



Funded by the
European Union



GELECEĞİN SINIFI İÇİN REHBER



ISBN 978-83-970162-2-4

Yayıncı: Publiczna Szkoła Podstawowa nr 4 im. Ireny Szewińskiej w Pułtusk

İçeriğın sorumluluđu FCLFUTURE CLASSROOMS' LİDERLİK Proje Ekibine aittir.

ISBN 978-83-970162-2-4

Referans Numarası: 2021-1-PL01-KA220-SCH- 000032614



Funded by the
European Union



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

ISBN 978-83-970162-2-4



This work is licensed under CC BY-NC-SA 4.0. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Rehber Hakkında

Geleceğin Sınıfı için bu Kılavuz, "FCL-FUTURE CLASSROOMS' LEADERSHIP" Erasmus projesinin konsorsiyumunu oluşturan kurumların personeli tarafından hazırlanmıştır, referans numarası 2021-1-PL01-KA220-SCH- 000032614, <https://www.fcl-erasmus.eu/> - aşağıdakilerin özel katkılarıyla:



Irena Szewińska'nın İlkokulu No. 4
Irena Szewińska's Primary school No. 4



Edulifelong Derneği
Asociatia Edulifelong



Military Academy General Mihailo
Apostolski Skopje



Ignazio Buttitta Eyalet Kapsamlı
Comprehensive School Ignazio Buttitta



Kapsamlı okul William Gladstone
Comprehensive school William Gladstone



TOKAT MILLI PIYANGO İHYA BALAK FEN LİSESİ



Projemiz Hakkında

GELECEĞİN SINIF LİDERLİK projesi, eğitimde dijital araçların kullanımına ilişkin pratik bilgi paylaşımı yoluyla katılımcıların eğitim sürecindeki dijital yeterlilik boşluğunu doldurmayı amaçlıyor. Proje, ortakların 21. yüzyıl becerilerini, teknolojik becerilerini, eleştirel düşünme becerilerini, takım çalışması becerilerini ve öğretmen ve öğrencilerin uluslararası farkındalığını geliştirmeye odaklanıyor.

Proje sonunda amacımız:

- 1 Öğretmenlerin ve öğrencilerin dijital eğitime daha fazla katılımı;
- 2 Proje sonunda eğitimde teknoloji kullanımının arttırılması;
- 3 Öğretmenlerde iletişim ve işbirliği becerilerini geliştirmek;
- 4 Öğretmenlerin dijitalleşmenin risklerini ve fırsatlarını ele almalarına yardımcı olmak;
- 5 Ortak kurumların dijital okuryazarlıklarını geliştirerek kapasitelerini artırmak;
- 6 İmkanları kısıtlı öğrencilerin eğitim içeriklerine ekonomik, kolay ve hızlı erişimini sağlamak.

Metodoloji

İki yıl sürecek olan proje faaliyetleri kapsamında, faaliyetlerin uygulanmasındaki metodoloji, 21. yüzyıl eğitim yaklaşımları üzerinden iletişime ve deneyim paylaşımına dayalı işbirlikçi ve katılımcı bir yol izleyecektir.

Giriş

Geleceğin Sınıfı Rehberi diğer okullara ve öğretmenlere ilham kaynağı olmak amacıyla oluşturuldu. Açık bir kılavuz, geleceğin sınıfını planlamak ve oluşturmak için Geleceğin sınıfının doğru imajına sahip olmalarına yardımcı olabilir.

En iyi uygulamalara ilişkin mevcut durumun analizi
Geleceğin Sınıfını Tasarlamak



Geleceğin okulunun vizyonu



Geleceğin Sınıfında Öğretmenin Rolü
Hayallerden başarıya mı, yoksa öğrencileri nasıl güçlendirebiliriz?
Öğretmenler ve Aileler Arasında Etkili İletişim ve İşbirliği



Geleceğin Sınıf Ortamı

Öğrenci merkezli öğretim stratejileri



Teknolojik açıdan akıllı alanlar yaratın
Öğrencileri teknoloji yoluyla nasıl güçlendirebiliriz Teknoloji açısından ne kullanılmalı Çevrimiçi güvenlik sağlanmalıdır!



Geleceğin Sınıfında Değerlendirme Etkili Değerlendirme Stratejileri Performansa dayalı öğrenci değerlendirmesi Öğrenci değerlendirme verilerini toplamak ve analiz etmek için teknolojinin kullanılması

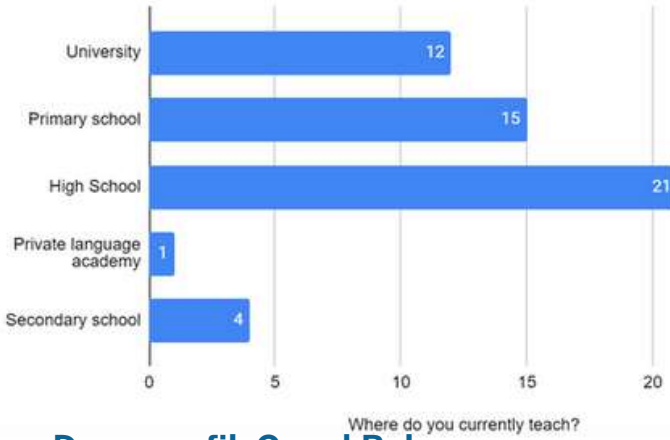
Geleceğin Sınıfı Senaryoları
Gelişmiş Öğrenci Öğrenimi için Teknoloji Kaynaklarını Keşfetme Test Edilmiş Öğrenme Senaryoları



Öğretmen İhtiyaç Analizi

GELECEĞİN SINIFLARININ LİDERLİĞİ projesine liderlik eden ekip, ortak kuruluşlardaki öğretmenlerin ihtiyaçlarını değerlendiren bir analiz raporu hazırladı. Bu rapor, çeşitli geçmişlere ve deneyim düzeylerine sahip öğretmenler arasında gerçekleştirilen kapsamlı Teknoloji İhtiyaçları Değerlendirmesinin temel bulgularını özetlemektedir. Değerlendirme, öğretmenlerin teknoloji kullanımı, yeterlilikleri ve ihtiyaç duydukları yardım düzeyi hakkında fikir sahibi olmayı amaçladı.

Where do you currently teach?



Demografik Genel Bakış:

Ankette kadın ve erkek katılımcıların dengeli bir dağılımı yer aldı.

Genç yetişkinlerden 20 yılı aşkın öğretmenlik tecrübesine sahip bireylere kadar değişen deneyime sahip her yaştan öğretmen katıldı.

Anket ilköğretim, lise ve üniversite dahil olmak üzere farklı eğitim seviyelerindeki öğretmenleri kapsıyordu.

Öğretmenlik deneyimleri çeşitlilik gösteriyordu; katılımcılar beş yıldan az ile yirmi yıldan fazla deneyime sahipti.

Derlerde Teknoloji Kullanımı:

Katılımcıların önemli bir kısmı (%90'dan fazlası) sınıflarında teknoloji kullandıklarını bildirdi. Çoğu, teknolojiyi 60 dakikadan fazla kullandı; önemli bir kısmı ise tipik bir derste teknolojiyi 90 dakikadan fazla kullandı.

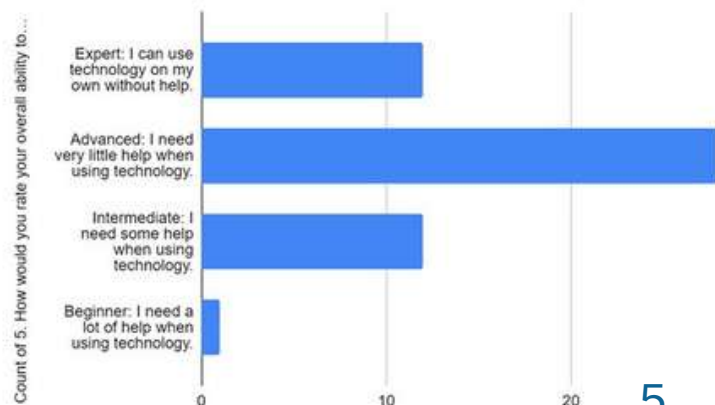
Teknolojiyle İlgili Yardım Düzeyi:

- Pek çok eğitimci (%60'ın üzerinde) teknolojiyi kullanırken çok az yardıma ihtiyaç duyduklarını veya hiç yardıma ihtiyaç duymadıklarını belirtti.
- Yaklaşık %25'i yardıma ihtiyaç duyduğunu bildirdi.
- Daha küçük bir grup (%15 civarında) çok fazla yardıma ihtiyaç duyduğunu belirtti.

İfadelerle Anlaşma:

- Çoğunluk (yaklaşık %80) teknolojiyi yardım almadan bağımsız olarak kullanabileceklerini kesinlikle kabul etti.
- Birçoğu, derslerin tamamında veya çoğunda teknolojiyi kullandıklarını kesinlikle kabul etti.
- Ancak bazı katılımcılar (yaklaşık %10) hiçbir derste teknoloji kullanılmadığını belirtmiştir.
- Çoğu, teknolojiyi kullanırken çok fazla yardıma ihtiyaç duydukları ifadesine katılmadı.

How would you rate your overall ability to use technology?



Öneriler:

Eğitim ve Mesleki Gelişim

Teknoloji yeterliliğinin çeşitli düzeyleri göz önüne alındığında, farklı grupların ihtiyaçlarına göre uyarlanmış eğitim ve mesleki gelişim fırsatlarının sunulmasının faydalı olduğu değerlendirildi. Acemi eğitimciler temel teknoloji eğitiminden yararlanacak, daha deneyimli öğretmenler ise ileri eğitimden veya mevcut eğitim teknolojisi trendlerine ilişkin güncellemelerden yararlanacak.

Destek Sistemleri

Teknoloji konusunda yardıma ihtiyaç duyan öğretmenler için sağlam destek sistemleri sağlayın. Bu, teknoloji becerilerine daha az güvenen eğitimcilere yardımcı olmak için mentorluk programları veya teknik destek ekipleri oluşturmayı da içerir.

Müfredat Entegrasyonu

Eğitimcileri, yeterlilik düzeyleri ne olursa olsun, teknolojiyi müfredatlarına entegre etmeleri konusunda teşvik ettik ve yönlendirdik. Teknolojiyi etkili bir şekilde öğretime dahil etmek, öğrenci katılımını ve öğrenme sonuçlarını önemli ölçüde artırabilir.

En İyi Uygulamaların Paylaşılması

En iyi uygulamaları paylaşma kültürünü teşvik etmek. Deneyimli eğitimciler teknolojiye daha az aşina olanlara mentorluk yapabilir. Bilgi paylaşımı, teknoloji yeterliliğindeki eşitsizliklerin giderilmesine ve işbirliğine dayalı bir öğrenme ortamı yaratılmasına yardımcı olabilir.

Teknoloji Yatırımlarını Değerlendirin

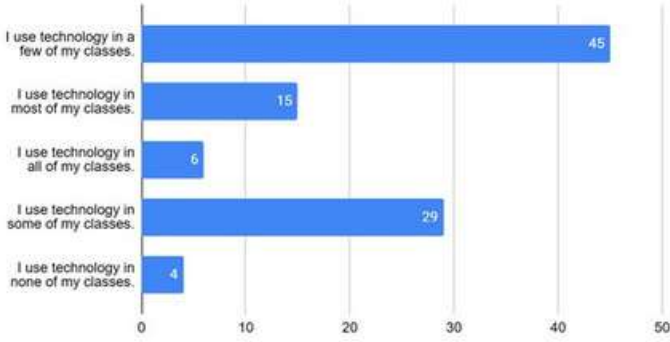
Ortak eğitim kurumları, teknoloji kaynaklarına yaptıkları yatırımların, öğretim elemanlarının ihtiyaçları ve yeterlilikleri ile uyumlu olmasını sağlamak için sürekli olarak değerlendirmelidir.

Sonuç olarak, bu Teknoloji İhtiyaçları Değerlendirmesi öğretmenlerin teknolojik yeterliliği ve ihtiyaçlarının çok çeşitli bir manzarasını ortaya çıkardı. Bulgular, eğitimcilerin sınıfta teknolojiyi etkili bir şekilde kullanabilmelerini sağlamak için özel eğitim, destek ve müfredat entegrasyonunun önemini vurguluyor. Bu veriler, teknolojik yeteneklerini geliştirmeye ve öğretim sonuçlarını iyileştirmeye yönelik gelecekteki stratejiler için bir temel görevi gördü. Projemizde planlanan LTTS ile farklı yeterlilik seviyelerindeki ihtiyaçların karşılanmasına odaklanılarak eğitimcilerimize gerekli eğitim ve desteğin sağlanması amaçlandı.

Öğrencilerin ihtiyaç analizi

Dijital alanda tetikte kalarak teknolojiyi benimsemek, öğrencilere ve eğitimcilere dijital çağın tüm potansiyelinden güvenli ve sorumlu bir şekilde yararlanma gücü verir. Bu nedenle öğrencilerin teknolojiyle nasıl etkileşim kurduğunu anlamak büyük önem taşıyor. Bu rapor, öğrencilerin ilkökul ve lise ortamlarında teknoloji kullanımı ve ihtiyaç değerlendirmesinden elde edilen yanıtların bir özetini sunmaktadır.

Please select which of the following best describes technology use in your school.



Genel Temel Bulgular:

1. Teknoloji Kullanımında Çeşitlilik

- Öğrenciler, teknolojiyi her gün kullananlardan sınıflarında nadiren kullananlara kadar çeşitli düzeylerde teknoloji kullanımı sergilediler.
- Teknoloji entegrasyonu için en sık kullanılan konular arasında İngilizce, matematik, bilgisayar veya teknoloji ve fen bulunmaktadır.

2. Beceri Seviyeleri Değişir

- Beceri düzeyleri büyük farklılıklar göstermektedir; bazı öğrenciler ileri düzeyde yeterlilik gösterirken diğerleri teknolojiyi kullanırken daha fazla yardıma ihtiyaç duymaktadır.
- Öğrencilerin önemli bir kısmı dikkat gerektiren belirli teknolojilere veya eğitimsel uygulamalara aşina olmadıklarını belirtti.

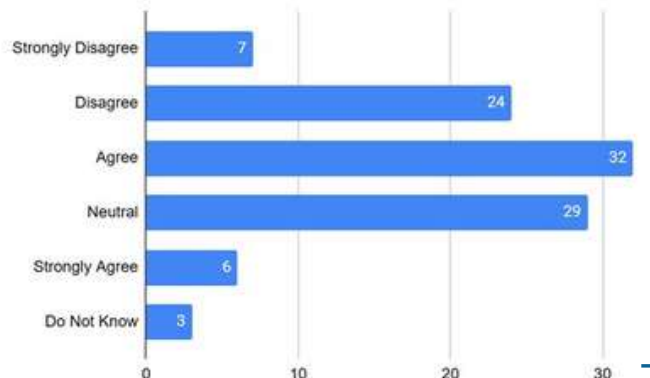
3. Yardım İhtiyacı

- Pek çok öğrenci teknolojiyi kullanırken yardıma ihtiyaç duyduklarını ifade ederek, öğrencilerin teknolojik çabalarında desteklenmesinin önemine vurgu yaptı.
- Bazı öğrenciler teknolojiyle ilgili yardım için kiminle iletişime geçeceklerini bilmediklerini bildirdi.

Öğrenci teknoloji kullanımı ve ihtiyaç değerlendirmesinden elde edilen bulgular, eğitim kurumlarımızdaki teknoloji entegrasyonunun mevcut durumunun kapsamlı bir resmini sunmaktadır. Öğrencilerin teknolojiye aşinalıklarının, beceri seviyelerinin ve destek gereksinimlerinin büyük ölçüde farklılık gösterdiği açıktır ve bu farklılıkları ele almak için iyi yapılandırılmış bir yaklaşıma duyulan ihtiyaç vurgulanmaktadır.

Sonuç olarak, teknoloji eğitim deneyimini geliştirmek için inanılmaz bir fırsat sunarken, öğrenciler arasında teknoloji yeterlilikleri açısından var olan eşitsizliklerin tanınması da önemlidir.

In my school... [There are enough technology resources for teachers to use]



Öneriler:

Hedefli Destek Sağlayın

Ek yardıma ihtiyaç duyan öğrencileri belirleyin ve teknoloji becerilerini geliştirmeye yönelik hedefli eğitim programları sunun. Öğrencilerin belirli konu alanlarında yeterli desteği almasını sağlamak için eğitimcilerle yakın işbirliği içinde çalışın.

Teknoloji Okuryazarlığı Programları

Öğrencileri ortak yazılım araçları, çevrimiçi kaynaklar ve en iyi uygulamalar konusunda eğitmeyi amaçlayan teknoloji okuryazarlığı programları uygulayın. Dijital uçurumu kapatmak için öğretmenleri eğitim süreçlerine teknolojiyi dahil etmeye teşvik edin.

İletişim Kanallarını Geliştirin

Öğrencilerin teknoloji konusunda yardıma ihtiyaç duyduklarında ulaşabilecekleri erişilebilir ve iyi tanıtılmış iletişim kanalları oluşturun. Öğrencilerin yardım için bilgili akranları, öğretmenleri veya teknik desteğiyle iletişime geçmeleri için açık bir sistem geliştirin.

Düzenli Değerlendirmeler

Öğrencilerin teknoloji yeterliliğindeki ilerlemelerini ölçmek için düzenli değerlendirmeler yapın. Teknoloji okuryazarlığı programlarının etkisini izleyin ve sürekli iyileştirmeyi sağlamak için bunları gerektiği şekilde uyarlayın.

Kaynak Tahsisi

Teknolojiye erişimi olmayan öğrencilere gerekli donanım ve yazılımın sağlanması için kaynak ayırın. İhtiyaç duyanlara bilgisayar laboratuvarları kurun veya ödünç cihaz sağlayın.

Ek desteğe ihtiyacı olan öğrencileri tespit ederek ve hedefe yönelik eğitim programları uygulayarak, dijital uçurumu kapatabilir ve giderek teknoloji merkezli hale gelen bir dünyada tüm öğrencilerin başarı için eşit fırsatlara sahip olmasını sağlayabiliriz. Ayrıca teknoloji okuryazarlığı programlarının oluşturulması ve iletişim kanallarının geliştirilmesi, öğrencilerin teknolojiyi etkili kullanma konusunda güven oluşturması açısından büyük önem taşıyor. Bu girişimler, öğrencilerin dijital olarak güçlendirilmesi için yapı taşları olarak hizmet edebilir ve onların yalnızca tüketici değil aynı zamanda teknoloji odaklı çözümlerin yaratıcıları olmalarını da sağlayabilir.

Geleceğin Okulunun Vizyonu

Geleceğin okulu, eleştirel düşünmeye, aktif vatandaşlığa ve medya eğitimine özellikle dikkat ederek öğrenme süreçlerine daha fazla yer verecek. Eğitimin ünlü 4C'si temel olacak. 4C, öğrencilerin 21. yüzyılda başarılı olabilmeleri için geliştirmeleri gereken önemli becerilerdir. Bunlar:

Kritik düşünce

Bu, bilinçli kararlar vermek için bilgi ve argümanların analiz edilmesini ve değerlendirilmesini içerir. Varsayımları sorgulamayı ve fikirleri desteklemek veya çürütmek için kanıt aramayı içerir.

İşbirliği

Bu, ortak bir hedefe ulaşmak için başkalarıyla birlikte çalışmayı içerir. Başkalarının fikirlerini dinleme ve saygı duyma ve bir ekip olarak birlikte etkili bir şekilde çalışma becerisini içerir.

Yaratıcılık

Bu, yeni ve yenilikçi fikirler üretmeyi ve sorunları çözmek ve ürünler geliştirmek için hayal gücünü ve özgünlüğü kullanmayı içerir.

İletişim

Bu, konuşma, yazma ve diğer ifade biçimleri yoluyla fikirleri ve bilgileri başkalarına etkili bir şekilde aktarma yeteneğini içerir.



Eğitimin temel unsuru olan öğrenci, bu becerilerin geliştirilmesinde anahtar rol oynamaktadır. Öğrenme sürecine aktif olarak katılmak ve bu becerileri uygulamak ve geliştirmek için fırsatlar aramak öğrencinin sorumluluğundadır. Bu, sınıf tartışmalarına katılmayı, grup projeleri üzerinde çalışmayı veya bağımsız öğrenme etkinlikleri gerçekleştirmeyi içerebilir. Öğrencinin ayrıca başkalarının bakış açılarını aktif olarak dinleme ve dikkate alma ve yeni fikirlere ve düşünme biçimlerine açık olma sorumluluğu vardır. Dahası, mesafelerin ortadan kalktığı, bilginin sürekli güncellendiği, giderek birbirine bağlanan bir dünyada, geleceğin okulu, öğrencilerin dijital becerilerinin bilinçli gelişimi olmadan yapamaz. Aslında yaşam boyu öğrenme için, günümüzde aktif vatandaşlık ve karar alma süreçlerine katılım için hayati öneme sahip bir yeterlilik olan dijital yeterliliğin en iyi şekilde kullanılması gerekmektedir.

Dijital yeterlilik, bilgiye erişmek, işlemek ve iletmek, sorunları çözmek ve içerik oluşturmak ve paylaşmak için bilgi ve iletişim teknolojilerini (BİT) etkili ve sorumlu bir şekilde kullanma yeteneğidir. Avrupa Birliği için halihazırda temel bir yeterlilik olan dijital yeterlilik, DigComp ve DigCompEdu çerçeveleriyle ilgi odağı haline geliyor. Aşağıdakiler de dahil olmak üzere bir dizi beceri ve bilgiyi içerir:

Bilgi okuryazarlığı: Çeşitli kaynaklardan bilgi bulma, değerlendirme ve kullanma becerisi.

İletişim becerileri: Başkalarıyla etkili bir şekilde iletişim kurmak için e-posta, sosyal medya ve video konferans gibi farklı iletişim biçimlerini kullanma becerisi

Problem çözme becerileri: Algoritmalar ve programlama dilleri de dahil olmak üzere sorunları tanımlamak ve çözmek için BİT'i kullanma becerisi.

Yaratıcılık ve yenilik: Videolar, podcast'ler veya web siteleri gibi yeni içerik oluşturmak ve paylaşmak için BİT'i kullanma yeteneği.

Dijital yeterlilik öğrenciler için önemlidir çünkü giderek eğitim, iş ve sosyal yaşamın önemli bir unsuru haline gelen dijital dünyaya tam olarak katılmalarını sağlar. Öğrencilerin çok çeşitli dijital kaynaklara ve araçlara erişmesine ve bunları kullanmasına, başkalarıyla çevrimiçi işbirliği yapmasına ve iletişim kurmasına ve kendi dijital becerilerini ve bilgilerini geliştirmesine olanak tanır.

21. yüzyılda geleneksel eğitim modelinin gelişmeye ve toplumun değişen ihtiyaç ve taleplerine uyum sağlamaya devam etmesi beklenmektedir. Bu evrimin önemli bir yönü, teknolojinin ve dijital araçların öğrenme sürecine dahil edilmesi olacaktır. Çevrimiçi kaynakların ve eğitim platformlarının kullanılabilirliği ve erişilebilirliğinin artmasıyla birlikte, okulların öğrencilerin hem fiziksel sınıf ortamında hem de çevrimiçi öğrenme seçeneğine sahip olduğu daha karma ve hibrit öğrenme modellerine doğru yönelmesi muhtemeldir. Bu, öğrencilerin öğrenme şekli açısından daha fazla esneklik ve özelleştirmeye olanak tanıyacak ve aynı zamanda onların daha geniş bir yelpazedeki kaynaklara ve öğrenme materyallerine erişmelerine olanak tanıyacaktır.

Buna ek olarak, öğrencilere kendi öğrenme yolculukları üzerinde daha fazla kontrol verildiği ve eğitimlerini bireysel ihtiyaç ve ilgi alanlarına göre özelleştirebildikleri kişiselleştirilmiş öğrenmeye ve öğrenci merkezli yaklaşımlara daha fazla odaklanması da bekleniyor. Bu, uyarlanabilir öğrenme teknolojilerinin kullanımını ve proje tabanlı ve deneyimsel öğrenme fırsatlarının dahil edilmesini içerebilir.

Genel olarak, 21. yüzyılda okulun geleceği, dijital çağda öğrencilerin farklı ihtiyaçlarını daha iyi karşılayabilecek daha esnek, kişiselleştirilmiş ve teknoloji odaklı öğrenme modellerine doğru bir geçişi içerecektir.

Artık birçok iş dijital beceri ve bilgi gerektirdiğinden, dijital yeterlilik öğrencilerin gelecekteki istihdam edilebilirliği açısından da önemlidir. Öğrenciler dijital yeterliliklerini geliştirerek kendilerini 21. yüzyıl iş dünyasının taleplerine daha iyi hazırlayabilirler. Üstelik geleceğin okulunda sınıflar ve okul alanları potansiyel olarak bugün alışık olduğumuzdan çok farklı görünebilir. Bazı olası değişiklikler şunları içerebilir:

Esnek ve uyarlanabilir alanlar: Sınıflar ve okul alanları, farklı türdeki öğrenme etkinliklerine uyum sağlayacak şekilde kolayca yeniden yapılandırılacak şekilde tasarlanabilir. Örneğin, bir sınıfta hareketli duvarlar, ayarlanabilir mobilyalar ve farklı türdeki dersler için kolayca yeniden kullanılacak yerleşik multimedya ekipmanları bulunabilir.

Sanal ve artırılmış gerçeklik: Sınıflar, öğrencilerin dijital içerikle daha etkileşimli ve ilgi çekici bir şekilde etkileşime girmesine olanak tanıyan sanal ve artırılmış gerçeklik gibi sürükleyici teknolojilere sahip olabilir. Bu, simülasyonları, sanal saha gezilerini ve diğer etkileşimli öğrenme



Kişiselleştirilmiş öğrenme: Sınıflar ve okul alanları, öğrencilerin kendi hızlarında ve kendi ilgi alanları doğrultusunda çalışacağı, kişiselleştirilmiş öğrenmeye uyum sağlayacak şekilde tasarlanabilir. Bu, bireysel veya küçük grup çalışmasına yönelik alanların yanı sıra ortak projelere ve diğer uygulamalı öğrenme faaliyetlerine yönelik alanları içerebilir.

Sürdürülebilir tasarım: Okul alanları, yeşil çatılar, güneş panelleri, yağmur suyu toplama sistemleri ve diğer çevre dostu özellikleri içerecek şekilde sürdürülebilirlik göz önünde bulundurularak tasarlanabilir. Bu, okulların karbon ayak izlerini azaltmalarına ve öğrenciler arasında çevresel sorumluluk duygusunu geliştirmelerine yardımcı olabilir.

Sağlık ve sağlıklı yaşam: Geleceğin okulları, fiziksel aktiviteyi, sağlıklı beslenmeyi ve zihinsel refahı teşvik edecek şekilde tasarlanmış sınıflar ve okul alanları ile öğrencilerin sağlığına ve sağlıklı yaşamına öncelik verebilir. Bu, yoga ve meditasyon alanları, açık hava sınıfları ve sağlıklı yemek seçenekleri gibi özellikleri içerebilir.

Geleceğin okullarında öğrencilerin rolünün tam olarak ne olacağını tahmin etmek karmaşıktır. Eğitim sürekli geliyor ve yeni teknolojilere ve öğrenme yöntemlerine uyum sağlıyor. Onlar için öğrenme süreçlerine dikkat etmek önemlidir. Ancak gelecekte öğrencilerin kendi eğitimlerinde merkezi bir rol oynamaya devam etmeleri muhtemeldir. Bu, eğitim materyallerine erişmek ve bunlarla etkileşimde bulunmak için teknolojiyi kullanmayı, sınıf arkadaşları ve öğretmenlerle çevrimiçi işbirliği yapmayı ve kendi öğrenme hedeflerini belirlemede ve ilerlemelerini izlemede aktif rol almayı içerebilir. Gelecekte öğrencilerin kişiselleştirilmiş öğrenme yollarını takip etmek ve kendi hızlarında öğrenmek için daha fazla fırsata sahip olmaları da mümkündür. Gelecekte öğrencilerin kendi eğitimlerinde aktif ve sorumlu bir rol üstlenmeleri için güçlendirilmeleri kesinlikle önemlidir.

Geleceğin okulları kişiselleştirilmiş öğrenmeyi, sürdürülebilir tasarımı, sağlık ve zindeliği barındıracak şekilde tasarlanacak. Kişiselleştirilmiş öğrenme, öğrencilerin kendi hızlarında ve kendi ilgi alanları doğrultusunda çalışmalarına olanak tanıyacaktır. Okul alanlarında bireysel veya küçük grup çalışmalarına yönelik alanların yanı sıra işbirlikçi projeler ve diğer uygulamalı öğrenme faaliyetleri için alanlar bulunacaktır.

Sürdürülebilir tasarımda yeşil çatılar, güneş panelleri, yağmur suyu toplama sistemleri ve diğer çevre dostu özellikler yer alacak. Öğrenciler kendi eğitimlerinde merkezi bir rol oynamaya devam edecek ve kendi öğrenimlerinde aktif ve sorumlu bir rol alma konusunda güçlendirilecekler.

Teknolojinin kullanımı, eğitim materyallerine erişim ve etkileşime, sınıf arkadaşları ve öğretmenlerle çevrimiçi işbirliğine ve kendi öğrenme ilerlemelerini takip etmeye olanak tanıyacaktır. Eğitimin geleceği heyecan verici ve fırsatlarla dolu!



Geleceğin Sınıfında Öğretmenin Rolü

Eğitimsel Zorlukların Öğretmenlerin Rolü Üzerindeki Etkisi

Toplumsal beklentiler ile çağdaş kültür ve ekonominin gereksinimlerine ilişkin sürekli dönüşümler, Geleceğin Sınıfı öğretmenin rolünü yaratmaktadır. 21. yüzyılın derslik ihtiyaçları 20. yüzyılın ihtiyaçlarından çok farklıdır. 21. yüzyıl sınıflarında öğretmenler, öğrencilerin öğrenmesini kolaylaştıran kişilerdir ve öğrencilerin şu anda veya gelecekte ihtiyaç duyabilecekleri becerileri geliştirebilecekleri üretken sınıf ortamlarının yaratıcılarıdır.

Öğrencilerin çok yönlü gelişimini sağlayanlar 21. yüzyılın öğretmenleridir. Çevrimiçi öğretim modeli öğretmenin sorumluluklarını genişletmiştir. Günümüzde öğretmenin rolü, öğretmenin yalnızca öğrencileri eğittiği şeklindeki geleneksel düşünceyi aşmaktadır. Artık onlardan 21. yüzyılın becerilerine odaklanan dünyada dijital ekipmanları kullanan mentorlar, koçlar ve eğitmenler olmaları bekleniyor.

Daha önce öğretmenler bir kitap taşıyıp kavramı anlatıyorlardı. Artık öğretmenlerin öğrencilerin ilgi alanlarını geliştirmelerine yardımcı olmaları, onlara yardımcı olmaları ve onların kaşif ve araştırmacı olmalarına olanak sağlaması gerekiyor. Gelecekteki öğretim sürecinde hem öğrenciler hem de öğretmenler ortaktır ve kendi kendilerine öğrenirler. Geleceğin öğretmenlerinin tipik özelliği, yüksek teknoloji eğitimi araçlarını kullanarak öğrencilerine ilham vermenin yeni yollarını sürekli bulmaya çalışmalarıdır.

Günümüzde yeni öğretim stratejileri de daha önce kullanılanlardan kökten farklıdır. Müfredat, öğrencilerin 21. yüzyılda karşılaşacakları şeylerle daha alakalı hale getirilmelidir. Geleceğin işyerinin en önemli gereksinimlerinden biri işbirliğidir. İşbirliğine dayalı proje tabanlı yaklaşım, Geleceğin Sınıfında kullanılan müfredatın aşağıdakileri geliştirmesini sağlar:

Üst düzey düşünme becerileri;

Etkili iletişim becerileri;

Öğrencilerin 21. yüzyıl kariyerleri ve giderek küreselleşen çevre için ihtiyaç duyacakları teknoloji bilgisi.



Geleceğin Sınıfında Öğretmenin Rolü

Öğretmenin rolü asla pasif değildir. Deneyimli bir öğretmen her zaman bir rolden diğerine yumuşak bir geçiş yapar. Bu nedenle Geleceğin Sınıfında öğretmenin rolü birçok rol ile tanımlanmalıdır. Modern öğretmen, ihtiyaçlara ve eğitimdeki değişimlere bağlı olarak oyuncu, bir "erkek orkestra" olan ve çeşitli roller oynayan eksiksiz bir kişidir. Denek'e (2005) göre "okuldaki öğretmenler uzman, yönetici, ilham veren ve bütünleştirici rollerini üstlenmektedirler". Beata Siewczuk (2021), özellikle Kovid-19 salgını sonrasında ortaya çıkan yeni olguların (depresyon, sosyal sağlık sorunları, kişilerarası etkileşim kuramama vb.) doğru teşhis edilmesinin bir başka rolünü daha öne çıkarıyor. Bu anlamda öğretmene birçok rol verilmesi mesleğin doğasının ne kadar zor ve emek isteyen olduğunu vurgulamaktadır.

Eton Enstitüsü Kıdemli İngilizce eğitmeni Nola A.'ya göre geleceğin sınıflarında öğretmenlerin 7 rolü var:

1. Yarı Kontrolör: Öğretmen bilinçli bir lider olarak öğretme sürecinden sorumludur. Öğretmen, öğrencilere kendi bilgi ve uzmanlığıyla ilham verirken bu rolü üstlenir, ancak onların bilgiyi bulmasına, sonuçlandırmasına, işbirliği yapmasına ve bilgiyi başkalarıyla paylaşmasına izin verir.

2. Talimat: Öğretmen öğrencileri katılmaya teşvik eder ve öğrencilerin bir aktivitede nasıl ilerleyebilecekleri konusunda önerilerde bulunur. Öğretmen öğrencilere yalnızca gerektiğinde yardım etmelidir.

3. Kaynak: Öğretmen ihtiyaç duyulduğunda yardım sunmaya hazır bir tür yürüyen kaynak merkezidir. Bir kaynak olarak öğretmen, öğrencilere İnternet gibi mevcut kaynakları kullanma konusunda rehberlik edebilir. Öğrencilere hazır öğrenme materyalleri sağlamak kesinlikle gerekli değildir.



4. Değerlendirici: Öğretmen, öğrencilerin ne kadar iyi performans gösterdiğini veya ne kadar iyi performans gösterdiklerini görmek için bu rolü üstlenir. Geri bildirim ve düzeltme sağlanır ve gerçekleştirilir. Değerlendiricinin rolü öğretmenlere öğrencileri yapıcı bir şekilde düzeltme fırsatı verir veya kendi kendini düzeltmeyi teşvik eder.

5. Organizatör: Belki de öğretmenin üstlenmesi gereken en zor ve önemli rol. Birçok etkinliğin başarısı, iyi bir organizasyona ve öğrencilerin bundan sonra ne yapmaları gerektiğini tam olarak bilmelerine bağlıdır. Talimat vermek, uygun materyalleri ve dijital araçları seçmek hayati önem taşıyor. Organizatörün ayrıca sınıfta öğrenme dostu bir ortam yaratması gerekir. Ana göstergeler boş alan, ekip stantları, sunum köşesi veya multimedya ve teknoloji araçlarına ücretsiz erişimdir.

6. Katılımcı: Bu rol, öğretmen bir etkinliğe katıldığında sınıftaki atmosferi iyileştirir. Burada öğretmen bir sınıfı canlandırabilir; Eğer bir öğretmen geri çekilip ilgi odağı haline gelmemeyi başarabilirse, bu, öğrencilerle fazla baskıcı olmadan etkileşim kurmanın harika bir yolu olabilir.

7. Eğitmen: Öğretmen, öğrenciler proje çalışmasına veya bireysel çalışmaya dahil olduklarında koçluk görevi görür. Öğretmen tavsiye ve rehberlik sağlar ve öğrencilerin fikirlerini netleştirmelerine ve görevleri sınırlamalarına yardımcı olur.

Öğretmenler tüm bu rolleri oynayarak öğrencileri değişimlere hazırlar ve onların bu değişimlerin öngörülemezliğinin farkına varmalarını sağlar. Dahası, geleceğin sınıfında öğretmenin rolü temel olarak öğrenciye kalıcı gelişimin gerekliliğini, eleştirel düşünmeyi, sonuç çıkarmayı ve son olarak uygun siber çözümleri kullanarak bilgiyi bulma ve kategorilere ayırma yeteneğini tanıtmaktır.



Ters Yüz Sınıfta Öğretmenin Rolü

Ters çevrilmiş ders öncelikle, ders sırasında materyali öğrenmekten kendi başına uzmanlaşmaya ve öğrencilerin öğrenme sürecinin sorumluluğunu almaya kadar net bir öncelik değişimine yol açmayı amaçlamaktadır. Tartışılan öğretim modelinin yaratıcılarından ve öncülerinden Aaron Sams'in sözlerine göre, "tersine çevrilmiş sınıf, dikkati öğretmenden başka yöne çekmeye, öğrenciye ve öğrenme sürecine dikkat etmeye odaklanmıştır." Ters yüz sınıfın fikri, öğrencinin öncelikle evde öğretmenin verdiği materyalle çalışmasıdır. Okulda materyali birlikte analiz ederler ve bilgilerini pekiştirmek için sorular sorarlar. Tersine çevrilmiş sınıf modelinde, öğrencilerin kendi hızlarında çalışmalarına, kaydırma yapmalarına, materyali birkaç kez gözden geçirmelerine ve bariz kısımlardan kaçınmalarına olanak tanıyan, anlamadıkları şeylere odaklanmalarına olanak tanıyan kısa videolar kullanmak iyidir. Bu da öğrencilerin akranlarıyla yaratıcı işbirliğine yönelik hazırlanmış derslere gelmeleri anlamına geliyor. Sınıf koşullarında diğerlerinden daha yavaş çalışan, özel eğitim gereksinimleri olan öğrenciler (örneğin disleksi, disortografisi olan öğrenciler) için de özellikle önemlidir.

Ters çevrilmiş dersin kullanılması aynı zamanda öğretmenin öğrencilerin düşüncelerinde tekrarlanan hataları daha kolay yakalamasına ve düzeltmesine olanak tanır.

Flipped dersinin aşamaları şu şekildedir:

1. Öğretmen tarafından ders planlaması.
2. Öğrenciye yönelik materyalleri şu prensibe göre hazırlamak: spesifik, ilgi çekici, merak uyandırıcı ve kısa.
3. Ters çevrilmiş ders hakkında öğrencilerle ilk görüşmenin yapılması.
4. Kendi kendine öğrenme.
5. Yürütme ve özetleme.

Öğretmenin rolü, öğrencilerle daha fazla etkileşim sağlamak adına sınıftaki üstün konumunu terk eder. Öğrencilerin rolü de değişiyor. Öğrenciler öğrenme sürecinde daha fazla sorumluluk alırlar. Ders etkinlikleri öğrenciler tarafından yönetilebilir ve aynı zamanda öğretmen ve akranlarıyla nasıl iletişim kurduklarını da etkiler. Öğrenciler derse gördükleri ve anlamadıklarına dair sorularla gelirler. Ayrıca öğretmenlere özel uygulamalar veya sosyal ağ siteleri aracılığıyla sorular sorabilirler.



Modern eğitimde öğretmenin rolüne destek olarak teknoloji

Teknoloji, fiziksel varlığa gerek kalmadan kişiselleştirmeye ve bireysel bir yaklaşıma olanak tanıyor. Artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik gibi araçlar, öğrenciyi hiçbir okulun götüremeyeceği bir yere götürebilir. Öte yandan yüksek teknoloji bir okul olabilir ama öğretmenin ılımlı olması ve dengeyi sağlaması gerekir. Dünyayı gerçekte deneyimlemek, yüksek teknolojilerin kullanılmasına engel değildir.

Teknoloji öğretime de bazı yaklaşımların sunulması gerekir. Bunlardan ilki teknolojiden ve onun kaynaklarından yararlanmaktır. İkinci yaklaşım ılımlılıktır çünkü günümüz gençliği teknoloji tarafından aşırı uyarılmaktadır. Bir diğer yaklaşım ise günümüz gençliği için eğitim sürecinde teknoloji eksikliğinin başarıyı garanti etmeyeceği yönündedir.

Dijital veya mobil teknolojiler büyük bir fırsattır ve çocukların uygun şekilde gelişmesine yardımcı olmak için kullanılabilir. Bazı platformlar gençlere araştırma veya ortak projelerin parçası olma yeteneği verir. Günümüzde gencin bilgi fazlalığı vardır ve öğretmen sorunu tanımlayan bir rehberdir, konuyu ilgi çekici hale getirir, gelişim için koşullar yaratır. Sınıfta teknolojinin kullanımı hem öğrenciyi hem de öğretmeni güçlendirebilir ve destekleyebilir, böylece öğretim sürecini daha etkili ve çekici hale getirebilir.

Hayallerden başarıya mı, yoksa öğrencileri nasıl güçlendirebiliriz?

Geleceğin sınıfındaki öğretmen, öğrenciyi ilham vermek ve onu güçlendirmek için kendisinin de ilham alması gerektiğini ve dünyayı bir ilham kaynağı olarak görmesi gerektiğini veya öğrencilerin doğal yaratıcılık ihtiyacını rahatsız etmemesi gerektiğini hatırlamalıdır. Mükemmeliyet arayışında öğretmenler, dostane bir işbirliği ortamı yaratmalı ve öğrenmenin doğal bir süreci olarak başarısızlıkları tolere etmelidir.

Öğrenirken hedefler belirlemek, dünyayı kendiniz keşfetmek anlamına gelir. Hedeflere ve zorluklara ulaşmak, çocukları daha mutlu ve özgüvenli hale getirir ve bu nedenle öğretmen, öğrencileri başarılarından ve başarısızlıklarından sorumlu tutmalıdır. Geleceğin öğretmeni aynı zamanda belirli bir hedef belirleyen bir

kaptandır. Tutarlılık ve kararlılık temel özelliklerden biridir. Öğrenciler öğretmeni ve onun çalışma tutumunu gözlemler ve ardından iyi örnekleri taklit ederler. Öğretmenin rolü aynı zamanda şu birkaç soruyu sorarak öğrencilerin düşünmesini yönlendirmektir: Ne alıyorum, başkalarına faydaları neler ve eylemim anlamlı mı? Tüm bu etkinlikler sadece öğretmenin gelecekteki rolüne değil, aynı zamanda öğrencinin muazzam



başarısına da katkıda bulunuyor.

Öğretmenler ve Aileler Arasında Etkili İletişim ve İşbirliği



Teknoloji, fiziksel varlığa gerek kalmadan kişiselleştirmeye ve bireysel bir yaklaşıma olanak tanıyor. Artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik gibi araçlar, öğrenciyi hiçbir okulun götüremeyeceği bir yere götürebilir. Öte yandan yüksek teknolojili bir okul olabilir ama öğretmenin ılımlı olması ve dengeyi sağlaması gerekir. Dünyayı gerçekte deneyimlemek, yüksek teknolojilerin kullanılmasına engel değildir. Teknoloji öğretime de bazı yaklaşımların sunulması gerekir.

Bunlardan ilki teknolojiden ve onun kaynaklarından yararlanmaktır. İkinci yaklaşım ılımlılıktır çünkü günümüz gençliği teknoloji tarafından aşırı uyarılmaktadır. Bir diğer yaklaşım ise günümüz gençliği için teknolojiyi kullanmazsak onlara ulaşamayız.

Dijital veya mobil teknolojiler büyük bir fırsattır ve çocukların uygun şekilde gelişmesine yardımcı olmak için kullanılabilir. Mesela gençlerin araştırma projelerinde yer alabileceği platformlar var. Günümüzde gençlerin bilgi fazlalığı vardır ve diğer yandan bilgiye sahip olan tek kişi de artık öğretmen değildir. Öğretmen çok miktarda bilgiyi organize edebilen kişidir. Teknolojiler ne iyi ne de kötüdür, önemli olan onların nasıl kullanılacağıdır. Teknolojinin öğretmen tarafından kullanılması, öğretimi kişiselleştirme ve öğretim sürecini daha etkili ve çekici hale getirme fırsatı verir.

Etkili iletişim güçlü bir ebeveyn katılımı duygusunu besler. Ebeveynler çocuklarının eğitimine aktif olarak katıldığında, öğrenci kendini değerli ve desteklenmiş hisseder, bu da motivasyonun artmasına ve öğrenmeye karşı olumlu bir tutuma yol açar.

Düzenli iletişim yoluyla öğretmenler, bir öğrencinin karşılaşılabileceği akademik veya davranışsal sorunları derhal çözebilir. Erken müdahale, zorlukların artmasını önleyebilir ve öğrencinin herhangi bir zorluk aşamaz hale gelmeden önce gerekli yardımı almasını sağlayabilir.

İletişim ve işbirliği öğretmenler ve aileler arasında güven oluşturur. Bu güven, her iki tarafın da bakış açılarını ve endişelerini paylaşma konusunda kendilerini rahat hissettikleri, daha uyumlu ve anlayışlı bir eğitim ortaklığına yol açan açık diyalogun temelini oluşturur.

Çeşitli eğitim ortamlarında öğretmenler ve aileler arasındaki etkili iletişim, kültürel ve dilsel uçurumların kapatılmasına yardımcı olabilir. Birbirlerinin geçmişlerini ve dillerini anlamak ve saygı duymak, okul topluluğu içinde kapsayıcılık ve kültürel takdir duygusunu geliştirir.

Aileler müfredatın ve öğrenme hedeflerinin farkında olduklarında evde kavram ve becerileri güçlendirerek öğrenme deneyimini sınıfın ötesine taşıyabilirler. Bu işbirliği, okul ve ev arasındaki bağlantıyı güçlendirerek birleşik ve destekleyici bir öğrenme ortamı yaratır.

İletişimi ve katılımı artırmada teknolojinin rolü

Günümüzün dijital çağında teknoloji, birbirimizle iletişim kurma ve etkileşim kurma şeklimizde devrim yarattı. Eğitim söz konusu olduğunda teknoloji, öğretmenler ve aileler arasındaki iletişimi ve katılımı artırmada çok önemli bir rol oynamaktadır. Bilgi akışını kolaylaştıran, gerçek zamanlı güncellemeleri kolaylaştıran ve anlamlı işbirliği fırsatları yaratan sayısız araç ve platform sunar. Teknolojinin eğitim bağlamında iletişimi ve katılımı geliştirmesinin bazı önemli yolları şunlardır:

Anında İletişim: Teknoloji, öğretmenlerin ve ailelerin anında iletişim kurmasını sağlayarak okul ve ev arasındaki boşluğu doldurur. E-postalar, mesajlaşma uygulamaları ve diğer iletişim platformları sayesinde önemli duyurular, güncellemeler ve sorgular anında yanıtlanarak kesintisiz ve verimli bir bilgi akışı teşvik edilebilir.

Erişilebilir Bilgiler: Dijital platformlar aracılığıyla ebeveynler okul programları, müfredat, ödevler ve kaynaklar hakkında zengin bilgilere kolayca erişebilir. Bu erişilebilirlik, ailelerin fiziksel yakınlık veya zaman kısıtlamalarına bakılmaksızın bilgi sahibi olmalarını ve çocuklarının öğrenme yolculuğuna aktif olarak katılabilmelerini sağlar.

Multimedya Paylaşımı: Teknoloji, fotoğraf, video ve etkileşimli sunumlar gibi multimedya içeriklerinin kesintisiz paylaşımına olanak tanır. Bu sadece ailelere sınıf etkinlikleri hakkında daha canlı bir anlayış sağlamakla kalmaz, aynı zamanda öğrencilerin çalışmalarını ve başarılarını sergileme fırsatları da yaratır.

Sanal Toplantılar ve Web Seminerleri: Video konferans araçları, sanal toplantılara ve web seminerlerine olanak tanıyarak, özellikle fiziksel toplantıların zorlu olabileceği durumlarda öğretmenlerin ve ailelerin bağlantı kurmasını kolaylaştırır. Bu sanal yüz yüze etkileşim, daha güçlü bir topluluk ve işbirliği duygusunu teşvik eder.

Gerçek Zamanlı İlerleme Güncellemeleri: Öğrenim yönetim sistemleri ve dijital portföyler, öğrencinin ilerlemesi ve akademik performansı hakkında gerçek zamanlı güncellemeler sağlar. Aileler notları izleyebilir, ödevleri takip edebilir ve anında geri bildirim alarak zamanında müdahale ve destek sağlayabilir.

Ebeveyn-Öğretmen İletişimi Uygulamaları: Ebeveyn-öğretmen iletişimi için tasarlanmış özel uygulamalar, önemli paylaşımlar için özel platformlar sunar.



Bilgilendirme, toplantıların planlanması ve devam eden diyalogun sürdürülmesi. Bu uygulamalar iletişimi kolaylaştırarak önemli mesajların diğer iletişim kanallarında kaybolmamasını sağlar. Çevrimiçi İşbirliği: Teknoloji, öğretmenleri ve aileleri kapsayan işbirlikçi projeleri ve tartışmaları kolaylaştırır. Sanal beyin fırtınası oturumları, grup tartışmaları ve çevrimiçi forumlar, ailelerin okul yaşamına aktif olarak katılmaları için fırsatlar yaratır.

Öğrenci İlerlemesini ve Akademik Güncellemeleri Paylaşmak

Öğrencilerin akademik ilerlemelerine ilişkin şeffaf iletişim, ailelerin çocuklarının eğitimine aktif olarak katılmalarını sağlamak açısından hayati öneme sahiptir. Bu bölümde, kesintisiz ve erişilebilir bir süreç oluşturmak için teknolojiyi kullanarak öğrenci ilerlemesini ve akademik güncellemeleri ailelerle paylaşmanın etkili yolları araştırılacaktır. Öğrenci ilerlemesini ve akademik güncellemeleri paylaşmaya yönelik temel stratejiler şunlardır:

Dijital Portfolyolar: Öğrencilerin çalışmalarını, ilerlemelerini ve başarılarını gösteren dijital portfolyoları uygulayın. Bu portfolyolar ödev, proje ve yansıma örneklerini içererek ailelere çocuklarının öğrenme yolculuğuna ilişkin kapsamlı bir bakış açısı sağlayabilir.

Öğrenme Yönetim Sistemi (LMS): Aileleri öğrencilerin notları, devam kayıtları ve ödev gönderimleri konusunda güncellemek için bir öğrenme yönetim sistemi kullanın. Bir LMS, ailelerin akademik performansı izlemeleri için merkezi bir platform görevi görür. **İlerleme Raporları:** Öğrencilerin güçlü yönlerini, geliştirilecek alanlarını ve belirli öğrenme hedeflerini özetleyen düzenli ilerleme raporları yayınlayın. Bu raporlar e-posta yoluyla gönderilebilir veya LMS aracılığıyla erişilebilir.

Bireyselleştirilmiş İletişim: Ek desteğe ihtiyaç duyan veya zorluklarla karşılaşan öğrenciler için aileleriyle bireysel iletişim kurun. İlerlemelerine ilişkin kişiselleştirilmiş güncellemeler sağlayın ve iyileştirme için özel stratejiler üzerinde işbirliği yapın.

Veli-Öğretmen Konferansları: Öğrencilerin akademik ilerlemelerini tartışmak ve ailelerin sahip olabileceği endişeleri veya soruları ele almak için hem yüz yüze hem de sanal veli-öğretmen konferansları sunun.

Gerçek Zamanlı Güncellemeler: Öğrencilerin akademik performansı ve davranışları hakkında gerçek zamanlı güncellemeler sunan iletişim platformlarını kullanın. Bu, ailelerin çocuklarının okuldaki günlük deneyimleri hakkında bilgi sahibi olmalarına yardımcı olur.

Değerlendirme Tabloları ve Notlandırma Kriterleri: Öğrenci performansının nasıl değerlendirildiğini açıklayan değerlendirme listelerini ve not verme kriterlerini ailelerle paylaşın. Değerlendirme yöntemlerinin net olması, ailelerin notlandırma sürecini anlamalarına ve çocuklarını buna göre desteklemelerine yardımcı olur.

Olumlu Takviye: Öğrencilerin başarılarını ve olumlu davranışlarını dijital iletişim kanalları aracılığıyla kutlayın. Tebrik e-postaları göndermek veya sosyal medyada tanınmayı paylaşmak, öğrencilerin motivasyonunu ve aile katılımını artırabilir.

Akademik Haber Bültenleri: Aileleri gelecek müfredat üniteleri, önemli değerlendirmeler ve sınıfta öne çıkan konular hakkında bilgilendirmek için akademik bültenler oluşturun. Bültenler e-postayla gönderilebilir veya öğretmenin web sitesinde paylaşılabilir.

Hedef Belirleme İşbirliği: Çocukları için akademik hedefler belirlemek amacıyla ailelerle işbirliği yapın. Bu hedeflere yönelik ilerlemeyi düzenli olarak gözden geçirin ve stratejileri gerektiği gibi ayarlayın.

Öğrenci Liderliğindeki Konferanslar: Öğrencilerin ilerlemelerini ve öğrenme deneyimlerini aileleriyle paylaşmada aktif rol üstlendikleri, öğrenci liderliğindeki konferansları birleştirmeyi düşünün. Bu, öğrencileri güçlendirir ve eğitimlerinin sahiplenmesini teşvik eder.

Veri Görselleştirme: Akademik verileri kolayca anlaşılır bir formatta sunmak için veri görselleştirme araçlarını kullanın. Grafikler, çizelgeler ve infografikler ailelerin çocuklarının performans eğilimlerini hızlı bir şekilde kavramalarına yardımcı olabilir. **Değerlendirme Yansımaları:** Öğrencilere değerlendirmeleri üzerinde düşünmeleri ve bu yansımaları aileleriyle paylaşmaları için fırsatlar sağlayın. Bu, evde kişisel farkındalığı ve hedefe yönelik tartışmaları teşvik eder.

Öğrenci ilerlemesinin ve akademik güncellemelerin paylaşımını ailelerin tercihlerine ve ihtiyaçlarına göre uyarlamayı unutmayın. Açık iletişim hatları ve düzenli güncellemeler, öğretmenler ve aileler arasında güçlü bir ortaklığı teşvik ederek, her öğrencinin akademik başarısı ve genel refahı için işbirliği içinde çalışmalarına olanak tanır.

Sanal Toplantılara ve Web Seminerlerine Ev Sahipliği Yapmak

Sanal toplantılar ve web seminerleri, özellikle fiziksel toplantıların mümkün olmadığı durumlarda, öğretmenler ve aileler arasında anlamlı iletişim ve işbirliğini kolaylaştırmak için temel araçlar haline geldi. Bu bölüm, başarılı sanal toplantılara ve web seminerlerine ev sahipliği yapmak için en iyi uygulamaları inceleyerek bu çevrimiçi etkileşimlerin ilgi çekici, bilgilendirici ve etkili olmasını sağlayacaktır.

Sanal toplantılara ve web seminerlerine ev sahipliği yapmanın temel adımları şunlardır: **Doğru Platformu Seçmek:** Hem öğretmenlerin hem de ailelerin tercihlerine ve teknik yeteneklerine uygun, güvenilir ve kullanıcı dostu bir video konferans platformu seçin. Popüler seçenekler arasında Zoom, Microsoft Teams, Google Meet veya okul tarafından onaylanmış herhangi bir platform yer alır.

Planlama ve Hatırlatmalar: Sanal toplantı veya web semineri için uygun bir tarih ve saat belirleyin ve ailelere katılımlarını sağlamak için zamanında hatırlatıcılar gönderin. Seansları planlarken farklı saat dilimlerini ve aile programlarını göz önünde bulundurun.

Net Gündemler: Sanal toplantı veya web semineri sırasında tartışılacak konuların ana hatlarını çizen net bir gündem hazırlayın. Gündemi ailelerle önceden paylaşın, böylece onların da olası soruları veya endişeleri konusunda hazırlıklı gelebilmeleri sağlanır.

İlgi Çekici Sunumlar: Sanal toplantıyı veya web seminerini desteklemek için görsel olarak çekici ve ilgi çekici sunumlar oluşturun. Katılımcıların katılımını ve ilgisini canlı tutmak için slaytlar, videolar ve etkileşimli etkinlikler gibi multimedya öğelerini kullanın.

Etkileşimli Format: Oturuma etkileşimli öğeler ekleyerek aktif katılımı teşvik edin.

Aileleri dahil etmek ve onların özel ihtiyaçlarını karşılamak amacıyla oylama özelliklerini, Soru-Cevap oturumlarını ve grup tartışmaları için ara odalarını kullanın.

Profesyonel Davranış: Sanal toplantı veya web semineri sırasında profesyonel bir üslup ve davranış belirleyin. Uygun şekilde giyinin, kamerayla göz temasını koruyun ve etkili iletişim kurmak için açık ve net bir dil kullanın.

Zamanı Yönetmek: Sanal toplantı veya web semineri için ayrılan zamana dikkat edin. Gündeme sadık kalın ve oturumun sonunda sorular ve tartışmalar için yeterli zaman olduğundan emin olun.

Kayıt Seçeneği: Mümkünse, katılmayan ailelere veya ileride başvurmak üzere sanal toplantının veya web seminerinin kaydını sunun. Ailelerin kayıttan ve kullanım amacından haberdar olmasını sağlayın.

Geleceğin Sınıf Ortamı



Okulunuzda Geleceğin Sınıfı Öğrenim Alanı yaratmak, bunun önemini kavramaya istekli olmanızı gerektirir. Her değişim ve dönüşüm hikayesinde olduğu gibi ilk adım "farkında" olmak ve sürece bağlı kalmaktır.

Değişim ve dönüşümün özellikle okul ortamında zor bir süreç olabileceğini unutmamak önemlidir.

Ancak büyüme ve ilerleme için değişim gereklidir. Okulların yeni zorluklara ve fırsatlara uyum sağlamasına olanak tanır ve öğrencilerin mümkün olan en iyi eğitimi almasını sağlar. Eğitimciler olarak değişimi benimsemek ve okul topluluğunun tüm üyeleri için olumlu ve destekleyici bir ortam yaratmak için birlikte çalışmak bizim sorumluluğumuzdur. Bu, değişikliklerle mücadele edebilecek öğretmenlere ve personele kaynak ve destek sağlamayı ve öğrencilerin sürece dahil olmalarını ve dinlendiklerini hissetmelerini sağlamayı içerir. Birlikte çalışarak ve sürece bağlı kalarak, dayanıklı ve uyarlanabilir, öğrencileri hem sınıf içinde hem de sınıf dışında başarıya hazırlayan bir okul kültürü yaratabiliriz.

Bir Alanı Geleceğin Sınıfına Dönüştürüyoruz!

Farklı Öğrenme Alanlarını Düzenlemek için bazı yararlı ipuçlarını burada bulabilirsiniz.

Geleceğin Sınıfı'nı kurarken işbirlikçi, yenilikçi, sorgulayıcı ve problem çözme becerilerini besleyen esnek bir öğrenme alanı yaratmak önemlidir. Mükemmel alanı bulduğunuzda, öğrencileriniz için dinamik ve ilgi çekici bir deneyim yaratmak amacıyla onu çeşitli öğrenme alanlarına göre düzenlemeye başlayabilirsiniz. İşte başlamanıza yardımcı olacak bazı yararlı ipuçları:

****Rahat bir okuma alanı yaratın:**** Arpa armutlar, yer yastıkları ve kitaplarla dolu raflarla rahat bir okuma köşesi oluşturarak okuma sevgisini geliştirin. Bu alan öğrencileri ilgi alanlarını keşfetmeye ve yeni kitaplar keşfetmeye teşvik edebilir.

****Bir maker alanı tasarlayın:**** Belirlenmiş bir maker alanı sağlayarak yaratıcılığı ve yeniliği teşvik edin. El işi malzemeleri, yapı taşları ve öğrencilerin yaratmasına ve deney yapmasına yardımcı olabilecek diğer araçları içermelidir.

- ****Ortak çalışmaya dayalı bir çalışma alanı oluşturun:**** Öğrencilerin grup projeleri ve ödevler üzerinde birlikte çalışabilecekleri bir alan oluşturun. Bu alanda işbirliğini kolaylaştıracak geniş masa alanı, sandalyeler ve teknoloji bulunmalıdır.
- ****Sessiz bir alan ayırın:**** Öğrencilerin bireysel ödevler üzerinde çalışmak veya kitap okumak için sessiz bir alana ihtiyacı vardır. Sessiz çalışma için kullanılabilir masa veya masaların bulunduğu belirlenmiş bir alanı bir kenara ayırın.
- ****Bir teknoloji köşesi ekleyin:**** Teknolojiyi sınıfınıza dahil ederek öğrenmeyi geliştirin. Öğrencilerin en son teknolojiye ve dijital kaynaklara erişmesini sağlamak için bilgisayarlar, tabletler ve diğer cihazların bulunduğu bir köşe oluşturun.
- Geleceğin Sınıfınızı çeşitli öğrenme alanlarına göre düzenleyerek, öğrencilerinize öğrenmeleri ve başarılı olmaları için ilham veren ve motive eden bir ortam yaratabileceksiniz.
- Sanal bir turla European Schoolnet tarafından tasarlanan Geleceğin Sınıfı Laboratuvarı'ndan ilham alın <https://fcl.eun.org/3d-virtual-tour> !

Öğrencilerinizi güçlendiren öğrenme senaryoları oluşturun!

Uygun bir öğrenme ortamı yaratmak, öğrencilerinizi güçlendirmenin yalnızca ilk adımıdır. Öğrencinin güçlendirilmesini gerçekten teşvik etmek için, öğrencileri kendi öğrenimlerinin sorumluluğunu üstlenmeye teşvik eden öğrenme senaryoları oluşturmak önemlidir. Bu, öğrencilere kendi projelerini seçme, araştırma yapma ve akranlarıyla işbirliği yapma fırsatları sağlamayı içerebilir. Bunu yaparak, öğrenciler özerklik ve sorumluluk duygusu geliştirebilir ve bu da öğrenmelerinde daha fazla katılım ve başarıya yol açabilir. Öğrencilerinizi kendi öğrenme yolculuklarında ilerlerken her zaman teşvik etmeyi ve desteklemeyi unutmayın. Tüm öğrencilerin kendilerini hoş ve değerli hissettikleri güvenli ve kapsayıcı bir öğrenme ortamı yaratmak da önemlidir. Bu, öğretim materyallerinizde çeşitliliği ve kapsayıcılığı teşvik etmeyi, farklı bakış açıları ve bakış açılarını birleştirmeyi ve öğrencilerle etkileşimlerinizde kullandığınız dil ve üslup konusunda dikkatli olmayı içerebilir.



Son olarak, öğrencilerin öğrenmeleri üzerinde düşünmeleri ve kendileri için hedefler belirlemeleri için fırsatlar yaratmak önemlidir. Öğrenciler öğrendikleri ve hala üzerinde çalışmalarını gerekenler üzerinde düşünerek kendi büyüme ve gelişmelerinin sorumluluğunu üstlenebilirler. Öğrencilerinizi hedefler belirlemeye ve bu hedeflere ulaşmaya çalışırken destek ve geri bildirim sağlamaya teşvik edin. Bu stratejileri uygulayarak öğrencilerinizi gerçekten güçlendiren bir öğrenme ortamı yaratabilirsiniz.

Teknolojiyi birleştiren öğrenci merkezli öğretim stratejileri, örneğin proje tabanlı veya işbirlikçi öğrenme



Teknolojiyi ve işbirlikçi öğrenmeyi birleştiren öğrenci merkezli öğretim, öğrenci katılımını ve sosyal ve teknolojik gelişimi artırmak için gereklidir. Günümüzün eğitimcilerinin, öğrencileri sürekli değişen teknolojik dünyada faydalı olacak becerilerle donatmak için 21. yüzyıl stratejilerini kullanması gerekiyor.

İnteraktif beyaz tahtalar, eğitim uygulamaları, çevrimiçi forumlar ve sanal gerçeklik araçları hem dijital hem de öğrenci merkezli eğitim ekosistemleri oluşturur. Öğrenci merkezli öğretim, öğrencileri dahil eder ve materyalin daha derinlemesine anlaşılmasını ve bilgilerin daha iyi ezberlenmesini teşvik eder. Öğrenciler teknolojiyi kullanarak etkinliklerine karar verebildiklerinde isteyerek öğrenirler. Bu metodolojileri birleştirmenin bazı etkili yolları şunlardır:

1. Ters çevrilmiş sınıf-öğretmen tarafından öğretilen dersin geleneksel unsurlarının tersine çevrildiği pedagojik bir yaklaşımdır. Eğitim materyalleri öncelikle öğrenciler tarafından evde çalışılır. Teknoloji burada öğrencilerin dersten önce erişebileceği çevrimiçi dersler, videolar veya etkileşimli sunular oluşturmak için kullanılabilir. Buradaki zamanı optimize etmek, kasıtlı olarak öğrencilerin özel ihtiyaçlarına ve işbirlikçi projeler geliştirmek için problem çözme etkinliklerine odaklanmaktır.

2. Oyunlaştırma oyun temelli bir öğrenmedir. Oyunlaştırma, puanlar, rozetler ve liderlik tabloları gibi oyun öğelerini kullanarak davranışı değiştirmek, eğitmek veya motive etmek için kullanılır.

Etkili bir şekilde kullanmak için öğrencilerinizi daha iyi tanıyarak başlamalısınız: Nelerden hoşlanırlar? Öğrenme ihtiyaçları nelerdir? Oyunlaştırma, net kurallarla çevrelendiğinde, ilerleme görünür olduğunda ve hazırlanmış bir kılavuzla en iyi şekilde çalışır.

Oyun hazırlamaya yönelik bazı çevrimiçi araçlardan, Jamboard'dan ve Goose Chase EDU'dan bahsetmeye değer.

3. Proje tabanlı öğrenme: Öğrencilerin öğrenme konusunda özgür olduklarını hissettiklerinde okullarıyla ilgilenme olasılıkları daha yüksektir. Proje tabanlı öğrenme, öğrencilerin öğrenmelerinin itici gücü olmalarını sağlar. Bu strateji sayesinde öğrenciler gerçek dünyadaki problemlerin derinliklerine indiler, araştırdılar, işbirliği yaptılar ve bulgularını sundular. Tabletler ve dizüstü bilgisayarlarla çevrimiçi kaynakları araştırabilir, sanal tartışmalara katılabilir ve son olarak anlayışlarını gösteren multimedya sunumları oluşturabilirler.

Burada ITechnology, bilgiye erişim sağlayan ve öğrenciler arasında işbirliğini mümkün kılan bir katalizör haline geldi. İnteraktif eğitim projeleri oluşturmaya yönelik en popüler yazılımlardan bazıları Genially, Canva ve Curipod'dur.

4. İşbirliğine dayalı öğrenme

Çevrimiçi platformlar aracılığıyla öğrenciler fikirlerini paylaşabilir, geri bildirimde bulunabilir ve kolektif olarak oluşturulmuş bilgileri sunabilirler. Bu stratejinin temel amacı farklı bakış açılarını anlamak, iletişim becerilerini geliştirmek ve birlikte etkili çalışmayı öğrenmektir. Öğrenciler gerçek zamanlı olarak birlikte çalışabilir, kaynakları paylaşabilir ve birbirlerine geri bildirimde bulunabilirler. En popüler işbirliği platformları: E-Twinning, Titanpa, Twinspace, Padlet ve Google Docs'tur.

5. Akran öğretimi

Akranlar arasında öğretme ve yetiştirmeye sonuçlanan karmaşık bir iletişim şeklidir. Akran Öğretimi, öğrenci-öğrenci ve öğretmen-öğrenci arasındaki doğrudan etkileşimi içerir; bu onların aktif öğrenmeyi teşvik etmelerine yardımcı olacaktır. Bu yöntem değerlendirme ve yargılama olmaksızın güvenli bir öğrenme ortamı sağlar. Bu yöntemde uygun akran eğitmeninin seçilmesi hayati önem taşımaktadır.

Öğretmenler için ipuçları:

- Çocukların kendine özgü yetenek ve ilgi alanlarını belirleyerek öğretim sürecini onların gelişimlerine göre ayarlamak,
- Ders hedeflerini belirlemek ve ders konusuna ve öğrencilerin ihtiyaçlarına en uygun teknolojik araçları seçmek,
- Optimum çalışma kurallarını geliştirmek,
- Öğrenci aktiviteleri ve sunumları için zaman da dahil olmak üzere bir ders taslağı oluşturun,
- Hangilerinin en etkili olduğunu bilmek için çeşitli aktiviteler sunun,
- Öğretim stratejileriniz üzerinde düşünün ve diğer öğretmenlerden gözlemlediğiniz stratejilerden yararlanın,
- Uyguladığınız stratejileri ve teknolojik araçları diğer öğretmenlerle paylaşın.

Teknolojik açıdan akıllı alanlar yaratın

Öğrencileri teknoloji aracılığıyla nasıl güçlendirebiliriz?

Son araştırmalar, öğrenme sürecinin çoğunun sınıf dışında gerçekleştiğini göstermektedir. Bunun olmasının temel nedeni etkileşimdir. İnsanlar pasif olarak öğrenmek yerine eylem yoluyla öğrenirler. Öyleyse neden bu "dışarıyı" sınıfa getirmiyorsunuz?

Teknoloji öğretmenlerin bunu başarmasına yardımcı olabilir. Aslında bazı araştırmalar teknolojinin eğitimin hem öğretme hem de öğrenme yönlerini geliştirebileceğini gösteriyor. Günümüzün öğrencileri teknolojiyle iç içe büyüyor. Bunu her gün telefonlarında, dizüstü bilgisayarlarında, bilgisayarlarında, Akıllı TV'lerinde ve daha fazlasında kullanıyorlar, bu nedenle teknolojinin sınıfın temel bir parçası haline gelmesi mantıklı geliyor. Teknolojiyi kullanmakta daha usta oldukları bir şey olduğundan, öğrencileri güçlendirmek için teknolojiyi kullanmak bir zorunluluk gibi görünmelidir. Çoğu öğrenci tüm yaşamlarını teknolojiyle geçirdi ve kullanımında biraz rahatlık buldu. Aynı zamanda öğrencilerin ders dışında çok alışık oldukları ve ders materyallerine dikkat etmek zorunda kaldıklarında özledikleri aktif katılımı ve etkileşimi de teşvik eder. Etkileşim, öğrencilerin konuların belirli bölümlerini tekrar gözden geçirmelerini, bunları daha kapsamlı keşfetmelerini, fikirleri test etmelerini ve geri bildirim almalarını kolaylaştırır.

Öğretmenlerin en önemli hedeflerinden biri, öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerini geliştirerek, onları yenilikçi ve yaratıcı çözümlerle sorunların ve zorlukların üstesinden gelmelerine olanak tanıyan bir zihniyetle donatılarak onları sonraki hayata hazırlamaktır. Bunu akılda tutarak öğrencilerin motivasyonunu yüksek tutmak, öğretmenlerin aktardığı tüm bilgileri özümseyebilmeleri için çok önemlidir.

Teknolojiyi sınıfa entegre etmek önemlidir çünkü teknoloji sınıf dışındaki dünyanın ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir ve öğrenciler teknoloji konusunda her zamankinden daha bilgilidir. Sınıfta teknolojiye sahip olmak iyi bir öğretmenin yerini tutmaz.





Ancak harika bir öğretmeni yapıcı bir sınıf teknolojisi kullanımıyla birleştirdiğimizde sonuçlar çok daha iyi bir eğitimidir.

Sınıfta teknolojinin pek çok faydası olsa da, sınıflarınıza neden daha fazla dijital teknoloji eklemek isteyebileceğinizin kısa bir listesini burada bulabilirsiniz.



Katılımı ve elde tutmayı artırır

Sınıftaki dijital teknoloji, analog versiyonlarında bulunmayan yeni medya türlerinin önünü açıyor. Dijital eğitim içeriğine çok daha fazla etkileşimin yerleştirilmesi potansiyeli de mevcut.



Çoklu öğrenme stillerini barındırır

Eğitim Teknolojisi, bireysel öğrenciler için çeşitli öğrenme stillerine ve içerik hızına uyum sağlamanın harika bir yoludur. Dahası, etkili sınıf teknolojisi, çeşitli özel ihtiyaçları olan öğrenciler için yardımcı teknoloji olarak da kullanılabilir.



İşbirliğini teşvik eder

Teknoloji, bir görev veya proje üzerinde canlı olarak işbirliği yapma ve bilgileri meslektaşlarıyla her zamankinden daha hızlı paylaşma konusunda benzersiz bir yeteneğe sahiptir. Teknoloji, kalabalık alanlardan uzaktan çalışmaya kadar engelleri ortadan kaldırabiliyor.



Öğretmenler için anında geri bildirim

Öğrencilerin akranlarıyla paylaşımında bulunmalarına olanak tanıyan aynı araçlar, öğrencilerin öğretmenleriyle geri bildirim paylaşımlarına da olanak tanır. Bu geri bildirim cevaplar, sorular ve hatta öğretimin iyileştirilmesine yönelik öneriler şeklinde gelebilir.



Öğrencileri geleceğe hazırlıyor

Teknoloji – özellikle dijital teknoloji ve onun bağlanabilirliği – günlük yaşamda giderek daha fazla iç içe geçiyor. Yalnızca tanıdık teknolojilerle değil aynı zamanda tuhaf ve yeni cihazlarla da ilgilenebilmek öğrencilerin gelecekteki başarısının önemli bir parçası olacaktır.

STEAM yaklaşımı

STEAM Eğitimi, öğrencilerin sorgulamasını, diyalogunu ve eleştirel düşünmesini yönlendirmek için Bilim, Teknoloji, Mühendislik, Sanat ve Matematiği erişim noktaları olarak kullanan bir öğrenme yaklaşımıdır.

STEM/STEAM tabanlı programlar, öğrenme ve öğretmeye entegre bir yaklaşım benimser; bu da müfredatın öğrenme hedefleri, standartları, değerlendirmeleri ve ders tasarımı/uygulaması arasında bilinçli bir bağlantı gerektirir.

STEM/STEAM öğrenimi, uygulamalı öğrenme etkinlikleri ve yaratıcı tasarım yoluyla gerçek dünyadaki sorunları çözmek için anlamlı matematik, bilim ve teknoloji içeriğini uygular.

STEAM ile ilgili alanlardaki küresel beceri eksiklikleri eğitim önceliklerini yeniden tanımlıyor. Okullar, öğrencileri 21. yüzyılda başarılı olmak için gereken bilgi ve becerilerle donatmak amacıyla STEAM tabanlı öğrenme programları başlatıyor. STEAM öğrenimi yalnızca yarının tasarımcılarını ve mühendislerini yetiştirmekle kalmayacak; yenilikçi zihniyetleri ve problem çözme yeteneğini geliştirerek öğrencilerimizin sadece pasif tüketiciler değil, teknolojinin yaratıcıları olmalarını sağlayacaktır.

STEAM öğrenimine katılan öğrenciler:

at gözlüklerini çıkar

Yenilikçi ve yaratıcı fikirleri ifade etme konusunda kendinizi güvende hissedin

Uygulamalı öğrenim yaparken kendinizi rahat hissedin

öğrenmelerinin sorumluluğunu üstlenmek

başkalarıyla işbirliği içinde çalışmak

Bilimin, matematiğin, sanatın ve teknolojinin birlikte çalışma şekillerini anlamak

Çevrelerindeki dünya hakkında giderek daha fazla merak duymaya başlarlar ve onu daha iyiye doğru değiştirebilecek güçte olduklarını hissederek.

STEAM ile ilgili alanlardaki küresel beceri eksiklikleri eğitim önceliklerini yeniden tanımlıyor. Okullar, öğrencileri 21. yüzyılda başarılı olmak için gereken bilgi ve becerilerle donatmak amacıyla STEAM tabanlı öğrenme programları başlatıyor.



Sürükleyici eğitim

Dünya giderek teknolojik olarak yönlendirildikçe, bir öğretmenin, öğretim görevlisinin veya eğiticinin sınıfın ön saflarında yer aldığı geleneksel sınıf temelli öğrenme giderek geçmişte kalıyor. Eğitimcilerin aktif, kapsayıcı öğrenmeyi kolaylaştırdığı katılımcı bir ortam yaratmak, öğrencinin gelişimine büyük ölçüde faydalı olabilir; bilgi tabanını ve pratik becerilerini zenginleştirmek.

Geleneksel sınıf temelli öğrenme teknikleri büyük ölçüde işitsel ve yazılı öğrenme stillerine dayanır. İster eğitim alanında ister işle ilgili eğitim alanında olsun, bunun önemli ve yaygın olarak kabul edilen sınırlamaları vardır. Her öğrenci benzersizdir ve bu, onların bilgiyi nasıl işleyip sakladıklarına yansır. Çoğu kişi için ilgi çekici ve etkileşimli içerik sağlamak, özellikle görsel ve dokunsal öğrenme tarzına yatkın olanlar için daha kapsayıcı ve erişilebilir bir öğrenme deneyimi sunar.

Sürükleyici öğrenme, birçok öğrencinin bilgi ve becerilerini geliştirmesinin son derece etkili bir yoludur. Yeni becerilerin ve tekniklerin öğrenilebilmesi ve mükemmelleştirilebilmesi için gerçek hayattaki senaryoları doğru bir şekilde kopyalayan yapay, dijital olarak oluşturulmuş içerik ve ortamlar sağlar. Öğrenciler sadece pasif seyirciler değildir; sonuçları doğrudan etkileyen aktif katılımcılar haline gelirler. Üstelik öğrenmenin tekrarlanabileceği ve başarının doğru bir şekilde ölçülebileceği, risksiz ve güvenli bir alan sunar. Sınırın gökyüzü olduğu, uygulamaya dayalı bir öğrenmedir.

Sürükleyici Öğrenme Teknolojisi Türleri:

Sanal Gerçeklik (VR), öğrencileri tamamen alternatif dijital dünyalara sürükler.

İçeriğe, HTC Vive veya Oculus Quest gibi VR kulaklıklar aracılığıyla erişilir; bu kulaklıklar genellikle öğrencinin sanal alanında gezinmesine olanak tanıyan kulaklıklar ve el kumandalarıyla birleştirilir.

Artırılmış Gerçeklik: Artırılmış gerçeklik, gerçek dünyayı engellemek yerine onu dijital içerikle harmanlar.

Dijital varlıklar pek çok şekil ve formda olabilir, dolayısıyla düz ve 2 boyutlu olabilirler; bu, eğitici bilgiler için harikadır veya 3 boyutlu olarak daha karmaşık ve 'gerçek' olabilir. İçerik belirli nesnelere veya coğrafi yerler tarafından tetiklenebilir. Akıllı telefonlar ve tabletler gibi mobil cihazlar öğrencinin içeriğe erişmesine olanak tanıyarak içeriğe kolayca erişilmesini sağlar. Yaygın olarak tanınan örnekler arasında Pokémon Go ve Snapchat filtreleri bulunur.

Karma Gerçeklik, sanal ve artırılmış gerçeklik unsurlarını birleştirir.

Artırılmış gerçeklik gibi, dijital içeriği gerçek dünyayla kaplar. Bu içerik gerçek dünyadaki nesnelere sabitlenir ve onlarla etkileşime girer. Karma ve artırılmış gerçeklik arasındaki en büyük fark, karma gerçeklikte dijital varlıkların gerçek dünyadaki nesnelere tarafından gözle görülür şekilde gizlenebilmesidir.

- 360 Film daha ziyade canlı olarak filme alınma eğilimindedir
- bilgisayarın ürettiğinden daha fazla. Her ne kadar bu içeriğe bir VR başlığı aracılığıyla erişebilirsiniz ve ortamın içinde tamamen yer alsanız da, öğrenci film yapımcısının bakış açısına bağlı kalır. Bu, öğrencinin etrafındaki dünyayı görmek için başını hareket ettirebileceği, ancak bağımsız olarak yürüyemediği veya çevresiyle etkileşime giremediği için etkileşimin kaybolduğu anlamına gelir. Öğrencileri sınıftan ayrılmadan çok uzak yerlere taşıyarak sanal saha gezilerini tanıtmaları harika bir yoludur.



Teknoloji açısından ne kullanılmalı?

- Bilgisayarlar
- Hem masaüstü hem de dizüstü bilgisayarlar modern sınıflarda yer almaya devam ediyor. Dizüstü bilgisayarlar öncelikle not alma, yazma ve bağımsız araştırma için kullanılır. Sunulan materyale bağlı olarak bilgisayarlar derslere daha fazla medya ekleme, oyunlaştırma ve sınıf arkadaşlarıyla veya öğretmenlerle bağlantı kurma fırsatı da sunuyor.
- Projektörler
- Projektörler 100 yılı aşkın bir süredir sınıflarda şu veya bu şekilde kullanılmaktadır. Ancak modern sınıf projektörü, tek slaytlı atasından bu yana çok yol kat etti.
- Sınıfta bir projektör öncelikle bir ekran görevi görür. (Elbette etkileşimli projektörler vardır, ancak bunlar etkileşimli beyaz tahtalarla ilgili bir sonraki bölümde daha ayrıntılı olarak ele alınacaktır.) Ve ekran verilerinin bir yerden gelmesi gerekir, bu nedenle çoğu projektör bir bilgisayar veya başka bir cihazla eşleştirilecektir. Akıllı projektörler bile başka bir cihazdan akış olmadan video veya slayt gösterisi oynatmaktan daha fazlasını yapamaz.
- Yerleşik bir sınıf teknolojisi olarak projektörler, göreceli basitlikleri, düşük satın alma maliyetleri ve çok büyük ekranlara yansıtma yetenekleri nedeniyle popülerdir. Lambasız projektörlerin ortaya çıkışıyla birlikte eski modellere göre daha az bakım ve daha az kalibrasyon sorunu yaşıyor.
- İnteraktif Yazı Tahtaları
- İnteraktif beyaz tahtalara (IWB'ler) bazen etkileşimli ekranlar ve hatta dijital beyaz tahtalar da denir. Her şeyi kapsayan bir terim olarak, akıllı tahta, yüzeyindeki eylemlere gerçek zamanlı olarak yanıt vererek beyaz tahta görevi görmesine olanak tanıyan herhangi bir ekrandır. Buna hem projektör tabanlı etkileşimli ekranlar (bunlar gibi) hem de etkileşimli düz panel ekranlar (ViewBoard gibi) dahildir.
- Çok yönlülükleri nedeniyle, interaktif beyaz tahtalara, özellikle de etkileşimli dokunmatik ekranlara yönelik küresel bir değişim ivme kazanıyor. Bu teknoloji, multimedya ve dokunmatik teknolojilerin en iyilerini normal bir beyaz tahtanın tanıdık işlevleriyle harmanlıyor. Bu nedenle öğretmen bir video gösterebilir veya internette canlı olarak arama yapabilir, içeriğe açıklama ekleyebilir ve hatta bunu cihazları aracılığıyla öğrencilerle paylaşabilir.



- **Tabletler**
- Dizüstü bilgisayarlardan bile daha taşınabilir ancak geniş görüntüleme ekranlarına sahip tabletler, eğitim için özel olarak üretilmiş gibi görünüyor. Bunlar çok güçlü araştırma araçlarıdır ve ağır, pahalı ders kitaplarının yerini alabilirler. Dokunmatik ekranları ayrıca öğrencilerin dijital içerikle klavye, fare veya izleme dörtgeninden daha sezgisel bir şekilde etkileşim kurmasına olanak tanır.
- **Akıllı telefonlar**
- Akıllı telefonlar genellikle eğitim teknolojisi olarak göz ardı ediliyor çünkü sıklıkla dikkat dağıtıcı unsurlara neden oluyorlar, ancak değerli bir öğrenme aracıdır.
En temelde akıllı telefon, öğrencinin destek için ekran topluluğuna ve araştırma için İnternet'e açılan bir portaldır. Bireysel çalışma için Duolingo ve Kahoot! gibi eğitici uygulamalar var. grup öğrenme faaliyetleri için. Ayrıca çok sayıda medya oluşturma uygulaması, belgelerden gösterişli videolara kadar her şeyi üretir. Ve aslında, önemli sayıda öğrenci zaten ödevlerini yapmak için akıllı telefonlarını kullanıyor.
- **Kodlama robotları**
- Kodlama robotları, öğrencilere değerli STEM becerilerini eğlenceli ve ilgi çekici bir şekilde öğretmenin bir yolu olarak sınıflarda giderek daha popüler hale geliyor. Bu robotlar birçok farklı şekil ve boyutta mevcuttur ve öğrenciler tarafından çeşitli kodlama dilleri ve arayüzleri kullanılarak programlanmak üzere tasarlanmıştır. Bazı robotlar akıllı telefonlar veya tabletler kullanılarak bile kontrol edilebilir. Öğrenciler kodlama robotlarını kullanarak sıralama, döngüler ve işlevler gibi programlama kavramlarını öğrenebilir, aynı zamanda problem çözme ve eleştirel düşünme becerilerini de geliştirebilirler. Ayrıca, kodlarının fiziksel bir robot biçiminde hayata geçtiğini görüyorlar ki bu da heyecan verici ve ödüllendirici bir deneyim olabilir.
- **VR gözlükleri**
- Öğrencilerin sanal ortamları keşfetmesine ve bunlarla etkileşime girmesine olanak tanıyan sürükleyici öğrenme deneyimleri oluşturmak için kullanılıyorlar. Öğrenciler VR gözlükleriyle uzay, antik kalıntılar ve hatta insan vücudunun içi gibi gerçek hayatta asla ziyaret edemeyecekleri yerleri ziyaret edebilirler. Ayrıca ameliyat yapmak veya acil bir duruma müdahale etmek gibi gerçek hayat senaryolarını da simüle edebilirler. Bu teknoloji öğrenmeyi daha ilgi çekici, etkileşimli ve akılda kalıcı hale getirerek geliştirebilir. Ayrıca özel ihtiyaçları olan veya öğrenme güçlüğü olan öğrencilerin karmaşık kavramları 3 boyutlu ortamda görselleştirerek daha iyi anlamalarına yardımcı olabilir.



Çevrimiçi güvenlik sağlanmalıdır!

Günümüzün dijital çağında teknoloji, eğitim sektöründe giderek daha önemli bir rol oynamaktadır. Okullar, öğrenme deneyimini geliştirmek için çevrimiçi platformları, bulut tabanlı araçları ve dijital kaynakları benimsiyor. Bu gelişmeler çok sayıda fayda sunarken aynı zamanda eğitim ortamlarında çevrimiçi güvenlik ve güvenliği sağlama sorumluluğunu da beraberinde getiriyor.

Ancak dijital çağda eğitimin dönüşümü de zorluklardan muaf değil. Öğrenciler sanal dünyayı benimsedikçe kendilerini çeşitli çevrimiçi risklere ve tehditlere maruz bırakırlar. Bu zorluklar siber zorbalık ve gizlilik kaygılarından sorumlu çevrimiçi davranış ve dijital davranışlara kadar uzanmaktadır. Ek olarak dijital alan da yanlış bilgilendirme ve eleştirel düşünce eksikliği gibi potansiyel tehlikelerden nasibini alıyor.

Öğrenci Hayatında Dijital Manzara

Günümüzün öğrencileri için dijital ortam, yalnızca teknolojiyle etkileşimde bulunmakla kalmayıp onunla bir arada var oldukları ikinci bir ev, bir alan gibidir. E-öğrenme platformlarından bulut tabanlı uygulamalara, sosyal medya ağlarından eğlence uygulamalarına kadar dijital teknoloji günlük rutinlerinin ayrılmaz bir parçasıdır. Birçok bakımdan onların eğitim yolculuklarında ayrılmaz bir yol arkadaşı oldu.

Modern eğitimde teknolojinin rolü dönüştürücüdür. Sınıfı yeniden tanımladı ve onu fiziksel duvarların ötesine taşıdı. Öğrenciler artık eğitim katılımlarını zenginleştiren çok sayıda dijital kaynağa, etkileşimli öğrenme araçlarına ve çevrimiçi kütüphanelere erişebilir. Fiziksel bir kurulum olmadan deneyler yapmalarına olanak tanıyan sanal laboratuvarlardan, coğrafi konumdan bağımsız olarak grup projelerini kolaylaştıran işbirlikçi platformlara kadar dijital ortam, öğrenmede devrim yarattı.

Ayrıca internet, bilgi, bilgi ve kaynak arayan öğrenciler için birincil geçiş kapısı görevi görmektedir. Çeşitli konuları keşfetmelerine, çevrimiçi araştırmalara katılmalarına ve küresel bir fikir ve bakış açısı ağına erişmelerine olanak tanıyan bir olasılıklar dünyası

açtı. Bu anlamda teknoloji eğitimi demokratikleştirerek daha erişilebilir ve bireysel öğrenme stillerine uyarlanabilir hale getirmiştir.

Ancak teknolojiye olan bağımlılığın artması, öğrencileri çeşitli çevrimiçi risklere ve tehditlere de maruz bırakıyor. Çok geniş bir bilgi yelpazesi sunan internet aynı zamanda siber zorbalık, çevrimiçi saldırganlar, kimlik hırsızlığı, yanlış bilgilendirme ve dijital cihazlara bağımlılık potansiyeli gibi tehlikeleri de barındırıyor. Öğrenciler dijital dünyayla giderek daha fazla iç içe geçtikçe, kapsamlı dijital okuryazarlık ve çevrimiçi güvenlik eğitimine duyulan ihtiyaç her zamankinden daha kritik hale geliyor.



Dijital ortamda gezinmek, günümüz öğrencilerinin geleneksel çalışmalarının yanı sıra geliştirmeleri gereken bir beceri setidir. Bu, yalnızca araştırma ve eğitim için dijital araçları kullanma yeterliliğini değil, aynı zamanda güvenilir kaynakları güvenilir olmayanlardan ayırt etme yeteneğini de içerir. Kişisel bilgilerin çevrimiçi paylaşımının sonuçlarını anlamayı ve çevrimiçi görgü kurallarının ve sorumlu davranışın öneminin farkına varmayı içerir. Dahası, potansiyel tehditlerin farkında olmayı ve sanal alanda kendilerini ve başkalarını nasıl koruyacaklarını bilmeyi de kapsar.

Riskleri Anlamak

Öğrenciler, özellikle de okul çağındaki öğrenciler, kendilerini çok sayıda çevrimiçi tehdidin sağlıklarını ve güvenliklerini etkileyebileceği karmaşık bir dijital ortamda gezinirken buluyorlar. Bu alan çeşitli riskler barındırmaktadır ve bu zorlukların kapsamlı bir şekilde anlaşılması öğrenciler, öğretmenleri ve ebeveynleri için çok önemlidir.

Öğrencileri çevrimiçi güvenlik konusunda güçlendirmek, okulların, ebeveynlerin ve öğrencilerin kendilerinin dahil olduğu kolektif bir çabadır. Dijital okuryazarlık eğitiminde güçlü bir temel sağlayarak, güvenli çevrimiçi davranışı teşvik ederek, açık iletişimi teşvik ederek, güvenlik yazılımı kullanımını teşvik ederek ve sosyal medya farkındalığını geliştirerek öğrenciler, sağlıklarını ve kişisel verilerini korurken dijital ortamda güvenle gezinebilirler. Sonuçta amaç, öğrencileri bilinçli kararlar veren ve çevrimiçi topluluğa olumlu katkıda bulunan sorumlu dijital vatandaşlar haline getirmektir.

Burada öğrencilerin karşılaşılabileceği çeşitli çevrimiçi tehditleri daha derinlemesine inceliyoruz:

Siber zorbalık

İnternet bir bilgi ve bağlantı kaynağı olmakla birlikte aynı zamanda incitici davranışlar ve taciz için de bir üreme alanı olabilir. İncitici mesajların yayılması, söylentilerin yayılması veya dijital araçlarla tacizi içeren siber zorbalık, öğrencilerin zihinsel ve duygusal refahı üzerinde derin etkiler yaratabilir. Bu durum izolasyon, kaygı ve hatta depresyon duygularına yol açabilir ve öğrencilerin duygusal güvenliğini sağlamak için okulların ve ebeveynlerin ele alması gereken bir sorundur.

.Çevrimiçi Yırtıcılar

Dijital alandaki en endişe verici risklerden biri, savunmasız gençleri hedef almak için çevrimiçi alanları istismar eden kötü niyetli kişilerdir. Çevrimiçi saldırganlar, öğrencilerin güvenini kazanmak için aldatmacayı kullanabilir ve daha sonra onları çeşitli amaçlarla manipüle edebilir. Bu durum onların güvenliğine yönelik önemli riskler doğurmakta ve öğretmenlerin ve ebeveynlerin öğrencileri potansiyel tehlikeler konusunda eğitmesini ve çevrimiçi etkileşimleri hakkında açık iletişimi teşvik etmesini hayati önem taşımaktadır.



- Kimlik dolandırıcılığı
- Kimlik avı dolandırıcılıkları, öğrencilerin bilmesi gereken bir dijital aldatma biçimidir. Siber suçlular, öğrencileri kişisel bilgileri veya mali ayrıntıları açıklamaları için kandırmak amacıyla güvenilir görünen aldatıcı e-postalar, mesajlar veya web siteleri kullanır. Bu dolandırıcılıklar kimlik hırsızlığına, mali kayıplara veya hesaplara yetkisiz erişime neden olabilir. Öğrencilere kimlik avı girişimlerini nasıl tespit edeceklerini ve uygun şekilde yanıt vereceklerini öğretmek, çevrimiçi güvenliğin önemli bir yönüdür.
- Uygunsuz içerik
- İnternetin genişliği, öğrencilerin yanlışlıkla yaşlarına veya olgunluk düzeylerine uygun olmayan içeriklerle karşılaşabilecekleri anlamına geliyor. Bu maruziyet üzücü olabilir ve yanlış anlamalara veya rahatsızlığa yol açabilir. Bu riski azaltmak için, öğrencilerin karşılaştıkları herhangi bir içeriği tartışırken ve rapor ederken kendilerini güvende hissedecekleri bir ortamı teşvik etmek için web filtreleme araçlarının ve ebeveyn kontrollerinin kullanımını teşvik etmek çok önemlidir.
- Gizlilik endişeleri
- Kişisel bilgilerin korunmasının önemini anlamak öğrenciler için hayati önem taşımaktadır. Hassas bilgilerin çevrimiçi olarak paylaşılmasının olası sonuçlarını tam olarak anlayamayabilirler. Kişisel bilgiler yeterince korunmadığında kimlik hırsızlığı, çevrimiçi istismar ve hatta taciz riski artar.
- Öğrenciler için Çevrimiçi Güvenliği Güçlendirme:
- Dijital ortamın öğrencinin günlük yaşamının ayrılmaz bir parçası olduğu bir çağda, çevrimiçi güvenliğinin sağlanması hayati önem taşıyor. Bu kapsamlı kılavuz, öğrencilerin sorumlu ve güvenli dijital vatandaşlar olmalarını topluca güçlendiren beş temel alanı araştırıyor.
- Dijital Okuryazarlık Eğitimi
- Dijital okuryazarlık, öğrencilerin çevrimiçi güvenliklerini üzerine inşa edebilecekleri temeldir. Okullar ve ebeveynler, öğrencilere dijital ortamda sorumlu bir şekilde gezinmek için gereken becerileri sağlamak için dijital okuryazarlık eğitimine öncelik vermelidir. Dijital okuryazarlık eğitimi yoluyla öğrencileri nasıl güçlendireceğiniz aşağıda açıklanmıştır.
- Dijital okuryazarlık, dijital cihazların nasıl kullanılacağını bilmenin ötesine geçer. Eleştirel düşünmeyi, çevrimiçi içeriği değerlendirmeyi ve dijital dünyanın potansiyel risklerini ve ödülleri anlamayı kapsar. Okullar, dijital okuryazarlığı müfredatlarına dahil etmeli ve öğrencilerin bu temel beceri konusunda güçlü bir temelle mezun olmalarını sağlamalıdır.

Dijital okuryazarlığın kritik bileşenlerinden biri, güvenilir ve güvenilmez bilgi kaynakları arasında ayırım yapabilme yeteneğidir. Öğrenciler çevrimiçi içeriği eleştirel bir şekilde değerlendirme, güvenilir kaynakları belirleme ve çevrimiçi bilgilerin güvenilirliğini değerlendirme becerileriyle donatılmalıdır. Bu becerileri yalnızca akademik araştırmalarda değil aynı zamanda günlük çevrimiçi etkileşimlerinde de uygulamayı öğrenmeleri gerekir.



İnternet dolandırıcılık ve aldatıcı uygulamalarla doludur. Öğrencilere, kişisel bilgileri çalmayı veya dijital güvenliklerini tehlikeye atmayı amaçlayan kimlik avı e-postalarını, sahte web sitelerini ve diğer çevrimiçi dolandırıcılıkları nasıl tanıyacakları öğretilmelidir. Gerçek hayattan örnekler ve uygulamalı alıştırmalar, öğrencilerin çevrimiçi dolandırıcılıkları tespit etme konusunda keskin bir göz geliştirmelerine yardımcı olabilir. Kişisel bilgilerin korunmasının önemini anlamak çok önemlidir. Öğrencilerin, hassas verilerin çevrimiçi paylaşılmasıyla ilişkili riskler ve kimlik hırsızlığının olası sonuçları konusunda eğitilmesi gerekir. Okullar ve ebeveynler, çevrimiçi güvenliği artırmak için güçlü, benzersiz şifreler oluşturma ve iki faktörlü kimlik doğrulamayı kullanma konusunda rehberlik sağlamalıdır.

Güvenli Çevrimiçi Davranış

Sorumlu çevrimiçi davranışı teşvik etmek, çevrimiçi güvenliğin temel bir yönüdür. Öğrencileri çevrimiçi eylemleri ve etkileşimleri hakkında bilinçli seçimler yapmaları için gereken beceri ve zihniyetle donatır. Güvenli çevrimiçi davranışı nasıl teşvik edebileceğimiz aşağıda açıklanmıştır:

Paylaşmadan Önce Düşünün

Çevrimiçi güvenliğin temel ilkelerinden biri, öğrencileri sosyal medyada, e-postalarda veya çevrimiçi etkileşimler sırasında herhangi bir bilgiyi paylaşmadan önce düşünmeye teşvik etmektir. Eylemlerinin potansiyel sonuçlarını ve çevrimiçi varlıklarının uzun vadeli etkisini dikkate almalıdırlar.

Gizlilik Ayarları ve Sınırlar

Sosyal medya platformlarında ve diğer çevrimiçi hesaplarda gizlilik ayarlarının nasıl kullanılacağını anlamak çok önemlidir. Öğrenciler kamuya açıkladıkları bilgilerin ve özel tuttukları bilgilerin farkında olmalıdır. Farklı hedef kitlelerle paylaşılanlara sınırlar koymak çevrimiçi güvenliğin önemli bir parçasıdır.

Yabancılarla Bağlantı Kurmak

Çevrimiçi etkileşimler bazen gerçek dünyada tanınmayan kişilerle bağlantı kurmayı da içerebilir. Öğrencilerin özellikle sosyal medya veya oyun platformlarında bu bağlantılara karşı dikkatli olmaları gerekmektedir. Kiminle bağlantı kuracakları konusunda seçici olmanın önemini öğrenmeleri ve kişisel bilgilerini yabancılarla paylaşmaktan kaçınmaları gerekiyor.

Açık İletişim

Açık iletişimi teşvik etmek, öğrencilerin alışılmadık veya sıkıntı verici çevrimiçi durumlarla karşılaştıklarında rehberlik ve destek arayabilecekleri güvenli bir ortam yaratmak açısından hayati öneme sahiptir. Açık iletişimi şu şekilde teşvik edebiliriz:

- **Güven oluşturmak**
- **Öğrenciler, veliler ve öğretmenler arasında güven oluşturmak açık iletişimin temelidir. Öğrenciler çevrimiçi deneyimlerini, karşılaştıkları zorlukları ve sorularını azarlanma korkusu olmadan rahatça tartışabilmelidir. Okullar ve ebeveynler, öğrencilerin ihtiyaç duyduklarında yardım ve rehberlik arayabileceklerini bildikleri bir atmosfer yaratmalıdır.**



**BUILDING
TRUST**

- **Aktif Dinle**
- Öğrenciler çevrimiçi deneyimlerini ve endişelerini paylaşırken aktif dinleme çok önemlidir. Endişelerini ciddiye almak, ihtiyaçlarına göre rehberlik ve destek sağlamak ve hemen sonuca varmaktan kaçınmak önemlidir. Aktif dinleme, öğrencilere bakış açılarında ve duygularında değer verildiğini gösterir.
- **Raporlama Prosedürlerini Öğretin**
- Öğrencilerin çevrimiçi güvenlikle ilgili olayları veya endişeleri nasıl bildireceklerinin farkında olmaları gerekir. Buna siber zorbalığı, uygunsuz içeriği veya karşılaşılabilecekleri diğer çevrimiçi tehditleri nasıl bildireceklerini bilmek de dahildir. Okullarda açık raporlama prosedürleri bulunmalı ve öğrencilere bunları nasıl etkili bir şekilde kullanacakları konusunda eğitim verilmelidir.
- **Güvenlik Yazılımının Kullanımı**
- Eğitim ve sorumlu davranışın yanı sıra, antivirüs programları gibi güvenlik yazılımlarının kullanılması ekstra bir koruma katmanı sağlar. Güvenlik yazılımının kullanımını şu şekilde teşvik edebiliriz:
- **Kötü Amaçlı Yazılımdan Koruma ve Antivirüs Araçları**
- Cihazlara saygın bir kötü amaçlı yazılımdan koruma ve virüsten koruma yazılımı yüklemek, kötü amaçlı yazılımlara ve virüslere karşı savunmada kritik bir adımdır. Bu araçlar, öğrencilerin cihazlarının ve kişisel bilgilerinin güvenliğini tehlikeye atabilecek kötü amaçlı yazılımların belirlenmesine ve kaldırılmasına yardımcı olur.
- **Düzenli Güncellemeler**
- Öğrencilerin ortaya çıkan tehditlere karşı en son korumaya sahip olmalarını sağlamak için güvenlik yazılımı güncel tutulmalıdır. Okullar ve ebeveynler, öğrenciler için güvenlik yazılımlarının düzenli olarak güncellenmesinin önemini vurgulamalıdır.
- **Güvenli Tarama Uygulamaları**
- Öğrencilere güvenlik yazılımlarının yanı sıra güvenli gezinme uygulamaları konusunda da eğitim verilmelidir. Buna şüpheli bağlantılara tıklamamak, güvenilir kaynaklardan dosya indirmek ve güvenlik riski oluşturabilecek web sitelerinden kaçınmak da dahildir. Sosyal Medya Farkındalığı
- Sosyal medya platformları birçok öğrencinin hayatında önemli bir rol oynuyor ve bu da onların çevrimiçi varlıklarını izlemenin ve yönetmenin önemini vurgulanmasını önemli kılıyor. Sosyal medya farkındalığını şu şekilde geliştirebiliriz:
- **Gizlilik ayarları**
-

Öğrenciler, gönderilerini, fotoğraflarını ve kişisel bilgilerini kimlerin görebileceğini kontrol etmek için sosyal medya gizlilik ayarlarını nasıl düzenleyeceklerini öğrenmelidir. Çevrimiçi gizliliklerini korumak için bu ayarları özelleştirmenin önemini anlamalıdır.

Sorumlu Bir Şekilde Gönderim Yapmak
Öğrencileri sosyal medyada paylaşım yapmadan önce düşünmeye teşvik edin. Dijital ayak izlerinin uzun ömürlü olduğunun ve çevrimiçi olarak paylaştıklarının gelecekte kişisel ve profesyonel yaşamlarını etkileyebileceğinin farkında olmalıdırlar. Sosyal medya platformlarında sorumlu ve saygılı davranışları teşvik etmek önemlidir.

- **Etkileşimler ve Siber Zorbalık**
- Öğrencilerin, siber zorbalık da dahil olmak üzere çevrimiçi etkileşimlerle nasıl başa çıkacaklarını anlamaları gerekir. Onları herhangi bir siber zorbalık olayını bildirmeye ve bu tür bir davranışla karşılaşır veya tanık olurlarsa yardım almaya teşvik edin. Çevrimiçi İtibar
- Öğrencileri çevrimiçi itibar kavramı konusunda eğitin. Çevrimiçi davranışlarının ve etkileşimlerinin, kişisel ve mesleki yaşamları üzerinde önemli bir etkiye sahip olabilecek dijital itibarlarının gelişimine katkıda bulunabileceğinin farkında olmalıdırlar.
- **Öğretmenler için Çevrimiçi Güvenliği Güçlendirme**
- Günümüzün dijital çağında, öğretmenler için çevrimiçi güvenliği teşvik edilmesi, öğrencilere güvenli ve destekleyici bir öğrenme ortamı sağlamak açısından çok önemlidir. Öğretmenler, çevrimiçi dünyanın karmaşıklıkları konusunda öğrencilere rehberlik etmede çok önemli bir rol oynamaktadır ve bunu etkili bir şekilde yapabilmek için kendilerini ve öğrencilerini çevrimiçi ortamda koruyacak bilgi, beceri ve kaynaklara ihtiyaç duyarlar.
- Öğretmenlere, sınıflarında ve okul topluluklarında çevrimiçi güvenliği savunma konusunda yetki vermek hayati önem taşıyor. Öğrencileri yalnızca çevrimiçi tehditlerden korumakla kalmaz, aynı zamanda dijital sorumluluk ve güvenlik kültürünü de geliştirir. Okullar, öğretmenleri ihtiyaç duydukları bilgi, araç ve destekle donatarak tüm öğrenciler için daha güvenli ve daha destekleyici bir öğrenme ortamı yaratabilir. Çevrimiçi güvenlik ortak bir sorumluluktur ve öğretmenler bunun başarısını sağlamanın ön saflarında yer alır.
- Öğretmenleri güçlendirmenin ve çevrimiçi güvenliği artırmanın bazı özel yolları şunlardır:
 - **Çevrimiçi Güvenlik Eğitimi**
 - Öğretmenler çevrimiçi güvenlik konusunda kapsamlı bir eğitim almalıdır. Bu eğitim aşağıdakiler de dahil olmak üzere temel konuları kapsamalıdır:
 - Çevrimiçi araçların ve kaynakların güvenli kullanımı.
 - Çevrimiçi istismarı, siber zorbalığı ve diğer çevrimiçi tehdit türlerini belirlemek ve raporlamak.
 - Sorumlu internet kullanımı, gizlilik ve dijital vatandaşlık konularındaki tartışmalar da dahil olmak üzere öğrencilerle çevrimiçi güvenlik konusunda iletişim kurmak.
- **Teknoloji ve Kaynaklara Erişim**
- Öğretmenlerin çevrimiçi güvenliği sağlamak için gerekli teknoloji ve kaynaklara erişimi olmalıdır. Bu içerir:

1. Öğrencilerin internet kullanımını izlemeye yönelik araçlar.
2. Uygunsuz içeriği engellemek için filtreler.
3. Potansiyel olarak tehlikeli web sitelerine erişimi kısıtlayan sistemler.
4. Bu kaynaklar öğretmenlerin sınıflarında güvenli bir dijital ortam yaratmaları için gereklidir.



- **Okul Destek Kültürü**
- Çevrimiçi güvenliğe öncelik veren bir okul kültürü oluşturmak esastır. Bunu başarmak için okullar şunları yapabilir:
- Çevrimiçi güvenlik konularını ele almak için açık politikalar ve prosedürler oluşturun ve bunları tüm paydaşların kullanımına hazır hale getirin.
- Öğretmenleri, öğrencilerle çevrimiçi güvenlik konusunda konuşmalar başlatmaya teşvik edin ve bu tartışmaları rehberlik ve kaynaklar aracılığıyla destekleyin.
- Öğretmenlerin çevrimiçi güvenlikle ilgili endişelerini bildirme konusunda kendilerini güvende hissetmelerini ve teşvik etmelerini sağlayın ve bu tür raporların ele alınması için şeffaf bir süreç oluşturun.
- Bu temel adımların ötesinde, öğretmenlerin çevrimiçi güvenliği teşvik etmelerini sağlamaya yönelik ek düşünceler şunlardır:
- **Karar Alma Sürecine Katılım**
- Öğretmenler, okullarındaki çevrimiçi güvenlik politikalarının ve prosedürlerinin geliştirilmesinde söz sahibi olmalıdır. Karar verme sürecine dahil olmak, politikaların pratik, gerçekçi ve sınıfların özel ihtiyaçlarına uygun olmasını sağlar.
- **Akran Öğrenmesi ve İşbirliği**
- Öğretmenler birbirlerinin deneyimlerinden çok şey öğrenebilirler. Okullar, öğretmenlerin en iyi uygulamaları, kaynakları ve öğrenilen dersleri paylaşabilecekleri bir işbirliği ve akran öğrenimi kültürünü teşvik etmelidir. Bu, çevrimiçi güvenliğe odaklanan atölye çalışmaları, forumlar ve ortak projeler aracılığıyla gerçekleştirilebilir.
- **Tanıma ve Kutlama**
- Öğretmenler çevrimiçi güvenliği teşvik etme konusunda başarılı olduklarında onların çabaları tanınmalı ve kutlanmalıdır. Başarılarını ve çevrimiçi güvenliğe olan bağlılıklarını takdir etmek yalnızca morali artırmakla kalmaz, aynı zamanda yaptıkları işin değerinin de altını çizer.
- Hem öğrencilerin hem de öğretmenlerin sürekli genişleyen sanal dünyaya gömüldüğü bu dijital çağda, çevrimiçi güvenliğin önemi göz ardı edilemez. İnternet ve dijital teknolojiler eğitim ortamının ayrılmaz bir parçası haline gelerek öğrencilerin öğrenme, etkileşim kurma ve büyüme şekillerini dönüştürüyor. Bu dönüşüm, eğitim için heyecan verici yeni olanaklar açarak öğrencilerin zengin bir bilgi birikimine erişmesine ve küresel ölçekte akranları ve öğretmenleriyle işbirliği yapmasına olanak tanıdı.

Ancak bu dijital yolculuğun tehlikeleri de yok değil. Öğrenciler potansiyel riskler ve tehditlerle dolu, karmaşık ve sürekli gelişen bir dijital ortamda geziniyorlar. Siber zorbalık, çevrimiçi avcılar, kimlik avı dolandırıcılıkları, uygunsuz içeriğe maruz kalma ve gizlilik endişeleri gibi zorluklarla karşı karşıya kalıyorlar. Öğrencilerin bu dijital alanda güvende kalarak gelişmelerini sağlamak için çevrimiçi güvenliğe kapsamlı bir yaklaşım zorunludur.



Geleceğin Sınıfında Değerlendirme



Pek çok rapor, öğrenme açığının COVID- 19 salgını nedeniyle daha da kötüleştiğini ortaya koyuyor. Öğretmenler, öğrencilerin boşlukları doldurmak ve akademik ve kişisel gelişimlerini kolaylaştırmak için gerekli desteği almalarını sağlamak için artık ellerinden geleni yapıyor.

Bu nedenle değerlendirme, öğretmenlere, öğrencilerin becerilerinin ve yeterliliklerinin gelişimi hakkında yararlı bilgiler sağlamalı; liyakat tanımlama, değerlendirme, değerlendirme ve ödüllendirme değil.

Bir öğretmenin karşılaştığı en zor zorluklardan biri, karar almayı ve öğrencilerin ilerlemesinin ailelere iletilmesini desteklemek için gereken çeşitli değerlendirmeleri yönetmeye ve anlamlandırmaya çalışmaktır.

Değerlendirme türleri

Tanı	Biçimlendirici	Geçici	Özetleyici
<ul style="list-style-type: none">Öğretimden önce öğrencinin güçlü, zayıf yönlerini, bilgi ve becerilerini değerlendirirÖğretim yılı başında, ünite başında, ders başlangıcında vb. yapılır.	<ul style="list-style-type: none">Öğrencinin ders sırasındaki performansını değerlendirir, öğretim boyunca düzenli olarak gerçekleşirDijital araçları kullanmak, öğrencilerin ders içeriğini anlayıp anlamadığını kontrol etmenin kolay bir yolu olabilir	<ul style="list-style-type: none">Öğrencinin performansını periyodik aralıklarla, sıklıkla not verme döneminin sonunda değerlendirir. Yıl sonu özet değerlendirmeleri nde öğrenci performansını tahmin edebilir.	<ul style="list-style-type: none">Öğrencinin öğretim sonundaki başarısını ölçer.Öğretmenlerin üniteleri ve dersleri geliştirmeleri için faydalıdırÖğretmenlere, okul liderlerine ve bölge liderlerine veri sağlar.

Eğitmciler ve öğretmenler değerlendirmeleri başarı seviyelerini belirlemek, güçlü ve zayıf yönleri değerlendirmek ve öğrencilerin ilerlemesini ölçmek gibi çeşitli amaçlar için kullanırlar. Değerlendirmenin sonuçları daha sonra uygulamaların kişiselleştirilmesi, öğretimin farklılaştırılması ve müfredat gerekliliklerinin desteklenmesi gibi çeşitli bilgiler sağlamak için kullanılabilir.





Eğitimde değerlendirme, öğrenmelerini ve eğitim hedeflerine ulaşmalarını ölçmek için öğrencilerin becerilerini, bilgilerini ve yeterliliklerini değerlendirme sürecini ifade eder. İtalyan Eğitim ve Liyakat Bakanlığı'nın belirttiği gibi, bu nedenle değerlendirme, öğrenme süreçlerine eşlik eder ve disiplinli, kişisel ve sosyal becerilerin edinilmesine yönelik eğitim yollarını sonuçlandırmak amacıyla sürekli iyileştirme için bir teşvik oluşturur.

Artık bilimsel literatürde iki ana değerlendirme türünün olduğu bilinmektedir: biçimlendirici değerlendirme ve özetleyici değerlendirme. Biçimlendirici değerlendirme, öğrencilere geri bildirim sağlamak için öğrenme sırasında gerçekleşen sürekli, etkileşimli bir süreçtir. Temel amacı öğrencilerin performanslarını geliştirmelerine ve öğrenme hedeflerine ulaşmalarına yardımcı olmaktır. Biçimlendirici değerlendirme, testler, ödevler, laboratuvar etkinlikleri, sınıf tartışmaları vb. etkinlikleri içerir. Bu araçlar sayesinde öğretmenler, öğrencilerin güçlü ve zayıf yönlerini belirleyebilir ve gelişimlerini kolaylaştırmak için onlara özel geri bildirimler sağlayabilir.

Öte yandan özetleyici değerlendirme, bir öğrenme döneminin sonunda yapılır ve belirlenen öğrenme hedeflerine göre öğrencilerin ulaştığı yeterlilik düzeyini ölçmeyi amaçlar. Özetleyici değerlendirme genellikle final testlerini, sınavları, uzun vadeli projeleri vb. içerir. Temel amacı, öğrencilerin ulaştığı öğrenme derecesini belirlemek için bir not vermek veya bir değerlendirme yapmaktır.

Her iki değerlendirme türü de, öğrencilerin toplumda sorumlu ve aktif vatandaşlar olmak için edinmeleri gereken bilgi ve beceriler olan Yaşam Boyu Öğrenmeye yönelik temel vatandaşlık yeterlilikleriyle ilişkilendirilebilir. Örneğin, biçimlendirici değerlendirme yoluyla öğrencilerin iletişim, takım çalışması, eleştirel düşünme, problem çözme, işbirliği ve öz değerlendirme becerileri gibi becerilere ilişkin geri bildirim alabilecekleri açıktır. Özetleyici değerlendirme ise öğrencilerin bu temel becerilerdeki yeterlilik düzeyini ölçebilir ve vatandaşlık yeterlilikleri açısından en iyi sonuçları elde edip etmediklerini belirleyebilir.

Genel olarak, hem biçimlendirici değerlendirme hem de özetleyici değerlendirme, temel vatandaşlık yeterlilikleri de dahil olmak üzere öğrenmeyi değerlendirmek ve öğrenci gelişimini teşvik etmek için önemli araçlardır.

Bu anlamda XIX. yüzyılın mühendis ve fizikçisi Lord Kelvin'in "Ölçülemeyen şey iyileştirilemez" sözlerine katılıyoruz.

Son araştırmalara göre okulun öğrencileri etkili bir şekilde değerlendirmesi çeşitli nedenlerden dolayı kritik öneme sahiptir:

Yönlendirme: Doğru değerlendirme, öğretmenlerin öğrencilerin becerilerini, yeterliliklerini ve bilgilerini daha iyi anlamalarını sağlar. Bu onların güçlü ve zayıf yönlerini belirlemeye yardımcı olur ve büyüme ve gelişmelerini ilerletmek için odaklanmış rehberlik sağlar.



öğrenme yollarına uyacak şekilde uyarlamak için kullanılabilir.

- Öğretimi uyarlama: Etkili değerlendirme, öğrencilerin bireysel ihtiyaçlarına dair net bir fikir sağlar. Bu, öğrenmeyi daha anlamlı ve etkili hale getirir. Öğretmenler bu bilgileri öğretimi kişiselleştirmek, dersleri ve etkinlikleri öğrencilerin farklı ihtiyaçlarına göre uyarlamak için kullanabilir.
- İlerlemenin Takibi: Düzenli değerlendirme, öğrencinin yıl boyunca kaydettiği ilerlemeyi takip etmenin bir yolunu sağlar. Öğretmenler herhangi bir gecikmeyi veya zorluğu tespit edebilir ve zamanında düzeltici önlemler alabilir. Bu, öğrencilerin motive olmalarına ve öğrenme hedeflerine ulaşmalarına yardımcı olur.
- Hesap Verebilirlik: Değerlendirme aynı zamanda eğitim sisteminin genel etkililiğini değerlendirmenin bir yoludur. Değerlendirme sonuçları, iyileştirilecek alanları belirlemek ve okul politikaları ile eğitim müdahalelerinin etkisini değerlendirmek için kullanılabilir.

Performansa dayalı öğrenci değerlendirmesi

Performansa dayalı değerlendirmeler, öğrencilerin anlama düzeylerini ölçmenin etkili ve tarafsız bir yoludur. Bu tür değerlendirmeler öğrencilerin bilgilerini pratik ortamlarda uygulamalarına olanak tanıyarak teori ve pratik arasındaki boşluğu doldurur. Ayrıca, performansa dayalı değerlendirmeler yalnızca öğrencilerin kavramları anlamalarını derinleştirmekle kalmaz, aynı zamanda öğrenme hedeflerine ulaşmaları için gerekli yetenekleri de geliştirir.

Performansa dayalı değerlendirmelerin bazı ek faydaları şunlardır:

Performansa dayalı değerlendirmeler, öğrencinin öğrenme yolculuğuna ilişkin değerli bilgiler sağlayarak öğretmenlerin, öğrencilerin zorlanabileceği alanları belirlemesine olanak tanır. Bu, öğretmenlerin performanslarını artırmak için özel yardım ve destek sağlamalarına olanak tanır. Bu değerlendirmeler aynı zamanda öğretmenlerin öğretim yöntemlerinin etkililiğini değerlendirmelerine ve yaklaşımlarını öğrencilerin ihtiyaçlarına göre ayarlamalarına da yardımcı olur. Performansa dayalı değerlendirmeler, öğrencilerin bilgiyi incelemesini ve verilen problemlerin üstesinden gelmek için en iyi yaklaşımı belirlemesini gerektirir. Bu süreç öğrencilerin eleştirel düşünme ve problem çözme becerilerinin yanı sıra yaratıcılıklarını da geliştirir. Performansa dayalı değerlendirmeler öğrencilerin kararlarını ve çözümlerini vurgulayarak onları kalıpların dışında düşünmeye teşvik eder.

Her öğrencinin farklı öğrenme tercihleri ve güçlü yönleri vardır ve performansa dayalı değerlendirmeler bu benzersizliği kutlar. Öğrencilerin kavramlara ilişkin anlayışlarını ilgi ve yeteneklerine uygun şekilde sergilemelerine olanak tanır. Ek olarak, becerilerini sergileme konusunda daha fazla özgürlüğe sahipler, bu da eğitimcilerin her öğrencinin yeteneklerine göre özel eğitim vermelerine olanak tanıyor.

Günümüzün iş piyasasında işbirliği ve iletişim becerileri kritik öneme sahiptir. Performansa dayalı değerlendirmeler, öğrencileri bir soruna çözüm bulmak için bir araya getirir ve her biri bu çabaya farklı görüş ve bakış açılarıyla katkıda bulunur. Öğrenciler işbirliği yaptıklarında aktif dinleme becerilerini geliştirirler ve etkili bir çözüm bulmak için farklı kaynaklardan gelen bilgileri nasıl filtreleyeceklerini öğrenirler.



Etkili Değerlendirme Stratejileri

Öğretmenler genellikle projeler, ödevler, rol oynamalar ve simülasyonlar gibi kendi konu alanlarına özgü resmi değerlendirme görevlerini geliştirirler. Maksimum sonuçlara ulaşmak için öğretmenlerin öğrencileri değerlendirme görevlerini birlikte oluşturma sürecine dahil etmeleri gerekir; çünkü bu, öğrencilerin öğrenmeleri konusunda daha fazla sorumluluk almalarına olanak tanır.

Standardizasyon olmaksızın, geri bildirim sağlayan yeterli değerlendirme, kişinin kendi gelişimi üzerinde pratik düşünme ve çalışma alışkanlıklarını şekillendirir. İşbirliğini, merakı, yaratıcılığı, yeni fikirlere açıklığı veya soru sorma yeteneğini modeller.

Her çocuğun bireyselliğini tanımak ve potansiyelini araştırmak, iyi bir eğitime giden tek yol olduğu için eğitimdeki temel zorluk olmalıdır. Etkili bir teşhis değerlendirmesi, öğretmenin öğrencilerin neler yapabileceğini keşfetmesine olanak tanır, böylece daha sonra öğrenme sürecinde öğrencilerin tutkularına ve yeteneklerine odaklanabilir ve aynı zamanda en uygun öğrenme ortamını yaratabilir. Bu nedenle her öğrenciyi ve yeteneklerini tanımak değerlendirme sürecinin temelini oluşturur. Ayrıca öğretmenin öğrencilerin ilgilerine odaklanan bir eğitim programı tasarlamasına ve dolayısıyla etkili olmasına olanak sağlar. İyi bir öğretmen, öğrencilerinin ihtiyaçlarının haritasını çıkarır ve öğrenme sürecini organize etmek için eğitim hedeflerini ve bunlara ulaşmanın yollarını, yani öğrencilerin aktif aktivitelerini belirler.

Elbette bir sonraki adım, öğrencilerin çeşitli entelektüel ve psikofiziksel yeteneklere sahip olması ve çeşitli sosyo-sosyal koşullarda yetişmesi nedeniyle eğitim alanında yapılması gereken en zor eylemlerden biri olan değerlendirme yöntemlerinin seçimidir.

Değerlendirme, öğrencilerin öğrenme çabasını ve kararlılığını motive etmeli, aynı zamanda öğretmenlere ve velilere öğrencinin becerilerinin gelişim yönünü belirtmelidir.

Eğitim başarısı ve sonrasında yaşam başarısı, çalışma ve bağlılığın, her şeyden önce istek ve motivasyonun sonucudur. Uygun bir değerlendirme seçerken şu özellikler dikkate alınır: güvenilirlik, geçerlilik, kapsayıcılık, nesnellik ve pratiklik. Değerlendirmenin bir diğer önemli yönü, öğretmenlerin öğrencilere yapıcı geri bildirimde bulunmalarını sağlamaktır çünkü bu, olumlu davranışların pekiştirilmesine ve yanlış olanların ortadan kaldırılmasına yol açacaktır.

Etkili geri bildirim:

► Öğrencinin çalışmasının iyi taraflarını takdir eder ve gösterir, ► Nelerin iyileştirilmesi gerektiğini belirtir (yöntem ve yolu belirtirken), ► Öğrencinin hangi yönde daha fazla çalışması gerektiğini belirtir.

Ancak öğretmenler ve öğrenciler öğrenmeye katılan sadece iki aktördür.

Ailelerin öğrencilerin yıl içindeki ilerlemelerini anlamaları da çok önemlidir.

Değerlendirme araçları



Kağıt ve kalem veya bilgisayar dostu formatlar dahil ancak bunlarla sınırlı olmamak üzere değerlendirme için birçok araç vardır. Ancak geleceğin sınıflarında değerlendirmeler geleneksel anlamda testler olmamalıdır; bunun yerine değerlendirme, öğrenci gözlemleri veya öğrenci çalışma portfolyoları yoluyla gerçekleştirilmelidir.

İyi tasarlanmışsa, standartlaştırılmış ve standartlaştırılmamış değerlendirmeler, eğitimin tüm öğrencilerin yüksek standartlara ulaşmasına yardımcı olmasını sağlamada yararlı bir rol oynar.

Aşağıda belirli örnekler ve kaynaklarla birlikte değerlendirme araçları ve tekniklerinin bir listesi bulunmaktadır.

Kavram Haritaları - Öğrenciler belirli bir konu veya temel fikir için bir kavram bağlantı haritası oluştururlar. (Not: öğretmenler öğrencilere ücretsiz çevrimiçi yazılımlara bağlantılar sağlamalıdır.)

Sözlü Sunum - Öğrencileri bir konu hakkındaki bilgilerini ve anlayışlarını ifade etmek için sözlü ifadeyi kullanmaya zorlayan bir değerlendirme şeklidir. Bu, yalnızca öğrencilerin yaptığı araştırmaları değil, aynı zamanda bir dizi bilişsel ve evrensel beceriyi de öğrenmenizi sağlar.

Poster Sunumları - Son derece görsel olan posterler, metin ağırlıklı değerlendirme yöntemlerine güçlü bir alternatiftir. Öğrencilerin karmaşık düşüncelerini, bilgileri açık ve öz bir şekilde sentezlemelerini ve entegre etmelerini gerektirir ve eleştirel düşünmeyi teşvik edebilir.

Akran Değerlendirmesi - öğrencilerin yapıcı bir şekilde eleştiri yapabilecekleri ve birbirlerinin çalışmaları hakkında geri bildirimde bulunabilecekleri yapılandırılmış bir öğrenme süreci sağlar. Öğrencilerin yaşam boyu değerlendirme ve geri bildirim becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur ve onları öz değerlendirme ve kişisel gelişim becerileriyle donatır.

Portföyler - Bir portföy, kağıtlar, nesnelere ve kayıtlı medya gibi fiziksel olabilir, ancak aynı zamanda elektronik de olabilir: bir e-portföy. Bir portfolyo geniş bir yelpazedeki başarıları ve becerileri değerlendirmek için kullanılabilir ancak yalnızca dersin öğrenme çıktılarının yansıtıcı yönleri içermesi durumunda bir değerlendirme ölçüsü olarak tavsiye edilir.

Rubrikler - bir ödevle ilişkin belirli bileşenleri ve beklentileri değerlendiren ve ifade eden bir tür puanlama kılavuzu. Değerlendirme listeleri çeşitli ödevler için kullanılabilir: araştırma makaleleri, grup projeleri, portföyler ve sunumlar.

Raporlar - belirli bir hedef kitle için yazılmış pratik ve kısa bir belge. Bulgular veya önerilerde bulunmak için belirli bir konuya veya soruna uygulanan belirli bilgi ve kanıtları sunar ve analiz eder. Raporlar herhangi bir soruşturma bağlamına uyarlanabilir; bu nedenle herhangi bir disiplinle ilgili olabilirler.

Diğer Değerlendirme Türleri - konsept taslaklarını, vaka çalışmalarını, seminer tarzı kursları, matematiksel düşünmeyi ve performans değerlendirmelerini içerir.



Öğrenci değerlendirme verilerini toplamak ve analiz etmek için teknolojinin kullanılması

Öğretim dünyasında öğrencilerimizin ne kadar iyi öğrendiklerini anlamak çok önemlidir. Bunu anlamak için her zaman testler, ödevler ve sınıf gözlemleri gibi çeşitli yöntemlere güvendidik. Ancak son yıllarda teknoloji yardımıma koşarak öğrenci değerlendirme verilerini toplama ve anlamlandırma şeklimizi

değiştirdi.

Teknolojinin eğitime entegrasyonu, eğitimcilerin öğrenci değerlendirme verilerini toplama ve analiz etme biçimini yeniden tanımladı ve süreci kolaylaştırmak için çok çeşitli araçlar ve platformlar sundu. Bu analiz, araçların ve web sitelerinin temel örneklerini, bunların pratik uygulamalarını ve eğitim sektörüne getirdikleri sayısız avantajları vurgulayarak teknolojinin öğrenci değerlendirmesi üzerindeki etkisini araştırıyor.

I. Çevrimiçi Değerlendirme Platformları:

Örnekler: Google Formlar, Quizlet, Kahoot, Mentimetre

Avantajları:

Verimlilik: Çevrimiçi değerlendirme platformları not verme sürecini otomatikleştirerek eğitimcilerin değerli zamanlarından tasarruf sağlar.

Anında Geribildirim: Öğrenciler anında geri bildirim alarak performanslarının daha derinlemesine anlaşılmasını sağlar.

Veri Takibi: Eğitimciler, daha fazla dikkat gerektiren alanları belirleyerek öğrencilerin zaman içindeki ilerlemesini takip edebilir.

Kullanım: Öğretmenler belirli konulara göre uyarlanmış özel testler ve anketler oluşturabilir.

Bu platformlar öğrenci yanıtlarını otomatik olarak toplar ve düzenler.

Verilerin analizi, eğitimcilerin öğrenci bilgisindeki güçlü ve zayıf yönleri belirlemesine yardımcı olarak hedefe yönelik müdahalelere olanak tanır.

II. Öğrenme Yönetim Sistemleri (LMS):

Örnekler: Moodle, Kara Tahta, Canvas, Flipgrid

Avantajları:

Merkezileştirme: LMS platformları ders materyalleri, değerlendirmeler ve öğrenci ilerleme takibi için merkezi merkezler olarak hizmet eder.

Esneklik: Eğitimciler tek bir platformda değerlendirmeler tasarlayabilir, görevler atayabilir ve notları yönetebilir.

İşbirliği: LMS, tartışma forumları ve ödev gönderimleri aracılığıyla öğrenciler ve öğretmenler arasındaki iletişimi ve işbirliğini kolaylaştırır.

Kullanım: Eğitimciler ÖYS/ÖYS içerisinde ders içeriğini düzenleyebilir, ödevler oluşturabilir ve değerlendirmeleri yönetebilir.

Not defteri özelliği, öğrenci performansının kaydedilmesine ve analiz edilmesine olanak tanır.

İletişim araçları öğrenci katılımını artırır ve eğitimciler ile öğrenciler arasındaki etkileşimi kolaylaştırır.

III. Veri Analitiği ve Öğrenme Analitiği:

Örnekler: Tableau, Power BI.

Avantajları:

- Veriye Dayalı Karar Verme: Analitik araçları, eğitimcilerin değerlendirme verilerini görselleştirerek bilinçli kararlar almalarını sağlar.

- Trend Belirleme: Eğitimciler zaman içinde öğrenci performansındaki eğilimleri ve kalıpları belirleyebilir.

Kişiselleştirme: Öğrenme analitiği, bireysel öğrenme ihtiyaçlarını karşılayan kişiselleştirilmiş öğretim stratejilerine bilgi sağlar.

Kullanım: Değerlendirme verileri, analiz için veri görselleştirme araçlarına aktarılabilir.

Verileri etkili bir şekilde keşfetmek ve yorumlamak için etkileşimli gösterge tabloları oluşturulabilir.

Analitiklerden elde edilen bilgiler, öğretim yöntemlerini ve kaynaklarını uyarlamak ve öğrenme deneyimini iyileştirmek için uygulanabilir.

IV. Biçimlendirici Değerlendirme Araçları:

Örnekler: Nearpod, Edpuzzle, Literously

Gerçek Zamanlı Değerlendirme: Bu araçlar anında geri bildirim sunarak eğitimcilerin öğretimlerini gerçek zamanlı olarak ayarlamalarına olanak tanır.

Katılım: Etkileşimli öğeler öğrencilerin ders sırasında etkileşimde kalmasını sağlar.

İlerleme İzleme: Eğitimciler ders ilerledikçe öğrencilerin ne kadar anladığını takip edebilir.

Kullanım: Eğitimciler, gömülü sınavlarla etkileşimli sunumlar veya videolar oluşturabilir.

Öğrenci yanıtlarının izlenmesi, eğitimcilerin ders planını gerektiği gibi ayarlamasına yardımcı olur.

Bu araçlardan elde edilen veriler, öğrencilerin ek desteğe ihtiyaç duyabileceği alanları belirler.

V. Yapay Zeka Destekli Değerlendirme Araçları:

Örnekler: Turnitin, ProctorU.

Avantajları:

İntihal Tespiti: Yapay zeka destekli araçlar, intihalleri tespit ederek akademik bütünlüğü korur.

Verimlilik: Olası sorunları otomatik olarak tespit ederek manuel inceleme ihtiyacını azaltırlar.

Veri Analizleri: Bu araçlar, öğrencilerin yazma ve sınav performanslarına ilişkin öngörüler sağlar.

Kullanım: Yapay zeka destekli değerlendirme araçları, değerlendirme sürecine sorunsuz bir şekilde entegre edilebilir.

Eğitimciler öğrencilere akademik dürüstlüğün önemi konusunda eğitim verebilir.

Bu araçlar tarafından oluşturulan veriler, değerlendirme stratejilerini geliştirmek ve akademik dürüstlük kültürünü teşvik etmek için kullanılabilir.

VI. Kişiselleştirilmiş Öğrenme Platformları:

Örnekler: Khan Academy, Duolingo.

Avantajları:

- Bireyselleştirilmiş Öğrenme: Bu platformlar, değerlendirmeleri ve içeriği her öğrencinin performansına göre uyarlar.
- Verimlilik: Hedeflenen kaynaklar zamandan tasarruf sağlar ve daha etkili bir öğrenme deneyimi sağlar.

Katılım: Kişiselleştirme, öğrenci katılımını ve motivasyonunu artırır.

Kullanım: Öğrencileri sınıf dışında kişiselleştirilmiş öğrenme platformlarını kullanmaya teşvik edin.

Öğrencinin ilerlemesini izleyin ve öğretim stratejilerini bilgilendirmek için platform verilerini kullanın.

Platform önerilerine göre zorluk yaşayan öğrencilere ek destek sağlayın.

VII. Dijital Portföyler:

Örnekler: Padlet, Google Sites, Tahterevalli

Avantajları:

Bütünsel Değerlendirme: Dijital portföyler, öğrencilerin multimedya eserleri aracılığıyla becerilerini, bilgilerini ve zaman içindeki büyümelerini sergilemelerine olanak tanır.

Yansıtma: Öğrenciler, üstbilişsel beceriler sergileyerek öğrenme deneyimleri üzerinde derinlemesine düşünebilirler.

Uzun Vadeli Büyüme: Portfolyolar öğrencinin eğitim yolculuğunun kaydını sağlayarak uzun vadeli gelişim değerlendirmesine yardımcı olur.

Öğrencilerin ilgi alanlarına ve özerkliğine uygulama: Dijital portföyler, öğrencilerin portföylerini ilgi alanlarına ve güçlü yönlerine göre uyarlamalarına olanak tanıyarak kişiselleştirilmiş öğrenmeyi destekler. Öğrenme yolculuklarını en iyi temsil eden proje ve başarıları seçebilirler.

Kullanım: Öğrenciler makaleler, projeler, sunumlar ve videolar da dahil olmak üzere çalışmalarını dijital portföylerde derleyebilir ve düzenleyebilir.

Eğitmciler, öğrenci performansı ve ilerlemesine ilişkin bütünsel bir görünüm elde etmek için bu portföyleri inceleyebilir.

VIII. Değerlendirme için Kaçış Odaları:

Örnekler: Genially, Google Formlar, Breakout EDU, Öğretmenler Ücretli Öğretmenler

Avantajları:

Katılım: Kaçış odaları, değerlendirmeyi eğlenceli ve ilgi çekici hale getirerek aktif katılımı teşvik eder.

Eleştirel Düşünme: Etkileşimli bir bağlamda problem çözme, takım çalışması ve eleştirel düşünme becerilerini test ederler.

Gerçek Dünya Uygulaması: Kaçış odaları gerçek dünya senaryolarını simüle ederek becerilerin pratik olarak değerlendirilmesine olanak tanır.

Kullanım: Eğitmciler, öğrencilerin bulmaca çözmelerini ve görevleri tamamlamasını gerektiren konuyla ilgili kaçış odaları tasarlayabilir.

Değerlendirme, öğrencilerin belirli bir zaman dilimi içinde kaçmak için birlikte çalışıp yeteneklerini sergilemeleriyle gerçekleşir.

- IX. İşbirlikçi Değerlendirme Araçları:
- Örnekler: Jamboard, Padlet.
- Avantajları:
- İşbirlikçi Öğrenme: Bu araçlar öğrenciler arasındaki işbirliğini teşvik ederek onları değerlendirmelerde birlikte çalışmaya teşvik eder.
- Yaratıcı İfade: Öğrenciler fikirlerini ve anlayışlarını ifade etmek için multimedya öğelerini kullanabilirler.

Çeşitli Değerlendirme Formatları: Eğitimciler, grup projeleri ve etkileşimli tahtalar dahil olmak üzere çeşitli değerlendirme formatları oluşturabilir.

Kullanın: Öğrencilerin Jamboard veya Padlet panolarına katkıda bulunabileceği işbirlikçi ödevler tasarlayın.

Grup etkinlikleri aracılığıyla ekip çalışmasını, yaratıcılığı ve eleştirel düşünmeyi değerlendirin.

Bireysel ve grup anlayışını ölçmek için işbirliği alanındaki katkıları ve tartışmaları değerlendirin.

X. Teknolojiyle geliştirilmiş ekran değerlendirmesi:

Örnekler: Akran Notu, Canvas Akran İncelemesi, Blackboard Akran Değerlendirmesi, Google Dokümanlar

Avantajları:

Artan verimlilik: Teknolojinin entegrasyonu, değerlendirme sürecini düzene sokarak onu daha verimli ve erişilebilir hale getirir.

Standardizasyon: Dijital platformlar standartlaştırılmış değerlendirme kriterlerini mümkün kılarak adalet ve tutarlılık sağlar.

Aktif katılım: Yorum bölümleri gibi özellikler öğrenciler arasında yapıcı diyalogu teşvik eder.

Değerlendirme becerilerinin geliştirilmesi: Teknoloji odaklı ekran değerlendirmesi, öğrencilerin eleştirel değerlendirme becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur.

Kullanım: Öğrenciler her yerden geri bildirim sağlayabilir ve ekranlarının çalışmalarını değerlendirebilir. Dijital platformlar ödevlerin gönderilmesi, gözden geçirilmesi ve tartışılması için merkezi bir merkez sağlar. Dahası, teknoloji anında geri bildirim olanağı sunar, anında öğrenmeye ve iyileştirmeye yardımcı olur ve değerlendirmelerde adalet ve nesnellığı sağlar.

XI. Rozetler, Ödüller ve Skor Tabloları:

Örnekler: Canva, Çevrimiçi Rozet Oluşturucu, Google Slide

Avantajları:

Motivasyon: Rozetler, ödüller ve liderlik tabloları gibi oyunlaştırma unsurları, öğrencileri değerlendirmelere aktif olarak katılmaya motive eder.

Tanınma: Rozetler ve ödüller, öğrencilerin başarılarını ve ilerlemelerini onaylayarak özgüvenlerini artırır.

Rekabetçilik: Liderlik tabloları öğrenciler arasında sağlıklı rekabeti teşvik ederek onları başarılı olmaya teşvik eder.

Kullanın: Belirli değerlendirme aşamalarını tamamlamak veya öğrenme hedeflerine ulaşmak için rozetler veya ödüller atayın. En iyi performans gösteren öğrencileri gösteren, katılımı ve rekabeti teşvik eden liderlik tabloları oluşturun. Değerlendirmeler sırasında öğrenci başarılarını tanıyın ve kutlayın, böylece öğrenme deneyimini geliştirin.

Geleceğin Sınıfında Öğrenme Senaryoları

Geleceğin Sınıfının amacını, tasarımını ve öğrenme alanlarını belirledikten sonra artık etkili öğrenme senaryoları veya ders planları oluşturmaya başlamanın zamanı geldi.

Etkili öğrenme senaryoları, anlamlı katılım ve öğrenme için bir çerçeve sağladıklarından Geleceğin Sınıfında çok önemlidir. Öğrenme senaryoları oluştururken öğrenme hedeflerini, öğrencilerin ihtiyaçlarını ve mevcut kaynakları dikkate almak önemlidir. Senaryolar etkileşimli, işbirlikçi ve eleştirel düşünceyi ve yaratıcılığı teşvik edecek şekilde tasarlanmalıdır. Bunu başarmak için öğretmenler multimedya, simülasyonlar, sanal ve artırılmış gerçeklik ve oyunlaştırma gibi çeşitli araç ve teknolojileri kullanabilirler. Senaryolar aynı zamanda farklı öğrenme stilleri ve yeteneklerine uyum sağlayacak şekilde esnek ve uyarlanabilir olmalıdır. Öğretmenler, etkili öğrenme senaryoları oluşturarak, öğrencilerini 21. yüzyılda başarılı olmak için gerekli becerilerle donatılmış aktif öğrenenler, problem çözücüler ve yaşam boyu öğrenenler olma konusunda güçlendirebilir.

Gelişmiş Öğrenci Öğrenimi için Teknoloji Kaynaklarını Keşfetmek

Öğretmenler, teknolojinin hızla ilerlemesinin bir sonucu olarak öğrencilerinin öğrenme deneyimlerini geliştirmek için giderek artan sayıda dijital araç ve kaynaklara erişime sahiptir. Teknoloji, eğitimi daha ilgi çekici, kişiselleştirilmiş ve erişilebilir hale getirerek tamamen dönüştürme gücüne sahiptir. Bunun örnekleri arasında etkileşimli web siteleri, eğitici uygulamalar, sanal simülasyonlar ve çevrimiçi testler yer alır. Öğrencilere daha iyi hizmet verebilmek için bu makale, öğretmenlerin ders planlarına başarılı bir şekilde dahil edebilecekleri teknolojik kaynakların belirlenmesi, bulunması ve değerlendirilmesi sürecini inceleyecektir.

Teknoloji Kaynaklarının Belirlenmesi:

Öğrencilerinizin ihtiyaçlarını ve öğrenme hedeflerini öğrenmek, dijital araçları iyi bir şekilde kullanmanın ilk adımıdır. Öğrettiğiniz konuları, öğrencilerinizin yaş aralığını ve her kişinin kendine özgü öğrenme tercihlerini dikkate alın. Daha sonra bu özelliklere dayalı olarak ilgili teknoloji kaynaklarını incelemeye başlayabilirsiniz.

Eğitim Platformları: Bu web siteleri kapsamlıdır ve farklı disiplinler ve sınıf seviyeleri için çok çeşitli materyaller sağlar. Popüler web sitesi Khan Academy, fizik, matematik ve tarih de dahil olmak üzere çeşitli konularda etkileşimli alıştırmalar ve ücretsiz video kursları sunmaktadır. Okullar için Coursera da sevilen bir seçim; büyük kolejlerden çeşitli konularda dersler vermektedir.

Eđitim Platformlarının Deęeri

Eriřilebilirlik: Kresel bir izleyici, Coursera for Schools ve Khan Academy gibi siteler aracılıęıyla birinci sınıf eđitim ierięine eriřebilir. Mali ve coęrafi engelleri kaldırarak eđitime eriřimi artırıyorlar.

Konu eřitlilięi: Bu platformlarda bilim ve matematikten sanat ve beřeri bilimlere kadar ok sayıda konu mevcuttur. Bu eřitlilik nedeniyle đrenciler eřitli alanlarda arařtırma yapabilir ve ilgi alanlarını geliřtirebilirler.

Kiřiselleřtirme: ok sayıda eđitim platformu zelleřtirilmiř đrenme fırsatları saęlar. đrenciler konuları, tempoyu ve zorluk derecesini seerek eđitimlerini kendilerine zg ihtiyalarını karřılayacak řekilde zelleřtirebilirler.

Etkileřimli đrenme: Sıklıkla kavrama ve etkileřimi geliřtiren etkileřimli testler, grevler ve sınavlar ierirler. Etkileřimli bileřenler đrenmenin etkililięini ve zevkini artırabilir.

Sertifikalar ve Yeterlilikler: Coursera gibi belirli platformlar, tanınmiř niversitelerden dereceler ve sertifikalar sunar; bu, kiřinin becerilerini geliřtirmesi ve iřini ilerletmesi iin faydalı olabilir.

Uygun Maliyet: Khan Academy ve dięer benzer platformlar birok kaynaęı cretsiz olarak sunuyor. Coursera'da hem cretsiz hem de cretli kurslar bulunurken, cretli seenekler genellikle geleneksel niversite kurslarından daha ekonomiktir.

rnekler:

Khan Academy: Fizik, matematik, tarih ve daha fazlasını ieren eřitli alanları kapsayan ok sayıda interaktif etkinlik ve video ders koleksiyonu Khan Academy'de mevcuttur. K-12 ve sonraki sınıflar iin cretsiz bir kaynak olarak eđitmenler ve đrenciler tarafından sıklıkla kullanılmaktadır.

<https://www.khanacademy.org/>

Okullar iin Coursera: Coursera, en iyi niversitelerden ve kurumlardan ok eřitli evrimii kurslar sunar. Eđitimcilere đretimlerini geliřtirecek kaynaklar saęlar ve đrencilere mfredatlarına entegre edilebilecek yksek kaliteli kurslara eriřme fırsatları sunar. <https://www.coursera.org/collections/courses-for-high-school-students> Duolingo: Duolingo, dil đrenme srecini oyunlařtıran bir dil đrenme platformudur. Her yařtan đrencinin eriřimine aıktır ve ok sayıda dilde kurslar sunmaktadır.

<https://en.duolingo.com/>

Codecademy: Codecademy, etkileřimli alıřtırmalar ve projeler aracılıęıyla kodlama ve programlama becerilerini đretmeye odaklanan bir platformdur. Teknik becerilerini geliřtirmek isteyenler iin deęerli bir kaynaktır.

Konuya zel Web Siteleri: zel ierik iin konuya zel web sitelerini kullanmayı dřnn. rneęin National Geographic Kids coęrafya, bilim ve doęayla ilgili etkileřimli đrenme kaynakları sunuyor. Benzer řekilde BBC Bitesize, İngilizce, matematik ve fen bilimleri gibi temel konular iin eđitim materyalleri saęlıyor.

<https://www.bbc.co.uk/bitesize> <https://kids.nationalgeographic.com/>

Eğitsel Uygulamalar: Mobil uygulamalar, öğrencilere daha kişiselleştirilmiş ve etkileşimli bir öğrenme deneyimi sağlayabilir. Dil öğrenimi için Duolingo, bilgi kartları ve çalışma yardımcıları için Quizlet ve matematik problemlerini çözmek için Photomath gibi uygulamalar sınıfa değerli katkılar olabilir.

<https://photomath.com/en>

Açık Eğitim Kaynakları (OER): OER, paylaşılabilen, yeniden kullanılabilen ve değiştirilebilen, ücretsiz olarak erişilebilen eğitim materyalleridir. OER Commons ve Curriki gibi web siteleri ders kitapları, ders planları ve multimedya içeriği de dahil olmak üzere geniş bir kaynak koleksiyonuna sahiptir.

Sanal Saha Gezileri: Öğrencileri müzelere, tarihi yerlere ve hatta uzaya sanal saha gezilerine çıkarın! Google Arts & Culture ve Sanal Saha Gezileri, öğrencilerin anlayışını ve merakını artıracak sürükleyici deneyimler sunar. <https://virtualfieldtrips.org/>

Teknoloji kaynakları, eğitimsel gelişim için çeşitli ve etkileşimli fırsatlar sunarak öğrencilerin öğrenme deneyimini önemli ölçüde zenginleştirebilir. Eğitimciler, doğru kaynakları belirleyerek, bunları saygın kanallar aracılığıyla konumlandırarak ve uygunluklarını değerlendirerek teknolojiyi öğretim uygulamalarına etkili bir şekilde entegre edebilirler. Bununla birlikte, teknolojinin geleneksel öğretim yöntemlerinin yerini alması değil, tamamlaması gerektiğini ve öğrenciler için en iyi sonuçları elde etmek için düşünceli, dengeli bir yaklaşımın esas olduğunu unutmamak çok önemlidir.

Teknolojiyi eğitim cephaneliğinizde güçlü bir araç olarak benimseyin ve öğrenci katılımı, anlayışı ve başarısı üzerinde yaratabileceği olumlu etkiye tanık olun!



Pisagor teoremi - Öğrenme Senaryosu

KONU: Matematik **SINIF:** 7-8 **YAKLAŞIM:**

SÜRE: 120 dk

Özet: Bu ders planı 8-10. sınıf öğrencilerinin Pisagor teoremini çeşitli etkinliklerle öğrenmeleri için tasarlanmıştır. Ders, bir oyun kullanılarak yapılan bir ısınma faaliyetini, Pisagor teoreminin tanımını tartışmak için işbirlikçi çalışmayı, öğrencilerin gerçek dünyadaki nesnelerin hipotenüsünü hesaplamak için cetveller ve şerit metre kullandıkları araştırma çalışmasını, çevrimiçi bir hesap makinesiyle BİT kullanarak pratik yapmayı, Öğrencilerin Pisagor teoreminin gerçek dünyadaki durumlarda, tartışmalarda, sunumlarda, değerlendirme ve geri bildirimde uygulanmasını gösteren posterler oluşturdukları çalışmalar üretmek. Ders, öğrencilerin problem çözme ve eleştirel düşünme becerilerinin yanı sıra Pisagor teoremini gerçek dünyadaki durumlarda anlamalarını ve uygulamalarını geliştirmeyi amaçlamaktadır. Genel olarak ders, akranlar arasında uygulamalı öğrenmeyi ve işbirliğini teşvik eder.

Öğrenme Hedefleri, Beceriler ve Yeterlilikler:

Öğrenme hedefleri:

Pisagor teoremi kavramını anlayın

Pisagor teoremini gerçek dünyadaki durumlara uygulayın

Problem çözme ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirmek

Yetenekler:

Araştırma ve inceleme becerileri

Problem çözme ve eleştirel düşünme becerileri

İşbirliği ve takım çalışması becerileri

BİT becerileri

İletişim ve sunum becerileri

Yeterlilikleri:

Bilimsel okuryazarlık

Matematik okuryazarlığı

Dijital okuryazarlık

Kritik düşünce

İletişim ve sunum

Öğrencilerin rolü:

Öğrenciler bu Pisagor teoremi ders planında ısınma oyunu, işbirlikçi tartışmalar, açık havada araştırmalar, çevrimiçi hesap makinesi uygulaması, poster hazırlama, sınıf tartışmaları ve sunumlar dahil olmak üzere çeşitli etkinliklere katılacaklardır. Bu etkinlikler öğrencileri uygulamalı öğrenmeye teşvik etmeyi ve akranlar arasında işbirliğini teşvik etmeyi amaçlamaktadır. Etkinlikler aynı zamanda problem çözme, eleştirel düşünme ve iletişim becerilerinin yanı sıra matematik ve bilimsel okuryazarlığı da geliştirir. Ders, öğrencileri Pisagor teoremini anlamalarına ve gerçek dünyadaki durumlarda uygulamalarına yardımcı olacak çeşitli etkinliklere dahil etmek için tasarlanmıştır.

Araçlar ve Kaynaklar

- Cetveller ve şerit metreler
- Grafik kağıdı
- İşaretçiler
- Post-it'ler
- İnternet erişimi olan dizüstü bilgisayarlar, tabletler veya akıllı telefonlar
- Çevrimiçi Pisagor hesaplayıcısı
- Projektör (isteğe bağlı)
- Öğrenci çalışma kağıdının kopyaları.

Öğrenme alanı

- Sınıf
- Dış ortamlar

Isınma etkinliği, işbirlikçi çalışma, üretim ve sunumlar sınıfta, araştırma çalışmaları ise açık havada gerçekleştirilecek. Dış ortam, öğrencilere Pisagor teoremini gerçek dünyadaki durumlarda uygulamak için binaların, ağaçların ve diğer nesnelerin kenarlarını ölçme fırsatı sağlayacaktır. Bu ortam öğrencilerin teoremin pratikte nasıl çalıştığını görmelerine ve uygulamasına ilişkin daha derin bir anlayış kazanmalarına olanak tanıyacaktır. Farklı öğrenme ortamları, ders planını ilgi çekici ve etkileşimli hale getirmeyi ve öğrencilerin Pisagor teoremini gerçek dünya bağlamlarında öğrenmesini ve anlamasını kolaylaştırmayı amaçlamaktadır.

Geleceğin Sınıfı Senaryo Açıklaması

Bu ders planı öğrencilere matematiğin temel kavramlarından biri olan Pisagor teoremini öğretmeye odaklanmıştır. Ders, ısınma oyunu, işbirlikçi tartışmalar, açık hava araştırmaları, çevrimiçi hesap makinesi uygulamaları, poster hazırlama, sınıf tartışmaları ve sunumlar dahil olmak üzere bir dizi etkinliği içerir. Etkinlikler, öğrencileri uygulamalı öğrenmeye teşvik etmeyi ve akranlar arasında işbirliğini teşvik etmeyi amaçlamaktadır. Ders planında kullanılan kaynaklar ve teknolojiler arasında cetveller ve şerit metreler, çizelge kağıtları, keçeli kalemler, dizüstü bilgisayarlar, tabletler veya internet erişimi olan akıllı telefonlar ve çevrimiçi Pisagor hesap makinesi yer almaktadır. Öğrenme hem sınıfta hem de açık havada gerçekleştirilecek ve öğrencilere teoremin pratikte nasıl çalıştığını görme fırsatı sunulacak. Ders, öğrencilerin problem çözme, eleştirel düşünme ve iletişim becerilerinin yanı sıra Pisagor teoremini gerçek dünyadaki durumlarda anlamalarını ve uygulamalarını geliştirmeyi amaçlamaktadır.

Öğrenme aktiviteleri Isınma aktivitesi

Öğrencilerin teoremi kullanarak bulmacaları çözmeleri gereken Pisagor teoremi hakkında bir oyun tanıtın.

Öğrencileri küçük gruplara ayırın ve onlara oyunu verin. Kartondan yapılmış klasik ahşap (plastik) Pisagor oyununu kullanabilir (dosyaya bakınız) veya bu versiyonu çevrimiçi olarak oynayabilirsiniz:

<https://radufromfinland.com/projects/pythagoraspuzzle/>

Öğrencilerden oyun üzerinde düşünmelerini ve deneyimlerini sınıfla paylaşmalarını isteyin.

İşbirlikçi çalışma

Öğrencileri 3-4 kişilik küçük gruplara ayırın ve onlardan Pisagor teoreminin tanımını tartışmalarını isteyin.

Her gruba bulgularını yazmaları için grafik kağıdı ve kalemler verin.

Soruşturma çalışması

Öğretmen her öğrenciye çözülmesi gereken bir dizi problem içeren bir çalışma sayfası verecektir. Problemler, dik açılı bir üçgenin iki kenarının uzunluğunu ölçmeyi ve üçüncü kenarın uzunluğunu hesaplamak için Pisagor teoremini kullanmayı içerecektir.

Öğrencilerden çalışma sayfalarındaki problemleri tamamlamak için okul çevresinde veya yerel bölgede ölçebilecekleri nesnelere bulmaları istenecektir.

Bunlar bir sınıfın köşegeninin uzunluğunu, bayrak direğinin yüksekliğini veya haritadaki iki nokta arasındaki mesafeyi içerebilir.

Öğrenciler ölçümlerini tamamladıktan sonra eksik tarafın uzunluğunu hesaplamak için Pisagor teoremini kullanmaları gerekecektir. Bu aktivite, öğrencilerin doğru cevaba ulaşmak için Pisagor teoremini doğru bir şekilde uygulamaları gerekeceğinden eleştirel düşünme ve problem çözme becerilerini geliştirir.

İnceleme çalışmasının sonunda öğrenciler bulgularını sınıfla paylaşacak, kenarları nasıl ölçtüklerini ve Pisagor teoremini kullanarak problemi nasıl çözdüklerini açıklayacaklardır.

Uygulama çalışması:

Öğrencilere çevrimiçi Pisagor hesap makinesini kullanmaları için dizüstü bilgisayarlar, tabletler veya akıllı telefonlar sağlayın.

Öğrencilerden hesap makinesini kullanarak birkaç problemi çözmelerini ve cevaplarını yazmalarını isteyin.

Öğrencilerin cevaplarını akranlarıyla kontrol etmelerini ve varsa tutarsızlıkları tartışmalarını sağlayın.

İş üretmek

Öğrencilerden çiftler halinde çalışmalarını ve Pisagor teoreminin gerçek dünyadaki uygulamalarını gösteren bir poster hazırlamalarını isteyin.

Her çiftte grafik kağıdı, keçeli kalem ve post-it'ler sağlayın.

Öğrencilerin posterlerini sınıfa sunmalarını sağlayın.

Tartışma

Pisagor teoreminin gerçek dünyada uygulanmasına ilişkin sınıf tartışmasını kolaylaştırın.

Öğrencilerden araştırma ve çalışma üretme sırasındaki deneyimlerini ve öğrendiklerini paylaşmalarını isteyin.

Sunumlar

Her çiftten posterlerini sınıfa sunmalarını ve Pisagor teoremini nasıl uyguladıklarını açıklamalarını isteyin.

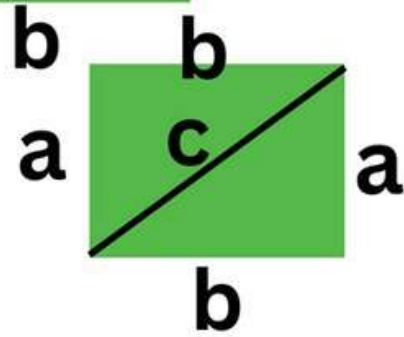
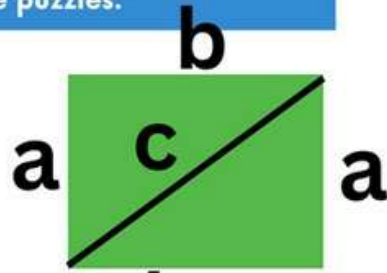
Değerlendirme ve geri bildirim

Her bir çiftin çalışmasını doğruluk, yaratıcılık ve sunum becerilerine göre değerlendirmek için bir değerlendirme listesi kullanın.

Öğrencilere çalışmalarını ve bir dahaki sefere neleri geliştirebilecekleri konusunda geri bildirim sağlayın.

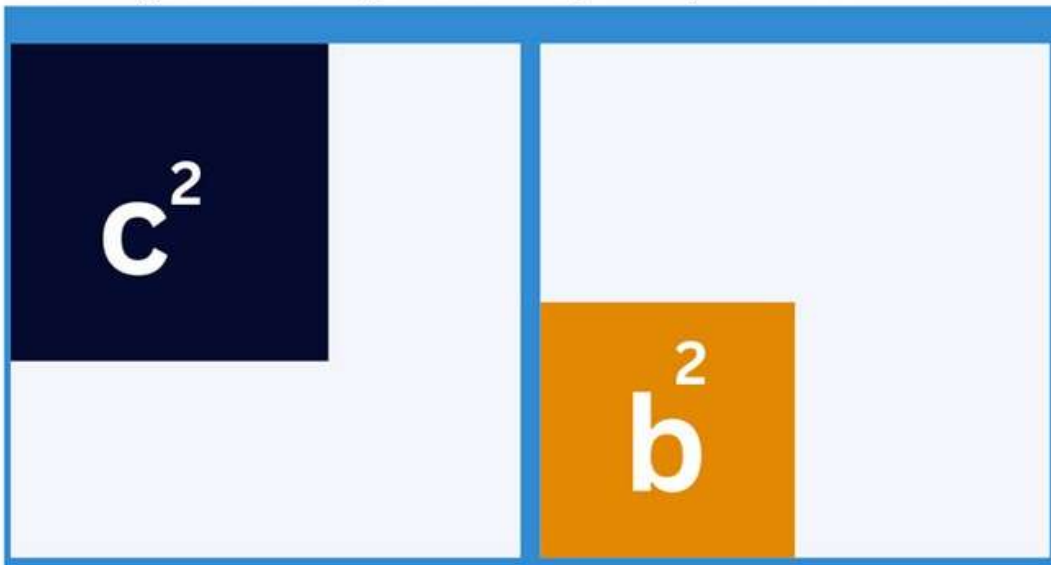
Pythagoras Theorem

Cut the following geometrical figures and use them to solve the puzzles.



Puzzle

Place the geometrical figures so that you may cover the entire area.



Pythagoras Theorem

Choose 3 tasks to solve in the school yard.
Write your findings in the boxes bellow.

1. A ladder is leaning against a wall. The bottom of the ladder is 6 meters from the wall and the ladder makes an angle of 45 degrees with the ground. How long is the ladder?
2. A rectangular field is 20 meters long and 15 meters wide. What is the distance between the two diagonal corners of the field?
3. A flagpole is 10 meters tall. The base of the flagpole is 8 meters from a wall. What is the distance between the top of the flagpole and the wall?
4. An airplane is flying at a height of 3000 meters. How far away from the airplane is the horizon?
5. The base of a ladder is placed 3 meters from a wall. If the ladder is 5 meters long, how far up the wall does it reach?
6. A rectangular field measures 12 meters by 16 meters. What is the distance between the two corners that are not adjacent?
7. A street sign is mounted on top of a pole that is 5 meters tall. If the sign is attached 2 meters from the top of the pole, how far from the bottom of the pole is the sign attached?

Solutions

Use the space bellow to solve your tasks.

Şükran günü -Öğrenme Senaryosu

KONU: Şükran Günü **NOT:** 8. (A2/B1) **YAKLAŞIM:** disiplinler arası, işbirlikçi, proje tabanlı öğrenme, teknoloji tabanlı öğrenme, çoklu zeka yaklaşımı **SÜRE:** 45 dk

Özet: Bu derste kullanılan ana eğilim, disiplinler arası bir yaklaşımla proje tabanlı öğrenmeye dayanmaktadır. Senaryo, öğrencilerin çoklu zekasını ifade eder ve İngilizce öğrenmeyi, eleştirel düşünmeyi, kültürel bilgiyi ve işbirlikçi çalışmayı birleştirir. Her şeyden önce derste aktiflikler, internet, VR gözlük, dizüstü bilgisayarlar ve eğitim uygulamalarının kullanımı yoluyla öğrencilerin BT becerilerini geliştirir.

Ders sırasında öğrenciler gerçekleri/sembolleri/yiyecekleri ve Şükran Günü'nün öyküsünü öğrenirler. Ayrıca öğrencilerin Şükran Günü konusunda farklı öğrenme stillerine uygun olarak seçtikleri görevleri yerine getirmelerine izin verilir. Sonuç olarak öğrenci merkezli bir rol oynar ve ders, öğrencinin özerkliğini ve çoklu zekasını geliştirir.

Dersin sonunda öğrenciler Şükran Günü ile ilgili en önemli gerçekleri öğrenecek, 'Şükran Günü sınavı' sorularını başarıyla cevaplayabilecek ve diğerleri arasında son verimli çalışmayı sunabilecekler.

Öğrenme Hedefleri, Beceriler ve Yeterlilikler:

- Öğrenciler, modern teknolojileri kullanarak çeşitli bilgi kaynaklarındaki (otantik materyaller) bilgileri bağımsız olarak arayabilir ve seçebileceklerdir.
- Dil becerilerini (dinleme, okuma, yazma, konuşma) geliştireceklerdir.
- Öğrenciler Şükran Günü hakkındaki bilgilerini derinleştirecekler; Şükran Günü tarihi ve amacı hakkındaki temel gerçekleri öğrenecekler; Şükran Günü ile bağlantılı tipik yiyecekleri tanımlayabilecekler.
- Grup çalışması sonucunda öğrenciler karşılıklı saygı atmosferinde ifadeleri doğru ve mantıklı bir şekilde formüle etme becerisini geliştireceklerdir.
- Öğrenciler hedefe ulaşmak için farklı alanlardaki bilgi ve becerileri birleştirebileceklerdir.
- Öğrenciler öğrenmede bilişsel meraklarını, yaratıcılıklarını, hayal güçlerini ve özerkliklerini geliştirme fırsatına sahip olacaklar.
- Dersin etkinlikleri öğrencileri proje çalışmalarında uygulayacaktır.

Öğrencilerin rolü:

Yöntemler: bilgisayarla çalışmak, İnternet'i ve kaynaklarını kullanmak:

Okuduğunu anlama görevleri – bilgi arama, boşlukları doldurma.

Videoya dayalı dinlediğini anlama görevi - kapalı ve açık sorular, bilgilerin sırayla düzenlenmesi.

Konuşma/iletişim pratiği – tartışma (bir fikri paylaşma, gerekçe sunma, beyin fırtınası yapma).

Yazma alıştırmaları - Mayflower yolculuğundan kısa bir günlük yazma / Şükran Günü çizgi romanı tasarlama / Şükran Günü bulmacası oluşturma / Şükran Günü menüsü tasarlama.

Kelime pratiği: eşleştirme, boşlukları doldurma.

VR gözlük kullanımıyla sanal tura katılmak.

İnteraktif bir teste katılmak.

Öğrencilerin çalışmalarının sunumu (Mayflower yolculuğundan kısa bir günlük / Şükran Günü çizgi romanı / Şükran Günü bulmacası / Şükran Günü menüsü).

Araçlar ve Kaynaklar

10 adet QR kod tarayıcılı tablet (öğrenci sayısına bağlıdır), projektör, interaktif tahta, her öğrenci için kulaklık, VR gözlük, 3/4 dizüstü bilgisayar veya bilgisayar.

Öğrenme alanı

Öğrencilerin rahatça çalışabilmelerini sağlayacak büyüklükte, gerekli bilişim ekipmanlarıyla donatılmış bir oda.

Geleceğin Sınıfı Senaryo Açıklaması

Dersin başında öğrenciler her grupta 3'er kişilik 3/4 gruba ayrılacaktır. Her gruba bir bilgisayar ve 3 tablet içeren bir iş istasyonu ve görevleri gerçekleştirecekleri ağa erişim verilecek. Görevler 'Şükran Günü seçim panosunda' sunulur ve gruplara verilir. Her grup arka arkaya 3 görevi tamamlamalıdır (ortadaki kare herkes için zorunludur).

Görevlerin amacı dil becerilerini geliştirmek (dinleme ve okuma anlama, yazma ve iletişim becerileri, sözcük kümesini pekiştirmek ve genişletmek), Şükran Günü hakkındaki bilgileri derinleştirmek ve öğrencilerin BT becerilerini pratikte kullanmaktır. Ayrıca öğrenciler grup içinde çalışma ve işbirliği yapma becerisi kazanır ve öğrenme özerkliği geliştirir.

Görevleri tamamladıktan sonra öğrenciler sunulan materyale dayalı bir Şükran Günü testine katılırlar.

Öğrenme aktiviteleri

Isınma aktivitesi

IDersin başında öğretmen <https://pixabay.com/vectors/turkey-animal-pie-tongue-feathers-1456198/> komik bir hindi resmini gösterir ve öğrencilerden dersin konusunu tahmin etmelerini ister. Öğrencilerin doğru cevabının ("Şükran Günü") ardından öğrenciler, AnswerGarden uygulamasına fikirlerini yazarak "Şükran Günü" konulu çevrimiçi beyin fırtınasına katılırlar; <https://answergarden.ch/576847>

Öğrenciler çağrışımlarını bir ekranda görür ve karşılaştırırlar.

İşbirlikçi çalışma

Öğrenciler ders boyunca yerleşik takımlar halinde çalışırlar.

Gruplar halinde öğrenciler hangi görevi seçmek istediklerini tartışırlar ve birlikte karar verirler.

Dersin son aşamasında her grup çalışmalarının etkilerini sunar.

Soruşturma çalışması

Öğrenciler interaktif tahtadaki(<https://pickerwheel.com/tools/random-team-generator>) rastgele isim seçiciyle üç gruba ayrılır. Her gruba Şükran Günü Seçimi panosu ve talimatların bulunduğu bir tablet verilir.

Şükran Günü Seçim Panosu Seçilen 3 görevi tamamladıktan sonra ve dersin bitiminden önce öğrenciler, interaktif bir 'Şükran Günü sınavında' bilgilerini kontrol ederler.

*Hızlı bitirenler ek görevleri tamamlayabilir.

Uygulama çalışması:

Öğrenciler Şükran Günü Seçim Kurulunda seçilen 3 görevi yerine getirir (merkezdeki kare herkes için zorunludur):

Şükran Günü hikayesini izleyin - öğrenciler Şükran Günü ile ilgili en önemli gerçekleri anlatan bir video izlerler. İzlerken soruları yanıtlıyorlar ve materyale dayalı olarak bilgileri tamamlıyorlar.

Şükran Günü yemeklerini öğrenin - öğrenciler tipik Şükran Günü yemeklerinin resimlerini adlarıyla eşleştirir.

Okuyun ve tamamlayın - öğrenciler Şükran Günü ile ilgili metni okurlar ve boşlukları verilen kelimelerle doldururlar.

Mayflower VR rotasını keşfedin - öğrenciler kayıtlı bir rehber eşliğinde sanal bir Mayflower turuna çıkarlar. VR gözlüklerin kullanılması öğrencilerin sanki işin içindeymiş gibi hissetmelerini sağlayacaktır.

Neye minnettar olduğunuzu tartışın; öğrenciler gruplar halinde tartışıp fikirlerini paylaşırlar ve ardından fikirlerini kaydetmek için bir ses kayıt cihazı kullanırlar.

Şükran Günü çizgi romanı oluşturun - öğrenciler uygulamayı Şükran Günü tarihi, gelenekleri, yemekleri, kutlamaları vb. ile ilgili bir çizgi roman oluşturmak için kullanır.

Şükran Günü bulmacası oluşturun - öğrenciler uygulamayı Şükran Günü kelime dağarcığını kullanarak bir bulmaca oluşturmak için kullanır.

Hacıların yolculuğuna ilişkin bir seyahat günlüğü yazın - öğrenciler Hacıların yolculuğunu temel alan kısa bir günlük yazarlar (örn. 4-5 gün).

Şükran Günü menüsü tasarlayın - öğrenciler uygulamayı kullanarak tipik Şükran Günü yemeklerini içeren bir menü tasarlarlar.

Öğrenciler ders sırasında ne kadar öğrendiklerini öğrenmek için interaktif teste katılırlar.

İş üretmek

Öğrencilerden kendi seçimleri/tercihleri doğrultusunda belirtilen görevlerden birini gerçekleştirmeleri beklenir:

Hacıların yolculuğundan bir seyahat günlüğü

bir Şükran Günü çizgi romanı

Şükran Günü bulmacası

Şükran günü menüsü

Tartışma

Öğretmen, belirli bir egzersizi nasıl yapacaklarını bildiklerinden emin olmak için her egzersizi öğrencilerle tartışır.

Sunumlar

Öğrenciler yazılı ürünü (çizgi roman/bir bulmaca/bir günlük/bir menü) forumda sunacaklardır.

Değerlendirme ve geri bildirim

Değerlendirme iki şekilde gerçekleştirilecektir.

İlk olarak, dersin sonunda öğrenciler, Kahoot'tan bir özet ve grup halinde yarışma şeklinde çevrimiçi bir 'Şükran Günü sınavı' ile bilgilerini kontrol edecekler.

İkinci olarak, öğrencilerin çalışmaları bir öğretmen eşliğinde tartışılacaktır.

Öğrencilerden kısa bir değerlendirme anketi doldurarak ders ve en keyifli kısımlar hakkındaki görüşlerini paylaşmaları istenecektir:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSc1js_TVD9y4ezNnrA4nxAIDizKji26SW2UzYKYfnTKIsgaOw/viewform?usp=sf_link

AKDENİZ DİYETİ -Öğrenme Senaryosu

KONU: Akdeniz Diyeti **SINIF:** Ortaokul **YAKLAŞIMI:** İşbirlikçi Öğrenme, Laboratuvar Öğretimi, Akran Eğitimi.

SÜRE: 3 hafta

Özet: Bu ders okulun multimedya sınıfını kullanarak laboratuvar etkinliklerinin yapılması şeklinde planlanmıştır. Bu dersin ana konuları öğrencilere eğitici filmler ve multimedya sunumu yoluyla sunulmaktadır.

Öğrenciler, multimedya dijital bir çalışma üretmek için İşbirlikçi Öğrenme ve Akran Eğitimi gibi öğretim yöntemlerini kullanarak birlikte çalışacaklar.

Bu dersin amacı, öğrenciye laboratuvar deneyimi ve ders konuları hakkında öğrendikleri hakkında düşünmesi için ihtiyaç duyduğu tüm araçları vermenin yanı sıra, etkinlikleri gerçekleştirirken ve öğrenilen konuları yeniden işlerken problem çözme becerilerini geliştirmektir.

Dersin konusu bilim ve teknoloji gibi farklı disiplinleri disiplinlerarası bir bakış açısıyla içermektedir.

Öğrenme Hedefleri, Beceriler ve Yeterlilikler:

Beceriler ve Yeterlilikler: dijital vatandaşların becerileri referans çerçevesine göre - DigComp2.1:

- Bilgi ve veri okuryazarlığı (Sörf yapmak, araştırma yapmak ve verileri, bilgileri ve dijital içerikleri filtrelemek – Bilgileri ve dijital içerikleri tahmin etmek – Bilgileri ve dijital içerikleri yönetmek)
- İletişim ve ortak çalışma (Dijital teknolojiler aracılığıyla etkileşimde bulunmak – dijital teknolojiler aracılığıyla bilgi paylaşmak – dijital teknolojiler aracılığıyla vatandaşlığı uygulamak – Dijital teknolojiler aracılığıyla ortak çalışmak).
- Dijital içerik oluşturma (Dijital içerik geliştirme - dijital içeriği entegre etme ve yeniden işleme).
- Problem çözme (Teknik sorunları çözmek - Bireysel teknik ihtiyaçlar ve cevaplar - Dijital teknolojilerin yaratıcı kullanımı - Dijital beceri boşluklarını belirlemek).

Öğrenme hedefleri:

- Değerlendirmeleri ifade etmek ve çevreyi korumaya yönelik yararlı davranışlara ilham vermek amacıyla piyasada bulunan gıdalara ilişkin bilgilere ulaşmak için metinleri, tabloları veya etiketleri okuyun ve analiz edin. Doğru beslenme alışkanlıklarını bilin, yanlış olanları düzeltin;
- Yanlış beslenmenin zararlarından kaçınmak için daha lezzetli besinleri ve oranlarını seçebilmek;
- Doğrudan gözlem yoluyla problem çözme becerilerini kullanın;
- Çevreyi korumak için işbirliği yapın.

Öğrencilerin rolü:

Kullanılan öğretim yöntemlerine (İşbirlikçi Öğrenme, laboratuvar öğretimi, aktif arama ve Akran Eğitimi) göre öğrenci, okulun multimedya sınıfını ve 3 boyutlu grafik programını kullanarak dijital bir çalışma üreterek kendi bilgisini oluşturmanın merkezinde yer alır.

Araçlar ve Kaynaklar

Özellikle aşağıdakiler teknolojik kaynak olarak kullanılacaktır:

Multimedya sınıfı

Dijital Kart 3.0

Bilgisayar

3D grafik programları (Paint3D veya 3D Builder)

grafik programları (Google Presentazioni ve Canva)

Sanal sınıf (Google uzay çalışmasında Google Classroom)

Öğrenme alanı

Etkinlik, öğretmenler tarafından sınıfın Dijital Tahtasını kullanarak öğrencilere tanıtılır, ardından öğrenciler multimedya sınıfında çalışır.

Geleceğin Sınıfı Senaryo Açıklaması

Öğretmen konuya doğrudan bir yaklaşımla eğitim yolunu tanıtır. Konuyla ilgili metinleri okuyarak, eğitici film ve videoları izleyerek öğrencileri motive eder, ayrıca öğrencinin önerilen etkinliklere karşı merakını uyandırır. Ancak pratik aktiviteler sayesinde öğrenci konunun öneminin farkına varır.

Şimdi öğrencinin dijital bilgisinden yararlanarak dijital çalışmanın gerçekleştirilmesine geçiyoruz. Öğrenciler 4 küçük gruba ayrılır: Bir grubun, konuyla ilgili öğrenme deneyimine ilişkin yansımaları ortaya çıkarmak için bir özet video oluşturma görevi vardır; diğer 3 grup ise ortak çalışarak daha önce tartışılan tüm teorik kavramları somut olarak temsil eden bir 3 boyutlu multimedya çalışmasını gerçekleştirir.

Öğrenme aktiviteleri

Isınma aktivitesi

Öğretmen daha önce çalışılan gıda teknolojilerine göre beslenme eğitimini tanıtır. 2030 Gündemi'nin 17 Sürdürülebilir Kalkınma Hedefi'nden hareketle öğrencilerden "eğitim" ve "beslenme" kelimelerinin doğru kullanımı ve bu kelimelerle ilgili konular üzerinde düşünmeleri isteniyor.

Öğretmen daha sonra eğitici videolar ve multimedya sunumuyla desteklenerek "dengeli beslenme" kavramı üzerinde tartışır, dengeli beslenme ile insan sağlığı arasındaki bağlantıyı ve sağlıklı ve dengeli bir "yaşam tarzı" (diyet) ihtiyacını vurgular.

Bu noktada sınıf, herkesin kendi yaşam tarzını iyileştirmek için yapabileceği bireysel katkı üzerinde düşünmeye davet edilir.

Bu aktivite bir saat içinde gerçekleştirilecektir.

İşbirlikçi çalışma

Öğrenciler 4 küçük gruba ayrılır ve öğretmen tarafından verilen görevi yerine getirmek için işbirliği yaparak öğrenmeyi içselleştirmeye çalışırlar; Eğitimci olarak tanımlanan öğrenciler aynı zamanda görevleri başarmada zorluk yaşayan öğrencilere de rehberlik etmektedir.

Bu aktivite bir saat içinde gerçekleştirilecektir.

Soruşturma çalışması

Öğrenciler, verilen Dijital Kitabı kullanarak ve okul kütüphanesinde "Akdeniz Diyeti" ile ilgili bilgileri araştırır, ardından mühendis tarafından talep edilen bilgileri web üzerinde araştırırlar:

- Ergenlikte doğru beslenme nedir?
- Besin piramidinin yapısı ve özellikleri nedir?
- Akdeniz diyeti nedir ve karakteristik besinleri nelerdir?

Uygulama çalışması:

Küçük gruplara ayrılan öğrenciler, araştırmadan elde edilen bilgileri analiz ettikten sonra kullanarak bir multimedya projesi yürütürler.

Öğretmenin rehberliği ve koordinasyonu ile gruplar birbirleriyle karşı karşıya gelir ve yapılan farklı seçimler vurgulanır.

İş üretmek

Küçük gruplara ayrılan öğrenciler okulun multimedya bilgisayar sınıfında görevlendirilen multimedya çalışması üzerinde çalışırlar. Görevler aşağıdaki gibidir:

Besin piramidinin sağladığı şemayı kullanarak, diyetin temel özelliklerini temsil eden "Akdeniz Diyeti" hakkında özet bir eğitim videosu hazırlayın;

Uygun şekilde seçilmiş ve araştırılmış görselleri ve metni ekleyerek "Akdeniz Diyetinin 3 Boyutlu Besin Piramidi"ni oluşturun.

Bu aktivite haftada 2 saat toplam 4 saat gerçekleştirilecektir.

Tartışma

Öğrenciler bağımsız olarak karar verirler ve yapılan seçimleri tartışırlar, varsa hataları düzeltirler ve konu üzerinde yeniden araştırma yaparlar.

Sunumlar

Öğrenciler küçük gruplar halinde öğrenilen bilgiler, tutumlar, ilgi alanları ve çalışma projeleri, seçilen çalışma yöntemi ve yapılan çalışmalar temelinde öğretmenlerle ve sınıf arkadaşlarıyla iletişim kurarlar. Gerçekleştirilen laboratuvar deneyimleri üzerine düşünürler ve konunun sorunlarına ilişkin hipotezler ve yargılar formüle ederek eleştirel bir şekilde yansıtırlar.

Değerlendirme ve geri bildirim

Son olarak, bireysel grupların çalışmaları uygun şekilde hazırlanmış bir değerlendirme tablosu kullanılarak değerlendirilir. Nihai sonuca ve bu sonuca ulaşmak için yapılan tüm seçimlere dayalı olarak öğrencilere geri bildirim verilir.

LONDRA'YA SANAL BİR SEYAHAT -Öğrenme Senaryosu

KONU: Londra'ya sanal bir gezi **SINIF:** 6. **YAKLAŞIM:** disiplinler arası, işbirlikçi ve proje tabanlı ders ve teknoloji **SÜRE:** 90 dk

Özet: Bu derste kullanılan ana eğilim, disiplinler arası bir yaklaşımla proje tabanlı öğrenmeye dayanmaktadır. Konu, İngilizce öğrenimini, eleştirel düşünmeyi, kültürel bilgiyi ve işbirlikçi çalışmayı birleştirir. Her şeyden önce dersin etkinlikleri, internet, VR gözlük, 3D yazıcı, tablet, interaktif beyaz tahta ve eğitim uygulamalarının kullanımı yoluyla öğrencilerin BT becerilerini geliştirir. Ders sırasında öğrenciler Londra çevresinde sanal bir tura katılırlar. 3 takım halinde 6 öğrenme istasyonunda farklı görevleri yerine getiriyorlar. Sonuç olarak, nihai üretken çalışmayı gerçekleştirebilir ve bunu diğerlerinin arasında sunabilirler.

Öğrenme Hedefleri, Beceriler ve Yeterlilikler:

- Öğrenciler, modern teknolojileri kullanarak çeşitli bilgi kaynaklarındaki (otantik materyaller) bilgileri bağımsız olarak arayabilecek ve seçebileceklerdir.
- Belirli bir konu (e-posta) hakkında yararlı metinler yazma ve tipik günlük durumlarda iletişim kurma becerilerini geliştireceklerdir.
- Öğrenciler Londra hakkındaki bilgilerini derinleştirecekler - Londra'daki seçilmiş anıtları ve ilgi çekici yerleri tanımlayabilecek, adlandırabilecek ve kısaca tanımlayabilecekler.
- Grup çalışması sonucunda öğrenciler karşılıklı saygı atmosferinde ifadeleri doğru ve mantıklı bir şekilde formüle etme becerisini geliştireceklerdir.

- Öğrenciler hedefe ulaşmak için farklı alanlardaki bilgi ve becerileri birleştirebileceklerdir.
- Öğrenciler bilişsel meraklarını geliştirme fırsatına sahip olacaklar,

Öğrenme Etkinlikleri: öğrencileri proje çalışmasına dahil edecektir.

Yöntemler: İnterneti kullanarak bilgisayar ve etkileşimli beyaz tahtayla çalışmak:

Okuduğunu anlama görevleri - bilgi arama, metne dayalı sorular sorma ve cevaplama, etkileşimli bir sınava katılma,

Dinlediğini anlama görevleri - bilgileri sıraya koyma, bir resmi etiketleme,

Konuşma/iletişim pratiği - bilgi isteme (bilet satın alma, hediyelik eşya alışverişi, şehirde dolaşma - yol tarifleri),

Yazma alıştırmaları - Londra'da seçilen yerin açıklamasını içeren bir e-posta yazmak, selam göndermek,

- VR gözlük kullanarak kültürel filmler izlemek ve sanal tur yapmak - harita üzerinde yerleri işaretlemek, cümlelerdeki boşlukları
- tamamlamak, Londra'dan bir hediyelik eşya tasarlamak ve 3D basmak,
- Öğrencilerin çalışmalarının sunumu: QR rozetleri ve diğer ekiplere yanıt e- postası.

Araçlar ve Kaynaklar

- 3 tablet, interaktif tahta, VR gözlük,
- 3 dizüstü bilgisayar veya 3 bilgisayar, 3D yazıcı

Öğrenme alanı

Öğrencilerin rahat çalışabilmelerini ve özgürce hareket edebilmelerini sağlayacak büyüklükte, gerekli bilişim ekipmanlarıyla donatılmış bir oda.

Geleceğin Sınıfı Senaryo Açıklaması

Dersin başında öğrenciler her grupta 3 - 4 kişilik üç gruba ayrılacaktır. Her gruba görevleri yerine getirecekleri bir tablet verilecektir. Görevler 6 öğrenme istasyonunda olacak ve QR kodlarında gizlenmiş talimatları içerecek. Her grup tüm görevleri tamamlamalıdır. Her bir görevi tamamlamaları karşılığında gruplara, alıştırmaların tamamlandığına dair onay olarak sanal rozetler verilecek. Görevlerin amacı dil becerilerini geliştirmek (dinleme ve okuma anlama, yazma ve iletişim becerileri, sözcük kümesini pekiştirmek ve genişletmek), Londra bilgisini derinleştirmek ve öğrencilerin BT becerilerini pratikte kullanmaktır. Ayrıca öğrenciler grup içinde çalışma ve işbirliği yapma becerisi kazanırlar.

Öğrenme aktiviteleri

Isınma aktivitesi

Dersin başında öğretmen konuyu ve dersin ana amaçlarını sunar. Öğrenciler turist olacak ve Londra'nın muhteşem yerleri hakkında bilgi edinecekler. Isınma etkinliği Londra'nın en popüler sembollerinin yer aldığı bir hafıza oyunudur. (flippity hafıza oyunu <https://www.flippity.net/mg.php?k=13CAsmTPAYKZqzkFbPTTLsNcfmST3ncpTJbKgZsNPUVg>)

İşbirlikçi çalışma

Öğrenciler ders boyunca yerleşik takımlar halinde çalışırlar. Dersin son aşamasında her 3 grup arasında sanal yazılı iletişim yoluyla etkileşim kurulur.

Soruşturma çalışması

1.Öğrenciler interaktif tahtada rastgele isim seçilerek üç gruba ayrılacaktır.

<https://www.flippity.net/RandomNamePicker.htm>

2. Her gruba talimatların yer aldığı bir tablet verilir. Her görevi tamamladıktan sonra öğrenciler QR kodunun içine gizlenecek bir rozet kazanacaklar.

Uygulama alıřması:

Öğrenciler her istasyonda görevleri yerine getirir:

Yağmurlu bir rehberli tur İstasyonu - Öğrenciler bir tur rehberini dinler ve önemli yerlerin ve yerlerin adlarını kayıta göründükleri sıraya göre koyarlar.

Londra Ulaşım İstasyonu - Öğrencilerin seyahatle ilgili verilen ifadeleri ve soruları tercüme etmeleri ve ardından cevapları <http://projectbritain.com/london/index.htm> adresinde bulmaları gerekir.

Londra Sanal Tur İstasyonu - Öğrenciler kayıtlı bir rehber eşliğinde sanal bir Londra turuna çıkarlar. VR gözlük kullanımı öğrencilerin kendilerini gerçekten Londra'daymış gibi hissetmelerini sağlayacaktır. Öğrenciler bu kısa geziden sonra öğrendikleri yerleri sanal harita üzerinde işaretlemelidir.

Önemli Yerler İstasyonu - Öğrenciler <http://projectbritain.com/london/index.htm> adresinde açıklanan seçilmiş Londra yer işaretleri hakkında ayrıntılı bilgi edinecekler.

Daha sonra ne kadar öğrendiklerini öğrenmek için interaktif teste katılırlar.

Mağazalar ve Marketler İstasyonu - Öğrenciler Londra'nın en ünlü mağazalarını ve pazarlarını gösteren bir video izlerler. Daha sonra diyalogu tamamlarlar, sorular sorarlar ve izledikleri materyale göre bilgileri tamamlarlar. Bu görevi tamamladıktan sonra bir rozet ve Londra'dan seçtikleri 3D baskılı bir hediyelik eşyayı basma fırsatı alıyorlar.

İř üretmek

Öğrencilerin, sanal gezi sırasında ziyaret edilen en muhteşem yerin açıklamasını içeren bir e-postayı diğer gruplara yazmaları gerekiyor. Diğer gruplardan mekanın adını tahmin etmeleri ve internette görselini bulmaları bekleniyor. Daha sonra resmi yanıt e-postası olarak selamlarla birlikte gönderirler.

Tartışma

Öğretmen, belirli bir egzersizi nasıl yapacaklarını bildiklerinden emin olmak için her egzersizi öğrencilerle tartışır.

Sunumlar

Öğrenciler bu görseli diğer gruplara gönderdikleri selamlarla birlikte sunacaklar. Ayrıca rozetlerini göstererek tüm görevlerin tamamlandığını teyit edeceklerdir. Sunumun son bölümünde ise 3D baskılı hediyelik eşyalar yer alacak.

Değerlendirme ve geri bildirim

Değerlendirme, ekteki değerlendirme araçlarına göre gerçekleştirilecektir. Derse başlamadan önce her öğrenci için projenin hedefi olan bireysel yeterliliklerin başlangıç düzeyi ve beklenti düzeyi belirlenecektir. Projenin tamamlanmasının ardından öğrencilerin bilgi ve beceri kazanımları, bireysel STEAM bileşenleri ve projenin çekiciliği açısından test edilecektir.

Referanslar

- Siemczuk, Beata. 2021. Çağdaş eğitim alanında öğretmenin rolü ve görevleri, Okul – Meslek – İş. (doi:10.34767/SZP.2021.01.03 ISSN 2082-6087).
- Denek, Kazimierz. 2005. İyi eğitime doğru. Toruń - Leszno.
- Rożek, Tomasz. 2022. Eğitim – fırsatlar mı yoksa tehditler mi? Varşova: Nowa Dönemi Yayınları. (<https://www.youtube.com/watch?v=C4M8sNgIJgE>) (erişim tarihi: 01 Aralık 2022).
- Niemczuk-Kobosko, M. 2022. Öğrencilere nasıl ilham verilir ve yaratıcılıkları nasıl teşvik edilir? Varşova: Nowa Dönemi Yayınları. (<https://www.youtube.com/watch?v=H2snZCLah7o&t=202s>) (erişim tarihi: 11 Aralık 2022).
- Mak, Justyna. 2022. Ters çevrilmiş ders – ilhamlar. Varşova: Nowa Dönemi Yayınları. (<https://www.youtube.com/watch?v=x0854qr9EGw>) (erişim tarihi 11 Aralık 2022).
- Tomaszewska, A. (2009). 21. yüzyılın öğretmeni, içinde: E. Przygońska ve I. Chmielewska (eds.), Öğretmenler günümüzün zorluklarıyla yüzleşiyor. Deneyimler – araştırma – kavramlar. Łódź: WSH-E, 177-184.
- <https://www.edunews.pl/> <https://www.etoninstitute.com/blog/the-7-roles-of-a-teacher-in-the-21st-century>
- <https://www.slideshare.net/jostmedjos/twenty-first-century-teaching-strategies-for-secondary-school-teachers?>
- <https://lekcjaenter.pl/blog/co-ma-wplyw-na-uczenie-sie-niczy-jak-dzialac-by-dac-uczniom-szansę-aktywnie-sie-uczyc>
- <https://www.slideshare.net/SadiaSadiq/peer-teaching-237664128>
-



TEŞEKKÜR EDERİZ!

Bu Kılavuz FCL proje ekibi tarafından oluşturulmuştur. Dünyanın her yerindeki öğretmenler ve eğitimciler için ücretsiz bir kaynak olarak sunulmaktadır. Değerli eleştirmenlerinizi her zaman çalışmalarımızı geliştirmenin bir yolu olarak gördüğümüz için bunu sınıflarınızda kullanın ve geri bildirimlerinizi bizimle paylaşmayı unutmayın.



<https://fcl-erasmus.eu/>



Bu çalışma CC BY-NC-SA 4.0 kapsamında lisanslanmıştır.

Bu lisansın bir kopyasını görüntülemek için <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> adresini ziyaret edin.