



Edukata

Katılımcı Tasarım Modeli

ÖĞRENME AKTİVİTELERİ TASARIMI KOLAYLAŞTIRICI KILAVUZU

Edukata

Katılımcı Tasarım Modeli

ÖĞRENME AKTİVİTELERİ TASARIMI KOLAYLAŞTIRICI KILAVUZU

Anna Keune, Tarmo Toikkanen, Teemu Leinonen



Aalto University School of Arts, Design and Architecture
Department of Media - Media Lab Helsinki, 2014

© 2014, Anna Keune, Tarmo Toikkanen, Teemu Leinonen

www.edukata.fi



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

The research leading to these results has received funding from the European Union Seventh Framework Programme (FP7/2007-2013) under grant agreement n° 257566.

This document has been created in the context of the ITEC project. All information is provided “as is” and no guarantee or warranty is given that the information is fit for any particular purpose. The user thereof uses the information at its sole risk and liability. The document reflects solely the views of its authors. The European Commission is not liable for any use that may be made of the information contained therein.

Version 3.0

Edukata® is a registered trademark of NP-Ratkaisut Oy.

Teşekkür

Bu çalışma Bir ilgi çekici Sınıf için Yenilikçi Teknolojiler (iTEC) projesi içinde yapılmıştır, Avrupa Komisyonu'nun 7. Çerçeve Programı tarafından ortaklaşa finanse edilmiştir. Bu belge, sadece yazarların görüşlerini yansıtmaktadır ve bu belgedeki bilgilerden yapılabilecek Herhangi bir kullanım için Komisyon sorumlu tutulamaz. Edukata'nın erken versiyonunun Mart 2013 Oulu Kış Okulu süresince test eden öğretmenlere, ve iTEC pilot çalışmalarına katılıp Edukata modelini test eden ve üzerinde yorum yapan ve onunla öğrenme aktiviteleri tasarımı yapan öğretmenler ve öğrencilere sıcak bir şekilde teşekkür.

Yazarlar hakkında



ANNA KEUNE Aalto Üniversitesi, Finlandiya Media Lab Helsinki'den Bir MA ile Bir Yeni Medyada tasarımcısıdır. Halen Indiana Üniversitesi'nde Öğrenme Bilimlerinde doktora okuyor. Katılımcı tasarım ve öğrenme için tasarım üzerine tutkulu.



TARMOTOIKKANEN bir eğitim psikolog ve Helsinki Üniversitesi, Finlandiya derecesi ile öğretmen eğitmenidir. Finlandiya, Media Lab Helsinki, Aalto Üniversitesinde, işbirlikli öğrenme senaryolarında haberleşme kalıplarını incelemektedir ve OER hareketi ve yaratıcı müştereklerin lisanslanması ile şiddetle ilgilenmektedir.



TEEMU LEINONEN Helsinki'de, Aalto Üniversitesi Media Lab Sanat Okulu, Tasarım ve Mimarlık, Yeni Medya Tasarım ve Öğrenme profesörüdür ve burada Öğrenme Ortamları araştırma grubunu o açtı. Teemu webi - gevşekçe birleştirilmiştir küçük parçaları seviyor. Şu anda bu yaklaşımın Küresel entelektüel manzarayı nasıl değişiyor olduğu ile ilgileniyor.

İçerik Tablosu

Teşekkür	5
Yazarlar hakkında	5
Bölüm 1: Edukata'ya Giriş	9
Dâhil olan insanlar	11
Oluşturulan eserleri	12
Bölüm 2: Edukata modeli aşamaları	15
Edukata üyelerini toplayın	16
Bir atölye çalışması hazırlayın	18
Bir atölye çalışması kolaylaştırın	20
Bir atölye çalışmasını yansıtın	24
Öğrenme aktiviteleri oluşturun	28
Bölüm 3: Edukata kaynak köşesi	33
Yapışkan not efsanesi	35
Öğrenme aktivitesi şablonu	36
Örnek öğrenme aktivitesi “yansıtma”	38
Öğrenme aktivitesi derleme kontrol listesi	40
Sözlük	42
Notlar	43

Senaryolar

Edukata

Ders planlama

Öğretim

Bölüm 1: Edukata'ya Giriş

Edukata eğitimcilerin diğer eğitimciler ve okuldaki öğrencilerle birlikte bir katılımcı tasarım sürecini kolaylaştırması bir modeldir. Tasarım süreci, bir senaryo, yenilikçi ve zorlu bir öğrenme ve öğretmenin gelecekte neye benzer olabileceği fikri ile başlar. Senaryolar ilham vericidir, ama gerçekçi sınıf uygulamalarına dönüştürmek genellikle kolay değildir. Tasarım süreci boyunca senaryoyu ele alıp yeni fikirleri, teknikleri, öğretim yöntemlerini ve araçları önümüzdeki dersler ve ders planları ile birleştiren bir öğrenme ve öğretmenin sınıfta nasıl gerçekleştirileceğinin ayrıntılı açıklamaları olan yeni öğrenme aktiviteleri tasarlayacaksınız. Bu kılavuz bunun nasıl yapılacağını Edukata modelini sunarak açıklıyor. Öncelikle eğitimciler ve sertifikalı Edukata kolaylaştırıcıları için yazılmıştır ama herkes rehberi kullanmaya ve Edukata modeline dayalı katılımcı tasarım uygulamaya içtenlikle davetlidir.

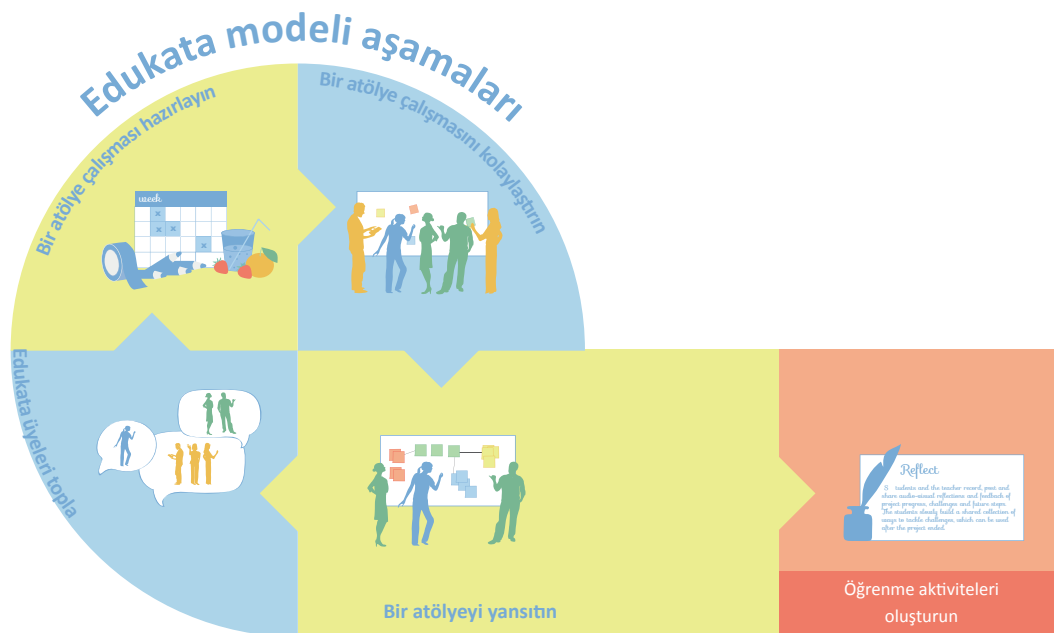
Öğrenciler, farklı hızlarda öğrenirler ve farklı konu alanlarına çekilirler. Öğrenmeyi desteklemek için, başka okul, bilgisayar laboratuvarının işlerliğinin devam etmesi için mücadeleler eder iken bir okul son teknoloji ürünü atölye çalışması kaynakları ile donatılmış olabilir. Her okul bağlamı farklıdır. Benzer şekilde, bir okul ve bir eğitimci için işe yarayan bir tasarım sürecinin başkası için işe yarar olması mutlak değildir. Bu nedenle Edukata modeli, belirli bağlamlarınız için esnekler. Bir başarı garantili adım-adım kılavuz değildir. Bir kişi, kolaylaştırıcıdır, Edukata'yı iyice anlamalıdır ve iyi sonuçlar ile tasarım süreci boyunca katılımcılara yardımcı olmalıdır. Üyeleri toplayın, bir atölye için hazırlayın, bir atölye çalışmasını kolaylaştırın, bir atölye çalışmasını yansıtın ve öğrenme aktiviteleri oluşturun. Doğrusal bir süreç takip ederek, aşamalar arka arkaya yapılabilirken aşamaların tekrarlanmalarını tavsiye ederiz. Zaman çizelgeniz, birlikte çalıştığınız insanların katılabilirliği ve diğer faktörler gerçekleştirebileceğiniz yineleme sayısını sınırlayabilir. Size, sınıfınıza ve okulunuza yararlı olmasını için, Edukata Katılımcı Tasarım modelini meslektaşlarınız ve öğrencileriniz ile yakın işbirliği içinde şekillendirmenizi öneririz.

Katılımcı tasarım bir tasarımdan muhtemelen etkilenecek insanların tasarıma katılmaya davet edilmesi anlamına gelir. Katılım, öğrenme aktivitelerinin nasıl yapılmakta olduğu hakkında bir sözü olma ve bir söze sahip olabilme anlamına gelir. Yorum yapmalarını istemekten tasarım sürecinin şekillenmesinde rol almalarını istemeye kadar değişen farklı şekillerde etkilenenlerin düşüncelerini katabilirsiniz. Katılımcı tasarım, sadece bir şeyleri güzel yapma yolu değil; biz aynı zamanda daha iyi öğrenme aktivitelerinin bu işbirliğinden kaynaklanmasını düşünüyoruz çünkü öğrenme aktiviteleri, onların endişeleri, ihtiyaçları ve istekleri üzerine inşa edilir. Katılımcı tasarım her zaman işbirlikçidir. Edukata imkanı sunan eğitimciler bunun onlara, meslektaşları ile işbirliği yapmak, dijital araçları eğitimsel anlamda anlamlı kullanma fikirleri paylaşmak ve okullarındaki öğretim ve öğrenme kültürünü şekillendirmek için eşsiz bir fırsat sağladığını söylüyorlar.

Edukata modeli, Aalto Üniversitesi, Helsinki Media Lab'da Öğrenme Ortamları araştırma grubu tarafından geliştirilen, bir araştırma-tabanlı tasarım yaklaşım olan bir ampirik test tasarım metodolojisine dayanır. 2011-2013 yılları boyunca Edukata modeli ile tasarlanan öğrenme aktiviteleri 16 Avrupa ülkesinde 2.500'ü aşkın derslikte pilot olarak uygulandı. Öğretmenlerden gelen geribildirim sayesinde, bu aktivitelerin öğretimi, öğrenmeyi ve başarıyı olumlu yönde etkilediğini ve yaratıcılık ve yenilikçilik, eleştirel düşünme ve problem çözme, iletişim ve işbirliği ve yeni okuryazarlık gibi 21. yüzyıl becerilerini teşvik ettiğini gördük. 2013-2014 okul yılı döneminde, Avrupa'da öğretmenler kendi okullarında bağımsız katılımcı tasarım gerçekleştirmek için Edukata modelini kullandılar. Edukata Modeli kolaylaştırıcı rehberini tasarlamayı çıkarılan dersler aktararak onların deneyimleri üzerine inşa ettik.

Pragmatik olarak, Edukata modeline dayalı bir katılımcı tasarım sürecini kolaylaştırma daha uzun bir zaman dilimine yayılan birkaç çalışma saatleri gerektirir. Bir aşamanın her tekrarı için 45 dakika ayrılması iyi bir başlangıç noktasıdır. İyi bir zamanlama, bir dönem başlamadan hemen önce olabilir, ama çalışmalar okul yılı boyunca da gerçekleşebilir. Alan tarzında, süreç boyunca işgal edebileceğiniz bir duvar veya masaya ihtiyacınız olacak.

Rehber kitap üç bölüm olarak düzenlenmiştir. Bölüm 1 (Bu kısım) bu kılavuzda kullanılan önemli terminolojiler ile birlikte Edukata'yı tanıtır. Bölüm 2 Edukata modelini ve yinelemeli aşamalarını sunar ve Edukata'nın nasıl kolaylaştırılacağı üzerinde fikirler sunar. Bölüm 3 öğrenme aktiviteleri bestelemek için bir şablon ve bir sözlük gibi yararlı kolaylaştırma materyalleri içerir. Rehber kitabın bir dijital kopyası ve kolaylaştırıcıyı belgelendirme prosedürleri ve diğer materyaller de dahil Edukata hakkında bilgiler, edukata.fi de online olarak mevcuttur. Edukata öğretme yönteminiz üzerinde yeni bir bakış açısı hayal etmeye ve elde etmeye bir davettir. Tasarım sürecinizin keyifli bir deneyim olmasını dileriz.



Dâhil olan insanlar

Edukata işbirlikçi, katılımcı bir süreçtir. Özünde onların yakın zamanlı gelecek öğretim faaliyetlerini geliştirmek için çalışan bir eğitimciler takımındır.



1 KOLAYLAŞTIRICI, tercihen sertifikalı Edukata kolaylaştırıcısı, tasarım sürecini yürütür ve atölye çalışmalarına öncülük eder. Kolaylaştırıcılar, tasarım süreci için, paydaşları belirleyen ve üyeleri toplayan asıl sorumlu taraftır. Üyelerden istenecek katılım düzeyinde de ilk öneriyi onlar yaparlar. Bu aynı zamanda, tam zamanlı ve yarı zamanlı üyelerinin mevcudiyetine bağlıdır ve zamanla değişebilir. Kolaylaştırıcının, tasarım süreci boyunca dikkatle üyeleri dinlemesi ve ilerlemeye, sürecin etkinliklerine ve üyelerin katılımına ilişkin olarak esnek olması gerekiyor.



1-2 TAM ZAMANLI ÜYE, tasarım süreci boyunca çalışmaya ve tüm aşamalara katılmaya kararlı olanlardır. Tam zamanlı Edukata üyeleri, tasarım sürecini gerçekleştirmede kolaylaştırıcıya katılırlar. Kolaylaştırıcıya yardım etmek için, özellikle atölye yansımaları sırasında tüm Edukata aşamalarına katılırlar. İdeal olarak, onlar öğrenme aktiviteleri tasarımı ile ilgilenirler ve onlar diğer eğitimciler, öğrenciler, okul müdürleri ve veliler gibi paydaşlardır.



3-5 YARI ZAMANLI ÜYELER tasarlanan öğrenme aktivitesinden etkilenmiş olanlardır ve bunlardan atölye çalışması aşamalarına katılmaları istenir. Yarı zamanlı Edukata üyeleri de öğrenme aktiviteleri tasarımı paydaşlarıdır. Onlar tasarım süreci boyunca değişebilir ya da aynı kalırlar ve tasarım sürecine farklı seviyelerde katılırlar. Örneğin, onlardan atölye çalışmalarına ve atölye çalışmaları yansımalarına veya sadece atölye çalışmalarına katılmaları istenebilir. Onların katılımı duruma, bağlama ve kolaylaştırıcı ve tam zamanlı üyelerin niyetlerine bağlıdır. Eğer zaman varsa ve herkes katılmak için motive edilmiş ise, daha yüksek katılım sağlamayı ve yarı zamanlı üyeler için katılım fırsatlarını artırmayı öneririz.

Olusturulan Eserler

Edukata tasarım sürecinde, tasarım zorluklarını tanırırsınız, bu sorunlara hitap edecek tasarım fırsatlarını belirlersiniz ve ilham verici ve bağlama özel öğrenme aktiviteleri tasarlamak için yararlı kaynakları bulursunuz. Tüm eserlerin örnekleri edukata.fi adresinde online olarak bulunmaktadır.



SENARYOLAR

Öğrenme ve öğretmenin nasıl olabileceğine dair yenilikçi ve zorlu fikirler.



ÖĞRENME AKTİVİTİLERİ

Öğrenme ve öğretmenin sınıfta nasıl yapılacağına dair detaylı açıklaması



ÖĞRENME HİKÂYELERİ

Öğrenme aktivitelerinin birlikte bir derste nasıl kullanılabileceği örnekleri



TASARRIM ZORLUKLARI

Öğrenmeyi engelleyen ve aktivitelerle ele alınabilen koşullar.



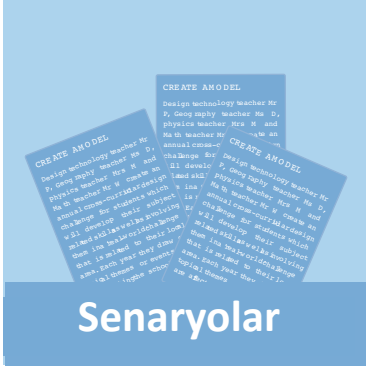
TASARRIM ZORLUKLARI

Öğrenmeyi destekleyen ve öğrenme aktiviteleriyle vurgulanabilir koşullar.

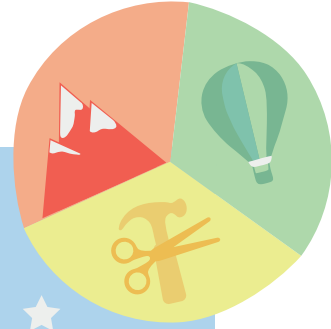


FAYDALI KAYNAKLAR

Öğrenme aktiviteleri için yararlı olabilir araçlar, hizmetler, insanlar ve olaylar.



Senaryolar



Edukata

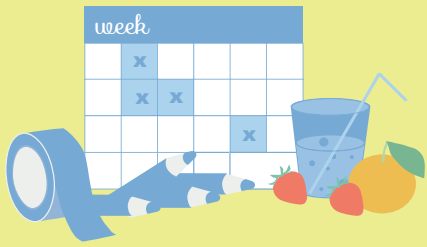


Ders planlama



Öğretim

Bir atölye çalışması hazırlayın



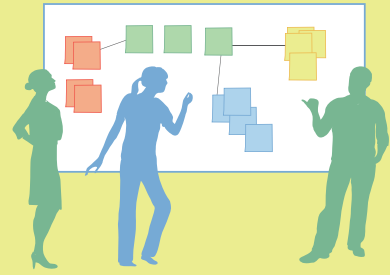
Bir atölye çalışmasını kolaylaştırın



Edukata üyeleri topla



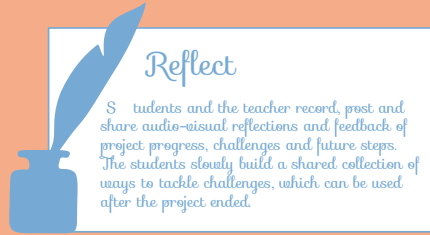
Bir atölyeyi yansıtın



Bölüm 2: Edukata modeli aşamaları

Edukata eğitimciler için bir katılımcı tasarım süreci modelidir. Model beş aşamayı içerir. Okulunuzun bağlamına uyan benzersiz bir tasarım süreci oluşturmak için aşamaları birleştirebilirsiniz.

Resimde gösterilen aşamaların 2-5 tekrarını gerçekleştirmenizi öneririz. Onlar birbiri ardına ya da bağlamınıza daha iyi hizmet edecek şekilde başka bir sırayla yer alabilir. Tekrarlama sayısı seçilen zaman ölçeğine ve tasarım sürecinin kapsamına bağlıdır. Bazı parçalar sonraki tekrarlar da atlanabilir. Örneğin, daha sonra tekrarlar da ilave üye toplamaya gerek olmayabilir. Süreç tasarlanan öğrenme aktivitelerinin kompozisyonu ve dokümantasyonu ile biter.



**Öğrenme aktiviteleri
oluşturun**

Edukata'ya üyeler toplayın



Bu aşamada öğrenme aktiviteleri tasarımında birlikte işbirliği yapacağınız insanları, tam zamanlı ve yarı zamanlı üyeler olarak toplayın.

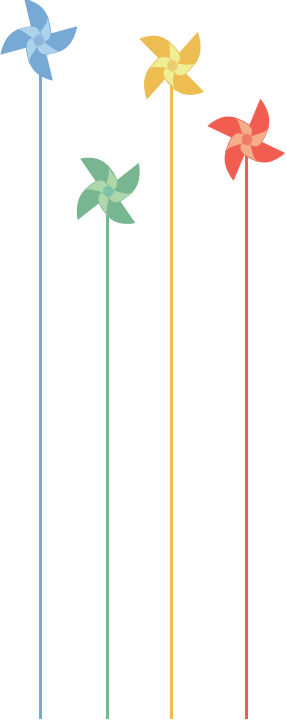
Onların sürece katılımları zamanla değişebilmesine rağmen, ne kadar miktar ve ne kadar süre için yarı zamanlı üyelerin çalışmaya dâhil olacağı ve onların katılımının nasıl sürdürülebileceğinin ve katılımlarının yer alan herkes için nasıl değerli olabileceğinin bir ilk tahminini yapacaksınız.



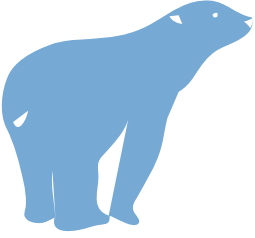
TAM ZAMANLI ÜYELER TOPLAYIN - Özel tam zamanlı üyeler: diğer eğitimciler, Okul yönetim kurulu üyeleri, öğrenciler, veliler veya bunların bir karışımı olarak kimi katılmaya davet edeceğinizi dikkatle düşünün. Ekibinizde yer almasını istediğiniz bir ya da iki kişiye ulaşın. Bunlar düzenli Edukata aşamalarına katılacaklardır.



YARI ZAMANLI ÜYELER TOPLAYIN - Tam zamanlı üyelerinizin takımıyla birlikte, yarı zamanlı olarak katılmaları için kimi davet edeceğinizi dikkatlice düşünün: diğer eğitimciler, okul yönetim kurulu üyeleri, öğrenciler, veliler veya bunların bir karışımı. Yarı zamanlı üyeler, zamanla değişebilir ve alımlar birden fazla gerçekleşebilir ve tasarım çalışmaları sona gelene kadar devam edebilir. Tüm yarı zamanlı üyelerin tasarımda bir payı olmalı ve katılım sağlamaları için motive edilmelidirler. Okulda Edukata modelini kolaylaştırmada, Özellikle eğitimcilerin işbirliğinin henüz yaygın olmadığı okullarda veya sınıf düzeyi tasarımlarını okul düzeyine yükseltmeyi planladığınızda okul liderliği desteği yararlı olabilir.

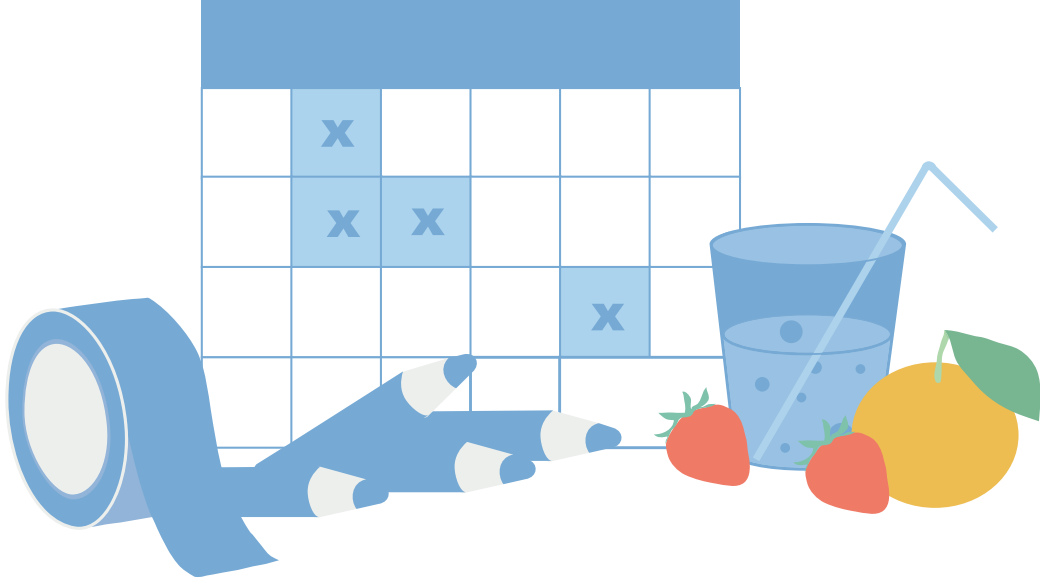


KATILIM DÜZEYLERİ – İyi tasarım sonuçları sağlamak için, tasarımdan muhtemel etkilenecek olanların düşüncelerini duymanız ve düşüncelerini tasarım sürecine yönlendirmek için bir yol bulmanız gerekir. Tam zamanlı üyelere, yarı zamanlı üyelerin ne kadar süreyle ve ne zaman yer almaları gerektiğini danışın. Ayrıca yarı zamanlı üyelerin nasıl dâhil olacağını ve düşüncelerini duyurmalarını nasıl sağlayacağını düşünün. Değişken ölçüde, minimum katılımcı devam eden çalışmalara yorum yapıyor olabilir ve tasarım çalışmaları planlamasına katılan üyelerin maksimumu yarı zamanlı olabilir. En hakiki katılımı gerçekleştirmek için ikincisini hedeflemeyi tavsiye ederiz. Örneğin, atölye çalışması yansıtma çalışmalarını, yarı zamanlı üyeler için açabilirsiniz veya onlara atölye çalışması yansıtma çalışmalarını belgelemelerini okumalarını ve yorum bildirmelerini teklif edebilirsiniz. Yarı- zamanlı ve tam zamanlı üyelerin katılımını belirlemeden önce ümit edilen minimum katılıma karar vermek iyi bir fikir olur, böylece beklentilerinizi açık bir şekilde onlarla görüşebilirsiniz.



KATILIMI SÜRDÜRME - Tam zamanlı ve yarı zamanlı üyelere değer verin. Potansiyel üyelere yaklaşmadan önce onlardan ne öğrenmek istediğinizi ve onlar katılmakla ne öğrenebileceklerini düşünün. Örneğin, öğrenciler okulda yapılan aktivitelerin eğitimciler tarafından oluşturulduğunu ve farklı öğrenme ve öğretme yaklaşımlarına dayandığını öğrenebilirler. Onlardan tercih ettikleri katılım biçimlerini öğrenebilirsiniz. Onlarla birlikte gençlerin uygulamalarını müfredat gereksinimleri ile bağlama yollarını bulabilirsiniz. Kendi ihtiyaçlarına hizmet vermekte olan bir süreç genellikle insanları katılmaya devam etmeye motive eder. Üye toplarken sizin ve muhtemel üyelerinizin potansiyel öğrenmelerinizi görünür yapın. Süreciniz boyunca, süreç üzerinde sahipliklerini destekleyin ve niyetlerinizi dinletin ve üye toplarken üyelerin ilgi alanlarını ve bilinen hedeflerini kabul edin. Buna ek olarak, eğer öğretmenler salonu gibi, halka açık bir yer ayarlayabilirseniz, başkaları da neler olduğunu görebilir. Bu devam eden katılımı teşvik edebilir ve sürdürebilir ve ilave üyeler toplamak için bir yol olabilir.

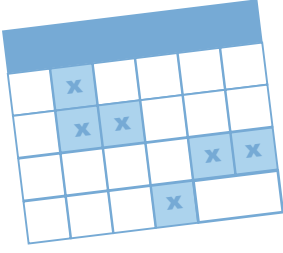
Bir atölye çalışması hazırlayın



Bir atölyeyi kolaylaştırmak için hazırlanmak, geri dönüp bakmak isteyeceğiniz ve tasarım çalışmalarını motive edip ve enerji verecek ilham verici bir senaryo, yol gösterici bir fikir ya da başka ilham kaynağı seçmeyi içerir. Pratik yönlerin de dikkate alınması gerekir, örneğin, atölye çalışması ne zaman ve nerede gerçekleşiyor ve bir atölye çalışmasını kolaylaştırmak için ihtiyacınız olacak materyal çeşitleri.

CREA TE A MODEL
Design technology teacher Mr. P.G. and physics teacher Ms. D. and math teacher Mr. W. create an annual cross-curricular design challenge for students which will develop their subject related skills as well as involving them in a 'real world' challenge that is related to their local area. Each year they draw on topical themes or events that are affecting the school...

İLHAM KAYNAĞI – İlham kaynağı olacak bir fikir, bir senaryo, bir hikaye başka bir öğretmenin bir deneyimi veya mevcut öğrenme aktivitesi için, arkadaşlara sorun, depoları tarayın veya çevrimiçi araştırma yapın. İlham almak için edukata.fi'ye online bakın. Ayrıca önce okulun ya da öğretmenlerin mevcut pedagojik ve / veya BİT olgunluk seviyesini tahmin edebilir ve daha sonra bu olgunluk düzeyini biraz aşan senaryoları bulabilirsiniz. Olgunluk seviyesinin tahmin edilmesinde yardımcı olabilecek araçları ve teknikleri Edukata.fi'den online bakın. Önce bir ilham kaynağı bulabilirsiniz ve daha sonra ilgilenen arkadaşları toplayabilirsiniz veya önce takımınızı bir araya getirebilir ve daha sonra birlikte ilham kaynağına karar verebilirsiniz.



ÇALIŞMA SAATLERİNİ BELİRLEME - Yarı zamanlı ve tam zamanlı üyelerle 2 ila 4 atölye çalışmasını ve tam zamanlı ekip üyeleri ile aynı sayıda atölye çalışması yansıtmasını kolaylaştırmanızı tavsiye ederiz. Her şey bir günde yapılmamalı. Fikirlerin olgunlaştırılması için yineleme arasındaki molalar yararlı olabilir. Planlanan atölye çalışmasından önce davetiyeleri iyi iletin. Potansiyel üyelere atölye çalışmasından kısa bir süre önce de, etkinliklerin hatırlatılması, ilginizi, onlara ve onlara yapılan yatırıma ve onların yaptıkları katkılara bağlılığınızı gösterir. Tüm atölye ve atölye çalışması yansıtmasını vaktinden önce, kolaylaştırma ve yansıtma arasında dönüşümlü olarak zamanlayabilirsiniz. Seçenek olarak ise, programın ve aktivitelerin tasarımında yarı zamanlı takım üyelerinin bir sözünün olup olmaması ve olacaksa nasıl olmasını istediğinizi düşünebilirsiniz. Edukator'u kolaylaştıran bir öğretmen şunu önerdi: "gündeme karar verirken öğretmenlere daha fazla söz hakkı verin. Bu şekil daha fazla motive edicidir ve daha büyük olasılıkla devamlı olur." Her halükârda, yarı zamanlı üyeler ile ilk etkileşimleri planlamayı tam zamanlı üyeler ile birlikte yapın. Takip eden diğer atölyeler daha sonra, yarı zamanlı üyeler ile işbirliği içinde, gündem tasarımında onlara bir söz hakkı sunarak planlanabilir.

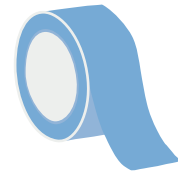
YERİ - Yapışkan notlar ve kâğıtlar eklemek için bir beyaz tahta, bir duyuru panosu, düz duvar veya bir tablo gibi bir konum bulun. Herhangi bir düz duvarı anti statik beyaz tahta kâğıdı ile bir beyaz tahtaya dönüştürebilirsiniz. Mümkünse, devam etmekte olan işi bir sonraki atölye çalışmasına kadar başkaları tarafından dokunulmamış kalmasına çalışın. Tasarım çalışmaları için gerekli temel araçları elde etmeye çalışın (aşağıya bakınız).



4 RENK YAPIŞKAN - NOTLAR



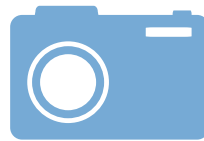
İŞARETLEYİCİLER / KALEMLER



YAPIŞTIRICI BANT



MAKAS



KAMERA

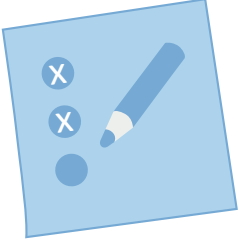


YİYECEK VE İÇECEK / APERATİFLER

Bir atölye çalışması kolaylaştırın



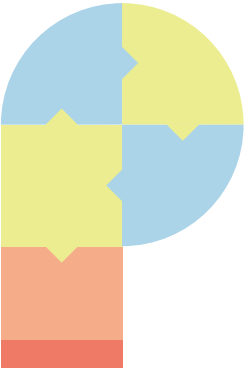
Bir atölye çalışması kolaylaştırma, paydaş seslerini duyurma yöntemi olarak Edukata'nın önemli bir parçasıdır. Tam zamanlı ve yarı zamanlı üyeler ile bir atölye çalışması kolaylaştırın. İdeal olarak her atölye çalışması yinelemesinin farklı bir odağı vardır: tasarım zorlukları, tasarım olanakları, yararlı kaynaklar ve öğrenme aktiviteleri. Öğrenme aktiviteleri yinelemeli sürecine rehberlik etmek için ilham verici bir senaryo ile başlayın. Her atölye çalışmasının amaçlarının ve motivasyonlarının açık olmasını sağlayın. Çalışmaların organize ve erişilebilir olmasını sağlamak için farklı renkli yapışkan notlar kullanın. Her atölye çalışmasını belgeleyin.



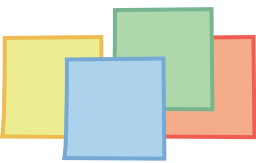
HAZIRLIKLI OLUN – Bir çalıştayın amacı tam zamanlı ve yarı zamanlı tüm üyeler ile birlikte, öğrenme aktiviteleri için tasarım zorlukları, tasarım olanakları, yararlı kaynaklar ve fikirler belirlemektir. Çalıştay için seçilen odaklanma ile bir atölye çalışmasına başlamadan çok daha önceden: tasarım zorluklarını tanıyarak, tasarım fırsatlarını belirleyerek gelin veya yararlı kaynaklar ve / veya öğrenme aktiviteleriyle gelin. Yarı zamanlı üyeler geldiğinde atölyenin odağını ve genel tasarım sürecinin hedefini açıklayın. “Tasarım sorunu”, “tasarım fırsatı”, “yararlı kaynaklar”, “senaryo” ve “Öğrenme aktiviteleri” terimlerini herkesle tartışın. Kaynak köşesinde, sık sık kullanılan bir terimler sözlüğü bulabiliyorsunuz. Herkesin atölye çalışması sırasında herhangi bir noktada tekrarlaması için sözlüğü duvar alanına yapıştırabilirsiniz.



BİR ÇALIŞTAYI SIRASINDA – Daha önce seçtiğiniz ilham verici senaryo ile başlayın. Senaryo ile tasarım çalışmaları yoluyla size ilham ve rehberlik etmeyi amaçlanmakta iken, senaryonun bazı bölümleri kaldırılabilir ve yeni fikirler dâhil edilebilir. Bu tamamen neyin siz ve bağlamınız için işe yaradığına bağlıdır. Takım üyelerinizi ve bağlamınızı takip edin ve değişimlere açık olun. Mümkün olduğunca az yargılama ile görüşleri teşvik edin ve kabul edin ve her şeyi kaydedin.



TEKRARLAMALI İLERLEME – Senaryodan Öğrenme Aktivitelerine kadar ilerleme farklı odak noktalarını benimsemeyi gerektirir. Tasarım zorlukları, tasarım olanakları, yararlı kaynaklar ve öğrenme aktiviteleri aramanız gerekir. Edukata modeli fazlarının birkaç tekrarını gerçekleştirmenizi öneririz. Her atölye için, bir odağın benimsenmesini tavsiye ederiz. İlk tasarım zorluklarına sonra tasarım olanaklarına, daha sonra kullanışlı kaynaklara ve son olarak öğrenme aktivitelerine odaklanarak odaklanılan noktayı yavaş yavaş bir atölye çalışmasından diğerine taşıyın. Takıma belirli bir yön üzerinde odaklanmaya rehberlik ederken, ayrıca diğer tür fikirlerin de ortaya çıkmasını sağlayın.



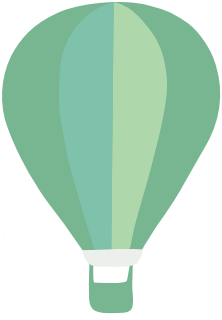
ÇALIŞMAYI ORGANİZELİ VE ERİŞİLEBİLİR TUTUN her odaklanma için farklı renklendirilmiş yapışkan notlar kullanmak sureti ile. Renk kodlaması genel resmi görmek için yararlı bir kısayoldur. Dört odaklanma (tasarım zorlukları, tasarım olanakları, yararlı kaynaklar ve öğrenme aktiviteleri) renk kodu önerileri ile bir yapışkan not efsanesi kaynak köşesinde bulunur. Bir atölye çalışması süresince herkesin kolay erişip bakacağı bir duvar alanına yapıştırın.



TASARIM ZORLUKLARI senaryoya adapte ettiğinizde öngörebileceğiniz engellerdir. Tasarım zorlukları belirlemek için sorun: Neden siz veya bir meslektaşınız bir senaryoya 'hayır' demek ister? Tasarım zorluklarının öğrenme zorlukları veya öğrenme hedefleri ile aynı olmadığını unutmayın. İşte bizim tasarım sürecinde gördüğümüz bir kaç örnek zorluklar (edukata.fi'de daha fazlasını online bulabilirsiniz).

- . İlgili yerine daha çok, arkadaşlığa dayalı olarak öğrenci takımları oluşturuluyor ve işsiz katılımcılar takımlarda bulunuyor.
- . Bireysel değerlendirme zaman alıcıdır.
- . Medya üretim süreçleri karmaşıktır.

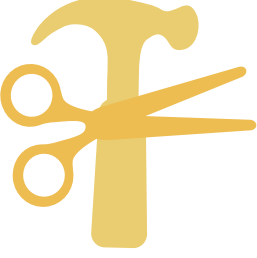
Bazen, belirli zorlukların aşılması imkânsız görünüyor. Onları bir tarafa kaldırın ve senaryonun imkânsız zorluklar getiren bu parçalarını kaldırmış olsaydınız durumun nasıl görüneceğini düşünün. Tasarım zorluklarını kırmızı yapışkan notları kullanarak belgeleyin (Kaynak köşesindeki şablona Bkz.).



TASARIM FIRSATLARI tasarım zorluklarını içinden ve etrafından aşma yollarıdır. Bu, öğrenme aktivitelerini düzenlemeye kılavuzluk edecek başka bir eğitmenin mevcut uygulamaları veya basit geçici çözümler olabilir. İşte belirlediğimiz birkaç tasarım fırsatları örnek türü (daha fazla online bilgiyi edukata.fi'dan bulabilirsiniz):

- . Öğrenci ilgisine dayalı takımlar oluşturun.
- . Öğrenme başarılarını ve öğrenme seyahatlerini görselleştirin.
- . Kılavuzluk ve hızlı dokümantasyonu destekleyin.

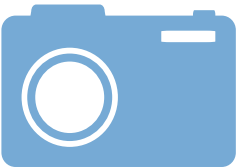
Bir tasarım zorluğunu gidermenin birden fazla yolu her zaman vardır. Tasarım olanaklarının belirlenmesi sırasında yaratıcı olun ve sorun: belirli bir zorluğun ilgili olmaması için nasıl ortam değişikliği olabilir? Tasarım olanaklarını belgelemek için yeşil yapışkan notlar kullanın (Kaynak köşesindeki şablona bakın.) .



FAYDALI KAYNAKLAR kullanabileceğiniz ve bir senaryoyu gerçekçi bir sınıf uygulaması haline getirmek için yararlı olabilir araçlar ve diğer kaynaklardır. Bunların örnekleri bir bilim müzesi veya bir gözlemevi ile yakın bir ilişki, okulun bir ahşap atölyesi veya akıllı telefonlar ve tabletler gibi öğrencilerin kişisel dijital araçları olabilir. En az bir atölyede kullanabileceğiniz yararlı kaynakların belirlenmesi üzerine odaklanın. Mevcut tüm yararlı kaynakların envanterini oluşturmaktan daha ziyade, bunlardan, sınıfta ve / veya okulda senaryoyu öğretme ve öğrenmenin temel bir bileşeni yapmak için yararlı olacağını düşündüklerinize odaklanın. Kaynakları belgelemek için sarı yapışkan notlar-kullanın. (Kaynak köşesindeki şablona bakın.)

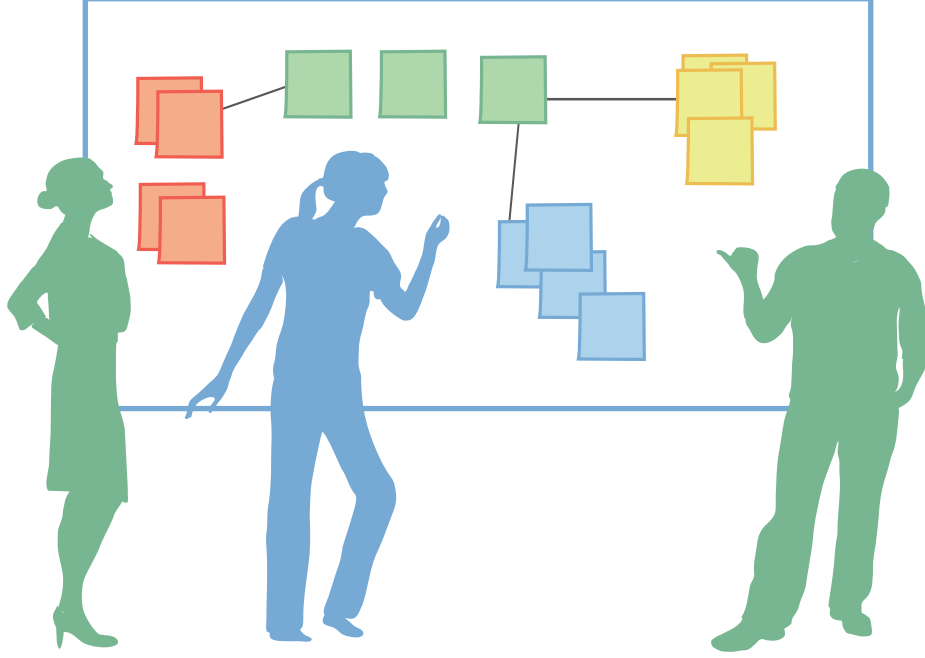


ÖĞRENME AKTİVİTELERİ sınıfta öğrenme ve öğretmenin nasıl gerçekleştirileceğinin ayrıntılı açıklamalarıdır. Ayrıntılı açıklamalar belirlenen tasarım fırsatları ve kullanışlı kaynaklar üzerine inşa edilerek, öngörülen tasarım zorluklarına hitap eder. Öğrenme aktiviteleri, aktivite hakkında genel bilgi, teknoloji kullanma fikirleri, öğretmenler ve öğrenciler için motivasyonlar ve aktivitenin özellikleri hakkında ayrıntılı bir açıklama içerir. öğrenme aktiviteleri hazırlamak için bir şablon bu kılavuzun Kaynak köşesinde, ve edukata.fi adresinde online yüksek kaliteli öğrenme aktiviteleri örnekleri bulabilirsiniz. Öğrenme aktiviteleri oluşturmaya geçmeden önce en azından bir atölyeyi eğilimli olanlarla birlikte öğrenme aktivitelerini yapılandırmaya ayırın. Senaryoyu küçük parçalar halinde bölmekle başlayın. Senaryo oluşturan en küçük görevler nelerdir? En önemli olduğunu ve bağlamınız için oldukça zorlayıcı olduğunu düşündüklerinize öncelik verin. Öğrenme aktivitelerini belgelemek için mavi yapışkan notlar-kullanın. (Kaynak köşesindeki şablon bakın.)

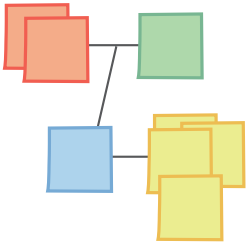


BİR ATÖLYEYİ KAPATMADAN ÖNCE - Yapışkan-notlar, duvardan düşebilir veya bir sonraki atölyenizden öncesi başka birinin duvar alanına ihtiyacı olabilir. Her atölye sonrası duvarın fotoğrafını çekin. Bir sonraki atölye henüz planlanmış değilse, sonraki toplantının ne zaman olmasını istediklerini herkese sorun. Daha sonra bir sonraki atölyede ne yapacağınız ve bunun için nasıl hazırlanacağınız hakkında konuşun. Ayrıca, yarı zamanlı üyelere tasarım çalışmasına katılmayı başkalarına tavsiye edip edemeyeceklerini sorun. Yarı zamanlı üyelere atölyeye katılımlarının ötesinde (Örneğin, atölye yansımalarına katılarak veya online atölye özetlerini veya atölye yansımalarını yorumlayarak), tasarım sürecine katılma fırsatı vermek isterseniz onları, atölyeyi kapatmadan önce davet edin.

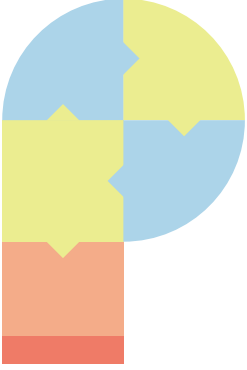
Bir atölyeyi yansıtın



Bir atölye çalışmasını yansıtmak, bir sonraki atölyeye ve öğrenme aktivitelerini oluşturmaya bir temel oluşturduğu için bir atölye çalışması yapmak kadar önemlidir. Bir adım geri gelin ve tam zamanlı takım üyeleri ile işbirliği içinde bir atölyeyi düşünün ve özetleyin. Bir önceki atölye sırasında belgelendirilmiş olan tasarım zorlukları, tasarım olanakları, yararlı kaynaklar ve / veya öğrenme aktivitelerini özetleyin ve gruplayın. Bu çalışma tekrarlamalıdır ve dört odak: zorluklar, fırsatlar, kaynaklar ve öğrenme aktiviteleri üzerinden ilerlemektedir. Çalışmalarınızı belgeleyin ve başka bir atölyeyi kolaylaştırmadan veya öğrenme aktiviteleri oluşturmadan önce geribildirim istemek için yarı zamanlı üyeler ile paylaşın.



ÖZETLEYİN VE KÜMELEYİN – önceki atölyeyi yansıtmak ve özetlemek için tam-zamanlı takım üyeleri ile bir araya gelin. Atölyeden mümkün olduğu kadar hemen sonra hafızalar taze ve kolayca konuşmaları hatırlamanız mümkün iken toplanmanızı tavsiye ederiz. Belgelenmiş notları okuyun ve örneğin, benzer tasarım zorlukları, tasarım olanakları, yararlı kaynaklar ve öğrenme aktivitelerini birlikte kümeleyerek sıralayın. Örneğin, tasarım olanaklarını çözümü oldukları tasarım sorunlarına bağlayarak kümeler arasında bağlantılar çizin.



TEKRARLAMALI İLERLEME - atölyelerin odaklanmasında yaptığınız değişiklik gibi, bir atölyedeki yansıtma odaklarında da değişiklik yapabilirsiniz. İşiniz tekrarlamalıdır ve sürekli ilerlemektedir. Tanınan tasarım zorluklarından tasarım fırsatlarına, yararlı kaynaklara ve son olarak öğrenme aktivitelerine giden yöntemle çalışmaya devam edin. İşte her biri için göz önünde bulunduracağınız bir kaç şey:

Ayrı tutmak için ayırın - benzersiz ve zıt tasarım zorluklarını ayrı tutarak. Özellikle yararlı kaynaklar ile ilgili olarak, belli bir kaynak türünün baskın olup olmadığı hakkında düşünün. Eğer öyleyse, belirtilmeyen ama yararlı olabilecek diğer kaynakları düşünün.

Benzerlikleri gruplandırın - benzer veya tamamlayıcı tasarım zorluklarını yapışkan notlarını daha yakın bir araya getirerek.

Kısa ve kesin başlıklar oluşturun - her bir zorluklar, fırsatlar, yararlı araçlar ve öğrenme aktiviteleri grubu için. Bu, etkili çalışma ilerlemesini destekler, çünkü yarı zamanlı takım üyelerine geri döndüğünüzde zihinlerini yenilemek için bu başlıklar, önceki atölye hakkında size yardımcı olacaktır. Yapışkan notları başlık ile değiştirin. Bir okul düzeyinde değişimi etkilemekle ilgileniyorsanız, aynı tür zorluklardan, fırsatlardan, kaynaklardan veya aktivitelerden kaç kez söz edildiğini ve / veya bahsedilen kaç özelliğin aynı başlık altında gruplandırıldığını belgelemeniz yararlı olabilir. Başlığın yanına numarayı eski yapışkan notları çıkarmadan önce not edin.

Detaylandırma lehinde veya aleyhinde karar verin - Bir tasarım zorluğu, tasarım fırsatı, yararlı kaynak veya öğrenme aktivitesi hakkında tam zamanlı ve / veya yarı zamanlı takım üyelerinden daha fazla bilgi veya açıklamaya ihtiyacınız olup olmadığını dikkate alarak.

Sıralayın ve öncelik sırasına koyun - muhtemelen ulaşacağınız çok sayıda zorlukları, fırsatları, yararlı kaynakları ve aktiviteleri. En üst sırada yer alanlardan başlayın.

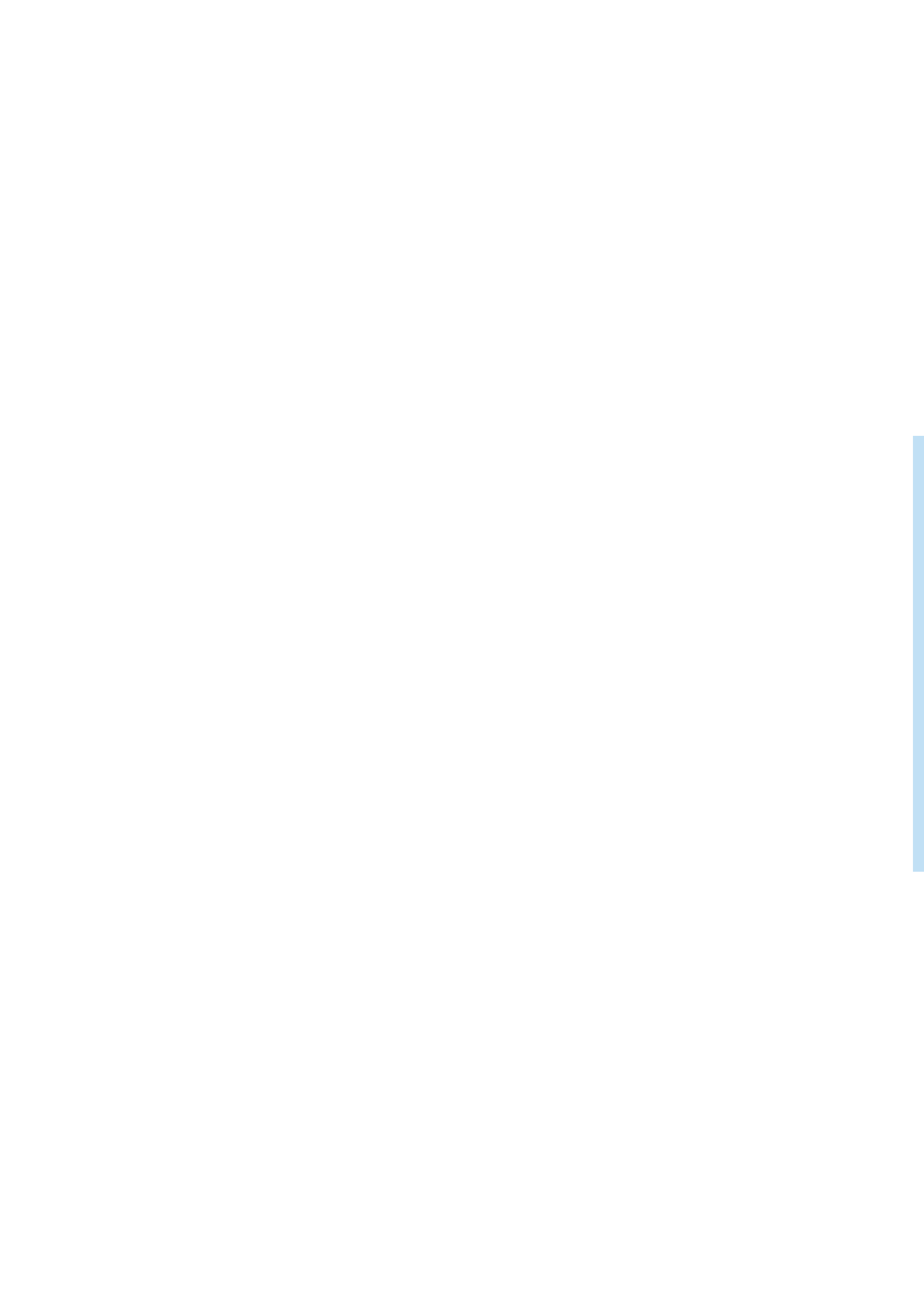
Bu ipuçları ayrıntılı değildir. Kendi tekniklerinizi oluşturun ve daha fazlasını online arayın.



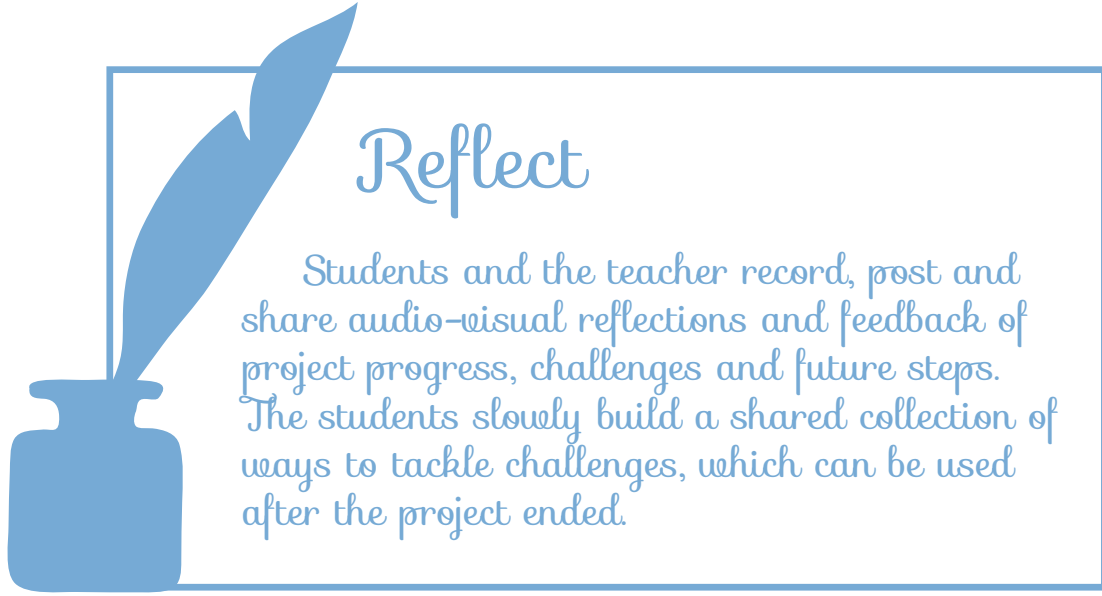
ÇALIŞMANIZI BELGELEYİN VE PAYLAŞIN – İŞİNİZİ İşinizi takip etmek için, devam eden işinizin fotoğrafını çekin. Ayrıca tasarım zorlukları, tasarım olanakları, yararlı kaynaklar ve öğrenme aktiviteleri başlıklarını paylaşımlı bir elektronik tabloya girebilirsiniz. Bunun için, işbirlikçi online düzenleme araçlarını kullanmanızı tavsiye ediyoruz çünkü bu yolla iş yoğunluğunu tam zamanlı üyeler arasında bölebilirsiniz ve çalışma sürecinizi yarı zamanlı üyeler ile kolayca paylaşabilirsiniz.



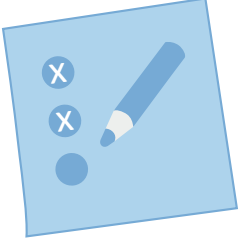
KATILIMCILARI İŞE KATIN - özetleri yarı zamanlı üyelere yorumları için aktarın. Bir sonraki atölye gündemini de ekleyin ve herkesi ekleme ve düzenleme yapmaya davet edin. Sürece katılabilecek ya da katılmaya davet edilmesi iyi olacak başka kimsenin olup olmadığını sorun. Çevrimiçi işbirlikçi düzenleme araçları atölye dokümantasyon ve yansıtma paylaşımı için iyidir çünkü birçok kişi tarafından senkron ve asenkron düzenlenebilirler ve görüş ve düzenlemelerin geçmişi saklanabilir.



Öğrenme aktiviteleri oluşturun



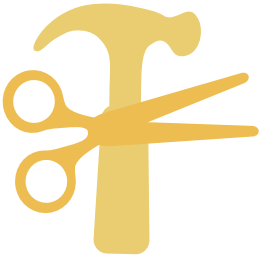
Öğrenme aktiviteleri öğrenme ve öğretmenin sınıfta nasıl gerçekleştirileceğinin ayrıntılı açıklamalarıdır. Bunlar, Edukata modeline dayalı işbirlikçi ve katılımcı tasarım süreci sırasında geliştirilen yegâne eserlerdir. Genel olarak, öğrenme aktivitelerinin tek bir görev veya ders saatinden daha büyük, ancak dersin tamamından daha küçük olduğu düşünülmektedir. Onlar birbiriyle kesişebilirler ve bir dersin birçok yönlerini ve görevleri etkileyen bir çalışma yöntemi olabilir. Her öğrenme aktivitesi bir eğitim bağlamında gerçekleştirilebilen bir zorlu faaliyeti açıklamalıdır. Onlar tasarım sürecinden çok sonra başkaları tarafından ve sizin tarafınızdan kullanılacak şekilde oluşturulmalıdır. Bir öğrenme aktivite şablonuna bu rehber kitabının Kaynak köşesinde, ve dijital öğrenme aktivite şablonuna edukata.fi'den online erişebilirsiniz. Şablon yol gösterici bir çerçevedir. Eğer farklı şeyler yapmak için bir nedeniniz yoksa onu kullanın. Kaynak köşesi ayrıca örnek olarak, bir öğrenme aktivitesi içerir ve edukata.fi'da online ek örnekler bulabilirsiniz. Bu aşama öğrenme aktiviteleri oluşturmak için yararlı ipuçları içerir.



YAZMAK İÇİN HAZIRLANMAK - ve iş yükünün paylaşımı, örneğin, yazma sürecine katılan herkesten bir aktivite yazmasını veya online düzenleme araçları ile, her aktiviteyi işbirliği ile yazmasını isteyerek. Devam eden çalışmada sık sık paylaşım ve yorum için planlama yapmanızı tavsiye ederiz. Yazma sürecine başlamadan önce atölye (ler) ve yansıtma (lar) esnasında geliştirilen yapışkan notlar planınının bir atölyedeki tüm önemli yönleri kapsamasını sağlamak için kaynak köşesindeki öğrenme aktiviteleri şablonunu kullanın. bakış açılarının eksik olması durumunda, kaynak köşesindeki öğrenme aktivitesi kompozisyon kontrol listesini kullanarak fikirlerinizi genişletmeye çalışın.



ESASLAR - Her öğrenme aktivitesi için, tanımlayıcı bir başlık, bir açıklayıcı görüntü ve aktivitenin vurgulamalarını sunan 2-3 cümle uzunluğunda özete yer verin. Bu, başından itibaren aktivitenin ne hakkında olduğunu, insanların anlamalarına yardımcı olur. Açık ve anlaşılır bir metin yazın ve öğrenme aktivitelerini yazın böylece onlar, yazmış olabileceğiniz diğer öğrenme aktiviteleri olmaksızın bağımsız olarak kullanılabilir. Tam zamanlı üyeleri öğrenme aktivitelerini mutlu bir şekilde yayınlayacak ve paylaşacak kadar iyi yazmaları için teşvik edin. Öğrenme aktivitenizin paylaşımını daha fazla desteklemek için, aktiviteyi mümkün olduğunca (konu ve sınıf spesifik olmayan) genel olarak yazmaya çalışın. Örneğin, kaynak köşesi “Yansıtma” adlı, matematik, tasarım ve teknoloji veya dil vb. öğrenme konuları gibi çeşitli yelpazedeki konular için kullanılacak olan bir örnek öğrenme aktivitesi içerir.



YARARLI KAYNAKLAR İÇİN FİKİRLER – bir aktivite için yararlı bulduğunuz dijital araçlar da dahil yararlı kaynakları listeleyin. Kullanmak üzere planlamadığınız, ama diğer öğretmenlerin denemek isteyebileceklerini bildiğiniz yararlı kaynakları da listeleyebilirsiniz. Kaynakların aktivitede nasıl kullanılacağı anlamında, listelenen kaynakların sunduğu olanaklarından bahsedin. Bazen kaynaklar bir aktiviteyi gerçekleştirmek ya da gerçekleştirilmeye karar verme kriterleri olabilir. Tedarik edilip listelenenleri değişen farklı kategorilerde, gerekli olandan önemli olana, elde olması güzel olana kadar gruplayabilirsiniz.



ÖĞRETMEN MOTİVASYONU – bu bölümde eğitimcilerin öğrenme aktivitesini gerçekleştirmeleri için motivasyonel yönler yazın. Motivasyonları genişletme esnasında, eğitimcilerin neden aktiviteyi gerçekleştirmek istediklerini kendinize sorun. Aktiviteyi gerçekleştirmenin bireysel öğrencilere, bütün sınıfa ve okula ilişkin faydalarına yer verin. Aktivitenin sürekli eğitimci mesleki gelişimi için uygunluğundan bahsedin.

ÖĞRENCİ MOTİVASYONU – bu bölümünde, aktivitenin öğrencilerin gelişimine uygunluğunu vurgulayan öğrenci motivasyonlarını listeleyin. Öğrencilerin neden bu aktiviteyi gerçekleştirebileceğini kendinize sorun. Ayrıca diğer eğitimcilerin öğrencileri aktiviteye katılmaya ikna etmeleri için yararlı olabilecek başka noktalara da yer verin.



HAZIRLAYIN – Burada aktivite için hazırlık adımları yazın. Öğretmenin rolünü dikkatle düşünün. Aktivite, öğrencilerin öğrenme ihtiyaçları için nasıl esnek kalabilir? Ayrıca eğitimcilerin konu hakkında, daha fazla bilgi ve daha fazla kaynak ve muhtemelen ilerletilmiş ipuçları bulabileceği yerler için ipuçlarına yer verin.

ESİN VERİN – Sınıfta aktiviteyi sunacağınız yol hakkında yazın. Özellikle, öğrencilere nasıl ilham verebileceğinize ve motivasyonlarını nasıl arttırabileceğinize odaklanın. Ayrıca aktivitenin doğru anlaşılmasını sağlayacak ipuçlarına yer verin. Örneğin, ortak zorlukları ve bunların nasıl aşılabileceğini tanımlayınız. Hangi ipuçlarının ilerletilmiş olduğu düşünülebileceğinden bahsedin.



KOÇLUK EDİN – aktivitenin nasıl devam edebileceğini yaz. Bu öğrencilerin ne yapabileceğini ve nasıl koçluk yapabileceğinizi, soru sorabileceğinizi ve öğrencilere destek olabileceğinizi içerir. Aktivite adımları veya görevlerini açıkça listeleyin ve uygulanabilir yerlerde alternatiflere yer verin. Aktivitenin ne kadar zaman alabileceğinden ve aktivitenin nerede gerçekleşebileceğinden bahsedin, örneğin sınıf zamanı sırasında veya sonrasında. Yine, uygulanabiliyorsa alternatif ve ilerletilmiş ipuçları önerin.



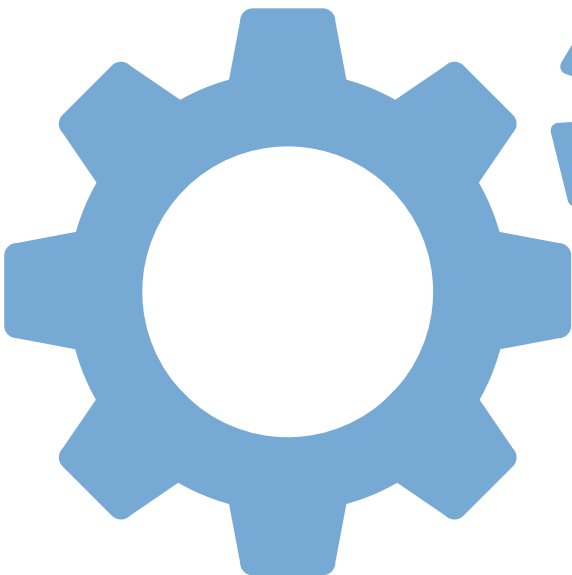
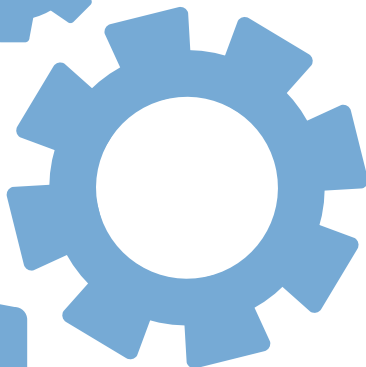
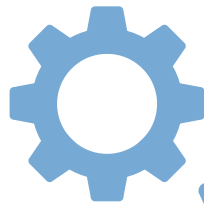
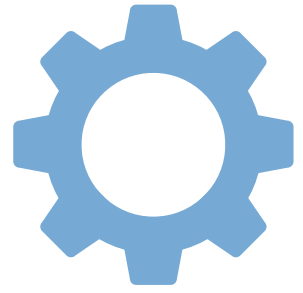
DEĞERLENDİRİN – Öğrencilerin öğrenme başarılarını nasıl değerlendirebileceğinizi belgeleyin. Sizce öğrencilerin gelişimini anlamanın iyi bir yolu ne olabilir? Geleneksel sınavlardan ziyade yerine bireyselleştirilmiş değerlendirme yaklaşımları düşünmeye çalışın.



YAZMA SONRASI – İyi öğrenme aktiviteleri bakış açılarının tasarımlarınızda ele alınıp alınmadığını ve ne kadar iyi ele alındığını değerlendirmek için kaynak köşesindeki öğrenme aktiviteleri kompozisyon kontrol listesini kullanın. Öğrenme aktivitelerinizi okulunuzdaki, ülkenizin genelindeki diğer eğitimciler ile veya daha geniş uluslararası eğitimci topluluğu ile paylaşın. edukata.fi'den bir Öğrenme Aktivitesi Tasarımcı rozeti isteyebileceklerini tam zamanlı üyelere hatırlatın. Bir kolaylaştırıcı olarak, atölye sonuçlarınızı sunmanız size Edukata Kolaylaştırıcı sertifikaları daha ileri düzeylerini verebilir. Daha fazla bilgi için edukata.fi'ye bakın.



ÖĞRENME HİKÂYELERİ - Öğrenme aktiviteleri çok soyut görünüyorsa ve katılımcı üyeler daha somut bir şey veya kendi derslerine veya konu alanlarına hitap eden bir şey oluşturma isteği hissediyorlarsa kendi öğrenme aktivitelerinin bir derste birlikte yapıldığında nasıl olacağına bir örnek anlatı sağlayacak öğrenme hikâyeleri yazmalarını isteyin. Edukata.fi'de online örnek hikayelere bakın.



Bölüm 3: Edukata kaynak köşesi

Bu bölümde yer alan materyaller atölye çalışmasını kolaylaştırmayı ve öğrenme aktiviteleri kompozisyonu oluşturmayı desteklemek için tasarlanmıştır. Burada bulunan tüm materyaller Ayrıca edukata.fi'da çevrimiçi mevcuttur.

YAPIŞKAN-NOT EFSANESİ - Dört odak için (tasarım zorlukları, tasarım olanakları, yararlı kaynaklar ve öğrenme aktiviteleri) renk kodu önerileri olan bir grafikdir. Bu grafik bir atölye sırasında kolay erişilmesi ve herkese referans olması için duvar boşluğuna yapıştırılabilir.

ÖĞRENME AKTİVİTESİ ŞABLON öğrenme aktiviteleri bestelemek için bir rehberdir. Bu şablon, aktiviteleri gerçekleştirmek için eğitimciler ve öğrencilerin motivasyonları, dijital araçlar ve teknoloji için öneriler ve aktivitenin küçük adımlar halinde dökümünü de içeren, öğrenme aktivitesi açısından önemli kabul edilen tüm yönleri içerir. Şablonun sonrasında bir örnek aktivite yer alıyor.

ÖĞRENME AKTİVİTESİ KALİTE KONTROL LİSTESİ - öğrenme aktiviteleri besteleme üzerinde çalışırken de yararlı olabilir. Öğrenme aktivitelerinizin güçlü ve zayıf yönlerini değerlendirmek için listeyi kullanın. Bu, öğrenme aktivitelerinizin hangi bölümünün ve nasıl geliştirilebileceğini görmenize yardımcı olur.

SÖZLÜK - rehber kitabında kullanılan önemli kavramlar ve terimlerin kısa açıklamalı listesidir.

Yapışkan not efsanesi

**TASARIM
ZORLUKLARI
(KIRMIZI)**

Öğrenmeye engel durumlar

Örnekler:

Takımlar dostluğa dayalı oluşturuluyor
Bireysel değerlendirme zaman alıcıdır
Medya üretim süreçleri karmaşıktır

**TASARIM FIRSATLARI
(YEŞİL)**

Öğrenmeyi destekleyen durumlar

Örnekler

Öğrenci ilgilerine dayanan takımlar oluşturun
Öğrenme başarılarını görselleştirme
Yönlendirilir ve hızlı dokümantasyona destek olun

**İŞE YARAR
KAYNAKLAR
(SARI)**

Araçlar, hizmetler, insanlar ve etkinlik

Örnekler

Öğrenci yansıtmasını kaydetmek için Team
Up
Öğrenci kişisel akıllı telefonları
Uzmanlarla konuşmak için Görüntülü sohbet

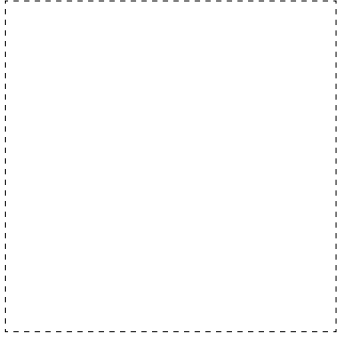
**ÖĞRENME
AKTİVİTESİ FİKİRLERİ
(MAVİ)**

Nasıl öğrenme ve öğretme yapılacağı fikirleri

Örnekler

Ses kayıtlı yansıtmasını paylaşma
Öğrenci takımları uzmanlarla röportaj
yapması
Okul dışında veriler toplama

Öğrenme aktivitesi.



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ÖNERİLEN SÜRE

YARARLI KAYNAKLAR İÇİN FİKİRLER

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ÖĞRETMEN MOTİVASYONU

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ÖĞRENCİ MOTİVASYONU

.....

.....

.....

.....

.....

.....

HAZIRLANIN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ESİNLENDİR

.....

.....

.....

.....

.....

.....

KOÇLUK EDİN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

DEĞERLENDİRİN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Öğrenme aktivitesi “yansıtma”



Öğrenciler ve öğretmen görsel-ışitsel yansıtmaları ve proje ilerlemesi geri bildirimini, zorlukları ve gelecek adımları kaydeder, yayınlar ve paylaşır. Öğrenciler yavaş yavaş proje sona erdikten sonra da kullanılabilir ortak bir zorluklarla mücadele yöntemleri koleksiyonu oluştururlar.

ÖNERİLEN SÜRE: Yaklaşık 10 dakika.

YARARLI KAYNAKLAR İÇİN FİKİRLER

Görsel-ışitsel yansıtma araçları: TeamUp, ReFlex

ÖĞRETMEN MOTİVASYONU:

- takım ilerlemesini hızlı ve rahat gözden geçirme
- takımlara kişisel geri bildirim sağlama
- sınıf ötesinde daha adil bir destek dağılımı
- öğrenciler için geri bildirim kayıt etmeye daha az zaman harcama
- öğrencilere kendi ses tonları ve jestleri ile kişisel geri bildirimlerde bulunmalarını sağlama
- veliler ile okul aktiviteleri hakkında daha iyi iletişim için ses kayıtlarını kullanma
- öğrencileriniz için bir yorumlar koleksiyonu geliştirme
- öğrencilerin yaptığı yansıtmalardan bir kaynak oluşturma
- yeni araçları kullanma
- teknik, kurumsal ve pedagojik yeterlilikler geliştirin
- farklı amaçlar için bir yansıtma repertuarı kullanmayı elde edin

HAZIRLAYIN ÖĞRENCİ MOTİVASYONU

- devam eden çalışmayı özetlemek, anlatmak, sunmak ve planlamak
- Çalışmayı yansıtma
- Eleştiri sağlamak ve almak

HAZIRLAYIN

Yansıtma ve geri bildirim Öđrenme hikâyesinde ne sıklıkta ve kim tarafından kullanılabilceđini keşfederek ve kurmak ve kullanmak istediđiniz yansıtma aracına karar vererek yeterlilik ve uzmanlıđınızı geliřtirin. Bařka bir geri bildirim veya yansıtma kaydı yapmadan önce bir öncekini dinleyin.

İLHAM VERİN

Örneđin son adımları daha kolay gözden geçirme, bir aradan sonra arayı kapatma, öđretmenden doğrudan geri bildirim alma gibi yansıtmanın yararlarını ve nedenlerini ifade ederek, çalıřmalarını yansıtmaları için öđrencileri motive edin. Öđrencilerinize, tasarım ile iliřkili öđrenme projelerinde, düzenli yansıtmanın, - çok iyi olmayan bařlangıç düzeyine bakarak - fikirleri ilerletmeyi ve sahiplenme duygusunu geliřtirmeyi destekleyebildiđini söyleyin.

KOÇLUK EDİN

Takımlar ne yaptıklarını, ne yapmayı planladıklarını ve karşılařtıkları ya da öngördükleri zorlukları yansıtırlar. İlk yansıtmaları düzgün bir kayıt olmayabilir. Öđrencilere ilk hayal kırıklıđı ya da rahatsızlık duygularını aşmaları için koçluk edin. Birkaç yansıtma kaydedtikten sonra, çalıřmalarının deđerini anlamaya bařlayacaklarından emin olun. Takımlar bařkalarının kayıtlarını dinler ve onlar için sorular ve ipuçları kaydeder. Böyle yapmaları için onlara koçluk edin ve destekleyin. Kayıtları dinleyin ve öđretiminizi öđrencilerin ihtiyaçlarına adapte edin. Takımların daha fazla düşünmesine esin kaynađı olabilecek soru ve öneriler içeren, takımlar için öđrenci yansıtmalarına dayalı görsel-iřitsel geri bildirim kaydedin. Öđrenci takımlarına geri bildirim kaydetmeleri için uzmanlar davet edilebilir. Onların geri bildirimleri açık kaynak ve gelecek yıllardaki öđrenciler için ilham kaynađı olabilir.

DEĐERLENDİRİN

Öđrencinin yapıcı yorumlarınızı dinleme ve tepki verme kabiliyetine dayalı, ya da yansıtmasının konularıyla alakalı oluşuna veya derinliđine dayalı ölçme-deđerlendirme yapabilirsiniz. Kısmen tamamlanmıř projeleri deđerlendirmek için ilave fikirler: tüm çalıřmayı gözden geçirin. Tüm önemli adımları sunuma dâhil edilip edilmediđini görmek için herkesin ilerleme güncellemelerini sunumları ile karşılařtırın. Tüm yansıtma kayıtlarını gözden geçirin ve öđrencilerle süreci tartıřın. Deneyimleri nasıldı? Ne öđrendiler? Neyi daha fazla keşfetmek istiyorlar? Öđrenci çalıřmaları açık geri bildirim ve yansıtma için kullanılabilir. Dokümanları, sınava hazırlık kaynakları olarak deđerlendirebilirsiniz.

Öğrenme aktiviteleri kompozisyonu kontrol listesi

OLANLAR DAHA İYİ OLABİLİR BULUNMAYAN

TEMEL BİLGİLER

açıklayıcı başlık

.....

açıklayıcı resim

.....

2-3 cümle uzunluğunda genel bakış

.....

açık ve anlaşılır bir metin

.....

konu bağımsız

.....

bir ders saatinden daha geniş

.....

YARARLI KAYNAKLAR İÇİN FİKİRLER

kullanılan kaynaklar

.....

önerilen kaynaklar

.....

Oluşturulabilecek araçlar

.....

kategorize edilen önemi

.....

ÖĞRETMEN MOTİVASYONU

öğrenciye faydaları

.....

sınıfa faydaları

.....

okula faydaları

.....

Öğretmene önemi (CPD – Devamlı Mesleki Gelişim)

.....

ÖĞRENCİ MOTİVASYONU

öğrenciye önemi

.....

öğrenci motivasyonunu arttırmak için yöntemler

.....

HAZIRLANIN

hazırlık adımları

.....

Ek bilgi için kaynaklar

.....

gelişmiş düzey ipuçları

.....

ESİNLENDİRİN

motivasyonun nasıl artırılacağı

.....

Görev anlayışının nasıl destekleneceği

.....

ortak sorunlar ve çareleri

.....

gelişmiş düzey ipuçları

.....

KOÇLUK EDİN

görevlerin adımlara dökümü

.....

zaman yönetimi ipuçları

.....

konum

.....

ortak sorunlar ve çareleri

.....

alternatif stratejiler

.....

DEĞERLENDİRİN

noktalara odaklanın

.....

değerlendirme yaklaşımı

.....

alternatif stratejiler

.....

ortak sorunlar ve çareleri

.....

Sözlük

SENARYOLAR	Gelecekte öğrenme ve öğretmenin ne şekil alacağına dair Yenilikçi ve zorlu fikirler.
ÖĞRENME AKTİVİTELERİ	Sınıfta öğrenme ve öğretmenin nasıl gerçekleştirileceğinin ayrıntılı bir açıklaması.
ÖĞRENME HİKÂYELERİ	Birkaç Öğrenme aktivitesinin derste birlikte nasıl kullanılabilceğinin örnekleri.
TASARIM ZORLUKLARI	Öğrenmeyi ve öğrenme aktivitelerini engelleyen, ve daha iyi aktiviteler tasarlama yoluyla ele alınabilen durumlar.
TASARIM OLANAKLARI	Okulda veya sınıfta yer alan iyi uygulamalar gibi öğrenmeyi destekleyen ve öğrenme aktiviteleri yoluyla vurgulanabilen uygulamalar veya koşullar.
FAYDALI KAYNAKLAR	Bir öğrenme aktivitesini gerçekleştirmede yararlı olabilir araçlar, hizmetler, insanlar ve etkinlikler.
KOLAYLAŞTIRICI	Tasarım sürecinden sorumlu ve tercihen deneyimi olan veya katılımcı tasarım yöntemleri eğitimi almış olan kişi. Her Edukata sürecinin bir kolaylaştırıcısı olmalıdır.
TAM ZAMANLI ÜYELER	Tasarım süreci için kararlı ve atölye ve atölye yansıtmasına katılım sağlar 2-3 kişi.
KISMİ ZAMANLI ÜYELER	Tasarım çalışmaları hakkında görüş bildiren ve atölye çalışmalarına veya ek Edukata evrelerine katılan 3-5 kişi.
ROZETLER	Yüksek kaliteli Öğrenme Aktiviteleri paylaşmayı ve başarılı Edukata atölyeleri kolaylaştırmayı ödüllendiren Sertifikalardır.
SERTİFİKALI EDUKATA KOLAYLAŞTIRICISI	Deneyimli Edukata uzmanları tarafından eğitilen ve başarılı atölye çalışmaları kolaylaştırmaları için yeterli katılımcı tasarım ve Edukata anlayışına sahip olan kişiler.

Notlar

A grid of dotted lines for taking notes.





Co-funded by the European Union