya getirmek için bazı **yaratıcı ve akıllı fikirlere** ihtiyacınız olacak. Yani, **hikayenin tüm unsurlarını birbirine bağlamanız** gerekecek:

- **Sahne ile seçtiğiniz Sorun arasında bağlantı kurun.** Örneğin (10-12 yaş grubu için yukarıdaki kartlarda): 500 yıllık boyalı bir tapınak, insanların geri alınamayan düğümler atmayı unuttuğu gerçeğiyle nasıl ilişkilendirilebilir?

Bir şey mi oldu? Talimatlar bir şekilde limanla bağlantılı mıydı? Vesaire...

- **Yardımcı Nesneyi/Elemanı Soruna ve Sahneye bağlayın**
- **Kahraman/Kahraman ve Asistanı Olay Yerine ve Çözüme Bağlayın**

İşte hikayeniz üzerinde düşünmeye başlamanın bazı basit ama etkili yolları:

- Yapmanız gereken her bağlantıyı düşünün ve oluşturmanız gereken bağlantıları göstermek için kartlarınızın **öğeleri ve oklarla bir diyagram çizin**
- Unsurlar arasındaki bağlantıların nasıl kurulacağı konusunda serbestçe **beyin fırtınası** yapın
- **Post-it'**lere not alın: aklınıza gelen kelimeler veya görüntüler
- **Bunları diyagrama ekleyin**
- **Post-it'leri** farklı şekillerde yerleştirmek için **hareket** ettirin
- Post-it'lere öge **ekleyin/ Değiştirin/ Üstünü çizin**.
- Hatta Kahraman/Kahraman veya Asistan üzerinde **bir şeyi değiştirmeye** karar verebilirsiniz.
- İkili **gruplar halinde çalışın**, ardından **küçük gruplara** ayrılarak tüm hikayeyi

birlikte gözden geçirin Son bir not: **Çözümünüzü sürdürülebilirlik hedeflerine uygun**

**hale** getirin.

İyi eğlenceler! ☺

## Referanslar

Propp, V. (1968/1928) *Morphology of the Folk Tale* (2. baskı) Austin: University of Texas Press.