

# Çevrimiçi Eğitim için Pratik Kılavuz

**Skills for High Quality Online  
Education**



Bu yayın, Erasmus plus Skills for High-Quality Online Education (2021-1-PT01-KA220-SCH-000032510) belgesinden elde edilmiştir. Yayının metin ve görüntüleri, sadece eğitim ve ticari olmayan amaçlarla, bireysel ortağın önceden izni olmaksızın çoğaltılabilir, bir erişim sisteminde saklanabilir veya elektronik, mekanik, fotokopi, kayıt veya başka herhangi bir biçimde veya herhangi bir yolla iletilebilir. Kopyalama yapıyorsanız lütfen orijinal materyale ve yazarlara referans bırakın. Bu yayınla ilgili ticari çoğaltma ve diğer sorularınız için lütfen irtibata geçin:

Raquel Lombardi: [raquel.lombardi.acss@gmail.com](mailto:raquel.lombardi.acss@gmail.com)

Portekizce, Rumence, Boşnakça, Slovence, Bulgarca, Türkçe ve İspanyolca dillerinde indirilebilir bir PDF sürümünü projenin sosyal medyasında ve ortakların sosyal medyasında bulabilirsiniz.

**Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen fikigörüşler ve görüşler yalnızca yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Bunlardan ne Avrupa Birliği ne de EACEA sorumlu tutulamaz.**

## İçindekiler / Bölümler

### İyi Örnekler

1. Not Alıcılar
2. Öğrenciler için İşbirliğine Dayalı Çalışma Ortamı Sağlamak
3. Senkron Sonrası Denetim ve Geri Bildirim
4. Etkinlikleri Birlikte Tasarlarken Öğrencilerin Aktif Katılımı
5. Kendi Kendini İzleme
6. Sınıfta oluşturma ve çizme araçları
7. Zaman yönetimi (öğretmenler için)
8. Wiseflow / Google formlarını değerlendirme zamanı
9. Eğitimin Ötesinde İnternet Araçları
10. eGüvenlik Etiketleri eTwinning Çevrimiçi Kursu
11. ARE İyileştirme Okulu
12. SELFIE
13. ADDIE yaklaşımı
14. Çevrimiçi tartışma grupları aracılığıyla öğretmen desteği
15. Ders kitaplarıyla e-kütüphane
16. “Joy of Holiday” Eğitim Projesi
17. Öğrenme Düzenlemesi ve Biçimlendirici Değerlendirme için Oyunlaştırma
18. Canva

19. İçerik oluşturmak için çevrimiçi platformlar
20. Google Drive
21. Harmanlanmış öğrenme platformları ve HyFlex
22. “Geleceğin Öğretmenleri” Akademisi
23. Okullarda MOOCs kullanımı
24. Elektronik ekran değerlendirmesi yoluyla öğrencilerin ilgisini çekme
25. Discord (eğitim için).

## **Kötü Uygulamalar**

1. Öğrenci Merkezli Olmayan Tasarım
2. Whatsapp'ta verilen dersler
3. Yanlış değerlendirme
4. DynEd
5. Bir iletişim ve kaynak paylaşımı aracı olarak e-posta gönderme

## Giriş

Çevrimiçi öğretme ve öğrenme etkinliklerinin kalitesi, öğrencilerin okul yeterliklerini edinmeleri üzerinde doğrudan bir etkiye sahiptir. COVID-19 pandemisi sırasında, birçok okul etkinliklerini çok az hazırlıkla veya hiç hazırlık yapmadan çevrimiçi olarak yürütmek zorunda kaldı, bu da bu etkinliklerin kalitesinin düşmesine ve dolayısıyla öğrencilerin müfredatta belirtilen yeterlilikleri kazanma şanslarının azalmasına neden oldu. .

Nihai hedef, öğretmenlere ve öğrencilere, öğrenme kaybını etkili bir şekilde önleyen ve öğrenci sonuçlarını iyileştiren çevrimiçi öğretme/öğrenme faaliyetleri yürütmelerine yardımcı olmaktır. Bunu, öğretmenlere ve öğrencilere çevrimiçi öğretme/öğrenme etkinliklerini etkin bir şekilde yürütme konusunda kaynaklar ve eğitim sağlayarak başaracağız.

Bu kitapçıkta, neyin iyi olduğunu ve neyin işe yaramadığını bulmak ve öğretmenlere ve öğrencilere destek sunarak çevrimiçi öğretme/öğrenme uygulamasını geliştirmek için çevrimiçi eğitim için AB düzeyindeki iyi ve kötü uygulama örneklerini belirleyeceğiz.

Bu kılavuz birçok eğitimciye/öğrenciye uygulanabilir, ancak en çok 9 ila 15 yaş arası çocukların öğretmenleri için geçerlidir.



# İyi Örnekler



*“Öğrencinin ilgisini çekemezseniz, en derin kelimeler okunmadan kalacaktır. Anlayıp anlamadıklarını anlamak için gözlerini göremezsiniz... Söyleyin, gösterin, yazın, demosunu yapın ve bir aktiviteye bağlayın.” -*

*James Bates*

# Not Alıcılar

## KAYNAK:

1. [MH Education](#)
2. [OSU](#)
3. [Understood.org](#)
4. [Landmark.edu](#)

## TANIM

COVID 19 ile yaşanan pandemi durumu nedeniyle yüz yüze derslerimizi uzaktan ders moduna uyarlamak zorunda kaldık.

Bu durumun avantajları ve dezavantajları vardır.

Derslere devam etme fırsatına sahip olmak olumlu bir yön oldu, ancak bu süreçte bazen öğrencilerin dikkatinin dağılması ve kaybolması daha kolay oldu.

Birçok öğrenci için yüz yüze bir sınıfa kıyasla video Livestream aracılığıyla talimatları "izlemek" daha zordur. Odaklanmak, bağlı hissetmek, bilgiyi işlemek ve temel fikirleri belirlemek zor olabilir.

Geliştirdiğimiz faydalı bir aktivite, her derste not tutanların olmasıdır.

Not alıcının birincil sorumluluğu, her derste düzenli, okunaklı veya daktiloyla yazılmış notlar almak ve bu notların bir kopyasını öğrencilere vermektir. Derse düzenli olarak dikkat etmek ve not vermek not tutan kişinin sorumluluğundadır.

Dersler sırasında öğretmen öğrencilere açıklamanın farklı bölümlerini atayacaktır. Zorluk seviyesi, yapılan farklı görevlere ve açıklamalara göre değişebilir; bu şekilde öğrencilerin yetenekleri hakkında notlar alabilir ve hepsini sürece dahil edebilirsiniz.

Öğrenciler, paylaşılan bir Google dokümanına herkesin kolayca erişebilmesi için notlar alır.

## ÖĞRENCİ VE ÖĞRETMENE FAYDALARI

Öğrenciler için:

- Derse katılamayanlar notlara bakma şansına sahip olurlar.
- Doğru not almaya özen göstermeleri gerekir. Böylece dersler sırasında meşgul ve motive olurlar.
- Not yazmak zorunda kalarak şunlardan kaçınılır: kaligrafi yanlış anlamaları, notları kaybetme (çevrimiçi olarak kaydedildikleri için) ve kağıt israfı (çevre dostu)

Öğretmenler:

- Tüm öğrencilerin her dersin doğru notlarına sahip olduğundan emin olun.
- Öğrencilerin notlarını tek tek kontrol etmek yerine, sadece bir belgeyi düzeltip denetlemek zorundadırlar.

## ANA DÜŞÜNCE

Not alanların sorumluluğu düzenli, okunaklı veya daktilo ile yazılmış notlar almaktır.

Öğretmenler, not tutanlara sahip olarak, taşınan derslerin her birinin kaliteli notlarının olmasını sağlar.

Ayrıca öğrenciler, ihtiyaç duydukları her zaman doğru ve eksiksiz notlara erişebilirler.

Ayrıca, öğrencilerinizi dersle ilgili tutmak ve odaklanmak için etkili bir araçtır.

Yazılan notlar, çevrimiçi kaydedildiklerinden her zaman okunaklı ve erişilebilir durumdadır.

Aynı zamanda çevre dostu bir yöntemdir.

## ÇÖZDÜĞÜ SORUNLAR/ ANAHTAR SÖZCÜKLER

Faydalı ders notlarının olmaması, Kağıt israfı, Almak, Notlar, Dijital, Doğru, Çevre Dostu



# Öğrenciler İçin İşbirliğine Dayalı Çalışma Ortamı Sağlamak

## KAYNAK:

1. [popplet.com](http://popplet.com)
2. [explaineverything.com](http://explaineverything.com)
3. [ca.padlet.com](http://ca.padlet.com)
4. [info.flipgrid.com](http://info.flipgrid.com)

## TANIM

İşbirlikçi ve işbirlikçi öğrenme, tüm katılımcıların etkileşimden faydalanması amacıyla, akranların bir öğrenme görevi üzerinde birlikte çalıştığı öğretim bağamlarıdır..

Padlet, Flipgrid, Popplet, Beyaz Tahtayı Açıkla ve diğerleri, öğrencilerin işbirlikçi bir şekilde çalışması gereken etkinlikler oluşturmak için kullanılabilecek bazı uygulama örnekleridir. Bu araçlar, çevrimiçi sınıf işbirliğini kolaylaştırır ve öğrencilerin görevleri yerine getirmelerini, etkileşimli tartışmalar yapmalarını, ortak faaliyetler yürütmelerini ve çevrimiçi öğrenme kaynaklarını araştırmalarını sağlar.

Öğrenci işbirliği, daha yüksek düzeyde düşünme, sözlü iletişim, öz yönetim ve liderlik becerileri geliştirmeye yardımcı olur. Öğrencilerin benlik saygısını ve azim, akılda tutma ve sorumluluklarını artırır. Araştırma ayrıca, öğrenciler için işbirliği uygulamalarının üst düzey düşünme ve iletişimin gelişimini geliştirdiğini ve liderlik becerilerini geliştirdiğini göstermektedir.

## ÖĞRENCİ VE ÖĞRETMENE FAYDALARI

Öğrenciler için:

- Öğrencilerin özerkliğini geliştirir.
- İşbirliği becerilerini geliştirir.
- Öğrencilere öğrenmeleri üzerinde daha fazla katılım ve kontrol sağlar, bu da öğrencilerin 'yaşam boyu öğrenenler' olmalarına yardımcı olur.
- Etkileşimi artırır.
- Tutma, benlik saygısı ve sorumluluğu artırır.

Öğretmenler için:

- Öğrencilerin aktif katılımı.
- Öğrenci katılımını artırır.
- Etkileşimli, öğrenci merkezli etkinlikler geliştirmek ve uygulamak.

## ANA FİKİR

Öğrenciler ve eğitimciler ister sınıfta oturuyor ister evlerinden uzaktan bağlanıyor olsunlar, sağlam dijital işbirliği çözümleri eğitimcilere ilham verme gücü verebilir ve öğrencilere öğrenmeleri için araçlar sağlayabilir. Bu araç ve uygulamaların kullanımı, öğrencilerin işbirliğini ve karşılıklı yardımlaşmayı teşvik ederek birlikte çalışmalarını sağlar.

## ÇÖZDÜĞÜ SORUNLAR/ ANAHTAR SÖZCÜKLER

Öğrenciler görevlere daha fazla dahil olur, öğrencilerin sorumluluğunu artırır ve akılda tutmayı geliştirir.

İşbirlikçi çalışma, işbirlikçi beceriler, işbirliği, aktif katılım, daha yüksek düzeyde düşünme.



# Senkron Sonrası Denetim ve Geri Bildirim

## KAYNAK:

1. [MH Education](#)
2. [Understood.org](#)
3. [Landmark.edu](#)

## TANIM

Uzaktan çalışırken iletişim çok önemlidir. Öğrencilerimizi ihtiyaçları hakkında düzenli olarak kontrol etmek ve esnek olmaya ve endişelerine cevap vermeye hazır olmak çok önemlidir.

Birlikte bir sınıfta olmadığınızda, öğrencilerle duygusal ve fiziksel sağlıklarını kontrol etmek o kadar kolay değildir. Sosyal izolasyonu azaltmak ve bağlılık ve aidiyet duygularını desteklemek için öğretme ve öğrenme sürecinize zaman ayırmak gereklidir.

İçerik, teknoloji veya programlarla ilgili sorunlar yaşayan öğrencilerimizi bizimle iletişime geçmeye teşvik ediyoruz.

Destekleyici bir çevrimiçi topluluk oluşturmak için, öğrencilerimize bizimle iletişim kurma, görüşlerini paylaşma ve bireysel denetim ve geri bildirim alma şansı vermek için çevrimiçi eşzamanlı toplantılardan 20 dakika sonra bağlantıda kalıyoruz.

Hepimizin bildiği gibi, öğrenme sosyaldır. Dolayısıyla öğrencilerimizle bu bağı oluşturmak, onların kazanım süreçlerine olumlu etki ediyor.

## ÖĞRENCİ VE ÖĞRETMENE FAYDALARI

Öğrenciler için:

- Derslerden sonra birkaç dakika daha müsait olmak, öğrencilerin öğretmenleriyle daha özel bir ortamda iletişim kurmalarını sağlar.
- Motivasyon ve bağlılık artacaktır.
- Destekleyici bir çevrimiçi topluluğun desteğini alırlar.

Öğretmenler için:

- Öğrenme sürecini iyileştirmek için destek sağlamak öğretmenler olarak görevlerimizin bir parçasıdır; bu uygulama bunu başarmamızı sağlar.

## ANA FİKİR

Destekleyici bir çevrimiçi topluluk oluşturmak için, öğrencilerimize bizimle iletişim kurma, görüşlerini paylaşma ve bireysel denetim ve geri bildirim alma şansı vermek için çevrimiçi eşzamanlı toplantılardan 20 dakika sonra bağlantıda kalıyoruz.

## ÇÖZDÜĞÜ SORUNLAR/ ANAHTAR SÖZCÜKLER

Bu tür bir uygulama ile öğrencilerin çevrimiçi bir öğrenme ortamında hissedebilecekleri izolasyondan kaçınıyoruz.

Bağlantı, iletişim, motivasyon, denetim, geri bildirim, bağ ve teşvik.

# Etkinlikleri Birlikte Tasarlarken Öğrencilerin Aktif Katılımı

## KAYNAK:

1. [es.liveworksheets.com/](https://es.liveworksheets.com/)
2. [wizer.me/](https://wizer.me/)
3. [arvr.google.com/tourcreator/](https://arvr.google.com/tourcreator/)
4. [quizlet.com](https://quizlet.com)

## TANIM

Aktif öğrenme, öğrencilerin 'yaşam boyu öğrenenler' olmalarına yardımcı olur. Aktif öğrenme yaklaşımında öğrenme sadece içerikle değil, süreçle de ilgilidir. Bu yaklaşım, öğrencilerin özerkliğini ve öğrenme yeteneklerini geliştirir, onlara öğrenmeleri üzerinde daha fazla katılım ve kontrol sağlar.

Öğrencilerin öğrenme etkinliklerini birlikte tasarlamasını teşvik edecektir. Öğrencilerin, öğretmenlerin kendileri için belirlediği görevleri değiştirmelerine ve öğrenme ortamlarını, önerilen araçları ve kaynakları ve çalışma ilişkilerini yeniden yapılandırmalarına olanak sağlamak, katılımlarını artıracak ve öz düzenlemeyi teşvik edecektir.

Üretim ve ortak tasarım etkinlikleri yoluyla öğrenme, öğrencilerin öğretmen tarafından belirlenen bir çıktı üretmesi gerekirken, öğrenciyi öğretmenin tepkisi yoluyla değil, bir kamu çıktısının üretilmesiyle motive edecektir.

Üretim şunları içerebilir: blog oluşturma, modeller veya eserler geliştirme, video veya ses performansı, e-portfolyolar, kavram haritalama ve yazma.

Öğrencilerin etkinlikler oluşturabileceği veya birlikte tasarlayabileceği uygulama örnekleri şunlardır:

Quizlet, Etkileşimli çalışma sayfaları (Wizer. me, Live Worksheets) ve benzerleri.

## ÖĞRENCİ VE ÖĞRETMENE FAYDALARI

Öğrenciler için:

- Öğrencilerin aktif katılımı destekler.
- Kendi kendini düzenlemeyi teşvik eder.
- Öğrencilerin özerkliğini ve öğrenme yeteneğini geliştirir.
- Aktif öğrenci katılımı artar.

Öğretmenler için:

- Öğrencilerin aktif katılımı.
- Öğrenci katılımını artırır.
- Etkileşimli, öğrenci merkezli etkinlikler geliştirmek ve uygulamak.
- Öğretmenin rolü, öğrenciyi öğrenme sürecinde yönlendirmek ve izlemektir.
- Öğretmenin unutulmaz sınıf etkinlikleri oluşturmaya yardımcı olur.

## ANA FİKİR

Öğrencileri öğrenme etkinliklerinin ortak tasarımına dahil ederek ve öğrenme süreçlerine aktif olarak katılmalarını sağlayarak, öğrencilerin özerkliklerini ve öğrenme yeteneklerini geliştirmelerini sağlar, öğrenmeye yönelik tutumları iyileştirilecek ve öğrenci katılımı artar.

## ÇÖZDÜĞÜ SORUNLAR/ ANAHTAR SÖZCÜKLER

- Öğretmen artık bilginin merkezi ve öğrenmeden sorumlu değildir.
- Öğrenciler pasif olarak bilgi almazlar.
- Aktif öğrenme, genellikle bilgisayarlar yerine ders kitaplarına ve çalışma kitaplarına dayanan, oldukça düşük teknolojiye öğretmen Merkezli Öğretimden uzak durur.

Ortak tasarım, öğrenme etkinlikleri, unutulmaz, üretim, aktif öğrenme.



# Kendi Kendini İzleme

## KAYNAK:

1. [MH Education](#)
2. [Understood.org](#)
3. [Landmark.edu](#)
4. [Timeshigher Edu](#)

## TANIM

Öğrenim yönetim sisteminin, öğrencilerin performanslarını ve öğrenme süreçlerini izlemelerine olanak sağladığından ve onlara düşünceleri için zaman sağladığından emin olmak çok önemlidir.

Zaman yönetimini ve çalışma alışkanlıklarını nasıl geliştirecekleri konusunda eleştirel düşünmeyi teşvik etmek için bir strateji olarak, örneğin bir Google sayfası gibi, ödevin teslim tarihlerinin bir kontrol listesini içeren bir kendi kendini izleme belgesi hazırlarız. Bu nedenle, öğrencinin ne zaman ve hangi etkinliklerin yapılması gerektiğini bilmesi daha kolaydır. Belgede ayrıca öğrencilerin ünitenin öğrenme sürecinin şu ana kadar nasıl gittiğine dair kısa bir analiz yazdığı bir alan da bulunmaktadır.

Çevrimiçi eğitimde sürekli değerlendirme çok önemlidir, bu nedenle bilgi toplamak çok önemlidir.

Bu, temel göstergeleri belirlemek ve bunları ölçmek ve kontrol etmek için bir yol oluşturmak anlamına gelir.

Bu kendi kendini izleme belgesini kullanmak, öğrencilerin daha özerk olmalarına, öğrendikleri hakkında kanıt toplamalarına ve süreci izlemeyi kolaylaştırmak için öğretmene ve öğretmene yansıtmalarına olanak tanır.

## ÖĞRENCİ VE ÖĞRETMENE FAYDALARI

Öğrenciler için:

- Öğrencinin ne zaman ve hangi etkinliklerin yapılması gerektiğini bilmesi daha kolaydır.
- Öğrencilerin daha özerk olmasını sağlar
- Öğrencilerin öğrendiklerinin kanıtlarını toplamasına ve üzerinde düşünmesine izin verir.

Öğretmenler için:

- Öğretmenin öğrenme sürecini izlemesi ve sürekli bir değerlendirme yapması daha kolaydır.

## ANA FİKİR

Ödevin teslim tarihlerinin bir kontrol listesi ve öğrencilerin ünitenin öğrenme sürecinin nasıl gittiği hakkında kısa bir analiz yazdığı bir alan içeren kendi kendini izleme belgesinin kullanılması; öğrencilerin öğrendikleri ile ilgili kanıt toplama ve bunun hakkında düşünmede daha özerk olmalarına ve diğer yandan ise öğretmenin sürecin izlenmesini kolaylaştırmasına olanak tanır.

## ÇÖZDÜĞÜ SORUNLAR/ ANAHTAR SÖZCÜKLER

Öğrenciler görevlerinin farkındadır ve bu şekilde kafa karışıklığı ve unutkanlıktan kaçınırlar.

Kendini izleme, özerklik, sürekli değerlendirme, eleştirel düşünme.

# Sınıfta Oluşturma ve Çizim Araçları

## KAYNAK:

1. [Draw.io](https://draw.io)

## TANIM

Birçok öğretmen, ders planlarına çizim, tasarım ve baskı yazılımlarını dahil etmenin, öğrencilerin ilgisini çekmenin ve onları öğrenme konusunda heyecanlandırmanın harika bir yolu olabileceğini keşfetmiştir. Ancak, çok sayıda farklı yazılım programı mevcutken, sınıfınız için hangisinin en uygun olduğunu bilmek zor olabilir.

Eğitim amaçlı bir çizim programı seçerken, hatırlanması gereken hayati faktörler vardır:

- Öğrencilerinizin yaşını ve yetenek düzeyini göz önünde bulundurun. Bazı programlar daha küçük yaştaki öğrencilere yöneliktir, diğerleri ise daha büyük öğrenciler için daha uygun olabilir. Kısa bir öğrenme eğrisine sahip olacaklarından emin olun.
- Öğrencilerinizin ne tür çizimler oluşturabilmesini istediğinize karar vermeniz gerekecek. Basit eskizler oluşturabilmelerini mi yoksa diyagramlar ve akış çizelgeleri gibi daha karmaşık çizimler oluşturmalarını mı istiyorsunuz?
- Seçtiğiniz programın öğrencilerinizin kullanacağı dijital cihazlarla uyumlu olduğundan emin olun. Bu faktörleri göz önünde bulundurarak sınıfınızın ihtiyaçlarını karşılayacak bir çizim programı seçtiğinizden emin olabilirsiniz.

Eğitimde çizim araçlarına bazı örnekler:

- Draw.io - grafik ve eskiz çizimleri
- Prezi: Prezi, sınıf sunumlarına eşlik eden sıkıcı ve tekrarlayan PowerPoint döngüsüne son vermek isteyen öğrenciler için mükemmeldir. Prezi, tasarım geçmişi olmayan öğrenciler için bile her sunumu güzel, özelleştirilmiş ve orijinal yapan şablonlar içerir.
- Tayasui Eskizleri - suluboya, döngüsüz veya karmaşık, katmanlı sanat yaratma seçenekleri. Sanatçılar bu uygulamayı zaten test etti ve galeri neler yapılabileceğine dair örneklerle dolu.
- Sketchup, öğrencilerin 3B geometri, fizik ve diğer bilimsel kavramlar hakkında bilgi edinmelerine yardımcı olabilir. Ayrıca, programın sezgisel ara yüzü, küçük çocukların karmaşık modeller oluşturmalarını kolaylaştırır.

## ÖĞRENCİ VE ÖĞRETMENE FAYDALARI

Öğrenciler için:

Çizim araçları, eğitim sisteminde öğrenciler için büyük önem taşıyabilir. Birincisi, öğrencilerin anlamakta zorlandıkları kavramları görsel olarak temsil etmelerine yardımcı olabilirler. Ek olarak, çizim araçları öğrencilerin bilgileri daha iyi hatırlamalarına da yardımcı olabilir. Araştırmalar, yeni kavramları öğrenirken çizim araçlarını kullanan öğrencilerin bilgileri daha sonra hatırlama olasılıklarının daha yüksek olduğunu göstermiştir. Bunun nedeni, çizimin birden fazla duyuyu harekete geçirmesi ve daha canlı bir hafıza oluşturmastır.

Ayrıca çizim araçları bir ifade biçimi olarak da kullanılabilir. Sözlü iletişimde güçlük çeken öğrenciler kendilerini sanat yoluyla daha iyi ifade edebildiklerini görebilirler. Sonuç olarak, eğitimde çizim araçlarını kullanmanın birçok faydası vardır ve öğrenciler bunları kullanmaya teşvik edilmelidir.

Öğretmenler için:

Öğretmenler fikirlerini öğrencilere etkili bir şekilde iletmek için çizim araçlarını kullanabilirler. Çizimler, görsel bir yardımcı olarak hizmet etmenin yanı sıra, öğretmenlerin karmaşık kavramları netleştirmelerine ve onları öğrenciler için daha çekici hale getirmelerine yardımcı olabilir. Çizim aynı zamanda bir değerlendirme biçimi olarak da kullanılabilir ve öğretmenlerin öğrencilerin anlamalarını yaratıcı bir şekilde ölçmesine olanak tanır. Genel olarak, eğitimde çizim araçlarının kullanılması öğretmenlere öğretimi geliştirmek ve öğrencilerin öğrenmesini geliştirmek için kullanılabilecek çok yönlü bir araç sağlar.

## ANA FİKİR

Çizim araçları, herhangi bir öğretmenin araç setine değerli bir katkı olabilir. Öğrenciler için yaratıcı bir çıkış noktası sağlarlar ve ayrıca iletişim ve problem çözme becerilerini geliştirmeye yardımcı olabilirler. Çizim araçları, etkili bir şekilde kullanıldığında öğretmenler ve öğrenciler için eğitim deneyimini geliştirebilir.

## ÇÖZDÜĞÜ SORUNLAR/ ANAHTAR SÖZCÜKLER

Bilgileri görsel olarak temsil etme ihtiyacı, çevrimiçi araç, Görsel temsil, akış şemaları, diyagramlar

# Zaman Yönetimi (Öğretmenler için)

## KAYNAK:

1. [zaednovchas.bg/time-management-teachers/](http://zaednovchas.bg/time-management-teachers/)

## TANIM

Zaman yönetimi şüphesiz bir öğretmen için en değerli becerilerden biridir ve hibrit ve çevrimiçi öğretim formatlarına geçişle birlikte daha da değerli hale gelmektedir. Yeni formatlar, öğrenme ve adaptasyon, iş arkadaşları, öğrenciler ve veliler ile koordinasyon ve işbirliği ya da beklenmedik durumları çözmek için daha da fazla zaman gerektiriyor. Bununla ilgili olarak, öğretmenlerin zaman yönetimi konusundaki uygulamalarını geliştirmelerine yardımcı olacak farklı fikirler, ipuçları ve stratejiler içeren sayfalar bulunmaktadır. Bu nedenle, kendilerini daha güvenli, sakin ve mutlu hissetmeleri için (hem kişisel hem de profesyonel olarak) her şeye yeterli zamanları vardır. Çünkü bu, zaman yönetiminin büyük amacıdır - sahip olduğumuz zaman içinde görevleri kontrol etmeyi ve yönlendirmeyi öğrenmek ve zaman kurbanı olmamak.

Kaynakta verilen sayfa, öğretmenlerin, iş yükleri açısından en etkili olması için sahip oldukları zamanı nasıl değerlendirebilecekleri, planlayabilecekleri ve tahsis edebileceklerinin ayrıntılı bir açıklamasını içerir. Bu süreçte faydalı olabilecek mevcut uygulamalar hakkında detaylı bilgiler ve çeşitli şablonlar yayınlanmıştır. Bu ek bilgiler ve ipuçları, bunların ne zaman, nasıl ve ne için kullanılabileceğini tam olarak netleştirmek için her adımda dağıtılır.

## ÖĞRENCİ VE ÖĞRETMENE FAYDALARI

Öğrenciler için:

Öğretmenler için zaman yönetimi ipuçlarının çoğu öğrenciler tarafından da kullanılabilir. Öğrenciler için, çevrimiçi öğrenme sırasında kendilerini içinde buldukları farklı ortamlardan bağımsız olarak, mevcut tüm görevlerde başarılı olmak için zaman yönetimi de önemlidir.

Öğretmenler için:

Bir öğretmenin zamanını ve görevlerini uygun şekilde ayırma becerileri, çevrimiçi öğrenme sırasında karşılaştıkları artan stres seviyeleri için esastır. İyi bir zaman bölümü ile, bir görevi veya sorumluluğu kaçırmama şansı önemli ölçüde azalır. Öte yandan öğretmenler, onları yönetmek için yeterli zamanları olduğunda ortaya çıkabilecek durumlara karşı iyi hazırlanmış olduklarında kendilerini çok daha rahat hissederler.

## ANA FİKİR

- Görevleri zamanında kontrol etme ve gezinme yeteneği
- Elimizdeki zamanı değerlendirme, planlama ve tahsis etme yeteneği
- Zamanımızı etkin bir şekilde yönetmek için farklı uygulamaları kullanma becerisi
- Zamanımızı planlamak için farklı şablonlar kullanma yeteneği
- Taahhütlerimizi ve iş yükümüzü daha verimli bir şekilde yönetme yeteneği

## ÇÖZDÜĞÜ SORUNLAR/ ANAHTAR SÖZCÜKLER

- tüm taahhütleri ve sorumlulukları yerine getirememek
- Her şey için yeterli zamana sahip olamamak (hem kişisel hem de profesyonel olarak)
- yapılacak görevlerden bunalmış hissetmek
- her istediğimizi yapamamak
- günün nasıl geçtiğine dair net bir algıya sahip değiller
- 

zaman yönetimi, iş yükü, verimlilik, uygulamalar, ipuçları, stratejiler

# Değerlendirme / Wiseflow / Google formları zamanı

## KAYNAK:

1. [zaednovchas.bg/vr-eme-za-otsenyavane/](http://zaednovchas.bg/vr-eme-za-otsenyavane/)
2. [uniwise.co.uk/wiseflow](http://uniwise.co.uk/wiseflow)

## TANIM

Öğrencilerin bilgilerini değerlendirmek, çevrimiçi öğrenme sırasında öğretmenler için gerçek bir zorluktur. Bu nedenle, öğrenciler için çevrimiçi testlerin nasıl yapılabileceğine ve yürütülebileceğine ilişkin farklı seçenekler, çevrimiçi bilgi test platformları ve değerlendirmeleri daha eğlenceli ve heyecan verici hale getirmek için standart olmayan birkaç yol hakkında adım adım bilgiler içeren web sayfaları oluşturulmuştur. Buradaki fikir, bu bilgiyi mümkün olduğunca yararlı hale getirmek için diğer öğretmenler tarafından paylaşılan daha fazla fikirle desteklemektir.

Platformlar hakkında bilgiler:

- adım adım anlatılır
- gerekli hazırlıklar nelerdir
- anket nasıl tanımlanır
- Hangi seçenekler önceden ayarlanabilir (öğrenci performans zamanı, uygulama tarihi vb.)?
- Çevrimiçi öğrenme sırasında değerlendirmeyle ilgili öğretmenlerden test etme ve değerlendirmenin yaratıcı yolları, ipuçları, öneriler ve uygulamalar.

Bazı platformlar öğretmenlerin çocukların cevaplarını gerçek zamanlı olarak görmelerine izin verir. Bilgiler ayrıca öğrenciler için örnek yönergeler ve hazır sorular içerir.

WISEflow, öğrencilerin öğrenme deneyimini geliştirmek için değerli bilgiler sağlarken öğretmenlerin tüm değerlendirme sürecini kolaylaştırmasına yardımcı olan önde gelen dijital değerlendirme platformlarından biridir. Öğretmenlerin öğrenci kağıtları gibi dijital sınavları platformlarına güvenli bir şekilde yüklemelerine olanak tanır ve değerlendirme sürecini daha kolay ve verimli hale getirmek için çok çeşitli özellikler ve işlevler sağlar. Kullanımı kolay arayüzü ve güçlü işlevselliği ile WISEflow, değerlendirme sürecini geliştirmek isteyen her kurum için ideal bir platformdur.

Google Formlar, iki yıldır okul düzeyinde üzerinde çalıştığımız bir diğer platform. Formlar, konuyu tasarlayan veya geri bildirim sağlayan hızlı bir değerlendirme yöntemidir. Farklı öğeler oluşturulur. Cevap türünü, zaman kaynağını, cevaplanacak öğrencileri ve puanı seçebilirsiniz.

## ÖĞRENCİ VE ÖĞRETMENE FAYDALARI

### Öğrenciler için:

- Öğrenci değerlendirmesi, çevrimiçi öğrenme sırasında edinilen bilgi ve beceriler hakkında temel bir geri bildirimdir. Testler farklı ve heyecan verici bir şekilde tasarlandıklarında, öğrenciler onları bir testten çok bir oyun veya test olarak bulurlar.
- Wiseflow, eğitimde yapay zeka kullanımına mükemmel bir örnektir. Öğrencilere kişiselleştirilmiş rehberlik ve destek sağlayan bir öğrenme asistanı içerir. Yazılım, iyileştirme alanlarını belirlemek için öğrencilerin verilerini analiz eder ve hedeflenen öneriler sunar.
- WiseFlow ile öğrenciler çalışmalarından en iyi şekilde faydalanabilir ve sonuçlarından emin olabilirler.
- Google Formlar aracı, ödevlerin ve sınavların nasıl yükleneceğine ilişkin son tarih hatırlatıcıları ve seçenekleriyle takvime bağlıdır.
- Google Formlar'da öğelerin çeşitliliği, oryantasyon, bilginin odaklanması ve sabitlenmesi, çalışma zamanlarını yönetmeyi öğrenme ve hızlı geri bildirim alma mekanizmalarını geliştirir. Ebeveynler de bu değerlendirmelere erişebilir.

### Öğretmenler için:

- Ayrıntılı bir açıklama, öğretmenlerin öğrencilerin ihtiyaçlarına en uygun aracı seçmesini sağlar.
- Nasıl kullanılacağına ilişkin çalışma çerçevesi (öğretmenlere çalışmalarında güvenlik sağlar ve onlara değerli zaman kazandırır.)
- WiseFlow, öğretmenlerin öğrencilerin ilerlemesini izlemesine, iş yüklerini yönetmesine ve özel raporlar oluşturmaya yardımcı olur. (öğrenci verilerini izlemekle ilgili daha sıkıcı görevlerden bazılarını otomatikleştirerek zamandan tasarruf edin)
- WiseFlow sürekli olarak yeni özellikler ve iyileştirmelerle güncellenmektedir, böylece öğretmenler işlerinde onlara yardımcı olmak için her zaman mümkün olan en iyi araçları kullandıklarından emin olabilirler.
- Google formları, hızlı değerlendirme ve mümkün olduğunca çok sayıda öğrenciyi kontrol etme olanağı, alınan bilgiler ve dilin doğruluğu üzerinde daha iyi kontrol sağlar.



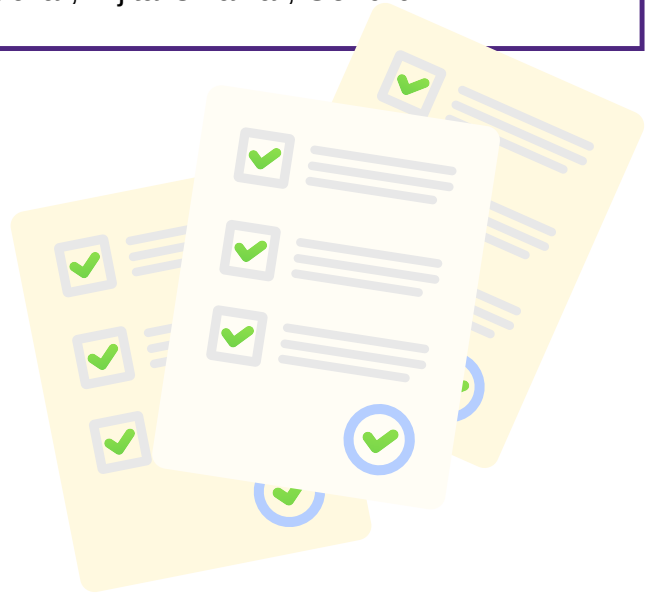
## ANA FİKİR

- değerlendirme için farklı platformlar kurma ve kullanma becerisi;
- değerlendirme için sorular ve görevler geliştirme yeteneği;
- öğrencilerin bilgilerini değerlendirmek için yeni yöntemler keşfetmek.

## ÇÖZDÜĞÜ SORUNLAR/ ANAHTAR SÖZCÜKLER

- hazırlık için zaman eksikliği;
- çevrimiçi işte güvensizlik;
- öğrencileri değerlendirmek için ilginç ve standart olmayan bir yol bulma ihtiyacı;
- yeni değerlendirme yöntemleri geliştirme ihtiyacı.
- son tarihler
- hatırlatıcılar

Dijital Sınav Değerlendirmesi, Çevrimiçi öğrenme, Platformlar, Anketler, Görevler, Beceriler, Yetenekler, Güvenlik, Yönetim, Son Tarihler, Hatırlatıcılar, Dijital sınavlar, Geribildirim



# Eğitimin Ötesinde İnternet Araçları

## KAYNAK:

1. [web2araclari.com/](http://web2araclari.com/)
2. [twinspace.etwinning.net/122869/home](http://twinspace.etwinning.net/122869/home)

## TANIM

Web 2 araçları, işbirliği, düşünce ve bilgi alışverişi ve iletişim fırsatları nedeniyle özellikle uzaktan eğitim sürecinde öğretmenler ve öğrenciler için çok önemlidir.

- Web 2 araçları, insanların videolu anlatımları araştırdığı ve gönüllü olarak bu tür paylaşımları yaptığı ücretsiz bir platformdur.
- WEBA (Web-Academy) Projesi Web 2.0 Eğitim Bilgi Ağı, eğitimde web 2 araçlarının kullanımı üzerine çalışan bir eTwinning projesidir.
- 

## ÖĞRENCİ VE ÖĞRETMENE FAYDALARI

Öğrenciler için:

- farklı Web 2 araçlarıyla ilgili çok sayıda video hakkında faydalı bilgiler bulmak,
- bazı proje haberleriyle yüz yüze gelmek,
- makaleleri çevrimiçi okmak,
- eTwinning platformu hakkında bazı yararlı bilgiler öğrenmek,
- amaca göre web2 araçlarının listesi
- dijital yetkinliklerini geliştirmek,
- ürünlerini meslektaşlarıyla paylaşmak,
- projede farklı Avrupa ülkelerinden öğrenciler ve öğretmenlerle tanışın,
- iletişim becerilerini geliştirmek.

Öğretmenler için:

- farklı Web 2 araçlarıyla ilgili çok sayıda video hakkında faydalı bilgiler bulmak,
- bazı proje haberleriyle yüz yüze gelmek,
- makaleleri çevrimiçi okmak,
- eTwinning platformu hakkında bazı yararlı bilgiler öğrenmek,
- öğrencilerini eğitime aktif olarak dahil etmek; özellikle uzaktan eğitim,
- öğrencileri için asenkron ve pratik çalışma sağlamak,
- öğrencilerinin dikkatini 'Medya Okuryazarlığı ve Dezenformasyon'a çekmek.

## ANA FİKİR

Bu araçların en önemli özelliği, oluşturulduklarından bu yana, uzaktan eğitim hayatımızda bir sorun olmadan önce bile web 2 araçlarını sınıf ortamlarına uygulamakla ilgilenen birçok öğretmen için bir rehber kitap olmalarıdır.

## ÇÖZDÜĞÜ SORUNLAR/ ANAHTAR SÖZCÜKLER

Pandemi ve çevrimiçi dersler sırasında, bu araçlar öğretmenlere öğrencileri öğrenme etkinliklerine dahil etmelerine ve bazen de öğrencilerin öğrendiklerini uygulamalarına yardımcı oldu. Ayrıca sunumlar, videolar, posterler, sanal sergiler, anketler, e-kitaplar gibi materyaller paylaşıyorlardı.

Web 2 araçları, dijitalleşme, bilgi teknolojisi, eTwinning, Web 2.0 Eğitim Bilgi Ağı, dijital yeterlilik, çevrimiçi eğitim

# eSafety Label ve İnternet Güvenliđi ve eTwinning Etiđi Çevrimiçi Kursu

## KAYNAK:

1. [etwinningonline.eba.gov.tr/course/e-safety-and-etwinning-ethics/](http://etwinningonline.eba.gov.tr/course/e-safety-and-etwinning-ethics/)

## TANIM

Bu kurs, güvenli İnternet ve eTwinning etiđi hakkında temel bilgiler sağlar. Güvenli İnternet Programı, Güvenli İnternet Günü, eTwinning bilgi güvenliđi, e-Güvenlik ve eTwinning etiđi gibi konularda bilgi sağlar.

Öğretmenler, okul müdürleri ve BT yöneticileri için önemli bir politika oluşturma merkezi olan eSafety Label, okulların çevrimiçi güvenliklerini değerlendirmek, iyileştirmek ve güçlendirmek için harekete geçmelerini sağlar. e-Güvenlik Etiketİ sayesinde okulların çevrimiçi güvenlik altyapılarını, politikalarını ve uygulamalarını ulusal ve uluslararası standartlara göre gözden geçirmeleri mümkündür.

## ÖĞRENCİ VE ÖĞRETMENE FAYDALARI

Öğrenciler için:

- İleri teknolojiyi anlamak ve kullanmak.
- yaratıcılıklarını ortaya çıkarmak
- sonuç odaklı düşünmek
- çevrimiçi güvenliklerini değerlendirmek
- çevrimiçi güvenliklerini iyileştirmek ve güçlendirmek
- çevrimiçi güvenlik altyapılarını, politikalarını ve uygulamalarını ulusal ve uluslararası standartlara göre gözden geçirmek.

Öğretmenler için:

- sorumlu oldukları kuşağı çok iyi tanımak, e-Güvenlik alanındaki beklenti ve ihtiyaçlarını belirlemek.
- çevrimiçi güvenliklerini iyileştirmek ve güçlendirmek
- çevrimiçi güvenlik altyapılarını, politikalarını ve uygulamalarını ulusal ve uluslararası standartlara göre gözden geçirmek.

## ANA FİKİR

Gelecek neslin ihtiyaç ve beklentilerine göre yeni projeler, eğitim yöntemleri veya kavramlar ortaya çıkmaya devam ediyor. e-Güvenlik ve internet etiği gelecek neslin en çok ihtiyaç duyacağı kavramlardan biridir. Bu yüzden bu kurs çok önemlidir.

## ÇÖZDÜĞÜ SORUNLAR/ ANAHTAR SÖZCÜKLER

eTwinning projelerinde oldukça önemli olan kişisel verilerin kullanım ilkeleri sağlanmaktadır. Okullar, Öğretmenler, Öğrenciler, dijital güvenlik konsepti

# ARE İyileştirme Okulu

## KAYNAK:

1. [www.aer.school/sc-oala-remediala](http://www.aer.school/sc-oala-remediala)

## TANIM

Pandemi yılı bağlamında birçok öğretmen kaliteli öğretimin taleplerine uyum sağlayamadı. Birçok öğrenci, bir yandan gerekli cihazların olmaması (özellikle daha fazla çocuklu ailelerde) ve diğer yandan bazı öğretmenler tarafından sunulan çevrimiçi eğitimin kalitesiz olması nedeniyle öğrenme kayıplarına maruz kalmıştır.

Üç Rumen start-up 2000'den fazla öğrenciye birkaç ay ücretsiz çevrimiçi eğitim sunan ulusal bir proje başlattı.

Program şu şekildeydi: Romanya dili ve edebiyatı ve ülkenin her yerinden matematik öğretmenleri, çevrimiçi öğretim için gerekli dijital becerilere sahip olarak seçildi. Belirlenen süre içinde tamamlanacak bir program geliştirdiler. İlgilenen öğrenciler programa çevrimiçi olarak kayıt yaptırmışlardır. Daha sonra dersler rastgele yapılmıştır. Her hafta 2 saat Rumence ve 2 saat matematik dersi vardı.

Program sayısallaştırılarak Kinderpedia platformunda (iletişim ve yönetim platformu) yer aldı. BRIO (standartlaştırılmış test ve değerlendirme aracı) ve Livresq (etkileşimli dersler oluşturmak için yazma aracı) platformları da kullanıldı. Öğrenciler, ilerlemenin izlenebilmesi için programın başında, sırasında ve sonunda olmak üzere üç kez test edildi.

Sınıflarda farklı alanlardan öğrenciler vardı. Öğretmenler ülkenin her yerinden geliyordu. Öğrencilerin eserlerini yayınladıkları bir dijital dergi oluşturuldu.

Elde edilen sonuçlardan bazıları şunlardır: 2044 öğrenci kayıtlı, 106 sınıf, 47 öğretmen, 3000 saat tamamlandı, 2000'den fazla standart test, öğrencilerin %98'i ders saatlerinin kalitesini onayladı, %99'u kullanılan platformları takdir etti, %96'sı şunları söyledi: bu iyileştirme saatleri, kaybolan maddenin geri kazanılmasına yardımcı oldu.

## ÖĞRENCİ VE ÖĞRETMENE FAYDALARI

Öğrenciler için:

Öğrenciler, çevrimiçi okul sırasında oluşan boşlukları giderdikleri telafi edici derslerden yararlandı. Ülkenin dört bir yanından gelen öğrencilerle tanışma ve birlikte öğrenme fırsatı buldular. Dijital becerilerini geliştirdiler ve öğrenme performanslarını geliştirdiler.

Öğretmenler için:

Daha düşük dijital becerilere sahip öğretmenler de dersleri takip edebilir ve böylece ülkedeki meslektaşlarının iyi uygulamalarından öğrenebilirler. Kaliteli çevrimiçi öğretim için gereken dijital becerileri geliştirdiler.

## ANA FİKİR

Öğrenciler, doğrudan mobil uygulamadan bir tıklama ile sanal sınıfa erişebilirler. Öğrenciler, programın başında ve sonunda standartlaştırılmış testler alırlar. Testlerde oluşturulan raporlar, durumu düzeltmek için uygun önlemlerin alınabilmesi için hangi yetkinliklerin daha az gelişmiş olduğunu gösterir. Hem öğrenciler hem de öğretmenler, yüksek performanslı web araçlarını kullanarak dijital becerilerini geliştirir. Bir öğrenme topluluğu oluşturuldu ve öğrencilerin yeteneklerini sergilemelerine izin verildi.

## ÇÖZDÜĞÜ SORUNLAR/ ANAHTAR SÖZCÜKLER

Öğrenciler, ülke genelinde seçilen dijital okuryazarlık öğretmenleri tarafından verilen kaliteli çevrimiçi derslerden yararlanır. Öğrenme kayıpları azalır.

İyileştirici eğitim, eğitim platformları, yazma araçları, standart değerlendirme, yönetim platformu

# SELFIE

## KAYNAK:

1. [education.ec.europa.eu/selfie/about-selfie](https://education.ec.europa.eu/selfie/about-selfie)

## TANIM

SELFIE (Yenilikçi Eğitim Teknolojilerinin kullanımını Teşvik ederek Etkili Öğrenmeye İlişkin Öz-yansıtma), okulların dijital teknolojileri öğretme, öğrenme ve değerlendirmeye yerleştirmelerine yardımcı olmak için tasarlanmış ücretsiz bir araçtır. SELFIE, araştırmalarda güçlü bir temele sahiptir ve eğitim kurumlarında dijital çağda öğrenmeyi teşvik etmeye yönelik Avrupa Komisyonu çerçevesine dayalı olarak geliştirilmiştir. Bu, kısa ifadeler, sorular ve basit bir 1-5 cevap ölçeği kullanılarak yapılır. Soruların ve ifadelerin tamamlanması yaklaşık 20 dakika sürmektedir.

SELFIE is an initiative of the European Commission and is funded through the Erasmus programme. It is free of charge for every school.

The tool has been developed by a team of experts from schools, education ministries and research institutes across Europe. Partner institutions include the European Training Foundation, the European Centre for the Development of Vocational Training (CEDEFOP) and UNESCO's Institute for Information Technologies in Education.

Because every school is unique, the tool can be customised. Your school can select and add questions and statements to suit your needs.

## ÖĞRENCİ VE ÖĞRETMENE FAYDALARI

Öğrenciler için:

- Eşleştirme deneyimi
- SELFIE, tüm katılımcıların öğrenci, öğretmen veya okul lideri olarak deneyimlerine uyan soruları yanıtlamasına olanak tanır.

Öğretmenler için:

- Kapsamlı bir program
- SELFIE, tüm okul topluluğunu - okul liderleri, öğretmenler ve öğrenciler - okul uygulamasının birçok alanını kapsayan 360 derecelik bir süreç dahil eder.



## ANA FİKİR

SELFIE, Avrupa ve ötesindeki tüm ilk, orta ve mesleki okullarda ve 30'dan fazla dilde mevcuttur. Sadece ileri düzeyde altyapı, ekipman ve teknoloji kullanımına sahip olanlar değil, herhangi bir okul tarafından kullanılabilir.

## ÇÖZDÜĞÜ SORUNLAR/ ANAHTAR SÖZCÜKLER

SELFIE, öğrencilerin, öğretmenlerin ve okul liderlerinin okullarında teknolojinin nasıl kullanıldığına ilişkin görüşlerini anonim olarak toplar. Araç, alınan yanıtlara dayanarak bir okulun teknoloji kullanımındaki güçlü ve zayıf yönlerinin bir anlık görüntüsünü ('SELFIE' :-)) oluşturur.

SELFIE, teknoloji, değerlendirme, araç

# ADDIE Yaklaşımı

## KAYNAK:

1. [www.edc.org/sites/default/files/uploads/Distance-Education-Teacher-Training.pdf](http://www.edc.org/sites/default/files/uploads/Distance-Education-Teacher-Training.pdf)

## TANIM

### Öğretim Tasarımı Yaklaşımları

Uzaktan kursları tasarlamak için çeşitli öğretim tasarımı yaklaşımları kullanılabilir. Böyle bir yaklaşım, üniversiteler tarafından sıklıkla kullanılan ADDIE'dir (analiz et, tasarla, geliştir, uygula, değerlendir). Diğer bir yaklaşım olan "hızlı prototip oluşturma", sürekli bir gözden geçirme ve gözden geçirme döngüsü içinde prototipler ve öğretim tasarımcıları ile etkileşime giren belirli bir konudaki kurs içeriği yazarlarını veya uzmanlarını içerir. Belirli bir öğretim modülü, öğrencilerin içeriğe, öğretim stratejilerine ve etkinliklere nasıl tepki verdiğini ve teknolojinin her biri için ne kadar iyi bir kanal olarak hizmet ettiğini görmek için bir öğrenci kitlesiyle test edilir. Öğrenciler geri bildirim sağlar, tasarımcılar düzeltmeler yapar ve prototip öğrenciler tarafından tekrar test edilir. Bu süreç, nihai ürünün onayı gelene kadar devam eder. Gagné'nin dokuz aşamalı öğretim tasarımı süreci (1965), 1960'lardan beri hem yüz yüze hem de uzaktan eğitimde öğretim tasarımında yerleşik bir standart olmuştur.

İşte dokuz adım:

- Öğrencinin dikkatini çekin.
- Öğrencileri hedefler hakkında bilgilendirin.
- Önceki bilgilerin hatırlanmasını teşvik edin.
- İçeriği sunun.
- Öğrenme rehberliği sağlayın.
- Performansı ortaya çıkarın.
- Geribildirim sağlamak.
- Performansı değerlendirin.
- Akılda tutma ve aktarımı geliştirin.

Bu üç öğretim tasarımı yaklaşımına ek olarak (birçokları daha vardır), öğretim tasarımcıları giderek daha fazla Tasarım Yoluyla Anlama'nın önemini fark etmeye başlamışlardır (Wiggins & McTighe, 2005). Tasarım, öğretmenlere bir ders veya etkinlik geliştirmede rehberlik eden bir öğretim tasarımı yaklaşımı olan "geriye dönük tasarım"dır.

## ÖĞRENCİ VE ÖĞRETMENE FAYDALARI

Öğrenciler için:

- Clarity and awareness of the goals and objectives
- Prior knowledge is being stimulated and put to use
- Eliciting the student performance.
- Transparent feedback and assessment received

Öğretmenler için:

- Öğrenciler nasıl gruplandırılmalıdır?
- Etkinlikler ne kadar zaman almalı?
- Hangi etkinlikler öğrencilerin öğrenme hedeflerine ulaşmasına en iyi şekilde yardımcı olur?
- Öğrencilerin hangi materyallere ve kaynaklara ihtiyacı olacak?
- Bir ders ne kadar olmalı?
- Öğrencilerin kendilerini keşfetmeleri ne kadar olmalıdır?

## ANA FİKİR

Öğretmenler, öğrencilerine mümkün olan en iyi şekilde nasıl yaklaşmaları gerektiğini fark edebilecek ve ilgi çekici içerikler oluşturabilecektir. Buna karşılık, öğrenciler dersler, hedefler ve öncelikler konusunda netlik kazanacak; genel olarak, her iki taraf da ders sürelerini en üst düzeye çıkaracaktır.

## ÇÖZDÜĞÜ SORUNLAR/ ANAHTAR SÖZCÜKLER

Öğretmenler genellikle öğrencileri için ilgi çekici ve açık içerik oluşturmakta güçlük çekerler ve çevrimiçi sınıflardan ve eğitimden bahsederken öğretim tasarımıyla ilgili duyma konusu çok önemlidir.

Öğretimsel yaklaşım, öğretmenler, öğrenciler, açıklık

# Çevrimiçi Tartışma Grupları Aracılığıyla Öğretmen Desteği

## KAYNAK:

1. [European  
Schoolnet  
Academy](#)

## TANIM

İran'daki öğretmenler tarafından teknoloji kullanımını desteklemek için bir girişim bağlamında, Nami, Marandi ve Sotoudehnama (2018), öğretmenleri birlikte bilgi yapılandırmalarında desteklemek için bir çevrimiçi tartışma grubu kullanma hakkında rapor vermektedir. Bu proje, etkileşim kalıplarını ve bilişsel, sosyal ve öğretmen mevcudiyetini araştırmayı amaçlamıştır.

### Tasarım

Yüz Yüze Bilgisayar Laboratuvarı

Yüz Yüze + Çevrimiçi tartışma listesine sürekli katılım

Karma öğrenmenin uygulanması, katılımcıları teknolojilerle ve sınıftaki kullanımlarıyla tanıştıran yedi yüz yüze toplantıyı ve bir üniversite bilgisayar laboratuvarında gerçekleştirilen çevrimiçi altı oturumu ve görevleri içeren yedi adet iki saatlik 13 oturumu içermektedir. Bunlar için katılımcılardan çeşitli teknolojik araçları incelemeleri, bulgularını sesli, görüntülü veya yazılı raporlarda paylaşımları ve bir Yahoo tartışma grubuna katılmaları istendi. Öğretmenlere, bu katkıların dersi geçmeleri için gerekli olduğu söylendi, ancak sayı, sıklık veya içerik konusunda başka talimat verilmedi.

Tasarımların, yüz yüze ve çevrimiçi etkinlikleri entegre etmek için bir mekanizma olarak teknolojiyi sınıf zamanına dahil etmeye odaklanmaması dikkat çekicidir.

## ÖĞRENCİ VE ÖĞRETMENE FAYDALARI

### Öğrenciler için:

Odak noktası öğretmenlere, onların bilgi düzeylerine ve teknolojik yeterliliklere verilmiş olsa da, öğretmenler sürecin kolaylaştırıcısı olarak hareket ederek bu uygulamayı öğrenciler için kolayca uyarlayabilirler.

### Öğretmenler için:

Yazarlar, öğretmenleri, birbirlerine sorular sorarken ve çözümleri paylaşırken bilgiyi birlikte yapılandırmak için tartışmayı kullanmaya dahil etmede başarılı olduklarını bildirdiler.

## ANA FİKİR

Bu, bilgisayar laboratuvarında da olsa sınıf içinde teknoloji aracılı etkinlikleri içeren birkaç çalışmadan biridir. Bununla birlikte, teknolojideki gelişmeler ve geniş bant wifi, dizüstü bilgisayarlar, tabletler ve cep telefonlarının yaygınlığı, sınıf içi kolay teknoloji kullanımını desteklemektedir.

## ÇÖZDÜĞÜ SORUNLAR/ ANAHTAR SÖZCÜKLER

Bu öğretmenlerin sahip olduğu bilgiler belki iyi ya da yeterli değildir, bu yüzden bunun gibi sayısız tartışma ve oturum bilgilerinin artmasına yardımcı olur.

Öğretmenler, öğrenciler, tartışma soruları, teknolojik araçlar

# Ders Kitapları ile E-Kütüphane

## RESOURCE:

1. [e-learn.mon.bg/](http://e-learn.mon.bg/)
2. [www.platformeonline.md](http://www.platformeonline.md)
3. [www.educatieonline.md](http://www.educatieonline.md)

## TANIM

Son yıllarda, Avrupa çapında giderek daha fazla ders kitabı yayıncısı, ders kitaplarının ve elektronik kitaplarının basılı sürümlerini sağlamaya başladı. Çevrimiçi eğitim başlamadan önce, bu e-ders kitapları o kadar popüler değildi, ancak çevrimiçi eğitim öğretim yılı lansmanından sonra mutlak bir gereklilik haline geldi.

Bu, öğretmenlerin çevrimiçi olarak net bir şekilde öğrenirken ders kitabının bölümlerini öğrencilere göstermelerinin en kolay yoludur.

- Bulgaristan Eğitim Bakanlığı, Bakanlığın web sitesinde her zaman mevcut olan, yayıncılara bölünmüş, tüm ücretsiz elektronik ders kitaplarını içeren bir veri tabanı oluşturmuştur. Bu ders kitaplarından bazıları etkileşimlidir ve sınıftaki dinleme alıştırmalarını öğretme ve çocuklara bunları kendi başlarına dinleme seçeneğine sahiptir.
- Ulusal Elektronik Öğretmenler Kütüphanesi / Elektronik İçerik Deposu / Eğitim ve Bilim Bakanlığı (Bulgaristan) tarafından kurulmuştur ve şunları sağlar: çevrimiçi ortamda çalışmak için yazarın öğretimi, didaktik ve metodolojik materyallerin pedagojik uzmanları tarafından yayınlama ve paylaşma fırsatı - Elektronik ortamda uygulamada bağımsızlık ile ilgili video eğitimleri, eğitim programları, yenilikçi yöntemler, testler, filmler, alıştırmalar, eğlenceli pedagoji, sunumlar ve özellikle projeler ile araştırma, öğrenci çalışması, merak, motive edici unsurlar, geri bildirim , grup ve bireysel çalışma, becerilerin oluşturulması ve uygulanması vb.
- Moldova Cumhuriyeti, Romanya, Rusya ve ABD'den uzmanlar "Çevrimiçi Eğitim" Ulusal Konferansında bir araya geliyor. Bir haftalık bu etkinlikte 50'nin üzerinde e-Öğrenme platformu, web araçları ve çevrimiçi eğitim etkinliklerinde kullanılabilecek uygulamalar tartışıldı. Proje platformunda katılımcılar ve topluluk öğretmenleri tarafından oluşturulan bir dizi kaynak yayınlandı: dersler, öğreticiler vb.
- "Öğretme ve Öğrenme için Çevrimiçi Dijital Araçlar Kütüphanesi" Projesi, Moldova Cumhuriyeti ve Romanya'dan 44000'den fazla öğretmenden oluşan dijital bir topluluk olarak oluşturuldu. E-Öğrenme ile ilgili en iyi uygulamaları paylaşırlar. Her hafta farklı bir web aracı önerilir.

## ÖĞRENCİ VE ÖĞRETMENE FAYDALARI

Öğrenciler için:

- Her zaman, her yerde eğitim için kullanılabilen çok çeşitli ders kitaplarına erişim
- Öğrenciler çevrimiçi dersler için daha hazırlıklı, ilgili ve kendinden emin öğretmenlerdir
- Öğrenciler bu projelerin doğrudan yararlanıcılarıdır. Öğretmenler onlara her hafta farklı araçları nasıl kullanacaklarını öğretiyor ve öğrencilerinden geri bildirim alıyor.
- Öğrenme süreci işbirlikçi hale gelir - öğretmenler sınıfa yeni web araçları getirir ve öğrenciler bunların kullanımında söz sahibi olur.

Öğretmenler için:

- Ders kitaplarını içeren e-kütüphane, öğretmenler için mükemmel bir kaynaktır, çünkü - gerekli tüm öğretim materyallerini tek bir yerde bulundurma fırsatı;
- Tüm materyaller, farklı web sitelerinde arama yapmak veya doğrudan yayıncıyla iletişim kurmak zorunda kalmadan öğrenciler için doğru ders kitabını kolayca bulabilir;
- Kaliteli öğretim materyallerini bulmanın kolay ve hızlı yolu;
- Materyalleri kendi ihtiyaçlarına göre indirme, kullanma ve uyarlama imkanı;
- Öğretim materyallerini paylaşma ve meslektaşlarından geri bildirim alma fırsatı;
- Uzaktan eğitim için yeni fikirler ve yaklaşımlar bulma imkanı.

## ANA FİKİR

- Ders kitaplarının bulunduğu e-kütüphane, öğrencilerine uygun materyalleri kolayca bulabildikleri için öğretmenlerin organizasyon becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur. Ayrıca, istenen ders kitabını aramak için harcayacakları zamandan tasarruf etmelerine de yardımcı olur.
- Ders kitaplarıyla birlikte e-kütüphane, öğrencilerin bağımsız olarak bilgi bulma, farklı bilgi kaynaklarıyla çalışma ve bunları çalışmaları için kullanma becerilerini geliştirmeye de yardımcı olur. Ayrıca öğrencilerin yeni teknolojileri kullanma ve dijital kaynaklarla çalışma becerilerini geliştirir.
- Uzaktan eğitim için yeni fikirler ve yaklaşımlar
- Kaliteli öğretim materyalleri bulma imkanı
- Kendi öğretim materyallerini paylaşma fırsatı
- Öğretmenler veri, materyal ve fikir alışverişinde bulunabilir

## ÇÖZDÜĞÜ SORUNLAR/ ANAHTAR SÖZCÜKLER

E-ders kitapları, çevrimiçi öğrenme, etkileşimli öğretim Elektronik İçerik Deposu, yazarın öğretimi, metodolojik materyaller, eğitim programları, öğretim için yenilikçi yöntemler, e-Öğrenme, web araçları, dijital kütüphane

# “Joy of Holidays” Eğitim Projesi

## KAYNAK:

1. <https://padlet.com/>

## TANIM

Bu projede asıl zorluk, çevrimiçi olarak ders dışı etkinliklerin geliştirilmesiydi. Bu disiplinler arası eğitim projesi, kış tatillerinde dört hafta boyunca çevrimiçi olarak gerçekleşti. Aktivitenin ürünleri arasında çeşitli plastik kreasyonlar, kolajlar, yaratıcı metinler vb. yer alıyor. Çocuklar kreasyonlarını fotoğrafladılar / tarandılar / kelime yazdılar ve bunları Sınıf Platformu'nda yayınladılar. Her öğrenci Noel Baba'ya bir mektup yazdı ve ardından çevrimiçi etkinliğin bir parçası olarak ortak bir mektup yazdım, Laponya'ya gönderdim ve ... bunun üzerine bir cevap aldım! Derslerde bayramlara özel nesir metinleri ve şiirler tek tek okundu. Her çocuk en sevdiği şiiri seçti, ezberledi, filme aldı ve kaydı Classroom Platform akışında dağıttı. Wordwall'da oluşturulan matematik problemlerini çözdük, bulmacaları çözdük, zencefilli kurabiye tarifleri icat ettik ve malzemeleri tarttık. Kış türkülerini ve şarkılarını dinledik ve öğrendik. Öğrenciler tüm ürünleri evde yapıp sınıfa ya da Padlet'e astı. Etkinliklerin sonunda PADLET uygulamasında bir sunumda yapılan en düşündürücü ürünlere yer verdik. Dört haftanın sonunda geri bildirim almak için SANDVIÇ YÖNTEMİNİ kullandım. Classroom Platformunda öğrenciler, açık uçlu maddeler şeklinde ÖVK-KRİTİK-ÖVGÜ'yü tamamlamak zorundaydılar. Bu görevi çözmek, öğrencilerin ilgi alanlarıyla uyumlu gelecek etkinlikleri tasarlama/uyarlama konusunda bana yardımcı bilgiler sağladı.

## ÖĞRENCİ VE ÖĞRETMENE FAYDALARI

Öğrenciler için:

Öğrenciler dijital becerilerini geliştirir ve sınıftaymış gibi birlikte etkinliklere katılırlar.

Sandviç yöntemi, öğrencinin geri bildirimde bulunmasını kolaylaştırır çünkü övmek eleştirmekten daha kolaydır. Ayrıca iki olumlu arasında olumsuz bir yanı olması, beyni sözde eleştiriyi daha kolay kabul etmeye kandırır.

Öğretmenler için:

Öğretmen, çevrimiçi eğitim etkinliğini öğrencilerin ihtiyaçlarına göre nasıl uyarlayacağını bilecektir. Böylece öğrencilerin yapılanları mümkün olduğunca bilmeleri ve öğrendiklerini çeşitli durumlarda uygulayabilmeleri için eğitim yolu etkin bir şekilde sürdürülecektir.



## ANA FİKİR

Ders dışı etkinlikler çevrimiçi ortama uyarlanabilir. Geri bildirim öğretmen için önemlidir çünkü etkinlik hakkında bilgi/görüş alır. Öğretmen, alınan geri bildirimle bağlı olarak gelecekteki faaliyetlerini planlar ve geliştirir. Bu, okul çevrimiçi olsa bile devam etmelidir.

Geri bildirim alma yöntemi olan SANDVIÇ yöntemi, 3 bileşenden oluşur: ÖVGÜ- ELEŞTİRİ- ÖVGÜ. Bu yüzden övgünün iki bölümü arasındaki yapıcı geri bildirimdir.

ÖVGÜ aracılığıyla öğrenciler etkinliğin olumlu taraflarını söylerler. Övgü kritiktir; benlik saygısını artırır ve daha sonra gelişmeye yardımcı olur.

Joy of Holiday eğitim projesinin geliştirilmesinin ardından, öğrencilerden gerçekleştirilen etkinlikler, öğrendikleri şeyler, dahil olma biçimleri ve projenin üzerlerindeki etkisi hakkında görüşlerini belirtmelerini istedik ve şunları belirttik: ÖVGÜ-ELEŞTİRİ -ÖVGÜ.

Bu bilgilerin gelecekteki etkinlikleri planlamak, öğrencilerin başarılarını artırmak ve etkinliklere katılma ve edindikleri bilgileri uygulama motivasyonlarını artırmak için çok önemli olduğuna inanıyorum.

## ÇÖZDÜĞÜ SORUNLAR/ ANAHTAR SÖZCÜKLER

Eleştiriye formüle etmek için yolun üstesinden gelmek.

Yürütülen faaliyetler hakkında kendi görüşünün samimi bir ifadesi.

Katılım, samimiyet, teşhis, gelecekte uygulanabilirlik

# Öğrenmenin Düzenlemesi ve Biçimlendirici Değerlendirme için Oyunlaştırma

## KAYNAK:

1. [Quizizz.com](https://www.quizizz.com)
2. [Kahoot.com](https://www.kahoot.com)
3. [Baamboozle.com](https://www.baamboozle.com)
4. [get.plickers.com](https://www.get.plickers.com)
5. [genial.ly](https://www.genial.ly)

## TANIM

Eğitim sürecinde her öğrenciye öğretmenin davranışlarının etkilerini görebilmek için değer verilmelidir. Bu noktada öğrencilerin ihtiyaçlarına göre düzenlemeler yapılabilir. Bu, öğrenme sürecinde öğretmenlere ve öğrencilere tanışal geribildirim sağlamak için tasarlanmış biçimlendirici değerlendirme olarak bilinir. Bu noktada oyun, biçimlendirici bir değerlendirme sistemi için mükemmel bir çözüm olabilir.

Oyun tabanlı sınavlar eğlenceli ve ilgi çekici olacak şekilde tasarlanmıştır ve öğrencilerin bilgilerini test etmelerine olanak tanır. Ayrıca, belirli konulara veya becerilere odaklanmak üzere özelleştirilebilirler ve bu da onları farklılaştırılmış öğretim için ideal bir araç haline getirir. Hepsinden iyisi, oyunlar ve oyun tabanlı testler, sınıf, evde eğitim veya okul sonrası programlar dahil olmak üzere çeşitli ortamlarda kullanılabilir. Öğrenciler için öğrenmeyi eğlenceli ve ilgi çekici hale getirmenin bir yoludur.

Ayrıca, öğrencilerin öğretilen yetkinliklere ilişkin anlayışlarını ve başarı düzeylerini kontrol etmek için sınıfta birçok çevrimiçi oyun kullanılabilir. Bazı örnekler: Kahoot, Plickers, Bamboozle, Quizizz, Kaçış odaları, sanal kaçış odaları vb.

- Kahoot, okul veya çevrimiçi öğrenme ortamlarında kullanılan oyun tabanlı bir öğrenme platformudur. Kahoot'u kullanmak için eğitimciler herhangi bir konuda bilgi yarışması tarzı oyunlar oluşturur. Öğrenciler oyunu sınıfta veya çevrimiçi olarak oynayabilirler. Kahoot oyunları gerçek zamanlı olarak oynanır, böylece öğrenciler en çok soruyu kimin doğru cevaplayacağını görmek için birbirleriyle rekabet edebilirler.
- Kaçış odaları, oyuncuların zaman dolmadan önce simüle edilmiş tehlikeden kaçmak için ipuçlarını bulmak ve bulmacaları çözmek için birlikte çalıştığı macera oyunlarıdır.
- Sanal kaçış odaları, farklı platformlar aracılığıyla yürütülen çevrimiçi etkinliklerdir - ekipler, "odadan kaçma" hedefiyle belirli bir süre içinde bilmeceyi çözer ve bulmacaları tamamlar. Bu deneyimler işbirliğini, ekip çalışmasını ve ekip oluşturmayı teşvik eder.
- Quizlet açıklamaları, zorlu sorunları çözmek için adım adım yaklaşımları gösterir. Tamamı uzmanlar tarafından yazılmış ve doğrulanmış 64 konuda çözümler bulun. Tekrarlanan bilgi kartları ve karışık modlar mevcuttur.
- Quizlet, öğrencilerin hem okulda hem de çevrimiçi olarak öğrenmelerine yardımcı olan bir araçtır. Sınıfta öğretmenler, öğrencileri materyalleri gözden geçirmek için özel testler ve oyunlar oluşturmak için Quizlet'i kullanabilir. Öğrencilerin bilgi kartları oluşturmalarına ve kısa sınavlar yapmasına olanak tanıyan bir yardımcı çalışma olarak kullanılabilir.

## ÖĞRENCİ VE ÖĞRETMENE FAYDALARI

Öğrenciler için:

- Oyun kavramları, öğrencileri çekici bir rekabete sokmak için umut verici bir araç olabilir.
- Derslerden sonra quiz yarışmaları öğrencileri birbirleriyle rekabet etmeye motive eder.
- Oyun kavramlarının özellikleri arasında eğlenmek, ilgi duymak, hevesle oynamak ve meraklı olmak yer almaktadır.
- Öğrencilerin, çalışılan kavramlar hakkındaki anlayış ve bilgilerinin farkına varmasını sağlayın.
- Öğrencilerin derse katılımını artırır
- Öğrenciler bir sonraki seviyenin kilidini açmak için problemler üzerinde çalışırlar.

Öğretmenler için:

- Oyunlaştırılmış bir e-quiz, öğrenme performansını değerlendirmede etkilidir.
- Oyunlaştırılmış bir e-quiz, biçimlendirici bir değerlendirme sistemi için alternatif bir çözüm olabilir.
- Oyun oynamak için rekabet unsuru, her yaştan öğrenciyi öğrenme sürecine dahil eden ana itici güçlerden biridir.
- Öğrencilerin katılımını ve motivasyonunu artırır.
- Öğrencilerin anlama ve bilgi eksiklikleri hakkında yerinde bilgi sağlar.
- Eğitimciler, müfredatlarını geliştirmek için sanal kaçış odaları oluşturabilir.
- Öğretmenler derslerini oyunlaştırabilir
- Öğretmenler öğrenciler tarafından daha az dikkat dağınıklığı yaşayabilir

## ANA FİKİR

Biçimlendirici değerlendirme, çevrimiçi oyunları kullanarak ve öğrencilere ve öğretmenlere pratik, anında ve verimli geri bildirim sağlayarak erişilebilir ve ilgi çekici bir araç olabilir.

Öğretmenler eğitimdeki iki önemli alanı birleştirebilir: dijital beceriler ve oyunlaştırma. Web iki aracı, müfredat içeriğini öğretmek, işbirliği yapmak, 21. yüzyıl beceri setlerinin gelişimini ölçmek ve desteklemek için kullanılabilecek çevrimiçi yazılım programlarıken, oyunlaştırma, öğrencileri sınıf ortamında video oyunu tasarımı gibi oyun öğelerini kullanarak sınıf ortamına katılmaya teşvik edebilen bir eğitim yaklaşımıdır. Bu iki efektin nasıl kullanılacağı bu uygulama için çok önemlidir. E-Öğrenmeyi eğlenceli ve etkileşimli hale getirir çünkü ödevler ve görevler gönüllü yapılmaz ancak oyun öyle değildir.

## ÇÖZDÜĞÜ SORUNLAR/ ANAHTAR SÖZCÜKLER

Çevrimiçi oyunlar, oyunlaştırılmış e-quiz, katılım, motivasyon, değerlendirme, başarı düzeyi, Kaçış odası, tehlike, sınırlı süre, oynanış, bulmacalar, bilmece, sanal, dijital oyunlar, bilgi yarışması, öğrenme yöntemleri, eğitim sitesi, çevrimiçi, Kahoot, rekabet

# Canva

## KAYNAK:

1. [canva.com](https://www.canva.com)

## TANIM

Canva, web ve mobilde kullanılabildiği ve milyonlarca görsel, yazı tipi, şablon ve illüstrasyonu bünyesinde barındırdığı için kullanıcıların farklı görsel içerikler oluşturmalarına olanak sağlayan bir grafik tasarım platformu olmanın yanı sıra, kullanıcılara hem öğretmenler hem de öğrenciler için olağanüstü bir eğitim fırsatı sunuyor. Canva, öğrencilerin kendi aralarında çalışmasına ve tamamlanmış çalışmaları göndermesine izin veren, siz ilerledikçe görevleri netleştirmeye yardımcı olmanın yanı sıra aynı yerde ödevler için geri bildirim sağlamaya yardımcı olan sanal bir sınıf olabilir. İster öğretmen ister öğrenci olun, Canva for Education sınıfta ve ötesinde görsel materyaller oluşturmaya, işbirliği yapmayı ve iletişim kurmayı kolaylaştırır. K12 öğretmenleri ve öğrencileri için %100 ücretsizdir.

Canva aşağıdaki özellikleri ile çevrimiçi öğrenme sürecine fayda sağlar:

- Etkileşimli ve ilgi çekici sunumlar
- bilgi grafikleri
- Ders planı veya etkinlik takvimi
- Öğrenci videosu
- Grup çalışması faaliyetleri
- Sosyal-duygusal öğrenme etkinlikleri
- Storyboard'lar
- Raporlar
- Hikaye kitapları
- Veli ve okul iletişimi
- çalışma sayfaları
- Sınıf dekorasyon kitleri

## ÖĞRENCİ VE ÖĞRETMENE FAYDALARI

Öğrenciler için:

- Poster, video, logo, sunum, illüstrasyon vb. dijital materyallerin numaralarını tasarlamak.
- tasarlarken hem öğretmenleri hem de arkadaşları ile işbirliği yapmak,
- ekiplerini oluşturmak ve ortak çalışmalar yapmak,
- tasarımlarını online olarak paylaşarak, istedikleri zaman ve yerde onlara ulaşabilecek,
- bol malzemeye ulaşmak
- ihtiyaç duydukları her an kendilerini geliştirmek.

Öğretmenler için:

- ders sunumlarını daha ilginç hale getirmek,
- öğrencilerini işbirliklerine dahil etmek, ekipler oluşturmak,
- ders sürecinde kullanılabilecek çekici materyaller tasarlar,
- ekipler oluşturmak ve ortak çalışmalar yapmak,
- tasarımlarını çevrimiçi ortamda öğrencileri ve meslektaşlarıyla paylaşmak,
- bol malzemeye ulaşmak,
- ihtiyaç duydukları her an kendilerini geliştirmek.

## ANA FİKİR

2013 yılında piyasaya sürülen Canva, dünya çapındaki herkesin herhangi bir şey tasarlamasını ve her yerde yayınlamasını sağlama misyonuna sahip çevrimiçi bir tasarım ve yayın aracıdır.

## ÇÖZDÜĞÜ SORUNLAR/ ANAHTAR SÖZCÜKLER

Kullanıcılara hem öğretmenler hem de öğrenciler için olağanüstü bir eğitim fırsatı sunar. Öğrencilerin ve öğretmenlerin eğitim materyalleri oluşturması için resim, video, efekt ve şablon bazında sınırsız bir materyal kaynağıdır.

Sunumlar, logolar, resimler, videolar, işbirlikleri, çevrimiçi tasarım

# İçerik oluşturmak için çevrimiçi platformlar - Livresq - yazma aracı

## KAYNAK:

1. [view.livresq.com/view/5f6b8270582a68777228cd21/](https://view.livresq.com/view/5f6b8270582a68777228cd21/)
2. <https://view.livresq.com/view/626c601a7f96850008162566/#introducere>
3. <https://www.eba.gov.tr/>

## TANIM

Livresq, öğretmenlerin çevrimiçi farklı dijital materyaller oluşturduğu, yayınladığı ve düzenlediği entegre bir platformdur. Doğrudan tarayıcıdan etkileşimli derslerin oluşturulmasına izin verir ve içerik geliştirme mevcut şablonlarla veya sıfırdan başlayarak yapılabilir. Ders üç adımda oluşturulur: kimlik doğrulama, oluşturma ve yayınlama.

Platform, diğer kullanıcılar tarafından oluşturulan eğitim içeriklerine erişim sağlar. Bu içerikler; resimler, metinler, videolar, ekler, ses dosyaları ve köprüler, GIF'ler ve web nesneleri eklemek; resim ve metin editörü ve formül editörü, anketler ve testler yapmak; açılır pencerelerin ayarlanması; tablolar yapmak; efektler yaratmak; oluşturulan malzemenin ihracatı; özel bir rafta yayın; PowerPoint dosyalarını içe aktarın; gerçek zamanlı işbirliği; Paylaşım.

LIVRESQ'da öğretmen tarafından yürütülen interaktif dersler ve kurslar herhangi bir bilgisayar, tablet veya akıllı telefonda kullanılabilir. Ücretsiz uygulama (hem öğrenciler hem de öğretmenler için) bir kütüphanede çeşitli konulara sahiptir.

Uygulama, LIVRESQ'da yürütülen ve biçimlendirici bir değerlendirme TEST'ini çözerek tamamlanan çevrimiçi bir derstir. Sesler ve gürültüler karşılaştırılarak öğrencilerin dikkati çekilerek derse başlanmış, ardından bireysel nefes çalışmaları ve seslendirmeler yapılmıştır. Şarkı söylerken optimal bir nefes almak için ders sırasında düz sırt pozisyonunun ve dizlerin üzerinde kolların korunmasına dikkat edildi. Ders Google Meet'te gerçekleşti. Eşzamanlı etkinlikte öğrencilere ilk slaytlar sunuldu. Önceki derslerde öğrenilen şarkılardan bazıları tekrar edildi. Romanya mevsimleri, gelenekleri ve görenekleri hakkında kısa bir ön görüşmeden sonra, öğrenciler Rumen folkloru/çocuk folklorundan farklı şarkılar dinlediler. Bu müzik türüyle ilgili tartışmalar oldu. Etkinlik 'Roman Oyunu' şarkısını dinledikten sonra öğrenerek devam etti. Birkaç öğrenci yeni şarkıyı seslendirdi ve ardından şarkıda anlatılan adımlar uygulandı. Biçimlendirici değerlendirmeyi gerçekleştirmek için çocuklar LIVRESQ uygulamasında yapılan bir testi çözdüler. Sunulan tüm materyalleri içeren dersin iskeleti, öğrencilerin sağlanan kaynaklara sınırsız erişim sağlayabilmeleri için Google Classroom'da yayınlanmıştır.

## ÖĞRENCİ VE ÖĞRETMENE FAYDALARI

Öğrenciler için:

- Bedava
- Büyük depolama alanına sahip kitaplık
- Bireysel içerik oluşturma ve paylaşma imkanı; fikirleri ifade etme, tartışma ve videolar yapma, gruplara katılma
- geri bildirim

Öğretmenler için:

- Farklı kaynakların kullanılmasına izin veren, bilgi veren, çekici ve optimal bir şekilde değerlendiren interaktif bir ders yürütmek.
- Öğrencilerle etkileşim içinde olmak
- resim, metin, video vb. ekleyerek etkileşimli, çekici içerik oluşturmak ve yedeklemek.
- İçerikler özelleştirilebilir
- Geri bildirim
- İncelemeler ve raporlar
- Topluluklara katılmak

## ANA FİKİR

Livresq basit bir araçtır ve öğretmenlerin resimler, metinler, videolar vb. ile etkileşimli dersler hazırlamasını sağlar. Telefondan PC'ye herhangi bir cihazdan erişilebilir olması onu modern eğitimde büyük bir artı haline getirir.

EBA hem asenkron hem de senkron özelliklere sahiptir. Öğrencilerin dünyanın her yerinden kendileri için uygun olduğunda alabilecekleri kendi hızlarında eğitim faaliyetleri sağlarken, öğretmenlerin platform içinde çevrimiçi dersler yapmalarını da sağlamıştır.

## ÇÖZDÜĞÜ SORUNLAR/ ANAHTAR SÖZCÜKLER

LIVRESQ, gelişmiş BT bilgisi gerektirmez. Birkaç tıklama, bir kitaba veya diğer dijital materyallere etkileşimli öğeler ekleyebilir. LIVRESQ ile klasik bir kitap çok hızlı bir şekilde etkileşimli bir kitap haline gelir. Ortak çalışmaya izin verir ve kullanıcının kaynakların nasıl paylaşılacağı üzerinde tam kontrolü vardır.

Livresq, ders, dijital araç, e-öğrenme, EBA, Eğitim Bilişim Ağı, teknoloji entegrasyonu, Türkiye Ulusal Dijital Platformu, Müzik, hareket, folklor

# Google Drive

## KAYNAK:

1. [www.google.com/drive/](http://www.google.com/drive/)

## TANIM

Google Drive bir bulut depolama hizmetidir ve tüm bulut hizmetleri gibi birincil işlevi sabit sürücüyü desteklemektir. Bulut depolama, dosyalarınızı uzak sunucularına veya "bulut" a yükleyerek bilgisayarınızda yer açarak çalışır. Bu, büyük uygulamalar yüklemek gibi daha önemli şeyler için cihazlarınızda daha fazla alan bırakır.

Ancak bulut hizmetleri, geleneksel depolamaya göre çok daha fazla avantaj sunar. Dosyalarınız buluttayken, internet bağlantısı olan herhangi bir cihazla nerede olursanız olun onlara erişebilirsiniz.

Google Drive, hem öğrenciler hem de eğitimciler için mükemmel bir araçtır. Öğrencilerin çalışmalarını gönderebilecekleri ve öğretmenlerin geri bildirim sağlayabilecekleri bir platform sağlar. Ayrıca öğrenciler ve öğretmenler arasında kolay işbirliğine izin verir.

## ÖĞRENCİ VE ÖĞRETMENE FAYDALARI

Öğrenciler için:

Öğrenciler, ödevlerini göndermek ve öğretmen geri bildirimini almak için Google Drive'ı kullanabilir. Projelerde diğer öğrencilerle işbirliği yapmak için de kullanabilirler. Gmail hesabı olması veya kullanması yeterlidir, veri ve belgeleri paylaşabilir ve saklayabilir, diğer uygulamalara bağlayabilir.

Öğretmenler için:

Eğitimciler, ödev göndermek, öğrencilere geri bildirimde bulunmak ve kaynakları diğer öğretmenlerle paylaşmak için Google Drive'ı kullanabilir. Ayrıca notları yönetmenin ve öğrenci ilerlemesini takip etmenin harika bir yoludur. Gmail hesabı olması yeterlidir, veri ve belgeleri paylaşabilir ve saklayabilir, diğer uygulamalara bağlayabilir.



## ANA FİKİR

Herkes, herhangi bir cihazdan kullanma yeteneği ile bu en popüler bulut depolama alanına aşinadır. Bilgi, belge ve fotoğrafları paylaşmak ve saklamak için mükemmeldir.

## ÇÖZDÜĞÜ SORUNLAR/ ANAHTAR SÖZCÜKLER

Bilgisayarda küçük depolama alanı, Belgeye daha az erişim

Bulut depolama



# Google Drive

# Harmanlanmış öğrenme platformları ve HyFlex ve öğretmenlere destek

## 1. [Google Classroom](#)

### TANIM

İGünümüz eğitim ortamında, öğretmenlerin öğrencilerin ihtiyaçlarını sınıfta ve çevrimiçi olarak karşılamak için öğretim yapısı, içerik ve etkinlikler sağladığı çevrimiçi ve çevrimdışı etkileşime yönelik artan bir talep vardır.

Harmanlanmış öğrenme, öğrencilerin kendi hızlarında çalışabilecekleri çevrimiçi ve çevrimdışı öğretimin iyi bir karışımıdır. Hem öğretmenler hem de öğrenciler için daha kişiselleştirilmiş bir eğitim deneyimi ve daha fazla esneklik sağlar. Ayrıca, harmanlanmış öğrenme, tüm öğrencilere yüksek kaliteli eğitim kaynaklarına erişim sağlayarak başarı açığını kapatmaya yardımcı olabilir.

Google Classroom, Google Drive hesabınızı Google Takviminizle entegre ederek sınıf ödevlerinizi ve materyallerinizi yönetmeyi ve düzenlemeyi kolaylaştıran ücretsiz bir web tabanlı platformdur. Ödevler oluşturmak ve toplamak, öğrencilere geri bildirim vermek ve öğrencilerin ilerleme durumunu izlemek için Classroom'u kullanabilirsiniz. Classroom daha geniş Google ekosisteminin bir parçası olduğu için onu Gmail, Drive ve Hangouts gibi diğer Google uygulamaları ve hizmetleriyle bağlantı kurmak için de kullanabilirsiniz. Sınıflar, kaynakları paylaşmayı ve öğrencilerle çevrimiçi iletişim kurmayı kolaylaştırdığından, uzaktan eğitim için ideal bir araçtır.

HyFlex (hibrit + esneklik) ders tasarımı, yüz yüze ve çevrimiçi öğrenciler için karma bir format sağlar ve öğrenciler için esnek bir katılım politikası sunar. Öğrenciler, yüz yüze eşzamanlı sınıf oturumlarına katılabilir veya derse şahsen katılmadan çevrimiçi olarak ders öğrenme etkinliklerini tamamlayabilirler. HyFlex kursunda, öğretme ve öğrenme etkinlikleri şunlar olmalıdır:

- Etkili (ve profesyonelce) sunulmalıdır
- Üretken öğrenme etkinlikleriyle öğrencilerin ilgisini çekmeli
- Öğrenci öğrenmesini değerlendirmek için otantik değerlendirme kullanılmalıdır.

## ÖĞRENCİ VE ÖĞRETMENE FAYDALARI

Öğrenciler için:

- Takvimlerine, e-postalarına ve google drive'larına bağlı, sınıf için kolayca erişilebilen çevrimiçi konferans
- Kurs tasarımının her katılım modunda eşdeğer öğrenme etkinlikleri sağlayıp sağlamadığı, kurs tasarımının yeniden kullanılabilir olup olmadığı ve öğrencilerin teknolojik olarak erişilebilir olup olmadığı, kurs katılım modlarında öğrenci seçimini düzenli olarak teşvik eder.

Öğretmenler için:

- Öğrenme hedeflerini tanımlar
- İçeriği tanımlar/oluşturur
- Net talimatlar oluşturur
- Öğrenme destekleri hazırlar (belgeler, kurs sitesi)
- Birden çok sınıfta görevler, ödevler ve testler hazırlar ve planlar.
- Öğretim hedeflerini geliştirir
- Sadece birkaç tıklamayla sınıftan öğrenciye ödevle geçiş yapar

## ANA FİKİR

Google Classroom, öğretme ve öğrenme için hepsi bir arada bir yerdir. Kullanımı kolay ve güvenli araçlar, eğitimcilerin öğrenme deneyimlerini yönetmesine, ölçmesine ve zenginleştirmesine yardımcı olur ve öğrencilere esnek bir katılım politikası sunar.

Ne yazık ki, son zamanlarda harmanlanmış öğrenmeye yönelik eğilim, öğrencilerin benzersiz öğrenme stillerini göz önünde bulundurmakta başarısız oluyor. Sonuç olarak, birçok öğrenci ekranlarına yetişmek için mücadele ederek geride kalıyor. Eğitimde harmanlanmış öğrenmenin aşırı kullanımı etkisizdir ve öğrenciler için zararlıdır.

## ÇÖZDÜĞÜ SORUNLAR/ ANAHTAR SÖZCÜKLER

- Daha büyük sınıf işbirlikleri
- Çevrimiçi toplantılar ve paylaşım
- Öğrencilere öğrenme seçeneği ve zaman esnekliği sağlar
- Kurumların yüksek kaliteli çevrimiçi eğitim vermesini sağlar

Sınıf, google, sunum, ortak çalışma, çevrimiçi. Öğrenciler, öğretmenler, HyFlex, erişilebilirlik

# “Geleceğin Öğretmenleri” Akademisi

## KAYNAK:

1. [Softuni.bg](http://Softuni.bg)

## TANIM

Özgür Akademi "Geleceğin Öğretmenleri", Dijital Beceriler Yüksek Okulu "SoftUni Svetlina" ve "Yazılım Üniversitesi" Vakfı'nın Bulgar öğretmenleri destekleyen bir girişimidir. Eğitim, öğretmenlerin eğitim için modern dijital teknolojilerle çalışma becerilerini genişletmeyi ve onları dijital çağdan yeni nesil öğrencilerin zorluklarına hazırlamayı amaçlamaktadır.

Akademiye katılım ücretsizdir ve eğitimde dijital teknolojilerin kullanımı konusunda uygulamalı eğitimi, "yeni öğrenciler" ile çalışmak için kişisel becerileri geliştirmeye yönelik eğitimi ve çeşitli dijital alanlarda özel teknik eğitimi içerir: programlama, grafik tasarım ve multimedya, çocuklar için dijital pazarlama ve girişimcilik, programlama ve teknoloji. Akademi 2019'da başladı. Tüm kaynaklar tamamen ücretsiz ve şu ana kadar hala kullanılabilir durumda.

## ÖĞRENCİ VE ÖĞRETMENE FAYDALARI

Öğrenciler için:

- Daha çekici okul eğitimi
- Sınıfta güncel ve modern teknolojiler
- Öğretmenler ve öğrenciler arasında geliştirilmiş iletişim

Öğretmenler için:

- Hedef kitlenin güncel analizi ve modern eğitim hedeflerinin tanımı
- Okul eğitiminde yeni yaklaşımlar ve teknolojiler
- Yeni nesil öğrenciler için öğretim metodolojisi ve daha uzun süre dikkatlerini çekme
- Öğretmenler modern müfredatı, çevrimiçi kursları ve video dersleri nasıl hazırlar?
- İyi sunumlar ve sunum becerileri için teknikler ve araçlar
- Mevcut öğrencilere bilgileri onların erişebilecekleri şekilde sunma

## ANA FİKİR

- öğretmenlerin dijital yeterliliklerini geliştirmek;
- okul eğitiminde yeni teknolojilerin tanıtılması;
- yeni nesil öğrencilerin ilgisini çekmek;
- dijital çağ için müfredat.

## ÇÖZDÜĞÜ SORUNLAR/ ANAHTAR SÖZCÜKLER

- okul eğitiminde modern araç ve teknolojilerin eksikliği;
- öğretmenler ve öğrenciler arasında zayıf iletişim;
- çevrimiçi eğitimle uyumsuz eski müfredat;

iyi dijital becerilerin eksikliği, dijital teknolojiler, öğretmen eğitimi, kişisel beceriler, teknik beceriler, dijital müfredat

# Okullarda MOOC Kullanımı

## KAYNAK:

1. [European Schoolnet Academy](#)

## TANIM

Bologna'daki Liceo Laura Bassi'de dil öğretmeni olan Elena Pezzi, MOOC'leri okul ve bölgesel düzeyde karma bir yaklaşımla kullandığını bildirdi. Öğretmenlerin birlikte bir MOOC almak için haftalık olarak bir araya geldikleri okul ve bölgesel düzeylerde çalışma grupları kuruldu. Devasa bir açık çevrimiçi kurs (MOOC), kurs almak isteyen herkese katılım sınırı olmaksızın çevrimiçi öğrenme içeriği sunmak için bir modeldir. Bu çalışma grupları, MOOC'lerin içeriğinden ve birbirlerine ilham verebilecek ve destekleyebilecek büyük bir uluslararası profesyoneller topluluğundan faydalanmayı amaçlarken, aynı zamanda çalışma grubu katılımcılarına okullarının günlük gerçekliğine gömülü ve yakın meslektaşları tarafından desteklenen bir profesyonel gelişim deneyimi sunmayı amaçladı.

Çalışma grubu toplantılarında öğretmenler küçük gruplar halinde MOOC üzerinde çalıştılar, etkinlikleri tartıştılar ve dil veya teknik konularda birbirlerine destek oldular. MOOC sonunda, çalışmalarını meslektaşlarına sundular ve MOOC ve çalışma grubu bağlamında üretilen derslerin akran gözlemleriyle çalışmalarını takip ettiler. Bir lider öğretmen, çalışma gruplarını koordine etti.

## ÖĞRENCİ VE ÖĞRETMENE FAYDALARI

Öğrenciler için:

- Öğrenciler, öğretmenlerinin daha fazla mesleki gelişimi ve oluşturulan kurslar yoluyla önemli ölçüde fayda sağlayacaklardır.

Öğretmenler için:

- Öğretmenler MOOC boyunca birbirlerini destekler ve motive ederler.
- MOOC üzerinde çalışmak için bir yer ve zaman sunarak öğrenmelerine yapı sağlar.
- MOOC'un konularını ve fikirlerini okulların gerçekleri bağlamında tartışırlar.
- MOOC'den sonra yeni fikirlerin ve uygulamaların nasıl uygulanacağını planlarlar.

## ANA FİKİR

Öğretmenler, uluslararası bir öğretmenler topluluğunun parçası olarak çalışma ve uluslararası mesleki gelişim kaynaklarını kullanma fırsatlarını bulmaktadırlar. Covid-19 kısıtlamaları nedeniyle, çalışma grubu konsepti 2020 yılında da devam ettirildi ancak çalışma grubu toplantıları çevrimiçi olarak gerçekleştirilerek tamamen çevrimiçi olarak uygulandı. Bu sebeple daha fazla organizasyon gerekti ve yeni katılımcılara koordinatör ve eğitmen olarak görev yapan önceki çalışma gruplarının “mezunlarının” desteğinden yararlanıldı. Bu desteklerle oldukça başarılı oldu. Çalışma öncelikle paylaşılan öğrenme günlükleri, sunumlar ve Padlet'ler aracılığıyla yürütülmüştür.

## ÇÖZDÜĞÜ SORUNLAR/ ANAHTAR SÖZCÜKLER

Çalışma grupları, okul düzeyinde aşağıdaki faydaları ortaya çıkardı:

- Sınırlı İngilizce diline ve dijital yeterliliğe sahip öğretmenlerin MOOC teklifinden yararlanmalarına olanak sağladı. Bu öğretmenlerin çoğu, çevrimiçi veya ana dili olmayan bir dilde mesleki gelişime katılmayı asla düşünmeyen öğretmenlerdi.
- Başka türlü çok nadiren işbirliği yapacak veya birbirleriyle fikir alışverişinde bulunacak olan farklı konulardan ve okulun bölümlerinden meslektaşları bir araya getirdi.
- Çoğu çalışma grubu katılımcısı uygulamalarında yenilikçi pedagojik yaklaşımları uyguladıkları için okul düzeyinde daha önemli bir etki elde etti ve okuldaki akranları tarafından doğrulandı.

Öğretmenler, destek, MOOC

# Elektronik Akran Değerlendirmesi ile Öğrencilerin İlgisini Çekme - Expertiza

## KAYNAK:

1. [ETSU.edu](http://ETSU.edu)

## TANIM

Expertiza, öğrencilerin akran değerlendirmesini çeşitli amaçlarla kullanmalarını sağlar, örneğin ders materyallerini araştırmak (yani her dersle ilgili bağlantıları bulmak), çevrimiçi ders notları eklemek, araştırma makaleleri yazmak, literatürden makaleleri gözden geçirmek, ev ödevi problemleri oluşturmak, bir seminer kursunda makine tarafından puanlanabilir sorular ve öğrenci katkılarının haftalık incelemeleri. Dikkate değer bir örnek, öğrencilerin elektronik akran değerlendirmesi yoluyla kaynaklar oluşturmasını sağlamaktır. Öğrenciler görevleri seçer, bireysel olarak tasarlanmış öğrenme nesneleri veya ödevleri gönderir ve akranları tarafından gönderilen çalışmaları gözden geçirir; birlikte çalışmak, becerilerini ve birbirlerinin öğrenme deneyimlerini geliştirmeyi öğrenmelerine yardımcı olur. Gerçek dünyadaki sorumlulukları andıran daha özgün görevler gerçekleştirmek, öğrencilere fikirlerini hazırlama ve akran izleyicilerine sunma deneyimi kazandırdığı için öğrenme deneyimini de geliştirir. Bu sistem, öğrenci tarafından oluşturulan öğrenme nesnelerini üretmek için kullanılır; öğrenme ihtiyaçlarına bağlı olarak, bu öğrenme nesneleri sıfırdan oluşturulabilir veya sonraki öğrenci grupları, öncekilerin çalışmalarını iyileştirebilir. Gehringer, öğrencileri sık etkileşim, akran değerlendirmesi ve içerik oluşturma yoluyla öğrenmeye yoğun bir şekilde katılmaya zorlayan bir platform kullanarak Pelz'in ilk ilkesini işlevsel hale getirdi.

## ÖĞRENCİ VE ÖĞRETMENE FAYDALARI

Öğrenciler için:

- Expertiza, öğrencilerin çeşitli amaçlar için akran değerlendirmesini kullanmalarını sağlar,
- ders materyali araştırmayı içerir (yani, her dersle ilgili bağlantıları bulma),
- çevrimiçi ders notları ekler, araştırma makaleleri yazar, literatürdeki makaleleri gözden geçirir, ödev problemleri oluşturur, telafi eder
- makine tarafından puanlanabilir sorular ve bir seminer kursunda öğrenci katkılarının haftalık incelemeleri.

Öğretmenler için:

- Öğretmenlerin kalıpların dışında daha fazla düşünmelerine ve eğitim ve çevrimiçi öğretim repertuarlarını geliştirmelerine izin verilir.



## ANA FİKİR

Expertiza, öğrenme sürecini geliştirmek için öğrenci tarafından oluşturulan içeriği kullanan çeşitli etkinlikler içeren akran değerlendirme sürecini destekleyen bir platformdur.

## ÇÖZDÜĞÜ SORUNLAR/ ANAHTAR SÖZCÜKLER

- Öğrenciler akran değerlendirmesi yapmaya teşvik edilir
- Görevlerini seçerler
- Sahip oldukları özgürlük, eğitim hedeflerine ulaşmaktan bahsederken aldıkları zevki ve deneyimleri artırarak, öğrencilerin kaynak oluşturmalarını sağlar.
- Takım çalışması arzu edilir
- Gerçek dünyadaki sorumluluklar ayrıca öğrenme deneyimini geliştirir

Öğrenciler, Expertiza, akran değerlendirme

# Discord (Eğitim için)

## KAYNAK:

1. [discord.com/safety/360044149331-what-is-discord](https://discord.com/safety/360044149331-what-is-discord)
2. [discord.st/?q=student](https://discord.st/?q=student)

## TANIM

Video platformları genellikle sınıfta kolayca kullanılabilecek daha karmaşık araçlardan yoksundur. Bu nedenle metin, sesli ve görüntülü sohbet hizmetleri, odalar, depolama ve Google Classroom gibi diğer yazılımlarla bağlantı sunan bir iletişim yazılımı olan Discord oluşturuldu. Discord ayrıca yüksek derecede güvenlik ve gizlilik sunar. Sonuç olarak Discord, uzaktan eğitim kursları kurmak isteyen eğitimciler için mükemmel bir araçtır. Ve çok önemli - kullanımı ücretsizdir.

Discord'un eğitimde kullanılabileceği yollardan sadece birkaçı:

- 1) Çevrimiçi işbirliği - Discord, öğrencilerin ister aynı odada ister dünyanın her yerinde olsun, projeler üzerinde birlikte çalışmasını kolaylaştırır. Öğretmenler her proje için sohbet odaları oluşturabilir ve öğrenciler fikirleri tartışmak ve problemler üzerinde çalışmak için sesli ve görüntülü sohbeti kullanabilir.
- 2) Sınıf yönetimi - Discord, ödevleri, son teslim tarihlerini ve yaklaşan etkinlikleri takip etmek için kullanılabilir. Öğretmenler, önemli bilgileri yayınlamak için duyuru kanalları oluşturabilir ve öğrenciler, önemli hiçbir şeyi kaçırmamalarını sağlamak için @ herkes özelliğini kullanabilir.
- 3) İletişim - Discord'un eğitimde en pratik kullanımı bir iletişim aracı olarak kullanılmasıdır. Öğretmenlerin öğrencileriyle çalışmasının kolay bir yolu.

## ÖĞRENCİ VE ÖĞRETMENE FAYDALARI

Öğrenciler için:

Birçok öğrenci, Discord'u kullanmanın eğitimleri için oldukça faydalı olabileceğini düşünüyor. Birincisi, Discord öğrencilerin akranları ve eğitimcileriyle kolayca iletişim kurmasını sağlar. Bu, ödevler hakkında açıklamaya ihtiyacı olan veya ders materyallerini sınıf dışında tartışmak isteyen öğrenciler için faydalı olabilir. Ayrıca öğrenciler, çalışmalarını organize etmek ve yolunda ilerlemek için Discord'u kullanabilirler. Öğrenciler, çalışma grupları oluşturarak ve kaynakları paylaşarak sınavlara ve ödevlere her zaman hazırlıklı olmalarını sağlayabilir. Son olarak, öğrenciler uzun bir öğrenim gününden sonra rahatlamak ve gevşemek için Discord'u kullanabilirler. Öğrenciler, arkadaşları ve sınıf arkadaşlarıyla bağlantı kurarak okul zorluklarını aşmalarına yardımcı olacak destekleyici bir ağ oluşturabilir. Discord, öğrencilere birçok fayda sağlar ve eğitim sürecinde değerli bir araç olabilir.

Öğretmenler için:

Eğitimde öğretmenler, öğrencilerin destek direkleridir. Öğrencilerin öğrenmesine ve büyümesine yardımcı olmada önemli bir rol oynarlar. Discord yazılımı, öğretmenlerin işlerinde onlara yardımcı olacak en popüler araçlarından biridir. Uygulama, öğretmenlerin sınıfları için kolayca sohbet odaları oluşturmaya ve yönetmesine olanak tanır. Ayrıca öğretmenlerin öğrencilerinin ilerlemesini takip etmek ve onlarla kolayca iletişim kurmak için kullanabilecekleri çeşitli özellikler sunar.

## ANA FİKİR

Discord, öğrencilere çok tanıdık gelen bir uygulamadır, yani herhangi bir giriş veya öğrenme sürecine ihtiyaç duymazlar. Yalnızca aramalar ve mesajlar için seçenekler içermekle kalmaz, aynı zamanda çeşitli gruplar ve özel bire bir konuşmalar arasındaki sınıf kaynaklarını ve kategorileri de depolar. Ayrıca öğrencilerin öğrenmesi için uluslararası kanallara ve forumlara erişimi vardır.

## ÇÖZDÜĞÜ SORUNLAR/ ANAHTAR SÖZCÜKLER

Daha düşük kaliteli video, öğrencinin bakış açısına/ekranına ilişkin içgörü, belge paylaşımı ve etkili iletişim.

İletişim, yüksek kaliteli görsel-işitsel

# Kötü Örnekler



*"Her zaman yaptığınız gibi antrenman yapmaya devam ederseniz, daha iyi sonuçlar almayı beklemeyin." — Jim Crapko*

# Öğrenci Merkezli Olmayan Tasarım

## KAYNAK:

1. Online teaching  
experience and  
analysis

## TANIM

Çevrimiçi öğretim deneyimimize göre, öğrencilerin gereksinimleriyle başa çıkmak, akademik içeriklerin önemli ölçüde edinilmesini ve öğrenilmesini teşvik etmek için hayati önem taşımaktadır.

Bu ihtiyaçlar karşılanmazsa başarılı bir sonuç olmaz ve ne öğrencilerimiz ne de biz hedeflerimize ulaşamayız.

İşimizin temel amacı, öğrencilere düşünme ve öğrenme yeteneklerini geliştirmelerini, özerk ve sorumlu toplum üyeleri olmalarını öğretmek ve öğretmektir.

Sonuç olarak, bu amaçlara ulaşmak için derslerimizi öğrencilerimizin hızına göre uyarlamalıyız.

Bazı uygulamaların öğrenci merkezli olmadığı için öğrenme sürecine zarar verdiğini doğruladık. Bazı örnekler şunlar olabilir:

Değerlendirme için bir son teslim tarihi olmaması: Zaman planlaması yapmak, öğrencilerimizin organizasyonunu kolaylaştırır ve sürekli bir değerlendirme yapmalarına yardımcı olur.

Öğrencilerin toplantılar sırasında kameralarını kapalı tutmalarına izin vermek: sosyal mesafeli bir ortamda ortam, izolasyonu ve duygusal kopukluğu artırır. Hal böyle olunca online toplantılarda birbirimizi görmek, yüzlerimiz, gülümsemelerimiz ve ifadelerimiz bağ oluşumuna ve topluluk duygusuna olanak sağlıyor.

Arka arkaya birkaç saat video konferans: Ekran önünde birkaç saat geçirmenin insanlar için faydalı olmadığını unutmamalıyız. Öğrenciler son derece yorgun düşer. Bu nedenle, dinlenme ve bağlantı kesme süresi sağlamak ders planımızın bir parçasıdır.

## ÖĞRENCİ/ÖĞRETMEN ÜZERİNDEKİ ETKİ

Öğrenciler için:

Öğrencilerin ihtiyaçları karşılanmazsa, düşünme ve öğrenme yeteneklerini geliştirmeyecek, özerk ve sorumlu toplum üyeleri olamayacaklardır.

Öğretmenler için:

İşimizin temel amacı öğrencilere ders vermek ve öğretmek olup, onların ihtiyaçları karşılanmazsa başarılı bir sonuç olmaz ve hedeflerimize ulaşamayız.

## ANA FİKİR

Çevrimiçi öğretim deneyimimize göre, öğrencilerin gereksinimleriyle başa çıkmak, akademik içeriklerin önemli ölçüde edinilmesini ve öğrenilmesini teşvik etmek için hayati önem taşımaktadır.

Değerlendirme için bir son tarihin olmaması, öğrencilerin toplantılar sırasında kameralarını kapalı tutmalarına izin verme veya arka arkaya video konferansta birkaç saat geçirme gibi belirli uygulamaların öğrenme sürecine zarar verdiğini doğruladık.

## SEBEP OLDUĞU PROBLEM(LER)

- Öğrenme sürecindeki olumsuz etki
- İzolasyon ve duygusal kopukluk
- Öğrenciler son derece yorgun düşer.
- Öğrenciler düşünme ve öğrenme yeteneklerini geliştirmeyecek, özerk ve sorumlu toplum üyeleri olmayacaklardır.
- Öğretmenler öğretim hedeflerine ulaşamayacaklar.

Öğrenci merkezli olmayan tasarım

# Whatsapp'ta verilen ders

## KAYNAK:

1. Online teaching experience and analysis

## TANIM

Salgının başlangıcında, Mart 2020'de çevrimiçi öğretimdeki yetersizlik nedeniyle öğretim faaliyetlerini yürütmek için Whatsapp uygulamasını kullandım. Daha sonra zaman kaynağı ile sınırlı olan etkinlikleri Zoom üzerinde yaptım. Ne yazık ki o dönemde pek çok öğrencinin bilgisayar/dizüstü/tablet/cep telefonu ve internet erişimi olmadığı ve dijital becerilerinin yetersiz olduğu gerçeğiyle de karşılaştım.

Ahlaki değerler, iyilik-kötülük dersini Whatsapp kullanarak nasıl anlattığımı örnekleyeceğim.

Onlara Ağacın Efsanesi hikayesinin bağlantısını gönderdim <https://www.youtube.com/watch?v=h3RH8r3qNzU>, izlemelerini istedim.

Daha sonra ders planını/açıklamalarını ekledim ve ders kitabında dersi bulabilecekleri sayfayı gösterdim. Ayrıca onlara konu olarak çözmeleri gereken sayfa ve alıştırmaya sayısını da gönderdim. Çocuklar ödevi yaptılar ve sonra bana ödevin resimlerini gönderdiler. Verilen ödevi yapmaları uzun zaman aldı. Üstelik bazı resimler kaliteli değildi ve yazıyı göremiyordu. Benim görüp görmediğimden şüphe edenler beni telefonla aradılar. Telefonda saatler geçirdim.

## ÖĞRENCİ/ÖĞRETMEN ÜZERİNDEKİ ETKİ

Öğrenciler için:

Hayal kırıklığı, teknolojiyi kullanmadaki zorluklar, cihaz ve internet eksikliği ve gerçek/fiziksel iletişim eksikliğinden kaynaklanmaktadır.

Öğretmenler için:

Gerçek/fiziksel iletişim ve verimli ve objektif değerlendirme eksikliği.

Büyük zaman ve enerji tüketimi.

## ANA FİKİR

Teknoloji her gün ilerliyor ve herkes haberlerden haberdar değil. Bu nedenle asıl sorunlar bilgiyi kullanamamak, bilgiye ulaşamamak, proje ve temaları gerçekleştirememektir. Ayrıca kafa karışıklığı ve oryantasyon bozukluğu durumları da vardır, dolayısıyla motivasyon eksikliği de vardır. Öğrenciler ve öğretmenler arasındaki kişilerarası ilişkiler, aynı zamanda öğrenciler arasında da zayıftır. Bu tür bir öğretim, kötü okul sonuçları olan öğrencileri engelleyebilir. Whatsapp'ta görüntülenen içerikleri, öğretmenin anlamalarını kolaylaştırmadığı durumlarda özümsemek daha zor olabilir. Yazılı açıklamaların yanlış yorumlanması da bir sorundur. Aktif e-öğrenme, öğrenciler için yüz yüze eğitimden daha fazla sorumluluk, inisiyatif ve çaba gerektirir. Geri bildirim giderek daha zor hale gelir ve sonunda bir öğretmenin belirli ve hızlı geri bildirim sağlamasının mümkün olmadığı bir noktaya ulaşır.

## SEBEP OLDUĞU PROBLEM(LER)

- Bu tür bir öğrenme, öğretmenlerin öğrencilerin güçlü ve zayıf yönlerini keşfedebilmeleri için iletişim kurmalarını ve birbirlerini daha iyi tanımalarını engeller.
- Eksiklikler, hazırlıksızlık, izolasyon, hayal kırıklığı
- Zaman ve enerji yiyici



# Yanlış Değerlendirme

## KAYNAK:

1. Online teaching experience and analysis

## TANIM

Çevrimiçi öğrenme sırasında öğrencileri değerlendirmek için zaten birçok seçenek var, ancak öğrencilerin kolayca kopyalayıp doğru cevapları kopyalayabilecekleri birçok seçenek de var. Bazı öğretmenler öğrencilerine, öğretmene iletdikten sonra çocuklara doğru ve yanlış cevapları gösteren testler verir.

Bu, öğrencilerin doğru cevapları (çeşitli iletişim kanalları aracılığıyla) paylaşmasına olanak tanır. Bu nedenle, diğer tüm çocuklar, belirli bir bilgiye sahip olmasalar bile, mükemmel notlara sahiptir.

## ÖĞRENCİ/ÖĞRETMEN ÜZERİNDEKİ ETKİ

Öğrenciler için:

Yüz yüze eğitime döndükten sonra, öğrencilerin notları kötüleşmekte ve uzaktan eğitim sırasında görünmeyen öğrenme boşlukları çok netleşmektedir.

Öğretmenler için:

Çocukların mevcut bilgilerine ilişkin değerlendirmesi belirsiz kaldığından, öğretmenler öğrenci eksikliklerini telafi etmeyi daha zor bulmaktadır.

## ANA FİKİR

- çocuklar kopya çekmeyi öğrenmektedir.
- çevrimiçi öğrenmenin etkinliğini azaltmaktadır.
- bu durum gelecekte değerlendirme ve kopya çekme sorunları yaratabilmektedir.

## SEBEP OLDUĞU PROBLEM(LER)

- İlk sorun, çocukların kopya çekmeyi öğrenmeleridir; bu, kendilerini kopya çekmelerine izin verilen bir durumda bulurlarsa, akademik kariyerlerinde daha sonra büyük bir etkiye sahip olabilir.
- İkinci sorun, öğrencilerin notlarının doğru olmayabileceği ve öğretmenlerin onları doğru bir şekilde değerlendirmesini zorlaştıracak olmasıdır.
- Üçüncü ve son sorun ise, bu zararlı uygulamanın gelecekte, özellikle de çocukların standart testlere girmesi gerektiğinde sorunlara yol açabilmesidir. Kopya çekmeye alışmışlarsa, bu testlerde başarılı olmayabilirler.

değerlendirme, kopya çekme, çevrimiçi öğrenme, öğrenciler, testler, notlar



# DynEd

## KAYNAK:

1. [Dergipark.org](http://Dergipark.org)

## TANIM

DynEd, Dynamic ve Education (Dynamic ve Education) kelimelerinin birleştirilmesiyle oluşturulmuş ve dinamik eğitim anlamına gelmektedir. Bu program bilgisayar temelli bir eğitim sürecini içerir ve şimdiye kadar geliştirilmiş kaliteli bir Yabancı Dil Programıdır. MEB, yabancı dil eğitimini desteklemek için 2008 yılından bu yana DynEd İngilizce eğitim yazılımlarını okullarda uygulamaya çalışmaktadır. DynEd, yetişkinler ve çocuklar için farklı modüllerden oluşmaktadır. Programa başlamadan önce programa katılan kullanıcılar için bilgisayarda seviye tespiti yapılır ve her kullanıcının hangi programdan başlaması gerektiği belirlenir.

Eğitim piyasasında kullanılan tüm bilgisayar programlarından farklı olarak 'Kayıt Yöneticisi' (İzleme ve Danışmanlık) sistemi şunları sunar:

- Programa katılacak herkesi adım adım takip edilebilmesi,
- Programın hızının kişinin konuyla ilgili becerisine göre ayarlanması,
- Bireylerin kendi çalışmalarını kontrol edebilmesi,
- Öğrencilerin yaptıkları tüm çalışmaların danışman tarafından istedikleri zaman görülebilmesi ve öğrencilerin daha başarılı olabilmeleri için yönlendirilebilmeleri.

## ÖĞRENCİ/ÖĞRETMEN ÜZERİNDEKİ ETKİ

Öğrenciler için:

Öğrenciler yazılımın gerekliliği konusunda olumlu görüşe sahip olsalar da bu yazılım öğrencilerin öz-yönetim, farkındalık, eleştirel düşünme, yansıtma ve öz değerlendirme gibi özerklik becerilerinin kazandırılmasında anlamlı bir fark yaratmamaktadır. Öğrenciler DynEd'in çekici olmadığını düşünmektedirler.

Öğretmenler için:

Bilgisayar, mikrofon, kulaklık vb. donanım eksikliğinin ve müfredatın yoğun olması öğretmenler için sorunlardan bazılarıdır. Öğretmenler DynEd'in telaffuz, dinleme, konuşma, yazma, ses kaydı ve oyun tabanlı uygulamaları içerdiğini belirtse de DynEd'in İngilizce eğitimine çözüm olamayacağı görüşünü dile getirmişlerdir.

## ANA FİKİR

Öğretmenlerin DynEd kullanmaktan kaçınmalarına neden olan donanım eksikliği (bilgisayar, mikrofon, kulaklık vb.), internet bağlantı sorunları, yoğun müfredat, kalabalık sınıflar, yetersiz sunucular, teknik sorunlar ve yöneticilerin olumsuz tutumları bulunmaktadır (Coşkun, 2013; Meri, 2011; Sarıcaoğlu, 2010; Yiğit, 2010).

## SEBEP OLDUĞU PROBLEM(LER)

- Öğretim tasarımı nedeniyle öğrencilerin DynEd yazılımını okulda kullanmamaları ve yazılımı sadece evde kullanmaları beklenmektedir. Ancak her öğrenci, gerekli ekipman eksikliği nedeniyle evde kullanma fırsatına sahip değildir.
- Bu durum aynı zamanda bir motivasyon sorunu da yaratmaktadır çünkü öğretmenler öğrencilerin ev yaşamlarına ve kalitesine müdahale edememektedir ve öğretmenlerden öğrencileri bunu evde yapmaları için motive etmeleri beklenmekteydi, bu da mesai saatlerinden sonra bile bir iş yükü anlamına gelmektedir.
- Müfredat zaten çok yoğun olduğundan ve öğretmenlerden de DynEd ile ilgili bazı etkinlikler yapmaları beklendiğinden ders sırasında buna zaman ayırmak da sorun yaratmaktadır.
- Gerekli dijital becerilerin eksikliği başka bir sorundur çünkü bu tür yazılımlara ve teknik sorunlarına aşina değiller, ancak öğretmenlerin bu sistemin neden olduğu tüm sorunları çözmeleri beklenmektedir. Ayrıca her dijital beceri bu tür bilgisayar tabanlı yazılımlara ve sınıfta uygulanmasına özgü değildir, bu nedenle öğretmenlerin bundan önce teknolojik bir yaklaşıma ihtiyacı vardır.

DynEd, yazılım, bilgisayar tabanlı, modüler öğrenme, Yabancı dil öğrenme

# Bir İletişim ve Kaynak Paylaşım Aracı Olarak E-posta Gönderme

## KAYNAK:

1. Online teaching experience and analysis

## TANIM

Öğretmenlerden öğrencilere iletişim ve kaynak paylaşımı için e-postaları kullanmak, eski moda olarak kabul edilen daha az etkili yöntemlerden biridir. Hem öğrenciler hem de öğretmenler her hafta yüzlerce değilse de düzinelerce e-posta alıyor ve bu da hangi e-postaların gerekli olduğunu ayırt etmeyi zorlaştırıyor.

## ÖĞRENCİ/ÖĞRETMEN ÜZERİNDEKİ ETKİ

E-postayı görme veya kaynakları alma olasılığı daha düşüktür, paylaşılabilen sınırlı veri ve metin. Bir e-postanın gönderilmesi ve yanıtlanması uzun zaman alabilir.

## ANA FİKİR

Önemli bir şeyi iletmek için kötü bir yöntem, bir öğrenci veya öğretmen tarafından kaybedilecek veya büyük olasılıkla göz ardı edilecek ve yanıt vermek için uzun bir süre, özellikle de acil bir durum olduğunda kötü.

## SEBEP OLDUĞU PROBLEM(LER)

Belgelerin kaybolması, yanlış iletişim, optimize edilmemiş

E-postalar, kaynaklar, veri paylaşımı

Avrupa Birlięi tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen fikirler ve görüşler yalnızca yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birlięi veya Avrupa Eęitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Bunlardan ne Avrupa Birlięi ne de EACEA sorumlu tutulamaz.

Lütfen yazdırmadan önce çevreyi düşünün.

<https://digitalskills.edukopro.com/>



Co-funded by  
the European Union