

Eđitim Ara Seti

Skills for High Quality Online Education



Co-funded by
the European Union

Project: 2021-1-PT01-KA220-SCH-000032510

Bu yayın, Erasmus plus Yüksek Kaliteli Çevrimiçi Eğitim Becerileri (2021-1-PT01-KA220-SCH-000032510) çalışmasının sonucudur. Yayının metni ve görselleri, ticari olmayan amaçlarla bireysel ortağın önceden izni alınmaksızın çoğaltılabilir, bir erişim sisteminde saklanabilir veya elektronik, mekanik, fotokopi, kayıt veya başka herhangi bir biçimde veya herhangi bir yöntemle iletilebilir ve yalnızca eğitim amaçlıdır. Çoğaltılıyorsanız lütfen orijinal materyale ve yazarlara referans bırakın. Bu yayının ticari çoğaltılması ve diğer sorularınız için aşağıdaki adresle iletişime geçin:

Raquel Lombardi: raquel.lombardi.acss@gmail.com

İndirilebilir PDF versiyonunu Portekizce, Rumence, Boşnakça, Slovence, Bulgarca, Türkçe ve İspanyolca dillerinde projenin sosyal medyasının yanı sıra ortakların sosyal medyasında da bulabilirsiniz.

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

İçindekiler / Modules

1. Eğitimin Dijitalleşmesi
2. Çevrimiçi Öğretim Stratejileri
3. Eğitim İçeriği Oluşturmak ve Çevrimiçi
Değerlendirme için Wen Araçları
4. Öğrenci Motivasyonu (Dijital Portföy
aracılığıyla)
5. Ebevryn Katılımı için İşbirlikçi Aktiviteler
6. Çevrimiçi Eğitimdeki Yaygın Hatalar
7. Stres Yönetimi

Giriş

Dijital alan, zorluklar ve fırsatlar sunarak eğitim ortamını derinden etkiledi. Eğitim kurumları çevrimiçi platformlara geçtikçe, dijital araçlar ve stratejiler üzerine kapsamlı eğitim ihtiyacı hiç bu kadar önemli olmamıştı. Gerekli olmasına rağmen, çevrimiçi öğretime ani geçiş, kaliteli eğitimin kesintisiz devamını sağlamak için genellikle daha fazla derinlik ve genişliğe ihtiyaç duyuyordu.

"Eğitim Araç Seti", bütünsel bir çevrimiçi öğretme ve öğrenme yaklaşımı sunarak bu boşlukları giderir. Yedi farklı modülü kapsayan bu araç seti, eğitimciler için dijital platformların gücünden etkili bir şekilde yararlanmak için gereken araçları, stratejileri ve öngörülerini sağlar. Dijital eğitimin nüanslarının anlaşılmasından dijital portföyler aracılığıyla öğrenci motivasyonunun desteklenmesine kadar her modül, modern eğitimcilerin farklı ihtiyaçlarını karşılamak üzere titizlikle hazırlanmıştır.

Bu eğitim araç seti çok çeşitli eğitimciler için değer taşırken, özellikle 9 ila 15 yaş arası öğrencilere hizmet veren öğretmenler için özel olarak tasarlanmıştır. Çevrimiçi eğitimde mükemmelliğe doğru dönüştürücü bir yolculuğa dalın ve başlayın.

Modül 1

Eğitimin Dijitalleşmesi

Ortak - SMART IDEA

Eğitimin Dijitalleşmesi, öğrenme ve öğretme yaklaşımımızda bir paradigma değişimini temsil ediyor.

Bu modül eğitimde teknolojinin dönüştürücü gücünü araştırıyor. Dijital araçları sınıfa entegre etmenin temel kavramlarını, faydalarını ve zorluklarını ortaya çıkarın. Dijital eğitim ortamında güvenle ilerlemenizi sağlayacak bilgi ve becerilerle donatılacak bir yolculuğa çıkın.



Co-funded by
the European Union

Eđitimin Dijitalleşmesi

Ortak:

SMART IDEA

Sevgili Öğretmenler,

Eđitimin Dijitalleşmesi modülüne hoş geldiniz. Dünya hızla geliştikçe eğitim alanı da gelişiyor. Bu modül, dijital araçların günümüz öğretimindeki etkisinin kapsamlı bir şekilde anlaşılmasını sağlamak için özel olarak tasarlanmıştır.

Pratik alıştırmalar ve aydınlatıcı derslerle, öğrencilerinizin öğrenme deneyimini geliştirmek için teknolojinin potansiyelinden yararlanma gücüne sahip olacaksınız. Dalın, keşfedin ve eğitim geleceğini birlikte şekillendirelim.



Co-funded by
the European Union

Ders 1 - Eğitimde Dijitalleşmeyi Benimsetmek

Anahtar Kelimeler:

Dijitalleşme, Eğitim, Dijital Araçlar, Google Drive, Discord, Kahoot, Google Classroom, Edmodo, Prezi, Padlet

Öğrenme hedefleri:

- Eğitimde dijitalleşme kavramını ve önemini anlayın.
- Eğitimde dijital araçların kullanılmasının nedenlerini ve faydalarını belirleyin.
- Çeşitli konularda kullanılan dijital araç örneklerine aşina olun.
- Belirli dijital araçlar ve bunların eğitim bağlamındaki uygulamaları hakkında bilgi edinin.
- Ders dizilerini geliştirmek ve kaynakları sunmak için farklı araçların kullanımını anlayın.



Co-funded by
the European Union

Teorik kısım

Eđitimde dijitalleşme son yıllarda ortaya çıkan bir trend. Öğretmenler dijital araçlarla öğretim metodolojilerini zenginleştirebilir ve öğrencilerin katılımını daha etkili bir şekilde sağlayabilir. Bu araçlar, öğrenmeyi öğrenciler için daha eğlenceli ve etkileşimli hale getirir ve öğretmenlere, öğrencinin ilerlemesini takip etme ve ek desteğe ihtiyaç duyulabilecek alanları belirleme olanağı sağlar.

Eđitimde dijitalleşmeye yönelik baskıyı çeşitli faktörler yönlendiriyor. Dijital araçlar, öğrenmeyi daha etkileşimli ve heyecanlı hale getirebilir ve öğretmenlerin öğretimlerini bireysel öğrencilerin ihtiyaçlarını daha iyi karşılayacak şekilde özelleştirmelerine olanak tanır. Ayrıca öğrencinin ilerlemesini takip etmenin ve ek yardıma ihtiyaç duyulabilecek alanları belirlemenin yollarını da sunarlar.

Üstelik dijital araçlar, fiziksel malzeme ihtiyacını ortadan kaldırarak zamandan ve maliyetten tasarruf sağlayabilir. Farklı konular ve öğretim bağlamları için çeşitli dijital araçlar mevcuttur.

Örneğin GeoGebra ve Desmos matematik öğretebilir; PhET Etkileşimli Simülasyonlar ve Concord Konsorsiyumu bilim için kullanılabilir; Diller için Duolingo ve Quizlet kullanılabilir; Google Earth ve Zaman. Grafikler sosyal bilgiler için kullanılabilir, Tinkercad ve Pixlr ise sanat ve tasarım için kullanılabilir.



Seçilen dijital araçların ayrıntılı açıklamaları şunları içerir:

- Kahoot: Öğretmenlerin testler, anketler ve etkileşimli tartışmalar oluşturmasına olanak tanıyan oyun tabanlı bir öğrenme platformu. Rekabeti ve öğrenci katılımını teşvik eden, sınıfta canlı etkileşim için popüler bir seçimdir.
- Google Drive: Teknolojiye meraklı her öğretmen için vazgeçilmez bir araç olan Google Drive, öğrenciler için dijital portföyler oluşturmanın ve yönetmenin yanı sıra notlarının, ödevlerinin ve ev ödevlerinin izlenmesine de olanak tanır.
- Google Classroom: Öğretmenlerin dijital sınıflar oluşturmasına ve yönetmesine, ödevler ve duyurular yayınlamasına, öğrenci ilerlemesini takip etmesine ve ebeveynler ve velilerle iletişim kurmasına olanak tanıyan mükemmel bir Google aracıdır.
- Discord for Education: Başlangıçta oyuncular arasında popüler olan bir sohbet uygulaması olan Discord, onu eğitimciler için mükemmel bir araç haline getiren özelliklere sahiptir. Sınıflar için sohbet odaları oluşturmaya ve öğrencilerle gerçek zamanlı olarak iletişim kurmak için sesli ve görüntülü mesajlaşmayı kullanmaya olanak tanır.

Ders dizilerini geliştirmek ve kaynakları sunmak için kullanılacak diğer araçlar arasında Edmodo, Microsoft PowerPoint veya Google Slaytlar, Prezi ve Padlet yer alır.

Bu araçlar görsel olarak ilgi çekici ve etkileşimli ders materyalleri oluşturabilir, öğrenci iletişimini kolaylaştırabilir ve kaynakları, ödevleri ve tartışma sorularını yayınlatabilir.



Ders Planı

Oturum Dağılımı

Pratik Etkinlik 1: Google Drive'ın Gücünden Yararlanma

Amaç: Google Drive'ın, kolay erişim ve gelişmiş dijital işbirliği ve iletişim için eğitim materyallerini çevrimiçi olarak depolamak amacıyla nasıl kullanılabileceğini anlamak.

Süre: 30 dakikadan az

Pratik Faaliyet 2: Eğitimde Anlaşmazlığı Kucaklamak

Amaç: Discord'un eğitim kaynaklarını çevrimiçi olarak nasıl depolayabileceğini ve dijital işbirliğini ve iletişimi nasıl teşvik edebileceğini öğrenmek.

Süre: 30 dakikadan az

Sunulan Konular:

Google Drive'ın eğitim bağlamında kullanımı.

Discord'un eğitim için uygulanması.

Geliştirilen Yetkinlikler:

Eğitim materyallerini depolamak ve paylaşmak için Google Drive'ı kullanma yeteneği.

Eğitim amaçlı Discord sunucusu oluşturma ve yönetme becerisi.



Alıştırma 1 - Google Drive'ı Kullanma

Materyaller

Dizüstü bilgisayar, video projektörü, ekran, Google dokümanı (İnternet erişimi ve Google hesabı olan bir bilgisayar veya akıllı telefon)

Bu aktivitede, eğitim kaynaklarını çevrimiçi depolamak ve yönetmek için Google Drive'ı kullanmayı araştırıyoruz.

Bu, sınıfınızda dijital işbirliğini ve iletişimi kolaylaştıracaktır. Öğretmenler, Google Drive ile öğrenciler için dijital portföyleri etkili bir şekilde oluşturup yönetebilir, öğrencilerin notlarını, ödevlerini ve ödevlerini denetleyebilir.

30 dakikadan kısa süren bu aktivite sırasında aşağıdaki konularda rehberlik edeceksiniz:

1. İlgili tüm belge ve dosyaları kolayca takip etmek ve bunlara erişmek için her sınıf için ayrı bir Google Drive klasörü oluşturun.
2. Kolay dağıtım için ders planlarınızın, çalışma sayfalarınızın ve diğer eğitim materyallerinizin dijital kopyalarını Google Drive'da saklayın.
3. Öğrencileriniz için, öğrenci çalışmalarını, videoları, fotoğrafları ve daha fazlasını sergilemek için şablonlar içeren dijital portföyler oluşturun.
4. Öğrencilerin üzerinde gerçek zamanlı olarak ortak çalışabilecekleri belgeler oluşturmak için Google Dokümanlar'ı kullanın.
5. Ödevler, test puanları ve daha fazlası dahil olmak üzere Google E-Tablolar'ı kullanarak öğrencinin ilerlemesini takip edin.

Bu etkinliğin sonunda Google Drive'ın eğitimi nasıl dijitalleştirebileceğini ve sınıf yönetimini nasıl daha organize ve verimli hale getirebileceğini net bir şekilde anlamalısınız.



Alıştırma 2 - Discord'u Uygulamak

Materyaller

Dizüstü bilgisayar, video projektörü, ekran, İnternet erişimi ve Discord Hesabı olan bir bilgisayar veya akıllı telefon

Bu aktivitede Discord'u eğitim kaynaklarını çevrimiçi depolamak ve dijital işbirliğini ve iletişimi geliştirmek için bir platform olarak kullanmayı keşfedeceğiz. Discord, oyuncular arasında popüler olan bir sohbet uygulamasından çok daha fazlasıdır; aynı zamanda eğitimcilerin sınıflar için sohbet odaları oluşturmaya ve öğrencilerle sesli ve görüntülü mesajlaşma yoluyla gerçek zamanlı iletişim kurmasına da olanak tanır.

30 dakikadan kısa süren bu aktivite sırasında aşağıdakilere yönlendirileceksiniz:

- Sınıfınız için özel bir Discord sunucusu kurarak öğrencilerin sohbet odasını kolayca bulmasını ve katılmasını sağlayabilirsiniz.
- Herkesin sohbet odasında doğru şekilde tanımlandığından emin olmak için her öğrenciye benzersiz Discord takma adları atayın.
- Öğrencilerle gerçek zamanlı etkileşimde bulunmak için sesli ve görüntülü mesajlaşma özelliklerini kullanın; öğrencinin ilerlemesi veya gerçek zamanlı soru yanıtlanması hakkında anında geri bildirim sağlayın.
- Öğrencileri sınıf etkinlikleri hakkında bilgilendirmek için sohbet odasında ödevler ve duyurular yayınlayın.
- Discord aracılığıyla diğer eğitimcilerle çevrimiçi bağlantı kurarak dijital çağ eğitimcilerinden oluşan destekleyici bir topluluk oluşturun.

Bu aktivitenin sonunda, çevrimiçi dersleri kolaylaştırmak ve öğrenci katılımını ve etkileşimini geliştirmek için Discord'u rahatça kullanabileceksiniz.



Bilginin Bütünleşmesi

Yansıma: Dijital Araçların Eğitimde Benimsenmesi

Google Drive ve Discord'u içeren pratik etkinliklere katıldıktan sonra, deneyimleriniz üzerinde düşünmek için biraz zaman ayırın.

- Bu dijital araçlar öğretim uygulamalarınıza nasıl entegre edilebilir?
- Faaliyetler sırasında hangi potansiyel faydaları ve zorlukları belirlediniz?

Değerlendirme Sorusu:

- Google Drive ve Discord'daki deneyimlerinizi göz önünde bulundurarak bu araçların öğretim uygulamalarınızı ve öğrenci etkileşiminizi nasıl geliştirebileceğini düşünüyorsunuz?

Pratik aktiviteler sırasında karşılaştığınız faydaları ve zorlukları göz önünde bulundurun.



Ders 2 - Farklı Konular ve Yaş Grupları için Örnek Çevrimiçi Ders Planları

Anahtar Kelimeler:

Çevrimiçi öğrenme, ders planları, dijital araçlar, ilköğretim, ortaokul eğitimi

Öğrenme Hedefleri:

- 9-15 yaş arası öğrencilere odaklanan, farklı konu ve yaş gruplarına göre hazırlanmış çevrimiçi ders planı örnekleri sunun.
- Dijital araçların matematik, fen bilimleri, İngilizce, tarih ve diğer konulardaki derslere etkili bir şekilde nasıl dahil edilebileceğini gösterin.
- 9-15 yaş arası öğrencileri çevrimiçi öğrenme ortamına dahil etmeye yönelik en iyi uygulamaları vurgulayın.



Co-funded by
the European Union

Teorik kısım

Konuya ve yaş grubuna göre uyarlanmış etkileşimli dijital araçların bir karışımını kullanmak, çevrimiçi derslerde öğrenci katılımını ve sonuçlarını artırabilir.

İlköğretim öğrencilerine yönelik çevrimiçi bir matematik dersi için, toplama ve çıkarma gibi soyut kavramlar, dijital matematik manipülasyonları ve oyunlarla daha somut hale getirilebilir. Desmos gibi araçlar, öğretmenlerin temel becerileri kazandırmak için ilgi çekici sanal matematik etkinlikleri oluşturmasına olanak tanır. Prodigy Math gibi platformlardaki eğitici oyunlar, öğrenme deneyimini oyunlaştırarak öğrencileri matematik becerilerinde uzmanlaşmaya motive eder. Dijital bloklar, çubuklar ve şekiller gibi sanal manipülatifler, soyut kavramları kavramak için somut öğrenme yardımcıları sağlar.

Çevrimiçi bilim dersleri etkileşimli simülasyonlardan ve uygulamalı projelerden yararlanabilir. Hücreleri inceleyen ortaokul öğrencileri için PhET simülatörü, öğrencilerin hücre yapılarını ve süreçlerini etkileşimli modeller aracılığıyla görselleştirmelerine olanak tanır. Öğrenciler daha sonra Google Slaytlar'ı kullanarak hücre modelleri üzerinde ortak çalışarak bu bilgileri uygulayabilirler. Quizizz, oyun şovu tarzı testler aracılığıyla öğrencilerin anlama düzeyini değerlendirmenin eğlenceli bir yolunu sunar.

Liselerde Shakespeare'le ilgili İngilizce dersleri için öğretmenler bağlamı belirlemek amacıyla eş zamanlı olmayan okumalar, videolar veya podcast'ler sağlayabilir. Zoom ara odalarındaki canlı tartışmalar, temaların ve karakterlerin işbirliğine dayalı analizine olanak tanır. TikTok videoları hazırlamak gibi yaratıcı değerlendirmeler, öğrencileri önemli konu noktalarını eğlenceli ve alakalı bir şekilde özetlemeye motive eder.

Tarih derslerinde geçmiş olayları ve toplumları tasvir etmek için etkileşimli zaman çizelgeleri ve coğrafi görselleştirmeler kullanılabilir. TimeGraphics, ilk uygarlıkları inceleyen ortaokul öğrencileri için kronolojiler ve zaman içindeki değişikliklerle etkileşime geçmeyi sağlar. Öğrenci grupları daha sonra öğrendiklerini, atanan uygarlıklarla ilgili ortak Google Slayt sunumlarında sentezleyebilir. Kahoot sınavları, öğrenci bilgisini yarışma programı formatında değerlendirmek için etkileşimli bir yol sunar.



Discord ve Google Drive ile örnekler:

- Matematik derslerinde Discord, öğrencilerin işbirliği yapabileceği ve matematik problemlerini ve kavramlarını tartışabileceği dijital bir alan sağlamak için kullanılabilir. Öğrenciler pratik problemler üzerinde birlikte çalışmak üzere ara odalarına ayrılabilir. Discord'da ekran paylaşımı, öğrencilerin çalışmalarını ve düşüncelerini akranlarına açıklamalarına olanak tanıyabilir.
- Google Drive, öğretmenlerin etkileşimli matematik çalışma sayfalarını ve ödevlerini dijital olarak paylaşmaları için bir yol sunar. Google Formlar ile, öğrencinin ilerlemesini takip etmek için pratik matematik problemleri ve değerlendirmeleri oluşturulabilir ve otomatik olarak not verilebilir. GeoGebra'da oluşturulan Matematik Manipülatifleri, öğrencilerin kullanması için Google Drive aracılığıyla paylaşılabilir.
- Discord, projelere, deneylere ve tartışmalara odaklanan kanallar aracılığıyla bilim alanında iş birliğini kolaylaştırır. Öğrenciler laboratuvar verilerini, analizlerini ve sonuçlarını yazılı, sesli veya görüntülü sohbet yoluyla paylaşabilirler. Google Drive, eş zamanlı düzenleme için Google Dokümanlar'ı kullanarak ortak çalışmaya dayalı laboratuvar raporu yazmayı mümkün kılar. Öğretim bilimi videoları Drive aracılığıyla paylaşılabilir.
- İngilizce dersleri için Google Drive, okuma materyallerinin dijital olarak dağıtılmasına olanak tanır. Öğrenciler Google Dokümanlar'ı kullanarak metinlere ortaklaşa açıklama ekleyebilir. Ortak Drive klasörleri, belge sürüm geçmişlerinin katkılarını takip ederek grup projelerini düzenler. Discord kanalları edebiyat üzerine kitap kulübü tarzı tartışmaları kolaylaştırır ve sesli kanallar sesli okuma oturumlarına olanak tanır.
- Google Drive, tarihi metinler, resimler, haritalar ve multimedyaadan oluşan bir depoya sahiptir. Öğrenciler, paylaşılan Slaytlar aracılığıyla tarihi dönemlere ilişkin sunumlar oluşturur. Discord ara odaları, birincil kaynakların küçük grup analizine olanak tanır. Öğrenciler Google Dokümanlar'da işbirliği içinde tarihi anlatılar geliştiriyorlar.



Ders Planı

Session Breakdown

1. Ders Hedeflerine ve Temel Dijital Araçlara Giriş (5 dakika)
2. İlköğretim Öğrencileri için Örnek Çevrimiçi Matematik Dersi (10 dakika)
 - a. Araçlar: Prodigy Math oyunu, sanal matematik manipülatifleri
3. İlköğretim Üst Seviye Öğrencileri için Örnek Çevrimiçi Bilim Dersi (10 dakika)
 - a. Araçlar: PhET simülasyonları, Flipgrid videoları
4. Ortaokul Öğrencileri için Örnek Çevrimiçi İngilizce Dersi (10 dakika)
 - a. Araçlar: CommonLit okumaları, Canva sunumları
5. Ortaokul Öğrencileri için Örnek Çevrimiçi Tarih Dersi (10 dakika)
 - a. Araçlar: Zaman Çizelgesi JS, Kahoot! sınavı
6. Google Drive ve Discord Kullanımı (10 dakika)
7. Örneklerde Vurgulanan En İyi Uygulamaların Tartışılması (10 dakika)
8. Sonuç ve Soru-Cevap (5 dakika)

Geliştirilen Yetkinlikler:

- Akademik konularda 9-15 yaş arası öğrenciler için özelleştirilmiş çevrimiçi dersler geliştirme yeteneği.
- Yaşa uygun ilgi çekici dijital araçların ders planlarına entegre edilmesine aşinalık.
- Üst düzey ilköğretim ve ortaokul düzeyine uygun dersler hazırlamak için en iyi uygulamaların anlaşılması.



Bilginin Bütünleşmesi

Yansıtma: Çevrimiçi Ders Planlarını Uygulama

Farklı konular ve yaş grupları için örnek çevrimiçi ders planlarını inceledikten sonra, benzer uygulamaları kendi öğretimizde nasıl benimseyebileceğinizi düşünün.

Aşağıdakileri göz önünde bulundurun:

- Öğrencileriniz için en ilgi çekici ve alakalı görünen dijital araçlar hangileri?
- Bu araçları konu alanınıza yönelik ders planlarına etkili bir şekilde nasıl entegre edebilirsiniz?
- Çevrimiçi eğitime yönelik hangi en iyi uygulamalar sizde yankı uyandırdı?
- Benzer ders planlarını uygulamada ne gibi zorluklar öngörüyorsunuz?

Değerlendirme Soruları:

- Örnek ders planlarına dayanarak, öğrencileriniz için ilgi çekici, özel çevrimiçi öğrenme deneyimleri oluşturmak amacıyla dijital araçlardan ve en iyi uygulamalardan nasıl yararlanmayı planlıyorsunuz?
- Öğretmenliğinizde benimsemeye istekli olacağınız hangi temel stratejiler veya araçlar sizde yankı uyandırdı?
- Hangi zorlukların üstesinden gelmeniz gerekir?



Modül 2

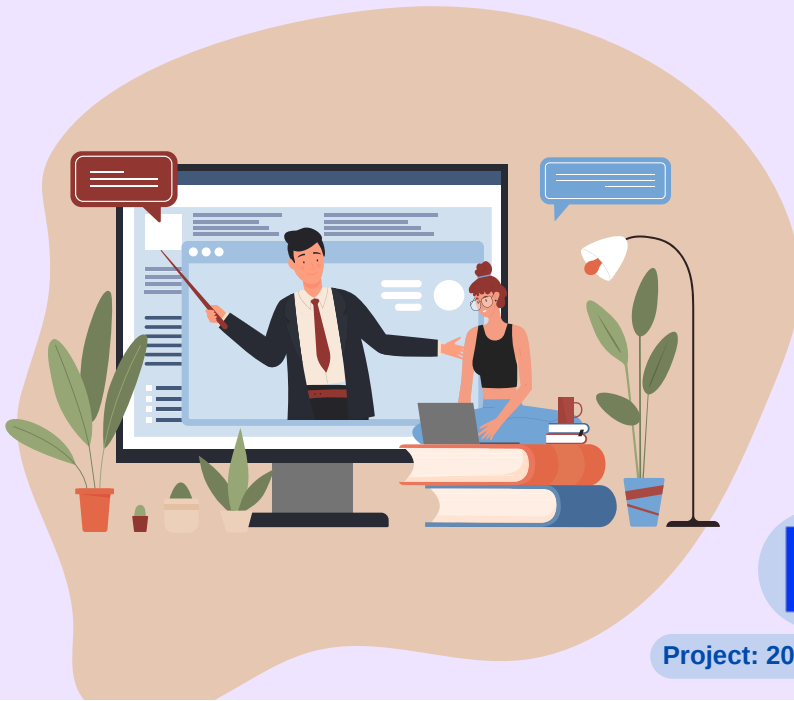
Çevrimiçi Öğretme Stratejileri

Ortak - SGIC

Çevrimiçi eğitim kişisel ve mesleki gelişim için hayati öneme sahiptir. Başarılı bir çevrimiçi eğitim ortamı sağlamak için öğrencilerin farklı ihtiyaçlarını, öğrenme tarzlarını ve sosyo-kültürel bağlamalarını ele alan çeşitli stratejiler benimsenmelidir.

Öğretim stratejilerinin çeşitlendirilmesi, motivasyonu artıran ve eğitime adil erişimi kolaylaştıran daha ilgi çekici ve kişiselleştirilmiş öğrenme deneyimleri yaratabilir. Çevrimiçi eğitim aynı zamanda pratik ve modern becerilerin geliştirilmesine yönelik fırsatlar da sağlamalıdır. Proje tabanlı öğrenme, çevrimiçi işbirliği ve dijital beceri geliştirme gibi çeşitli stratejileri benimsemek günümüz toplumunda başarı için şarttır.

Genel olarak, çevrimiçi eğitim için çeşitli stratejilere yaklaşmak, eğitimin kalitesini artırır ve giderek dijitalleşen ve birbirine bağlanan bir dünyada öğrencilerin gelecekteki başarısıyla ilgili becerilerin geliştirilmesine katkıda bulunur.



Co-funded by
the European Union

Project: 2021-1-PT01-KA220-SCH-000032510

Çevrimiçi Öğretme Stratejileri

Ortak:

SGIC

Sevgili Öğretmenler,

Çevrimiçi öğretimin özelliklerini bilmek, sanal ortamda kaliteli dersler yürütmek için çok önemlidir. Çevrimiçi eğitim, fiziksel bir sınıfta geleneksel öğretime kıyasla bir dizi benzersiz zorluk ve fırsat içerir. Bu özellikleri anlamak, eğitimcilerin öğretim yöntemlerini uyarlamalarına ve öğrenciler için etkili ve ilgi çekici bir öğrenme deneyimi sunmalarına yardımcı olur. Eğitimcilerin, öğrenciler arasında ve öğrencilerle öğretmenler arasında aktif tartışmaları ve etkileşimleri teşvik etmek için çevrimiçi iletişim ve işbirliği araçlarına aşina olmaları gerekir.

Bu modül, çevrimiçi eğitimin özelliklerini ve çevrimiçi bir aktivite planlarken göz önünde bulundurulması gereken hususları öğreneceğiniz 4 ders içerir.

Ayrıca yerleşik yöntemleri çevrimiçi olarak aktarmanın yollarını da öğreneceksiniz: Ters Yüz Edilmiş Sınıf, Sorgulamaya Dayalı Öğrenme, Deneyimsel Öğrenme, Feynam Tekniği, Oyunlaştırma.

Çevrimiçi eğitimin kapsayıcı bir karaktere sahip olmasını sağlamak için, belirli öğrenme etkinliklerinin örneklerini sunarak Özel Eğitim İhtiyacı olan öğrencileri de dikkate aldık.

Çevrimiçi eğitim hızlı bir şekilde gelişiyor, bu nedenle öğrenmeye açık olmak ve sürekli uyum sağlamak önemlidir. Öğretme stratejilerini yeniden değerlendirin ve geri bildirim ve teknolojik değişikliklere göre geliştirin.

En içten dileklerle!



Co-funded by
the European Union

Ders 1 - Çevrimiçi Eğitimin Özellikleri

Anahtar Kelimeler:

Çevrimiçi, eğitim, mesafe, dijitalleştirme, strateji, senkron, asenkron

Öğrenme Hedefleri:

- Esneklik, stratejik düşünme
- Öğrencilerin ihtiyaçları ve tercihleri sürekli olarak değerlendirilecek ve kurs buna göre ayarlanacaktır.
- Esnek eğitim seçenekleri, katılımcıların bireysel ihtiyaçlarına uyum sağlamalarına olanak sağlamak açısından yararlı olabilir. Bu seçenekler, bireysel çalışma kurslarını, çevrimiçi tartışmaları, video eğitimlerini veya kişiselleştirilmiş eğitim oturumlarını içerebilir.
- Olası tüm durumlarda ödevler çevrimiçi olarak yapılacaktır. Alıştırmalar aynı zamanda Özel Eğitim İhtiyacı olan öğrencilere de yönelik olacaktır.

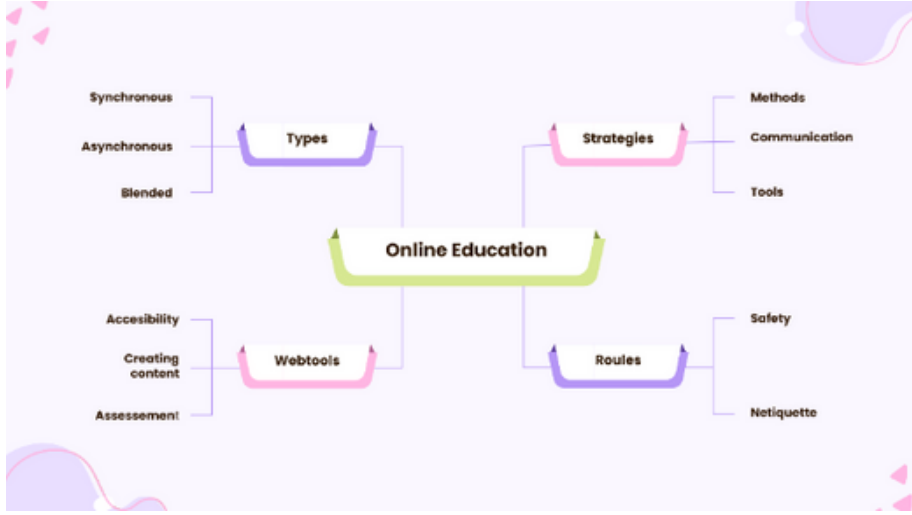


Co-funded by
the European Union

Teorik kısım

Çevrimiçi öğretme/öğrenme etkinliklerinin etkili ve kaliteli olabilmesi için öğretmenlerin bu tür eğitimin özelliklerini iyi bilmesi ve anlaması gerekir. Uygun öğretim stratejilerinin geliştirilmesi ve uygulanmasıyla tasarım aşamasında formüle edilen operasyonel hedeflere kolaylıkla ulaşılabilir.

Öğretmen-öğrenci etkileşimi ekranın arkasında da kalıcı olmalıdır. Ders, etkinlik sonunda müfredatta yer alan becerilerin geliştirilmesini sağlayacak şekilde planlanmalı ve organize edilmelidir.



Öğretmenlerin öğretim türlerini bilmesi, kaliteli çevrimiçi eğitim için stratejiler geliştirebilmesi, farklı türdeki web araçlarını bilmesi ve kullanabilmesi, çevrimiçi etkinlikleri İnternet güvenliği kurallarına uygun olarak yürütebilmesi gerekir.

Öğrenme türleri:

- Senkron - eğitim faaliyetleri, öğrencilerin ve öğretmenlerin aynı sanal alanda bulunmasıyla gerçekleştirilir;
- Eşzamansız - eğitim faaliyetleri bireysel olarak gerçekleştirilir, öğrenciler öğrenme materyalini kendi hızlarında geçirirler;
- Karışık: Hem senkronize hem de asenkron aktiviteleri içerir.



Stratejiler

Stratejinin geliştirilmesi, etkinliğin gerçekleştirilme biçiminin oluşturulması, uygun öğretim yöntemlerinin seçilmesi, öğrenmeyi destekleyecek web araçlarının seçilmesi ile ilgilidir. Stratejik açıdan bakıldığında, sırasıyla öğretmenler ve öğrenciler arasındaki ve öğrenciler arasındaki iletişim ve işbirliğine özel önem verilecektir. Eğitimin türüne bağlı olarak sanal yazı tahtaları, sanal bülten tahtaları, açık eğitim kaynakları vb. etkileşim araçları kullanılacaktır.

Eğitim sürecinin kapsayıcı bir karaktere sahip olmasını sağlamak için uyarlanmış ve kişiselleştirilmiş yöntemlerin kullanılacağı SEN'li öğrencilerin eğitimi de dikkate alınmalıdır. Etkinliklerin gerçekleştiği özel koşulların dikkate alınması gerektiği belirtilmesiyle modern öğretim yöntemleri de başarılı bir şekilde çevrimiçi olarak aktarılabilir: cep telefonu kullanarak katılan öğrenciler, dikkatleri çeşitli uyaranlarla dağılan öğrenciler, özel gereksinimleri olan öğrenciler, vb. Kullanılabilecek web araçları çeşitlidir.

Öğretmenin kendi kaynaklarını yaratabilmesi gerekir, dolayısıyla içerik oluşturma ve değerlendirme araçlarına ihtiyaç duyar. İletişim iki yönlü olmalıdır. Etkinlikleri hareketlendirmek amacıyla uygulamalardan yararlanılarak farklı görevleri gerçekleştirecek öğrencilerin isimleri rastgele seçilebilir. Örneğin İsim Çarkı, Wordwall'daki benzer seçenek vb.

Kurallar

Öğretmenler İnternet güvenliğiyle ilgili kurallara uymalı ve öğrencilere kendilerini koruma konusunda eğitim vermelidir:

- Çeşitli uygulamalara kaydolmak için ebeveyninizin e-posta adresini kullanın;
- Bilgiyi aldıkları kaynaklara dikkat edin; -Tanınmadığı kişilerle etkileşimde bulunmamak;
- Sosyal ağlarda resim ve kişisel veri yayınlamamak; -Antivirüs programlarını ve diğer koruma unsurlarını kurmak.

Medeni dil ve davranış kullanımına, telif haklarına saygıya ve şiddeti veya nefreti teşvik eden materyallerin yayınlanmasının yasaklanmasına ilişkin internet kuralları kurallarına da saygı gösterilecektir.



Ders Planı

Oturum Dağılımı

1. Birbirinizi tanıyın egzersizi - 20 dk
2. Temanın sunumu – 3 dk
3. "Çevrimiçi okulla ilgili sorunlar" alıştırmasının çözümü - 12 dk
4. Çevrimiçi eğitimin özelliklerinin sunumu – 7 dk
5. "Ya şöyle olursa...?" Alıştırmasını çözmek - 10 dk
6. Çevrimiçi öğretim için strateji öğelerinin sunumu – 8 dk
7. "Stratejiyi detaylandırın!" Alıştırmasını çözme – 25 dakika
8. Özet – 3 dk
9. Oturumun değerlendirilmesi – 2 dk

Birbirinizi tanıyın egzersizi - Hikayem

Katılımcılar kendileri hakkında aşağıdaki soruları yanıtlayacakları 1 dakikalık bir hikaye oluşturmalıdır:

1. Hayatınızdaki en değerli şeyler nelerdir?
2. Hayatınızda yaptığınız en çılgın şey nedir?

Konu sunumu

Eğitmen dersin konusunu sunar: Çevrimiçi eğitimin özellikleri

Yetkinlikler:

Çevrimiçi eğitimin özelliklerinin belirlenmesi;
Çevrimiçi öğretim stratejilerinin geliştirilmesi.



Alıştırma 1 - Çevrimiçi Okulla İlgili Sorunlar

Materyaller

Dizüstü bilgisayar, video projektörü, ekran, Google dokümanı

Eğitim oturumunun başında gerçekleşecek bir beyin fırtınası egzersizidir. Katılımcılar çevrimiçi okul döneminde karşılaştıkları zorlukları listeleyeceklerdir.

Listenin doldurulması, eğitmen tarafından önceden hazırlanan ve tüm grupla paylaşılan bir Google dokümanı üzerinde ortaklaşa yapılacaktır. Sonunda liste okunur ve düzenlenir (kopyalar çıkarılır, eklemeler yapılır vb.)

Listenin sonuçlandırılmasına her katılımcının katkıda bulunması tavsiye edilir. Tüm teklifler yorum yapılmadan değerlendirilecektir. Gerekirse eğitmen formülasyonlarda yardımcı olacaktır.

Kurs ilerledikçe belgeye erişilecek ve listelenen sorunlara olası çözümler eklenecektir.



Co-funded by
the European Union

Alıştırma 2 - Peki ya?

Materyaller

Dizüstü bilgisayar, video projektörü, ekran, kağıt, yazı aracı

Bu alıştırma, katılımcıların belirli engelli öğrencilere karşı duyarlı olmalarını, onlara karşı empatilerini arttırmayı amaçlamaktadır.

Eğitmen kursiyerlere bireysel olarak tamamlamaları için üç görev verir.

1. Öğrenciler genellikle kullandıkları elin dışındaki ellerini kullanarak isimlerini kağıda yazmalıdırlar. Daha sonra aynı elle bir ev çizecekler.
2. Öğrencilere bulanık bir görüntü sunulur. Görüntünün içeriğini ayrıntılı olarak açıklamaları gerekir.
3. Eğitmen bir metni sesini kullanmadan "okuyacaktır". Öğrenciler eğitmenin dudaklarını takip ederek içeriği anlamaya çalışırlar.

Öğrenciler, üç görevi tamamlayarak engelli öğrencilerin yerine konulur ve bu çocukların yaşadığı zorlukları deneyimlerler. Sonunda öğrenciler, görevleri çözmeye çalışırken ne hissettiklerini, ruh hallerinin nasıl olduğunu açıklamalıdır.



Alıştırma 3 - Stratejiyi Geliştirin!

Öğrencilerin çevrimiçi bir ders yürütmek için bir öğretim stratejisi taslağı hazırlamaları gerekir.

Aşağıdaki hususlara değineceklerdir:

- Eğitim Türü,
- eşzamanlı eğitim için kullanılan web araçları;
- eğitim senaryosu;
- gerekli web araçları;
- öğrenciler ve velilerle iletişim;
- uyulması gereken kurallar.

Katılımcılar öğretilen disipline veya müfredat alanına göre 4 gruba ayrılacaktır. Mümkün olmadığı takdirde rastgele gruplandırılacaktır. Alıştırma eğitim oturumunun sonunda gerçekleşir, böylece kursiyerler zaten taslak hazırlayabilecektir. Gruplardan biri özel gereksinimli öğrencilere yönelik bir strateji hazırlayacak. Ancak çok fazla web aracını bilmemeleri de mümkündür. Bu durumda sadece aracın türünü (örneğin sunum aracı, değerlendirme aracı vb.) belirteceklerdir. Eskizler, herkesin bildiği PowerPoint ile veya tercihinize göre diğer uygulamalarla yapılabilir. Egzersiz, her grubun kendi yansıtılan taslağını ekranda sunduğu Galeri Turu ile sona erer. Gruptaki herkesin sunuma katılması ve herkesin bir şeyler söylemesi önerilir.



Bilginin Bütünleşmesi

İlham Alın

- <https://drexel.edu/soe/resources/student-teaching/advice/benefits-of-online-and-virtual-learning/>
- https://www.youtube.com/watch?v=3kO9_8_JwI0

Yansıtma Konusu

İyi bir strateji uygulayarak çevrimiçi ders yüz yüze ders kadar iyi olabilir mi?

Özet:

<https://view.genial.ly/6438691da90e5a00109e3815/horizontal-infographic-diagrams-online-teaching>

Değerlendirme

Mentimeter anketi

Katılımcılar şu koşula yanıt vereceklerdir:

“Bu oturumla ilgili düşüncenizi tek kelimeyle ifade edin.”

<https://www.menti.com/al6yofya6q87>



Co-funded by
the European Union

Ders 2 - Çevrimiçi Öğretim İçin Öneriler

Anahtar Kelimeler:

İnteraktif yöntemler, öğrenci merkezli, ters çevrilmiş, sorgulama, oyun, oyunlaştırma

Öğrenme Hedefleri:

- Esneklik, stratejik düşünme
- Esnek eğitim seçenekleri, katılımcıların bireysel ihtiyaçlarına uyum sağlamalarına olanak sağlamak açısından yararlı olabilir. Katılımcılar, maruz kalan yöntemleri somut olarak deneyimleyebilecek bir konuma getirilecektir.
- Ödevler online olarak yapılacaktır. Alıştırmalar aynı zamanda Özel Eğitim İhtiyacı olan öğrencilere de hitap edecek.
- Kurs sırasında çalışılan materyallerin bağlantıları ortak bir belgeye veya bir LMS platformuna eklenecektir.
- Öğrenci grubunun profiline ve modülün tamamlanması için ayrılan süreye bağlı olarak, sunulan yöntemlerin tamamen veya kısmen tamamlanmasını tercih etmek mümkündür.



Co-funded by
the European Union

Teorik kısım

Coronavirüs salgını sırasında Açık Eğitim Uygulamalarının Uygulanmasına İlişkin Kılavuz'da (UNESCO, 2020) çevrimiçi öğretime ilişkin bir dizi öneri bulunmaktadır; bunların arasında:

- Uzaktan eğitim programlarının yürütülmesini planlayın;
- Uygun yaklaşımları birleştirin ve uygulama ve platform sayısını sınırlayın;
- Hazırlık aşamasını inceleyin ve en uygun yöntemi seçin; - Uzaktan eğitim programlarının kapsayıcılığını sağlayın. Alışlagelmiş yöntemlerin çevrimiçi öğretim yöntemine uyarlanması gerekmektedir.

Öğretme metodolojisi bize öğretim faaliyetlerine yaklaşım konusunda yeterli örnek sağlar. Kapsamlı bir şekilde başarılı bir şekilde çevrimiçi olarak aktarılabilen bazı iyi bilinen modelleri görelim. Öğrenme gücünü çeken çocukların durumunu ele alacağız.

Ters yüz edilmiş sınıf

Öğrenciler, öğretmenin belirttiği materyalleri (makaleler, çalışmalar, belgesel filmler, web sayfaları vb.) inceleyerek evde yeni içeriğe alışırlar. Daha sonra ders sırasında tartışılır, öğrendiklerini uygularlar, gerekirse ek bilgi isterler, işbirliği içinde çalışırlar.

Aşamalar:

- Bireysel çalışma;
- Konuyla ilgili tartışmalar;
- Pratik uygulama.



Sorgulamaya Dayalı Öğrenme

Yöntem derse aktif katılımı teşvik eder, çünkü öğrencilerin kendilerini ilgilendiren bir konuyla ilgili bilgiyi öğrenme konusundaki doğal isteğinden başlar.

Aşamalar:

- Soruların formülasyonu;
- Araştırma aşaması;
- Sonuçların sunumu;
- Düşünme aşaması.

https://www.canva.com/design/DAESi-Hozzw/dFAElyHxWie4o6e1HppSRw/edit?utm_content=DAESi-Hozzw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Oyunlaştırma

Oyun yoluyla öğrenme sıklıkla kullanılan bir yöntemdir ve öğrenciler arasında oldukça popülerdir. Oyun (dijital olsun ya da olmasın) öğrenmeye destek görevi görüyor ve aynı zamanda ona eğlenceli bir dokunuş katıyor. Oyun öğrenimi için yaygın olarak kullanılan uygulamalar şunlardır: Kahoot!, LearningApps, Wordwall, StudyStack, Genially, vb. Oyunlaştırma, dijital oyunlara özgü tasarım öğelerinin eğitim etkinliklerine dahil edilmesini içerir. Katılımcının çeşitli zorluklara maruz kaldığı, hikaye unsurlarını, bazen de karakterleri içeren bir senaryo oluşturulur. Hikayenin sonuna ulaşmak ve ödülü almak için çeşitli görevleri çözmesi gerekiyor.



Ders Planı

Oturum Dağılımı

1. Enerji verici egzersiz – 10 dakika
2. Temanın sunumu – 3 dk
3. Alıştırma 1. "Biliyorum, bilmek istiyorum, öğrendim" sayfasının ilk iki sütununun tamamlanması - 30 dk
4. "Ters Yüz Edilmiş Sınıf" yönteminin sunumu - 10 dk
5. Alıştırma 2. Çocuk hakları - 40 dk
6. Araştırma yönteminin sunumu – 10 dk
7. Alıştırma 3. Eğitimde Yapay Zekanın (AI) Kullanımı – 35 dk
8. Oyunlaştırma yönteminin sunumu – 10 dk
9. Alıştırma 4. Eğlenceli Öğrenme – 30 dk
10. Özet - 7 dk
11. Oturumun değerlendirilmesi – 5 dk

Enerji Verici

Oturum bir matematik bulmacasıyla başlar. Alıştırmanın amacı ikincil kaygıları ortadan kaldırmak ve öğrencilerin dikkatini yeni oturuma odaklamaktır.

<https://www.test4exams.com/math-puzzle/solve-the-challenging-math-puzzles-logic-puzzle-1142/>

Konu sunumu

Eğitmen dersin konusunu tanıtıyor: Çevrimiçi öğretim için öneriler - Ters yüz sınıf, Sorgulamaya Dayalı Öğrenme, Oyunlaştırma

Yeterlilikleri:

- Çevrimiçi öğretim etkinliklerinde Ters Yüz Sınıf yönteminin kullanılması;
- Çevrimiçi öğretim etkinliklerinde Sorgulamaya Dayalı Öğrenme yönteminin kullanılması;
- Çevrimiçi öğretim etkinliklerinde oyunlaştırmanın kullanılması.



Alıştırma 1 - Bilmek - Bilmek İstiyorum - Öğrenildi (KWL)

Materyaller

Dizüstü bilgisayar,
projektör

Öğrenciler, sonraki iki oturumda sunulacak olan ters yüz sınıf, araştırma yöntemi, oyunlaştırma, Feynman tekniği, deneyimsel öğrenme yöntemlerine ilişkin olarak sırasıyla "Bilmek-Bilmek İstiyorum-Öğrenildi" formunu doldurmak zorunda kalacaklar.

İlk sütuna bu yöntemler hakkında bildiklerini yazacaklar. İkinci sütuna ise bu yöntemler hakkında bilmek istediklerini yazacaklar. Beş öğretim yöntemine ayrılan iki oturumun sonunda üçüncü sütun tamamlanacak. Bu yöntemler hakkında neler öğrendiklerini belirtmeleri gerekecek.

Liveworksheets web aracı kullanılarak önceden etkileşimli bir sayfa oluşturulacaktır. Öğrenciler 4 gruba ayrılacak ve formları işbirliği içinde dolduracaklar. Her grupta, tamamlananları üç sütunda sunacak bir lider seçilecektir. Gruplara ayırma rastgele yapılacaktır.

<https://www.liveworksheets.com/7-it294185ji>

Eğitmen daha sonra sürücüdeki tüm sayfaları toplayacaktır. Canlı Çalışma Sayfalarında tüm öğrencilerin yer aldığı bir grup oluşturmak daha doğru olacaktır. Bu sayede bireysel olarak üzerinde çalışacakları tüm interaktif sayfalar bir grup klasörüne kaydedilecektir.



Co-funded by
the European Union

Alıştırma 2 - Çocuk Hakları

Materyaller

Dizüstü bilgisayar,
projektör

Bu alıştırmanın amacı Ters Yüz Sınıf yöntemini deneyimlemektir. Öğretmen grubu heterojen olduğundan genel ilgi alanına giren bir konu seçtim. Katılımcılar İsim Çarkı kullanılarak 4 gruba ayrılacaktır. Her aşama tekrar vurgulanacak, ardından eğitmen alıştırmanın konusunu tanıtacaktır.

Adım 1. Oturumdan bir gün önce tüm katılımcılara, 42 çocuk hakkının öğrenci versiyonunu bulabilecekleri Yaşayan Demokrasi web sitesine bir bağlantı verilecektir. Çevrimiçi olarak sunulan metinlerin erişimi kolay olduğundan kağıt üzerine basılmayacak, böylece çevrenin korunması amacına ulaşılmış olacaktır. Metin birçok dilde yayınlanmaktadır. <https://www.living-democracy.com/ro/textbooks/volume-5/part-3/documents-and-teaching-material> 1/ Katılımcılar materyali inceleyerek çocuk haklarını öğrenecekler.

Adım 2. Bu eşzamanlı olarak yapılır. 4 grup oluşturulur. Çocuk hakları tartışılıyor, bazı açıklamalar ve eklemeler yapılıyor. Her grup aşağıdaki haklardan birini seçer: Ayrımcılık yapmama, Mahremiyetin korunması, Engelli çocuklar, Diğer sömürü biçimlerine karşı korunma. Gruplar içerisinde bu haktan doğan hususlar detaylandırılarak sonuçlar sunulmaktadır.

Adım 3. Katılımcılara film gösterilir <https://www.youtube.com/watch?v=-BHtv-XNar4>

Genel kurulda izlenir, ardından gruplar yeniden oluşturulur. Her grup hangi çocuk haklarının ihlal edildiğini ve hangilerinin küçük kızların çocukluklarına gizlenen güzellik endüstrisinin müdahalesi riskini belirleyecek. Sonunda galeri turu var. 4 grubun temsilcilerinin sonuçlarını yayınlayacakları bir Padlet oluşturulur. <https://padlet.com/mariagrecu1/shqoe-l80l15hrhfdmw0yp> Oluşturulan grupların yapısına göre görevin içeriği değiştirilebilir, örneğin öğretmenler konulara göre gruplandırılabilir.



Co-funded by
the European Union

Alıştırma 3 - Yapay Zekanın (AI) eğitimde kullanımı

Materyaller

Dizüstü bilgisayar,
projektör

Bu alıştırmanın yardımıyla katılımcılar soruşturma yöntemini deneyimleyeceklerdir. Eğitim sistemindeki birçok aktörün ilgi duyduğu konulardan biri de yapay zekanın eğitimde nasıl kullanılabileceğidir. Avantajları nelerdir ve kullanmanın riskleri nelerdir? Yöntem hakkında kısa bir video sunulmuştur. https://www.youtube.com/watch?v=t1TID0YjN_U

Katılımcılar rastgele 3 gruba ayrılır. Yöntemin aşamaları takip edilir.

1. Soru formülasyonu

Öğrenciler aşağıdaki gibi soruları formüle ederler:

Yapay zeka nedir ve eğitimde nasıl kullanılabilir?

Eğitimde yapay zeka kullanmanın faydaları nelerdir?

Yapay zekayı eğitimde kullanmanın riskleri nelerdir?

Yapay zeka eğitimin geleceğini nasıl etkileyecek? vesaire.

2. Araştırma aşaması

Her grup gerekli araştırmayı yapar, yapay zeka ve eğitimde kullanılabilecek yapay zeka araçları hakkında bilgi arar. Ayrıca sınıf etkinliklerinde elde edilebilecek faydaların yanı sıra yapay zeka kullanımına bağlı olarak ortaya çıkan riskler hakkında da bilgi arayacaklar. Bu durumda hiçbir bilgi kaynağı gösterilmeyecek, her grup gerekli materyalleri arayacaktır. Ayrıca bu aşamada elde edilen sonuçların yorumlanması yapılacaktır. Her grup, araştırma sonuçlarını gösterecekleri birkaç slayttan oluşan bir sunum yapacaktır. Bildikleri herhangi bir web aracı kullanılabilir.



Co-funded by
the European Union

Alıştırma 3 - Yapay Zekanın (AI) eğitimde kullanımı

Materyaller

Dizüstü bilgisayar,
projektör

3.Sonuçların sunumu

Galeri turu yapılır, her grup oluşturulan materyali meslektaşlarının önünde sunar.

4. Yansıma aşaması

Şimdi sonuçlar çıkarmak ve sunulanlar üzerinde düşünmek önemlidir. Ortaya çıkan sorunlara çözüm ve öneriler önermek. Sunumların bağlantıları Google Dokümanına veya platforma yerleştirilecektir.

Oluşturulan grupların yapısına göre görevin içeriği değiştirilebilir, örneğin öğretmenler konulara göre gruplandırılabilir.



Co-funded by
the European Union

Alıştırma 4 - Eğlenceli Öğrenme

Materyaller

Dizüstü bilgisayar,
projectör

Bu alıřtırmada farklı eğitici oyunlar sunulacaktır. Başlangıçta eğitimci Genially uygulamasıyla oluşturulan Secret Clues oyununun bağlantısını paylaşacaktır. Tüm katılımcılar bireysel olarak oynayacaktır.

<https://view.genial.ly/644026124cb90f001292022c/interactive-content-secret-clues>

Oyun bittikten sonra istekli katılımcıların her biri daha önce hazırladıkları bir oyunu sunacak. Eğitimci, tüm zaman diliminin kapsamaması durumunda başka oyunlar hazırlayacaktır.



Co-funded by
the European Union

Bilginin Bütünleşmesi

İlham Alın

- <https://www.youtube.com/watch?v=BCIxikOq73Q&t=128s>
- <https://www.structural-learning.com/post/a-teachers-guide-to-inquiry-based-learning>

Yansıtma konusu

Resmi eğitimde fırsat eşitliği perspektifinden yorumlayın.

<https://www.bu.edu/diversity/resource-toolkit/inequity-equality-equity-and-justice/>

Otutum Değerlendirmesi

Eğitmen bir flipchart kağıdını ikiye böler ve sol tarafa mutlu bir ifade, sağ tarafa ise üzgün bir ifade çizer. Her öğrenci bir gönderinin üzerine eğitim faaliyeti hakkında olumlu bir duygu, bir diğerinin üzerine ise olumsuz bir duygu yazacak ve bunları ifadelere göre kağıtlı sunum tahtasına yapıştıracaktır.

Çevrimiçi oturumlar için etkileşimli bir beyaz tahta kullanılabilir: Jamboard, iDroo, her şeyi açıkla vb.

Değerlendirme

Bu derste kursiyerlerin aşağıdaki çıktıları oluşturmaları gerekmektedir: 1. "Çocuk Güzellik Yarışmaları Hakkındaki Karanlık Gerçek" filminde tanımlanan, ihlal edilen çocuk haklarını ortaya koyan Padlet'teki gönderiler

<https://www.youtube.com/watch?v=-BHtv-XNar4>

<https://padlet.com/mariagrecu1/shqoe-l80l15hrhfdmw0yp>

Alıştırma 2'de açıklanan grup çalışması.

2. Yapay Zekanın eğitimde kullanımına ilişkin sunumlar. Alıştırma 3'te açıklanan grup çalışması.



Co-funded by
the European Union

Ders 3 - Öneriler: Feynman Tekniđi, Deneyimsel Öğrenme

Anahtar Kelimeler:

İnteraktif yöntemler,
öğrenci merkezli,
Feynman, deneyimsel,
deneyim

Öğrenme Hedefleri:

- Esneklik, stratejik düşünme
- Esnek eğitim seçenekleri, katılımcıların bireysel ihtiyaçlarına uyum sağlamalarına olanak sağlamak açısından yararlı olabilir. Katılımcılar, maruz kalan yöntemleri somut olarak deneyimleyebilecek bir konuma getirilecektir.
- Ödevler online olarak yapılacaktır. Alıştırmalar aynı zamanda Özel Eğitim İhtiyacı olan öğrencilere de hitap edecek.
- Kurs sırasında çalışılan materyallerin bağlantıları ortak bir belgeye veya bir LMS platformuna eklenecektir.
- Öğrenci grubunun profiline ve modülün tamamlanması için ayrılan süreye bağlı olarak, sunulan yöntemlerin tamamen veya kısmen tamamlanmasını tercih etmek mümkündür.



Co-funded by
the European Union

Teorik kısım

Feynman Tekniđi

Feynman tekniđi, ne kadar karmaşık olursa olsun, herhangi bir kavramın her öğrenci için erişilebilir hale getirilmesinin bir yoludur. Adım 1. Öğrenilecek bir konu seçin ve bu konu hakkında mümkün olduğunca basit bir şekilde ifade edilen bilgileri toplayın.

Adım 2. Bu konuyu 12 yaşındaki bir çocuđa basit kelimeler ve ifadeler kullanarak açıklayın.

Adım 3. Bilgileri yeniden okuyun, ardından ifadeyi daha da basitleştirerek revize edin.

Adım 4. Aynı konu diđer insanlara da sunulur ve kavramları tam olarak anlayıp anlamadıkları kontrol edilir.

Deneyimsel öğrenme

En etkili öğrenme yöntemi deneyseldir çünkü öğrenciyi belirli olguları ve süreçleri deneyimleyecek ve bunlar üzerinde düşünecek bir konuma getirir. Deneyimsel öğrenme döngüsü dört aşamadan geçmeyi içerir.

Deney. Öğrenciler dersin konusuyla ilgili doğrudan deneyim sahibi olacak duruma getirilir.

Refleks. Öğrenciler deneyimlerini yansıtır ve bunu akranlarıyla paylaşırlar.

Analiz. Öğrenciler yaşadıkları olaylarla ilgili genellemeler yapar ve sonuçlar çıkarırlar.

Uygulama. Öğrenciler öğrenme çıktılarını çeşitli bağlamlarda uygularlar.



Ders Planı

Oturum Dağılımı

1. Enerji verici egzersiz – 7 dakika
2. Temanın sunumu – 3 dk
3. "Feynman Tekniđi" yönteminin sunumu - 20 dk
4. Egzersiz 1. Karbon Ayak İzi - 40 dk
5. Deneyimsel Öğrenme yönteminin sunumu – 20 dk
6. Alıştırma 2. Zarları atın! - 35 dakika
10. Özetleme (KWL) - 20 dk
11. Oturumun değerlendirilmesi – 10 dk

Enerji Verici

Eđitmen ařađıdaki oyunu önerir. Bir renk söyleyecek. Tüm öğrenciler elleriyle (veya vücudun başka bir kısmıyla) ilgili renkteki bir nesneye dokunacaklardır. Daha sonra başka bir renk söyleyecek ve bu noktada katılımcılar diđer nesnelere geçecekler. Oyun diđer renklerle devam ediyor. Eđlenceli bir egzersizdir, hareket gerektirir ve çevrimiçi olarak da yapılabilir.

Konu sunumu

Eđitmen dersin konusunu tanıtır: Çevrimiçi Öğretim için Öneriler - Feynman Tekniđi ve Deneyimsel Öğrenme.

Yetkinlikler:

- Feynman Tekniđi yönteminin çevrimiçi öğretim etkinliklerinde kullanılması;
- Çevrimiçi öğretim etkinliklerinde Deneyimsel Öğrenme yönteminin kullanılması;



Alıştırma 1 - Karbon Ayak İzi

Materyaller

Dizüstü bilgisayar,
projektör

Bu alıştırma sayesinde katılımcılar Feynman Tekniğini eğitim faaliyetlerinde nasıl uygulayacaklarını öğrenirler. Aynı zamanda çevreyi koruma sorununu da derinleştiriyorlar. Özelliđi nedeniyle teknik, CES'li çocuklara da uygulanarak, sorunu çevre koruma alanında tutum deđişikliğine neden olabilecek birkaç temel fikre indirgemektedir. Egzersiz aşamalar halinde gerçekleştirilir.

Aşama 1. Eğitimci egzersizin konusunu duyurur: "Karbon ayak izi". Öğrenciler karbon ayak izi bilgilerini toplar.

Aşama 2. Eğitimci 12 yaşındaki bir çocuđun anlayabileceđi şekilde basit bir dille yazılmış bir metni sunar. Metin katılımcılar tarafından toplanan bilgilerle desteklenecektir. "Evlerimiz, ısınma, aydınlatma ve yemek hazırlamak için enerji ve fosil yakıt kullanımı yoluyla atmosferdeki karbon emisyonlarına katkıda bulunuyor. Bu karbon ayak izini azaltmak için evin ısı yalıtımı, yenilenebilir enerji kullanımı gibi bazı önlemleri alabiliriz. enerji kaynakları ve su ve enerji tasarruflu cihazlar vb."

Aşama 3. Elde edilen metin bütünüyle incelenir ve herkes için yeterince anlaşılır olmayan kavramlar belirlenir. İfade daha da revize edilmiş ve basitleştirilmiştir.

Aşama 4. Tüm kavram ve kavramları netleştirinceye kadar açıklığa kavuşturacak yeni bilgiler aranır. Gerekirse 3. ve 4. adımlar tekrarlanabilir.

Son olarak bu yöntem, "Evdeki karbon ayak izini azaltmak" konusunun daha iyi anlaşılmasına ve karbon emisyonlarının azaltılması ve çevrenin korunmasına yönelik daha etkili çözümlerin belirlenmesine yardımcı olacaktır.

Metnin son hali ortak sürücüye veya platforma yüklenir.

Oluşturulan grupların yapısına göre görevin içeriđi deđiştirilebilir, örneđin öğretmenler konulara göre gruplandırılabilir.



Co-funded by
the European Union

Alıştırma 2 - Zarları atın!

Materyaller

Dizüstü bilgisayar,
projektör

Bu alıştırmaya, öğrencileri deneyimsel öğrenme yöntemini uygulayabilecek bir konuma getirecektir. Yöntemin açıklanması için kısa bir video materyali sunulmaktadır. <https://www.youtube.com/watch?v=GDchcHORheM>

Bu alıştırmaya Özel Eğitim Gereksinimli öğrenciler olarak katılacaklardır. Alıştırmanın konusu bir olayın gerçekleşme olasılığının hesaplanmasıdır. Katılımcılar, "Diğer widget'lar" bölümünden erişilebilen Classroomscreen'deki fiziksel zarları veya sanal zarları kullanacaklardır. <https://classroomscreen.com/app/screen/w/0636b458-b0d9-45c2-81dd-c1b978307d96/g/2b6a0e0c-adfd-4f37-981a-eba0076cd3dc/s/b8cdbde2-7d3a-42fd-87bd-4fa7aa041cb0>

Deney. Katılımcılar 20 kez zar atarlar. 2 noktalı yüzün kaç kez elde edildiğini not edecekler. Zarları 40 kez atarak deneyi tekrarlayın. Sonucu yazın. Daha sonra 60 kez yuvarlanın. Bu sonucu da not edin.

Refleks. Katılımcılar deneyimin sonuçlarını paylaşırlar. Elde edilen sonuçlar karşılaştırılarak bazı sonuçlara varılır.

Analiz. Bu aşamada öğretmen, katılımcıları daha fazla sayıda tekrarla daha aynı sonuçların elde edildiğini fark etmeye yönlendirecektir.

Uygulama. Deney tekrarlanır ancak farklı sayıda noktaya sahip yüzler için. Sonunda sonuçlara varılır.

Oluşturulan grupların yapısına göre görevin içeriği değiştirilebilir, öğretmenin öğretmenler konulara göre gruplandırılabilir.



Bilginin Bütünleşmesi

İlham Alın

- https://www.youtube.com/watch?v=tkm0TNFzleg&list=PLTp9Bu0cTGUwTDYvupbPInQNvtXBHpF_T
- <https://www.youtube.com/watch?v=VhhklUulyAA>

Yansıtma konusu

Eğitim faaliyetlerini tamamladıktan sonra becerilerimi ve yeterliliklerimi öğrenmeye ve geliştirmeye nasıl devam edebilirim?

Özet

Deneyimlenen öğretme/öğrenme yöntemlerine ayrılmış iki oturumun bir özeti olacaktır. Katılımcılar **Bil-Bilmek İstiyorum-Öğrenildi** interaktif sayfasının üçüncü sütununu dolduracak, ardından yazdıklarını meslektaşlarının önünde sunacaklardır.

Oturum değerlendirme

Eğitmen Socrative'de bir Sınav oluşturacaktır. Katılımcılar 2 soruyu cevaplayacaklardır:

1. Bugünkü dersi nasıl buldunuz?
a) Zor b) İlginç c) Sıkıcı d) Büyüleyici
2. Bugünkü dersin hangi kısmını pek iyi anlamadınız?

Değerlendirme

1. **Karbon Ayak İzi** alıştırmadaki etkinlik değerlendirilecektir: Karbon ayak izi hakkında toplanan bilgiler ve nihai metnin hazırlanmasına katkı.
2. İki oturumun özeti kapsamında hazırlanan **Bil-Bilmek İstiyorum-Öğrenildi** interaktif sayfası değerlendirilecektir.



Ders 4 - Çevrimiçi öğretimde iyi uygulamalar

**Anahtar
Kelimeler:**
çevrimiçi öğretim,
uygulamalar

Öğrenme Hedefleri:

- Esneklik, stratejik düşünme
- Esnek eğitim seçenekleri, katılımcıların bireysel ihtiyaçlarına uyum sağlamalarına olanak sağlamak açısından yararlı olabilir. Katılımcılar, maruz kalan yöntemleri somut olarak deneyimleyebilecek bir konuma getirilecektir.
- Ödevler online olarak yapılacaktır. Alıştırmalar aynı zamanda Özel Eğitim İhtiyacı olan öğrencilere de yönelik olacaktır.
- Kurs sırasında çalışılan materyallerin bağlantıları ortak bir belgeye veya bir LMS platformuna eklenecektir.
- Öğrenci grubunun profiline ve modülün tamamlanması için ayrılan süreye bağlı olarak, sunulan yöntemlerin tamamen veya kısmen tamamlanmasını tercih etmek mümkündür.



Co-funded by
the European Union

Teorik kısım

Bu oturumda, Avrupa düzeyinde toplananlar arasında çevrimiçi okula ilişkin dört iyi uygulama örneği sunulacaktır.

Not tutanlar

Bu uygulama, ders sonunda her öğrencinin öğretilen içeriği anlamasını sağlayacak kaliteli notlardan yararlanması amacıyla düzenlenen bir etkinliktir. Öğretmen, öğrencilere Google Dokümanlar gibi paylaşılabilir bir belgedeki bir ders dizisi için not alma görevi verir. Dersin ana fikirlerini çıkarırlar ve bunları belgeye yazarlar. Sonunda notların yer aldığı belgeden tüm öğrenciler yararlanır.

Kendi kendini izleme

Kendini izleme, zaman yönetimini geliştirmek için kullanılan etkili bir tekniktir. Bazı görevlerin tamamlanması veya bir aktivitenin aşamalarının tamamlanması için son tarihler belirlenir. Böylece öğrenci ödevlerini zamanında tamamlayabilir. Bu teknik aynı zamanda projelerde çalışırken de çok faydalıdır çünkü çeşitli aşamalar için son tarihler belirlenebilir, böylece faaliyetlerin tamamlanmasındaki gecikmeler önlenir.



Teorik kısım

HyFlex

HyFlex modeli, öğrencilerin çevrimiçi veya yüz yüze öğrenme etkinliklerini hem eşzamanlı hem de eşzamansız olarak yürütmelerine olanak tanır. Bu hibrit modelde öğrenciler iki seçenektan birini tercih etmektedir. Öğretmen dersleri online ya da yüz yüze veriyor. Bulunmayan öğrenciler sınıfa bağlanarak evden katılabilecekleri gibi, öğretmenin sağladığı materyaller üzerinden de asenkron olarak katılabilirler. Böylece her öğrenciye öğrenme anına karar verme ve dersi kendi hızında geçirme fırsatı verilir.

Bu oturumda, Avrupa düzeyinde toplananlar arasında çevrimiçi okula ilişkin dört iyi uygulama örneği sunulacaktır.

Not tutanlar

Bu uygulama, ders sonunda her öğrencinin öğretilen içeriği anlamasını sağlayacak kaliteli notlardan yararlanması amacıyla düzenlenen bir etkinliktir. Öğretmen, öğrencilere Google Dokümanlar gibi paylaşılabilir bir belgedeki bir ders dizisi için not alma görevi verir. Dersin ana fikirlerini çıkarırlar ve bunları belgeye yazarlar. Sonunda notların yer aldığı belgeden tüm öğrenciler yararlanır.

Kendi kendini izleme

Kendini izleme, zaman yönetimini geliştirmek için kullanılan etkili bir tekniktir. Bazı görevlerin tamamlanması veya bir aktivitenin aşamalarının tamamlanması için son tarihler belirlenir. Böylece öğrenci ödevlerini zamanında tamamlayabilir. Bu teknik aynı zamanda projelerde çalışırken de çok faydalıdır çünkü çeşitli aşamalar için son tarihler belirlenebilir, böylece faaliyetlerin tamamlanmasındaki gecikmeler önlenir.

Elektronik akran değerlendirmesi

Bu uygulama, öğrencilerin bu tür bir değerlendirme için kaynak oluşturmalarına olanak tanır. Farklı materyallere açıklama ekleyebilir, farklı çalışmalarını inceleyebilir, araştırma makaleleri yazabilir vb.

Öğrenciler görevleri formüle eder, önerir, bunları arkadaşlarına gönderir ve değerlendirirler. Bazen meslektaşlarımız kendi materyallerini sunarlar. Öğrenme, öğrenciler arasındaki sık etkileşim yoluyla gerçekleşir.



Ders Planı

Oturum Dağılımı

1. Enerji verici egzersiz – 10 dakika
2. Konunun sunumu – 3 dk
3. Alıştırma 1. Her şeyi yazın! - 20 Dakika
4. En iyi 4 uygulamanın sunumu - 10 dk
5. Alıştırma 2. Son teslim tarihine uyun! - 10 dk
6. Alıştırma 3. Akran değerlendirmesi – 20 dk
10. Modülün özeti - 10 dk
11. Modülün değerlendirilmesi 2– 7 dk

Enerji Verici

Katılımcıların şu cümleyi tamamlamaları gerekecek: "Bugün kendimi özel hissediyorum çünkü..."

bigfunmuseum.com/en

Konu sunumu

Eğitmen dersin konusunu tanıtıyor: Çevrimiçi Eğitimde İyi Uygulamalar

Yetkinlikler:

İyi uygulamaların kapsayıcı bir şekilde kullanılması;
Nihai ürünü geliştirmek için grup içinde akran değerlendirmesini kullanmak.



Co-funded by
the European Union

Alıştırma 1 - Her şeyi yazın!

Materyaller

Dizüstü bilgisayar,
projektör

Bu alıřtırmada katılımcılar çevrimiçi okul sırasında kullanılabilir bir iyi uygulama örneğini deneyimleyeceklerdir. Egzersiz seans boyunca gerçekleştirilecektir. Oturum sırasında neler olduğuna dair not almak üzere 4 öğrenci rastgele atanacaktır.

Bu nedenle teorik kısmın sunumundan önce alıştırma yapılacaktır. Bir öğrenci sunulan uygulamalar hakkında, ikincisi ise 2. ve 3. alıřtırmalar hakkında not alacaktır.

Üçüncüsü, Özel Eğitim İhtiyacı olan öğrenciler için sunulan uygulamalara ilişkin notlar alacak ve dördüncüsü, Özel Eğitim İhtiyacı olan öğrenciler için 2. ve 3. alıřtırmalara ilişkin notlar alacaktır. Notlar önceden hazırlanmış bir Google dokümanına yazılacaktır.

Notların yer aldığı sayfa, ara değerlendirme gerçekleştirileceği Alıştırma 3 sırasında sunulacaktır. Meslektaşlarımız ilaveler yapacaktır.



Co-funded by
the European Union

Alıştırma 2 - Son teslim tarihine uyun!

Materyaller

Dizüstü bilgisayar,
projektör

Bu uygulamada deneyim alışverişi olacaktır. Öğrenciler, farklı web araçlarını kullanarak son teslim tarihlerini belirleyerek bir etkinliğin uygulanmasında farklı zaman yönetimi yöntemlerini sunacaklardır:

Google Class, Linoit, Liveworksheets, Google Calendar vb. Daha sonra seçeneklerden biri seçilecek ve her öğrenci bir aktiviteyi tamamlamak için bir son tarih belirleyecek.



Co-funded by
the European Union

Alıştırma 3 - Akran değerlendirme

Materyaller

Dizüstü bilgisayar,
projektör, google doc

Uygulama, akran değerlendirmesini geri bildirim toplamak ve oluşturulan materyalleri, bu durumda, belirlenen yöneticilerin oturum boyunca aldıkları notları geliştirmek için bir yöntem olarak kullanmayı amaçlamaktadır.

Alıştırma şu şekilde gerçekleştirilecektir: Alıştırma 1'de oluşturulan gruplar tutulur. 1. grubun aldığı notlar 2. gruba, 2. grubun notları 3. gruba vb. dağıtılır. Her grup alınan notları analiz edecek ve sorumlu kişi bunlara eklemeler ve/veya yorumlar yapacaktır.

Sonunda güncellenen notlar sunulur ve ardından son form hazırlanır. Bu sayede oturumun özetlenmesi de eş zamanlı olarak yapılmış olacaktır.



Co-funded by
the European Union

Bilginin Bütünleşmesi

İlham Alın

- HyFlex ve Hibrit Öğretim Modelleri Arasındaki Farkın Açıklanması
<https://edtechmagazine.com/higher/article/2022/03/hyflex-hybrid-teaching-models-whats-the-difference-eperfcon>

Özet

<https://view.genial.ly/644add36d9db6a00116bd691/interactive-content-copy-shqoe-m2>

Oturum değerlendirme

<https://www.liveworksheets.com/7-ep304124pe>

Değerlendirme

Çevrimiçi olarak aktarılan öğretim yöntemleri

Kursiyerler 4 gruba ayrılır. Her grup, sunulan yöntemlerden birine dayanarak bir sınıf etkinliği örneği geliştirir. Sonunda her grup projesini uygun şekilde Drive'a veya platforma yükler.



Co-funded by
the European Union

Modül 3

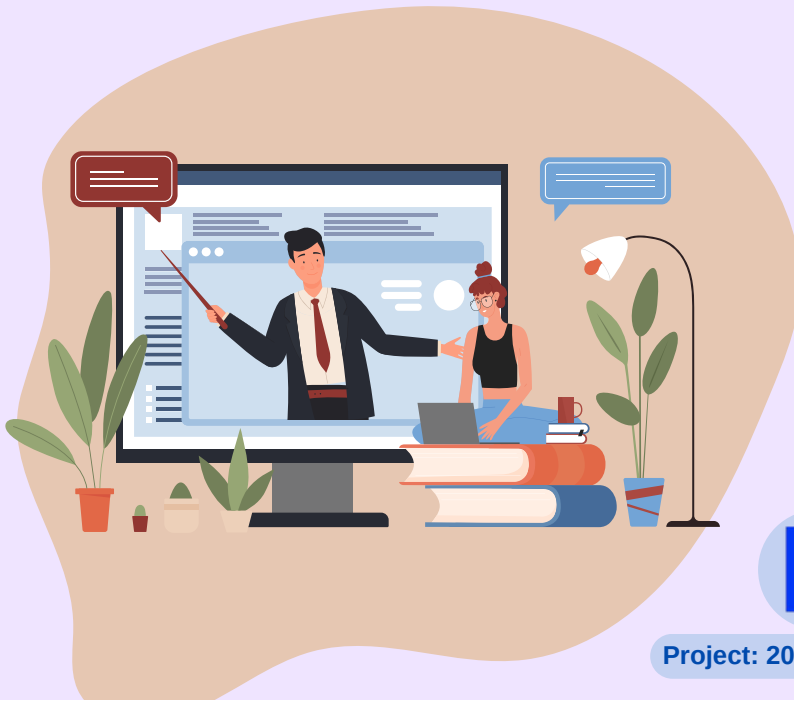
Eğitim İçeriği ve Çevrimiçi Değerlendirme Oluşturmaya Yönelik Web Araçları

Ortak - SGIC

Etkili sanal öğretim için uygun dijital araçlar ve beceriler hayati öneme sahiptir. Bu araçlar etkileşimi artırır, geri bildirim sağlar ve öğrenmeyi kişiselleştirir. Güncellenmiş eğitim materyallerine hızlı erişim sağlayarak öğretim verimliliğini ve iletişimi artırır.

Dijital beceriler, eğitimcilerin teknolojik değişikliklere uyum sağlamasını sağlar. Sürekli gelişen dijital ortam, eğitimcilerin yeni araç ve yöntemler konusunda yetkin olmasını, kaliteli eğitim sağlamasını ve öğrencileri teknolojik dünyaya hazırlamasını gerektirmektedir. Çevrimiçi öğretimdeki dijital araçlar eğitim kalitesini artırır, zengin kaynaklar sunar ve motive edici öğrenme ortamları yaratır.

Eğitimciler, etkileşimli sunumlar ve eğitimler gibi çeşitli çevrimiçi kaynaklar geliştirerek web araçları aracılığıyla öğrencilerle verimli bir şekilde iletişim kurabilir. Bu araçlar etkileşim ve esneklik sunarak çevrimiçi öğrenmeyi daha ilgi çekici hale getirir.



Co-funded by
the European Union

Project: 2021-1-PT01-KA220-SCH-000032510

Eđitim İeriđi ve evrimii Deđerlendirme Oluřturmaya Yönelik Web Araları

Ortak:

SGIC

Sevgili öđretmenler,

evrimii öđretimde farklı türde web araları kullanılmaktadır. Öđrenciler için etkileřimli, kiřiselleřtirilmiř ve etkili bir öđrenme deneyimi geliřtirmek ve uygulamak için eđitimcilerle eřitli iřlevler ve olanaklar sađlarlar.

Bu modül, öđrencilerle evrimii iletiřim, eđitim ieriđi oluřturma, evrimii deđerlendirme ve diđer yararlı dijital aralar için kullanılabilecek web ara kitlerini sunar.

Her evrimii öđrenme platformunun veya sınıf yönetim sisteminin, öđrencilerle iletiřim kurmaya yönelik kendine özgü özellikleri ve araları vardır. Özel kurs gereksinimleriniz için dođru araları nasıl seeceđinizi ve etkili ve etkileřimli bir evrimii öđrenme deneyimi sađlamak için öđrencilerle açık ve tutarlı iletiřimi nasıl sađlayacađınızı öđreneceksiniz.

Etkileřimli ve ilgi ekici eđitim ieriđinin oluřturulmasını kolaylařtıran bir dizi dijital ara mevcuttur. Bu aralar kendi materyallerinizi geliřtirmenize olanak tanır: sunumlar, videolar ve diđer eđitim kaynakları.

evrimii deđerlendirme, mevcut ok sayıda web aracıyla basitleřtirilmiřtir. evrimii eđitim, geri bildirim ve video düzenleme, e-dergi, kayıt ve anketler gibi diđer görevler için aralar sunar. eřitli uygulamalar öđretim kalitesini artırır, öđrenmeyi etkileřimli ve ilgi ekici hale getirir. En iten dileklerimizle!



Co-funded by
the European Union

Ders 1 - İletişim Araçları

Anahtar Kelimeler:

pano, sanal, iletişim, duyuru panosu

Öğrenme Hedefleri:

- Esneklik, stratejik düşünme
- Esnek eğitim seçenekleri, katılımcıların bireysel ihtiyaçlarına uyum sağlamalarına olanak sağlamak açısından yararlı olabilir. Katılımcılar, maruz kalan yöntemleri somut olarak deneyimleyebilecek bir konuma getirilecektir.
- Ödevler online olarak yapılacaktır. Alıştırmalar aynı zamanda Özel Eğitim İhtiyacı olan öğrencilere de hitap edecek.
- Kurs sırasında çalışılan materyallerin bağlantıları ortak bir belgeye veya bir LMS platformuna eklenecektir.
- Öğrenci grubunun profiline ve modül kursuna ayrılan süreye bağlı olarak sunulan araçların tamamını veya bir kısmını seçmek mümkündür.



Co-funded by
the European Union

Teorik kısım

Çevrimiçi eğitimde web araçları büyük önem taşımaktadır. Öğretmenlerin ve öğrencilerin bu araçları kullanmak için gereken dijital becerileri geliştirmeleri gerekiyor. Eğitim faaliyetlerinde yer alan aktörlerin çevrimiçi iletişim kurabilmeleri, kaynakları kullanabilmeleri ve kendi kaynaklarını oluşturabilmeleri ve çevrimiçi değerlendirebilmeleri gerekmektedir.

Padlet, bülten panoları oluşturmanıza, mesaj, resim, video, bağlantı ve belge yayınlamanıza olanak tanıyan çevrimiçi okul iletişimi için yararlı bir araçtır ve beyin fırtınası yapmak, not almak, öğretim materyalleri toplamak, zihin haritaları ve posterler yapmak için kullanılabilir.

Sanal tahtalar gereklidir çünkü çevrimiçi ders sırasında öğrencilerle etkileşim onlar aracılığıyla sağlanabilmektedir. Metin yazma, çizim yapma, resim ekleme, belge yükleme olanağı sunarlar. Bazıları çevrimiçi olarak kullanılır, bazıları ise indirilmeyi gerektirir. Bazılarının formül düzenleyicisi var, bazılarının ise geometrik araçları var. Bazı sanal tahtaların yanı sıra sundukları bazı olanakları da görelim.



Ders Planı

Oturum Dağılımı

1. Enerji verici egzersiz – 5 dakika
2. Konunun sunumu – 3 dk
3. Padlet aracının ve Openboard sanal tahtasının sunumu – 10 dk
4. "Tahtayı keşfedin" alıştırmaları – 15 dk
5. Özet – 20 dk
6. Değerlendirme – 7 dk

Enerji Verici

Oturum "İleri-Geri-Sol-Sağ" oyunuyla başlar. Oyun 3 aşamada oynanmaktadır.

Aşama 1. Eğitimci diyor ki: Öne eğilin. Herkes öne eğiliyor. Daha sonra Geri deyin. Herkes arkasına yaslanıyor. Sonra sol ve sağ için aynı. 2. aşama. Aynı şekilde gidiyor, ancak artık katılımcıların da "İleri-Geri-Sol-Sağ" demesi gerekiyor.

3. aşama. Eğitimci aynı komutları verecektir ancak katılımcıların yönlere ters yönde eğilip aksini söylemeleri gerekmektedir. Örneğin antrenör "Sol" derse sağa doğru eğilecektir.

Yayların manası konusunda belli bir sırayı takip etmek şart değildir. Aynı zamanda biraz hareket de sağlayan, öğrencileri güncel konulardan uzaklaştıran ve dikkatlerini derse odaklayan eğlenceli bir oyundur.

Konu sunumu

Eğitimci dersin konusunu tanıtır: "İletişim Araçları".

Yetkinlikler:

Padlet sanal bülten tahtası oluşturma;
Sanal yazı tahtalarının etkili kullanımı.



Co-funded by
the European Union

Alıştırma 1 - Tahtayı Keşfedin

Materyaller

Dizüstü bilgisayar,
projektör

Bu alıştırmanın amacı katılımcıları Padlet aracı ve sanal beyaz tahtalarla tanıştırmaktır. Şekillendirilebilenler 5 gruba ayrılır.

Bir grup Padlet ile, 4 grup ise sunduğu imkanlardan yararlanarak birer karatahta ile çalışmaktadır. Aracın kısa bir tanımını, onu kullanmanın avantajlarını ve dezavantajlarını belirterek veriyorum. Her şeyi tahtaya/tahtaya yazarım.

Sonuçlar özetleme aşamasında sunulacaktır.



Co-funded by
the European Union

Alıştırma 2 - Özetle

Materyaller

Dizüstü bilgisayar,
projektör

Alıştırmanın amacı, önerilen kurulların sunduğu olanaklara ilişkin genel bir bakış elde etmek ve böylece çevrimiçi etkinliklerde herkesin mevcut ihtiyaçlarına en uygun olanların seçilmesini sağlamaktır.

Her grup bir önceki alıřtırmada dağıtılan enstrümanı sunacaktır. Sonunda tercih edilen araçla bir anket düzenlenebilir.



Co-funded by
the European Union

Bilginin Bütünleşmesi

İlham Alın

- <https://scoala9.ro/cum-tinem-orele-online-episodul-3-table-virtuale/594/>

Yansıtma konusu

Can online communication be as effective as physical communication? What are the advantages and disadvantages?

Bilginin Bütünleşmesi

Katılımcılara bireysel olarak dolduracakları bu tablo verilecektir. Bu sayede kurulların avantaj ve dezavantajlarına ilişkin alınan bilgiler pekiştirilmiş olacaktır. Tablo, Liveworksheets'te etkileşimli bir sayfa olarak yapılacaktır.

Tahta adı	İndirme gerektirir	Formül düzenleyici	Geometrik araçlar	Ses/video kayıtları	Sohbet	İşbirlikçi	Haritalar/Periyodik element tablosu
Explain everything							
Openboard							
iDroo							
my.pencilapp							
whiteboard.fi							



Bilginin Bütünleşmesi

Oturum değerlendirmesi

Katılımcılar oturumu Mentimetre kelime bulutu anketi yardımıyla değerlendirecek.

Şu soruya cevap verecekler: "Bugünkü oturumu nasıl değerlendiriyorsunuz?"

<https://www.menti.com/alfsgfjbq1br>

Değerlendirme

Bilgi konsolidasyonu çerçevesinde elde edilen sonuç değerlendirilecektir. Öğrencilerin sunulan tahtaların olanaklarını ne ölçüde koruduklarını gösterecek ve sınıfta yürüttükleri etkinliklere göre doğru tahtayı seçmelerine olanak tanıyacaktır.

<https://www.liveworksheets.com/7-us305259eu>



Co-funded by
the European Union

Ders 2 - Eđitici İerik Oluřturma Araları

Anahtar Kelimeler:

sunum, ierik, canva, genia.ly, livresq

Öđrenme Hedefleri:

- Esneklik, stratejik dűřünme
- Esnek eđitim seenekleri, katılımcıların bireysel ihtiyalarına uyum sađlamalarına olanak sađlamak aısından yararlı olabilir. Katılımcılar, maruz kalan yöntemleri somut olarak deneyimleyebilecek bir konuma getirilecektir.
- Ödevler online olarak yapılacaktır. Alıřtırmalar aynı zamanda Özel Eđitim İhtiyacı olan öđrencilere de yönelik olacaktır.
- Kurs sırasında alıřılan materyallerin bađlantıları ortak bir belgeye veya bir LMS platformuna eklenecektir.
- Öđrenci grubunun profiline ve modűl kursuna ayrılan süreye bađlı olarak, sunulan araların tamamını veya bir kısmını semek mümkündür.



Co-funded by
the European Union

Teorik kısım

Öğretmenlerin çevrimiçi derslerde kullanacakları eğitim kaynaklarına ihtiyaçları vardır. Teklif zengin ama bazen sınıfın özelliklerine göre uyarlanmış kendi kaynaklarını yaratmak zorunda kalıyorlar. Bu anlamda içerik oluşturmaya olanak sağlayan web araçları faydalıdır. Çoğu durumda, bir sunum farklı öğelerin eklenmesiyle slayt slayt oluşturulur: metinler, resimler, semboller vb.

Canva

Profesyonel tasarımlar yapmak için kullanılan bir uygulamadır. Onun yardımıyla çeşitli materyaller oluşturabilirsiniz: sunumlar, posterler, çalışma sayfaları, yer imleri, diplomalar, zihin haritaları vb. Çok estetik materyaller oluşturmak için kullanılabilecek birçok şablon vardır. Ayrıca eleman ekleyerek sıfırdan malzeme yaratma imkanı da vardır. Aynı zamanda işbirlikçi sunumlara da olanak tanır.

Genial.ly

Genial.ly uygulamasının yardımıyla hareketli, ilgi çekici sunumlar oluşturabilirsiniz. Kullanıcıların emrinde harika grafiklere sahip 10000'den fazla şablon bulunmaktadır. Slaytları sıfırdan oluşturma imkanı da vardır. Program farklı türde yaratımlar için kullanılabilir: sunumlar, portfolyolar, infografikler, oyunlar, testler vb. Ortak sunumlar yapmak için yararlı olan, işbirliğine dayalı bir araçtır.

Livresq

Livresq platformu etkileşimli dersler oluşturmak, çevrimiçi dijital ders kitaplarını ve diğer etkileşimli materyalleri düzenlemek ve yayınlamak için kullanılabilir. Proje oluşturmak için önceden tanımlanmış şablonları kullanabilir veya boş slaytlarla başlayabilirsiniz. Çeşitli işlemlere olanak tanıyan karmaşık bir platformdur: resim, metin, video, ses dosyası, eklenti ekleme, açılır pencere ayarlama, GIF ve web nesnelere ekleme, sınavlar ve testler yapma, diğer uygulamalarla yapılan ürünleri ekleme, işbirliği içinde çalışma, diğer kullanıcılar tarafından oluşturulan materyalleri kullanmak, oluşturulan materyalleri dışa aktarmak vb.



Ders Planı

Oturum Dağılımı

1. Enerji verici egzersiz – 5 dakika
2. Konunun sunumu – 3 dk
3. Canva aracı sunumu – 40 dk
4. “Canva ile kaynak oluşturma” Alıştırması - 40 dk
5. Genial.ly aracının sunumu – 40 dk
6. “Genial.ly interaktif poster” alıştırması – 40 dk
veya
7. Livresq aracının sunumu – 70 dk
8. “Livresq ile kaynak oluşturun” Alıştırması – 90 dk
9. Özet – 7 dk

Gözlem

Üç araç tek oturumda sunulamayacağı için grubun profiline ve tercihlerine bağlı olarak Canva ve Genial.ly birlikte gruplandırılabilir veya tek başına Livresq tercih edilebilir, bu da anlaşılması daha fazla zaman alır ve daha karmaşık bir araçtır.

Enerji Verici

Seans kısa bir dans anıyla başlıyor. Katılımcılar klipi izleyecek ve Charlie Bear karakterinin “Agadoo” şarkısına yaptığı hareketleri yapacak.

<https://www.youtube.com/watch?v=QJHPuv3Z3qI>

Konu sunumu

Eğitmen dersin konusunu tanıtır: Eğitmen oturumun konusunu sunar: "Eğitim içeriği oluşturma araçları".

Yetkinlikler:

Bir eğitim kaynağı oluşturmak için Canva aracını kullanma; Etkileşimli bir poster oluşturmak için Genial.ly aracını kullanma.

Veya

Livresq'i kullanarak bir eğitim kaynağı oluşturun.



Co-funded by
the European Union

Alıştırma 1 - Canva ile kaynak oluşturun

Materyaller

Dizüstü bilgisayar,
projektör

Bu alıştırmanın amacı, katılımcıları Canva aracıyla tanıştırmak ve bu aracı kullanarak bir eğitim kaynağı oluşturmalarını sağlamaktır. İlk bölümde eğitmen nasıl sunum oluşturulacağını, slaytlara nasıl farklı unsurlar ekleneceğini gösterecek. Ayrıca oluşturulan materyallerin nasıl paylaşılacağını da gösterecek.

Uygulamalı gösterimin ardından katılımcılara Canva'da bireysel olarak bir eğitim kaynağı oluşturma görevi verilecek. Sonunda Galeri Turu var.



Co-funded by
the European Union

Alıştırma 2 - Genial.ly ile etkileşimli poster

Materyaller

Dizüstü bilgisayar,
projektör

Bu alıştırmanın amacı, katılımcıları Genial.ly aracıyla tanıştırmak ve bu araçla etkileşimli bir poster oluşturmalarını sağlamaktır. Eğitimden ilk bölümde bu uygulamayla ne tür materyallerin oluşturulabileceğini gösterecek, ardından interaktif posterin nasıl oluşturulacağını, etkileşim öğelerinin nasıl ekleneceğini gösterecek. Ayrıca oluşturulan materyallerin nasıl paylaşılacağını da gösterecek.

Uygulamalı gösterimin ardından katılımcılara Genial.ly ile bireysel olarak interaktif bir poster oluşturma görevi verilecek. Sonunda Galeri Turu gerçekleşir.



Co-funded by
the European Union

Alıştırma 3 - Livresq ile bir kaynak oluşturun

Materyaller

Dizüstü bilgisayar,
projektör

Bu alıştırmanın amacı, katılımcıları Livresq aracıyla tanıştırmak ve onu kullanarak bir eğitim kaynağı oluşturmalarını sağlamaktır. İlk bölümde eğitmen bir sunumun nasıl oluşturulacağını, kaynağı oluşturmak için farklı öğelerin nasıl ekleneceğini gösterecek: hücreler, metinler, resimler, resim galerisi, video materyalleri, nasıl test oluşturulacağı, nasıl asistan ekleneceği.

Ayrıca oluşturulan kaynağın nasıl yayınlanacağını ve nasıl paylaşılacağını da gösterecektir. Uygulamalı gösterimin ardından katılımcılar Livresq'te bireysel olarak bir eğitim kaynağı oluşturacaklar. Sonunda Galeri Turu var.



Co-funded by
the European Union

Bilginin Bütünleşmesi

İlham Alın

- <https://www.youtube.com/watch?v=70WNlkwZ0ew>
- <https://www.youtube.com/watch?v=JoEm3wCfrEM>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Ac7gHgZ0Xbk>

Yansıtma

Bir eğitim kaynağı oluşturmamızın nedeni nedir ve mümkün olduğu kadar faydalı olabilmesi için hangi koşulları karşılaması gerekir?

Bilginin Bütünleşmesi

Telif hakkı ve Creative Commons lisanslamasına ilişkin bazı ek bilgiler verilecektir. Öğretmen, oluşturulan materyallerde alınan ve kullanılan her kaynak için kaynağın belirtilmesi gerektiğine dikkat çekecektir.

Özet

Bu, katılımcıların sunulan araçlar hakkında geri bildirimde bulunacağı bir anket şeklinde yapılacaktır. Anketler tamamlandıktan sonra genel kurulda sunulacaklar.

Sorular:

1. Bugün öne çıkan araçlardan hangisini tercih edersiniz?
2. Bu seçimi neden yaptınız?



Bilginin Bütünleşmesi

Oturum değerlendirme

Katılımcılar “Oturum Yansıması” interaktif sayfasını dolduracaktır. Aşağıdaki ifadeleri tamamlamaları gerekecektir:

1. Bu ödevi tamamladıktan sonra en çok hoşuma giden şey:
2. En az ilgi çeken kısım şuydu:
3. Öğrendim:

<https://www.liveworksheets.com/7-my305770sn>

Değerlendirme

Bu oturumda öğrencilerin oluşturduğu materyaller değerlendirilecektir:

1. Canva ile oluşturulan eğitim kaynağı;
 2. Genial.ly ile oluşturulan interaktif poster
- Veya
3. Livresq ile oluşturulan eğitim kaynağı.



Ders 3 - Ters Yüz Sınıf, Sorgulamaya Dayalı Öğrenme, Oyunlaştırma

Anahtar Kelimeler:

İnteraktif yöntemler,
öğrenci merkezli, ters
çevrilmiş, sorgulama,
oyun, oyunlaştırma

Öğrenme Hedefleri:

- Esneklik, stratejik düşünme
- Esnek eğitim seçenekleri, katılımcıların bireysel ihtiyaçlarına uyum sağlamalarına olanak sağlamak açısından yararlı olabilir. Katılımcılar, maruz kalan yöntemleri somut olarak deneyimleyebilecek bir konuma getirilecektir.
- Ödevler online olarak yapılacaktır. Alıştırmalar aynı zamanda Özel Eğitim İhtiyacı olan öğrencilere de yönelik olacaktır.
- Kurs sırasında çalışılan materyallerin bağlantıları ortak bir belgeye veya bir LMS platformuna eklenecektir.
- Öğrenci grubunun profiline ve modül kursuna ayrılan süreye bağlı olarak sunulan araçların tamamını veya bir kısmını seçmek mümkündür.



Co-funded by
the European Union

Teorik kısım

Çevrimiçi eşzamanlı değerlendirme'nin dezavantajı öğrencilerin görülememesidir, dolayısıyla sonucun geçerliliğinin garantisi yoktur. Öte yandan bu durumun getireceği riskleri de üstlenmemiz gerekiyor.

Bu riskleri azaltmak için aşağıdaki tavsiyelerde bulunuyoruz: -Mümkün olduğunda alternatif değerlendirme yöntemleri kullanın (projeler, tartışmalar, portfolyolar vb.); -Değerlendirme test yoluyla yapılıyorsa yanıt sürelerini ayarlamaya olanak tanıyan araçları tercih edebilirsiniz; -Mümkünse soruları rastgele sırada gösterme seçeneğini etkinleştirin; - Öğrencilere, yapabilecekleri herhangi bir sahtekarlığın dezavantajlarının ve uzun vadeli sonuçlarının neler olduğunu anlayabilecekleri şekilde anlatılmalıdır.

Liveworksheets

Uygulama etkileşimli sayfaların oluşturulmasına olanak tanır. Öğretmen PDF, jpg veya png formatında bir çalışma metni oluşturur ve bunu uygulamaya yükler. Daha sonra cevap kutularını ekleyin. Öğrenciler çalışma sayfasına erişir ve cevaplarını kutulara girerler. Etkinliği düzenlemek için öğretmen her öğrenci grubu/sınıfı için kayıtlar oluşturur. Sayfalar kayıtlara eklenir.

Bildiriler 3 şekilde dağıtılabilir:

- Genel bağlantı dağıtılır;
- Bağlantı doğrudan uygulamadan Classroom'a gönderilir;
- Sayfa, daha önce oluşturulmuşsa tüm gruba atanır.

Öğrencilerin çalıştığı sayfalar, kayıt defterinden veya öğrenciler tarafından gönderilen hesaba bağlı posta kutusundan görüntülenebilir.



Teorik kısım

Quizziz

Bu uygulama ile öğretmenler kendi testlerini oluşturabilir veya diğer öğretmenler tarafından oluşturulan testleri kullanabilir. Çoktan seçmeli veya ikili seçmeli (A/F) öğeler oluşturmak ve öğrenmeyle ilgili hem gerçek zamanlı hem de ev ödevi olarak geri bildirim almak için kullanılabilir. Bir test oluşturmak için öğretmenin sağlanan şablonu çoktan seçmeli öğeler, boş metin öğeleri, anketler vb. ile doldurması gerekir. Diğer kullanıcılar tarafından oluşturulan testlerden ışınlanan öğeler de kullanılabilir.

Test üç farklı şekilde önerilebilir: - Canlı oyun (takımlar halinde de oynanabilir); -Bir Google Classroom grubu atanır; -Solo oyun olarak oynanır. Sınıflar oluşturulabilir, velilerin e-postaları girilerek öğrencilerin sonuçları öğrenilebilir, raporlar ve istatistikler görüntülenebilir.

Learningapps

Bu araç, farklı türde etkinlikler oluşturmak için kullanılacak çeşitli uygulamaları içerir: testler, video/ses materyallerine açıklamalar, bulmacalar, tekrarlar, oyunlar vb. Ayrıca anketler oluşturabilir, bir takvim ayarlayabilir, sanal bir bülten tahtası vb. oluşturabilirsiniz. .

Sınıflar oluşturulabilir, raporlar, istatistikler görüntülenebilir. Öğeler önceden ayarlanmış formatta girilir. Paylaşım link, embed kodu veya QR kodu ile yapılabilir. Bir e-öğrenme platformuna entegre edilebilir.



Teorik kısım

Socrative

Bu uygulamanın yardımıyla testler, anketler, yarışmalar oluşturabilirsiniz. Kayıt sırasında öğretmene, sınava girebilmeleri için öğrencilere kodunu ileteceği bir oda verilir. Test, önceden belirlenmiş formun doldurulmasıyla oluşturulur ve ardından öğretmenin testi başlatması gerekir. Maddeler çoktan seçmeli, kısa açık cevaplı veya ikili seçimlidir.

Testi çözmek için platforma kayıt olmanıza gerek yoktur, kodla erişim sağlanır. Test üç şekilde tamamlanabilir: -Anında geri bildirim – öğrenci doğru cevap verip vermediğine dair bir mesaj alır; --Gezinmeyi Aç- öğrenci hangi sırayla cevap vereceğini seçer; -Öğretmen Paced- öğrenciler testi çözerken öğretmen açıklamalara müdahale edebilir.

Test aynı zamanda birkaç takımın yarıştığı bir Uzay Yarışı yarışması olarak da organize edilebilir. Ayrıca Çıkış Bileti seçenekleri (geri bildirim toplamak için) ve Hızlı Soru (öğrencilerin bir soruyu yanıtlaması gerekir) seçenekleri de vardır. Tüm öğrenci sonuçları, Sonuçlar bölümünde gerçek zamanlı olarak görüntülenebilir.

Wizer.me

Uygulama etkileşimli sayfalar oluşturmak için kullanılır. Çok çeşitli etkinlik türleri sunar: çoktan seçmeli öğeler, açık yanıtı öğeler, ilişkilendirme oyunları, tablolar, kelime arama vb. Kartlar içe aktarılabilir ve etkileşimli kartlara dönüştürülebilir. Mevcut kütüphanedeki kartlar da kullanılabilir. Sınıflara girilebilir. Değerlendirme otomatik olarak veya öğretmen tarafından yapılabilir.



Ders Planı

Oturum Dağılımı

1. Enerji verici egzersiz – 5 dakika
2. Temanın sunumu – 3 dk
3. Liveworksheets araçlarının genel sunumu, Wizer.me – 20 dk
4. "Etkileşimli bir sayfa oluşturun" alıştırması - 30 dk
5. Quizziz'e, Öğrenme Uygulamalarına, Socrative Araçlarına Genel Bakış – 20dk
6. "Test oluştur" alıştırması - 30 dk
7. Özet – 17 dk
8. Değerlendirme – 5 dk

Enerji Verici

Oturumun başında katılımcılar şu soruyu yanıtlayacak: "Bir roman yazacak olsanız adı ne olurdu?"

Konu sunumu

Eğitmen dersin konusunu tanıtır: Değerlendirme araçları

Yetkinlikler:

Etkileşimli çalışma sayfaları oluşturmak için Liveworksheets ve Wizer.me araçlarını kullanma; Sınavlar oluşturmak için Quizizz, LearningApps ve Socrative araçlarını kullanma.



Alıştırma 1 - Etkileşimli bir çalışma sayfası hazırlayın

Materyaller

Dizüstü bilgisayar,
projektör, pdf çalışma
sayfası

İlk alıştırmanın amacı, tüm katılımcıların Liveworksheets veya Wizer.me araçlarını kullanarak etkileşimli bir çalışma sayfası oluşturabilmesidir. Eğitimci, etkileşimli çalışma sayfaları oluşturmak için iki aracın nasıl kullanılacağını uygulamalı olarak gösterir. Daha sonra grup dört gruba ayrılır.

İlk iki gruptan katılımcılar Liveworksheets ile etkileşimli bir sayfa oluşturacak, diğer iki gruptan katılımcılar ise Wizer.me ile etkileşimli bir sayfa oluşturacak. Daha sonra sırasıyla 1. ve 3. gruptakiler ile 2. ve 4. gruptakiler birbirlerine kartlarını dağıtarak soruları çözerler.



Co-funded by
the European Union

Alıştırma 2 - Test yapın

Materyaller

Dizüstü bilgisayar,
projektör, test için 5 soru
içeren sayfa

Bu alıştırma aracılığıyla katılımcılar Quizziz, LearningApps ve Socrative uygulamalarıyla testler oluşturmayı öğrenecekler. Eğitimci farklı türdeki öğelerin nasıl oluşturulacağını gösterir. Daha sonra üç uygulamanın her biriyle bir öğe oluşturmanın kısa bir demosunu yapıyor. Onlara sınavın nasıl paylaşılacağını gösterir.

Katılımcılar 6 gruba ayrılır. Her grup farklı türden 3 maddeden oluşan bir sınav oluşturur ve bunu herkesle paylaşır. Sonunda 6 test tüm katılımcılarla ortaklaşa çözülecektir.



Co-funded by
the European Union

Bilginin Bütünleşmesi

İlham Alın

- <https://www.youtube.com/watch?v=JRXLIdemLPw>
- <https://www.youtube.com/watch?v=HoXIQ-keExs>
- <https://www.youtube.com/watch?v=zaaSVwq6adU>

Yansıtma

Öğretimde web araçlarını kullanan öğretmenlerin yüzdesi oldukça düşüktür. Bu durumu nasıl açıklıyorsunuz?

Bilginin Bütünleşmesi

Katılımcılar, Learningapps uygulamasında diğer kullanıcılar tarafından oluşturulan kaynakları keşfedecekler. Bu uygulama ile yapılabilecek farklı egzersiz ve aksiyon türlerini gözlemleyecekler.

Özet

Bu, katılımcıların sunulan araçlar hakkında hangisini tercih ettiklerini ve nedenlerini belirterek geri bildirim verecekleri bir anket şeklinde yapılacaktır. Anketler tamamlandıktan sonra genel kurulda sunulacaklar.

Oturum değerlendirme

Bu, Socrative'de bir Çıkış Bileti doldurularak yapılacaktır. Katılımcılar iki soruya cevap verecek:

1. Bugün sunulan araçlar sınıf etkinliklerinizde işinize yarayacak mı?
2. Bugünkü dersi nasıl buldunuz?

Değerlendirme

Oturum sırasında oluşturulan materyaller değerlendirilecektir:

1. Etkileşimli sayfalar;
2. Sınavlar oluşturuldu.



Ders 4 - Ters Yüz Sınıf, Sorgulamaya Dayalı Öğrenme, Oyunlaştırma

Anahtar Kelimeler:

ses-video, harita,
artırılmış, oyun

Öğrenme Hedefleri:

- Esneklik, stratejik düşünme
- Esnek eğitim seçenekleri, katılımcıların bireysel ihtiyaçlarına uyum sağlamalarına olanak sağlamak açısından yararlı olabilir. Katılımcılar, maruz kalan yöntemleri somut olarak deneyimleyebilecek bir konuma getirilecektir.
- Ödevler online olarak yapılacaktır. Alıştırmalar aynı zamanda Özel Eğitim İhtiyacı olan öğrencilere de hitap edecek.
- Toplantı sırasında EdPuzzle ve MapHub araçları eş zamanlı olarak sunulacak. Araçların geri kalanı için öğrenciler belirtilecektir. Bazıları diğer modüllerde sunulabilir.
- Kurs sırasında çalışılan materyallerin bağlantıları ortak bir belgeye veya bir LMS platformuna eklenecektir.
- Öğrenci grubunun profiline ve modül kursuna ayrılan süreye bağlı olarak, sunulan araçların tamamını veya bir kısmını seçmek mümkündür.



Co-funded by
the European Union

Teorik kısım

Tek bir amaca yönelik çok sayıda uygulama vardır (kayıt yapmak, video materyalini zenginleştirmek, podcast yapmak vb.). Farklı işlem ve kaynakların gerçekleştirilebileceği bazı araçları gruplandırdık.

Flipgrid

Burası görüntülü sohbetlerin yapılabileceği bir platformdur. Öğretmen bir görev verirse öğrenciler video aracılığıyla cevapları ifade edebilir ve öğretmen de bunları izleyebilir, bu da değerlendirmeye ayrılan süreyi büyük ölçüde kısaltır. Öğretmen bir konu önerirken video materyalleri, metinler, bağlantılar vb. ekleyebilir. Öğrenciler Flipgrid kamera ile kayıt yaparak videolar hazırlayabilirler. Kullanım önerileri: ders tartışmaları, bireyselleştirilmiş destek, değerlendirmeler, akran değerlendirmesi, deneylerin sunumu vb.

EdPuzzle

Uygulama video materyallerini artırmak için kullanılır. Materyali platforma yüklemek için URL'yi girin. Ayrıca YouTube'dan, doğrudan uygulamadan video seçme veya kendi videonuzu yükleme olanağı da vardır. Yüklemeden sonra materyal, içindeki parçalar kesilip çıkarılarak veya ses eklenerek düzenlenebilir (YouTube'dan alınan ve ses eklenmesine izin vermeyen materyaller hariç). Açıklamalar da yapılabilir.

Taya's Sketches

Dijital çizimler yapmak için kullanılan bir araçtır. Fırçalar, rotring, renkler, şeffaflık seçenekleri, ekran kaydetme özelliği vb. içerir. Oluşturulan çalışmalar sulu boya, akrilik, pastel vb. görünümüne sahiptir.



Bamboozle

1000000'den fazla eğitici oyun içeren, oyun yoluyla öğrenmeye çok uygun bir platformdur. Yarışmalar düzenlenebileceği gibi bireysel olarak da kullanılabilir.

MapHub

MapHub, metinler, resimler, bağlantılar vb. ekleyebileceğiniz etkileşimli bir haritadır. Uygulama şunları sağlar: -haritadaki noktaları işaretleme; -haritada bazı alanların işaretlenmesi; -resim ekleme; -yönlendirme

Google Haritalar

Disiplinlerarası ve disiplinlerarası faaliyetlerde faydalıdır. Bilgi, belgesel, makale vb. ile zenginleştirilmiş tematik rotalar oluşturabilirsiniz.

Calameo

Bu platform dijital dergiler, yayınlar, çevrimiçi kataloglar yayınlamak için tasarlanmıştır. Başlangıçta belge Word/PowerPoint'te taslağı hazırlanır, ardından PDF formatında kaydedilerek platforma yüklenir. Yüklendikten sonra belge çevrimiçi bir dergi olarak görüntülenebilir.

Pearltrees

Pearltrees, farklı türdeki kaynakların depolanabildiği sanal bir kütüphanedir: metinler, resimler, bağlantılar, dosyalar, GIF'ler vb. Bunlar klasörler halinde düzenlenebilir ve farklı cihazlardan kalıcı olarak erişilebilir. Başka bir kişinin koleksiyonu da kullanılabilir.

Screencast-O-Matic

Araç, video kayıtları oluşturmak için kullanılır. Aşağıdaki seçenekler mevcuttur:

ekran kaydetme, kayıtları düzenleme, ekran görüntüsü alma, açıklama ekleme vb. Kayıtlar video dosyası olarak kaydedilebilir, bağlantılar paylaşarak paylaşılabilir.

Mentimeter

Mentimeter anket oluşturmak için yaygın olarak kullanılan bir araçtır. Sınıfta ve öğrencinin o andaki bilgi düzeyini yansıtan hızlı, biçimlendirici değerlendirmeler için kullanılabilir.



Ders Planı

Oturum Dağılımı

1. Enerji verici egzersiz – 5 dakika
2. Temanın sunumu – 3 dk
3. EdPuzzle aracının sunumu – 20 dk
4. "EdPuzzle ile kaynak oluşturma" Alıştırması - 30 dk
5. MapHub aracına genel bakış – 20 dk
6. "MapHub ile harita oluşturma" Alıştırması - 30 dk
7. Özet – 7 dk
8. Değerlendirme – 5 dk

Enerji Verici

Oturumun başında katılımcıların bir test çözmeleri gerekecektir.
Resimdeki tavşanı bulmaları istenir.

<https://greatnews.ro/imaginea-care-a-innebunit-internetul-tu-poti-gasi-iepurele-ascuns-printre-pisici/>

Konu sunumu

Eğitmen dersin konusunu tanıtır: Diğer faydalı araçlar

Yetkinlikler:

EdPuzzle aracıyla kaynak oluşturma;
MapHub aracıyla kaynak oluşturma.



Co-funded by
the European Union

Alıştırma 1 - EdPuzzle ile bir kaynak oluşturun

Materyaller

Dizüstü bilgisayar,
projektör

Bu alıřtırmada katılımcılar, kaynak oluşturmak için EdPuzzle aracını nasıl kullanacaklarını öğrenecekler. İlk bölümde eğitimci bir videonun uygulamaya nasıl yükleneceğini ve videoya kesmeler yapılarak nasıl müdahale edileceğini göstermektedir.

Daha sonra bir sınav oluşturun, bir sınıf oluşturun ve elde edilen materyali atayın. Daha sonra katılımcılar bu araçla bir kaynak oluşturacaklar. Sonunda galeri turu var.



Co-funded by
the European Union

Alıştırma 2 - MapHub ile bir harita oluşturun

Materyaller

Dizüstü bilgisayar,
projektör

Alıştırmanın amacı katılımcılara MapHub uygulamasıyla nasıl harita yapılacağını öğretmektir.

Başlangıçta eğitimci haritayı ve olanaklarını sunar. Daha sonra katılımcılar 4 gruba ayrılır. Her grup sonunda sunacakları bir harita oluşturacaktır.



Co-funded by
the European Union

Bilginin Bütünleşmesi

İlham Alın

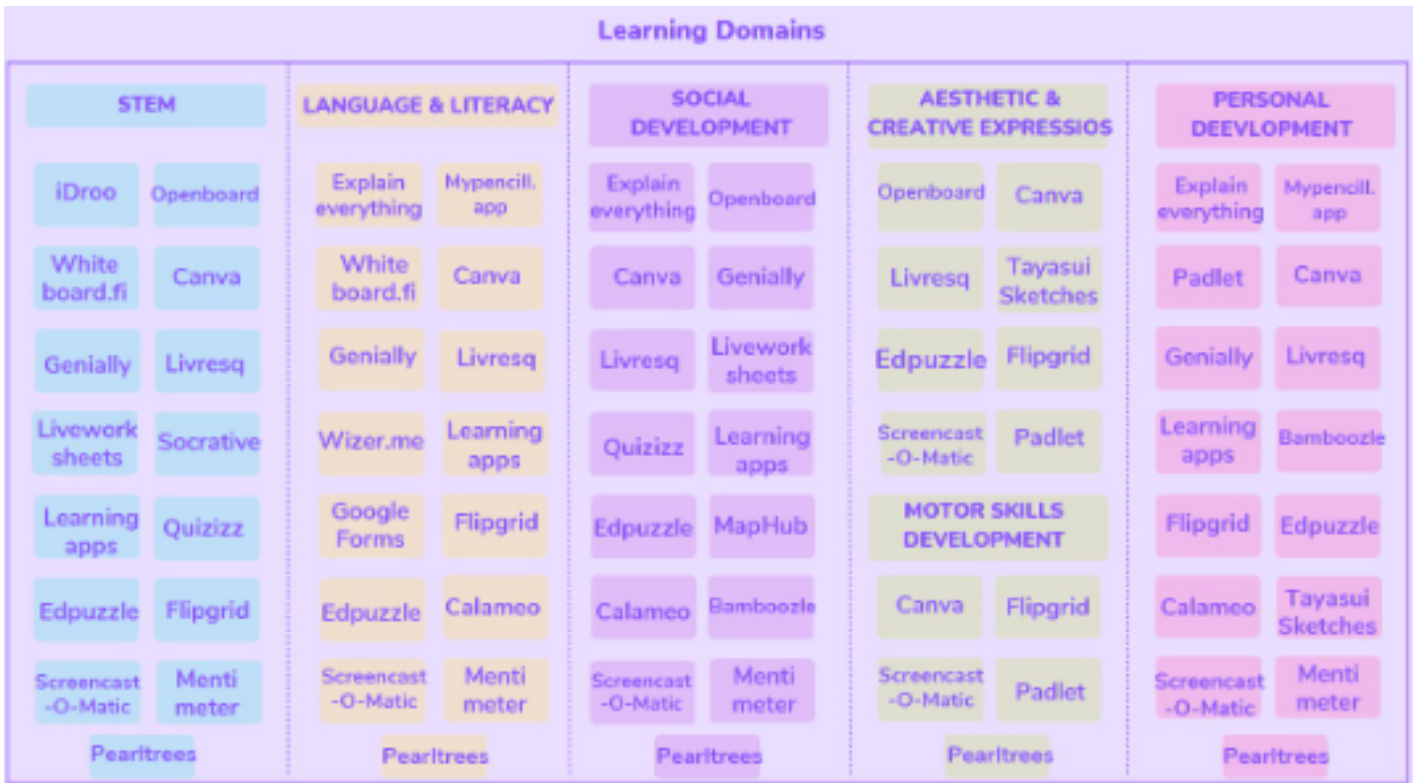
- <https://www.youtube.com/watch?v=JGSOJrIlydc>
- https://www.youtube.com/watch?v=QDb7_fhgtJA

Bilginin Bütünleşmesi / Consolidation of Knowledge

Katılımcılar ayrıca diğer yararlı ancak eşzamansız uygulamaları da keşfedecekler. Bu araçların kullanımına ilişkin eğitimlere bağlantılar alacaklar. Önümüzdeki oturumlarda belirsizlikler netleşecek.

Özet

Bir dizi uygulamanın müfredat alanlarına göre gruplandırılacağı bir zihin haritası yapılacaktır.



Bilginin Bütünleşmesi

Oturum değerlendirmesi

Katılımcılar Canva uygulamasıyla oluşturulan bir geri bildirim formunu dolduracak. Aşağıdaki sütunları doldurmaları gerekecek:

- Neyi beğendim
- Derinleştirmek istediğim şey
- Neyi sevmedim

https://www.canva.com/design/DAFhtE7MKic/9BKnoBM353ActAcZnGKqnw/edit?utm_content=DAFhtE7MKic&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Değerlendirme

M3. Çevrimiçi eğitim için web araçları

Her öğretmen iki çıktı yaratacaktır:

1. Eğitim içeriği oluşturmaya yönelik bir araçla hazırlanmış bir kaynak; 2. Çevrimiçi değerlendirme aracıyla yapılan bir test.



Co-funded by
the European Union

Modül 4

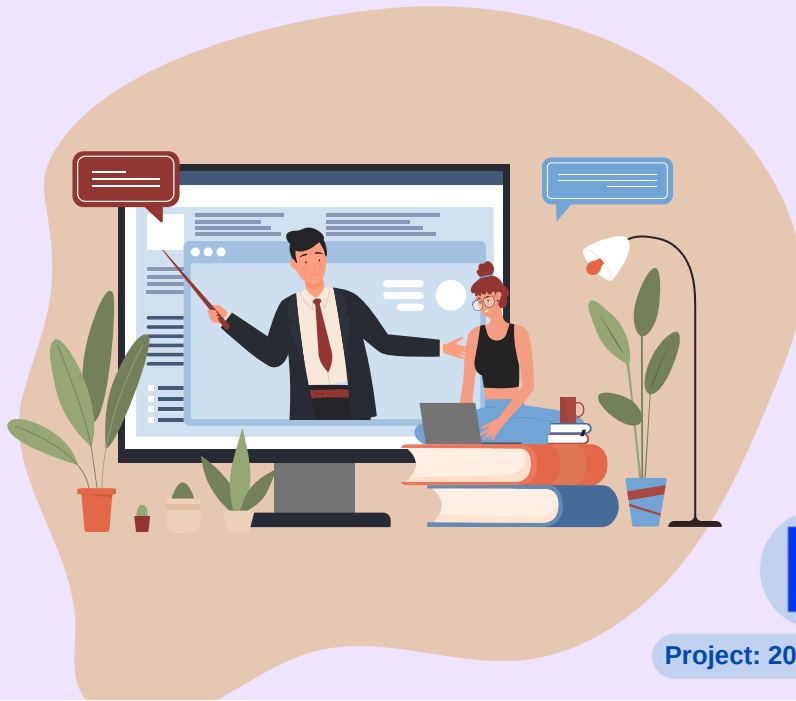
Öğrenci Motivasyonu (Dijital Portfolyo aracılığıyla)

Ortak - Better Future

Dijital Portföy kavramı, yalnızca öğrenci çalışmalarının toplanmasının ötesine geçer. Düşünmeyi teşvik eden, büyümeyi sergileyen ve öğrencinin yolculuğunun bir kanıtı olarak hareket eden dinamik bir araçtır.

Bu modülde öğrencileri motive etmek için dijital portföyler oluşturmanın, sürdürmenin ve bunlardan yararlanmanın inceliklerine dalın.

Bu dijital dönüşümün, ilerlemeyi takip etme ve başarı duygusu aşılama konusunda nasıl çığır açıcı olabileceğini keşfedin.



Co-funded by
the European Union

Project: 2021-1-PT01-KA220-SCH-000032510

Öğrenci Motivasyonu (Dijital Portfolyo aracılığıyla)

Ortak:

BETTER
FUTURE

Sevgili öğretmenler,

Her öğrencinin çalışmasının benzersiz bir şekilde parladığı Dijital Portföyler dünyasına adım atın. Bu modül, dijital portföyleri öğretim yaklaşımınıza entegre etme sürecinde size rehberlik etmek için hazırlanmıştır.

Uygulamalı alıştırmalar ve gerçek dünyadan örneklerle, portföyleri motivasyon aracı olarak kullanmayı öğrenecek ve öğrencileri öğrenme yolculuklarının sorumluluğunu üstlenmeye teşvik edeceksiniz.

Bu dijital değişimi kucaklayalım ve her öğrencinin dönüm noktalarını birlikte kutlayalım.



Co-funded by
the European Union

Ders 1 - Dijital Portfolyolar Yoluyla Öğrenci Motivasyonu

Anahtar Kelimeler:

Dijital Portfolyolar, Öğrenci Motivasyonu, Kendi Kaderini Belirleme Teorisi, Wizer.me, İnteraktif Öğrenme, Çevrimiçi Eğitim, Nearpod, Sınıf Katılımı

Öğrenme Hedefleri:

- Öğrenme sürecinde öğrenci motivasyonunun önemini anlamak.
- Öğrenci motivasyonunu artırmak için dijital portföylerin nasıl kullanılabileceğini öğrenmek.
- Kendini Belirleme Kuramı ve eğitimdeki uygulamalarına aşina olmak.
- Wizer.me'nin sınıf etkinliklerine etkili bir şekilde nasıl dahil edileceğini anlamak.
- Çevrimiçi öğrenme ortamında öğrencileri motive etmek için pratik stratejiler keşfetmek.



Co-funded by
the European Union

Dijital Okuryazarlık Ön Deęerlendirme Sınavı

Yönergeler:

Aşağıdaki her ifade için yeterlilięinizi 0'dan 5'e kadar bir ölçekte derecelendirin; burada:

- 0 - Deneyim yok
- 1 - Temel bilgi
- 2 - Orta düzeyde yetenek
- 3 - Uzman
- 4 - Gelişmiş beceriler
- 5 - Uzman seviyesi

1. Dersleri düzenlemek ve materyal paylaşmak için Google Classroom gibi çevrimiçi platformları kullanabilirim.
2. Dijital portfolyolara ve eğitimsel uygulamalarına aşınayım.
3. Öğrencilerin öğrenimini deęerlendirmek için çevrimiçi testler, anketler ve anketler oluşturabilirim.
4. Öğrencilere dijital portfolyolarını geliştirmelerinde nasıl rehberlik edeceğimi biliyorum.
5. Canva, Animoto vb. multimedya oluşturma araçlarını kullanabilirim.
6. Öğrenciler için çevrimiçi öğrenme içeriğini ve etkinliklerini kişiselleştirebiliyorum.
7. Dijital vatandaşlık kavramları ve güvenli çevrimiçi davranışı teşvik etme konusunda bilgiliyim.
8. Web araçlarını kullanarak işbirliğine dayalı çevrimiçi öğrenme etkinliklerini kolaylaştırabilirim.
9. Dijital araçları kullanarak öğrencinin ilerlemesini etkili bir şekilde izleyebilir ve deęerlendirebilirim.
10. Öğrencilerle ve velilerle çevrimiçi platformlar aracılığıyla iletişim kurma konusunda becerikliyim.
11. En son eğitim teknolojileri ve dijital araçlar hakkında güncel bilgilere sahibim.
12. Öğrencilerin çevrimiçi öğrenme sırasında karşılaştıkları yaygın teknik sorunları giderebilirim.
13. İlgi çekici video dersleri ve podcast'ler geliştirme konusunda becerikliyim.
14. Çevrimiçi dersleri engelli öğrenciler için nasıl erişilebilir hale getireceğimi biliyorum.
15. Oyunlaştırılmış çevrimiçi öğrenme için Kahoot, Quizlet vb. dijital araçları kullanabilirim.



Puanlama:

0 - 20 puan: Bařlangıç - Temel dijital okuryazarlık becerilerini geliřtirmeye odaklanın.

21 - 40 puan: Orta - Temel bilgi ve beceriler üzerine inřa edin.

41 - 60 puan: Yeterli - Geliřmiř öğrenme için dijital araçlardan yararlanın.

61 - 80 puan: İleri Düzey - Daha derin öğrenme için özel araçlar uygulayın.

81 - 100 puan: Uzman - En iyi uygulamaları paylaşın ve diđer eğitimcilere mentorluk yapın.



Teorik kısım

Bu modül temel bir sorunun temelini atarak başlıyor: Dijitalleşen dünyamızda öğrenmeye yönelik ilgisizlik hâlâ mevcut olabilir mi? Öğrencilerin kullanımına sunulan çok sayıda çevrimiçi araç varken katılımın istisna değil norm olması gerektiğini öne sürüyor. Dijital portföy, hem öğrencilere hem de öğretmenlere öğrenme sürecini takip etmek için dinamik ve somut bir yol sunan bu araçlardan biri olarak öne çıkıyor.

Modülün açıkladığı gibi, dijital portföylerin etkinliği daha geniş motivasyon teorileriyle bağlantılıdır. Kendini Belirleme Teorisi'nden (SDT) yararlanarak motivasyon teorisi söylemin merkezi ilkesi haline gelir. Bu teori, özerklik, yeterlilik ve ilişkililiğe odaklanarak motivasyonun işlediği mekanizmaları aydınlatır. Modül, bu psikolojik ihtiyaçların eğitim bağlamıyla ilgisinin altını çizerek, öğretmenlerin bu ihtiyaçları karşılayarak içsel motivasyona olanak sağlayan bir ortam geliştirebileceklerini öne sürüyor.

Modül, dijital portföy yaklaşımının teorik temellerini daha da açıklayarak SDT ilkelerini nasıl somutlaştırdığını gösteriyor. Portfolyoların sunduğu özerklik, öğrenciler arasında sahiplenme duygusunu beslerken, yeterlilik göstermeleri de başarı duygusunu aşılır. Paylaşılan portfolyolar aracılığıyla, öğrencilerin birbirlerinden öğrenmelerine olanak tanıyarak bir bağlılık duygusu geliştirilebilir ve böylece genel öğrenme deneyimi geliştirilebilir.



Teorik kısım

Ancak modül, dijital portföylere daha bilinçli bir yaklaşımın istenen sonuçları vermeyeceğini açıkça ortaya koyuyor. Bu, portföy kullanımı için net hedefler belirlemeyi, öğrencilerin çalışmalarını seçmelerine yardımcı olmayı ve düzenli düşünmeyi teşvik etmeyi içerir. Portföyün amacına bağlı olarak (bir yansıtma aracı, üst düzey çalışmaların bir vitrini veya bir ilerleme izleyicisi olarak) sağlanan rehberlik farklılık gösterecektir.

Modülün vurguladığı gibi, düzenli düşünmenin dahil edilmesi, kişinin öğrenme sürecini daha derinlemesine anlamının ayrılmaz bir parçasıdır.

Modül daha sonra, motivasyon teorisi ile dijital portföy uygulamasının evliliğini somutlaştıran etkileşimli bir araç olan Nearpod'u içeren, tartışılan teorik kavramların pratik bir uygulamasını sunar. Modülün gösterdiği gibi Nearpod, SDT'nin ilkeleriyle uyumlu bir şekilde motivasyonu ve işbirliğini teşvik ederek öğrenme deneyimini geliştiriyor.

Ancak modül, teori ve pratik uygulamaların sınırlarının ötesine geçerek çevrimiçi bir öğrenme ortamında motivasyonu sürdürmenin daha geniş zorluklarını ele alıyor. Açık beklentilere, topluluk oluşturmaya, esnekliğe ve tutarlı duygusal ve akademik check-in'lere duyulan ihtiyacı vurguluyor.

Son olarak modül, öğrencileri motive etmek için konuya özel bir dizi örnek sunar. Bilimdeki sanal laboratuvarlardan dil sanatlarındaki dijital hikaye anlatımına kadar bu örnekler, motivasyon teorilerinin çeşitli öğrenme bağlamlarındaki pratik uygulamasını göstermektedir. Modül sona erdiğinde, öğrenci motivasyonunu artırmanın karmaşık, çok yönlü bir çaba olduğu, ancak doğru teorik anlayış ve pratik araçlarla bunun çok kolay ulaşılabilir bir başarı olduğu ortaya çıkıyor.



Ders Planı

Oturum Dağılımı

Etkinlik 1: Wizer.me ile Öğrenme Deneyimlerini Kişiselleştirme

Etkinlik 2: Wizer.me ile İşbirliğine Dayalı Öğrenme

Etkinlik 3: Tarih ve Coğrafyayı Öğrenmek için Wizer.me'yi Kullanmak

Hedef: Kişiselleştirilmiş öğrenme deneyimleri ve işbirliği yoluyla öğrencileri motive etmek ve etkileşime geçirmek için Wizer.me'nin nasıl kullanılabileceğini anlamak.

Süre: 30-40 dk.

Sunulan Konular:

- Öğrenci Motivasyonunun Önemi
- Eğitimde Dijital Portfolyolar
- Kendi Kaderini Tayin Teorisi
- Dijital Portföylerin Birleştirilmesi
- Etkileşimli Öğrenme için Nearpod'u Kullanma
- Çevrimiçi Öğrenme için Pratik Stratejiler
- Öğrenci Katılımı için Wizer.me'yi Kullanma
- Motivasyon İçin Konuya Özel Örnekler

Geliştirilen Yetkinlikler:

Dijital portfolyoları sınıfa dahil etme becerisi.

Öğrenci motivasyonunun ardındaki teorik çerçevenin anlaşılması.

İlgi çekici öğrenme materyalleri oluşturmak için Nearpod ve Wizer.me'yi kullanma becerileri.

Çevrimiçi ortamda öğrencileri motive etmeye yönelik stratejiler geliştirebilme becerisi.



Alıştırma 1 - Wizer.me ile Öğrenme Deneyimlerini Kişiselleştirme

Materyaller

İnternet erişimi olan bir bilgisayar veya mobil cihaz.
Bir wizer.me hesabı.

Adım Adım Rehberlik (öğrencilere bu şekilde rehberlik edin):

1. Web tarayıcınızı açın ve wizer.me web sitesine gidin.
2. Henüz yapmadıysanız bir hesap oluşturun. Kaydolmak için web sitesinin talimatlarını izleyin.
3. Oturum açtıktan sonra, özelliklerini tanımak için platformu keşfedin.
4. İlgilendiğiniz bir konu seçin. Bu, okulda okuduğunuz bir konudan kişisel bir hobiye kadar herhangi bir şey olabilir.
5. Seçtiğiniz konuyla ilgili dijital çalışma materyallerinizi oluşturmaya başlayın. Bu çalışma sayfaları, bilgi kartları veya diğer kaynaklar olabilir. Unutmayın, amaç içeriği kişisel ihtiyaçlarınıza ve ilgi alanlarınıza göre uyarlamaktır.
6. Çalışmanızı kaydedin ve kendinizi rahat hissediyorsanız kaynaklarınızı platformdaki meslektaşlarınızla paylaşın.
7. Öğrenme ilerlemenizi takip etmek için platformun sağladığı geri bildirimleri ve ilerleme raporlarını kullanın.



Co-funded by
the European Union

Alıştırma 2 - Wizer.me ile İşbirliğine Dayalı Öğrenme

Materyaller

İnternet erişimi olan bir bilgisayar veya mobil cihaz.
Bir wizer.me hesabı.

Bunun için (sanal olarak veya şahsen) birlikte çalışılacak bir grup öğrenci veya arkadaşına ihtiyaç duyulacaktır.

Öğrenciler için Adım Adım Rehberlik:

1. Web tarayıcınızı açın ve wizer.me web sitesine gidin.
2. Hesabınıza giriş yapın.
3. Sizin ve arkadaşlarınızın üzerinde çalışmak isteyeceği bir grup projesi seçin. Bu, yaklaşan bir test için bir çalışma kılavuzu, işbirlikçi bir araştırma projesi vb. olabilir.
4. İşbirliğini geliştirmek için platformun özelliklerini kullandığınızdan emin olarak projeyi wizer.me'de oluşturmaya başlayın. Örneğin kaynakları paylaşabilir, roller atayabilir ve her üyenin katkılarını takip edebilirsiniz.
5. Proje bittiğinde öğretmeninizle veya daha geniş wizer.me topluluğuyla paylaşın.
6. Deneyimi yansıtın. Grubunuzla neyin işe yaradığını ve bir dahaki sefere nelerin geliştirilebileceğini tartışın.



Co-funded by
the European Union

Alıştırma 3 - Tarih ve Coğrafya Öğrenmek için Wizer.me'yi Kullanmak

Materyaller

İnternet erişimi olan bir bilgisayar veya mobil cihaz.
Bir wizer.me hesabı.

Öğrenciler için Adım Adım Rehberlik:

1. Web tarayıcınızı açın ve wizer.me web sitesine gidin.
2. Hesabınıza giriş yapın.
3. Keşfetmek istediğiniz bir tarih veya coğrafya konusunu seçin. Bu Antik Yunan, Ülke Bayrakları ve Başkentleri vb. olabilir.
4. Etkileşimli çalışma materyalleri oluşturmak için wizer.me'de bulunan araçları kullanın. Örneğin, Yunan tarihinin bir zaman çizelgesini, bir Yunanistan haritasını veya sanal bir Yunanistan turunu oluşturabilirsiniz.
5. Alternatif olarak, coğrafya için bayraklar ve büyük harflerle ilgili bir test, bir oyun veya bilgi kartları veya kopya sayfaları gibi çalışma yardımcılarını oluşturabilirsiniz.
6. Materyallerinizi oluşturduktan sonra bunları çalışmak için kullanın. İşbirliğine dayalı öğrenme için bunları akranlarınızla paylaşın.
7. Öğrenme ilerlemenizi takip etmek için platformun sağladığı geri bildirimleri ve ilerleme raporlarını kullanın.



Co-funded by
the European Union

Bilginin Bütünleşmesi

Yansıtma: Dijital Portföy ile Öğrenci Motivasyonu

Wizer.me öğretme ve ders planlama yaklaşımınızı nasıl etkiledi? Platformun özelleştirilebilir çalışma materyalleri ve işbirliği araçları gibi özelliklerini göz önünde bulundurun.

Wizer.me'nin öğrenci katılımı ve öğrenimi üzerindeki etkisini düşünün. Öğrenciler bu dijital araca nasıl tepki verdi ve onların öğrenme davranışlarında ne gibi değişiklikler gözlemlediniz?

Tarih veya Coğrafya gibi öğrettiğiniz konularda öğrencilerin anlayışını geliştirmede Wizer.me'nin rolünü değerlendirin. Wizer.me bu öğrenme bağlamlarında ne gibi spesifik faydalar sundu?

Değerlendirme Sorusu:

Wizer.me ile ilgili deneyimlerinizi değerlendirdiğinizde, bu aracın gelecekteki öğretim stratejilerinizi geliştireceğini nasıl görüyorsunuz? Karşılaştığınız avantajları ve zorlukları göz önünde bulundurun. Daha derin öğrenci katılımını teşvik etmek ve işbirliğine dayalı bir öğrenme ortamını teşvik etmek için bu programın özelliklerinden nasıl yararlanabilirsiniz? Yalnızca öğrencinin öğrenmesi üzerindeki etkiyi değil, aynı zamanda iş yükünüzü hafifletme veya öğretme sürecinizi geliştirme potansiyelini de dikkate almayı unutmayın.



Ders 2 - Öğrenci Dijital Portföylerine İlişkin Tam Kılavuz

Anahtar Kelimeler:

Dijital portföyler,
dönüştürücü öğrenme,
öğrenci ajansı, özgün
değerlendirme, yaşam
boyu beceriler

Öğrenme Hedefleri:

- Dijital portföylerin öğrenciler için dönüştürücü öğrenme deneyimlerini nasıl desteklediğini anlayın
- Portfolyoların öğrenci eylemliliğini, motivasyonunu ve öğrenme derinliğini artırma potansiyelini tanımak
- Değerlendirmeyi, geri bildirim ve akademik büyüme takibini geliştirmek için portföyleri uygulamaya yönelik somut stratejileri öğrenin
- Portfolyoların dijital okuryazarlık, çevrimiçi varlık yönetimi ve teknolojik yeterlilik gibi gerçek dünya becerilerini nasıl geliştirdiğine dair fikir edinin



Co-funded by
the European Union

Portföy Uygulaması için Kapsamlı Yol Haritası

Öğrenci Dijital Portföyleri Tam Kılavuzu, eğitimcilere dijital portföyleri başarıyla uygulamaya yönelik kapsamlı ve çok yönlü bir kılavuz sunar. Uzmanlar Ronnie Burt ve Kathleen Morris tarafından yazılan metin, temel portföy kavramlarını kapsamlı bir şekilde ele alıyor, teorik temellere ve pratik hususlara derinlemesine dalıyor. En önemlisi, portföy türlerinden ve platform seçiminden değerlendirme, motivasyon ve mahremiyete kadar eğitimde portföy uygulamasının tüm yönlerini inceliyor.

Kapsamlı kapsam, okuyucuların portfolyolara ilişkin bütünlüklü bir anlayış kazanmalarına olanak tanır ve uygulamayı güvenle üstlenmeleri için onları bilgiyle donatır.

Bu sadece dijital portfolyo kavramı ve uygulamasına ilişkin kapsamlı bir rehber değil, aynı zamanda her bölümün altındaki birçok eğitimsel referansın deposudur.

Buradan erişin: <https://campuspress.com/student-digital-portfolios-guide/>



Co-funded by
the European Union

Dönüştürücü Eğitimsel Değerin Vurgulanması

Kılavuzun ilgi çekici vurgularından biri, portföylerin muazzam eğitimsel değerini nasıl öne çıkardığıdır. Portfolyoların öğrenci katılımını nasıl geliştirdiğini, daha derin öğrenmeyi nasıl teşvik ettiğini ve zaman içinde akademik büyümenin izlenmesini nasıl mümkün kıldığını açıklıyor. Portfolyoların değerlendirme ve geri bildirim dönüştürme potansiyeli de vurgulanmaktadır.

Ayrıca metin, portfolyoların ev-okul bağlantılarını nasıl geliştirebileceğini ve öğrencilere gerçek dünya becerileri kazandırabileceğini gösteriyor. İkna edici örnekler ve tartışmalar sayesinde okuyucular, portfolyoların etkileşim, derinlemesine düşünme ve özgün öğrenme için güçlü araçlar olduğunu anlıyor.

Eğitimcileri Somut Uygulama Stratejileriyle Donatmak

Pratik düzeyde, kılavuz eğitimcilere portfolyoları etkili bir şekilde uygulamaya yönelik somut stratejiler ve tavsiyeler sunmaktadır. Platform seçiminden değerlendirme listelerinin tasarlanmasına, gizliliğin yönetilmesine ve multimedya eserlerinin dahil edilmesine kadar metin, kritik uygulama konularını ayrıntılı olarak ele almaktadır. Değerlendirme listesi şablonları, değerlendirme modelleri ve kaliteyi yansıtmaya yönelik ipuçları, portföy tasarımı için uygulanabilir fikirler sağlar.

Ayrıca motivasyon ve okul kültürünün incelenmesi okuyuculara başarıyı destekleyecek bir çerçeve sunar. Hem teori hem de pratiğe titizlikle odaklanan rehber, portföy uygulaması için vazgeçilmez bir kılavuz sağlar.



Ders Planı

Oturum Dağılımı

Ders Planı (Kendi kendine öğrenme için):

1. Kaynak ve Portföylere Giriş (10 dakika)
2. E-Rehberin Okunması (35 dakika)
3. Uygulama Stratejilerinin Analizi ve Örnekler (10 dk)
4. Katılımcıların Bağlamında Portfolyolar Üzerine Düşünceler (10 dakika)
5. Platformların İncelenmesi ve Gizlilik Hususları (15 dakika)
6. Bilginin Birleştirilmesi (15 dakika)
7. Sonuç ve Sonraki Adımlar (5 dakika)

Geliştirilen Yetkinlikler:

- Dijital portföyleri dönüşümsel öğrenme araçları olarak kullanma becerisi
- Öğrenci eylemliliğini, motivasyonunu ve öğrenme sonuçlarını artırmak için portföy uygulama becerileri
- Portfolyolar aracılığıyla akademik büyümenin daha yüksek düzeyde değerlendirilmesi, geri bildirim ve izlenmesine yönelik stratejiler
- Portfolyo çalışması yoluyla öğrencilerin gerçek dünya becerilerini geliştirme kapasitesi



Bilginin Bütünleşmesi

Yansıma: Dijital Portföylerin Dönüştürücü Potansiyeli

Bu e-rehberi okumak dijital portföyleri uygulamaya bakış açınızı nasıl etkiledi? Portfolyoların değerlendirmeyi, geri bildirim ve akademik büyüme takibini dönüştürme potansiyelini nasıl vurguladığını düşünün.

Dijital portföylerin öğrenci motivasyonu ve bağlamınızdaki öğrenme derinliği üzerindeki etkisini düşünün. Öğrenci katılımında ve sonuçlarında ne gibi değişiklikler gözlemleyebilirsiniz?

Portfolyoların dijital okuryazarlık, çevrimiçi varlık yönetimi ve teknolojik yeterlilik gibi gerçek dünya becerilerini geliştirmede oynayabileceği rolü değerlendirin. Portfolyolar öğrencilere ne gibi uzun vadeli faydalar sağlayabilir?

Değerlendirme Sorusu:

Bu e-rehbere dayanarak dijital portfolyoların gelecekteki öğretim stratejilerinizi ve ortamınızı geliştireceğini nasıl düşünüyorsunuz? Öğrenci katılımı, özgün öğrenme ve zaman içindeki akademik büyümeyi takip etme açısından avantajları göz önünde bulundurun. Portfolyolar iş yükünüzü nasıl hafifletebilir veya pedagojik yaklaşımınızı nasıl geliştirebilir? Hangi uygulama zorluklarının aşılması gerekir?



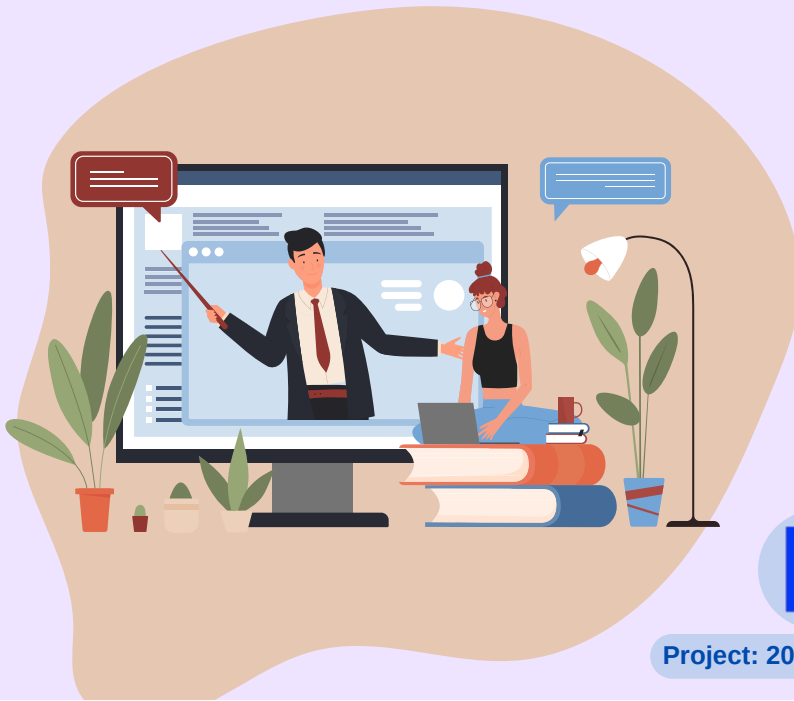
Modül 5

Ebeveyn Katılımına yönelik işbirlikçi faaliyetler

Ortak - SMART IDEA

Ebeveynler bir çocuğun eğitiminde vazgeçilmez bir rol oynar ve onların katılımı öğrenme deneyimini önemli ölçüde artırabilir.

Bu modül, okul ve ev arasındaki boşluğu kapatmak için tasarlanmış işbirlikçi faaliyetler alanını araştırır. Bütünsel bir eğitim ortamını teşvik ederek ebeveynleri aktif olarak dahil etmeye yönelik stratejileri, araçları ve teknikleri kavrayın.



Co-funded by
the European Union

Project: 2021-1-PT01-KA220-SCH-000032510

Ebeveyn Katılımına yönelik işbirlikçi faaliyetler

Ortak:

SMART

Sayın Eđitimci,

İşbirliğinin gücüne inanan bir modüle hoş geldiniz. Öğretmenler olarak, ebeveynlerin katılımının öğrencinin gelişimi üzerindeki derin etkisini sıklıkla görüyoruz. Bu modül, eğitimciler, öğrenciler ve ebeveynler arasındaki bağı güçlendirmek için bir dizi etkinlik ve strateji sunar.

Gelin hep birlikte, genç beyinlerin yetiştirilmesinde herkesin üzerine düşeni yaptığı uyumlu bir öğrenme ortamı yaratalım.



Co-funded by
the European Union

Ders 1 - Ebeveyn Katılımına Yönelik İşbirlikçi Faaliyetler

**Anahtar
Kelimeler:**
Veli-Öğretmen İletişimi,
Veli Katılımı,
Savunuculuk, İşbirliği,
Dijital Araçlar,
Oyunlaştırma, Canva,
Google Drive, Wizer,
Quizizz, Kahoot,
Baamboozle, Plickers,
Genial.ly, Öğrenme
Ortamı, Akademik Başarı,
Kültürel Duyarlılık.

Öğrenme Hedefleri:

- Ebeveyn katılımının eğitime önemini ve bunun çocuğun akademik başarısı üzerindeki etkisini anlamak.
- Eğitimcilerle açık ve etkili iletişimi geliştirmenin ve sürdürmenin yollarını keşfetmek.
- Bir çocuğun öğrenmesini desteklemek için eğitimcilerle aktif olarak nasıl işbirliği yapılacağını öğrenmek.
- Çocuğun okuldaki ihtiyaçlarını karşılamanın etkili yollarını anlamak ve öğrenmek.
- Canva, Google Drive, Wizer, Quizizz, Kahoot, Baamboozle, Plickers, Genial.ly vb. dijital araçlara ve bunların bir çocuğun öğrenmesini desteklemek için nasıl kullanılacağına aşinalık kazanmak.
- Veli-öğretmen işbirliğindeki potansiyel zayıflıkları tartışmak ve ele almak ve ortaklığı güçlendirmek için çözümler önermek.



Co-funded by
the European Union

Kişiselleştirilmiş Öğrenme Yolları

Öğrenmeyi her katılımcının öğretim bağlamına göre daha da uyarlamak için bu modül kişiselleştirilmiş öğrenme yolları sunar:

1. Ders 1, tüm konulara ve yaş gruplarına uygulanabilen, ebeveynleri dahil etmeye yönelik stratejiler ve araçlara genel bir bakış sağlar.
2. Ders 1'i tamamladıktan sonra katılımcılar aşağıdaki alıştırmaları tamamlamayı seçebilirler:
3. Ders 2:
 - Alıştırma 1: Konuya Özel Örnekler - Matematik
 - Alıştırma 2: Konuya Özel Örnekler - Bilim
 - Alıştırma 3: Konuya Özel Örnekler - Diller
 - Alıştırma 4: Konuya Özel Örnekler - Tarihçe
 - Alıştırma 5: Konuya Özel Örnekler - Sanat/Müzik

Bu kişiselleştirilmiş dersler, ebeveynleri belirtilen konuya dahil etmek için odaklanmış stratejiler ve örnekler sağlar. Katılımcılar öğrettikleri konuya uygun dersi seçebilirler.

Modül, öğrencilerin akademik bağlama göre yollarını özelleştirmelerine olanak tanıyarak çeşitli ihtiyaçları karşılar. Katılımcılar, öğretim uygulamalarıyla en alakalı içeriğe verimli bir şekilde odaklanabilirler. Bu uyarlanabilir yaklaşım öğrenmenin uygulanabilirliğini ve etkisini artırır.



Teorik kısım

Bu modül Ebeveyn-Öğretmen İletişiminin temel öneminin araştırılmasıyla başlar. Yüz yüze toplantılar, telefon görüşmeleri, e-postalar veya kısa mesajlar gibi çeşitli kanallar yoluyla kolaylaştırılan düzenli ve açık iletişime duyulan ihtiyacı vurgular. Bu sürekli bilgi alışverişi, ebeveynlerin çocuklarının akademik gelişimi hakkında güncel bilgi sahibi olmalarına ve ek destek gerektiren alanlardan haberdar olmalarına olanak tanır. Modülde açıklandığı gibi, çocuğunuzun öğretmenleriyle düzenli iletişim, ebeveyn katılımının öğrencinin akademik başarısı üzerindeki olumlu etkisini önemli ölçüde etkiler.

Modül daha sonra çocuklarının öğrenmesini desteklemek için öğretmenlerle birlikte çalışan ebeveynlerin rolünü tartışmaya devam ediyor. Bu, veli-öğretmen konferanslarına katılmak, sınıfta gönüllü olmak veya okul etkinliklerine katılmak gibi pratik yönleri içerir. Modül, bu eylemlerin önemini altını çiziyor; çünkü bu eylemler ebeveynlere yalnızca çocuklarının akademik gelişimi hakkında daha derin bir anlayış sağlamakla kalmıyor, aynı zamanda çocuklarının eğitime katılım ve bağlılık konusunda olumlu bir örnek oluşturuyor.

Daha sonra modül, ebeveynlerin çocuklarının okuldaki ihtiyaçlarını nasıl destekleyebileceklerini araştırıyor. Ebeveynlerin, çocuklarının okulda gerekli desteği alamadığını hissetmeleri durumunda atabilecekleri adımları öneren metodolojik bir yaklaşım sağlar. Bu, endişelerin öğretmenlerle tartışılması, okul müdürüne iletilmesi ve en sonunda gerekirse bölge müdürüne ulaştırılmasıyla başlar. Modül, bu süreç boyunca kibar ve saygılı kalmanın önemine güçlü bir vurgu yapmaktadır.

Modül ayrıca ebeveynlerin çocuklarının eğitim ihtiyaçlarına aktif olarak katılmak için kullanabilecekleri çeşitli dijital araçları da tanıtmaktadır. Öğrenme şablonlarını bulmak için kullanılacak Wizer ve Canva gibi araçları vurgular. Ayrıca modül, Quizizz, Kahoot, Baamboozle, Plickers ve Genial.ly gibi sınav tabanlı oyunların yanı sıra Jigsaw ve Blended Play gibi diğer araçları tanıtarak oyunlaştırmanın eğitimdeki rolüne dikkat çekiyor. Modül aynı zamanda Google Drive'ın bir çocuğun notlarını, ödevlerini ve ev ödevlerini izlemek için değerli bir araç olduğunu da tanıtır.



Sonraki bölümlerde modül, öğretmen-veli işbirliğindeki potansiyel zayıflıkların nasıl aşılabileceği konusunu ele alıyor. Açık iletişim kurallarının olmayışı ve kültürel veya dil engelleri gibi olası zayıf alanları belirler. Modül, iletişim için net protokoller oluşturmak, çeviri hizmetleri sunmak, öğretmenlere kültürel duyarlılık eğitimi vermek ve okul topluluğunun çeşitliliğini kutlayan etkinlikler düzenlemek gibi pratik çözümler önerir.

Son olarak modül, ebeveynler ve öğretmenler arasında sorunsuz bir iletişim sağlamak için iletişim kurallarının oluşturulmasını önererek sona ermektedir. Düzenli ve proaktif iletişim, mahremiyete saygı, profesyonellik ve geri bildirim için yönergeler önerir. Modül, ebeveynler ve öğretmenler arasında sağlıklı, üretken ve karşılıklı yarara dayalı bir ilişki geliştirmek için bu yönergelerin uygulanmasını vurgulayarak sona ermektedir.



Kişiselleştirilmiş Araç ve Strateji Seçimi

Ebeveynleri çocuklarının eğitime nasıl aktif olarak dahil edeceklerini düşünürken, belirli bağlama göre kişiselleştirilmiş araç ve stratejilerin seçilmesi önemlidir. Bu kişiselleştirilmiş yaklaşıma birkaç temel faktör rehberlik etmelidir:

Öğrenci Yaş Grubu: Öğrencilerin gelişim aşamalarına ve olgunluk düzeylerine uygun araçları belirleyebilir. Örneğin, Kahoot aracılığıyla oyunlaştırma ilköğrencileri için daha uygun olabilirken, lise öğrencileri Google Drive gibi ortak çalışma araçlarından daha fazla yararlanabilir.

Konu Konusu: Anlamlı bir katılım sağlamak için araçlar müfredat içeriğiyle uyumlu olmalıdır. Bir coğrafya dersi için, interaktif sanal turlar oluşturmak amacıyla MapHub'u kullanmak etkili olabilir. Biyoloji dersi için PhET simülasyonları gibi araçlar daha uygun olabilir.

Öğrenme Hedefleri: Geliştirilmesi istenen beceri ve bilgi, takım seçimine bilgi vermelidir. Eleştirel düşünme temel hedefse tartışma forumları veya Padlet gibi araçlar uygun olabilir. Önemli bilgilerin ezberlenmesi için Quizlet bilgi kartları daha uygun olabilir.

Ebeveyn Tercihleri: Ebeveynlerin teknoloji konusundaki rahatlık düzeylerini ve katılım istekliliğini göz önünde bulundurun. Sanal toplulukların yanı sıra yüz yüze atölye çalışmaları gibi farklı tercihleri karşılamak için birden fazla seçenek sunun.

Eğitimciler, stratejik ve kişiselleştirilmiş bir yaklaşım benimseyerek, ebeveyn katılımına yönelik kendi benzersiz bağlamlarına göre uyarlanmış araç ve stratejiler seçebilirler. Bu, aktif veli katılımı olasılığını artırır ve sonuçta öğrenci çıktılarına fayda sağlar.



Ders Planı

Oturum Dağılımı

Uygulama etkinliđi: Canva Flashcards

Amaç: Eğitim deneyimlerini geliřtirmek ve eğitimlerini desteklerken bir bađ geliřtirmek için ebeveynler ve çocuklar arasındaki iřbirliđini teřvik etmek.

Süre: 40 dk

Sunulan Konular:

Ebeveyn-öđretmen iletiřiminin hayati rolü ve bunu sürdürmek için pratik stratejiler.

Ebeveyn-öđretmen konferanslarına katılmak, gönüllü olmak ve okul etkinliklerine katılmak dahil olmak üzere, ebeveynlerin çocuklarının öđrenmesini aktif olarak destekleme yolları.

Ebeveynlerin, çocuklarının okuldaki ihtiyaçlarını savunmaları için atılacak adımlar.

Öđrenmeyi ve etkileřimi desteklemek için Canva, Google Drive, Wizer, Quizizz, Kahoot, Baamboozle, Plickers ve Genial.ly gibi dijital araçları kullanın.

Açık iletiřim protokolleri oluřturmak ve kültürel/dil engellerini ele almak gibi, öđretmen-veli iřbirliđindeki zayıflıkları gidermeye ve bunların üstesinden gelmeye yönelik stratejiler.

Ebeveynler ve öđretmenler arasında açık, saygılı ve profesyonel iletiřim kurallarının önemi.

Geliřtirilen Yetkinlikler:

Pratik iletiřim becerileri: Öđretmenlerle açık, düzenli, saygılı ve profesyonel iletiřimin sürdürülmesi.

Savunuculuk becerileri: Bir çocuđun okuldaki ihtiyaçlarını etkili bir řekilde savunabilme becerisi.

Dijital okuryazarlık: Çocuđun öđrenmesini desteklemek için dijital araçları ve oyunları anlamak ve kullanmak.

İřbirlikçi beceriler: Öđretmenler ve okul personeli ile etkili bir řekilde iřbirliđi yapabilme becerisi.

Kültürel duyarlılık: İletiřimdeki potansiyel kültürel/dil engellerini ve bunları ařmanın yollarını anlamak.



Co-funded by
the European Union

Alıştırma 1 - Canva Flashcards

Materyaller

Dizüstü bilgisayar, video projektörü, ekran, (İnternet erişimi ve Canva hesabı olan bir bilgisayar veya akıllı telefon)

Bu etkinlikte Canva'nın çevrimiçi eğitim kaynakları oluşturma aracı olarak kullanımını keşfetmeyi amaçlıyoruz. Bu, sınıfınızda dijital işbirliğini ve iletişimi kolaylaştıracaktır. Canva Flashcards ile öğretmenler sınıfta öğrenilen bilgileri ezberlemek için ilgi çekici yollar tasarlayabilir.

60 dakikadan kısa süren bu aktivite sırasında aşağıdakilere yönlendirileceksiniz:

1. Canva'yı açın ve bilgi kartı şablonunu seçin.
2. Çocuğunuzun şu anda okulda öğrendikleriyle uyumlu bir konu seçin.
3. Çocuğunuzla birlikte seçilen konuyla ilgili bilgi kartları oluşturun. Ebeveynler içeriği sağlarken, çocuklar da tasarım konusunu ele alarak öğrenmede sahiplenme duygusunu ve zevki teşvik edebilirler.
4. Çalışmak için bilgi kartlarını kullanın, süreci etkileşimli ve eğlenceli hale getirin.
5. Beklenen sonuçlar:
6. Ebeveynler dijital araç Canva'ya ve bunu çocuklarının öğrenmesini desteklemek için nasıl kullanacaklarına aşina olacak.
7. Ebeveynler ve çocuklar, gelecekteki çalışma oturumlarında kullanmak üzere bir dizi bilgi kartına sahip olacaklar.
8. Etkinlik, ebeveynler ve çocuklar arasında eğlenceli bir bağ kurma deneyimini teşvik edecek ve aynı zamanda destekleyici bir öğrenme ortamını da teşvik edecektir.

Bu aktivitenin sonunda Canva ve Flashcards'ın eğitimi nasıl dijitalleştirebileceğini ve ezberlemeyi nasıl eğlenceli hale getirebileceğini net bir şekilde anlamalısınız.



Bilginin Bütünleşmesi

Yansıtma: Öğrenci Katılımı için İşbirlikçi Faaliyetler

Canva Bilgi Kartlarının kullanımını içeren pratik görevlere kendinizi kaptırdıktan sonra, deneyimleriniz üzerinde derinlemesine düşünmenizi öneririz. Bu dijital kaynaklar pedagojik stratejilerinize etkili bir şekilde nasıl dahil edilebilir? Faaliyetler sırasında hangi potansiyel avantajları ve zorlukları fark ettiniz?

Değerlendirme Sorusu:

Canva Bilgi Kartları ile ilgili deneyimlerinizi göz önünde bulundurarak, bu araçların öğretim yöntemlerinizi geliştirebileceğini ve öğrenci katılımını nasıl teşvik edebileceğini düşünüyorsunuz? Uygulamalı aktiviteler sırasında karşılaştığınız avantajları ve zorlukları göz önünde bulundurmayı unutmayın.



Ders 2 - Ebeveyn Katılımı için Konuya Özel Stratejiler

Anahtar Kelimeler:

Veli-Öğretmen İletişimi,
Veli Katılımı,
Savunuculuk, İşbirliği,
Dijital Araçlar,
Kişiselleştirilmiş
öğrenme, kişiye özel
katılım, akademik
konular, gerçek dünyadan
örnekler

Öğrenme Hedefleri:

- Ebeveynleri belirli akademik konulara dahil etmek için özel stratejiler ve araçlar sağlayın
- Matematik, Fen Bilimleri, Tarih vb. konularda ebeveynlerin katılımı için Canva, Kahoot vb. araçlardan yararlanmanın pratik örneklerini gösterin.



Co-funded by
the European Union

Teorik kısım

Kişiselleştirilmiş bir yaklaşım benimsemek ve katılım stratejilerini akademik konulara göre uyarlamak, daha anlamlı ebeveyn katılımına olanak tanır. Ebeveynlerin katılımına yönelik özelleştirilmiş, konuya özel örnekler sağlamak için aşağıdaki araçlardan yararlanılabilir:

Canva - Bu ücretsiz grafik tasarım aracı, matematiksel kavramları görsel modeller aracılığıyla açıklamak için kullanılabilecek bilgi kartları gibi özelleştirilebilir şablonlar sunar. Resimler, şekiller ve metin gibi özellikler öğretmenlerin ebeveynler için demo eğitim kaynakları oluşturmasına olanak tanır.

PhET Etkileşimli Simülasyonlar - Bu ücretsiz fizik, biyoloji, kimya ve matematik simülasyonları, etkileşimli sanal laboratuvarlar ve görselleştirmeler aracılığıyla kavramları hayata geçirir. Öğretmenler simülasyonlar üzerinde işbirliği yaparak ebeveynleri deneysel bilim öğrenimine dahil edebilir.

Quizlet - Bu ücretsiz platform, öğretmenlerin terimler, tanımlar ve multimedya içeren etkileşimli çalışma setleri oluşturmasına olanak tanır. Bilgi kartları gibi farklı çalışma modları, kelime dağarcığı pratiğini son derece ilgi çekici hale getirir. Setler kişiselleştirilmiş dil öğrenme kaynakları olarak ebeveynlerle paylaşılabilir.

TimeGraphics - Bu web tabanlı araç, etkinlikler, resimler, videolar ve daha fazlasıyla etkileşimli zaman çizelgeleri oluşturmaya olanak tanır. Öğretmenler, ebeveynleri tarihsel kavramları keşfetmeye dahil etmek için kapsamlı görsel tarihler geliştirebilir.

ArtSteps - Bu araç öğretmenlerin resimler, videolar, sesli rehberler ve metinlerle sanal sanat galerileri düzenlemesine olanak tanır. İnteraktif izlenecek yollar, ebeveynlere farklı tarz ve hareketlerdeki sanat eserlerine ilgi çekici erişim sağlar.



Ders Planı

Oturum Dağılımı

1. Konuya Özel Ebeveyn Katılımına Giriş (5 dakika)
2. Matematik Katılım Örnekleri - Canva ile Ortak Bilgi Kartları (10 dakika)
3. Bilimle Etkileşim Örnekleri – PhET Simülasyonları (10 dakika)
4. Tarih Etkileşimi Örnekleri – TimeGraphics ile Etkileşimli Zaman Çizelgeleri (10 dakika)
5. Dil Etkileşimi Örnekleri – Quizlet ile Kelime Bilgisi Oyunları (10 dakika)
6. Sanat/Müzik Etkileşimi Örnekleri – ArtSteps ile Sanal Galeriler (10 dakika)
7. Özel Stratejiler Üzerine Tartışma ve Düşünme (10 dakika)

Geliştirilen Yetkinlikler:

- Akademik konulara dayalı olarak ebeveynlerin katılımını sağlamak için kişiselleştirilmiş stratejiler geliştirebilme becerisi
- Özel ebeveyn katılımı için Canva, Kahoot, PhET vb. araçlardan yararlanma becerileri
- Konuya özgü etkin katılımı göstermek için gerçek dünyadan ilgili örnekler sağlama kapasitesi



Alıştırma 1 - Canva ile Demo Matematik Bilgi Kartları Oluşturma

Materyaller

Dizüstü bilgisayar, video projektörü, ekran, (İnternet erişimi ve Canva hesabı olan bir bilgisayar veya akıllı telefon)

Bu alıřtırmada, ebeveynleri öğrenme etkinliklerine dahil etmek için kullanılabilircek demo matematik bilgi kartları oluşturmak için Canva'yı kullanma alıřtırması yapacaksınız.

Ayrıntılı adımlar:

1. Canva'yı açın ve "Flashcard" şablonunu seçin
2. Kesirler, geometri, cebir vb. gibi sınıf düzeyindeki müfredatınıza uygun bir matematik kavramı seçin.
3. Ebeveynler için matematik kavramlarını açıklayan örnek bilgi kartları oluşturun
4. Kavramları göstermek için çizelgeler, şekiller, sayı doğruları vb. görselleri kullanın.
5. Terimleri ve kavramları kısaca tanımlayan açıklayıcı metin ekleyin
6. Ebeveynlerin bilmesi gereken önemli konuları kapsayan 5-10 bilgi kartı oluşturun

Ebeveynleri dahil etme adımları:

1. İşbirliğine dayalı öğrenmeyi teşvik etmek için tamamlanan bilgi kartlarını demo olarak ebeveynlerle paylaşın
2. Etkinlik ve Flashcard içeriği hakkında ebeveynlerden geri bildirim toplayın
3. Bilgi kartlarını geliřtirmek ve gelecekteki ebeveyn katılımı kaynakları için bir rehber olarak geri bildirim kullanın
4. Sonuçlar:
5. Demo eğitim kaynakları oluşturmak için uygulamalı Canva becerileri
6. İşbirlikçi matematik etkinlikleri aracılığıyla ebeveynleri dahil etme becerisinin geliřtirilmesi
7. Ebeveynlerin katılımını sağlayacak etkili kaynakların tasarlanması konusunda görüşler toplandı

Sonuçlar:

- Ebeveynlere yönelik hedefli matematik kaynakları oluşturmak için uygulamalı Canva becerileri
- Ebeveynlerin kesir kavramlarına katılımını sağlama konusunda geliřmiş beceriler
- Ebeveyn geri bildirimlerine dayalı olarak iyileřtirilmiş içerik



Co-funded by
the European Union

Alıştırma 2 - "Enerji Kaykay Parkı" PhET Bilim/Fizik Simülasyonu

Materyaller

Dizüstü bilgisayar, video projektörü, ekran, (İnternet erişimi olan bir bilgisayar veya akıllı telefon)

Bu aktivitede enerji ile ilgili kavramları keşfetmek için "Enerji Paten Parkı" PhET simülasyonunu kullanacağız.

Detalı Adımlar:

1. Web sayfasına git <https://phet.colorado.edu/en/simulation/energy-skate-park>
2. "Enerji Kaykay Parkı" simülasyonunu açın
3. Bileşenleri birlikte gözden geçirin – rampalar, pistler, patenciler vb.
4. Temel bir rampa ve parkurla başlayın. Patencinin hareket ederken kinetik ve potansiyel enerjisini gözlemleyin.
5. Sürtünmesiz yüzeyler gibi özellikler ekleyin ve yer çekimini değiştirin. Bunun patencinin enerjisini nasıl etkilediğini tartışın.
6. Rampa yükseklikleri ve boyutlarıyla denemeler yapın. Patencinin kinetik enerjisinin nasıl değiştiğini karşılaştırın.
7. Enerji dağılımlarını görselleştirmek için çubuk grafiği ve pasta grafiğini kullanın.
8. Enerji grafiklerine dayanarak patencinin hızını ve konumunu tahmin etmeye çalışın.
9. Enerjinin korunumu gibi kavramları uygulayarak kendi kaykay parkı düzenlerinizi tasarlayın.

Ebeveynlerle Adımlar:

1. Simülasyonu/simülasyonları öğrendikten sonra bağlantıyı/bağlantıları ebeveynlerle paylaşın
2. Yukarıdaki adımlara dayanarak ebeveynlere bunu evde nasıl yapacakları konusunda rehberlik edin.

Sonuçlar:

- Enerji türlerinin ve dönüşümlerinin daha iyi anlaşılması.
- Etkileşimli bilim öğrenimi için uygulamalı PhET simülasyonları.
- Deneyler yoluyla temel fizik kavramları hakkında işbirlikçi öğrenme.



Co-funded by
the European Union

Alıştırma 3 - Quizlet ile İngilizce Kelime Bilgisi Geliştirme

Materyaller

Dizüstü bilgisayar, video projektörü, ekran, (İnternet erişimi olan bir bilgisayar veya akıllı telefon)

Bu alıřtırmada, ebeveynleri çocuklarının İngilizce kelime dađarcıđını geliřtirmeye teřvik edebilecek etkileřimli kelime alıřma setleri oluřturmak iin Quizlet'i kullanacaksınız.

Detaylı Adımlar:

1. Web sitesine git www.quizlet.com ve bir eđitimci hesabı aın
2. Sıfatlar, edatlar, deyimler vb. gibi sınıf dzeyindeki mfredatınıza uygun bir kelime konusu sein.
3. Konuyla ilgili 10-15 temel terim ve tanım ieren bir Quizlet alıřması oluřturun
4. Grsel đrenmeyi glendirmek iin ilgili grselleri ekleyin
5. Bilgi kartları, đrenme, yazma, heceleme ve test etme gibi farklı alıřma modlarını etkinleřtirin

Ebeveynlerle Adımlar:

1. Yayınlanan kelime bilgisi alıřma setini ebeveynlerle paylařın
2. İlgi ekici kelime alıřtırmaları iin Quizlet'in etkileřimli modlarını kullanma konusunda ebeveynlere rehberlik edin
3. Etkinlik ve kelime seti ieriđi hakkında ebeveynlerden geri bildirim alın
4. Quizlet kaynaklarınızı ve kelime đretiminizi geliřtirmek iin elde ettiđiniz bilgileri kullanın

Sonuçlar:

- Quizlet ile kiřiselleřtirilmiř İngilizce kelime đrenme kaynakları geliřtirildi
- Ebeveynleri etkileřimli kelime dađarcıđı oluřturma etkinliklerine dahil etme becerisinin geliřtirilmesi
- Ebeveyn geri bildirimlerine dayalı olarak iyileřtirilmiř kelime đretimi ve kaynaklar



Co-funded by
the European Union

Alıştırma 4 - TimeGraphics ile Tarihi Öğrenmek

Materyaller

Dizüstü bilgisayar, video projektörü, ekran, (İnternet erişimi olan bir bilgisayar veya akıllı telefon)

Bu alıştırmada, ebeveynleri tarih kavramlarını öğrenmeye teşvik edebilecek etkileşimli zaman çizelgeleri oluşturmak için TimeGraphics'i kullanacaksınız.

Ayrıntılı Adımlar:

1. <https://www.time.graphics> adresine gidin ve bir hesap oluşturun
2. Eski uygarlıklar gibi müfredatınızla alakalı tarihi bir konu seçin
3. Konuyla ilgili 10-15 önemli olayla etkileşimli bir zaman çizelgesi oluşturun
4. Bağlam sağlamak için resimler, videolar, metinler ve bağlantılar ekleyin
5. Yayınlanan zaman çizelgesini paylaşmak için bir bloga veya web sitesine yerleştirin

Ebeveynlerle Adımlar:

1. Ebeveynlere zaman çizelgesini ve ilgili multimedya keşfetme konusunda rehberlik edin
2. Ebeveynleri tarihi olaylara kendi bakış açılarıyla katkıda bulunmaya teşvik edin
3. Etkinlik ve zaman çizelgesi içeriği hakkında ebeveynlerden geri bildirim alın
4. Zaman çizelgelerinizi ve ebeveyn katılımınızı geliştirmek için elde ettiğiniz bilgileri kullanın

Sonuçlar:

- TimeGraphics ile ilgi çekici görsel tarih kaynakları geliştirildi
- Ebeveynleri etkileşimli zaman çizelgeleri aracılığıyla dahil etme yeteneği geliştirildi
- Ebeveyn geri bildirimlerine dayalı olarak iyileştirilmiş tarih eğitimi ve kaynaklar



Alıştırma 5 - ArtSteps ile Sanatı Keşfetmek

Materyaller

Dizüstü bilgisayar, video projektörü, ekran, (İnternet erişimi olan bir bilgisayar veya akıllı telefon)

Bu alıştırmada, ebeveynlere sanatı deneyimlemenin ilgi çekici bir yolunu sunabilecek etkileşimli sanal sanat galerileri oluşturmak için ArtSteps'i kullanacaksınız.

Detaylı Adımlar:

1. <https://artsteps.com/> sitesine gidin ve bir eğitimci hesabı açın
2. Farklı sanat tarzlarını, hareketleri, teknikleri vb. gösteren bir resim/video koleksiyonu oluşturun.
3. Sürükleyici sahneler, sıcak noktalar, sesli kılavuzlar vb. kullanarak etkileşimli bir galeri oluşturun.
 - a. Alternatif olarak Van Gogh hakkında buna benzer önceden oluşturulmuş bir galeriyi kullanın:
 - b. <https://www.artsteps.com/view/63f3885b2cb3dee2c88568a0>

Ebeveynlerle Adımlar:

1. Yayınlanan galeriyi doğrudan bağlantı aracılığıyla ebeveynlerle paylaşın
2. Etkileşimli özellikleri kullanarak ebeveynlere galeride gezinme konusunda rehberlik edin
3. Ebeveynleri belirli sanat eserleri hakkında yorum bırakmaya teşvik edin
4. Etkinlik ve galeri deneyimi hakkında ebeveynlerden geri bildirim alın
5. İnteraktif galerilerinizi geliştirmek için edindiğiniz bilgileri kullanın

Sonuçlar:

- ArtSteps ile ilgi çekici sanal sanat galerileri geliştirildi
- Ebeveynlere sanat eserlerine etkileşimli erişim sağlama konusunda gelişmiş yetenek
- Ebeveyn geri bildirimlerine dayalı olarak iyileştirilmiş sanat eğitimi ve kaynaklar



Co-funded by
the European Union

Bilginin Bütünleşmesi

Yansıtma: Ebeveyn Katılımı için Özel Stratejiler

Ebeveyn katılımına yönelik konuya özel örnekleri ve araçları inceledikten sonra bunların kendi bağlamınızda nasıl uygulanabileceğini düşünün. Özel bir yaklaşım ebeveynlerin anlamlı katılımını nasıl daha iyi destekleyebilir? Hangi avantajları ve zorlukları öngörüyorsunuz?

Canva, PhET, Quizlet vb. gibi konu alanınıza uygun kişiselleştirilmiş araçlardan yararlanmanın eğitimi ve veli-öğretmen işbirliğini nasıl zenginleştirebileceğini düşünün.

Değerlendirme Sorusu:

Ele alınan belirli örneklerle dayanarak, ebeveynleri konu alanınıza daha etkili bir şekilde dahil etmek için özel araçlardan ve stratejilerden yararlanmayı nasıl düşünürsünüz? Kişiselleştirilmiş bir yaklaşım ilgi ve katılım açısından hangi önemli avantajları sunabilir? Uygulamadaki potansiyel zorlukların üstesinden nasıl gelebilirsiniz?



Modül 6

Çevrimiçi Eğitimde Yaygın Hatalar ve Bunlardan Nasıl Kaçınılacağı

Ortak - ADNAN

Pandemi sırasında çevrimiçi öğrenme yöneticiler, öğretmenler ve öğrenciler için zorlayıcıydı. Bu öğretmen eğitimi oturumu iki hedefe ulaşmayı amaçlamaktadır: vaka çalışmaları ve deneyimli eğitimcilerden alınan görüşler aracılığıyla çevrimiçi eğitimdeki yaygın hataları belirlemek ve öğretmenlere çevrimiçi eğitimlerinde bu hataları azaltmaya yönelik pratik stratejiler sağlamak.

Öğretmenler, etkili çevrimiçi dersler tasarlamak, öğrencilerin katılımını sağlamak, net talimatlar sağlamak, tartışmaları ve değerlendirmeleri yönetmek, akademik bütünlüğü teşvik etmek ve çeşitli öğrenme ihtiyaçlarını desteklemek için kanıta dayalı yaklaşımları öğrenecek.

Etkileşimli etkinlikler ve derinlemesine düşünme alıştırmaları aracılığıyla bu oturum, eğitimcilere sanal sınıfta başarılı bir öğrenme deneyimi için en iyi uygulamaları uygulama ve yaygın hatalardan kaçınma gücü verir.



Co-funded by
the European Union

Project: 2021-1-PT01-KA220-SCH-000032510

Çevrimiçi Eğitimde Yaygın Hatalar ve Bunlardan Nasıl Kaçınılacağı

Ortak:

ADNAN

Sevgili DigiSkills programı öğretmenleri,

Öğrencilerin çevrimiçi eğitimde sıklıkla karşılaştığı yaygın hataları etkili bir şekilde nasıl çözebileceğinizle ilgileniyor musunuz? Sizi "Çevrimiçi Eğitimde Yaygın Hatalar: Etkili Öğretim Stratejileri" konulu öğretmen eğitimi oturumumuza katılmaya davet etmekten heyecan duyuyoruz.

Bu oturum sırasında konuyu anlamanızı geliştirmek için alıştırmalar ve derinlemesine düşünme soruları gibi aktif öğrenme stratejilerine katılma fırsatına sahip olacaksınız. Ayrıca gerçek hayattaki vaka çalışmalarından ve senaryolardan bilgi edinecek ve bu alanda deneyimli eğitimcilerden fikir edineceksiniz.

Bu değerli mesleki gelişim fırsatını kaçırmayın!

Bu modül ayrıntılı bir planın geliştirildiği 2 dersten oluşmaktadır. Her ders planı üç temel unsurdan oluşur:

konuya giriş,

egzersizler,

Bir bilgilendirme biçimi olarak bilginin pekiştirilmesi.

Modül ayrıca bilginizi genişletmek için teorik bir arka plan ve ek bilgiler (ilham alın) içerir.

Dersin her unsurunun önemli bir işlevi vardır, bu nedenle adım adım hareket edin. Önerilerimizden yararlanın ve her türlü ipucuna dikkat edin.



Co-funded by
the European Union

Ders 1 - Çevrimiçi eğitimde sık yapılan hataların tanımlanması

Anahtar Kelimeler:

Yaygın hatalar, öğretmen
eğitimi, öğrenci katılımı,
yansımaya, öz
değerlendirme

Öğrenme Hedefleri:

- Esneklik, stratejik düşünme:
- Esnek eğitim seçenekleri, katılımcıların bireysel ihtiyaçlarına uyum sağlamalarına olanak sağlamak açısından faydalı olabilir.



Co-funded by
the European Union

Teorik kısım

Öğretmen eğitimi için çevrimiçi eğitimde yaygın hatalara ilişkin bu dersin arkasındaki teori, yetişkin öğrenme teorisi ve çevrimiçi pedagoji ilkelerine dayanmaktadır. Eğitimciler olarak öğretmenler, etkili çevrimiçi öğretimin tasarlanması ve sunulmasında kritik bir rol oynarlar.

Ders, öğretmenlerin çevrimiçi eğitimde öğrenciler tarafından yapılan teknik zorluklar, zaman yönetimi sorunları, talimatların yanlış yorumlanması ve akademik dürüstlük endişeleri gibi yaygın hatalarla karşılaşabileceğinin farkındadır.

Derste, bu hataların öğrenci katılımını, öğrenme sonuçlarını ve çevrimiçi öğretimin genel etkinliğini etkileyebileceği kabul edilmektedir.

Bu nedenle ders, öğretmenlere bu yaygın hatalar, bunların altında yatan nedenler ve olası çözümler hakkında daha derin bir anlayış sağlamak üzere tasarlanmıştır. Öğretmenleri alıştırmalar ve derinlemesine düşünme soruları gibi aktif öğrenme stratejilerine dahil ederek ders, çevrimiçi öğretim uygulamalarında bu zorlukların üstesinden gelme konusunda bilgi ve becerilerini geliştirmeyi amaçlamaktadır.

Bu yaklaşım sayesinde ders, öğretmenlerin çevrimiçi eğitimdeki yaygın hataları etkili bir şekilde tanımasını, ele almasını ve önlemesini sağlar ve sonuçta öğrencileri için başarılı çevrimiçi öğrenme deneyimlerini teşvik eder.



Ders Planı

Oturum Dağılımı

- Derse, çevrimiçi eğitimde sık karşılaşılan hatalar konusuna genel bir bakışla başlayın ve bir web 2 aracı kullanarak katılımcılarınızdan bazı fikirler toplayın.
- Bu hataların öğrencilerin akademik performansı, katılımı ve genel öğrenme sonuçları üzerindeki potansiyel sonuçlarını tartışın.

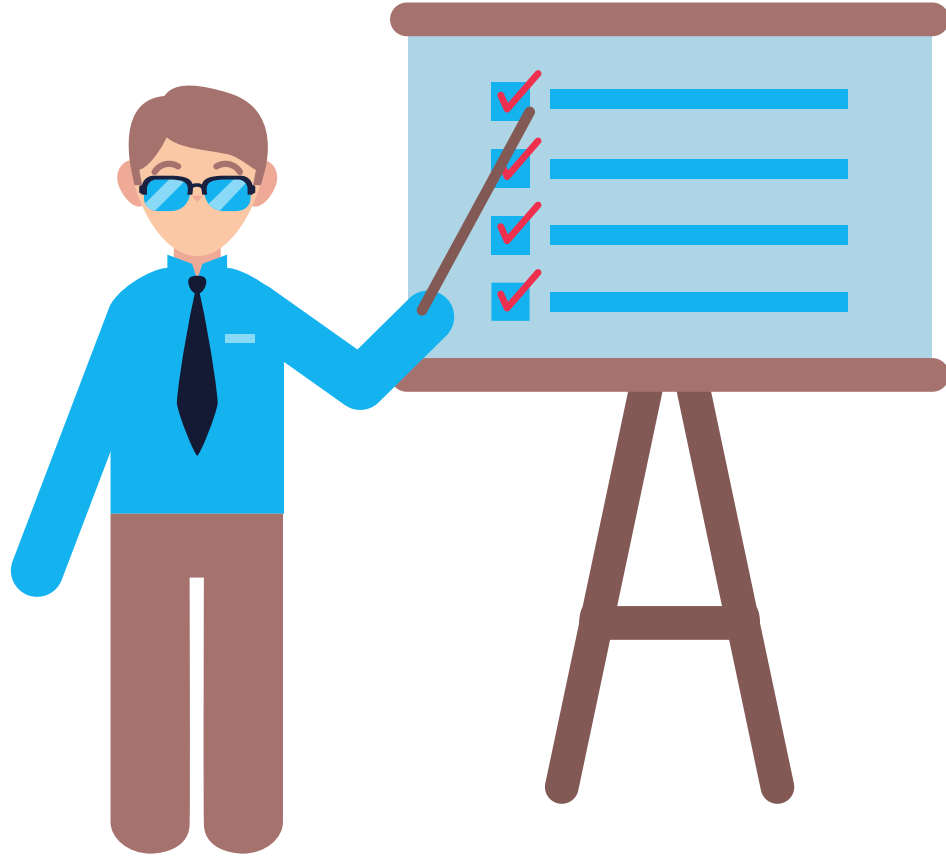


Alıştırma 1 - Grup Etkinliği

Materyaller

Vaka çalışmaları veya senaryolar, beyaz tahta isteğe bağlı: Grup çalışması için Google Dokümanlar veya paylaşılan çevrimiçi tartışma panoları gibi çevrimiçi işbirliği araçlarına erişim.

- Öğrencileri küçük gruplara ayırın ve onlara çevrimiçi eğitimdeki yaygın hatalarla ilgili vaka çalışmaları veya senaryolar verin.
- Durumları analiz edip tartışmalarını, hataları belirlemelerini ve bunların üstesinden gelmek için stratejiler önermelerini isteyin.
- Çözüm bulmada işbirliğini, eleştirel düşünmeyi ve yaratıcılığı teşvik edin.



Co-funded by
the European Union

Alıştırma 2 - Öz Değerlendirme Etkinliği

Materyaller

Öz değerlendirme anketi veya kontrol listesi
Çevrimiçi anket veya test araçlarına erişim

- Öğrencilere, çevrimiçi eğitimdeki yaygın hatalara odaklanan bir öz değerlendirme anketi veya kontrol listesi sağlayın.
- Onlardan kendi çevrimiçi öğrenme deneyimleri üzerinde düşüncelerini ve kendi güçlü yönlerini ve geliştirilebilecek alanlarını değerlendirmelerini isteyin.
- Bu, öğrencilerin kendilerinin daha fazla farkına varmalarına ve öğrenme süreçlerinin sorumluluğunu üstlenmelerine yardımcı olabilir.



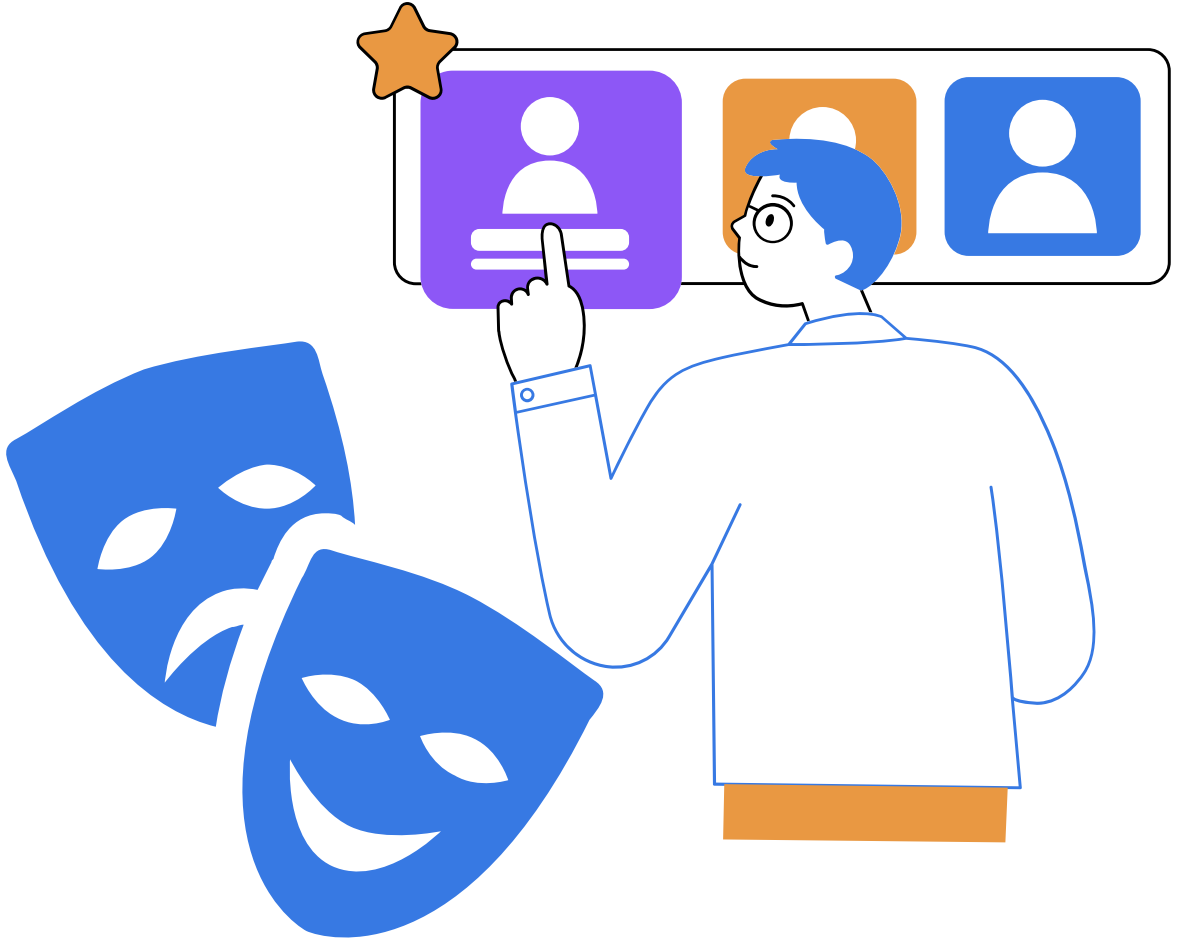
Co-funded by
the European Union

Alıştırma 2 - Rol Oynama Etkinliği

Materyaller

Senaryolar veya senaryolar
İsteğe bağlı: Sahne donanımı veya kostümler
İsteğe bağlı: Video konferansa erişim

- Katılımcılara çevrimiçi öğrenci, eğitmen ve öğrenci gibi roller atayın ve çevrimiçi eğitimde yaygın hataları içeren senaryoları canlandırmalarını sağlayın.
- Bu, öğrencilerin farklı paydaşların bakış açılarını ve bu hataların genel çevrimiçi öğrenme ekosistemi üzerindeki etkisini anlamalarına yardımcı olabilir.



Co-funded by
the European Union

Bilginin Bütünleşmesi

İlham Alın

Stratejilerin doğru uygulanmasını gösteren eğitim videosu burada:

<https://youtu.be/CgTcjNYVEAQ>

Planın temel yöntemini özetleyen bir referans kılavuzu

<https://drive.google.com/file/d/1w5GzTFwF7LLhzirpc7nN7OR3CM0o2AzT/view?usp=sharing>

Vaka çalışması için bir örnek

https://docs.google.com/document/d/1BclgBnfEqN_c9ywQZ3rtA7EGu37I-4eNINDH-opWJJY/edit?usp=sharing

Öz Değerlendirme Anketi

https://docs.google.com/document/d/1SjNKPx4CHznCV5P3zQ66IH_zly5GAXBwbcdNVj0dBcY/edit?usp=sharing

Role Play için Senaryolar

<https://docs.google.com/document/d/1zhCplUcNt3wzEm8xjzmLyoHBD7qELHgZW3tYlXUaSNg/edit?usp=sharing>



Co-funded by
the European Union

Bilginin Bütünleşmesi

- Katılımcılara konuyla ilgili "Senaryolar sırasında karşılaştığınız bazı zorluklar nelerdir ve bunları nasıl aştınız?" gibi derinlemesine düşünme soruları verin.
- Öğretmenleri eleştirel düşünmeye ve kendi deneyimleri, içgörülerini ve potansiyel çözümleri üzerinde düşünmeye teşvik edin.
- Tartışmayı ve akran öğrenimini teşvik ederek, katılımcılara düşüncelerini sınıfla paylaşmaları için zaman tanıyın.

DEĞERLENDİRME

- Gelecekteki çevrimiçi öğrenme deneyimlerinde yaygın hataların nasıl iyileştirileceği ve kaçınılacağı konusunda geri bildirim ve rehberlik sunun.
- Dersin etkililiği ve çevrimiçi eğitimde yaygın hataların azaltılmasında tartışılan stratejiler hakkında öz değerlendirmeyi teşvik edin.



Ders 2 - Yaygın Hatalardan Kaçınmaya Yönelik Stratejilere Odaklanmak

Anahtar Kelimeler:

Stratejiler, yaygın hatalardan kaçınma, zorluklara çözümler, özel eğitilmiş öğrencileri de içeren politikalar

Öğrenme Hedefleri:

- Esneklik, stratejik düşünme:
- Esnek eğitim seçenekleri, katılımcıların bireysel ihtiyaçlarına uyum sağlamalarına olanak sağlamak açısından faydalı olabilir.



Co-funded by
the European Union

Teorik kısım

Çevrimiçi eğitimde yaygın hatalardan kaçınmaya yönelik stratejilere odaklanmanın teorik arka planı, etkili çevrimiçi öğretimin, potansiyel zorlukları azaltmak için kasıtlı planlama ve proaktif önlemler gerektirdiği anlayışına dayanmaktadır.

Çevrimiçi eğitim, teknik zorluklar, zaman yönetimi sorunları, talimatların yanlış yorumlanması, uzun ders verme, öğrencileri sanal ortama çekmede zorluklar, öğrenci merkezli bir yaklaşımı benimsememe, talepte bulunmama gibi yaygın hatalara yol açabilecek benzersiz zorluklar sunar. yardım ve çeşitli öğrenme ihtiyaçlarını karşılamada zorluklar. Öğretmenler kanıta dayalı stratejileri birleştirerek öğrenci başarısını artıran destekleyici ve kapsayıcı bir çevrimiçi öğrenme ortamı yaratabilirler.

Çevrimiçi eğitimde yaygın hatalardan kaçınmaya yönelik stratejileri bilgilendiren bazı temel teorik temeller arasında açık iletişim, öğrenci katılımı, ses ve perde yönetimi, çevrimiçi derslerin kaydedilmesi ve kendi kendine öğrenme materyallerinin sağlanması, öğrencileri de içeren esnek öğretim ve değerlendirme politikaları gibi öğretim tasarımı ilkeleri yer alır. SEN ve aktif öğrenme stratejileri ile.

Erişilebilirlik ve kapsayıcı eğitim teorileri, özellikle farklı öğrenme ihtiyaçları olan öğrencilere uyum ve destek sağlama, tüm öğrenciler için eşit erişim ve fırsatlar sağlama ihtiyacını vurgulamaktadır.



Ders Planı

Oturum Dağılımı

- Katılımcıları karşılayın ve selamlayın
- Dersin amacını gözden geçirin: Çevrimiçi eğitimde yaygın hatalardan kaçınmak veya bunları azaltmak için pratik stratejiler öğrenmek
- Katılımcılardan çevrimiçi eğitimde deneyimlerini veya karşılaştıkları zorlukları paylaşmalarını isteyin ve grup olarak kısaca tartışın



Co-funded by
the European Union

Alıştırma 1 - Yaygın Hatalar Beyin Fırtınası ve Tartışma

Materyaller

Beyaz tahta, flipchart veya başka bir yazı yüzeyi
Yaygın hataları kaydetmek için işaretleyiciler veya kalem

- Teknik zorluklar, zaman yönetimi sorunları, talimatların yanlış yorumlanması, uzun ders verme, öğrencilerin sanal ortama dahil edilmesindeki zorluklar, öğrenci merkezli bir yaklaşımın benimsenmemesi, yardım istememe ve benzeri durumlar dahil olmak üzere çevrimiçi eğitimde yaygın olarak yapılan hatalara genel bir bakış sağlayın. giriş sırasında tespit edilen diğer yaygın hatalar
- Katılımcıların kendi çevrimiçi öğretim deneyimlerinde karşılaşılabilecekleri veya gözlemleyebilecekleri ek yaygın hataları toplamak için bir beyin fırtınası oturumu düzenleyin
- Yaygın hataları beyaz tahtaya veya sunum tahtasına kaydedin
- Bu yaygın hataların nedenlerini ve etkilerini ve bunları önlemeye veya hafifletmeye yönelik potansiyel stratejileri daha fazla araştırmak için bir grup tartışması düzenleyin.



Co-funded by
the European Union

Alıştırma 2 - Yaygın Hatalardan Kaçınma veya Azaltma Stratejileri

Materyaller

Referans stratejilerinin listesini yazmak amacıyla grup tartışması için beyaz tahta veya sunum tahtası

- Açık talimatlar vermek, beklentileri belirlemek, düzenli iletişim kanalları oluşturmak, etkileşimli öğretim yöntemlerini kullanmak, akademik bütünlüğü teşvik etmek ve farklı öğrenme ihtiyaçları olan öğrencilere destek sağlamak gibi bu yaygın hatalardan kaçınmak veya bunları azaltmak için pratik stratejiler uygulayın.
- Her stratejiyi ayrıntılı olarak tartışın ve bunların çevrimiçi eğitimde nasıl uygulanabileceğine dair örnekler verin.
- Çevrimiçi eğitimde yaygın hatalardan kaçınmaya yönelik ek stratejileri veya deneyimleri paylaşmak için bir grup tartışmasını kolaylaştırın



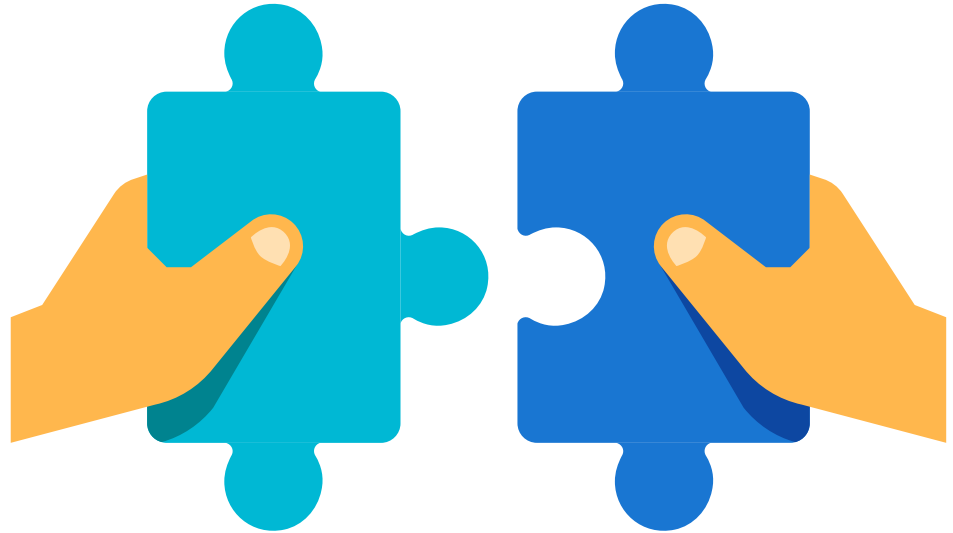
Co-funded by
the European Union

Alıştırma 3 - Yaygın Hataları Uygulamadaki Stratejilerle Eşleştirmek

Materyaller

İki sütunlu boş bir tablo ve önerilen eşleşmeyi gösteren tabloyu içeren basılı bir bildiri

- Katılımcıları küçük gruplara veya çiftlere ayırın
- Boş iki sütunlu bir tablo içeren bildiriye veya çalışma sayfasını dağıtın. İlk sütun çevrimiçi eğitimde sık yapılan hatalar içindir. Diğerleri ise bunlardan kaçınmaya yönelik stratejiler içindir.
- Katılımcılara, ilk sütunda yaygın hataların bir listesini yapmaları ve ikinci sütunda yaygın hatalardan kaçınmak veya bunları hafifletmek için tartışılan uygun stratejileri koymaları için gruplar veya çiftler halinde çalışmalarını talimatını verin.
- Rehberlik ve geri bildirim sağlamak için gruplar arasında dolaşın
- Uygulama faaliyetinden sonra, gruplar tarafından kullanılan içgörülerini, zorlukları ve stratejileri paylaşmak için bir grup tartışmasını kolaylaştırın.



Co-funded by
the European Union

Bilginin Bütünleşmesi

İlham Alın

Stratejilerin doğru uygulanmasını gösteren eğitim videosu burada

<https://youtu.be/N13GteaOOY4>

Planın temel yöntemini özetleyen bir referans kılavuzu

https://drive.google.com/file/d/1WRdmecZvMYDI_tdYfbYxs-T8qVUVD-76/view?usp=sharing

Bazı Yaygın Hataların listesi

<https://docs.google.com/document/d/1fZPd5Oh3nzfo-dAqQpjGkdTkYr-14f94/edit?usp=sharing&oid=111790351946405162411&rtpof=true&sd=true>

Bunlardan Nasıl Kaçınılacağına İlişkin Stratejilerin Listesi

https://docs.google.com/document/d/16R6utAWenNPCO2qae_jTIXjRmePS5UgW/edit?usp=sharing&oid=111790351946405162411&rtpof=true&sd=true

Boş iki sütunlu tablo

<https://docs.google.com/document/d/1SYS0KvAd0g4egZqBO1tf7gRQ--mAbPTQXKjXI37NGEs/edit?usp=sharing>

Önerilen Eşleştirme

<https://docs.google.com/document/d/1wzZdGx49aZYMYic0T4oJdogUYGtRyfbXS0sTCTQTM1A/edit?usp=sharing>



Co-funded by
the European Union

Bilginin Bütünleşmesi

İşte düşünmeye yol açan bazı sorular

- Şu ana kadar çevrimiçi öğretim deneyiminiz nasıldı? Karşılaştığınız en büyük zorluklar nelerdi ve bunları nasıl aştınız?
- Sizce çevrimiçi öğretmenlerin yapma eğiliminde olduğu bazı yaygın hatalar nelerdir? Bu hatalardan nasıl kaçınılabılır?
- Özel ihtiyaçları olan öğrenciler de dahil olmak üzere tüm öğrencilerin eğitim almasını nasıl sağlıyorsunuz?
- Bu derste öğretmenlerin çevrimiçi eğitim ortamında karşılaşılabilecekleri yaygın hataları ve bu hataların çevrimiçi öğrenmenin hem öğretmenler hem de öğrenciler için etkililiğini nasıl etkileyebileceğini araştırdık. İlgili çekici alıştırma aracılığıyla bu hatalardan kaçınmak ve çevrimiçi eğitimin kalitesini artırmak için strateji ve teknikleri tartıştık. Öğrencilerin çevrimiçi öğrenme yolculuklarına aktif olarak katılmalarını ve desteklenmelerini sağlamak için kendi öğretim uygulamalarımız üzerinde düşündük ve geliştirilecek alanları belirledik. Teknoloji araçlarından yararlanarak, meslektaşlarımızla işbirliği yaparak ve uygulamalarımızı sürekli değerlendirerek, özel eğitim ihtiyaçları olanlar da dahil olmak üzere tüm öğrencilere daha etkili ve ilgi çekici bir çevrimiçi eğitim deneyimi sunmayı hedefliyoruz.

DEĞERLENDİRME

- Ders planının çevrimiçi eğitimde sık karşılaşılan hatalardan kaçınma konusundaki etkililiğini değerlendirmek için ders etkinlikleri sırasında öğretmen gözlemleri, öz değerlendirme, akran değerlendirmesi gibi biçimlendirici değerlendirmelerden yararlanılabilir.
- Ayrıca dersin sonunda kısa sınavlar veya yazılı ödevler gibi özetleyici değerlendirmeler yapılabilir.



Modül 7

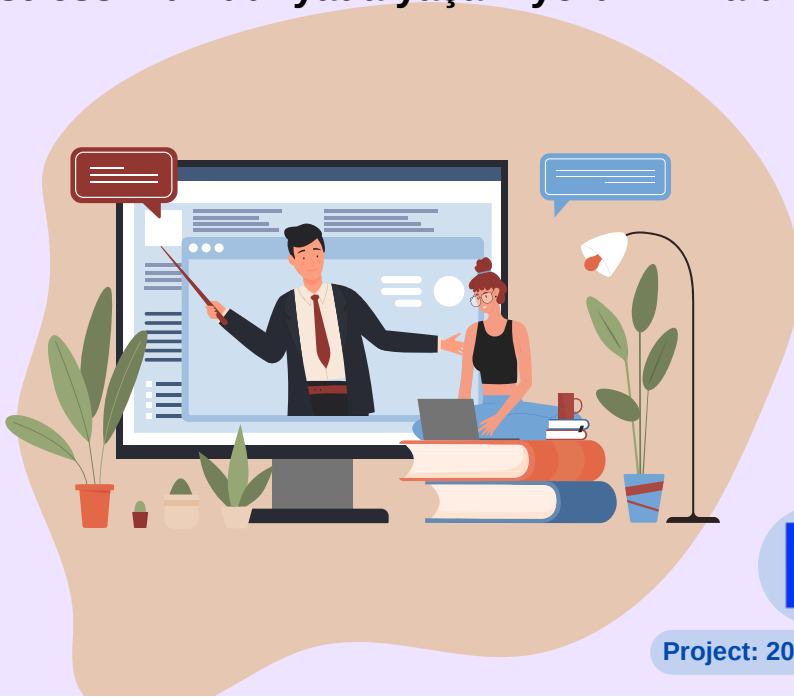
Stres Yönetimi

Ortak - EDUKOPRO

Öğretmenler için stres yönetimi, özellikle öğretme söz konusu olduğunda çok önemlidir. Bazen öğretmen olmak stresli ve bunaltıcı olabilir. Stres insanları çeşitli zihinsel ve fiziksel şekillerde etkiler; ancak stres yönetimi bu etkileri azaltmaya ve öğretmeyi kolaylaştırmaya yardımcı olabilir. Hangi başa çıkma stratejilerinin sizin için en iyi sonucu vereceğini belirlemek için stresin sizi nasıl etkilediğini anlamak çok önemlidir. Öğretmenler kendilerinin ve öğrencilerinin stres düzeylerini yönetebilmelidir.

Stresin Tanımı

Muhtemelen bir yetişkinin stresini ifade ettiğini duymuşsunuzdur. Bu ne anlama geliyor? Stres, vücudumuzun bunaltıcı veya korkutucu durumlara verdiği tepkidir. Stresin sadece yetişkinlerin sorunu olmadığını biliyor muydunuz? Bu doğru! Çocuklar da stres yaşayabilir. Stres, çok fazla ödevden ya da değer verdiğiniz birini kaybetmek gibi daha ciddi bir durumdan kaynaklanabilir. Maalesef stressiz bir dünyada yaşamıyoruz. Ama umut var.



Co-funded by
the European Union

Project: 2021-1-PT01-KA220-SCH-000032510

Stres Yönetimi

Ortak:

EDUKOPRO

Sevgili Öğretmenler,

Digiskills eğitim programımızdaki özverili çabalarınızın ortasında iyi performans gösterdiğinizizi umuyoruz. Eğitimciler olarak, özellikle zorlu öğretim alanında stres yönetiminin önemini anlıyoruz. Bu nedenle sizi Stres Yönetimi eğitim modülümüze davet etmekten heyecan duyuyoruz.

Stres hepimizi hem zihinsel hem de fiziksel olarak çeşitli şekillerde etkiler. Öğretimi bunaltabilir ve öğrencilerimize en iyi desteği sağlama yeteneğimizi engelleyebilir. Ancak etkili stres yönetimi teknikleri sayesinde stresin etkisini azaltabilir ve öğretmeyi daha keyifli bir deneyim haline getirebiliriz.

Bu modülde stresin tanımını ve sağlığımız üzerindeki etkisini inceleyeceğiz. Günlük stres tetikleyicilerini tanımlayacağız ve bunları etkili bir şekilde nasıl yöneteceğimizi öğreneceğiz. Ayrıca zihnimize ve bedenimize huzur getirmek için meditasyon, derin nefes egzersizleri ve ilerleyici kas gevşetme gibi rahatlama tekniklerini de araştıracağız.

Stres yönetimini anlamak, refahımız ve öğrencilerimiz için olumlu bir öğrenme ortamı yaratmak için çok önemlidir. Stres yönetimi tekniklerinde ustalaşarak, bunalmış veya güçsüz hissetmeden zorlukların üstesinden gelebiliriz. Bu modül, sizin için en iyi stratejileri belirlemenize ve bunları günlük yaşamınıza dahil etmenize yardımcı olacaktır.

Saygılarımla,



Co-funded by
the European Union

Ders 1 - Derin Nefes Egzersizi (Göbek Nefesi)

Anahtar Kelimeler:

Progresif Gevşeme, Derin Kas Gevşetme, Stres azaltma tekniği, Gevşeme, Kas grupları, Gösterme/model, Talimatlar, Gerginliği giderme, Vücut gevşetme.

Öğrenme Hedefleri:

- "Derin Nefes Egzersizi (Göbek Nefesi)"
- Öğrencilere, odaklanmış ve kasıtlı derin nefesler yoluyla stresin azaltılmasını teşvik eden bir rahatlama tekniği olarak karın nefesi uygulamasını tanıtır.



Co-funded by
the European Union

Teorik kısım

Öğretmen eğitimi için çevrimiçi eğitimde yaygın hatalara ilişkin bu dersin arkasındaki teori, yetişkin öğrenme teorisi ve çevrimiçi pedagoji ilkelerine dayanmaktadır. Eğitimciler olarak öğretmenler, etkili çevrimiçi öğretimin tasarlanması ve sunulmasında kritik bir rol oynarlar.

Ders, öğretmenlerin çevrimiçi eğitimde öğrenciler tarafından yapılan teknik zorluklar, zaman yönetimi sorunları, talimatların yanlış yorumlanması ve akademik dürüstlük endişeleri gibi yaygın hatalarla karşılaşabileceğini kabul eder.

Derste, bu hataların öğrenci katılımını, öğrenme sonuçlarını ve çevrimiçi öğretimin genel etkinliğini etkileyebileceği kabul edilmektedir. Bu nedenle ders, öğretmenlere bu yaygın hatalar, bunların altında yatan nedenler ve olası çözümler hakkında daha derin bir anlayış sağlamak üzere tasarlanmıştır.

Öğretmenleri alıştırmalar ve derinlemesine düşünme soruları gibi aktif öğrenme stratejilerine dahil ederek ders, çevrimiçi öğretim uygulamalarında bu zorlukların üstesinden gelme konusunda bilgi ve becerilerini geliştirmeyi amaçlamaktadır. Bu yaklaşım sayesinde ders, öğretmenlerin çevrimiçi eğitimdeki yaygın hataları etkili bir şekilde tanımasını, ele almasını ve önlemesini sağlar ve sonuçta öğrencileri için başarılı çevrimiçi öğrenme deneyimlerini teşvik eder.



Ders Planı

Oturum Dağılımı

- Bu dersimizde çevrimiçi eğitimde sık yapılan hataları gidermenin bir yolu olarak stres giderme tekniklerini tartışacağız.
 - Başarılı çevrimiçi öğrenme için stresi yönetmenin önemini anlamak çok önemlidir.
- Stres gidermeyi ihmal etmenin öğrencilerin akademik performansı, katılımı ve genel öğrenme sonuçları üzerindeki potansiyel sonuçlarını araştıracağız.
 - Bu konuyu ilişkilendirilebilir kılmak için, çevrimiçi eğitimde stres giderme tekniklerinin önemini vurgulayan gerçek hayattan örnekler ve anekdotlar da paylaşacağız.



Alıştırma 1 - Konu: Sosyal sınıf

Materyaller

(Derin nefes alma yoluyla stresi azaltmaya yönelik bu ders için herhangi bir materyal gerekli değildir).

Sınıf:4-9.

Dersin konusu: stresten kurtulma

Tanım

Öğretmen/kolaylaştırıcı, tüm öğrencilerin aralarında yeterli boşluk bırakarak ayakta durmasını veya bir sandalyeye oturmasını sağlar. Öğrencilere aşağıdaki talimatları verir:

1. Ayaklarınız omuz genişliğinde açık olacak şekilde dik durun.
2. Kollar ve eller hafifçe aşağıya doğru gevşetilsin
3. Beden rahattır.
4. Kapalı gözler
6. Burun deliklerinizden yavaş ve derin nefes alın, balonun yavaş yavaş şiştiğini (büyüdüğünü/büyüdüğünü/büyüdüğünü) ve birkaç saniye öylece kaldığını hayal edin.
7. Balonun yavaşça söndüğünü (küçüldüğünü, küçüldüğünü) hayal ederek ağızınızdan yavaşça nefes verin; bir mumu söndürür gibi ağızınızı üfle.
8. İpucu: Elinizi karnınızın alt kısmına koyun ve göğsünüzden nefes almadığınızdan emin olmak için yukarı ve aşağı hareket ettirin.
9. Bunu en az on kez yapın. Öğrencilere egzersiz sonrasında vücutlarının nasıl hissettiğini sorun.

(Daha rahat/sakin görünüyorlar mı? Daha hafif bir hisleri var mı? Harika mı? Yorgunlar mı?)

Uzatma: Derin nefes alma konusunda rahat olana kadar sınıfla birkaç kez pratik yapın. Öğrencileri bağımsız olarak pratik yapmaya teşvik edin (örneğin, bir şey için sırada beklerken, okula giderken otobüste otururken, yatmadan önce vb.). Öğrenciler bir arkadaşına veya aile üyesine derin nefes alma tekniğini öğretmelidir. Öğrenciler bu alışkanlığı geliştirdikten sonra otomatik olarak derin nefes alma moduna ve rahatlama moduna geçeceklerdir.



Co-funded by
the European Union

Alıştırma 2 - Konu: Beden Eğitimi, Sınıf Topluluğu

Materyaller

İnsan kaslarının diyagramları veya çizimleri gibi görsel yardımlara sahip olmak, öğrencilerin egzersiz sırasında kas gruplarını tanımlamalarına ve görselleştirmelerine yardımcı olabilir.

Sınıf: Bu aktivite her seviyeye uyarlanabilir.

Aşamalı Gevşeme ders konusudur (Derin Kas Gevşemesi)

Amaç, öğrencilerin basit bir stres azaltma tekniği olarak derin kas gevşemesini öğrenmeleridir.

Telkin

Gerekli hiçbir malzeme yoktur. (İpucu: Kas gruplarını tanımlamalarına/görselleştirmelerine yardımcı olmak için öğrencilere egzersize hazırlık aşamasında insan kaslarının diyagramlarını/resimlerini/modellerini gösterin.)

İçerik: Öğretmen/kolaylaştırıcı, stresi azaltmanın bir yolu olarak rahatlama kavramını tanıtır. Öğrencilere vücutlarındaki çeşitli kas gruplarını sıkılaştırıp gevşeterek rahatlamalarına yardımcı olacak bir aktiviteye katılacaklarını bildirir. Öğrenciler (yer durumuna göre) oturabilir veya sırt üstü yatabilirler. Katılımlarına hazırlık olarak öğrencilere her adımı gösterin/modelleyin. Daha sonra her yön için aşağıdaki talimatları iki kez okuyun ve öğrencilerinize modelleyin:



1. Kaşlarınızı kaldırın ve kaşlarınızı kırıştırın. Kaşlarınızı saç çizginize kadar kaldırmaya çalışın. 5 saniye bekleyin...sonra rahatlayın.
2. Üzgün bir yüz ifadesi takın. 5 saniye bekleyin...sonra rahatlayın.
3. Gözlerinizi mümkün olduğu kadar sıkı kapatın. Dudaklarınızı kapatın ve ağzınızın köşelerini geriye doğru çekin. 5 saniye bekleyin...sonra rahatlayın.
4. Gözlerinizi ve ağzınızı gidebildiği yere kadar uzatın. 5 saniye bekleyin...sonra rahatlayın. Yüzünüzdeki sıcaklığı ve huzuru hissedin.
5. Kollarınızı önünüze doğru uzatın. Yumruğunu sıkıca tut. 5 saniye bekleyin...sonra rahatlayın. Ellerinizde sıcaklığı ve huzuru hissedin.
6. Kollarınızı yana doğru uzatın. Ellerinizin görünmez bir duvarı ittiğini hayal edin. 5 saniye bekleyin...sonra rahatlayın.
7. Dirseklerinizi bükün ve üst kol kaslarınızı kasın. 5 saniye bekleyin...sonra rahatlayın. Kollarınızdaki gerginliğin dağıldığını hissedin.
8. Omuzlarınızı kaldırın. Omuzlarınızı kulaklarınıza kadar kaldırmaya çalışın. 5 saniye bekleyin...sonra rahatlayın.
9. Sandalyenizin arkasından (veya yerden) uzağa doğru eğilin. 5 saniye bekleyin...sonra rahatlayın.
10. Sırtınızı bükün. Sandalyenizin arkasına (veya yere doğru) doğru itin. 5 saniye bekleyin...sonra rahatlayın. Sırtınızdaki gerilimi hissedin.
11. Mide kaslarınızı gerin. Rahatlamadan önce 5 saniye bekleyin.
12. Kalça ve kalça kaslarınızı sıkın. 5 saniye bekleyin...sonra rahatlayın.
13. Bacaklarınızı mümkün olduğunca birbirine yakın bastırarak uyluk kaslarınızı sıkın. 5 saniye bekleyin...sonra rahatlayın.
14. Ayak bileklerinizi mümkün olduğunca vücudunuza yaklaştırın. 5 saniye bekleyin...sonra rahatlayın.
15. Ayak parmaklarınızı mümkün olduğu kadar aşağıya doğru kıvrın. 5 saniye bekleyin...sonra rahatlayın. Bacaklarındaki gerginliğin dağıldığını hissedin.
16. Vücudunuzdaki her kası sıkın. On saniye bekleyin...sonra rahatlayın. Tüm vücudunuzun ağır ve sakin hissetmesine izin verin. Birkaç dakika sessizce oturun (ya da sessizce uzanın) ve rahatlama hissinin tadını çıkarın.



Bilginin Bütünleşmesi

İlham Alın

Webografi <https://www.edutopia.org/sites/default/files/resources/stw-glenview-stress-reduction-activities.pdf>

Görseller

- <https://www.emag.ro/kit-2-roboti-dash-dot-cu-aplicatie-wonder-workshop-cu-bluetooth-dash02/pd/DM63H4BBM/>
- <https://in.pinterest.com/nanoo962016/%D8%AA%D8%B5%D8%A7%D9%85%D9%8A%D9%85-%D9%84%D9%84%D9%81%D9%88%D8%AA%D9%88%D8%B4%D9%88%D8%A8/>
- https://pngtree.com/freepng/hand-drawn-cartoon-thinking-light-bulb-gradient-illustration_5368197.html
- https://www.freepik.com/free-vector/woman-checking-giant-check-list_4105860.htm#page=3&query=evaluation&position=0&from_view=keyword



Bilginin Bütünleşmesi

- Öğretmenlere konuyla ilgili "Çevrimiçi eğitimde karşılaştığınız bazı zorluklar nelerdir ve bunları nasıl aştınız?" gibi derinlemesine düşünme soruları verin. veya "Çevrimiçi öğrenmede yaygın hatalardan kaçınmak için hangi stratejileri uygulayabilirsiniz?"
- Öğrencileri eleştirel düşünmeye ve kendi deneyimleri, içgöruları ve potansiyel çözümleri üzerinde düşünmeye teşvik edin.
- Tartışmayı ve akran öğrenimini teşvik ederek, öğrencilere düşüncelerini sınıfla paylaşmaları için zaman tanıyın.

DEĞERLENDİRME

- Stres önleme ve stres yönetimi söz konusu olduğunda, katılımcılar modüle aşına olmalı ve onu faydalı bulmalıdır. Modül, katılımcılar için dikkate değer ve gerekli görülmeli ve katılımcıların en büyük stres kaynaklarına dikkat ederek başlamalarını ve bunlardan nasıl kaçınabileceklerini öğrenmelerini sağlamalıdır. Önerilen metodolojilerin ve araçların uygulanmasının kolay olduğunu keşfederlerse, bu onlar için stresin kurbanı olmamayı ve tükenmişlik yaşamamayı öğrenmenin bir yolu olacaktır.
- Modül iyi tasarlanmalı, katılımcıların yaşadığı en büyük stres sorunlarını ve stres kaynaklarını kapsamlı ve olumlu tepkilerini sunmalıdır. Egzersizler rahatlama ihtiyaçlarına ve hoş bir ortama uygun olmalı ve metodolojilerin kullanımı kolay olmalıdır. Katılımcılar bu konunun önemini farkına varırlarsa modülü ve içindeki alıştırmaları uygulamaları daha kolay olacaktır.



Ders 2 - Sınıfta Stres Yönetimi ve Gevşeme Teknikleri

Anahtar Kelimeler:

Progresif Kas Gevşetme,
Yönlendirilmiş İmgeleme,
Şükran Çemberi, Stres
Yönetimi Teknikleri,
Gevşeme Egzersizleri,
Derin Nefes Alma,
Farkında Duyusal Keşif,
Minnettarlığı Geliştirme,
Refah, Stresi Azaltma için
Sınıf Aktiviteleri



Co-funded by
the European Union

Teorik kısım

Stres yönetimi, öğrencilerin refahını desteklemek, olumlu bir öğrenme atmosferini teşvik etmek ve akademik performansı optimize etmek için sınıf ortamında çok önemlidir. Bu teorik arka plan, sınıf ortamında stres yönetimi için gevşeme yöntemleriyle ilgili temel ilkeleri ve teorileri araştırır.

Gevşeme tepkisi, stresin vücut ve zihin üzerindeki etkilerini ortadan kaldıran fizyolojik bir derin dinlenme durumudur. Gevşemeyi teşvik eden, kalp atış hızını azaltan, kan basıncını düşüren ve kas gerginliğini azaltan parasempatik sinir sistemini harekete geçirir. Gevşeme tepkisi, stres yönetimi için çeşitli rahatlama yöntemlerinin temel taşıdır.

Otonom sinir sistemi (ANS), vücudun stres tepkisinde çok önemli bir rol oynar. İki dalı vardır: sempatik sinir sistemi (SNS) ve parasempatik sinir sistemi (PNS). SNS vücudun "savaş ya da kaç" tepkisini etkinleştirirken, PNS gevşeme tepkisini tetikler. Öğrenciler PNS'yi rahatlama yöntemleriyle devreye sokarak stresin etkilerini dengeleyebilirler.

Stres yönetimine yönelik rahatlama yöntemleri, zihin ve beden arasındaki karmaşık bağlantıyı tanır. Stres ve kaygı sıklıkla fiziksel olarak ortaya çıkar; tersine, bedeni hedef alan rahatlama teknikleri zihinsel ve duygusal durumları olumlu yönde etkileyebilir. Zihin de vücutta rahatlamaı teşvik ederek, stresi azaltarak ve refah duygusunu geliştirerek aynı yolu izler.

Bilişsel-davranışçı yaklaşımlar, stres yönetiminde düşüncelerin, duyguların ve davranışların rolünü vurgulamaktadır. Bilişsel-davranışsal ilkelere dayalı gevşeme teknikleri, olumsuz düşünce kalıplarını tanımlamaya ve değiştirmeye, kişisel farkındalığı artırmaya ve uyumlu başa çıkma stratejilerini teşvik etmeye odaklanır. Bu yaklaşımlar öğrencilere stresi yönetme ve dayanıklılığı aktif bir şekilde geliştirme konusunda güç verir.

- <https://www.nccih.nih.gov/health/relaxation-techniques-what-you-need-to-know>
- <https://www.mayoclinic.org/healthy-lifestyle/stress-management/in-depth/relaxation-technique/art-20045368>



Ders Planı

Oturum Dağılımı

- Katılımcıları karşılayın ve selamlayın
- Dersin amacını gözden geçirin: Çevrimiçi eğitimde yaygın hatalardan kaçınmak veya bunları azaltmak için pratik stratejiler öğrenmek
- Katılımcılardan çevrimiçi eğitimde deneyimlerini veya karşılaştıkları zorlukları paylaşımlarını isteyin ve grup olarak kısaca tartışın



Egzersiz 1 - Stres Yönetimi için Progresif Kas Gevşemesi

Materyaller

Öğrenciler için sandalyeler veya rahat oturma yerleri (henüz sağlanmadıysa)

1. Öğrencileri bir daire şeklinde toplayın veya masalarında rahatça oturmalarını sağlayın.
2. Öğrencilerinize, vücuttaki stresi ve gerginliği azaltmaya yardımcı olan Progresif Kas Gevşemesi (PMR) adı verilen bir gevşeme egzersizi konusunda onlara rehberlik edeceğinizi açıklayın.
3. Öğrencilere sırtları dik ve ayakları yere düz basacak şekilde oturmalarını söyleyin.
4. Öğrencilere derin bir nefes almaları konusunda rehberlik ederek başlayın ve nefes verirken onları vücutlarında tutabilecekleri herhangi bir gerilimi serbest bırakmaya teşvik edin.
5. Ellerden başlayarak öğrencilere yumruklarını sıkıca sıkmalarını ve birkaç saniye tutmalarını söyleyin. Daha sonra gerginlikten kurtulmalarını ve ellerinin tamamen gevşemesine izin vermelerini isteyin. Onları gerginlik ve rahatlama hislerine dikkat etmeye teşvik edin.
6. Bir sonraki kas grubuna, kollara geçin. Öğrencilere kollarını kaldırmalarını, kaslarını sıkılaştırmalarını ve gerginleştirmelerini söyleyin. Birkaç saniye bekleyin ve ardından gerilimi serbest bırakmaları ve kollarının gevşemesine izin vermeleri için onlara rehberlik edin.
7. Alın, kaşlar, gözler, yanaklar, çene, omuzlar, göğüs, karın, kalçalar, bacaklar ve ayaklar dahil olmak üzere farklı kas gruplarında ilerlemeye devam edin. Her kas grubu için, öğrencilerin kasları germesini, kısa süre tutmasını ve ardından gerilimi tamamen bırakmasını sağlayın.



Egzersiz 1 - Stres Yönetimi için Progresif Kas Gevşemesi

Materyaller

Öğrenciler için sandalyeler veya rahat oturma yerleri (henüz sağlanmadıysa)

1. Öğrencilere her kas grubunda rehberlik ederken onlara gerilim ve gevşeme arasındaki zıtlığa odaklanmalarını hatırlatın. Egzersiz sırasında deneyimledikleri fiziksel hislere dikkat etmelerini teşvik edin.
2. Tüm kas gruplarını geçtikten sonra öğrencilere birkaç derin nefes almaları ve tüm vücutlarının gevşemesine izin vermeleri konusunda rehberlik edin. Onları kalan gerginlikten kurtulmaya ve vücutlarına yayılan rahatlama hissinin tadını çıkarmaya teşvik edin.
3. Öğrencilerin egzersizden sonra vücutlarının nasıl hissettiğini fark ederek sessizce oturmaları için bir dakika ayırın. Rahatlama düzeylerinde herhangi bir değişiklik veya fark etmiş olabilecekleri herhangi bir değişiklik üzerinde düşünmelerine izin verin.
4. Kısa bir tartışma için kürsüyü açın ve öğrencilerin eğer kendilerini rahat hissederlerse deneyimlerini paylaşmalarına izin verin. Alternatif olarak, deneyimlerini günlüğe kaydetmelerini veya rahatlama durumlarını gösteren bir resim çizmelerini isteyebilirsiniz.
5. Öğrencilere PMR'nin kendilerini stresli, bunalmış veya rahatlamaya ihtiyaç duyduklarında kullanabilecekleri bir teknik olduğunu hatırlatın. Onları bağımsız olarak, evde veya stres azaltmanın fayda görebileceği diğer durumlarda uygulamaya teşvik edin



Alıştırma 2 - Sınıfta Stres Yönetimine Yönelik Rehberli Görüntüler

Materyaller

Öğrenciler için konforlu
oturma yerleri
(sandalyeler veya sıralar)
Kısılabilir ışıklar (varsa)
veya sakin bir atmosfer
yaratmak için alternatif
aydınlatma

İsteğe bağlı: Rahatlama
deneyimini geliştirmek
için yumuşak arka plan
müziği veya doğa sesleri
(ör. hafif enstrümantal
müzik veya doğa sesleri)

İsteğe bağlı: Öğrencilerin
düşüncelerini not
etmeleri için mutfak
eşyaları ve günlükler
yazmak (istenirse)

1. Sınıfta sakin ve rahat bir ortam yaratarak başlayın. Mümkünse ışıkları kısın ve dikkat dağıtıcı unsurları en aza indirin.
2. Öğrencileri bir daire şeklinde toplayın veya masalarında rahatça oturmalarını sağlayın.
3. Öğrencilerinize, stresle baş etmelerine ve daha huzurlu hissetmelerine yardımcı olacak, yönlendirilmiş imgeleme adı verilen bir rahatlama egzersizi aracılığıyla onlara rehberlik edeceğinizi açıklayın.
4. Öğrencilere gözlerini kapatmalarını ve vücutlarını ve zihinlerini rahatlatmak için birkaç derin nefes almalarını söyleyin.
5. Öğrencileri huzurlu ve sakin bir yer hayal etmeye yönlendirin. Plaj, orman, bahçe veya dağ zirvesi gibi örnekler önerebilirsiniz. Hayal güçlerini kullanmaya ve canlı zihinsel görüntüler yaratmaya teşvik edin.
6. Öğrencilerden görselleştirmeye duyularını dahil etmelerini isteyin. Hayal ettikleri yerdeki renkleri, sesleri ve kokuları fark etmelerini teşvik edin. Örneğin, "Hafif dalgaların sesini, teninizdeki güneşin sıcaklığını ve taze çiçeklerin kokusunu hayal edin."



Alıştırma 2 - Sınıfta Stres Yönetimine Yönelik Rehberli Görüntüler

Materyaller

Öğrenciler için konforlu
oturma yerleri
(sandalyeler veya sıralar)
Kısılabılır ışıklar (varsa)
veya sakin bir atmosfer
yaratmak için alternatif
aydınlatma

İsteğe bağlı: Rahatlama
deneyimini geliştirmek
için yumuşak arka plan
müziği veya doğa sesleri
(ör. hafif enstrümantal
müzik veya doğa sesleri)

İsteğe bağlı: Öğrencilerin
düşüncelerini not
etmeleri için mutfak
eşyaları ve günlükler
yazmak (istenirse)

1. Öğrencileri hayal ettikleri yerleri keşfetmeye teşvik edin. Onları sanal bir yürüyüşe çıkmaya, nesnelere dokunmaya ve kendilerini tamamen bu deneyime kaptırmaya yönlendirin.
2. Görselleştirme sırasında öğrencilere taşıyabilecekleri herhangi bir gerginlik veya endişeyi bırakmaları konusunda rehberlik edin. Onları, bu olumsuz duyguların serbest bırakıldığını ve yerini derin bir rahatlama ve sakinlik hissinin aldığını hayal etmeye teşvik edin.
3. Öğrencilerin birkaç dakikalığına kendi huzurlu yerlerinde kalmalarına izin verin, buranın sağladığı huzur ve sükunetin tadını çıkarın.
4. Farkındalıklarını yavaşça sınıfa geri yönlendirerek öğrencileri yavaşça şimdiki ana geri getirin. Onu birkaç derin nefes daha almaya ve gözlerini yavaşça açmaya teşvik edin.
5. Alıştırmanın ardından öğrencilere, eğer kendilerini rahat hissedersen, deneyimlerini yansıtmaları ve paylaşımları için birkaç dakika tanıyın. Bu, kısa bir tartışma yoluyla ya da düşüncelerini bir günlüğe yazmalarına izin vererek yapılabilir.
6. Öğrencilere, kendilerini stresli veya bunalmış hissettiklerinde bu rehberli imgeleme tekniğini kullanabileceklerini hatırlatın ve onları sınıf dışında bağımsız olarak pratik yapmaya teşvik edin.



Alıştırma 3 - Sınıfta Stres Yönetimi için Şükran Çemberi

Materyaller

Öğrenciler için
sandalyeler veya rahat
oturma yerleri (henüz
sağlanmadıysa)

1. Öğrencileri bir daire şeklinde toplayarak veya masalarına rahatça oturarak başlayabilirsiniz.
2. Herkesin minnettar olduğu bir şeyi paylaşabileceği bir şükran çemberi kuracağınızı öğrencilerinize açıklayabilir misiniz?
3. Bir kişi, bir deneyim, hatta basit bir zevk gibi minnettar olduğunuz bir şeyi paylaşarak egzersize başlayın.
4. Öğrencileri bir dakikalığına minnettar oldukları bir şey hakkında düşünmeye teşvik edin.
5. Çemberin etrafında dolaşarak her öğrenciyi şükranlarını yüksek sesle paylaşmaya davet edin. Herkesin minnettarlığının değerli olduğunu ve doğru ya da yanlış yanıt olmadığını vurgulayın.
6. Öğrencileri neye minnettar oldukları ve bunun kendileri için neden önemli olduğu konusunda spesifik ayrıntılar vermeye teşvik edin? Örneğin, "Aileme minnettarım" demek yerine "Aileme minnettarım çünkü onlar beni koşulsuz destekleyip seviyorlar." diyebilirler.
7. Sıranın özel kalmasını tercih eden her öğrencinin seçimine saygı gösterin. Hiç kimse katılma konusunda baskı hissetmemelidir.
8. Her öğrenci paylaştıktan sonra, sınıfı kolektif şükranları kabul etmeye ve takdir etmeye davet edin. Bu, hafif bir baş sallama veya sessiz bir "teşekkür ederim" gibi basit bir hareketle yapılabilir.
9. Zaman kalırsa, öğrencilere takdirlerini ifade etmeleri için ek fırsatlar vermek amacıyla şükran çemberini tekrarlayabilirsiniz.
10. Minnettarlığın zihinsel sağlık üzerindeki olumlu etkisini vurgulayarak ve öğrencileri günlük yaşamlarında şükran alışkanlığını geliştirmeye teşvik ederek egzersizi sonlandırın. Hayatın olumlu yönlerine odaklanmanın stresi azaltmaya ve genel mutluluğu artırmaya yardımcı olabileceğini açıklayın.
11. Öğrencileri, minnettar oldukları şeyleri düzenli olarak yazabilecekleri bir şükran günlüğü tutarak sınıf dışında şükran pratiği yapmaya teşvik edin.
12. Öğrencilere, hayatlarının olumlu yönlerini kendilerine hatırlatmak için gelecekte herhangi bir zamanda sınıf olarak veya bireysel olarak şükran çemberini yeniden ziyaret edebileceklerini hatırlatın.



Co-funded by
the European Union

Bilginin Bütünleşmesi

İlham Alın

Progresif kas gevşemesi

<https://www.verywellmind.com/how-do-i-practice-progressive-muscle-relaxation-3024400>

Dikkatli duyusal

<https://www.happify.com/hd/use-sensory-experiences-to-build-mindfulness/>

Minnettarlık

https://greatergood.berkeley.edu/article/item/gratitude_activities_for_the_classroom

<https://www.colorincolorado.org/gratitude>



Co-funded by
the European Union

Bilginin Bütünleşmesi

Derin Nefes Egzersizi:

Olası sorular: Derin nefes almak sizi nasıl hissettirdi? Stresi yönetmek için günlük yaşamınızda ne zaman derin nefes almayı kullanabilirsiniz?

Dikkatli Duyusal Keşif:

Olası sorular: Dikkatli duyusal keşif egzersizi sırasında neyi fark ettiniz? Farkındalığı ve duyusal farkındalığı sınıf dışında nasıl uygulayabilirsiniz?

Şükran Çemberi:

Olası sorular: Minnettarlık çemberine katılma konusunda en çok neyi takdir ettiniz? Günlük yaşamınızda şükran alışkanlığını nasıl geliştirebilirsiniz?

Ders Sonu Etkinliği

Öğrencilerin her alıştırmadan çıkarılacak bir sonuç üzerinde düşünmelerini ve bunu yazmalarını veya bir ortakla paylaşmalarını sağlayın. Stresi yönetmek ve refahı artırmak için bu teknikleri günlük yaşamlarına nasıl dahil edebilecekleri konusunda onları düşünmeye teşvik edin.

DEĞERLENDİRME

- Öğretmenler bu alıştırmaları en iyi şekilde şu şekilde birleştirebilir:
- Öğrencilere net talimatlar vermek ve egzersizleri modellemek.
- Öğrencilerin yaşına ve ihtiyaçlarına göre çeşitlilik ve uyarlamalara izin vermek.
- Öğrencilerin katılımında kendilerini rahat hissedecekleri güvenli ve destekleyici bir ortam yaratmak.
- Stres yönetimi ve refahın faydalarını güçlendirmek için sınıf içinde ve dışında düzenli uygulamayı teşvik etmek.



ÖZET

DigiSkills projesinin "Eğitim Araç Seti", sınıftaki teknoloji entegrasyonunun çeşitli yönlerini kapsayan, hızla gelişen dijital eğitim dünyasında öğretmenlerin becerilerini geliştirmek için titizlikle tasarlanmıştır.

- Modül 1 eğitimin dijitalleşmesi konusunu ele alıyor, dijitalleşmenin dönüştürücü gücüne ışık tutuyor ve eğitimcileri pedagojik hedeflere ulaşmak için dijital araçlardan yararlanmaya teşvik ediyor.
- Modül 2, çevrimiçi öğretim stratejilerine odaklanır, öğretmenleri sanal pedagojinin incelikleri ile donatır, çevrimiçi öğrenme dinamikleri anlayışını geliştirir ve kapsayıcı dijital öğretim için becerileri geliştirir.
- Modül 3, eğitim içeriği ve çevrimiçi değerlendirmeler hazırlamak için web araçlarına yönelik bir yol haritası sağlayarak eğitimcilerin dijital güvenini ve yeterliliğini artırır.
- Modül 4, dijital portfolyolar aracılığıyla öğrenci motivasyonunun özünü vurgulayarak öğrencileri ölçütler belirlemeye, kilometre taşları üzerinde düşünmeye ve akademik arayışlarını yükseltmek için teknolojiden yararlanmaya teşvik eder.
- Modül 5, bütünsel öğrenci gelişimi ortak misyonunda ebeveynler ve eğitimciler arasındaki ittifakı güçlendirerek ebeveynlerin katılımını amaçlayan işbirlikçi faaliyetleri destekler.
- Modül 6, çevrimiçi eğitimdeki yaygın tuzaklara dikkat çekiyor, bunları aşmak için pragmatik çözümler sunuyor ve sağlam bir dijital öğretim ortamını teşvik ediyor.
- Modül 7, stres yönetiminin temel konusuna değinmekte, eğitimcilere zararlı stresin tetikleyicilerini fark etmeleri konusunda rehberlik etmekte ve onları bunun etkilerini yönetip hafifletmeye yönelik stratejilerle donatmaktadır.

Bu eğitim girişimine aktif katılımınız için en içten şükranlarımızı sunuyoruz.



Co-funded by
the European Union

Avrupa Birliđi tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen grş ve grşler yalnızca yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliđi'nin veya Avrupa Eđitim ve Kltr Yrtme Ajansı'nın (EACEA) grşlerini yansıtmayabilir. Bunlardan ne Avrupa Birliđi ne de EACEA sorumlu tutulamaz.

Ltfen yazdırmadan nce evreyi dşnn.

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



Co-funded by
the European Union