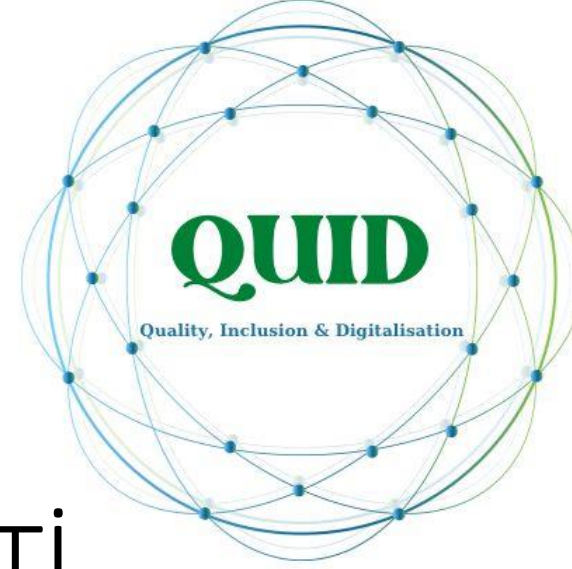




Co-funded by
the European Union



Q.U.I.D. ARAÇ KİTİ

Bütünleşik Dijital Öğretim

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmak zorunda değildir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA burada kullanılan bilgilerin kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



QUID araç kutusuna hoş geldiniz!

QUID araç kutusuna hoş geldiniz!

Günümüzde dijital teknolojiler hayatımızın her alanında yerleşik ve önemli bir unsur haline gelmiştir.

QUID araç seti, eğitimcilerin öğrencileri için ilgili, kapsayıcı ve yaratıcı içerikler oluşturmalarına yardımcı olacak dijital teknoloji eğitime erişmelerini mümkün kılmaktadır.



«Küçük bir grup düşünceli ve kararlı vatandaşın dünyayı değiştirebileceğinden asla şüphe duymayın; aslında şimdiye kadar değiştiren tek şey de bu olmuştur»

Margaret Mead



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International license



**Co-funded by
the European Union**

Bu proje Avrupa Komisyonu'nun desteğiyle finanse edilmiştir. Bu yayın [iletişim] sadece yazarın görüşlerini yansıtmaktadır ve Komisyon burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

Reference Number: 2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

© Copyright 2023. All Rights Reserved. Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Biz kimiz

Bu Entegre Dijital Öğretmen Araç Kiti, takip eden Ortakların QUID'i arasındaki işbirliği ile tasarlanmıştır



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno **İtalya**



İtalya



İspanya



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade

Malta



Portegiz



İspanya



Polonya

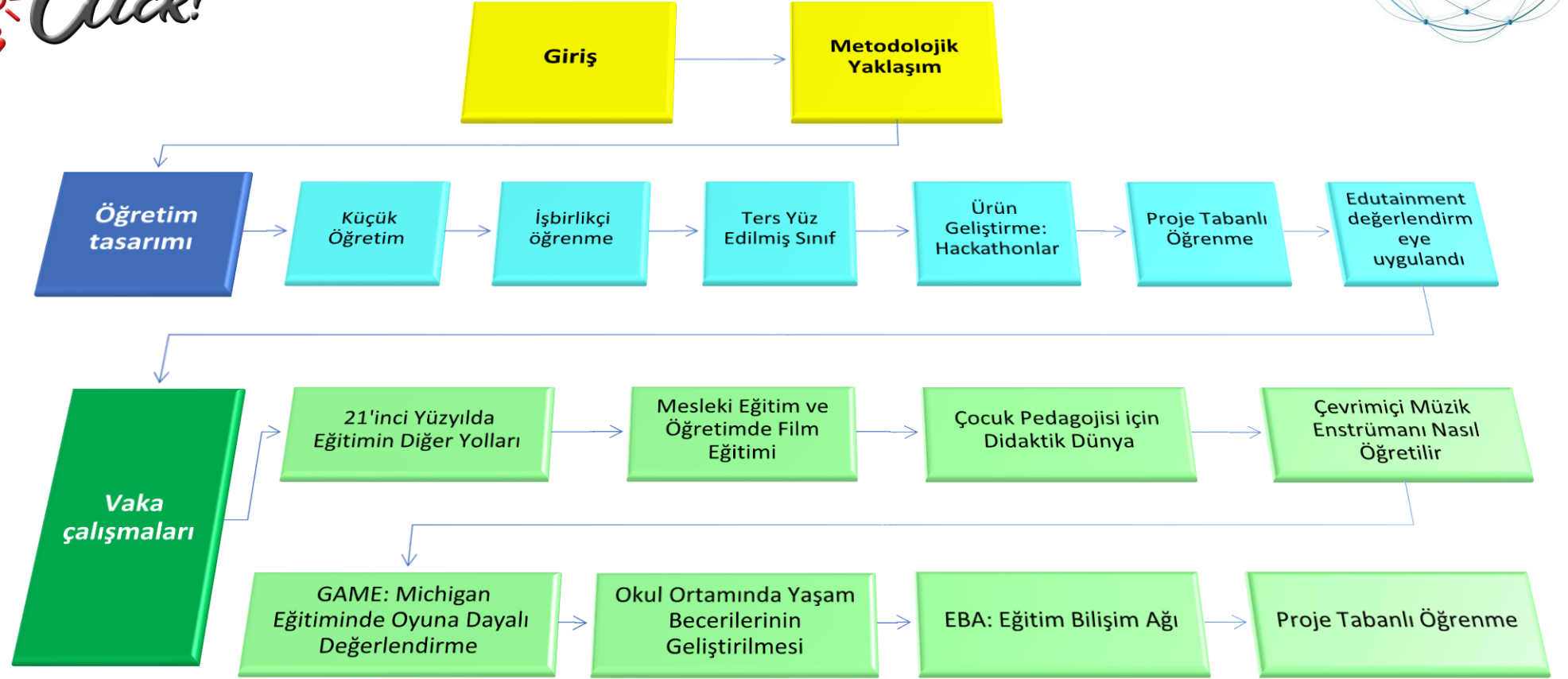


Türkiye



Türkiye

İçindekiler Tablosu



Giriş



QUID (Quality, Inclusion & Digitalisation) dünyasına hoş geldiniz! QUID, daha kapsayıcı ve eşitlikçi bir eğitim sistemi oluşturmak için dijital teknolojilerin gücünden yararlanmaya adanmış yenilikçi bir projedir. Kapsamlı bir araç seti olarak geliştirilen bu belge, herkes için kaliteli eğitimi teşvik etmede dijital araçların dönüştürücü potansiyelini sergileyen bir dizi yapışkan metodoloji ve ilgi çekici vaka çalışmaları sunmaktadır.

QUID'in özünde, eğitimcileri, politika yapımcıları ve paydaşları kaliteli kapsayıcı eğitimi teşvik etmek için pratik stratejiler ve araçlarla donatmak üzere tasarlanmış güçlü bir araç seti yatmaktadır. Bu araç seti, farklı eğitim bağlamlarında karşılaşılan benzersiz zorlukları ele almak için özel olarak uyarlanmış çeşitli metodolojiler sunmaktadır. QUID, erişilebilir dijital öğrenme materyallerinin tasarlanmasından kapsayıcı pedagojik yaklaşımların uygulanmasına kadar, olumlu değişimi teşvik etmek için kapsamlı bir çerçeve sunmaktadır.

1. Kapsamlı Araç Seti: Dijital teknolojileri kullanarak kaliteli kapsayıcı eğitimin uygulanmasını kolaylaştırmak için çok sayıda pratik metodolojiye, kılavuza ve kaynağa erişin.
2. Yapışkan Metodolojiler: Farklı eğitim bağlamlarının özel ihtiyaçlarını karşılamak için kolayca benimsenebilecek ve uyarlanabilecek çeşitli kanıtlanmış stratejileri ve yaklaşımları keşfedin.
3. İlham Verici Vaka Çalışmaları: Kapsayıcı eğitimi teşvik etmek ve engellerin üstesinden gelmek için dijital araçların başarılı bir şekilde uygulandığını gösteren ilgi çekici gerçek hayat örneklerinden içgörüler edinin.
4. Kapsayıcı Tasarım: Erişilebilirliği sağlamak ve farklı öğrenci ihtiyaçlarını karşılamak için dijital öğrenme materyallerinin, platformlarının ve kaynaklarının nasıl oluşturulacağını ve uyarlanacağını öğrenin.
5. İşbirliğine Dayalı Öğrenme: Kapsayıcı eğitim uygulamalarını teşvik etmek için eğitimciler, politika yapımcılar ve paydaşlar arasında işbirliği ve bilgi alışverişi fırsatlarını keşfedin.



İNDEKS'E GERİ
DÖN



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Metodolojik yaklaşımlar



Dijital teknolojiler aracılığıyla kaliteli kapsayıcı eğitimi teşvik etmeyi amaçlayan QUID araç setinin geliştirilmesi, kapsamlı ve sistematik bir metodolojik yaklaşım gerektirmiştir. İyi tanımlanmış bir çerçeveyi takip ederek, araç kiti kapsayıcı eğitimi teşvik etmenin doğasında var olan zorlukları ve karmaşıklıkları etkili bir şekilde ele alabilir. İşte QUID araç setinin geliştirilmesine rehberlik eden metodolojik yaklaşımın eksiksiz bir analizi:

- Değerlendirme:** Bu, öğrencilerin, eğitimcilerin, politika yapıcıların ve diğer paydaşların kapsayıcı eğitimi teşvik ederken karşılaştıkları belirli zorlukların ve engellerin belirlenmesini içerir. Anketler, görüşmeler yaparak ve mevcut araştırma ve verileri analiz ederek, ihtiyaç değerlendirmesi hedef kitlenin gereksinimleri hakkında değerli bilgiler sağlar ve araç setinin sonraki gelişimini bilgilendirir.
- Paydaş Katılımı:** Paydaşların bakış açıları ve uzmanlıkları değerli girdiler sağlayarak araç setinin kapsayıcı, ilgili ve eğitim camiasının çeşitli ihtiyaçlarını karşılar nitelikte olmasını sağlayabilir
- Literatür Taraması:** Bu inceleme, bilgi eksikliklerinin belirlenmesine yardımcı olur ve kanıta dayalı metodoloji ve stratejilerin geliştirilmesini sağlar. Ayrıca, araç setinin en son araştırmaları içermesini ve alandaki mevcut bilgi birikimine dayanarak kanıtlanmış yaklaşımlardan yararlanmasını sağlar.
- Çerçeve Geliştirme:** Bu çerçeve, araç setinin kapsayıcı amaç ve hedeflerini ana hatlarıyla belirlemiş ve metodolojileri, kaynakları ve vaka çalışmalarını düzenlemek için mantıklı ve tutarlı bir yapı sağlamıştır.
- Metodoloji Seçimi:** Bu metodolojiler etkinliklerine, farklı eğitim bağlamlarına uyarlanabilirliklerine ve araç setinin kapsayıcı hedefleriyle uyumlarına göre dikkatle seçilmiştir.
- Vaka Çalışması Derlemesi:** Yenilikçi uygulamaları, karşılaşılan zorlukları ve alınan dersleri vurgulayarak eğitimciler ve politika yapıcılar için pratik bilgiler ve ilham sağlarlar. Vaka çalışmaları, araç setinin hedefleriyle uyumludur ve kapsayıcı eğitim ilkelerini yansıtmaktadır.
- Araç Seti Tasarımı ve Geliştirilmesi:** Araç seti, web tabanlı platformlar, indirilebilir kaynaklar ve multimedya içeriği gibi çeşitli dijital formatları kullanarak kullanıcı dostu, erişilebilir ve etkileşimlidir
- Pilot Uygulama ve Değerlendirme:** Değerlendirme; anketler, odak grupları ve kullanım analizleri gibi hem nitel hem de nicel veri toplama yöntemlerini içermektedir. Pilot aşamadan elde edilen içgörüler, araç setinin iyileştirilmesine ve geliştirilmesine yardımcı olarak etkinliğini ve kullanılabilirliğini sağlamıştır.

Öğretim Tasarımı



Öğretim tasarımı

Küçük Öğretim



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade

İşbirlikçi öğrenme



warsaw montessori
high school

Ters Yüz Edilmiş Sınıf



Ürün Geliştirme:
Hackathonlar



Proje Tabanlı Öğrenme



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno

Edutainment
değerlendirmeye
uygulandı



İNDEKS'E GERİ
DÖN



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



Elearning
Communication
Open-Data



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Küçük Öğretim



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



İNDEKS'E GERİ
DÖN



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



Elearning
Communication
Open-Data



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Küçük Öğretim



Küçük Öğretim bir öğretim yaklaşımıdır ve bu terim James M. Lang tarafından ortaya atılmıştır. Kendisi Worcester, Massachusetts'teki Assumption College'da İngilizce profesörü ve Öğretimde Mükemmeliyet Merkezi direktörüdür.

"Small Teaching: Everyday Lessons From the Science of Learning" adlı kitabın yazarıdır.

Küçük Öğretim yaklaşımı, öğretim uygulamalarındaki küçük değişikliklerin öğrencilerin öğrenme yolu üzerinde büyük bir etkiye sahip olabileceği fikrine dayanmaktadır.

Küçük öğretim nedir?

Küçük Öğretim yaklaşımı, müfredatta veya pedagojik yaklaşımlarda yapılan değişikliklerin küçük olması halinde öğrenciler üzerinde daha etkili ve güçlü olacağı fikrine dayanmaktadır.

Küçük öğretimin temel amacı, öğretmen için kolay ve hemen uygulanabilecek küçük ve kısa aktiviteler sunarak, önemli bir ders yeniden tasarlama çalışması gerektirmeden öğrenci öğrenimini geliştirmektir.

Küçük öğretim uygulamalarına örnek olarak şunlar verilebilir:

- Dersin sonunda öğrendikleri üzerine kısa bir yansıma yazmak
- Öğrencilerin katılımını ve işbirliğini artırmak için teknoloji ve dijital araçların kullanılması

Küçük Öğretim



ÖĞRENMEK
VE İZLEMELİK
İÇİN TIKLAYIN



Küçük Öğretim yaklaşımı, çevrimiçi sınıflarda kolayca uygulanabildiği için çevrimiçi/dijital öğretim ortamında yararlı ve önemlidir.

Dijital bir bileşene sahip küçük öğretim faaliyetlerine örnek olarak şunlar verilebilir:

- öğrencilerin katılımını teşvik etmek için çevrimiçi anket kullanımı
- kısa video sunumu kullanımı
- öğrencilerin dikkatini çekmek için video kaynaklarının kullanımı
- öğrencilerin tartışmalarını teşvik etmek için çevrimiçi forum kullanımı

Küçük öğretmenlik...

Araştırma ve kanıta dayalı ilkelere dayanır

- Programların yeniden tasarlanmasına gerek kalmadan kolay uygulanabilir
- İçerdiği aktiviteler farklı öğrencilerin yaş ve konularına göre özelleştirilebildiğinden uyarlanabilir ve esnektir
- Üstbiliş, öğrencileri öğrenme süreçleri hakkında düşünmeye teşvik eder
- Yaklaşım artımlı değişikliklere odaklandığı için küçük değişikliklere vurgu yapılması
- Öğrenci merkezli
- Öğrenciler için gelişim, başarı ve yansıtma açısından teşvik edici

İNDEKS'E GERİ
DÖN



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Küçük Öğretim



Küçük Öğretim Sınıfı Dersi Nasıl Oluşturulur

Choose a Topic or concept you want to teach

Identify learning goals that you want students to achieve by the end of the lesson

Choose a small Teaching Practice that is aligned with your learning goals

Design an infographic to outlines the the learning goals of your lesson, any instructions or prompts for students

Add visual elements such as images, icons, and color schemes

Include references, if applicable

test with a small group of students or colleagues and refine



Küçük Öğretim Pedagojisinin Faydaları

- Öğrencilerin katılımının artması - Küçük Öğretim pedagojisi, öğrencileri derse daha aktif bir şekilde dahil etmek için tasarlanmıştır
- Öğrenci motivasyonunun ve katılımının artırılması
- Öğrencilerin öğrenme süreçleri ve gelişimleri hakkında düşüncelerinin teşvik edilmesi ve yeni bilgiler ile mevcut bilgiler arasında bağlantı kurmalarına yardımcı olunması
- Verimlilik - küçük öğretim faaliyetlerinin uygulanması kolay ve hızlıdır
- Dersleri ve içerikleri yeniden tasarlamaya gerek olmadığından öğretmenler için zaman tasarrufu



Küçük Öğretim Pedagojisinin Olumsuz Yönleri

- En yeni ve en iyi uygulamaların dahil edilebilmesi için öğretmenlerin sürekli eğitim ve desteğe ihtiyaç duyması
- Aşırı kullanım - öğretmenler bu etkinlikleri aşırı kullanma eğiliminde olabilir ve bu da zaman kaybına ve sınıfta çeşitlilik ve katılım eksikliğine yol açabilir
- Araştırma ve kanıta dayalı ilkelere dayansa bile, öğretmenlerin kursun öğrenme hedeflerine ulaşmasını sağlamak için küçük öğretim uygulamalarının etkililik açısından ölçülmesi ve değerlendirilmesi gerekir

Küçük Öğretim Aracı 1



Poll Everywhere

Poll Everywhere, insanların bir sunum sırasında gerçek zamanlı olarak havuzlar, testler oluşturmaya ve yürütmesine olanak tanıyan etkileşimli bir sunum aracıdır. Çoktan seçmeli, açık uçlu ve tıklanabilir resim soruları gibi çeşitli seçenekler içerir. Ayrıca, akıllı telefonlar ve dizüstü bilgisayarlar da dahil olmak üzere izleyicilerin cevap vermek için kullanabileceği çok çeşitli yollara sahiptir. Sunum yapan kişi ayrıca izleyicilerle benzersiz bir URL bağlantısı paylaşabilir, ardından bu bağlantıyı kullanarak cevap verebilir veya belirli bir numaraya kısa mesaj gönderebilir.

Dersler, sınıflar ve atölye çalışmaları sırasında öğrencilerin ilgisini çekmek ve katılımlarını artırmak veya geri bildirimlerini toplamak için kullanılabilir.

ÖĞRENMEK
VE İZLEMEK
İÇİN
TIKLAYIN



<https://www.poll Everywhere.com/videos>



Poll Everywhere'in Avantajları

- Sorular ve cevaplar özelleştirilebilir
- Hızlı ve kolay kullanım
- Gerçek zamanlı olarak alınan öğrenci geri bildirimleri/cevapları
- Öğrenciler kendi cihazlarını kullanarak kolayca erişebilirler
- İnteraktif ve dinamik öğrenme deneyimi



Poll Everywhere'in Dezavantajları

- Ücretli bir hizmettir
- İnternet Erişimine İhtiyacı Var
- Öğrencilerin dersler sırasında kendi cihazlarını kullanmalarına izin verilmelidir
- Soru türleri sınırlıdır
- Her bir anket için toplanabilecek cevap sayısı sınırlıdır



Bizim görüşümüz

Bu araçla ilgili en iyi şey, küçük öğretim pedagojisi kavramını yansıtan ders planını bozmadan kısa sürede ve kolayca sınavlar ve anketler oluşturmanıza olanak sağlamasıdır. Bir diğer önemli özellik ise, öğretmenin sonuçları hemen elde edebilmesini ve böylece öğrencilerle hemen tartışılabilmesini sağlayan gerçek zamanlı işlevselliğidir. Bu aynı zamanda öğretmenin, öğrencilerin anlayıp anlamadığını veya bir şeyin gözden geçirilmesi gerekip gerekmediğini hemen anlamasını sağlar.

İNDEKS'E GERİ
DÖN



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

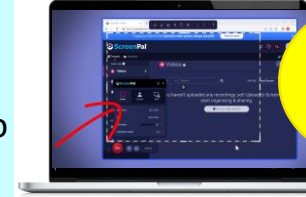
© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Küçük Öğretim Aracı 2



ScreenPal

ScreenPal bir ekran kayıt ve video düzenleme yazılımıdır. Öğretmenlerin bir ders sırasında yansıtma faaliyetlerini desteklemek için öğrenciler oluşturmak için kullanılacak kısa bir video oluşturmasına olanak tanır. Bu aracın temel özellikleri ekran kayıtları, web kamerası videoları ve ses kayıdır. Kayıttan sonra, öğretmenler ayrıca dahil edilen video düzenleyici sayesinde yapılan videoları kolayca düzenleyebilirler. Editör özellikleri arasında kırpma, bölme, video birleştirme, ek açıklamalar, metin veya resim ekleme, video hızını veya ses seviyelerini ayarlama yer alır. Videolar farklı formatlarda dışa aktarılabilir ve farklı platformlarda (YouTube, Vimeo veya Google Drive gibi) paylaşılabilir.



ÖĞRENMEK
VE İZLEMELİK
İÇİN TIKLAYIN

<https://www.youtube.com/watch?v=ytiPPOmckv0>



ÖĞRENMEK
VE İZLEMELİK
İÇİN TIKLAYIN

<https://www.youtube.com/watch?v=wRitLL6i0Hc>



ScreenPal'in Avantajları

- Basit ve sezgisel kullanıcı arayüzü, her seviyeden kullanıcı için kolay
- Sınırlı özelliklere sahip ücretsiz sürüm
- Çeşitli ve esnek kayıt seçenekleri
- Metin ve ek açıklamalar özelleştirilebilir
- Paylaşım seçenekleri
- Video Düzenleyici dahildir



ScreenPal'in Dezavantajları

- Ücretsiz sürüm sınırlı özelliklere ve kayıt süresine sahiptir.
- Video düzenleyici, diğer gelişmiş düzenleme yazılımlarına kıyasla sınırlı düzenleme yeteneklerine sahiptir
- Video kalitesi üzerinde sınırlı kontrol
- İnternet bağlantısı ihtiyacı



Bizim görüşümüz

ScreenPal, öğrencilerin belirli bir konudaki anlayışlarını geliştirmelerine yardımcı olmak için gösteriler, eğitimler veya öğrencilerin düşüncelerini harekete geçiren kısa etkinlikler gibi farklı öğretim etkinliklerinde kullanılabilen kullanışlı ve çok yönlü bir araçtır. Bu aracın ana özelliği, içerdiği video editörü sayesinde özelleştirilmiş talimatlar ve ek açıklamalar oluşturma imkanı sunmasıdır. Bu, öğretmenlerin öğrencilerin ihtiyaçlarına göre uyarlamasına olanak tanır. Özellikle laboratuvar/uygulama faaliyetlerini içeren bilimsel konular için kısa gösterimler için de kullanışlıdır. Kolay ve sezgisel video editörü, bu aracın video düzenleme konusunda uzmanlığı olmayanlar için de kullanımını kolaylaştırır. Son olarak, oluşturulan video öğrencilerle kolayca paylaşılabilir veya çevrimiçi derslere de dahil edilebilir.

İNDEKS'E GERİ
DÖN



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Küçük Öğretim Aracı 3



Padlet

Padlet, öğretmenler tarafından öğrenciler için daha etkileşimli ve ilgi çekici bir öğrenme deneyimi oluşturmak için kullanılabilecek dijital bir bülten tahtasıdır. Öğretmenler, öğrencilerin fikirlerini, sorularını ve kaynaklarını gönderebilecekleri ve paylaşabilecekleri sanal bir alan oluşturabildikleri için işbirliğine dayalı öğrenmeye olanak tanır. Öğrenciler için daha çekici ve ilgi çekici hale getirmek için farklı temalar, düzenler mevcuttur ve videolar, resimler ve belgeler gibi farklı içerik türlerini yükleme imkanı vardır.



ÖĞRENMEK
VE İZLEMEK
İÇİN TIKLAYIN

<https://www.youtube.com/watch?v=UuzciL8qCYM>



ÖĞRENMEK VE
İZLEMEK İÇİN
TIKLAYIN

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



Padlet'in Avantajları

- Ücretsiz bir sürüm mevcut
- Öğrenciler arasındaki işbirliği artırılabilir
- Öğrenciler düşüncelerini ifade etmek için farklı yollar kullanabilirler
- Uzaktan bile kolay kullanım
- Eğilme hedefine uyarlamak için öğretmenler tarafından özelleştirilebilir
- Öğrencilerin geri bildirimleri de toplanabilir



Padlet'in Dezavantajları

- Daha gelişmiş özellikler için ücretli abonelik gerekir
- Çevrimiçi bir platform olması nedeniyle gizlilik ve güvenlikle ilgili endişeler
- Öğretim yöntemine kısmen entegre edildiğinde etkili olduğu için araca aşırı güvenme
- İnternet gerekli



Bizim görüşümüz

Bu araç, öğretmenin derslere işbirlikçi projeler, sunumlar gibi küçük öğretim etkinliklerini kolayca dahil etmesini sağlar. Ana özellik, öğrencilerin işbirlikçi bir öğrenme ortamında birlikte çalışma, özellikle de ortak bir hedef için nasıl işbirliği yapılacağını ve bir ekip halinde çalışılacağını öğrenme imkanınıdır. Bu, onlardan geri bildirim de toplayabilen öğretmenin gözetimi altında gerçekleşir. Öğrencilere bilgi sunmak için kullanılabilmesi sayesinde katılım çok yüksektir. Öğretmenler ayrıca etkileşimli ve görsel olarak çekici ders materyalleri oluşturmak için de kullanabilirler.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

İŞBİRLİKÇİ ÖĞRENME

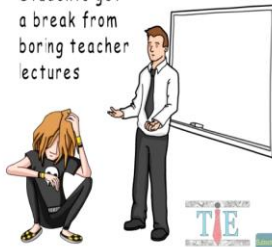


Why Cooperative Learning?

Student Cente



Students get
a break from
boring teacher
lectures



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

İşbirlikçi Öğrenme



İşbirliğine dayalı öğrenme, öğrencilerin ortak bir hedefe ulaşmak için bir proje veya görev üzerinde birlikte çalıştıkları etkili bir eğitim yaklaşımıdır. Aktif katılımı, bilgi ve beceri paylaşımını ve grup halinde problem çözmeyi teşvik eden bir süreçtir. İşbirliğine dayalı öğrenme, öğrencilerin daha iyi ekip çalışması ve iletişim becerileri geliştirmelerine, birbirlerinin güçlü yönlerinden öğrenmelerine ve yapıcı tartışmalara girerek eleştirel düşünmeyi geliştirmelerine yardımcı olur. Bu yaklaşım bir topluluk duygusunu teşvik eder, sosyal beceriler geliştirir ve öğrencileri gelecekteki kariyerlerine hazırlar.

İşbirliğine Dayalı Öğrenme Nedir?

İşbirlikli öğrenme, öğrencilerin ortak bir hedefe ulaşmak için küçük gruplar halinde birlikte çalıştıkları bir öğretim yöntemidir.

Sınıfta aktif öğrenmeyi ve öğrenci katılımını teşvik etmenin etkili bir yoludur.

İşbirliğine dayalı öğrenmenin amacı, öğrenciler arasında işbirliğine dayalı problem çözme, eleştirel düşünme ve iletişim becerilerini teşvik etmektir.

Öğrenciler gruplar halinde çalışarak konuyu daha iyi anlamak için fikirlerini, bilgilerini ve becerilerini paylaşabilirler.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

İşbirlikçi Öğrenme

İşbirliğine dayalı öğrenme, dijital öğretimde daha da önemli hale gelmiştir.

Çevrimiçi öğrenme ve uzaktan çalışmaya geçişle birlikte, öğrencilerin günümüzün dijital dünyasında başarılı olmak için etkili iletişim ve işbirliği becerileri geliştirmeleri gerekiyor. Video konferans, çevrimiçi tartışma panoları ve işbirliğine dayalı belgeler gibi dijital öğretim araçları, öğrencilerin birlikte çalışmasını ve birbirlerinden öğrenmesini her zamankinden daha kolay hale getirmiştir.

ÖĞRENMEK
VE İZLEMEK
İÇİN TIKLAYIN



İşbirliğine Dayalı Öğrenimin Özellikleri

- İşbirlikli öğrenme, öğrencilerin ortak bir hedefe ulaşmak için küçük gruplar halinde birlikte çalıştıkları bir öğretim yöntemidir.
- İşbirlikli öğrenmede öğrenciler gruplara ayrılır ve birlikte çözmeleri için görevler veya problemler verilir.
- Öğretmen bir kolaylaştırıcı olarak hareket eder ve gerektiğinde rehberlik ve destek sağlar.
- İşbirlikli öğrenme, öğrenci katılımını, eleştirel düşünmeyi, problem çözmeyi ve iletişim becerilerini teşvik eder.
- Ayrıca takım çalışmasını, sosyal becerileri ve öğrenciler arasında karşılıklı saygıyı teşvik eder.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

İşbirlikçi Öğrenme



İşbirlikli Öğrenme Pedagojisinin Faydaları

- İyileştirilmiş öğrenme çıktıları: ortak hedeflere ulaşmak için akranlarıyla işbirliği içinde çalıştıklarından.
- Gelişmiş eleştirel düşünme becerileri: Öğrenciler diyalog ve problem çözme egzersizlerine katılma fırsatı bulduklarından.
- Gelişmiş iletişim becerileri: öğrencilerin etkili bir şekilde iletişim kurmasını ve başkalarını dinlemesini gerektirdiği için.
- Artan motivasyon: Öğrenciler ortak hedeflere ulaşmak için birlikte çalışırlar.
- Daha fazla sosyal beceri: öğrencilerin sosyal beceriler geliştirmesini sağlar.



İşbirlikçi Öğrenme Pedagojisinin Negatif Yönleri

- Grup dinamiklerinin iş bölümü üzerindeki etkisi - gruplarda bazı öğrenciler diğerlerine hükmetmeye daha yatkındır.
- Düşük etkinlik riski: öğrenciler birlikte iyi çalışmayabilir veya adil paylarına katkıda bulunmak için motive olmayabilir.
- Herkese uygun değildir: bazı öğrenciler grup ortamından ziyade kendi başlarına öğrenmeyi tercih edebilir.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

İşbirliğine Dayalı Öğrenme Aracı 1



Trello

Trello, işbirlikçi öğrenme için etkili bir şekilde kullanılabilecek bir proje yönetim aracıdır. Grup görevlerini ve ödevlerini düzenlemek ve izlemek için kullanılabilecek panolar, listeler ve kartlar içeren görsel bir arayüz sağlar. Öğrenciler farklı projeler için panolar oluşturabilir, görev kartları oluşturabilir, sorumluluklar atayabilir, son tarihleri belirleyebilir ve yorumlar veya ekler ekleyebilir. Trello, gruplar içindeki iletişimi ve hesap verebilirliği artırarak öğrencilerin görevlerin ilerleyişini görmelerine ve projeleri tamamlamak için etkili bir şekilde işbirliği yapmalarına olanak tanır.



<https://www.youtube.com/watch?v=sC6UwpVEEO>



Trello'nun Avantajları

- Gelişmiş Organizasyon ve Görev Yönetimi
- Sorunsuz İşbirliği ve İletişim.
- Net Proje Genel Görünümü.
- Esneklik ve Erişilebilirlik.
- Diğer Araçlarla Entegrasyon.



Trello'nun Dezavantajları

- Dik Öğrenme Eğrisi.
- Büyük Ölçekli Projeler için Karmaşıklık.
- Aşırı Bilgi Yüğü Potansiyeli.
- İnternet Bağlantısına Bağımlılık.



Bizim görüşümüz

Trello'yu işbirlikli öğrenme öğretimine dahil etmek, gelişmiş organizasyon, gelişmiş işbirliği ve iletişim, net proje genel görünümü, esneklik, erişilebilirlik ve diğer araçlarla entegrasyon dahil olmak üzere çok sayıda fayda sağlar. Bu avantajlardan yararlanarak öğrenciler etkili bir şekilde işbirliği yapabilir, görevleri yönetebilir ve anlamlı işbirliğine dayalı öğrenme deneyimleri yaşayabilir.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

İşbirliğine Dayalı Öğrenme Aracı 2



Notion

Notion, görevleri, notları, wiki'leri ve veritabanlarını tek bir yerden yönetmenizi sağlayan işbirliğine dayalı bir üretkenlik aracıdır. İş akışınıza uyacak şekilde özelleştirilebilen esnek bir platformdur, bu da onu hepsi bir arada bir çalışma alanı çözümü arayan bireyler ve ekipler için popüler bir seçim haline getirir. Notion ile sayfalar, veritabanları ve panolar oluşturabilir ve ardından bilgileri düzenlemek, paylaşmak ve işbirliği yapmak için kapsamlı bir sistem oluşturmak üzere bunları birbirine bağlayabilirsiniz.

ÖĞRENMEK
VE İZLEMELİK
İÇİN TIKLAYIN



<https://www.youtube.com/watch?v=pD2N-H1lXeg>

ÖĞRENMEK
VE İZLEMELİK
İÇİN TIKLAYIN



<https://www.youtube.com/watch?v=7jolVrBftRQ>



Notion'un Avantajları

- Merkezi platform
- Özelleştirilebilir şablonlar
- İşbirliğine dayalı özellikler
- Paylaşması kolay



Notion'un Dezavantajları

- Notion diğer ortak çalışma araçları kadar kullanıcı dostu olmayabilir
- Notion içinde oluşturulabilecek ve paylaşılabilecek içerik türlerindeki sınırlamalar,
- Notion kullanırken verilerin güvenliğine ilişkin endişeler



Bizim görüşümüz

Notion'u işbirlikçi öğrenme için çok iyi bir araç olarak görüyoruz. Notion, farklı öğrencilerin ihtiyaçlarına uyacak şekilde özelleştirilebilen esnek ve çok yönlü bir araçtır. Kullanıcıların gerçek zamanlı olarak belgeler, veritabanları ve notlar oluşturmaya, paylaşmaya ve bunlar üzerinde işbirliği yapmasına olanak tanır. Notion ile öğrenciler ve öğretmenler çalışmalarını düzenleyebilir, kaynakları paylaşabilir ve grup projeleri üzerinde birlikte çalışabilirler. Ayrıca Notion'u çalışma kılavuzları oluşturmak, notlar almak ve ödevleri ve son teslim tarihlerini takip etmek için de kullanabilirler. Ayrıca Notion, öğrenme deneyimini geliştirebilecek çeşitli şablonlar ve entegrasyonlar sunarak öğrencilerin düzenli ve ilgili kalmalarını kolaylaştırır.

İNDEKS'E GERİ
DÖN



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

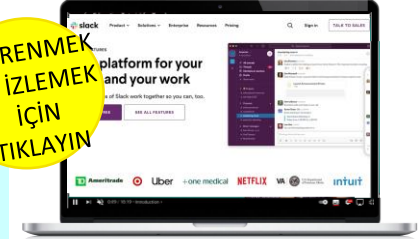
İşbirliğine Dayalı Öğrenme Aracı 3



Slack

Slack, kullanıcıların grup iletişimi için kanallar oluşturmaya olanak tanıyan çevrimiçi bir iletişim ve işbirliği platformudur. Slack anlık mesajlaşma, sesli ve görüntülü aramalar, dosya paylaşımı ve diğer araçlarla entegrasyon sunar. Buna ek olarak Slack, Trello, Google Drive ve Zoom gibi diğer araçlarla çok çeşitli entegrasyonlar sunarak farklı platformlar arasında sorunsuz bir iş akışı sağlar.

ÖĞRENMEK
VE İZLEMELİK
İÇİN
TIKLAYIN



<https://www.youtube.com/watch?v=o3HJuPaITWk>

ÖĞRENMEK
VE İZLEMELİK
İÇİN
TIKLAYIN



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



Slack'ın avantajları

Anlık mesajlaşma ve gerçek zamanlı iletişim
Dosyaları ve bağlantıları diğer kullanıcılarla kolayca paylaşma imkanı
Google Drive ve Trello gibi çeşitli diğer araçlarla entegre
Masaüstü ve mobil cihazlarda kullanılabilir



Slack'ın dezavantajları

Daha uzun, daha karmaşık tartışmalar veya projeler için en iyi format olmayabilir
Slack'in gerçek zamanlı yapısı dikkat dağınık olabilir
Slack'in platformu tüm öğrenciler için en erişilebilir platform olmayabilir



Bizim görüşümüz

Bize göre Slack, öğrencilerin birbirleriyle ve öğretmenleriyle kolay ve hızlı bir şekilde iletişim kurmaları için harika bir platform sağlar. Bu, öğrencilerin fikirlerini ve kaynaklarını paylaşmalarına, sorular sormalarına ve gerçek zamanlı olarak geri bildirim almalarına olanak tanıyarak daha sık ve verimli işbirliğini kolaylaştırabilir. Slack'in kanallar ve konu başlıkları gibi organizasyonel özellikleri, öğrencilerin tartışmaları ve ödevleri takip etmelerine ve önemli bilgileri kolayca bulup geri dönmelerine yardımcı olabilir. Slack'in Google Drive ve Trello gibi diğer araçlarla entegrasyonu, işbirliğine dayalı projeleri kolaylaştırmaya yardımcı olabilir ve öğrencilerin birlikte çalışmasını kolaylaştırabilir.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



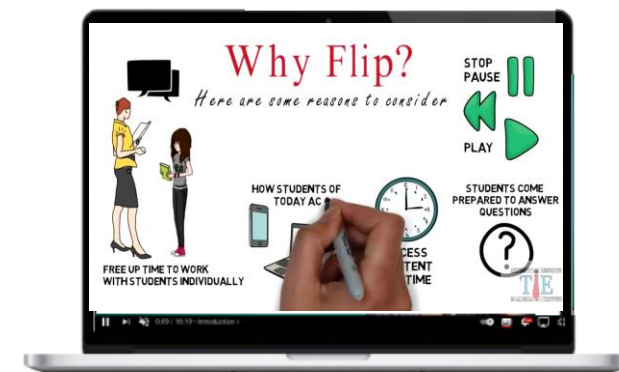
Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Ters Yüz Edilmiş Sınıf



Google Classroom



Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Ters Yüz Edilmiş Sınıf



Aktif metodolojilerde öğrenciler öğrenme sürecinin doğrudan katılımcıdır, bilgiye erişir ve bilgiyi işlerler.

Bilgi, beceri, tutum ve değerlerini deneyimler ve başkalarıyla etkileşim yoluyla geliştirirler.

Öğrenmenin bu şekilde yapılandırılması, bilginin daha geniş sosyokültürel bağlamlarda kullanılmasını kolaylaştırır.

Flipped Classroom'da, bilginin özümsemesini optimize etmek amacıyla öğretme-öğrenme süreçleri ve metodolojileri, bunların gerçekleştiği alanlar ve kullanılan teknolojiler yeniden düşünülmektedir.

Flipped Classroom nedir?

Flipped Classroom metodolojisi, geleneksel çalışma metodolojisinin tersine çevrilmesinden oluşan bir öğrenme modelidir; burada davet edilen öğrenciler, öğretmen tarafından dijital platformlarda sunulan talimatlar ve materyaller aracılığıyla önerilen görevleri çevrimiçi olarak, evde, okulda veya seçilen başka bir alanda kendi başlarına çalışır ve gerçekleştirir.

Sınıf zamanı, öğrencilerin dinamik, işbirlikçi ve etkileşimli bir öğrenme ortamında çalıştıkları daha karmaşık öğrenme etkinlikleri, tartışma, özümseme ve içeriğin anlaşılması için ayrılmıştır.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

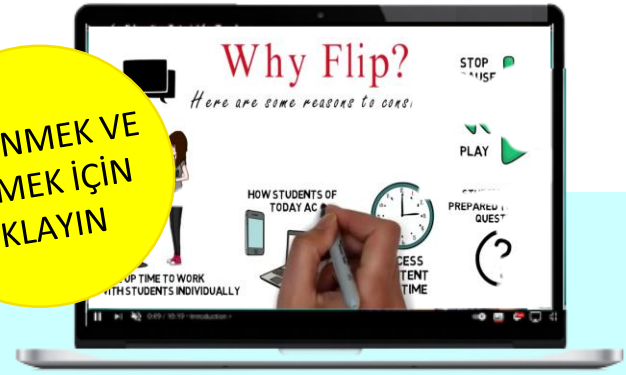
© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Ters Yüz Edilmiş Sınıf

Ters Yüz Sınıf, öğrencilerin evde bilgi ile temasa geçmelerini sağlayan dijital araçları kullandığı için dijital bir öğretim metodolojisidir. Öte yandan dijital teknoloji, öğretmen ve öğrenci arasında veya bir sınıftaki öğrenciler arasında farklı fiziksel mekanlarda bile sürekli iletişime izin verir.

Bununla birlikte, Ters Yüz Sınıf hibrit bir öğretim olarak düşünülebilir, çünkü öğrencinin içeriği uzaktan özümsemesi için teknoloji ve çevrimiçi yöntemler kullanmasına rağmen. Ayrıca, şüphelere ve bilginin pekiştirilmesine yardımcı olmak için bir öğretmenin fiziksel varlığına da sahiptir.

ÖĞRENMEK VE
İZLEMEK İÇİN
TIKLAYIN



Ters Yüz Edilmiş Sınıfın Özellikleri

Ters yüz edilmiş sınıf, aşağıdakilere izin veren bir metodolojidir:

- Hangi sanal öğrenme ortamının öğrencilerinizin gerçekliğine en uygun olduğunu tanımlayın;
- Sanal ortamda iletişim (odalar/grup tartışma forumu), işbirliği (teorik özetlerin hazırlanması/Wiki) ve koordinasyon (raporlar paneli/bildiri/performans, sanal gündem) unsurlarını uygulayın;
- Kısa videolar hazırlayın ve/veya hazır videoları kullanın;
- Öğrencilerin öğrenme seviyelerini değerlendirin (anketler/raporlar);
- Ters Yüz Sınıfın öğrencilere katkısını analiz edin.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade

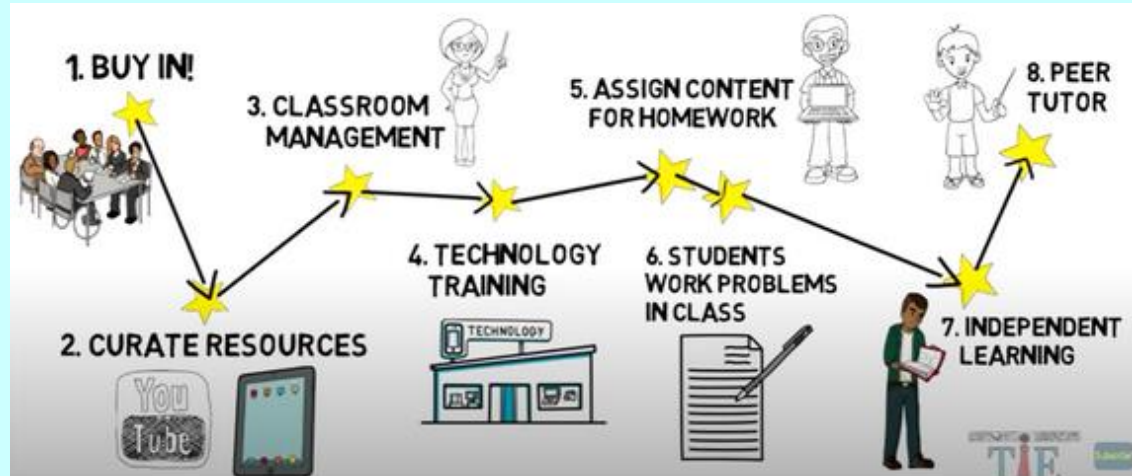


Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Ters Yüz Edilmiş Sınıf

Ters Yüz Sınıf Dersi Nasıl Oluşturulur



Tersyüz Edilmiş Sınıf Pedagojisinin Faydaları

- Tüm öğrencilerin kendi alanlarında öğrenmelerini sağlar
- Öğrenciler konuları tartışmaya hazır olarak odaya girdiklerinden daha verimli
- Projelere ve problem çözmeye daha fazla zaman ayrılmasını sağladığı için sınıfı zenginleştirir
- Öğrencilerin birbirlerine yardım etmelerini sağlar - akran eğitimi - eşit öğrenme fırsatlarını teşvik eder;
- Öğretmenin talimat vermek yerine öğrenmeye aracılık etmesine ve öğrencilerle bireysel olarak çalışmak için boş çalışma zamanına sahip olmasına izin verir;
- İçeriğe her zaman erişim;
- Öğretimi farklılaştırma becerisi.



Ters Yüz Edilmiş Sınıf Pedagojisinin Olumsuz Yönleri

- Otonom çalışmalarda öğrencilerin iş yükünün artması
- Öğrencilerin teknolojilere erişim ihtiyacı
- Öğrencilerde öz disiplin eksikliği
- Her sınıfın özel ihtiyaçlarının yeterli bir şekilde uygulanması için gerekli olan öğretmenin çalışma programının saat sayısı
- Sınava hazırlık için doğal bir öğrenme şekli değildir

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

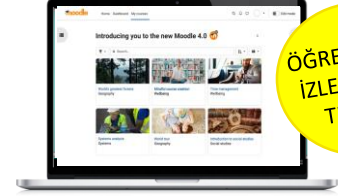
© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Ters Yüz Sınıf Aracı 1



moodle

Moodle, çevrimiçi bir öğretim ortamında öğrenci öğrenimini ve performansını yönetmenize, yönetmenize ve izlemenize olanak tanıyan ücretsiz bir yazılımdır. Açık kaynaklı bir öğrenme yönetim platformu olduğundan ücretsiz olarak edinilebilir ve ihtiyaçlara göre özelleştirilebilir. Avustralyalı pedagog ve bilgisayar bilimcisi Martin Dougiamas tarafından oluşturulmuş ve ilk sürümü 20 Ağustos 2002'de ortaya çıkmıştır.



ÖĞRENMEK VE
İZLEMEK İÇİN
TIKLAYIN

https://youtu.be/sZxZ_YzsD_w



ÖĞRENMEK
VE İZLEMEK
İÇİN TIKLAYIN

<https://www.youtube.com/watch?v=NXGV98RsBLY>



Moodle'nin avantajları

- Açık kaynak kodlu ve özelleştirilebilir LMS platformu
- Sanal sınıfların oluşturulması
- Tartışma forumlarının oluşturulması
- Öğretmenler ve öğrenciler arasında etkileşim için sohbet
- Araştırma ve değerlendirme modülü;
- Diğer dijital platformlardan dışa aktarılan içeriği eklemenize olanak sağlar
- Öğrenciler çalıştıkları konularla ilgili web sayfaları oluşturabilirler



Moodle'nin dezavantajları

- Grafik arayüzü çok gelişmiş veya kullanımı kolay değil
- Bazen erişimi engelleyen bağlantı hataları
- Bildiri gönderirken ve küçük çevrimiçi etkinlikler gerçekleştirirken engeller
- Potansiyellerinin etkin yönetimi için profesyonel teknik destek ihtiyacı.



Bizim görüşümüz

Diğer dijital platformlardan içerik ekleyebilme imkanı ile çok organize bir öğrenme yönetimine izin veren platform. Sadece grafik açıdan çok çekici olmadığı için olumsuz olarak öne çıkıyor.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Ters Yüz Sınıf Aracı 2

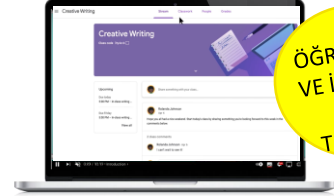


Google Classroom



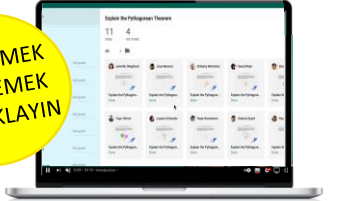
Google Classroom

Classroom, öğretmenlerin zamandan tasarruf etmelerine, sınıfları düzenli tutmalarına ve öğrencilerle iletişimi geliştirmelerine yardımcı olan bir araçtır. Classroom, Google Apps for Education'da öğretmenlerin ödevleri hızlı bir şekilde oluşturup düzenlemelerine, verimli bir şekilde geri bildirim sağlamalarına ve sınıflarıyla kolayca iletişim kurmalarına yardımcı olan bir araçtır. Öğrencilerin çalışmalarını Google Drive'da düzenlemelerine, tamamlayıp teslim etmelerine ve öğretmenleri ve akranlarıyla doğrudan iletişim kurmalarına yardımcı olur



ÖĞRENMEK
VE İZLEMELİK
İÇİN
TIKLAYIN

https://edu.google.com/for-educators/product-guides/classroom/?modal_active=none



ÖĞRENMEK
VE İZLEMELİK
İÇİN
TIKLAYIN

<https://www.youtube.com/watch?v=GIN-EtPaOlw&t=2s>



Google Classroom'un avantajları

- Sezgisel ve yapılandırması kolay platform
- Sınıflar, içerikler ve iyi organize edilmiş görevler
- Etkili iletişim
- Anında geri bildirim imkanı
- Öğrenciler arasında daha fazla işbirliği
- Tekrarlayan görevleri otomatikleştirme
- Zaman optimizasyonu



Google Classroom'un dezavantajları

- Öğrenci ilerleme çizelgeleri yok
- Öncekileri bitirmeden faaliyetlerde ilerlemenin engellenmemesi
- Platformun yalnızca Google Suite'e entegre edilmesi, harici araçların entegre edilememesi



Bizim görüşümüz

Öğrencilerin öğreniminin çok düzenli bir şekilde yönetilmesine olanak tanıyan bir platformdur, ancak bazı dijital platformlarla eşleştirme açısından biraz sınırlıdır.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Ters Yüz Sınıf Aracı 3



YouTube

YouTube çevrimiçi bir video platformudur ve kullanıcıları internet üzerinden video izleyebilir, oluşturabilir ve paylaşabilir.

YouTube, takip etmek istedikleri kanallara abone olabilen kullanıcılar tarafından oluşturulan kanalların oluşturulmasına izin verir. Kanallara abone olmak, diğer eylemlerin yanı sıra yorum yapmayı, video paylaşmayı mümkün kılar.

İşlevleri nedeniyle platform, kullanıcıların etkileşimde bulunduğu bir topluluk olarak tanımlanmaktadır.

ÖĞRENMEK
VE İZLEMELİK
İÇİN
TIKLAYIN



<https://www.youtube.com/watch?v=uAYSbX0ESkU&t=5s>



Youtube'un avantajları

- Didaktik kaynak olarak hizmet eden içerikler
- Video deposu
- Öğrencilerin ilgilendikleri konuları daha derinlemesine keşfetmelerini sağlar
- Zorluk yaşayan öğrencilere yardım edin
- Öğrencilerin şüphelerini kaydetmelerini sağlar



Youtube'un dezavantajları

- Tüm içerikler tüm yaş grupları ve hassasiyetler için uygun değildir
- Premium sürüme sahip olmadığınızda videoları izlemeden önce çok fazla reklam;
- Öğrenciler denetlenmedikleri takdirde çok fazla kontrolsüz bilgiye erişebilirler
- Yorumları kontrol etmede bazı zorluklar



Bizim görüşümüz

Kendi ürettiğimiz içerikleri barındırabileceğimiz, çok hızlı ve ücretsiz büyüyen bir web sitesidir. Birçok didaktik bilgi bulabileceğimiz büyük bir video deposudur. Ayrıca iyi görüntü ve ses kalitesine sahip videolar sunar ve diğer sosyal ağlar ve iletişim kanallarıyla etkileşim kurmanıza olanak tanır.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Ürün Geliştirme: Hackathons



Figma



MockFlow

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Ürün Geliştirme: Hackathons



Hackathonlar, önceden belirlenmiş bir süre içinde çeşitli sorunları çözmek için yaratıcı düşünceleri bir araya getiren çok yönlü prototipleme yarışmalarıdır.

Geleneksel olarak, hedef katılımcılar arasında çözümler geliştirmek, belirli bir dikeyde yenilik yapmak veya mevcut bir projeyi geliştirmek için ekipler halinde birlikte çalışan programcılar, tasarımcılar ve diğer alan uzmanları bulunur.

Hackathon nedir?

Hackathonlar, yeni beceriler öğrenmek, harika projeler oluşturmak ve fikirleri paylaşmak için topluluğunuzu bir araya getirmenin inanılmaz bir yoludur. Bir hackathon en iyi "icat maratonu" olarak tanımlanır.

Teknolojiye ilgi duyan herkes, bir hafta sonu boyunca rahat ve samimi bir ortamda öğrenmek, inşa etmek ve yarattıklarını paylaşmak için bir hackathon'a katılır.

Programcı olmak zorunda değilsiniz ve kesinlikle Bilgisayar Bilimleri alanında uzmanlaşmak zorunda değilsiniz!

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Ürün Geliştirme: Hackathons



Hackathon, öğrencilerin teknolojide gezinmek ve ondan en iyi şekilde yararlanmak için ihtiyaç duydukları becerileri geliştirmelerine yardımcı olur.

Dijital eğitim öğrencileri çevrimiçi içerik bulma, erişme, tüketme ve paylaşma konusunda rahat olurlar.

ÖĞRENMEK
VE İZLEMEK
İÇİN TIKLAYIN



Bir Ürün Geliştirme Pedagojisi...

Ürün geliştirme - yeni ürün geliştirme veya yönetimi olarak da adlandırılır - yeni yaratılan veya yeni markalanan mal veya hizmetlerin kavramsallaştırılması, tasarımı, geliştirilmesi ve pazarlanmasını içeren bir dizi adımdır.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Ürün Geliştirme: Hackathons

Ürün Geliştirme (Hackathon) Sınıf Dersi nasıl oluşturulur?



+ Ürün Geliştirme (Hackathon) Pedagojisinin Faydaları

- Yeni beceriler öğretir
- Yeni deneyimler kazandırır
- Ekip çalışmasını vurgular
- Sürükleyici ve aktif öğrenme için bir ortam sağlar

- Ürün Geliştirme (Hackathon) Pedagojisinin Negatif Yönleri

- Çalışılan konuya bağlı olarak uzun zaman alabilir.
- Öğrencileri kontrol etmek ve motive etmek zor bir süreçtir.
- Hackathonların hızlı doğası, tamamlanmamış ürünlere veya tam olarak ete kemiğe bürünmemiş prototiplere yol açabilir

Ürün Geliştirme: Hackathonlar Aracı 1



Figma



Figma, macOS ve Windows için masaüstü uygulamaları tarafından etkinleştirilen ek çevrimdışı özelliklere sahip, arayüz tasarımı için işbirliğine dayalı bir web uygulamasıdır. Figma'nın özellik seti, çeşitli vektör grafik editörü ve prototipleme araçlarını kullanarak gerçek zamanlı işbirliğine vurgu yaparak kullanıcı arayüzü ve kullanıcı deneyimi tasarımına odaklanmaktadır. Android ve iOS için Figma mobil uygulaması, Figma prototiplerinin mobil ve tablet cihazlarda gerçek zamanlı olarak görüntülenmesine ve etkileşime girmesine olanak tanır.



ÖĞRENMEK
VE İZLEMEK
İÇİN
TIKLAYIN

<https://www.youtube.com/watch?v=FTFaQWZBqQ8>



ÖĞRENMEK
VE İZLEMEK
İÇİN
TIKLAYIN

<https://www.youtube.com/watch?v=eZJOSK4gXI4>



Figma'nın avantajları

Figma'da İşbirliği Basit ve Tanıdıkır
Figma Ekip İletişimi için Slack Kullanıyor.
Figma Paylaşımı Karmaşık Olmayan ve Esnektir.
Gömülü Figma Dosyaları Gerçek Zamanlı Güncelleme Sağlar.
Figma, Tasarım İnceleme Geri Bildirimi için Harikadır.



Figma'nın dezavantajları

Sürüm Kontrolü Yok
Aktif bir internet bağlantısı olmadan kullanılamaz



Bizim görüşümüz

Figma, bir web tarayıcısı çalıştıran herhangi bir işletim sisteminde çalışır ve her platformda çalışan tek tasarım aracıdır. Yani Mac veya Windows işletim sistemi kullanıyorsanız, bulut tabanlı olduğu için dosya paylaşımında veya farklı platformlara geçişte sorun yaşamazsınız.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Ürün Geliştirme: Hackathonlar Aracı 2



MockFlow

MockFlow, tasarımcıların web siteleri ve yazılımlar için kullanıcı arayüzü prototipleri üzerinde gerçek zamanlı olarak işbirliği yapmalarını sağlayan bulut tabanlı bir tel kafes yazılımıdır. MockFlow, tasarımcıların işlerini planlaması, oluşturması ve paylaşması için çevrimiçi bir tel kafes yazılımıdır.



ÖĞRENMEK
VE İZLEMELİK
İÇİN TIKLAYIN

<https://www.youtube.com/watch?v=hC72nwGNF9U>



ÖĞRENMEK
VE İZLEMELİK
İÇİN
TIKLAYIN

<https://www.youtube.com/watch?v=h3Ldp8qKggE>



Mockflow'un avantajları

Harika Ekip İşbirliği Özelliği
Proje Oluşturmak ve Düzenlemek Artık Çok Kolay
Kullanım kolaylığı. Kullanıcı deneyimi harika.
İyi prototipleme yeteneği. Bağlantıları kullanarak iyi prototipler oluşturur.
Telleri farklı formatlarda dışa aktarma kolaylığı.



Mockflow'un dezavantajları

Kabloların detaylandırılması hala beceriksizce
Tellerdeki elemanların gruplandırılması zahmetlidir
Simge kullanılabilirliği sınırlıdır.
Monokromatik kullanıcı arayüzü biraz geliştirilebilir.



Bizim görüşümüz

Bir WireFraming aracı olan MockFlow, herkes için erişilebilir hale getirmek ve aracı dijital eskizle eş anlamlı hale getirmek için tasarlanmıştır. MockFlow 3.0, kullanıcının Ürün Tasarımı sürecini basitleştirmesine yardımcı olur. Ürün Tasarım planı, iş akışını daha hızlı ve verimli hale getirmek için tüm süreç için uçtan uca bir çözüm sunar. Kullanıcı, tasarım ihtiyaçları için MockFlow'un araçlarını keşfederken diğer hizmetlerden iş tasarlayabilir, paylaşabilir ve yerleştirebilir.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Ürün Geliştirme: Hackathonlar Aracı 3



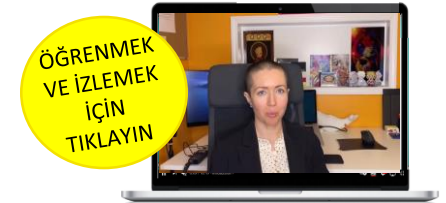
GitHub

GitHub, sürüm kontrol sistemini kullanan yazılım geliştirme planları için web tabanlı bir bulut depolama hizmeti olan dünyanın en büyük geliştirici topluluklarından biridir.

Ayrıca GitHub, yazılım geliştiriciler için bir sosyal ağ platformudur. GitHub sayesinde yazılım geliştiriciler, kendi yazılımları gibi yazılımlarla ilgilenen kullanıcı verilerine göz atabilir ve bunları takip edebilir.



<https://www.youtube.com/watch?v=pBy1zgt0XPc>



<https://www.youtube.com/watch?v=RG0j5yH7evk>



GitHub'un avantajları

- Bilgiye erişim kolaylaşır
- Eserler kolayca sergilenabilir
- Sürümler arasındaki değişiklikler takip edilebilir
- Entegrasyon seçenekleri içerir



GitHub'un dezavantajları

- It may be difficult to use at first
- The file migration process requires an introductory knowledge of terminal usage.



Bizim görüşümüz

GitHub, dünyanın farklı yerlerinden geliştirici ve programcıların bir araya gelerek yazılımlarını, frameworklerini ve kodlarını paylaşarak ortak projeler oluşturabildikleri ya da projelerini GitHub bulut sistemine kaydedip çeşitli araçlarla tekrar kolayca erişebildikleri, milyonlarca kullanıcısı olan web tabanlı bir platformdur.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Proje Tabanlı Öğrenme



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Proje Tabanlı Öğrenme



Proje tabanlı öğrenme ile beceri gelişimi, bir grup içinde yürütülecek belirli bir somut projenin geliştirilmesi etrafında yapılandırılır: bu nedenle odak noktası "öğrenilecek şeyler" değil, ulaşılabilecek proje hedefidir.

Projeler genellikle zorlu sorulara veya problemlere dayanan karmaşık görevlerdir ve oldukça uzun süreler boyunca öğrencileri problem tasarlama ve çözme sürecine dahil eder. Proje aynı zamanda genellikle disiplinler arası bir görevdir ve çeşitli bileşenler etkileşim halindedir.

Proje Tabanlı Öğrenme Nedir?

Proje tabanlı öğrenme, problem çözmeye dayalı bir öğretim metodolojisi. Bu tür bir faaliyet, öğrencileri gerçek ihtiyaçları karşılayan orta ila uzun vadeli bir projenin uygulanmasına dahil eder. Bu nedenle, gelişim kesin aşamaları takip edecektir: kavramsallaştırma, tasarlama, uygulama, doğrulama ve belgeleme. Gerçek problemleri çözerek, tanımlanmış bir rol atayarak ve rollere saygı duyarak işbirliği yaparak öğrencilerin dikkatini çeken bir metodolojidir. Öğrencinin somut bir bağlamda bilgiyi özerk bir şekilde inşa etmesi ve çalışma grupları halinde örgütlenmesi, öğrenme gücünü çeken öğrencilerin dahil edilmesini teşvik eder. Öğretmen öğrenmenin kolaylaştırıcısıdır.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Proje Tabanlı Öğrenme



20 yılı aşkın bir süredir dijital iletişim araçlarının yaygınlaşması, proje yönetimini ve ekip çalışmasını kökten değiştirmiştir.

Dijital araçların kullanımı sadece bilginin kolay paylaşımına değil, aynı zamanda bilginin hızlı bir şekilde yeniden işlenmesine de olanak sağlamaktadır.

Bu nedenle Proje Tabanlı Öğrenme, dijital araçların pratik bir şekilde kullanılmasını zorunlu kılmaktadır. Öğrenci bunları yaparak öğrenme modunda deneyimleyecektir.

ÖĞRENMEK
VE İZLEMEK
İÇİN TIKLAYIN



Proje Tabanlı Öğrenme...

- Yeni beceriler geliştirmek amacıyla nihai bir ürün üretmek için öğrenciler tarafından özerk olarak yürütülen bir grup etkinliği
- Yapılandırmacılık yöntemiyle sınıfta öğrenmeyi öğretmek ve teşvik etmek
- Öğrencileri özgün problemler (gerçeklik görevleri) geliştirmeleri için teşvik edin.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Proje Tabanlı Öğrenme

Proje Tabanlı Öğrenme Sınıf Dersi nasıl oluşturulur?

PROJECT BASED LEARNING



Proje Tabanlı Öğrenme Pedagojisinin Faydaları

- Pedagojik referanslar: yapılandırmacılık ve sosyal yapılandırmacılık.
- Projeler sayesinde öğrenciler özerklik ve sorumluluk kazanır, beceri geliştirir, bilgiyi uygular ve anlamlı bir şekilde öğrenir, çünkü projeler otantik ürünlerin yaratılmasıyla sonuçlanır.
- Bilgiyi araştırma ve düzenleme becerileri proje için işlevseldir.
- Öğrencilerin eleştirel düşünme (kritik düşünme), üstbilişsel, analitik, tasarım becerilerinin geliştirilmesi.
- Faaliyet sonuçlarını ortaya koyma becerilerini geliştirir.
- Takım çalışmasını vurgular.
- Eleştirel düşünmeyi geliştirir.
- Derin ve uzun vadeli öğrenmeyi kolaylaştırır.



Proje Tabanlı Öğrenme Pedagojisinin Negatif Yönleri

- Öğrencilerin projeyi uygulamasında aşırı yüklenme, dağınıklık ve yetersizlik sorunları ortaya çıkabilir. Bu nedenle öğretmen, özellikle öğrencilerin önkoşulları (ön bilgi, teknolojik beceriler) açısından projenin fizibilitesinin dikkatli bir başlangıç analizini yapmalıdır.
- Benzer şekilde, eğitim kurumu teknolojilere erişim sağlamadan ve öğretmenlerin temel teknolojik ve dokümantasyon becerileri (geleneksel olmayan değerlendirme) edinmeleri için eğitim vermeden proje tabanlı öğrenme metodolojisini müfredat öğretimine dahil etmek düşünülemez.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Proje Tabanlı Öğrenme Aracı 1



mindmeister

Araç, beyin fırtınası, planlama ve proje yönetimi aşamasında kavram haritaları oluşturmanıza olanak tanır.



Mindmeister'in avantajları

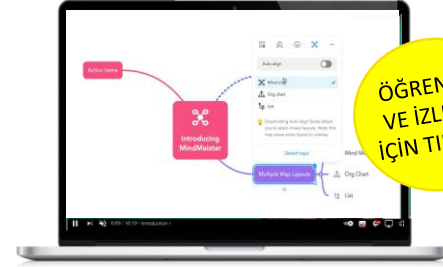
Tamamen web tabanlı yazılım
Haritalar her zaman bulutta güncellenir ve bunlara istediğiniz zaman herhangi bir cihazdan erişebilirsiniz
Kavram haritaları oluşturmak, özel eğitim ihtiyacı olan öğrencilerin çalışma gruplarında anlaşılmasını teşvik eden bir araçtır



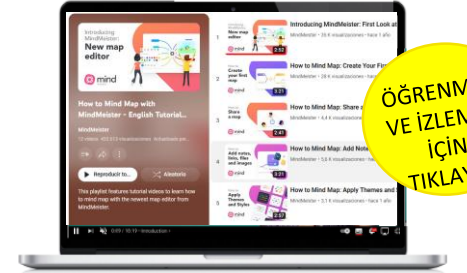
Mindmeister'in dezavantajları

Temel sürümde sınırlı sayıda harita katılımcısı vardır
Ücretsiz sürüm ile sadece 3 kavram haritası oluşturulmasına izin verir
Araçın öğrenci tarafından kullanımına ilişkin ilk eğitim gereklidir

<https://www.youtube.com/watch?v=LK031sB5sb8>



https://www.youtube.com/playlist?list=PL71GVRbeQIXiyhb2swLnB_gpmMYup0qXS



Bizim görüşümüz

Mindmeister, proje uygulaması ve dolayısıyla "proje tabanlı öğrenme" metodolojisi ile müfredat öğretiminin kullanımı için işlevsel bir aracı temsil etmektedir. Özellikle, katılımcıların gerçek zamanlı olarak bilgi (metin, resim, video) paylaşımı, uygulanacak projeyi daha iyi organize etmelerini ve planlamalarını sağlar.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

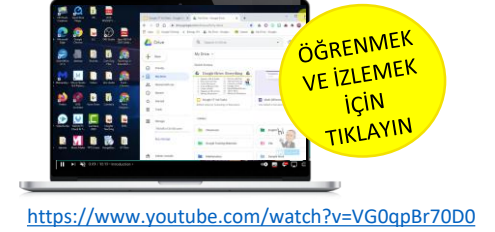
© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Proje Tabanlı Öğrenme Aracı 2



Google Drive

Dünyanın en popüler ve kullanılan bulut depolama araçlarından biri mi? Bu hespla ve bu dosyalarla ilişkili tüm cihazlardan web üzerinden kullanılabilen multimedya dosyalarının depolanmasına ve paylaşılmasına olanak tanır. Bu dosyalar bulutla senkronize edilir ve buluttaki dosya üzerinde çalışarak, erişimi garanti etmek istediğiniz diğer kişilere bir bağlantı aracılığıyla hızlı bir şekilde paylaşmak her zaman mümkün olacaktır.



Google Drive'in avantajları

Cihazların fiziksel belleklerinin aşırı doldurulmamasını sağlayan alan
Senkronizasyon: verilerimize herhangi bir cihazımızdan erişebiliriz
Paylaşım: her dosya veya klasör diğer kullanıcılarla paylaşılabilir
Diğer araçlarla rakipsiz uyumluluk sunar
Veriler tahribattan ve hasardan korunur
Dosyaları düzenlemek için anında erişim
15 GB'a kadar ücretsiz depolama alanı



Google Drive'in dezavantajları

Güvenlik Riskleri
İnternet bağlantısı gerektirir
Dosya boyutu sınırları: maksimum dosya boyutu 50 MB ve
Google E-Tablolar için sınır 20 MB'tır



Bizim görüşümüz

Cihazlar arasında dosya oluşturmak, işbirliği yapmak ve senkronize etmek için sık bir araç.
İşbirliği gerçek zamanlı, paylaşım zarif ve hepsi tüm cihazlarda güvenli bir şekilde senkronize kalıyor, ancak bir cihazı paylaşan birden fazla öğrencinin bulunduğu sınıflar için potansiyel gizlilik sorunları ortaya çıkarıyor ve daha genç öğrenciler için bir öğrenme eğrisi olabilir. Sonuç olarak, çok çeşitli ücretsiz üretkenlik araçları ve sık dosya senkronizasyonu ile seviye belirleyici bir araçtır. Google Drive ayrıca Google Formlar, Çizimler, Haritalar, Siteler ve diğer Google ve üçüncü taraf uygulamaları gibi birçok başka uygulama türünü de içerdiğinden, öğrenciler projeleri için en uygun uygulamaları kullanabilir ve kendi başlarına keşfetmek ve öğrenmek için ek zaman harcaabilirler

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

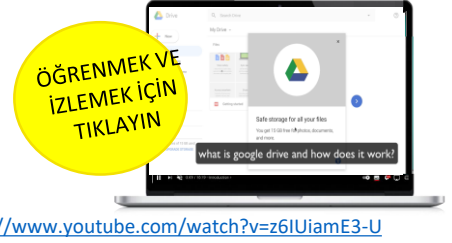
© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Proje Tabanlı Öğrenme Aracı 3



Microsoft Teams

Microsoft Teams, kullanıcıların her yerden sohbet etmelerine, aramalarına, video konferans yapmalarına ve çoklu proje yönetim portalı içinde dosya paylaşımlarına olanak tanıyan bir Microsoft işbirliği aracıdır. Diğer benzer uygulamalardan farklı olarak Microsoft Teams, HD formatında video konferans ve çok sayıda metin sohbeti özelliğine sahiptir: bu ürünlere zaten aşina olanlar için, Slack ve Zoom arasında bir geçiş olarak görülebilir.



Microsoft Teams'in avantajları

- İş verimliliğini artırmak için yararlı olan tüm araçları tek bir arayüze ekleyebilir
- Teams kullanıcıları ses, video ve ekran paylaşımı etkinliklerini içeren bir dosya elde etmek için grup toplantılarını ve aramaları kaydedebilir
- Office 365 ile sıkı entegrasyon
- Tüm cihazlar ve işletim sistemleri ile uyumlu
- Gizlilik ve şifreleme
- 250 kişinin sanal toplantılara katılmasına izin verir



Microsoft Teams'in dezavantajları

- Kafa Karıştırıcı Dosya Yapısı
- Sınırlı Depolama
- Çeşitli etkinlikler için Bildirim Vermede Başarısız.
- İnternet bağlantısı gerektirir
- İzin Ayarları Zorlayıcıdır



Bizim görüşümüz

Microsoft Teams, konferans görüşmelerini aksamadan veya aksaklık olmadan gerçekleştirmek için tüm temel gerekliliklere sahiptir.

Bu uygulama sayesinde, çok sayıda diğer mesajlaşma programının veya sohbetin yerini alan ve böylece diğer meslektaşlara iletilecek önemli dosyaların veya kavramların dağılmasını önleyen tek bir iletişim aracına sahip olmak da mümkündür. Bu şekilde ekip işbirliğini nasıl geliştireceğinizi bilirsiniz.

Kullanımı da basit ve sezgiseldir: sadece cihazınıza indirin ve ortak çalışanlarınızla etkileşime girmeye ve şirket bilgilerini hızlı bir şekilde paylaşmaya başlayın.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



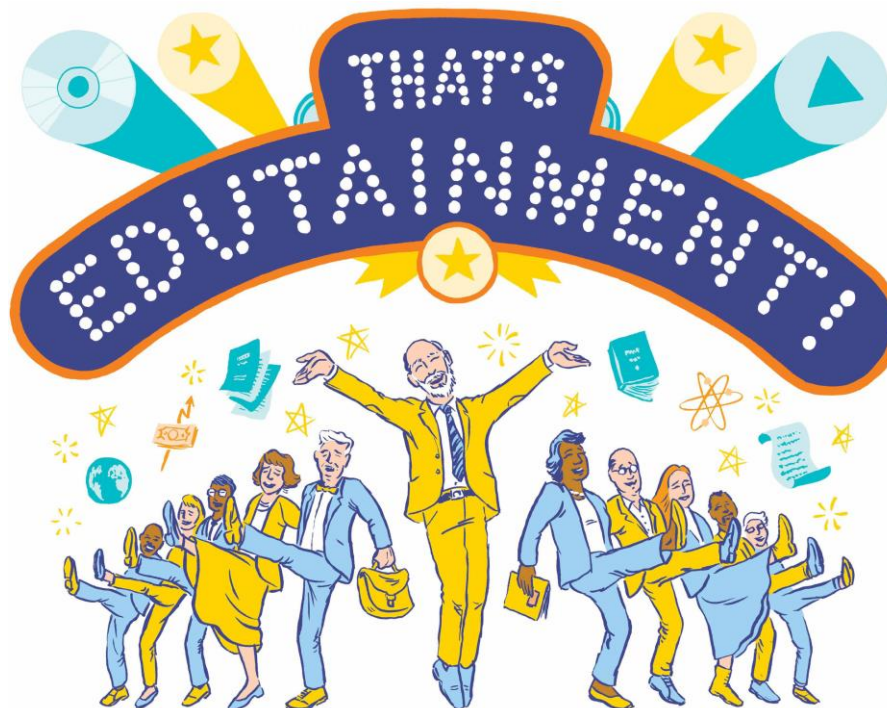
Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

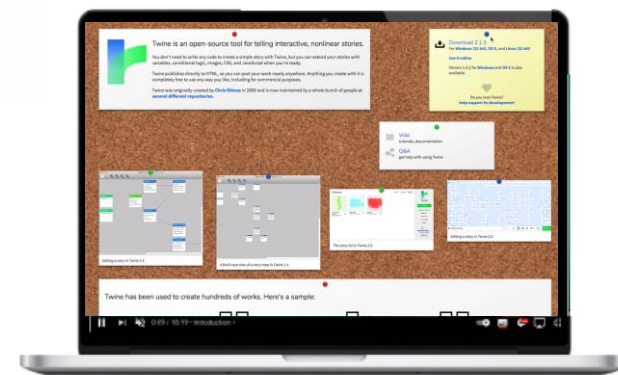
Bir Değerlendirme Biçimi Olarak Edutainment



Twine



PowerPoint



Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Bir Değerlendirme Biçimi Olarak Edutainment

Edutainment eğlence ve eğitimin bir kombinasyonudur.

Edutainment'in temel amacı, keşif, etkileşim, topluluk deneyimi, ekip çalışması, deneme yanılma ve tekrarlama yoluyla öğrencilerin öğrenmesini teşvik etmektir; öyle ki öğrenciler etkinliğin tadını çıkarırken o kadar kaybolurlar ki aynı zamanda öğrendiklerinin farkına varmazlar.



Edutainment nedir?

Edutainment, değerlendirme söz konusu olduğunda birçok şekilde kullanılabilir.

Özellikle etkili bir biçim dallanan senaryolardır. Dallanan senaryolar, kullanıcılara senaryo boyunca verdikleri kararların aracılık ettiği deneyimler sunmak için çizilen dijital veya gerçek dünya anlatılarıdır. Bir senaryonun her 'oynanışı' aynı şekilde başlar.

Kullanıcılar bir senaryo üzerinde çalışırken kendilerine bilgiler sunulur ve bu bilgilere dayanarak kararlar vermeleri gerekir. Bir kullanıcının verdiği belirli bir karara bağlı olarak, 'eylemlerinin' veya 'seçimlerinin' sonuçları kendilerine sunulur.

Bir Değerlendirme Biçimi Olarak Edutainment



ÖĞRENMEK
VE İZLEMELİK
İÇİN TIKLAYIN



Kişiselleştirilmiş öğrenmeyi teşvik ettiği, yaratıcılığı ve görselleştirmeyi geliştirdiği, geleneksel bir sınıfı akıllı bir sınıfa dönüştürdüğü, etkileşimli ve işbirlikçi öğretme ve öğrenme yöntemlerini geliştirdiği, dijital bir kültürü teşvik ettiği ve eğitimcilere teknolojik araçlar sağladığı için dallanma senaryoları aracılığıyla değerlendirme cazip ve eğlenceli bir değerlendirme aracıdır.

Edutainment'in Özellikleri

- Eğitimde eksik olduğu düşünülen eğlence ve etkileşimin oyunlaştırılmış olması nedeniyle öğrenenlerin ilgisini çekmesi
- Eğitim ve eğlenceyi birleştirerek öğrenilmesi zor konu ve bilgileri öğretmek için öğrenenlerin heyecan ve isteklerini artırmak
- öğretilecek konu ve bilgilerin daha eğlenceli hale getirilerek daha kolay öğrenmenin sağlanması
- öğrenenlerin dikkatini çekmek ve öğrenenlerin duygularını harekete geçirerek öğrenmenin kalıcılığını sağlamak;
- Gerçek hayatta olduğu gibi simülasyon veya grafik ve görsel yöntemler kullanılarak zor konuların içselleştirilmesinin kolaylaştırılması
- Eğitim amaçları ile ölçmeyi birleştirerek yaşamın değerine ilişkin kaynak ve yöntemlerin nasıl kullanılacağını öğretmek
- öğrenme ortamlarındaki bireylerin kendi bilgilerini nasıl uyguladıklarını öğretmek;
- bireylerin öğrendiklerini nasıl anladıklarını veya içselleştirdiklerini göstermek;
- algıladıklarını birleştirerek ya da öğrendiklerini değerlendirerek öğrenenlere öğretmek için kullanılır;
- Son olarak, öğrenenlerin yaratma ve deneyimleme sürecinde iyi vakit geçirmelerini sağlar.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

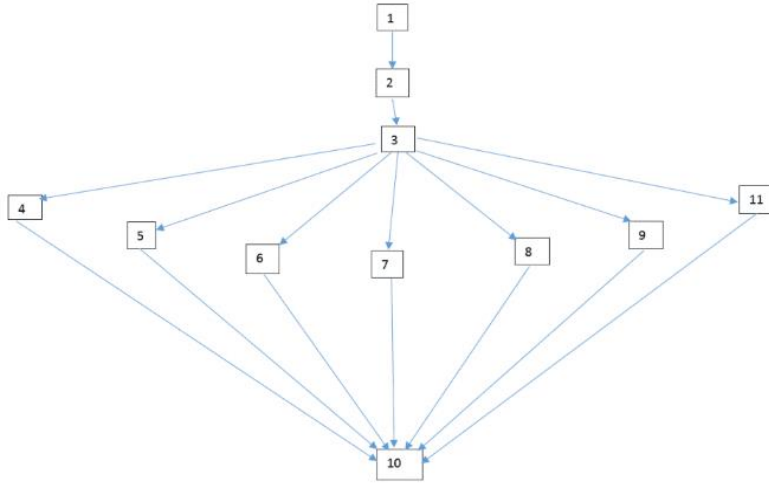
Bir Değerlendirme Biçimi Olarak Edutainment

Edutainment tabanlı bir değerlendirme oturumu nasıl oluşturulur?



Edutainment Değerlendirme Pedagojisinin Faydaları

Etkileşimi ve kullanıcı katılımını artırır.
Uyum eğitimi eğlenceli ve keyifli hale getirirler.
Öğrencilerin hatalarından faydalanmalarını sağlar.
Öğrenci ihtiyaçlarını karşılamak için özelleştirilebilirler.
Geliştirme süresini kısaltmak için kolayca değiştirilebilirler.
Gerçek dünya riskleri olmadan gerçek dünya faydalarını vurgularlar.
Öğrencilere bilgi tabanlarına erişme fırsatı sunarlar.



Edutainment Değerlendirme Pedagojisinin Negatif Yönleri

Senaryo tabanlı bir eğitim modülünün yazılması, geliştirilmesi ve test edilmesi kesinlikle daha fazla zaman alacaktır.
Zamanla ilişkili olan maliyetler de buna bağlı olarak daha yüksek olacaktır.
Yanlış araçların (daha doğrusu klasik doğrusal kurs üretimine yönelik araçların) kullanılması hem zamanı, hem maliyeti hem de üretimin genel karmaşıklığını artıracaktır.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Bir Değerlendirme Olarak Edutainment Aracı1



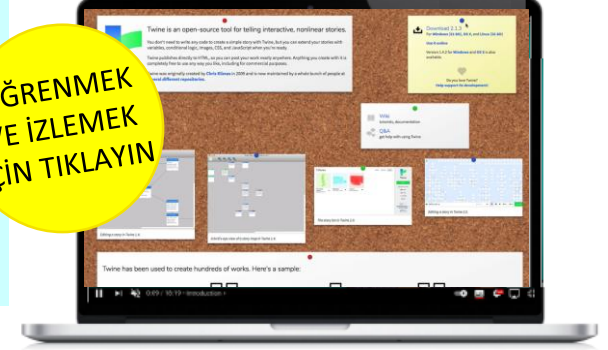
Twine

Twine, herhangi bir web tarayıcısında oynatılabilen ilgi çekici metin tabanlı senaryo etkinliklerini kolayca oluşturmanızı sağlayan ücretsiz bir araçtır. Bu senaryolar, öğrencilerinizin disiplininizdeki otantik deneyimlerle çalışmalarını sağlayarak ders materyallerini ve kavramlarını daha derinlemesine anlamalarına yol açabilecek dallanma seçeneklerine sahiptir. Ayrıca öğrencilerin kendi dallanma senaryoları interaktif hikayelerini oluşturmalarını sağlamak için de kullanabilirsiniz.



Twine

ÖĞRENMEK
VE İZLEMELİK
İÇİN TIKLAYIN



<https://www.youtube.com/watch?v=iKFZhiHD7Xk>



Twine'in avantajları

Ücretsizdir

Sizi belirli bir "görünüme" hapsetmez

Standart HTML ve CSS etiketlerini kullanarak materyallerinizi özelleştirmenizi sağlar

Yönetimi kolay normal bir HTML dosyası oluşturur

Yazabileceğiniz senaryo türünü sınırlamaz

Sizi küçük alanlara yazmaya zorlamaz

İçeriğinizi yerel olarak veya istediğiniz yerde saklamanızı sağlar

Materyallerinizin görünümünü aniden değiştirmeyecektir



Twine'in dezavantajları

Twine'in çıktısı bir LMS'de sorunsuz çalışacak şekilde tasarlanmamıştır
Görüntüleri kendiniz barındırmamız gerekir, yani görüntülerinizi bir web sunucusuna FTP ile aktarmanız gerekir
Biraz CSS öğrenmeniz gerekebilir
Araç açık kaynak kodludur



Bizim görüşümüz

Deneyimlerimize göre bu, dallanma senaryolarının geliştirilmesiyle ilgili olarak ustalaşması en kolay araçlardan biridir. Tüm eğitimciler, dallanma mantığının gerekli olduğu etkileşimli öğrenme senaryolarını hızlı ve kolay bir şekilde üretmenin bir yolu olarak araç setlerine eklemelidir. Diğer Rapid eLearning tarzı yazma programlarında daha zahmetli olabilecek etkileşimli diyalog ağaçları ve karar ağacı senaryoları oluşturmayı destekler. Ücretsiz, açık kaynak kodlu ve kullanımının çok hızlı olması, onu etkileşimli öğrenme deneyimleri oluşturmak için değerli bir araç haline getirmektedir.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Bir Değerlendirme Olarak Edutainment Aracı 2



Xerte

Xerte Projesi, tüm dünyadaki eğitimcilere yüksek kaliteli ücretsiz yazılım sağlamayı ve küresel bir kullanıcı ve geliştirici topluluğu oluşturmayı amaçlamaktadır. Karmaşık senaryolar oluşturmanıza olanak sağlar. Senaryo içerisinde resim, metin, video ve belgeler sunabilirsiniz. Tahtaya kolayca gömülebilir ve öğrenciler için erişilebilir.

ÖĞRENMEK
VE İZLEMELİK
İÇİN TIKLAYIN



<https://xerte.org.uk/index.php/en/>



Xerte'in avantajları

Xerte, çok disiplinli ekipler için verimli ve etkili bir iş akışı yaratır. Xerte Projesi pozitif ve dostane bir açık kaynak topluluk projesidir. Herkes topluluğa katılabilir, proje tasarımına katkıda bulunabilir ve karar verme sürecine katılabilir. Xerte, yazma araçları dünyasında iyi bir yere sahiptir ve inovasyon için güçlü bir platform sağlar.



Xerte'in dezavantajları

Xerte'nin en yeni sürümü, kullanıcıların modern tarayıcıların erişilebilirlik araçlarını nasıl kullanacaklarını anlamalarına dayanır. Bazı sayfa türlerini tam olarak kullanmak için eğitim gerekebilir. Mevcut temalar size uygun olmayabilir ve istediğiniz temayı geliştirmek için Xhibit gibi ek bir araç kullanmanız gerekebilir.



Bizim görüşümüz

Kullanım kolaylığı her zaman Xerte'nin tasarım düşüncelerinin temel taşlarından biri olmuştur. Günümüzde kullanıcılar, uzun bir eğitime ve dik bir öğrenme eğrisine ihtiyaç duymadan hızlı öğrenilen ve kullanımı basit araçlara ihtiyaç duymaktadır. Xerte'de içerik geliştirme herkesin erişimine açıktır ve yeni kullanıcılar çok hızlı bir şekilde üretken hale gelebilir. Yüksek kaliteli materyaller her zaman uzmanların becerilerinden yararlanacaktır. Grafik sanatçıları, video yapımcıları, öğretim tasarımcıları ve web geliştiricileri tarafından işbirliği göz önünde bulundurularak tasarlanmış bir araç paketinde destek sağlanmaktadır.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

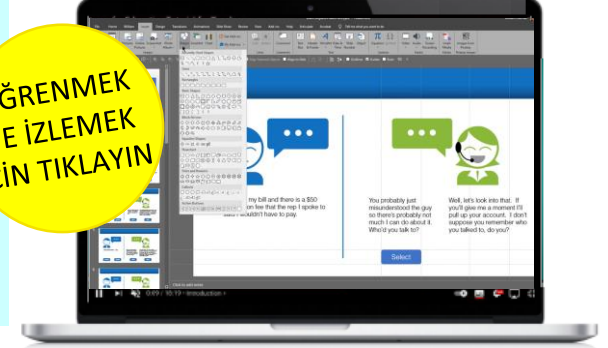
Bir Değerlendirme Olarak Edutainment Aracı 3



PowerPoint

Microsoft PowerPoint, görsel sunumlar oluşturmak ve sunmak için tasarlanmış yaygın olarak kullanılan bir yazılım uygulamasıdır. Microsoft Office paketinin bir parçasıdır ve slayt gösterileri, sunumlar ve multimedya açısından zengin içerik oluşturmak için kullanıcı dostu bir platform sağlar. PowerPoint, kullanıcıların profesyonel görünümlü slaytlar tasarlamalarına, metin, resim, grafik, çizelge, animasyon ve video eklemelerine ve çeşitli görsel efektler kullanmalarına yardımcı olmak için çok çeşitli araçlar ve özellikler sunar.

ÖĞRENMEK
VE İZLEMEK
İÇİN TIKLAYIN



<https://www.youtube.com/watch?v=nGwzRBPbg5A>



Powerpoint'in avantajları

PowerPoint, basit dallanma senaryolarını ücretsiz olarak oluşturmanın kolay bir yoludur. Bunu resimler, metinler veya şekiller oluşturarak ve farklı slaytlara giden köprüler ekleyerek yapabilirsiniz. PowerPoint kolayca Blackboard'a yerleştirilebilir. Önce kağıt üzerinde planlamanız gerekir.



PowerPoint



Bizim görüşümüz

Genel olarak, Microsoft PowerPoint kullanıcı dostu bir arayüz, kapsamlı özelleştirme seçenekleri, multimedya entegrasyonu ve işbirliği yetenekleri sunarak eğitim pedagojik değerlendirme için değerli bir araç haline gelir. Katılımı artırır, etkileşimli öğrenmeyi teşvik eder ve eğitimcilerin belirli eğitim hedeflerine ve öğrencilerin ihtiyaçlarına göre uyarlanmış görsel olarak çekici sunumlar oluşturmaya olanak tanır.



Powerpoint'in dezavantajları

Kafa karıştırıcı olabileceğinden muhtemelen uzun ve karmaşık senaryolar için uygun değildir. Yolları yönetmek zordur ve gözden geçirenler için akışı takip etmek zor olabilir. PowerPoint işaretlenmeye çok açık değildir. Yorum ekleyebilirsiniz, ancak bazı yerel biçimlendirmeler kullanmadan inceleme için değişiklikleri işaretleyemezsiniz.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



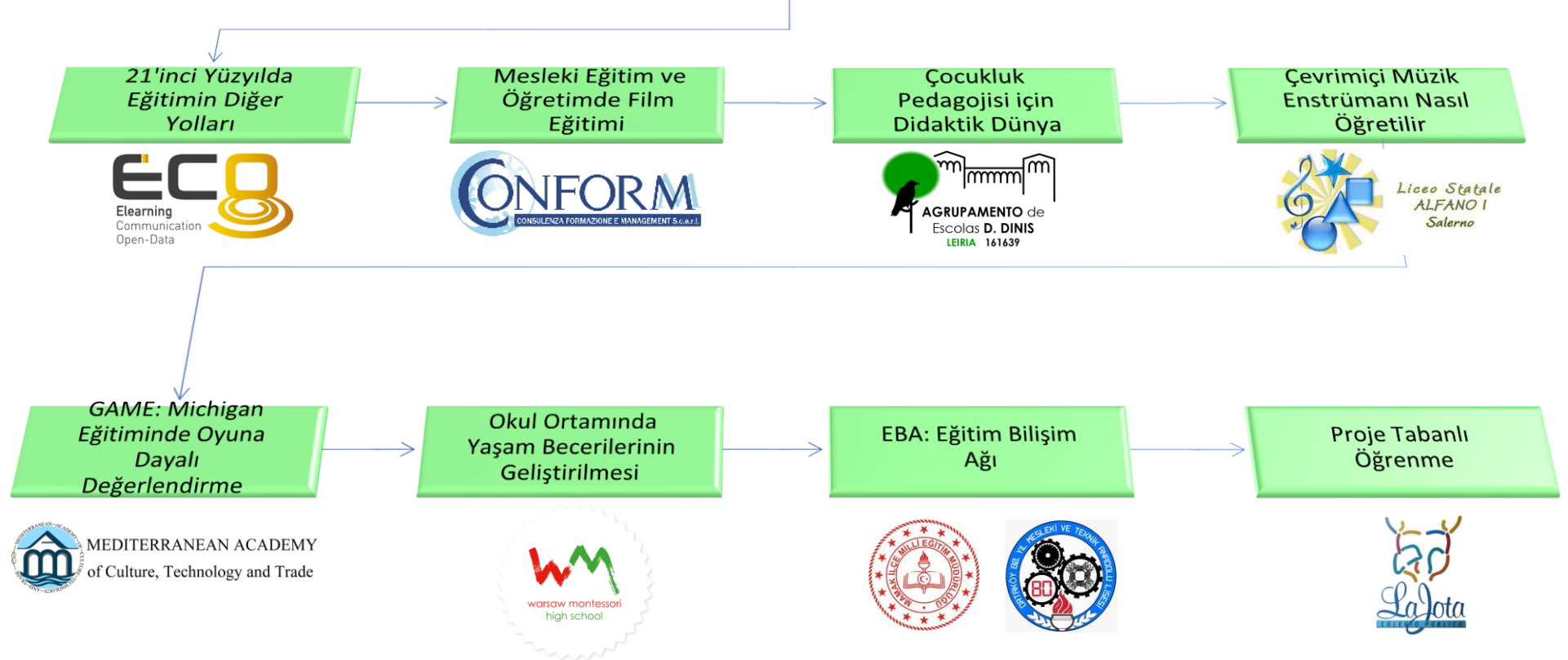
Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

ÖRNEK ÇALIŞMALAR



Örnek Çalışmalar



Back to index



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Örnek Çalışmalar

Vaka Çalışmaları bölümüne hoş geldiniz!

Bu kapsamlı kaynak, eğitimcileri ve paydaşları, anaokulundan üniversite seviyesine kadar uzanan çeşitli öğretim modellerini vurgulayan zengin bir vaka çalışmaları koleksiyonuyla donatmak için tasarlanmıştır. Her bir vaka çalışması, temel ilkelerini, içeriğini, teknolojik uygulamalarını ve kayda değer sonuçlarını kapsayan benzersiz bir pedagojik modeli titizlikle incelemektedir. Ayrıca, her vaka çalışmasına eşlik eden kapsamlı bir referans bölümü, konuyla ilgili daha fazla keşif ve etkileşimi kolaylaştırıyor.

Bu araç setinde, öğretme ve öğrenme deneyimini geliştirmek için teknolojinin pedagojiyle uyumlu bir şekilde iç içe geçtiği entegrasyona dayalı dijital öğrenmenin heyecan verici dünyasına giriyoruz. Bir dizi yenilikçi yaklaşımı sergileyerek, eğitimcilere ve yöneticilere eğitimde dijital araçların sunduğu geniş olanakları benimsemeleri için ilham vermeyi amaçlıyoruz.

İster bir anaokulu öğretmeni, ister bir lise eğitmeni veya bir üniversite profesörü olun, bu örnek çalışmalar entegrasyona dayalı dijital öğrenmenin dönüştürücü potansiyeli hakkında değerli bilgiler sunmaktadır. Her model titizlikle incelenerek kullanılan özel öğretim yöntemlerine, kapsanan içeriğe ve entegre edilen teknolojilere ışık tutuyor. Bu başarılı çabaların özünü yakalayarak, eğitimcileri bu stratejileri kendi sınıflarına uyarlamaları ve uygulamaları için güçlendirmeyi amaçlıyoruz.

Sizi her bir vaka çalışmasını incelemeye, pedagojik temellerini analiz etmeye ve kullanılan teknolojik araçları keşfetmeye teşvik ediyoruz. Bu örnekler sayesinde entegrasyona dayalı dijital öğrenmenin dönüştürücü potansiyeli hakkında değerli bilgiler edineceksiniz. İster öğrenci katılımını artırmak, ister eleştirel düşünme becerilerini geliştirmek veya disiplinler arası öğrenmeyi teşvik etmek isteyin, bu araç seti kendi eğitim çabalarınıza ilham vermek ve rehberlik etmek için değerli bir kaynak görevi görmektedir.

Entegrasyona dayalı dijital öğrenmenin eğitime getirdiği geniş olanakları ortaya çıkarırken birlikte bir keşif yolculuğuna çıkalım. Bu vaka çalışmaları, teknoloji ve pedagojinin uyumlu bir şekilde birleşerek gerçekten dönüştürücü öğrenme deneyimleri yarattığı bir geleceğe doğru bize rehberlik ederek ilham kaynağı olabilir.



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

21'inci Yüzyılda Eğitimin Diğer Yolları



EDUCOMUNICACIÓN

sMOOC

Otras formas de educar para el Siglo XXI



#UNESCOeducación

<https://eco-learning.eu>



Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

21'inci Yüzyılda Eđitimin Diđer Yolları



Örnek Olay Sunumu

Günümüzün post-dijital toplumunun bir talebi olarak projenin misyonu, sosyal dışlanmaya eşlik eden dijital uçurumu hafifletmek için tüm vatandaşların eşit fırsatlardan, dijital kaynaklara erişimden ve dijital ortamlarda eğitim alma haklarından yararlanmasını sağlamaktır. Bu nedenle teklif, Küba ve Dominik Cumhuriyeti'nde eğitimden sorumlu olanların, engellilik, mesafe, yaş, sosyal kırılganlık veya eğitime erişimi ve vatandaş entegrasyonunu engelleyen diđer herhangi bir durum nedeniyle ayrımcılık yapılmaksızın vatandaşlar için medya ve bilgi okuryazarlığı konusunda eğitilmesine odaklanmıştır.

SPOC yaklaşımı, sadece eğitimle ilgili karar vericilerin hedef grubuna dahil olan kişilerin erişimiyle kapalı bir şekilde yürütölmektedir. Tamamlandıktan sonra, başta mesleklerini sanal ortamlarda icra etmek isteyen öğretmenler olmak üzere ilgilenen herkese bir sMOOC (Sosyal Kitlesele Açık Çevrimiçi Kurs) olarak sunmak için deneyime dayalı ayarlamalar ve iyileştirmeler yapılmıştır.

SPOC (Küçük Özel Çevrimiçi Kurs) UNESCO "21. yüzyıl için eğitimin diđer yolları" 2021 yılında UNED, ECO Dijital Öğrenme ve UNESCO Latin Amerika ve Karayipler Kültür Bölge Ofisi (Küba, Dominik Cumhuriyeti ve Haiti) arasındaki işbirliği anlaşmasının bir sonucu olarak oluşturulmuştur.



<https://youtu.be/UQy096IXqo0>

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

21'inci Yüzyılda Eđitimin Diđer Yolları



Örnek Olay Sunumu

Kurs, Ulusal Uzaktan Eđitim Üniversitesi (UNED), Zaragoza Üniversitesi ve ECO Digital Learning tarafından düzenlenmiř ve 26 řubat - 10 Nisan 2021 tarihleri arasında gerekleřtirilmiřtir. SPOC tamamlandıktan sonra, konuyla ilgilenen herkese bir sMOOC olarak platformda sunmak için gerekli ayarlamalar ve iyileřtirmeler yapıldı.

Kursun tahmini süresi 90 saat olup, ortalama 5 saat/hafta aba ile 6 haftaya dađıtılmıřtır.

SPOC'un hedefleri dört tanedir:

1. Uzaktan eđitim için gerekli kaynakların kullanımı, aranması ve eriřimi konusunda eđitimsel dijital yeterlilikleri güçlendirmek için eđitim vermek.
2. Medya ve bilgi eđitiminin 21. yüzyılda vatandaşlık için önemi üzerine düşünmek.
3. Günümüzün post-dijital toplumunun talepleriyle uyumlu kaliteli medya ve bilgi eđitimini gerekleřtirmek için kaynaklar sunmak.
4. Medya ve bilgi eđitimini teřvik eden pedagojik bir eylemle internete müdahale etmek.



Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

21'inci Yüzyılda Eđitimin Dięer Yolları



Temel Pedagojik Varsayımlar

SPOC, dördü içerik ve biri pratik uygulama ile ilgili olmak üzere 5 modüle ayrılmıştır.

SPOC ayrıca katılımcıların bilgi paylaştığı, yansıttığı ve yarattığı bir forum bölümüne ve grup çalışması için bir mikroblog bölümüne sahipti. Düşünceler Facebook ve Twitter sosyal ağlarında paylaşıldı: #UNESCOeducomunicacion ve meydan okumalar Padlet "Meydan okumalarınızı paylaşmak için kolektif bir alan" aracılığıyla açık bir şekilde paylaşıldı.

İlk dört modül aşağıdaki yapıya sahipti:

- Öğretim kadrosunun bir üyesi tarafından modüle giriş. Temel okuma materyalleri eklenmiştir.
- Her bir görevdeki bazı kavramların derinlemesine incelendiği 11 oyunlaştırılmış öğrenme görevi. Zorlukların yapısı şöyleydi.

11 eğitici zorluk vardı: "Bir ağda yolları dokuyan birçok insan. Bize katılın ve eğitim-iletişimin zorluklarıyla yüzleşin!".

Zorluklar, ÖĞRETME-ÖĞRENME RUHLARI hakkında bir tanıtım videosu ile başlar ve ruhlar hakkında daha fazla bilgi edinmek için öğrenciler Connected Pathways'i ziyaret edebilir ve hangileriyle özdeşleştiklerini düşünebilirler.



<https://youtu.be/UQy096lXqo0>

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

21'inci Yüzyılda Eđitimin Dięer Yolları



Temel Pedagojik Varsayımlar

Bu Dört Öğrenme Ruhlar

ESPIRITU CIENTÍFICO

Es capaz de ordenar y estructurar ideas de forma adecuada, gestionar el tiempo correctamente y mantener una actitud proactiva en busca de la objetividad. Siempre mantiene un posicionamiento crítico de observación ante la información. Es ágil para detectar necesidades y delimitar problemas a través de un cuestionamiento permanente, así como recoger e interpretar la información de distintas fuentes para llegar a conclusiones científicas.

CARACTERÍSTICAS	
Análisis	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Refutación	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Sistematización	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Experimentación	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Cuestionamiento	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Búsqueda de fuentes	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Retos

ESPIRITU HUMANISTA

Su capacidad de adaptarse a nuevas situaciones de la realidad le lleva a tolerar el cambio y la incertidumbre. Trata de aplicar contenidos a la práctica. Se interesa por el trabajo y estudio en otros contextos. Establece con facilidad redes y contactos para interactuar activamente con otras personas, empatizando con ellas y expresando asertivamente sus ideas. Valora la responsabilidad social y ciudadana, el compromiso ético y profesional, el respeto a la diversidad y la interculturalidad.

CARACTERÍSTICAS	
Sabiduría	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Pensador	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Intelectual	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Adaptación	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Practicidad	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Compromiso ético	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Retos

ESPIRITU DEPORTISTA

Su afán de superación en distintas situaciones implica una alta motivación por el desarrollo individual y colectivo. Tiene una actitud positiva hacia el trabajo y la salud, implicándose y comprometiéndose de forma competitiva. También posee la capacidad de aprender de forma autónoma y valora la autocritica para una mejora constante. Rinde bajo presión, maneja el estrés, tolera la frustración y la adversidad.

CARACTERÍSTICAS	
Saludable	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Motivación	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Autocontrol	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Dinamismo	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Superación	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Trabajo en equipo	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Retos

ESPIRITU ARTÍSTICO

Tiene la capacidad de comunicar en distintos formatos, elaborando discursos coherentes y organizados para expresar sus ideas principales. Define proyectos y fija metas claras creando entornos lúdicos. Sabe tomar decisiones, evaluando distintas alternativas. Es capaz de detectar fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas del entorno. Valora la creatividad, originalidad e innovación para generar nuevos proyectos. Trabaja colaborativamente en equipos interdisciplinarios.

CARACTERÍSTICAS	
Iniciativa	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Creatividad	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Originalidad	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Cooperación	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Comunicación	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Autoconocimiento	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Retos

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

21'inci Yüzyılda Eđitimin Diđer Yolları



İçerik Açıklaması

Metodoloji, önerilen belgeler ve bağlantılar temelinde forumlarda kolektif bilgi inşasıdır. Forumu katılım şu yollarla teşvik edilmektedir:

- Katılımcılar için ilginç görünen belge ve bağlantıların paylaşılması.
- Kişisel düşünceler
- Her bir katılımcıyla ilişkilendirilen bir kavramı, yani karmayı beslemek için "diđer insanların mesajlarını beğenmek", bu da kurs üzerindeki etki düzeylerinin sayısal bir değerlendirmesini yapar.

Tüm SPOC'un içeriğine, materyallerine, zorluklarına ve işbirlikçi çalışmasına bir örnek olarak "Eđitim İletişiminin İlkeleri" Giriş modülüne bir göz atalım.

Katıldıkları modülün tanıtım videosu Sara Osuna Acedo, Carmen Marta Lazo, Javier Gil Quintana

• Temel materyaller

- Javier Gil Quintana tarafından hazırlanan materyal (Genel sunum).
- Sara Osuna Acedo'nun konferansı: Dijital toplumda eğitim-iletişim. Eleştirel ve özgürleştirici bir pedagojiye doğru, şu adresten erişilebilir
<https://canal.uned.es/video/5dde37925578f221b97d0e22>
- Documentary film la Educación Prohibida (Yasaklı Eğitim) <https://www.youtube.com/watch?v=-1Y9OqSJKCc>

Tamamlayıcı materyal:

- [Interaprendizaje accesible 2.pdf](#)
- [AC.conectivismo Siemens 1_2.pdf](#)
- Mücadele: [Dialogical Encounters through Comics](#)



[Introductory video](#)



Challenge: [Dialogical Encounters through Comics](#)

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

21'inci Yüzyılda Eđitimin Diđer Yolları

Uyarlanan teknolojiler

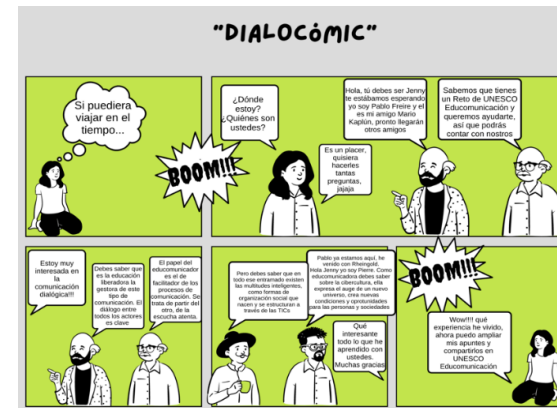
Materyal oluşturma için

- SCRIBD
- PDF

Alıştırmaların gerçekleştirilmesi için altı açık araç önerilmektedir

- Pixton: <https://www.pixton.com/>
- SuperAnimo: <https://www.superanimo.com/>
- Storyboard That:
<https://www.storyboardthat.com/>
- Canva Comic Strip:
https://www.canva.com/es_es/crear/historietas/
- Witty Comics: <http://www.wittycomics.com/>
- Make Beliefs Comix:
<https://www.makebeliefscomix.com/Comix/>

Yaratıcı Örnekler



21'inci Yüzyılda Eđitimin Diđer Yolları



Sonuç

Kursun bitimini takip eden 10 gün boyunca, çeşitli yanıt seçeneklerine sahip 30 sorudan oluşan bir değerlendirme ve memnuniyet anketi kursiyerlerin kullanımına sunulmuştur. Anketler tamamen anonim olarak doldurulmuştur.

Öğrenciler tarafından kursun pedagojik değerlendirmesi

- SPOC zamanından sonra OER (MOOC) olarak toplam 787 öğrenci kayıt yaptırmıştır. Bunlardan
- 44'ü kursa başlamış, tamamı (%100) kursu geçmiş ve %98'i tamamlamıştır.
- 69'u İngilizce ve %30'u İspanyolca dillerinde kursu tamamlamıştır.

Konu	Memnuniyet derecesi
Kurs içerik	88,0%
Kurs süresi	80,0%
Tasarım, videolar, dokümantasyon, materyaller, kullanılabilirlik, eğitim ve teknik destek	91,5%
Öğrenci tarafından gerekli adanmışlık	73,3%
Hedefler ve elde edilen sonuçlar	86,0%
Eđitim ekibinden destek	97,5%
Eşler arası değerlendirme yöntemi	77,5%
Öğrenciler arasında sosyal etkileşim	77,5%
İletişimin teşvik edilmesi	85,0%
Nihai değerlendirme	86,8%



<https://youtu.be/mjcoXps563o>

SPOC, Mesleki Uygulamalarda Sanal Modalite kategorisinde UNED ve Santander Üniversiteleri tarafından verilen UNED 2020-21 Mesleki Staj İşbirliği Yapan Kuruluşlar Ödülü'nü aldı.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



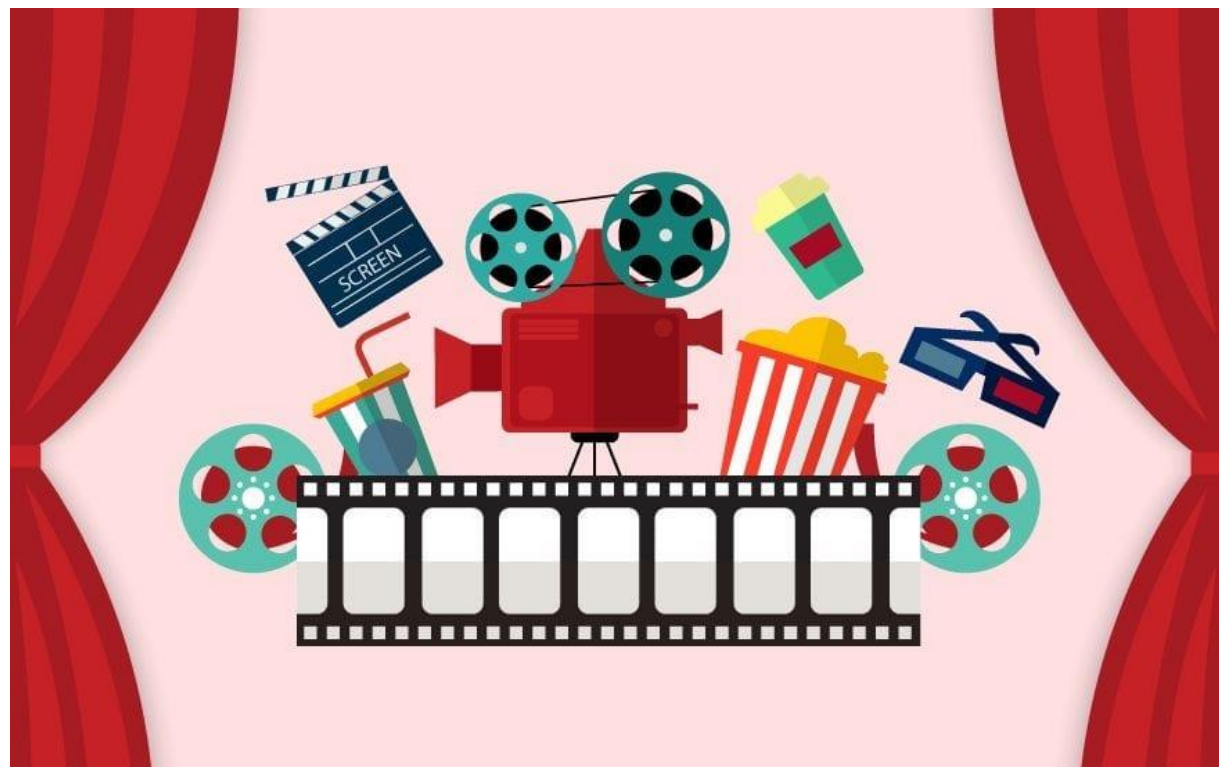
MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Mesleki Eđitim ve Öğretimde Film Eđitimi



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Mesleki Eğitim ve Öğretimde Film Eğitimi

Örnek Olay Sunumu

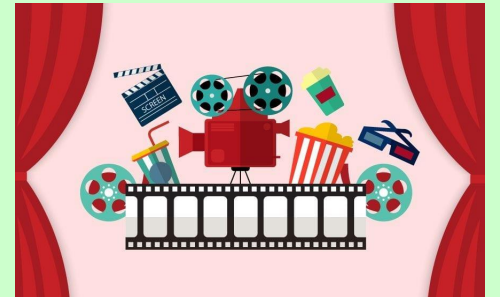
Film eğitimi metodolojisinin benimsenmesi, öğrenciye ve görsel-işitsel araçların kullanımına odaklanan, eğlence ve öğrenmeyi birleştiren ve öğrencilerin öğrenme deneyimini geliştiren entegre bir yaklaşımla yukarıdan aşağıya mantıklara dayalı klasik eğitim modellerinin üstesinden gelmenizi sağlar.

Geleneksel didaktik yaklaşımlardan daha fazla bilişsel beceri geliştiren ve öğrencilerde aktif öğrenmeyi destekleyen Probleme Dayalı Öğrenme, Göreve Dayalı Öğrenme, İşbirliğine Dayalı Öğrenme gibi zorluk temelli didaktik yaklaşımlar sayesinde, film eğitimi metodolojisinin uygulanması çok yönlü ve etkilidir.

Bir Film Eğitimi deneyimine katılan öğrenciler temel sert beceriler kazanacaktır: içeriklerin daha derin bir şekilde anlaşılması ve bilinmesi, öğrenmenin kalıcılığı, bilginin üretilmesi ve aktarılması. Öğrenciler aynı zamanda sosyal beceriler de kazanacaklardır: bireysel yaratıcılık, takım çalışması, problem çözme, zaman yönetimi ve duygusal ilişki yeteneklerinin geliştirilmesi.

Film eğitimi araçları ve yaklaşımları aracılığıyla öğretmenleri desteklemek ve onlara rehberlik etmek için yararlı bağlantıların bir listesi verilmiştir.

Film Eğitimi, eğlence ve öğrenmeyi birleştiren ve öğrencilerin öğrenme deneyimini geliştiren yeni bir metodolojik model olarak eğitim-eğlence alanındaki en yenilikçi ve en yeni yaklaşımlardan birini temsil etmektedir. Öğrenciye ve görsel-işitsel araçların kullanımına odaklanan entegre bir metodoloji aracılığıyla Film Eğitimi yaklaşımı, öğretmenlerin içerikleri ve eğitsel uyarıları daha ilgi çekici ve etkili bir şekilde sunmalarını sağlayarak öğrencileri içeriklerin gerçek kahramanları ve yaratıcıları haline getirmektedir.



Mesleki Eğitim ve Öğretimde Film Eğitimi



Açıklama

Film Eğitimi yaklaşımı iki ana araç içermektedir:

1. Kısa film laboratuvarları (oyunculukla öğrenme yöntemiyle): Temel görsel-işitsel prodüksiyon tekniklerinin kullanılmasıyla öğrenci, analitik, eleştirel ve iletişimsel beceriler edinirken kendi öğrenme içeriklerinin yazarı, senaristi, yorumcusu ve "yönetmeni" haline gelebilir;
2. Görsel-işitsel üretim (izleyerek öğrenme modalitesi ile): web dizileri ve eğitim TV programları gibi eğitim değeri yüksek görsel-işitsel ürünleri izlerken, öğrenci hikayede verilen anahtar kelimeleri seçerek daha interaktif içerikleri keşfedebilir.

Oluşturulacak, oynanacak veya basitçe izlenecek çok çeşitli hikayeler sayesinde, Eğitim Filmi yaklaşımı disiplinlerin çoğuna ve çok çeşitli konulara uyabilir.

İçerik Açıklaması

Film Eğitimi uygulaması, hikaye anlatımı atölyelerinin eğitim kurslarına entegrasyonuna dayanmakta olup, öğrencileri, edinilen bilgi ve becerileri yeniden detaylandırmayı ve kursların tamamlandığında mesleki profillerin çalışma bağlamlarının tipik durumlarını "canlandırmayı" amaçlayan pratik faaliyetlere dahil etmektedir.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Mesleki Eğitim ve Öğretimde Film Eğitimi



Temel Pedagojik Varsayımlar

Film Eğitiminin temel unsurları, yani bir yandan öğrenenin merkeziliği ve diğer yandan görsel-işitselin kilit rolü, temellerini sırasıyla bazı önemli öğrenme teorilerinde ve öğretim metodolojilerinde görsel-işitsellerin kullanımına ilişkin çeşitli ampirik doğrulamalarda bulmaktadır.

İlk profil altında, özellikle:

- **Yapılandırmacı model**, buna göre: "1. Bilgi pasif olarak alınmaz, bilişsel özne tarafından aktif olarak oluşturulur; ve (2) bilişin işlevi uyarlanabilir ve ontolojik gerçekliğin keşfine değil, deneyimsel dünyanın düzenlenmesine hizmet eder" (Glaserfeld E. von, 1989) . Bu nedenle öğrenme, bilginin eğitimciden öğrenciye aktarılması olarak değil, kişinin hedeflerine ulaşması için en uygun ilke ve stratejilerin edinildiği aktif bir süreç olarak düşünülmelidir (Bozzo L., 2012).
- **Papert'in inşacı varyantı**, temelinde sadece "bilgiyi inşa eden insan" fikri değil, aynı zamanda bilginin inşasının, öğrenenin somut ve paylaşılabılır bir şey yaratmasıyla meşgul olduğu bir bağlamda çok daha önemli olduğu varsayımı vardır. Bu modele göre, özünde "öğrenme, öğrenenin anlamlı bir ürün inşa ederken deneyimlediği bir faaliyete gömülü olduğunda özellikle etkilidir" (Papert S., 1986); Film Eğitimi metodolojisinde, öğrenenlerin senaryo yazma faaliyetine aktif katılımında, katıldıkları eğitim kurslarının sonunda elde ettikleri mesleki profillerin faaliyet gösterdiği çalışma bağamlarına özgü davranış ve durumlara odaklanan kısa filmlerin canlandırılmasında ve yaratılmasında somutlaşan bir ürün.
- **Kolb'un**, öğrencilerin "tutumları gözlemlemesine, beceriler geliştirmesine, tutumlar edinmesine ve değiştirmesine" olanak tanıyan, onu "varsayımlar, fikirler, bakış açıları, değerler, tutumlar, davranışlar, bilgi ve beceriler üzerinde eleştirel bir yansıma yapma" konumuna getiren ve etkili öğrenme için doğrudan deneyimin değerini vurgulayan deneyimsel öğrenme (De Girolamo M. V., 2020).

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Mesleki Eğitim ve Öğretimde Film Eğitimi



Kullanılan teknolojiler

Metodoloji, profesyonel ekipman mevcut olmasa bile uygulanabilir. Aslında, en yeni nesil telefonlar 4K veya 6K çekime izin vermektedir.

Hareket ettirilebilen, döndürülebilen ve birçok farklı açıda yükseltip alçaltılabilen sabit bir kamera ve iyi bir aydınlatma elde etmek için bir tripoda sahip olmak da çok yararlı olabilir. Amatör ve profesyonel filmler arasındaki temel farklardan biri de ışıklandırmanın kalitesidir. Ev geliştirme dükkanlarından satın alacağınız üç ila dört spot ışığı, filminiz için güçlü ve eşit bir ışık yaratmak için yeterli olabilir. Aşağıdaki bağlantıda bazı öneriler bulabilirsiniz:

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:White_Tower_of_Thessaloniki_\(2007-06-15\).jpg#mw-jump-to-license](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:White_Tower_of_Thessaloniki_(2007-06-15).jpg#mw-jump-to-license)

Aşağıda, senaryo yazım aşamasından sahnelerin kurgulanmasına kadar görsel-işitsel bir ürünün gerçekleştirilmesi için yararlı araçların bir listesi yer almaktadır. İnternette müzik veya görüntü/video indirirken lütfen telif hakkı ihlallerine karşı dikkatli olun.

Lütfen bir creative commons lisansı (<https://creativecommons.org/>) kullanıp kullanmadığınızı hatırlayın ve jenerikte bir referans ekleyin.

• STORYBOARD GELİŞTİRME

- <https://www.storyboardthat.com/it/storyboard-creatore>
- https://www.canva.com/it_it/creare/storyboard/
- <https://theplot.io>

• VIDEO PRODÜKSİYONU

- Creative Commons on YouTube
- Studio YouTube (studio.youtube.com)
- Epidemicsound (epidemicsound.com)
- Freesound (freesound.org)

• RESİMLER

- Unsplash (unsplash.com)
- piXa bay (pixabay.com/)
- Wikimedia (commons.wikimedia.org/)
- Freepik (freepik.com/)
- Pexels (pexels.com/)

• DÜZENLEME

- Apple Clips
- Android -You cut videoeditor
- Blender (www.blender.org)
- Video suite (movavi.com/)
- Headliner (<https://www.headliner.app/>)

• SESLENDİRME

- Audacity: audacityteam.org/

• ALT YAZILAR

- Alt yazıları düzenleme (subtitle-

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Mesleki Eğitim ve Öğretimde Film Eğitimi



Sonuç

Yaratılacak, oynanacak veya sadece izlenecek çok çeşitli hikayeler sayesinde, Film Eğitimi yaklaşımı disiplinlerin çoğuna ve çok çeşitli konulara uyabilir.

Bir Film Eğitimi deneyimine katılan öğrenciler temel sert beceriler kazanacaktır: içeriklerin daha derinlemesine anlaşılması ve bilinmesi, öğrenmenin kalıcılığı, bilginin üretilmesi ve aktarılması. Öğrenciler aynı zamanda sosyal beceriler de kazanacaklardır: bireysel yaratıcılık, takım çalışması, problem çözme, zaman yönetimi ve duygusal ilişki yeteneklerinin geliştirilmesi.

Kaynakça

Kısa film laboratuvarları:

- Konuları ne olursa olsun (ekonomi, finans, pazarlama ve iletişim, bölgenin iyileştirilmesi, dijital ve sosyal beceriler, vb.) öğrenilen teorik kavramları, daha sonra diğer yararlanıcılar için bilgi edinmeyi kolaylaştırmak amacıyla bir video üretimi için bir senaryo yazımına doğrudan katılımları yoluyla sahnelemek
- profesyonel profillerin belirli rollerinin yorumlanması yoluyla ele alınan konularla ilgili davranışları uygulamaya koyarak hem video düzenleme hem de oyunculuk tekniklerini edinmek ve denemek Film eğitimi metodolojisinin benimsenmesine ilişkin bazı örnekleri burada görebilirsiniz:
- Film eğitimi hakkında daha fazla bilgiyi buradan edinebilirsiniz:
<https://conform.it/short-movie-laboratory/>
- <https://conform.it/movie-education/>

Yararlı olabilecek bazı araçlar:

- HİKAYE ANLATIMI** bit.ly/DH-Storytelling

Dijital Hikaye Anlatımı temasına değinen 2018-1-IT02-KA203-048291 kodlu Erasmus + Dijital Hümanist projesi kapsamında geliştirilen video eğitim hapı.

- STORYBOARD OLUŞTURMA** <https://www.storyboardthat.com/it/storyboard-creatore>

Ücretsiz bir sürüm ve birçok işleve sahip premium abonelik sürümü sunan basit bir sürükle ve bırak yazma platformu olan bir storyboard. Storyboard Creator, her beceri seviyesinden insanın öğretmek, öğrenmek ve iletişim kurmak için çarpıcı görüntüler oluşturmaya olanak tanır.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Çocukluk Pedagojisi için Didaktik Dünya



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Çocukluk Pedagojisi için Didaktik Dünya



Örnek Olay Sunumu

Bu vaka çalışması, ilkokul öğrencileriyle sınıfta duyguları üzerine nasıl çalışılacağına dair değerli bilgiler sunmaktadır. Eleştirel ve yaratıcı düşünme, kişilerarası ilişkiler ve kişisel gelişim gibi temel öğrenme becerilerini geliştirmenize yardımcı olacak bir vaka çalışması ve iyi uygulamalar bulacaksınız.

Bu dijital araçlar sayesinde, öğrenciler 90 dakikalık bir ders boyunca bu çeşitli disiplinlerden temel becerileri edinirken duygusal becerileri üzerinde çalışılır:

Portekizce

- Bir metnin anlamını oluşturma sürecinde deneyim ve bilgi toplar;
- Bir metnin ana fikirlerine işaret edebilir;
- Bir metnin ana konusunu belirleme;
- Edebi okuryazarlık: edebi metinleri dinleme ve okumaya yönelik tepkilerini yaratıcı bir şekilde ifade etme.

Matematik

o Farklı şekillerde sunulan istatistikleri analiz etme ve yorumlama.

Vatandaşlık

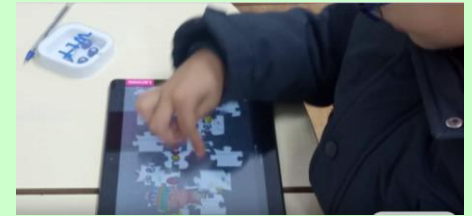
o Çocuğun duygusal sağlığını ilgilendiren sorunları çözmek için dijital teknolojiyi kullanmak.

• ICT

o Dijital teknolojilerin kullanımına uygun davranışların farkında olan dijital vatandaşlar olarak kendilerini ifade edebileceklerdir;

o Küresel bir dijital ürün (bir metin, bir video, bir sunum ve diğerleri) oluşturmak için dijital araçları kullanarak sınıf arkadaşlarıyla işbirliği yapmak;

o Dijital araçların yardımıyla basit problemleri tanımlamak ve çözmek.



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Çocukluk Pedagojisi için Didaktik Dünya



Hedefler

- İlkokul 4. sınıf - 9 yaş arası öğrencilerle sınıfta duyguları çalışmak.
- İyi olma hali ve yeni bir öğrenme alanına adaptasyon üzerine çalışmak.
- Dijital teknolojileri kullanarak işbirlikçi çalışma becerilerinin geliştirilmesi.
- Dijital becerilerin geliştirilmesi.



Temel Pedagojik Varsayımlar

Çocukların duygusal sorunlarını çözmek için dijital araçları kullanmanın bir yolu da vatandaşlık eğitimidir. Bu, çocukların karşılaşabileceği duygusal sorunları ele almak için dijital araçların kullanılmasını içerir. Faaliyetin uygulanması önceden hazırlık gerektirir. Öğrencilerin zaten ilkokulun son sınıfında oldukları için belirli becerilere sahip olmaları amaçlanmaktadır, ancak somut hedeflerden biri de bunları geliştirebilmeleridir:

- Dil ve metinler
- Bilgi ve iletişim
- Eleştirel düşünme ve yaratıcı düşünme
- Kişilerarası ilişkiler
- Kişisel gelişim ve özerklik
- Refah, sağlık ve çevre
- Bilimsel, teknik ve teknolojik bilgi

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Çocukluk Pedagojisi için Didaktik Dünya



İçerik Açıklaması

Bir göreve buz kırıcı bir etkinlikle başlamanın avantajları yaygın olarak bilinmektedir. Isınma aktivitesi, bir edebi okuryazarlık kitabı olan "O novelo das emoções" kitap kapağını ortaya çıkaran bir bulmaca çözmektir. Ayrıca, Edpuzzle ve Google Forms, öğrencileri edebi okuryazarlığa dahil etmek ve görevlere katılımlarını ve keyiflerini değerlendirmek için kullanılır. Öğrencileri edebi okuryazarlığa dahil etmek ve görevlere katılımlarını ve keyiflerini değerlendirmek için Edpuzzle ve Google Forms kullanımını içeren bir etkinlik vardır.

Uygulanan teknolojiler

Bu kaynaklar ve alanlar, öğrencileri edebi okuryazarlık etkinliklerine dahil etmek ve görevlere katılımlarını ve bunlardan aldıkları keyfi değerlendirmek için kullanılabilir.

Stratejileri uygulamak için kullanılan kaynakların ve alanların bir listesi şunları içerir:

- Sınıf Gmail,
- Jigsawplanet (çevrimiçi bir bulmaca platformu),
- Edpuzzle (bir oyunlaştırma/quiz aracı),
- Excel (sınav sonuçları için),
- Google Formları (öğrencilerin öz değerlendirmeleri için),
- Dijital kitler (bilgisayarlar, kulaklıklar, internet, okul tabletleri ve etkileşimli tahta.



[Back to index](#)



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Çocukluk Pedagojisi için Didaktik Dünya



Uygulama için izlenecek adımlar

1. Isınma aktivitesi - Öğrenciler "O novo das emoções" - bir edebi okuryazarlık kitabı - kitap kapağını ortaya çıkaran bulmacayı (jigsawplanet) çözerler.
2. Edpuzzle görevi (oyunlaştırma/quizz)- Portekizce video ve sesli kitabı izlerken, öğrenciler beliren soruları cevaplar ve anında geri bildirim alırlar.
3. Görevlere katılımlarını ve keyiflerini değerlendirmek için **Google formları** kullanılır.
4. Kısa sınavın sonuçları, google formlarından alınan öz değerlendirme verileriyle birlikte bir excel sayfasında ve grafik çubuğunda sunulur. Bunlar öğrenciler tarafından sözlü olarak analiz edilir.

Isınma Aktivitesi



Google formlarını kullanarak etkinlik değerlendirilmesi



Kaçış Odası

	Insuficiente	Suficiente	Bom	Muito Bom
Estive atento/ concentrado ao longo da história.	☐	☐	☐	☐
Particpei na atividade com empenho.	☐	☐	☐	☐
Trabalhei, sem dificuldades, com os tablets.	☐	☐	☐	☐
Achei a atividade interessante.	☐	☐	☐	☐

Google Forms (öğrencilerin öz değerlendirmesi)



Padlet



Back to index



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Çocukluk Pedagojisi için Didaktik Dünya



Uygulama için İzlenecek Adımlar

Bu öğrenme senaryosundaki değerlendirme biçimlendiricidir.

Dijital ile tüm süreç öğretmen için daha kolay hale gelmiştir, çünkü araçların çoğu bilgisayarda toplanmıştır, bu nedenle kitap, kağıt üzerinde sınavlar, manuel veri ekleme gibi çoklu kaynakların kullanımından kaçınılmıştır.

Öğrenciler açısından bakıldığında, dijitalin kullanımı, teknolojilere, yani bilgisayara/tablete aşina olma nedeniyle motivasyonu ve bağlılığı kolaylaştırır. Ayrıca, görevlerin yerine getirilmesine ve aksi takdirde okul için çok pahalı olacak ve aynı zamanda çok fazla zaman harcanacak karmaşık materyallerin üretilmesine olanak tanır.

References

- https://app.bookcreator.com/read/library/-NDU9f6_yDCqrsIJJe5zv/JJMZ6m6HSwYIIMDvhsHuhdw50wp1/tMqk_bHTRPG-ii2nTnHN0g/eHOxHm3ISL6vKr-XKUIPyg
- https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScn_YoPntsrIlg6v2Q3kM3DVe4YkOksCEZ-IXNh_VrJ2fOniUQ/viewform
- https://www.powtoon.com/online-presentation/f2V6WWShLOd/?utm_medium=social-share&utm_campaign=studio+share&utm_source=copy+link&utm_content=f2V6WWShLOd&utm_po=43915002&mode=movie
- <https://b.socrative.com/student/#name>
- <https://view.genial.ly/637527f9fa4bde0018bda34c/interactive-content-natal-escape-room>
- <https://padlet.com/silviamorais1978/as-plantas-qb8j1yq22y4l7bd2>

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



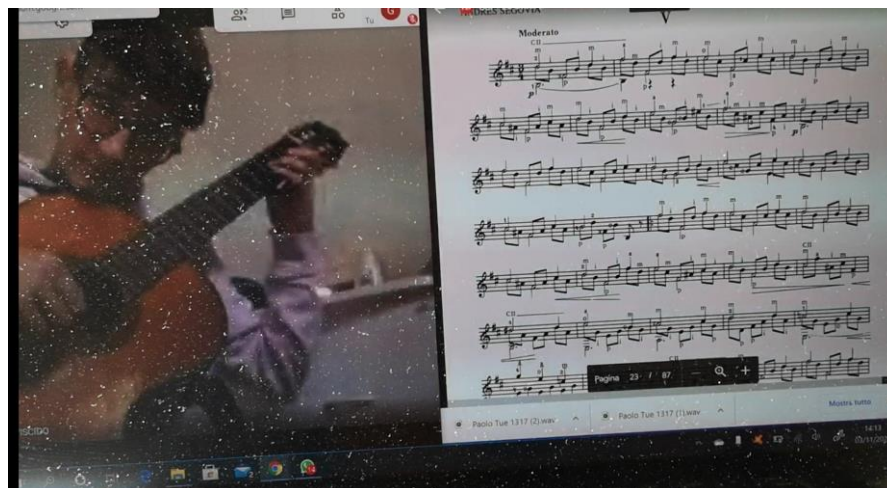
Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Bir Müzik Enstrümanı Çevrimiçi Nasıl Öğretilir



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



[Back to index](#)



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Bir Müzik Enstrümanı Çevrimiçi Nasıl Öğretilir

Örnek Olay Sunumu

Pandemi ve karantina, müzik eğitimi de dahil olmak üzere eğitim dünyası gibi alışkanlıklarımızda ani bir değişime neden oldu.

Müzik öğrencilerimiz, ister basit bir vokal iletişimi ister birden fazla enstrüman tarafından gerçek zamanlı olarak icra edilen müzik parçalarının daha karmaşık çok yönlü akışı olsun, kabul edilebilir ve her şeyden önce istikrarlı iletim kalitesini korumanın ne kadar zor olduğunu fark ederek çevrimiçi eğitimle (e-öğrenme veya uzaktan eğitim) karşı karşıya kaldılar. Pandemi sürecinde edinilen tecrübeleri de göz önünde bulundurarak, çevrimiçi enstrüman dersinin en iyi şekilde nasıl yapılacağını birlikte inceleyelim.



Bir Müzik Enstrümanı Çevrimiçi Nasıl Öğretilir



Temel Pedagojik Varsayımlar

Sabit bir yere sahip olmak harika olurdu, böylece tüm aksesuarlar takılı kalır ve her seferinde takıp sökmekten ve bunun sonucunda zaman kaybindan kaçınılırdı.

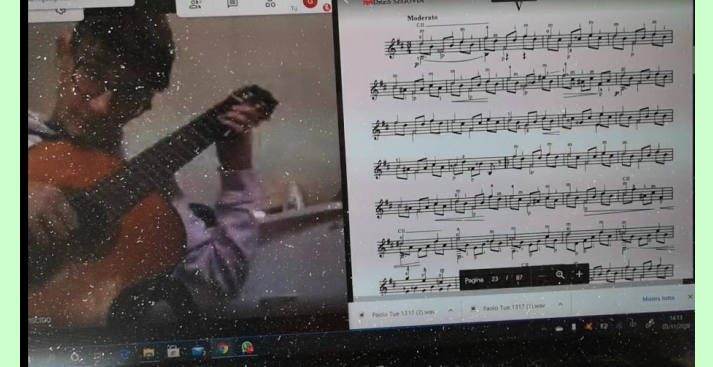
Çaldığımız enstrümanı da göz önünde bulundurarak, öğretmen tarafından mümkün olduğunca görünür olmak önemlidir. Çok açılı bir çekim elde etmek için, muhtemelen bir kaide üzerine yerleştirilmiş harici bir web kamerasını hareket ettirme yeteneğine sahip olmanız ve bilgisayardaki sabit olanı kullanmamanız gerekir, böylece öğretmenin ayrıntıları iyi bir şekilde görmesine yardımcı olabilirsiniz, çift web kamerası ideal olacaktır, HD veya daha yüksek çözünürlük önerilir.

Çok kullanışlı bir işlev de "bölünmüş ekran"dır; böylece ekranın bir yarısında öğrenciyi, diğer yarısında da skoru görebilirsiniz.

İçerik Açıklaması

İlk birkaç dersten sonra zamanın çoğu öğretmen-öğrenci diyaloguyla geçti: "Beni duyabiliyor musun? Beni görebiliyor musun? Gitar iyi duyuluyor mu? Tekrar ediyorum duyamadım".... gibi diyaloglarla geçen ilk birkaç dersten sonra, yeterli ses ve görüntü kalitesine sahip olmak için uygun araçlara ihtiyacımız olduğunu fark ettik.

Skype, Zoom, Meet gibi kullanılan platformların çoğu sesli video konferans kullanımı için doğmuştur ve müzik enstrümanlarının ürettiği sesin iletimi için uygun olmadığı gibi eş zamanlı öğretmen-öğrenci kullanımı için de uygun değildir. Seslerin veya seslerin birbiriyle çakışmaması zorunludur, bu nedenle bundan kaçınmak için en başından itibaren kurallar bulmak ve dersi rahatsız eden diğer seslerden kaçınmak için konsantre olabileceğimiz bir yer bulmak, gıcırdayan bir sandalyeye oturmaktan kaçınmak gibi vazgeçilmezdir.



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Bir Müzik Enstrümanı Çevrimiçi Nasıl Öğretilir



Kullanılan teknolojiler

Çevrimiçi kaynaklar ve platformlar, iyi bir bağlantı, birkaç temel kural ve doğal olarak müzik aletleri çok önemlidir.

Bağlantı türüne gelince, Fiber tercih edilir, ancak iyi bir ADSL de işe yarayabilir.

Mikrofon, bir müzik aleti dersinde ses kalitesinde önemli bir rol oynar, akıllı telefonlara ve bilgisayarlara yerleştirilmiş olanlar konuşma kullanımı için tasarlanmıştır ve uygun olmadıkları ortaya çıkmıştır. Sesi sıkıştırdıkları gerçeği, dinamik nüans ve tını olasılığını sıfırlar. Çözümlerden biri, hem ses hem de enstrüman için daha net ve anlaşılır bir dinleme deneyimi sunan, dinamik ve frekans tepkisi açısından en iyi ses sinyalini yakalayabilen, tercihen geniş diyaframalı bir kondenser mikrofon kullanmaktır. Eğer bir ses arayüzünüz yoksa, USB çıkışlı bir mikrofon tercih edilebilir, aksi takdirde bir ses arayüzü kullanıldığında XLR kablolu bir mikrofon kullanmalıyız.

Cihazımızı bir ses arayüzü ile donatmak, ses giriş ve çıkış bağlantılarında daha fazla esneklik sağlar, bize birden fazla mikrofona yönetim ve sesi senkronize derste çok daha yüksek kalitede kullandığımız platforma yönlendirme imkanı verir. Eşzamansız derste, bu cihazlar aracılığıyla mükemmel kalitede bir parçayı kaydedebilme yeteneği, öğretmenin daha sonra bir parçayı canlı performansla mümkün olduğunca sadık bir şekilde dinlemesine olanak tanıyarak, çalışmanın devamında öğrenciye verilecek gerekli tavsiyeler için parçanın analizini kolaylaştırır.



<https://www.youtube.com/watch?v=QiDuvRa3nI>

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Bir Müzik Enstrümanı Çevrimiçi Nasıl Öğretilir



Kullanılan teknolojiler

Cihazımızı bir ses arayüzü ile donatmak, ses giriş ve çıkış bağlantılarında daha fazla esneklik sağlar, bize birden fazla mikrofonu yönetme ve sesi senkronize derste çok daha yüksek kalitede kullandığımız platforma yönlendirme imkanı verir. Eşzamansız derste, bu cihazlar aracılığıyla mükemmel kalitede bir parçayı kaydedebilme yeteneği, öğretmenin daha sonra bir parçayı canlı performansla mümkün olduğunca sadık bir şekilde dinlemesine olanak tanıyarak, çalışmanın devamında öğrenciye verilecek gerekli tavsiyeler için parçanın analizini kolaylaştırır.

Ses hoparlörleri kaliteli dinleme için büyük fark yaratır. Çevrimiçi enstrüman dersinde, işitme duyusuna zarar vermemek için uygun önlemlerle kulaklıklar önerilir, aslında kulaklıklar bizi dış gürültüden izole eder ve derisi ve kaydı çok net duymamızı sağlar. Kayıt sırasında kulaklıklar aracılığıyla, odadaki mikrofon tarafından kaydedilemeden bir metronomu veya bir üssü dinleyebiliriz, bu, herkesin aynı tempoda çalması ve ardından tümünü özel bir yazılım aracılığıyla birleştirmesi gereken bir müzik parçasının bir bölümünü kaydetmek zorunda kalırsak çok yararlıdır:

Materyalleri paylaşmak için Classroom veya benzeri uygulamaların kullanımı çok faydalıdır.

Atanan parçalar bir Drive klasöründe paylaşılabilir, aynı öğrenci parçayı kaydettikten sonra Classroom'daki atanmış derse ekleyebilir, öğretmenin bir not koyma ve / veya parça hakkında yargı ve yorum girme olasılığı vardır.



<https://www.youtube.com/watch?v=JaDg8frQBog>

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Bir Müzik Enstrümanı Çevrimiçi Nasıl Öğretilir

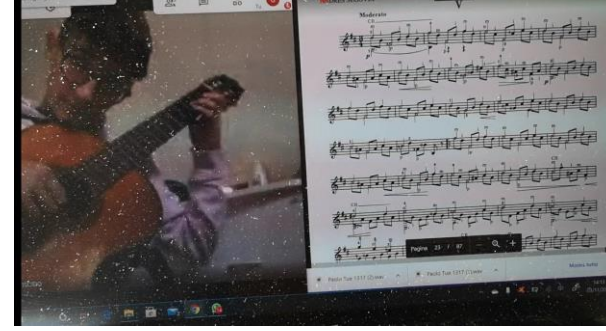


Sonuç

Pandemi döneminde sahnenin yerini, sezgisel yönetmenlik yönetimiyle Facebook gibi sosyal ağlarda canlı yayın yapılmasına olanak tanıyan Stream Yard gibi platformlar aldı; öğrencilerin evlerinden dünyanın çeşitli yerlerinde bulunan konuk konuşmacılarla gerçekleştirdikleri You Tube performansları, örneğin Polo dei Licei Musicali e Coreutici della Campania'nın Web Üzerindeki Dalgasındayız:

Web'de Dalgadayız – Spot

Umarım öğretmenler, öğrenciler, ebeveynler tarafından yıllar içinde edinilen bu beceriler kaybolmaz ve her zaman daha iyi sonuçlar için çalışırız.



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



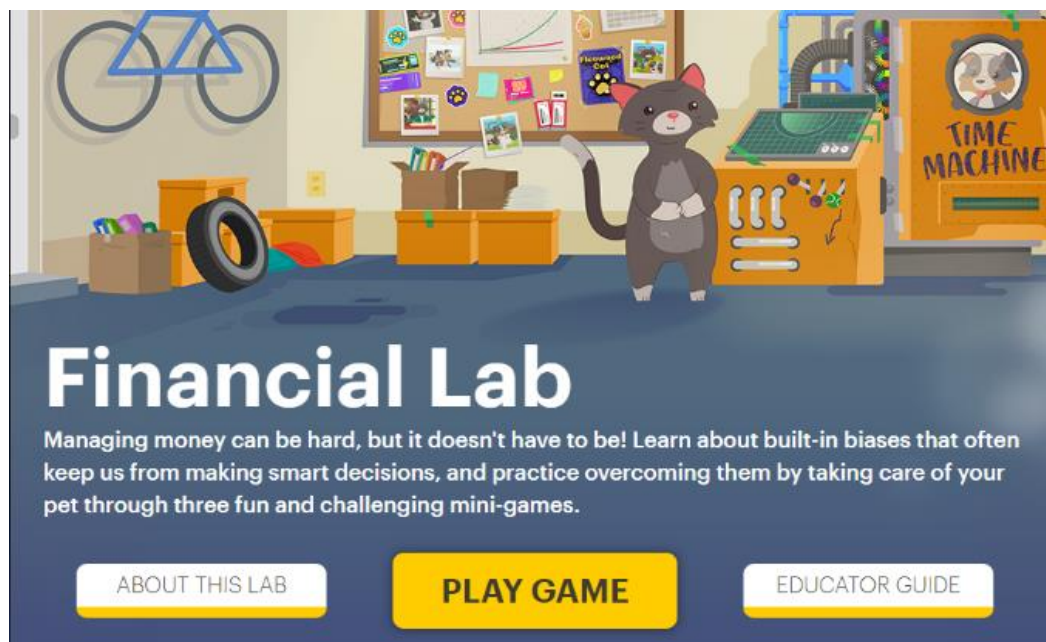
Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

GAME: Michigan Eğitiminde Oyuna Dayalı Değerlendirme



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Badges		Shared Badges	
Earned		Description	
	December 23rd, 2014 - 6:27am	Awarded for finding and informing your GSI of a GradeCraft bug.	
		Awarded for particularly thoughtful blog posts, posters, or individual papers. improve	

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

GAME: Michigan Eğitiminde Oyuna Dayalı Değerlendirme



Örnek Olay Sunumu

Michigan Üniversitesi, öğrencileri motive eden, onlara meydan okuyan ve aktif katılımlarını teşvik eden bir ortam yaratmak amacıyla bu öğrenme yaklaşımını farklı derslerde uygulamıştır.

Üniversite, oyun tasarımı unsurlarını kullanarak eğitimin yapısının nasıl yeniden tasarlanacağı ve daha ilgi çekici hale getirileceği konusunda derslere eğitim ve rehberlik sağlamaktadır. Bu öğrenme yaklaşımının çok başarılı olduğu kanıtlandığından, MACTT bunu eğitimlerine dahil etmeye karar vermiştir.

GAME'in temel amacı, dijital oyun tasarımı ve geliştirmeyi müfredata entegre etmek, öğrencilerin ilgisini çekmek ve motive etmektir.



<https://www.youtube.com/watch?v=kxb3wVwmYyc>

Bu yaklaşımla öğretmenler, oyun yapılarına benzeyen kurslar ve eğitimler tasarlar.

Bu yaklaşım, insanların sınıfta motive olmuş hissetmelerinin önemli olduğunu belirten Öz Belirleme Teorisine (Ryan & Deci) dayanmaktadır. Bunu yapmak için insanların şunlara ihtiyacı vardır:

- Yaptıkları şey üzerinde anlamlı seçimler yapabilmelidirler (özerklik),
- Bir görev karşısında zorlanmak ama başarabileceklerini hissetmek (yetkinlik) ve
- Kendilerini çevrelerindekiyle bağlı hissederek (aidiyet).

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

GAME: Michigan Eğitiminde Oyuna Dayalı Değerlendirme



Temel Pedagojik Varsayımlar

Bu yaklaşım 5 ana ilkeye dayanmaktadır:

1. Puanlar, seviyeler ve başarılar: Öğrencilerin başarıları puan sistemleri ve seviyeler kullanılarak kaydedilir. Bunlar not yerine kullanılır ve öğrenciler ödevleri tamamladıkça, tartışmalara katıldıkça veya belirli bir öğrenme hedefine ulaştıkça deneyim puanları kazanır.

Seviyeler, öğrencinin ilerleme düzeyini belirtmek için kullanılır.

Eğitmenlerden, 100 ile başlayıp sonra puan kaybetmek yerine öğrencileri sıfırdan başlatmaları ve bir hedef nota yükseltmeleri istenir.

2. Anlamlı seçenekler: Öğrencilerin değerlendirmeleri seçmek için farklı seçenekleri olabilir, ilgilendikleri çeşitli konuları keşfetmek için projeleri olabilir veya bir ödevi tamamlamak için farklı yollar seçebilirler. Bu, öğrencileri güçlendirmeyi ve özerklik ve katılım duygularını artırmayı amaçlamaktadır.
3. Geri bildirim ve yansıtma: Öğrenciler ilerlemeleri hakkında geri bildirim, rehberlik ve öğrenme yolları boyunca destek alırlar. Bu, öğrencilerin hatalarından ders çıkarmalarına ve kendilerini geliştirmelerine yardımcı olur.
4. Öğrencilerin başarısız olmalarına izin verin: Kurslar, öğrencilerin deney yapmalarına, başarısız olmalarına ve doğruyu bulana kadar tekrar denemelerine izin verecek şekilde planlanmalıdır. Öğrencinin bir ödevden başarısız olması halinde başka bir ödev yapabilmesi için buna izin verilmelidir.
5. Şeffaflık: Ödevler dönem başında tanımlanır, notlandırma eğrisi kullanılmaz ve öğrencilerin hedeflerine ne zaman ulaştıklarını ve ne zaman başarısız olduklarını tam olarak bilmelerini sağlamak için açık notlandırma kullanılır.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

GAME: Michigan Eğitiminde Oyuna Dayalı Değerlendirme



İçerik Açıklaması

Üniversite, öğretim görevlilerine eğitimlerinde oyun pedagojisini nasıl uygulayacakları konusunda ücretsiz kılavuzlar sağlamıştır.

Aşağıda önerilen adımlar yer almaktadır:

1. Öğrenme hedeflerinin tanımı

This stage is a key one, as doing it from the beginning will allow the lecturer to clearly set the goals to be achieved.

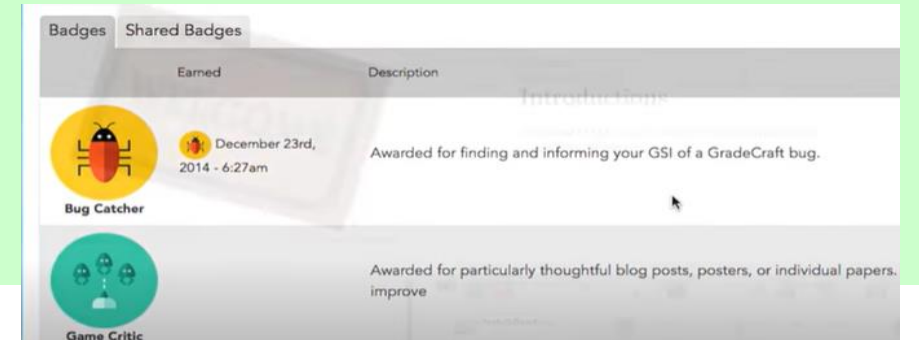
<https://www.youtube.com/watch?v=AZPDqbSmtzs>

2. Özerklik yöntemi kararı

Eğitmenlerin kursa özerklik getirmeleri önerilmektedir. Bu özerklik sunumlar, ödev seçimi ya da işbirliği yoluyla sağlanabilir.

3. Yolları ve rozetleri ayarlayın

Bir kilit açma şemasının oluşturulması ve rozetlerin eklenmesi, öğrenme deneyimini daha maceralı hale getirir.



Back to index



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

GAME: Michigan Eğitiminde Oyuna Dayalı Değerlendirme



İçerik Açıklaması

4. Değerlendirme yaklaşımının seçimi

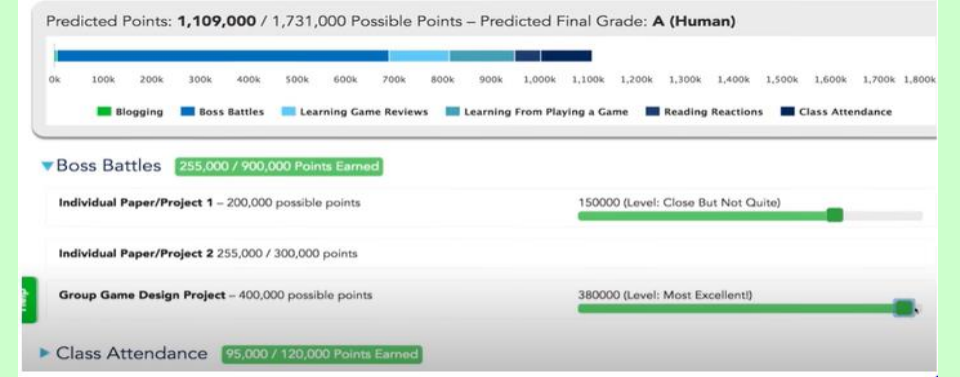
Eğitmenler, öğrencileri değerlendirmek için dereceli puanlama anahtarı kullanımı, yeniden teslim imkanı, seçimlere izin verme ve öğrencilerin kendi kendilerini değerlendirmeleri gibi farklı yaklaşımların kullanımı konusunda yönlendirilmektedir.

5. Atama türü

Yaklaşımı tanımladıktan sonra sıra değerlendirme türlerini seçmeye gelir. Eğitmenler, öğrencilerin ne beklmeleri gerektiğini net bir şekilde anlayabilmeleri için ödev türlerinin başlıklarının doğru olduğundan emin olmalıdır.

6. Ödevlerin ve değerlendirmelerin oluşturulması

Bu aşamada eğitmen, seçilen değerlendirme yaklaşımını uygulayarak bireysel ödevleri oluşturmalıdır. Öğrencilerin hangi ödevleri yapacakları konusunda bilinçli kararlar vermelerini sağlamak için her bir ödev için talimatlar oluşturulmalıdır.



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

GAME: Michigan Eğitiminde Oyuna Dayalı Değerlendirme



İçerik Açıklaması

7. Başarı seviyeleri ve notlandırma ölçeği seti

Bu aşamada eğitimci, öğrencilerin çeşitli başarı seviyeleri için ulaşmaları gereken puanları belirlemelidir. Eğitimci, klasik not verme sistemi yerine herhangi bir ölçeği seçebilir; seviye sisteminin öğrencilerin ilerleme kaydettiklerini görmelerini sağlaması önemlidir.

Grade	Level	Points	Grade	Level	Points	Grade	Level	Points
A+	PS4/Xbox One	1,225,000	A		125,000	A		93
A	Nintendo Wii	1,000,000	A-		110,000	A-		90
A-	Playstation 3	925,000	B+		100,000	B+		87
B+	Nintendo DS	825,000	B		90,000	B		83
B	Nintendo GameCube	725,000	B-		80,000	B-		80
B-	Microsoft Xbox	625,000	C+		70,000	C+		77
C+	GameBoy Advance	550,000	C		65,000	C		73
C	PlayStation 2	475,000	C-		60,000	C-	You passed the class!	70
C-	Sega Dreamcast	400,000	D+		55,000	D+		67
D+	Nintendo 64	350,000	D		50,000	D		63
D	Sony PlayStation	300,000	D-		45,000	D-		60
D-	Sega Saturn	250,000	F		0		Getting closer to a letter	51
F	Super NES	225,000					Hailway to 100 (or so)	41
	Neo Geo	200,000					Steady progress	31
	Game Boy	150,000					A third of the points are yours	21
	NES	125,000					Keep going	11
	Atari 520	100,000					Good start	0
	Mattel Intellivision	75,000						
	Coleco Telstar	50,000						
	Magnavox Odyssey	10,000						
	Baer's Brown Box	0						

8. Puan tahsisi

Eğitmenlerin tüm ödevleri oluşturduktan sonra puanları atamaları önerilir, çünkü bu aşamada tüm kursun tam resmine sahip olurlar. Bu, puanları daha iyi dağıtmalarını sağlayacaktır.

Puanlar dağıtılırken eğitimci, ödevin biçimlendirici mi yoksa özetleyici bir çalışma mı olduğunu, ödevin ne sıklıkla yapıldığını göz önünde bulundurmalı ve puanların toplamını kontrol etmelidir.

9. Gözden geçirin ve başlatın

Gözden geçirme aşaması, ödevlerin öğrenme hedefleriyle bağlantılı olup olmadığını, ödevlerin nasıl dağıtıldığını ve öğrencilerin çalışmaları üzerinde kontrol sahibi olup olmadıklarını kontrol etmek için çok önemlidir. Kurs başlatıldığında, öğrencilerden geri bildirim alınması şiddetle tavsiye edilir.

10. Yineleme

Kurs sona erdikten sonra eğitimciler, öğrencilerden toplanan geri bildirimleri de dikkate alarak her türlü değişikliği uygulayabilir. Ders programı örnekleri:

- Astronomy 106: Aliens: <https://www.gamefulpedagogy.com/wp-content/uploads/2018/05/ASTRO106-W2015.pdf>
- Linguistics 370: Language and Discrimination: <https://www.gamefulpedagogy.com/wp-content/uploads/2018/05/LING370-370-Syllabus-W16.pdf>

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

GAME: Michigan Eğitiminde Oyuna Dayalı Değerlendirme



İçerik Açıklaması

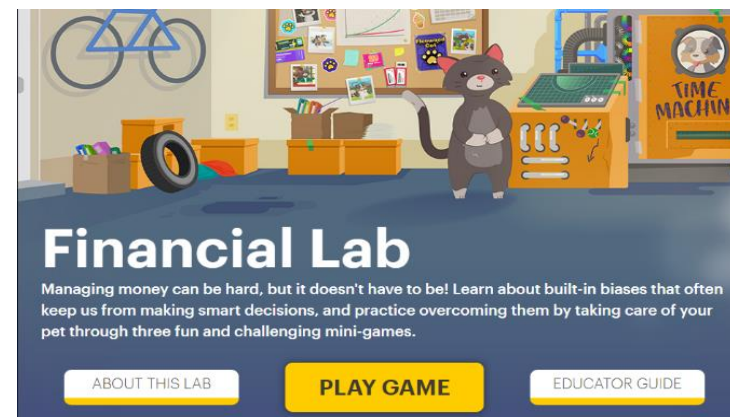
Materyal oluşturmak için;

- PDF
- Power Point
- Google drive
- Quizizz - <https://quizizz.com/>
- NOVA Interactive Labs - <https://www.pbs.org/wgbh/nova/labs/>

Ekstra kullanışlı Materyaller:

- <https://www.gamefulpedagogy.com/getting-started-with-gameful-course-design/>

Aktivite örnekleri:



Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

GAME: Michigan Eğitiminde Oyuna Dayalı Değerlendirme



Sonuç

- Açıklanan oyunsu pedagojiyi kullanan öğrencilerden geri bildirim ve değerlendirme toplanmıştır.
- Ankete katılan öğretim üyelerinin dörtte birinden fazlası (%28) bir öğretim yaklaşımı olarak oyunla öğrenmenin GradeCraft'ını duymuştur
- Bu %28'in yaklaşık %10'u GradeCraft'ı veya oyunla öğrenme yaklaşımını kullanmıştır
- GradeCraft veya gameful learning kullananların yaklaşık %90'ı deneyimleri hakkında olumlu (%54) veya nötr (%33) görüş bildirmiştir
- Ankete katılan öğrencilerin yaklaşık %15'i bir öğretim yaklaşımı olarak oyunla öğrenmenin GradeCraft'ını duymuştur
- Bu %15'in yaklaşık %63'ü GradeCraft veya oyunla öğrenme yaklaşımını kullanan bir sınıftaydı
- GradeCraft veya oyunla öğrenme yönteminin kullanıldığı bir sınıfta bulunanların yaklaşık %90'ı deneyimleri hakkında olumlu (%52) veya nötr (%33) görüş bildirmiştir.
- Oyuna dayalı öğrenme hakkında öğrenci yorumları:
 - "Çalışmalarım ile gerçekten ilgilenmemi sağladı; herhangi bir noktada nerede olduğumu görebilmek tüm deneyimi daha şeffaf hale getirdi ve notumu takip etmeme yardımcı oldu."
 - "Hiç bu kadar stressiz bir ortamda bu kadar çok şey öğrenmemiştim."

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Okul Ortamında Yaşam Becerilerinin Geliştirilmesi



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Okul Ortamında Yaşam Becerilerinin Geliştirilmesi



Örnek Olay Sunumu

Varşova Montessori Lisesi, bir dizi farklı etkinlik sunarak ve öğrencileri bunlara katılmaya teşvik ederek, ergenlerin gelecekte toplumun değerli üyeleri olmalarına yardımcı olacak evrensel becerileri edinmelerini, uygulamalarını ve daha da geliştirmelerini sağlar.

Projeye Montessori eğitim felsefesi doğrultusunda aşağıdaki hedefler rehberlik etmiştir:

- Ergenlere deneyimlerden öğrenirken gerçek dünya becerilerini geliştirme fırsatları sunarak öğrencilerin ve ebeveynlerin akademik başarının ötesine geçen eğitim ihtiyacına cevap vermek;
- Ergenlerin topluma girmeye ve yetişkinlerin yanında yer almaya çalıştıkları yetişkinliğe geçiş dönemindeki özel ihtiyaçlarını karşılamak;
- Öğrencileri topluma anlamlı bir katılım ve katkı için hazırlamak;
- Ergenlerin kendilerini değerli hissettikleri ve herkesin önemli olduğunu öğrendikleri bir topluluk oluşturmak.

Açıklama

Varşova Montessori Lisesi (WMHS), Montessori eğitiminin ilkelerine dayanan Uluslararası Bakalorya (IB) Diploma Programı da dahil olmak üzere üst düzey ortaöğretim sunan özel bir eğitim kurumudur. IB programı, akademik başarıya odaklanmanın yanı sıra, sorgulayıcı, düşünür ve iletişimci olmak ve duyarlı bir şekilde hareket etmek gibi bir dizi insani kapasiteyi geliştirmeyi amaçlamaktadır. Montessori eğitimi ise öğrencilerin bağımsızlığına ve inisiyatifine, uygulamalı öğrenmeye ve anlamlı ve başarılı bir yaşam ve profesyonel kariyer için temel oluşturan gerçek dünya becerilerine vurgu yapar. WMHS, öğrencilerine bu tür beceri ve yeterlilikleri edinme, uygulama ve daha da geliştirme fırsatı sunan etkinlik sunmuştur.



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Okul Ortamında Yaşam Becerilerinin Geliştirilmesi



Temel Pedagojik Varsayımlar

Dr. Maria Montessori'ye göre ergenlik, yalnızca gencin çocukluktan yetişkinliğe evrildiği ve toplum içinde yaşamaya geçiş teşkil eden bir yaşam evresi değildir. En önemlisi, yetişkinin temel yeteneklerini oluşturan bir aşamadır. Ergenler, kendini ifade etme, güven, bağlılık ve yeni düşünme biçimleriyle yönlendirilen muazzam bir fiziksel, bilişsel, duygusal ve ruhsal büyüme içerisinde.

Montessori eğitimi bütün bir insanın eğitimidir. Öğrencilerin bağımsızlığına, inisiyatifine, deneyimlerinden öğrenmelerine ve gerçek dünyada gerekli olan pratik becerilere önem verir. İdeal olarak, öğrenme, öğrencilerin hem entelektüel hem de manuel olarak amaçlı çalışmalar yapma fırsatına sahip oldukları küçük bir toplulukta gerçekleşir. Ergenlik dönemi Montessori sınıfı, içinde büyüdükleri ve katkıda bulunacakları toplumu temsil eder.

Uygulanan Teknolojiler

- Messenger
- Discord
- PowerPoint
- Canva
- Google Slides
- Prezi
- Paint
- Scribus



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Okul Ortamında Yaşam Becerilerinin Geliştirilmesi

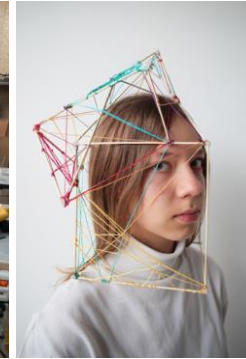


İçerik Açıklaması

CAS, tüm WMHS öğrencileri için yaratıcılıklarını geliştirdikleri, aktif bir yaşam tarzının önemini öğrendikleri ve toplumlarına hizmet ettikleri (Yaratıcılık, Eylem, Hizmet) zorunlu bir programdır.

IB öncesi öğrenciler (1. ve 2. sınıflar) için bu, sanat, drama ve yaratıcı yazma dersleri, marangozluk atölyeleri, haftalık yüzme dersleri ve diğer spor faaliyetlerinin yanı sıra okul mutfağında görev yapma ve hayır etkinliklerine katılma sayesinde okul içinde yapılır. IB öğrencileri (3. ve 4. sınıflar) CAS'ı okul dışında gerçekleştirir ve katılımlarını bireysel olarak belgelendirir.

CAS özellikle empati ve katılımı geliştirir, gönüllü çalışmayı teşvik eder, yaratıcılığı ve dengeli bir yaşam tarzını destekler.



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Okul Ortamında Yaşam Becerilerinin Geliştirilmesi



İçerik Açıklaması

Öğrenci Konseyi, zamanlarını ve enerjilerini okulu daha iyi hale getirmeye adanmış öğrenci temsilcilerinden oluşmaktadır. Girişimleri arasında bir çalışma odası açmak, öğrencilerin birbirlerine yardımcı oldukları çevrimiçi bir özel ders sistemi oluşturmak, öğrenci hakları için bir sözcü atamak ve çok sayıda yardım faaliyeti düzenlemek yer almaktadır.

Öğrenci Konseyi ayrıca okulun kıyafet yönetmeliğinin oluşturulmasına katkıda bulunmuş ve okul etkinliklerinin ve açık günlerin düzenlenmesini aktif olarak desteklemiştir. Öğrenci Konseyi'nde yer almak, öğrencilerimize eğitim deneyimleri için sorumluluk alma yetkisi vermekte, inisiyatifi teşvik etmekte, işbirliğini desteklemekte, iletişim becerilerini güçlendirmekte ve problem çözme becerilerini geliştirmektedir.



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Okul Ortamında Yaşam Becerilerinin Geliştirilmesi



İçerik Açıklaması

Group4Project, STEM konularında yeterlilikler geliştiren deneysel bir kulüptür. Ayrıca öğrencilere bilimin takımlar halinde gerçekleştirilen bir grup faaliyeti olduğu fikrini tanıtır.

Temel ilke, bir araştırma problemini incelemek ve bulguları sunmak için araştırma ve deneyler de dahil olmak üzere bilimsel bir metodoloji uygulamaktır.

Bu yıl WMHS öğrencileri biyoçeşitliliğin farklı yönlerine odaklanmayı seçtiler. Group4Project'e katılmak temel proje yönetimi becerilerinin kazanılmasına yardımcı olur, eleştirel düşünme, ekip çalışması ve iletişim becerilerini geliştirir



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Okul Ortamında Yaşam Becerilerinin Geliştirilmesi



İçerik Açıklaması

Disiplinlerarası Forum, öğrenci gruplarının bu yılki "Sınırlar, sınırlar ve sınırlar" gibi belirli bir tema etrafında düzenlenen bir araştırma sorusunu yanıtlamak için birlikte çalıştıkları yıllık bir beşeri bilimler projesidir. Çalışmalarının sonuçları, projeye adanmış özel bir etkinlik sırasında sunulur. Disiplinlerarası Forum kişisel gelişimi desteklemekte, analitik ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirmekte, ekip çalışmasını teşvik etmekte ve iletişim becerilerini güçlendirmektedir.

Gazetecilik Kulübü, üç ayda bir okul bülteni oluşturmak için bağımsız olarak çalışan öğrencileri gruplandırır. Bu, makalelerini yazmayı ve düzenlemeyi, mizanpajı tasarlamayı ve çalışmalarını yayınlamayı içerir. Gazetecilik Kulübü bireysel yetenekleri geliştirir, pratik öğrenme deneyimi sağlar, dil ve ICT becerilerini geliştirir, iletişim ve problem çözme becerilerini güçlendirir ve ekip çalışmasını teşvik eder.

Günlük Topluluk Toplantıları, topluluk duygusunun oluşturulmasına yardımcı olmayı amaçlamaktadır. Her öğrenci, deneyimlerini ve/veya fikirlerini sınıf arkadaşlarıyla paylaşarak, başka bir kişiye teşekkür ederek ve/veya sınıfla ilgili bilgileri duyurarak toplantıya katkıda bulunma fırsatına sahiptir. Topluluk toplantıları öğrencilere kendilerini ifade etme fırsatı verir, onlara değerli olduklarını hissettirir ve diğer insanların sesinin önemini öğretir.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Okul Ortamında Yaşam Becerilerinin Geliştirilmesi



Sonuç

Öğrenciler (ve ebeveynleri) giderek daha fazla akademik bilgiden çok daha fazlasını sağlayan okullar aramaktadır.

Okulun, seslerinin duyulduğu, topluma katkıda bulunabilecekleri ve geleceklerinde faydalı olacak becerileri öğrenebilecekleri bir ortam oluşturmalarını istiyorlar.

WMHS, Montessori ilkelerini uygulayarak bu ihtiyacı başarıyla karşılamaktadır. Akademik müfredatın ötesine geçen etkinlikler öğrenciler arasında çok popüler ve okula katma değer sağlıyor.

Kaynakça

1. Montessori, M. (1976). *From childhood to adolescence including "Erdiknder" and the functions of the university".* 2nd ed. New York, Schocken Books.
2. Montessori, M. (1995). *The absorbent mind.* New York, Henry Holt.
3. Epstein, P. (2016). *The work of the adolescent.* The Montessori Foundation.
<https://www.montessori.org/the-work-of-the-adolescent/>
4. The development of the Montessori adolescent:
https://www.youtube.com/watch?v=WYUbsZtyE_Q
5. *The IB learner profile* (n.d.). International Baccalaureate Organisation.
<https://www.ibo.org/benefits/learner-profile/>

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

EBA: Eğitim Bilişim Ağı



EBA: Eğitim Bilişim Ağı



Örnek Olay Sunumu

Eğitimin geleceğe açılan kapısı Eğitim Bilişim Ağı (EBA), T.C. Milli Eğitim Bakanlığı Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü tarafından her bireye ücretsiz olarak sunulan çevrimiçi bir sosyal eğitim platformudur. EBA'da yer alan e-içerikler uzman ekipler tarafından üretilmekte; Türkiye'nin ve dünyanın dijital yayıncılık alanında önde gelen eğitim şirketlerinin sağladığı içeriklerle de zenginleştirilmektedir. Aynı zamanda eğitim platformu, öğretmen ve öğrenci kullanıcı tabanının paylaşımı ile büyüyen bir kaynak havuzu haline gelmiştir. EBA, ilkökul, ortaokul ve lise düzeyinde kullanılabildiği gibi, lise çağındaki bireylerin ve okula devam etmemiş kişilerin mesleki eğitim için herhangi bir yaş sınırlaması olmaksızın kullanımına da açıktır.



Hedefler:

- Farklı, zengin ve eğitici içerikler sunmak,
- Bilişim kültürünü yaygınlaştırmak ve eğitimde kullanılmasını sağlamak,
- İçerikle ilgili ihtiyaçlarınıza yanıt vermek için,
- Sosyal ağ yapısı ile bilgi alışverişinde bulunmak, Zengin ve sürekli büyüyen arşivi ile derslere katkı sağlamak,
- Bilgiyi öğrenirken bilgiyi yeniden yapılandırabilme ve bilgiden bilgi üretebilme,
- Farklı öğrenme stillerine sahip öğrenciler (sözel, görsel, sayısal, sosyal, bireysel, işitsel öğrenme)
- Tüm öğretmenleri ortak bir paydada buluşturmak ve birlikte eğitime yön vermelerini sağlamak,
- Teknolojiyi amaç değil araç olarak kullanmak üzere tasarlanmış bir sosyal eğitim platformu.
- Mesleki eğitimde zaman ve mekan sıkıntısı olmadan süreçleri yönetmek
- Herhangi bir yaş sınırlaması olmaksızın tüm bireylerin meslek sahibi olabilmesini sağlamak.
- Mültecilerin sosyal uyumunu hızlandırmak ve ekonomiye katkıda bulunmalarını sağlamak.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

EBA: Eğitim Bilişim Ağı



Açıklama

EBA platformu hem öğretmenler hem de öğrenciler tarafından kullanılacak eğitim araçlarının yanı sıra eğitim içeriklerini de barındıran bir sistemdir. EBA'da metin, ses ve resim kaynaklarının yanı sıra video anlatım şeklinde kaynaklar da bulunmaktadır. Dosya yükleme ve dijital alan sağlama, yarışmalar düzenleme, farklı seviyelere uygun sınıflar, duyurular yapma ve kullanıcılar tarafından paylaşılması EBA sistemini zenginleştiren özelliklerden bazılarıdır. EBA, 2012 yılında yayın hayatına başlamış ve değişen ihtiyaçlara yenik düşerek dünyanın en büyük içerik servisi haline gelmiştir.

EBA, ilk ve orta öğretimde kullanılabildiği gibi mesleki eğitimde de önemli bir rol oynamaktadır. Okul eğitimi tamamlayamayan ya da herhangi bir nedenle okulu bırakan bireylerin sayısı her geçen gün artıyor. Günlük hayatın rutinleri nedeniyle 19 yaş üstü bireyler okula devam etmekte zorluklar yaşamaktadır.

Bu nedenle Türkiye'de okula devam etmemiş ancak meslek sahibi olmak isteyenlere yönelik yürütülen bir proje kapsamında EBA üzerinden teorik, mesleki ve kültürel dersler alırken aynı zamanda iş yerinde pratik eğitim alabiliyorlar. Ayrıca yabancı uyruklu mülteciler için de benzer bir yaklaşım sergilenerek EBA'da mültecilerin dillerine uygun içeriklerle bu kişilerin meslek sahibi olmaları ve sosyal uyum süreçleri sağlanırken ekonomiye katkı sağlamaları hedefleniyor. Bu nedenle EBA, mesleki eğitimde kilit rollerden birini üstlenmiştir.



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

EBA: Eğitim Bilişim Ağı



Temel Pedagojik Varsayımlar

EBA temelinde uzaktan eğitime dayalı bir platformdur. Klasik sınıf içi davranış ve yaklaşımların çevrimiçi öğretimde işe yaramadığı açıktır. Ancak mesleki eğitimde online yaklaşımların kullanılması eğitim metodolojisinde köklü bir değişikliğe yol açmaktadır.

EBA ilkokul, ortaokul ve lise düzeyinde dijital içeriğe sahip olup konu anlatımı, soru çözümleri, testler, tekrarlar, pekiştirme araçları gibi birçok unsuru barındırmaktadır.

Mesleki eğitim tüm bu unsurları kapsamakta ve birçok alanda pratik beceri gerektirmektedir. Bu nedenle EBA, mesleki eğitim için de uygulamalı anlatım içeriklerine sahiptir.



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

EBA: Eğitim Bilişim Ağı



Temel Pedagojik Varsayımlar

EBA'nın mesleki eğitim yaklaşımında aşağıdaki hususlar dikkate alınmaktadır;

1. Öğretmenlerin rolü; öğretmekten rehberlik etmeye kadar farklılık gösterecektir.
2. Öğretmen her şeyi öğretmek yerine öğrencilerine öğrenmeyi öğretecek ve bu süreci onlar için kolaylaştıracaktır.
3. Öğrenmenin merkeze alınması ve deneyimlerin ön plana çıkarılması öğretime büyük katkı sağlayacaktır.
4. E-öğrenme ile ders saati kavramı da farklılaşacaktır.
5. Tüm öğrencilerin aynı anda ve toplu olarak derse katılması gerekmeyebilir ve öğretim sınıfı sınırlı kalmayacaktır.
6. Derslerin ve içeriklerin kişisel farklılıklara göre takip edilmesi öğrenme isteğini artıracaktır.
7. Öğrenciler eksik oldukları konular hakkında EBA platformu tarafından bireysel olarak uyarılacak ve yeni içerikleri izlemeleri tavsiye edilecektir. Bu sayede öğrenci farkında olmadan bilgi ve beceri eksikliğini telafi edebilecektir.
8. EBA platformu ile birlikte EBA TV eş zamanlı yayın yapacak, böylece erişilebilirlik artırılacak, internete erişimde zorluk yaşayanlar da aynı düzeyde içeriğe ulaşabilecek.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

EBA: Eğitim Bilişim Ağı



İçerik Açıklaması

EBA, ilkokul, ortaokul ve lise seviyeleri için ayrı ayrı dijital içerikler sunuyor. Ayrıca mesleki eğitim için özel olarak hazırlanmış içerikler de bulunuyor. Eğitim seviyesi ve türü ne olursa olsun, EBA platformu online canlı derslerden dijital içerik üretimine kadar birçok modül sunuyor.

Bu modeller temel olarak;

1. EBA Kurs
2. Dijital İçerik Oluşturma
3. EBA yarışması
4. EBA TV
5. EBA Uygulamaları
6. EBA Radio
7. Eğitimcilerin Eğitimi



EBA'da birçok meslek dalında dijital içerikler bulunmaktadır. Bu içeriklerden bazılarını mesleki ve teknik eğitimle ilgili teorik bilgiler içeren konu anlatımları, videolar, uygulama örnekleri, uygulama soruları ve soru-cevap bölümleri olarak sayabiliriz.

[Back to index](#)



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

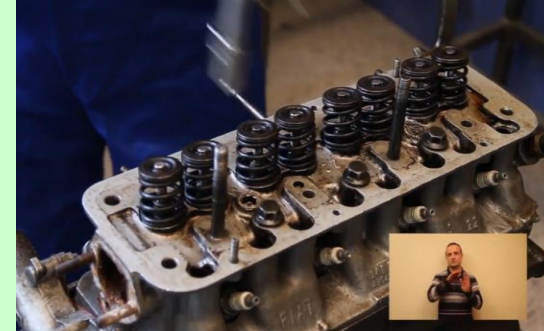
EBA: Eğitim Bilişim Ağı



İçerik Açıklaması

İkincil Mesleki Kurslardan bazılarını aşağıdaki gibi sıralamak mümkündür;

1. Metal Teknolojisi
2. İnşaat Teknolojisi
3. Giyim Üretim Teknolojisi
4. Yiyecek ve İçecek Hizmetleri
5. Motorlu Taşıtlar Teknolojisi
6. Elektrik-Elektronik Teknolojisi
7. Güzellik ve Saç Bakım Hizmetleri
8. Tesisat Teknolojisi ve İklimlendirme
9. Bilgi Teknolojilerinin Programlanması
10. Çizim Teknolojileri



Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Kullanılan teknolojiler

EBA platformunda öğretmenler, meslektaşları ile etkin işbirliği yapabilir ve öğrencileri ile eğitsel paylaşımlarda bulunabilir, eğitsel tartışmalara katılabilir, eğitim paylaşımları yapabilir, öğrencilerine çalışma gönderebilir, gönderilen çalışmaları ve yaklaşan etkinlikleri kişiselleştirilmiş bir takvim çizelgesine göre takip edebilirler.

Ayrıca EBA'daki içerik geliştirme araçlarını kullanarak ürettikleri içeriklerle Milli Eğitim Bakanlığı'nın tüm dünyaya e-içerik ihraç etme vizyonuna katkı sağlayabiliyorlar. Öte yandan öğrenciler yaptıkları çalışmalardan puan alabiliyor, EBA Ders Modülünde sınıf arkadaşları ve öğretmenleri ile çalışabiliyor, iletişim kurabiliyor ve paylaşımda bulunabiliyor, öğretmenleri tarafından takvimlerine gönderilen ödev ve alıştırmaları anlık olarak takip edebiliyor, çalışmalarını zamanında yapabiliyor ve istedikleri konuda çalışabiliyor, sistem tarafından belirlenen eksik konuları tekrar edebiliyor, kendilerini geliştirebiliyor, ödev ve projelerini hazırlayabiliyorlar. Bu hedeflere ulaşabilmek için hem öğretmenlerin hem de öğrencilerin aşağıdaki konularda beceri sahibi olmaları beklenmektedir;

- Temel bilgisayar ve internet;
- Bilgisayar, tablet, mobil cihaz;
- Dijital içerik oluşturma uygulamaları (Canva, Visme, Adobe vb.)
- Posta sunucuları (Gmail, hotmail, yahoo vb.)
- Microsoft ofis uygulamaları (Word, excel, powerpoint)

EBA: Eğitim Bilişim Ağı



Sonuç

Uzaktan online eğitim, içinde bulunduğumuz teknoloji ve bilgi yüzyılında kaçınılmaz olarak hayatımıza girdi. İster okul eğitimi olsun ister kişisel gelişimle ilgili eğitimler olsun pek çok kişi online eğitimden faydalaniyor. Bu yeni eğitim yaklaşımının en büyük avantajı, eğitim içeriğine yer ve zamandan bağımsız olarak her an ulaşılabilmesi. Bu sayede bireysel olarak öğrenmek isteyen ve kendi kendine öğrenme becerisi yüksek olan kişiler bireysel yeteneklerini çok daha hızlı geliştirebiliyor.

EBA'nın amacının okulda, evde, kısacası ihtiyaç duyulan her yerde bilişim teknolojisi araçlarını kullanarak materyallerin etkin kullanımını desteklemek, teknolojiyi eğitime entegre etmek ve sınıf seviyelerine uygun, güvenilir, doğru e-içerikler sunmak olduğu belirtiliyor. EBA, 6-18 yaş arası bireyler için okul eğitimi sunsa da herhangi bir yaş sınırlaması olmaksızın okul eğitiminden uzaklaşmış bireylerin meslek edinip okula dönmeleri için de önemli bir platformdur ve bu konu teşvik edilmektedir. Bu sayede 19 yaş üstü bireyler ve mülteciler meslek sahibi olabilmektedir.

EBA platformu ile eğitimi geliştirmek için aşağıdaki noktalar dikkate alınabilir;

- Platformda yer alan dijital eğitim içerikleri gelişen teknoloji ile birlikte sürekli güncellenmelidir.
- Öğrencilerin motivasyonunu yüksek tutmak için önleme planları geliştirilmelidir.
- Bireysel öğrenme becerilerini geliştirmeye yönelik etkinlikler düzenlenmelidir. Birinci sınıftan itibaren eğitim bu yaklaşımla planlanmalıdır.
- Eşit eğitim hakkı için her bireyin internete erişimi sağlanmalıdır.
- Platform içerikleri diğer dillere çevrilerek daha geniş bir coğrafyada uygulanabilir hale getirilmelidir.

Kaynakça

1. DEMİR, D., ÖZDİNÇ, F. and ÜNAL, E., 2018. An examination of participation to the Education Information Network (EBA) portal. Erzincan University Journal of Education Faculty, 20(2), pp.407-422.
2. Internet: <http://meslek.eba.gov.tr/?p=bom&tur=mem>
3. Internet: <https://www.eba.gov.tr/>
4. KURDEDE FİDAN, N., Erbasan, Ö. and Kolsuz, S., 2016. SINIF ÖĞRETMENLERİNİN EĞİTİM BİLİŞİM AĞI'NDAN (EBA) YARARLANMAYA İLİŞKİN GÖRÜŞLERİ. Journal of International Social Research, 9(45).
5. Aktay, S. and Keskin, T., 2016. Eğitim Bilişim Ağı (Eba) İncelemesi. Eğitim Kuram ve Uygulama Araştırmaları Dergisi, 2(3), pp.27-44.
6. Aksoy, N., 2017. EBA (eğitim bilişim ağı)nın kullanım amacı, karşılaşılan sorunlar ve çözüm önerileri (Master's thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
7. DEMİR, D., ÖZDİNÇ, F. and Erhan, Ü.N.A.L., 2018. Eğitim bilişim ağı (EBA) portalına katılımın incelenmesi. Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 20(2), pp.407-422.
8. KULOĞLU, M.E. and Erdal, B.A.Y., 2019. İngilizce Öğretmenlerinin Eğitim Bilişim Ağı (Eba) Kullanım Durumlarının İncelenmesi. Milli Eğitim Dergisi, 48(224), pp.327-351.
9. Bolat, Y., 2016. The flipped classes and education information network (EIN) Ters yüz edilmiş sınıflar ve eğitim bilişim ağı (EBA). Journal of Human Sciences, 13(2), pp.3373-3388.
10. Internet: <http://meslek.eba.gov.tr/?p=bom&tur=mem>

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Proje Tabanlı Öğrenme



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Proje Tabanlı Öğrenme



Örnek Olay Sunumu

Okulumuz Anaokulu, ilkokul ve Ortaokul olmak üzere 3-16 yaş arası öğrencilere eğitim vermektedir. Esnek, eğlenceli ve farklılaştırılmış görevler aracılığıyla yapılandırmacı bir metodoloji ve işbirlikçi öğrenme kullanarak öğrenci merkezli bir yaklaşıma sahibiz.

Bunlar, iki farklı yaş aralığındaki projelerden elde edilen iki farklı sonuçtur: anaokulu (3 ila 5 yaş) ve ilkokul (6 ila 12 yaş). Anaokuluna yönelik projenin adı "Soğuk" olup, Eylül ayından Mart ayına kadar geliştirilmiştir. Projenin sonunda Çiftlik adlı yeni bir proje başlar. İlkokuldaki projeler her zaman öğrencilerin eğlenceli ve ilgi çekici bulduğu bir masala dayanmaktadır. Kullandığımız masallardan bazıları şunlardır

Defol, Büyük Yeşil Canavar

Gruffalo

Gökkuşağı Balığı

Dev Jack

Küçük Deniz Kızı

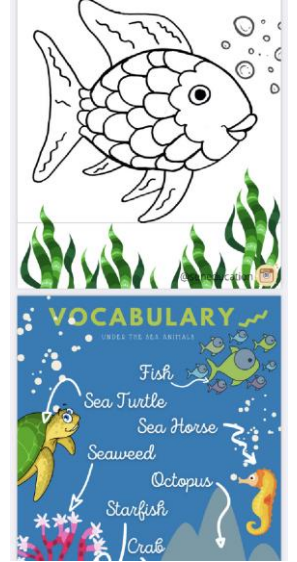
Eğer Bir Domuza Gözleme Verirseniz

Uğur Böceği



Hedefler:

- Yaratıcılığı, hayal gücünü ve motivasyonu teşvik edin
- Özerklik ve özsaygı geliştirmek
- İletişimsel yetkinliği teşvik etmek
- Sınıfta çeşitliliğin ele alınması
- Eleştirel düşünmeyi ve özerkliği teşvik etmek
- Öğrencilerin ilgisini çeken yenilikçi bir metodoloji sunmak
- İşbirliğine dayalı beceriler geliştirin



Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Proje Tabanlı Öğrenme



Temel Pedagojik Varsayımlar

Anaokulunda başlangıç noktası her zaman önceki bilgilerdir. Çocuklara konu hakkındaki bilgileri sorulur ve öğretim buradan gelişir. İçerikler, organizasyon kolaylığı ve öğrenmeyi daha görsel hale getirmek için dijital bir panoda toplanır.

Konu ve metodolojik yaklaşımlar hakkında bilgi vermek için ailelerle iletişime geçilir. Kendi bilgilerini ekleyerek ve öğretmene üniteye uygulanan kendi materyallerini sağlayarak projeye katkıda bulunabilirler.

Projeler her zaman üç farklı aşamada gerçekleştirilir:

- **MOTİVASYON.** Bu durumda, sınıfta öğrenciler için bir motivasyon kaynağı ve aynı zamanda bir sohbet başlatıcı olarak hizmet edecek bir inek belirir
- **GELİŞİM.** Konuyla ilgili öğretme-öğrenme faaliyetleri gerçekleştirilir. Bazı örnekler arasında el sanatları, konuyla ilgili şarkılar, kelime duvarları, resim, el işi vb. yer alır.
- **FİNAL.** Son aşama, konunun gerçek hayattaki bir temsilini, bu durumda bir çiftliği göstermek için proje materyaliyle bir köşe oluşturmaktır.

MOTİVASYON



GELİŞİM



FİNAL



Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Proje Tabanlı Öğrenme



Temel Pedagojik Varsayımlar

İlkokul, küçük yaklaşım değişiklikleri ile aynı yapıyı takip eder:

- **MOTİVASYON.** Konuyu tanıtıyoruz. Ayrıca başlangıç seviyesini kontrol eder ve öngörülebilir zorlukların ilk aşama tespitini yaparız.
- **GELİŞTİRME.** Bu uygun görev aşamasıdır. Şarkı söyleriz, okuruz, etkileşimde bulunuruz, hikayeler izleriz, vb.
- **FİNAL.** Sonuçları iş istasyonları veya öğrenme merkezleri aracılığıyla öğrenciler tarafından üretilen materyallerle sunuyoruz.



MOTİVASYON



GELİŞİM



FİNAL



[Back to index](#)



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Proje Tabanlı Öğrenme



İçerik Açıklaması

Tüm faaliyetlerin gerçek hayattaki içerikle bir bağlantısı vardır, böylece öğrenme anlamlı hale gelir. El sanatları yoluyla bir inek "yaratma" örneğimiz var.

İlk olarak, ineğin vücut yapısını temsil etmek için bir kutu kullanıyoruz ve eldivenleri süt sağma memeleri olarak kullanıyoruz.



Ardından, hayvan anatomisinin teorik yönlerini, mal üretim döngüsünü veya küresel ekonominin temel kavramlarını öğrenmek için dijital oyunlar kullanıyoruz.



Projenin en önemli bölümlerinden biri, öğrencilerin getirdikleri ya da üzerinde çalıştıkları materyalleri başkalarına anlattıkları bölümdür; çünkü bunlar, içeriği ve yararlılık duygusunu pekiştirmek için yararlıdır.



Tüm materyalleri dijital bir panoda bir araya getirmek, projenin başlangıcında ne bildiğimizi ve ne öğrendiğimizi fark etmemizi sağlıyor.



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Proje Tabanlı Öğrenme



Uygulama için izlenecek Adımlar

1. Öğrencilere konuyu ilgi çekici bir unsur ve buna bağlı kolay takip edilebilir bir etkinlikle sunarak onları motive edin. İlk oturumdan hemen sonra ailelerin de katılımını sağlayın.
2. Çeşitlilik açısından zengin, tamamlanması kolay ve konuyla doğrudan ilgili aktiviteler kullanın. İşin püf noktası, faaliyetlerin bayatlamasına izin vermemek, öğrencilerinizi ayak parmaklarınızın ucunda tutmak ve bir sonraki adımda ne öğreneceklerini bilmelerini sağlamaktır, ancak nasıl öğreneceklerini değil.
3. Tüm bu faaliyetlerin bir iş istasyonu, bir öğrenme merkezi veya bir göster ve anlat gibi nihai bir ürüne yönelik olduğundan emin olun. Nihai ürün, onlara üzerinde çalıştıkları içeriği hatırlatacak ve kendilerini gururlandıracak şekilde sınıfta bulunan bir şey olmalıdır.



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Proje Tabanlı Öğrenme



Sonuç

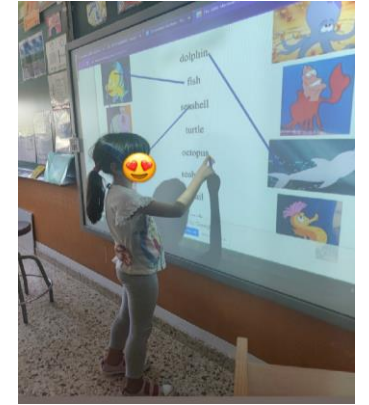
Bu metodolojinin, tüm öğrenme stillerine hitap ettiği için öğrenmenin bu aşamalarında oldukça etkili olduğu kanıtlanmıştır. Öğretmenin motor aktiviteler, kalem aktiviteleri, uygulamalı aktiviteler, interaktif aktiviteler ve sesli okumalar gibi çok çeşitli görev türleriyle içerik sunmasına ve değerlendirmesine olanak tanır. Okulunuzda çok çeşitli BT kaynaklarının bulunması, bu tür bir metodolojinin uygulanmasını büyük ölçüde kolaylaştırır, ancak el sanatlarının ara sıra veya yoğun kullanımı ile de ele alınabilir.

Uygulanan Teknolojiler

Okulumuz, okulun ilk aşamalarından beri Google Workspace paketini kullanıyor, bu nedenle öğrencilerimiz hem dijital yerliler hem de dijital akademisyenler.

Kullandığımız araçlar şunlardır:

- İletişim için Gmail
- Araştırma ve örnekler için Youtube
- Nihai ürünleri oluşturmak için Padlet
- İçeriği sunmak için dijital panolar
- İçerikleri sunmak ve bilgilerini değerlendirmek için Kahoot
- Sınavlar için Plickers



[Back to index](#)



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade

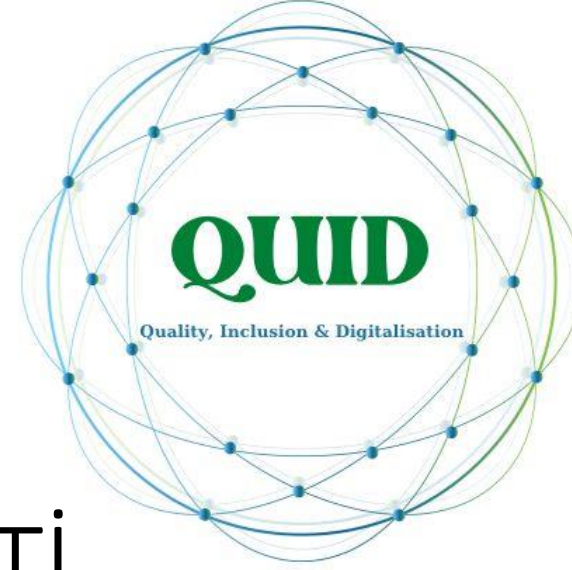


Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518



Co-funded by
the European Union



Q.U.I.D. ARAÇ KİTİ

Bütünleşik Dijital Öğretim

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmak zorunda değildir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA burada kullanılan bilgilerin kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518