

Dijital eğitimde MEÖ için profesyonel gelişim Devam ediyor



COVET

Modül 2: Mesleki Eğitim ve Öğretim Öğretmenleri için E-Öğrenme Ünite 2.1: E-Öğrenme Ortamını Keşfetme



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Avrupa Komisyonu'nun bu yayının hazırlanmasına verdiği destek, sadece yazarların görüşlerini yansıtan içeriğin onaylandığı anlamına gelmez ve Komisyon burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

Bu eğitim materyali, aşağıdaki programın bir parçasıdır
Sürekli Mesleki Gelişim (CPD) eğitim programı:
Mesleki Eğitim ve Öğretimde Dijital Eğitim Sunumu.

Eğitim programının tamamına şu adresten ulaşabilirsiniz: <https://www.covet-project.eu/>

Modül 2: Mesleki Eğitim ve Öğretim

Öğretmenleri için E-Öğrenme

Ünite 2.1: E-Öğrenme Ortamını Keşfetme



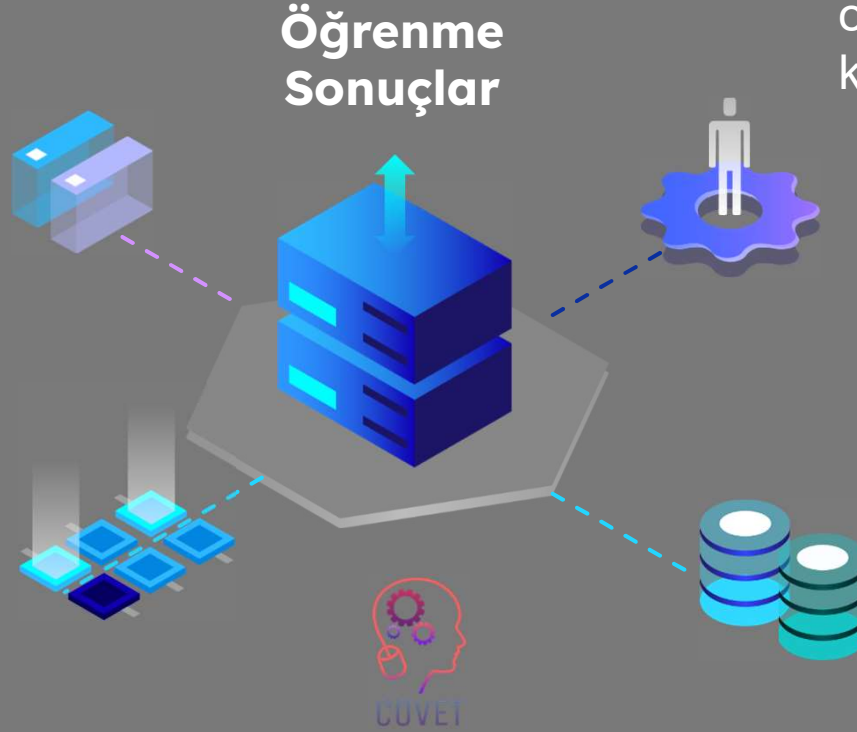
Bu Ünitein sonunda şunları yapabileceksiniz:

...e-öğrenmenin ne olduğunu anlamak.

...e-öğrenmenin farklı olanaklarını keşfetmek.

...e-öğrenme kurslarının farklı unsurlarını analiz etmek.

...sağlanan içeriği ihtiyaçlarınıza göre uyarlayın.





İkinci bölüm, konunun derinlemesine incelenmesini, önerilerin, fikirlerin ve keşfedilecek daha fazla detayın toplanmasını temsil etmektedir.



Üçüncü bölüm, internette gezinme konusuna odaklanan videolar, tanıklıklar, yazılı belgeler, karikatürler vb. içeren bir derlemedir.



İlk bölüm, Ünitenin anahtar kelimelerinin analizi ve açıklayıcı kısa bir metin aracılığıyla ana konuya odaklanmaktadır.

Her Birim 4 parçadan oluşur



Dördüncü bölüm, kendinizi test edebileceğiniz ve öğrendiklerinizi yansıtabileceğiniz bir test bölümüdür.



Birimin İeriđi

- E-renme nedir?
- E-renme kurslarının farklı unsurları.
- Profesyonel ortamınıza en uygun olanı bulmak için farklı e-renme biçimlerini keşfedin.



E-öğrenme nedir?

Uzaktan eğitim olarak da bilinen e-öğrenme, kaynakların ve hizmetlerin kullanımını ve bireyler arasındaki uzaktan alışverişi ve işbirliğini geliştirmek amacıyla teknolojinin ve web'in öğrenme amaçlı kullanımını ifade eder.

Kültürümüz bilgi merkezli olma eğilimindedir. Genellikle belirli bir konuda daha fazla bilgi olursa işlerin daha iyi gideceğini düşünürüz. Açıkçası, bilgi öğrenme için önemlidir, ancak öğrenme sürecinin yalnızca bir parçasıdır.

Bu nedenle, e-öğrenme hakkında konuştuğumuzda, bilgiye dayanan ancak aynı zamanda teknoloji aracılı bir öğretim yolunda öğrenme sürecindeki katılımcılar arasında etkileşimi içeren bir dizi eğitim yolunu kastediyoruz. E-öğrenmeyi sadece bir dizi bilgi içeren çevrimiçi bir platform olarak düşünmek bir hatadır.



E-öğrenme nedir?

Son zamanlarda, Covid 19 sayesinde hepimiz uzaktan eğitime daha aşina hale geldik. Hepimiz, doğrudan ya da değil, bir uzaktan eğitim deneyimine dahil olduk.

Acil durumdan inovasyona geçiş kısadır ve genellikle en zor durumlarda daha önce keşfedilmemiş fırsatlar ortaya çıkar.



E-öğrenme nedir?

Peki e-öğrenme tam olarak nedir ve eğitim için bu yöntemi kullanmanın avantajları nelerdir?

E-öğrenme dünyası uzaktan eğitim için pek çok araç sunmaktadır: Öğrenme Yönetim Sistemleri (LMS) platformları, web seminerleri, çevrimiçi değerlendirme araçları, eğitim yönetimi, öğretmenler/öğrenciler ve öğrenciler/öğrenciler arasında sosyalleşme ve bilgi alışverişi için araçlar, mobil ve mikro e-öğrenme ve hatta öğrenme amaçlı sanal gerçeklik.

E-öğrenme, öğretmen liderliğindeki eğitim kurslarına özgü olarak, öğrenciler için zaman ve katılım kısıtlamalarının olmamasıyla karakterize edilir.

Bu, öğrencinin ihtiyaç duyduğu her zaman ve her yerden içeriği kullanma imkanı sayesinde eğitime ayrılan sürenin yaklaşık yarısından tasarruf edilmesini sağlar. Buna ek olarak, içerik her zaman çevrimiçi olarak mevcut olduğundan, kullanıcı bunu birden fazla çalışma oturumunda kullanabilir ve öğrenme için gerekli zamanı uyarlayabilir.



E-öğrenme nedir?

E-öğrenme lehine olan diğer noktalar şunlardır:

- Kolaylaştırılmış eğitim izleme: LMS ihtiyacımız olan tüm bilgileri toplar.
- İçeriğin daha hızlı güncellenmesi: Bir içeriği değiştirmek isterseniz, tek yapmanız gereken birkaç tıklama ile kursu güncellemektir. Ek olarak, içerik son derece özelleştirilebilir.
- Daha geniş kapsama alanı: İnternet bağlantısı olan herkes eğitim alabilir.
- Kullanıcı tarafından öğrenmenin kişiselleştirilmesi imkanı: Anlamadığım bir şey varsa, dersi gözden geçirmeye, bir alıştırmaı yeniden yapmaya, elimdeki materyalle daha derine inmeye karar verebilirim.

Elbette e-öğrenmenin dezavantajları da vardır, örneğin öğretmen ve diğer öğrencilerle fiziksel bir ilişkinin olmaması, bu da öğrenme motivasyonunu etkileyebilir.



Farklı e-öğrenme türleri

Bilgisayar Yönetimli Öğrenme (CML) bilgi veritabanları aracılığıyla çalışır. Bu veri tabanları, öğrencinin öğrenmesi gereken bilgi parçalarını ve sistemin her öğrencinin tercihlerine göre bireyselleştirilmesini sağlayan birkaç derecelendirme kriterini içerir.

Bilgisayar Destekli Öğretim (CAI), bilgisayarları geleneksel öğretimle birlikte kullanan bir başka e-öğrenme türüdür. Öğrenmeyi geliştirmek için metin, grafik, ses ve video gibi çoklu ortamların bir kombinasyonunu kullanır.

Senkron Çevrimiçi Öğrenme, öğrenci gruplarının dünyanın herhangi bir yerinden aynı anda bir öğrenme faaliyetine hep birlikte katılmasına olanak tanır.

Eşzamansız Çevrimiçi Öğrenimde, öğrenci grupları birbirlerinden bağımsız olarak, farklı zamanlarda ve yerlerde, gerçek zamanlı iletişim gerçekleşmeden çalışırlar.



Farklı e-öğrenme türleri

Uyarlanabilir E-Öğrenme. Öğrenci performansı, hedefleri, yetenekleri, becerileri ve özellikleri gibi bir dizi parametreyi dikkate alan uyarlanabilir e-öğrenme araçları, eğitimin her zamankinden daha bireysel ve öğrenci merkezli hale gelmesini sağlar.

Doğrusal E-Öğrenme. Eğitim materyallerinin televizyon ve radyo programları aracılığıyla öğrencilere gönderilmesi doğrusal e-öğrenmenin klasik örnekleridir.

İnteraktif Çevrimiçi Öğrenme, gönderenlerin alıcı olmasına ve bunun tersinin de geçerli olmasına olanak tanır

Bireysel Çevrimiçi Öğrenme, materyalin öğrenci merkezli olmasından ziyade öğrenme hedeflerine ulaşmaya katılan öğrenci sayısını ifade eder.

İşbirliğine Dayalı Çevrimiçi Öğrenme. Öğrenciler, ortak öğrenme hedeflerine ulaşmak için birlikte çalışmalı ve ekip çalışması yapmalıdır.

Bu [bağlantıdan](#) daha fazla bilgi edinin



“

İnsanları öğrenmeye değil, öğrenmeyi
insanlara götürmeliyiz.”

- Elliot Masie



İlginç kaynaklar



Çevrimiçi öğrenim akademiyi iyi yönde değiştirebilir. Tyler DeWitt



Öğrenme yönetim sistemleri listesi. Wikipedi



E-Öğrenmenin En Büyük 10 Dezavantajı (çözümleriyle birlikte!)



Çevrimiçi eğitim şirketleri pandemiye sınıf eğitimini ele geçirmek için nasıl kullanıyor?

2022'nin En İyi e-Öğrenim Trendleri ve Öngörülleri



Çevrimiçi yükseköğretim için yeni bir çığta belirlemek



“

“Çevrimiçi öğrenme bir sonraki büyük şey değil, şu andaki büyük şey.”

- Donna J. Abernathy



E-öğrenme kurslarının farklı unsurlarını analiz edebilme;

Çevrimiçi bir öğrenme ortamı yaratmak, içerikleri dijital içeriklere dönüştürmek ve bunları ağ üzerinde teknolojik bir alanda yayınlamak anlamına gelmez. Aksine, ağa bağlı bir öğretme-öğrenme ortamını oluşturan tüm makro unsurları, geleneksel öğretim ortamlarını da dikkate alarak, verimli ve etkili bir şekilde entegre ederek tasarlamak gerekir. Daha sonra, e-öğrenme standartlarını destekleyen, arkasında bir destek topluluğu olan ve sürekli güncellenen geçerli yazma sistemlerinde, ağ üzerinde teşvik edilecek öğretim durumlarına uygun özel yazılım araçlarının kullanılması gerekir.



Bir e-öğrenme kursunun özellikleri nelerdir?

Hedef grup ve amaçlar

Kursu kimin alacağını belirleyin, öğrenci hangi durumlarda kurs içeriğine ihtiyaç duyacak? Kurstan sonra öğrenci ne yapabilmelidir? Öğrenci kurs sırasında yapılan faaliyetleri uygulamaya koyabilir mi? Bu, öğrencinin ihtiyaçlarıyla ilgili ve gelecekte karşılaşacakları karar türleri için anlamlı bir içerik oluşturmanıza yardımcı olacaktır.

Kolay ve anında gezinme

Bir e-Öğrenim kursu, kullanıcıların kurs içeriğinde rahatça gezinmesine yardımcı olacak kolay bir arayüze sahip olmalıdır. Fikirler ve içerikler mantıklı bir şekilde düzenlenmelidir, ancak navigasyon simgelerinin iyi yerleştirilmiş ve kullanıcılar tarafından görülebilir olması önemlidir. Navigasyon, öğrencilerin ilerlemelerini görmelerine ve geçmiş, şimdiki ve gelecekteki modüller arasında geçiş yapmalarına izin vermelidir.



001



CVET

Bir e-öğrenme kursunun özellikleri nelerdir?

Pozitif ve çok resmi olmayan bir dil

Katılımcının eğitim sırasında kendini rahat hissetmesine ve öğrencilerin öğrendiklerinden tatmin olmasına yardımcı olacak destekleyici bir dil kullanmak da önemlidir.

Etkileşim

Bir e-öğrenme kursunda interaktivite esastır. Etkileşim, kullanıcılara öğrendiklerini potansiyel gerçek iş senaryolarında uygulamaya koyma fırsatı verir. Bu, öğrencilere kurs sırasında düzenli aralıklarla sınavlar veya simülasyonlar verilerek yapılabilir. Aktivite tamamlandıktan sonra kullanıcıların cevaplarını değerlendirmek ve yapılanlar hakkında geri bildirim vermek mümkündür. Öğrenci yanlış bir karar verdiyse, eğitmen hatanın nedenini belirterek ve öğrenciyi doğru eyleme yönlendirerek devreye girebilir.



001

011

010



Bir e-öğrenme kursunun özellikleri nelerdir?

Tasarım

İçerik ne kadar iyi olursa olsun, tasarım iyi değilse öğrencileriniz sıkılacak ve ilgisizleşecektir. İyi tasarım; resimler, renkler ve tablolar gibi doğru görsel unsurların kullanılması anlamına gelir. Baştan sona tek tip grafikler, yazı tipleri ve renkler kullanın.

İlerlemeyi takip edin

Öğrencilerinizin ilerlemesini takip edemediğiniz bir kurs hiçbir işe yaramayacaktır. Bir Öğrenme Yönetim Sistemi (LMS), kurs katılımcılarınızın ilerlemesini izlemenize yardımcı olacaktır.





E-öğrenme tasarımının perde arkası: profesyonel figürler

Kurs tasarımı çok özel bir disiplin olan öğretim tasarımıdır ve belirli E-öğrenme uzmanları tarafından gerçekleştirilir. Bunlar, özel eğitim kursları oluşturmak için konu uzmanları ve platform geliştiricileri ile birlikte çalışan eğitim tasarımcıdır. Genellikle E-öğrenme kursları oluşturanlar eğitmen veya öğretmen değildir.

Gerçekte, bir E-öğrenme sürecinde, daha önce bahsedilenlerin yanı sıra, örneğin birçok başka profesyonel figür de yer alabilir:

- Proje yöneticileri
- İçerik geliştiriciler
- Multimedya geliştiricileri
- Kullanıcı deneyimi uzmanları
- Yardım masası operatörleri

Tüm bu profesyoneller, kullanıcı için mümkün olduğunca ilgi çekici ve teşvik edici uzaktan eğitim kursları oluşturmak için birlikte çalışır. Bu bağlantıdan daha fazla bilgi edinin.



“

“İnsanları gözyaşlarına boğmayan, bunun yerine yeni bir beceri öğrenmeleri, belirli bir davranışlarını değiştirmeleri veya performanslarını artırmaları için onlara ilham veren ve motive eden e-Öğrenim kursları hazırlama taahhüdünde bulunmanın ve işinize tutkuyla bağlanmanın zamanı geldi.”

- Cammy Bean



İlginç kaynaklar



Doğru e-Öğrenim
Yöntemlerini
Seçmek: Faktörler
ve Unsurlar



E-learning Heros'tan Bir E-Öğrenme
Kursunun Temel Unsurları



Çevrimiçi Öğrenme Çağı |
Niema Moshiri | TEDxUCSD



4 E-öğrenme için öğretim tasarımı
hakkında bilmeniz gerekenler. Tim Slade



“

“e-Öğrenim öylece “gerçekleşmez”! Dikkatli bir
planlama ve uygulama gerektirir.”

- Anonim



Mesleki bağlamınıza en uygun olanı bulmak için farklı e-öğrenme biçimlerini keşfedin.

Daha önce de belirtildiği gibi, e-öğrenme sadece bir dağıtım platformu aracılığıyla bir kurs veya içerik sunmakla ilgili değildir.

Başlamak için kilit unsur, öğrenci merkezli öğrenme kavramıdır, yani fikir, öğrencileri sadece 'kullanıcılardan' kendi öğrenme yolculuklarının yaratıcılarına dönüştürmektir.

Öğrenciler, farklı öğrenme sürelerine saygı göstererek kursları kendi ihtiyaçlarına göre yönetmeye ve kendi öğrenmelerini geliştirmeye teşvik edilmelidir.

*Popüler e-öğrenme platformlarının yanı sıra,
e-öğrenmenin şu anda yöneldiği trendler nelerdir?*

Bazı örnekler görelim



Mobil öğrenme ve mikro öğrenme

Mobil cihazların son on yılda hayatımızda oynadığı merkezi rolü size açıklamamıza gerek yok. Mobil Öğrenme ya da M-Öğrenme hakkında konuşuyoruz. Nedir bu konu? Mobil Öğrenme, eğitim içeriğine mobil cihazlar (akıllı telefonlar veya tabletler) aracılığıyla erişmenin bir yoludur. Sadece ofis veya okul içinde değil, aynı zamanda evden, belki de koltuktan, seyahat ederken, 'kanonik olmayan' zamanlarda, günlerimiz bize izin verdiğinde her yerde öğrenebilmeliyiz. O halde Mobil Uygulama ile kullanıcılar artık İnternet erişimine bağlı olmak zorunda değiller, aynı zamanda bağlantı yeniden kurulduğunda ilerlemeyi senkronize etme ve LMS'deki eğitimi takip etme yeteneğini kaybetmeden çevrimdışı olarak da eğitim alabilirler.



Cep telefonları sayesinde eğitim herhangi bir bağlamda gerçekleşebilir ve bu, e-öğrenme alanında son zamanlarda ortaya çıkan başka bir fikirle bağlantılıdır: mikro-öğrenme.

Mikro-öğrenme, bilişsel aşırı yüklenmeyi azaltmak için içeriğin azaltıldığı ve 'haplar' halinde özetlendiği öğrenci merkezli bir öğretim stratejisidir. Mikro öğrenme ile konuları temalı bloklar halinde yoğunlaştırmak ve bunları alıntılar, kısa filmler, diyagramlar ve aynı zamanda öğrencilere kendi cihazlarında yönlendirilen kısa sorular şeklinde sunmak mümkündür.



Oyunlaştırma: çünkü oynayarak öğreniriz

Oyunlaştırma, izleyiciyi çekmek ve ilgisini çekmek için oyun dışı etkinliklerde oyun mekaniğinin kullanılmasıdır. 'Pokemon Go' buna bir örnektir: insanlar sanal Pokemon yakalamak için bir uygulama kullanarak yürüyüşlerini 'oyunlaştırmışlardır'.

Oyunlaştırmanın dört temel unsuru vardır:

- Bir kişinin kazanmak için neyi başarması gerektiğini ortaya koyan bir meydan okuma veya hedef.
- Hedefe ulaşmak için aşılması gereken engeller veya engeller.
- Kullanıcıların engelleri ve hedefleri aştıklarında aldıkları ödüller.
- Kullanıcının oyunla etkileşimini tanımlayan oyun kuralları.

Oyunların özünü (eğlence, oyun, yaratıcılık ve meydan okuma) alan ve bunu sadece eğlence yerine eğitim hedeflerine uygulayan bu kavram, hedeflerin kendisini daha eğlenceli hale getirir. Oyunlaştırma sadece katılımı artırmakla kalmaz, aynı zamanda öğrenmenin kalıcılığını da teşvik eder.



e-Öğrenim için oyunlaştırma araçları

İşte derslerinizde oyunlaştırmayı uygulamanın bazı basit yolları.

Rozetler. "En iyi" olarak kabul edilmek için, öğrencilerin farklı etkinlikleri tamamlarken mümkün olduğunca çok rozet kazanmaları gerekecektir.

Puanlar ve Liderlik Tabloları. Rozetle birlikte kullanıcıya verilebilecek herhangi bir sayıda puan vererek rozetlere daha fazla değer katabilirsiniz. Bu puanları, sağlıklı bir rekabet yaratan bir ödül programı veya lig tabloları oluşturmak için kullanabilirsiniz. Lider tabloları, platformda en çok puana sahip kullanıcıları göstererek şirket içi yarışmaları kolaylaştırır!

Ödüller. Kullanıcılarınızı puan ve rozet toplamaya daha fazla teşvik etmek için, belirli hedeflere ulaştıktan sonra açılacak ödüller oluşturun.

Yarışmalar. Kullanıcıları teşvik etmek ve onları eğitim programlarınıza etkin bir şekilde dahil etmek için platformunuzda yarışmalar da düzenleyebilirsiniz, örneğin belirli bir süre içinde ulaşılması gereken hedefler belirleyerek.





En İyi Oyunlaştırma Öğrenme Yönetim Sistemleri

Oyunlaştırma, herkesin değişim yönetimini ilgi çekici bir şekilde karşılamasına yardımcı olabilir. e-Öğrenim Endüstrisi, size yardımcı olacak en iyi oyunlaştırma LMS yazılımını belirlemek için çok sayıda araştırma ve test yaptı.

Oyunlaştırma Öğrenme Yönetim Sistemleri hakkında daha fazla bilgiyi bu [bağlantıda bulabilirsiniz](#)



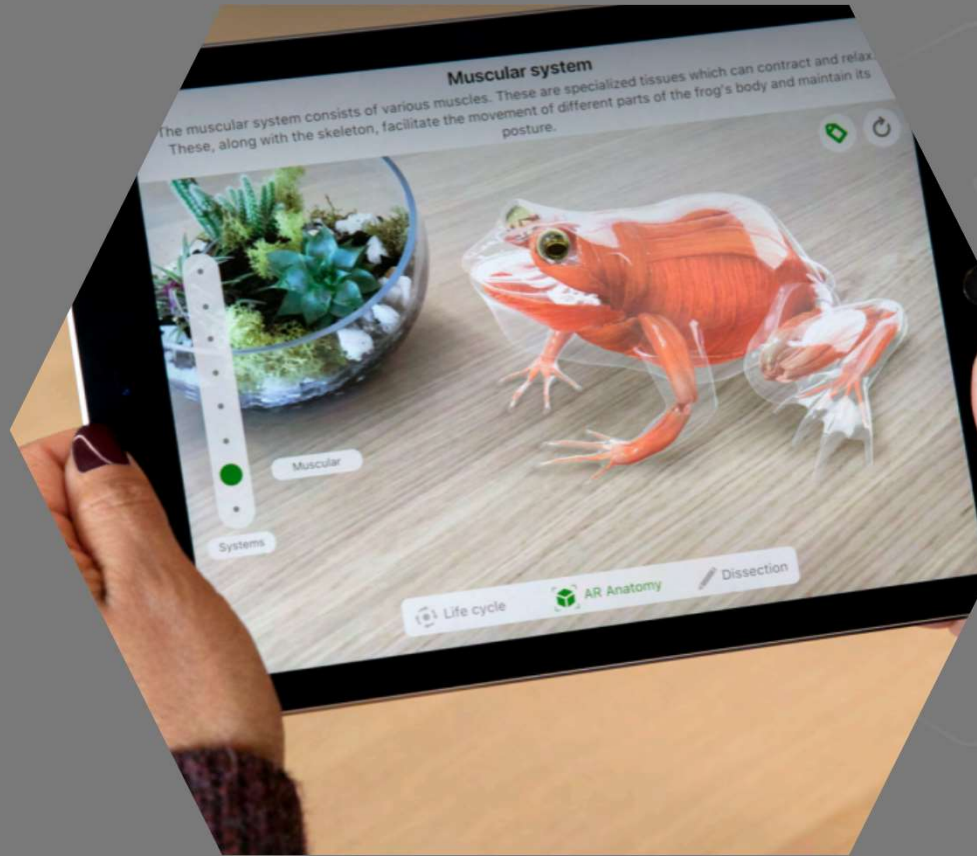
E-Öğrenimde Yapay Zeka (AI), Sanal Gerçeklik (VR): gelecek şimdi

Son yıllarda artırılmış gerçeklik, e-öğrenme sektörüne eğitim ve öğretim için mükemmel bir araç olabileceğini kanıtıyor. Artırılmış gerçeklik, bir cihaz aracılığıyla erişilebilen sesler, görüntüler, metinler ve videolar aracılığıyla insan deneyimini geliştirir. Bu şekilde, çok çeşitli alanlarda öğrenmeyi ve kalıcılığı artırır.

E-Öğrenme alanında yapay zeka birçok olanak sunmaktadır ve uzaktan eğitim sektörü bu araçlardan faydalanabilir. İnsanların cihazlar (Sanal Gerçeklik) kullanarak etkileşimde bulunduğu 3 boyutlu bir ortama yerleştirilmesi, belirli eğitim türleri için çok yardımcı olabilir.

Sanal gerçekliğin gücü simülasyondur. Sanal gerçekliğin daha fazla sürükleyiciliği ve etkileşimi, öğrencilerin herhangi bir risk olmadan bir 'sahneye' girmelerini sağlar. Öğrencilerimizi bir acil servisin 'içine', Birinci Dünya Savaşı'ndaki bir savaşın ortasına ya da Mars'a götürmenin ne kadar faydalı olabileceğini bir düşünün.





001

011

010



“

“Öğrenciler sadece sınıfta oturup öğretmenlerini dinleyerek, önceden hazırlanmış ödevleri ezberleyerek ve cevapları tükürerek pek bir şey öğrenemezler. Öğrendikleri hakkında konuşmalı, yansıtıcı bir şekilde yazmalı, geçmiş deneyimleriyle ilişkilendirmeli ve günlük yaşamlarına uygulamalıdır. Öğrendiklerini kendilerinin bir parçası haline getirmelidirler.”

- Arthur W. Chickering ve Stephen C. Ehrmann



İlginç kaynaklar



Dijital Çağ için
Eğitimi Yeniden
Keşfetmek. David
Middelbeck



Kişiselleştirilmiş öğrenme ile daha iyi
öğrenme deneyimleri nasıl oluşturulur?



Çevrimiçi Öğrenme Çağı ||
TEDxUCSD



E-öğrenme metodolojileri ve iyi uygulamalar. FAO
elearning Academy'den e-öğrenme çözümleri
tasarlamak ve sunmak için bir rehber



“

“e-Öğrenim deęiřiyor. Yeni modellerin, yeni teknolojilerin ve tasarımların ortaya çıktığını göreceğiz. Bu yüzden “e”yi bırakalım - ya da en azından ona yeni ve daha geniş bir tanım verelim.”

- Elliot Masie



Kendinizi test edin

CAI bir tür e-öğrenmedir.

Doğru - Yanlış

E-öğrenme önceden tanımlanmış bloklar halinde yapılandırılmıştır.

Doğru - Yanlış

Sanal gerçeğin zayıf yönü simülasyondur çünkü içerikten uzaklaştırır.

Doğru - Yanlış

Eğitim materyallerinin televizyon ve radyo programları aracılığıyla öğrencilere gönderilmesi, doğrusal e-öğrenmenin klasik örnekleridir.

Doğru - Yanlış

Kendinizi test edin

Öğrencinin bir e-öğrenme platformundaki ilerlemesi, kursun ilerlemesini etkilememek için yalnızca öğretmen tarafından görülebilmelidir.

Doğru - Yanlış

Mobil Uygulama ile kullanıcılar artık İnternet erişimine bağlı olmak zorunda değiller.

Doğru - Yanlış

Oyunlaştırma, izleyiciyi çekmek ve ilgisini çekmek için oyun dışı etkinliklerde oyun mekaniklerinin kullanılmasıdır

Doğru - Yanlış

Mikro-öğrenme, öğrenci merkezli bir öğretim stratejisidir ve her saat 10 dakika boyunca kavramlar sunarak öğrencinin hedeflenen içeriğe odaklanmasını sağlar

Doğru - Yanlış

Kendinizi test edin

Öğretim etkinliklerinde oyunları nasıl kullanabileceğinizi düşünmek ve biraz araştırma yapmak için 20 dakikanızı ayırın.

Ardından derslerinizde oyunlaştırmayı uygulamanın 3 yolunu listeleyin.

- 1
- 2
- 3

“

“İnternet çağında eğitim vermek, yarının becerilerini bugünden öğretmemiz gerektiği anlamına geliyor.”

- Jennifer Fleming



Özet - önemli çıkarımlar

- Bilgi, öğrenme için önemlidir ancak öğrenme sürecinin yalnızca bir parçasıdır.
- E-öğrenme, öğretmen liderliğindeki eğitim kurslarına özgü, zaman kısıtlamaları ve öğrenciler için katılımın olmaması ile karakterize edilir.
- İçerik ne kadar iyi olursa olsun, tasarım iyi değilse öğrencileriniz sıkılacak ve ilgisizleşecektir
- Öğrenciler, kursları kendi ihtiyaçlarına göre yönetmeleri ve farklı öğrenme sürelerine saygı göstererek eğitimlerini geliştirmeleri için teşvik edilmelidir.



Mesleki eğitim ve öğretim için dijital eğitimde sürekli mesleki gelişim

Bu eğitim materyali Erasmus+ projesinin çıktılarında biridir: "**Mesleki Eğitim ve Öğretim için dijital eğitimde sürekli mesleki gelişim**" ve Avrupa'daki öğretmenlerin **mesleki eğitim ve öğretimde çevrimiçi eğitim** sunumundaki zorlu durumu ele almalarına yardımcı olmak için oluşturulmuştur.

CPD programı üç bağımsız bölümden oluşmaktadır:

- Eğitim modülleri
- Örnek çevrimiçi derslerden oluşan talimat seti
- CPD eğitim programı rehberi

Tüm proje çıktıları, yedi Avrupa ülkesinden yedi ortağın birlikte çalışmasıyla üretilmiştir:

- ProEduca z.s., Çek Cumhuriyeti
- Archivio della Memoria, İtalya
- Asociația Pentru Sprijinirea Inițiativelor Educationale, Romanya
- Solution Based Training and Consultancy (SBTC), Türkiye
- CEBEM FORMACIÓN PROFESIONAL SL (Daniel Castelao), İspanya
- TUS Midwest, İrlanda
- Kuzey Bölge Koleji, Birleşik Krallık

Tüm materyallere projenin web sayfasından ücretsiz olarak ulaşılabilir (indirilebilir): <https://www.covet-project.eu/>





Erasmus+⁰¹⁰

Sürekli Mesleki Gelişim
Mesleki Eğitim ve Öğretim alanında
2020-1-CZ01-KA226-VET-094350



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

© 2023 Mesleki Eğitim ve Öğretimde Sürekli Mesleki Gelişim