

Dijital eğitimde MEÖ için profesyonel gelişim Devam ediyor



Modül 3: Çevrimiçi Kaynaklar ve Etkinlikler Ünite 3.2: Çevrimiçi etkinlikler nasıl tasarlanır



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 3: Çevrimiçi Kaynaklar ve Etkinlikler

Ünite 3.2: Çevrimiçi etkinlikler nasıl tasarlanır



Bu Ünitelerin sonunda şunları yapabileceksiniz:

... çevrimiçi bir etkinlik tasarlayın.

...etkinliğiniz için uygun çevrimiçi araçları belirleyin.

Öğrenme Sonuçları

...sunulan öğretim modelinin 5 aşaması arasında ayırım yapabilecektir.

...çevrimiçi bir dersi daha iyi bir şekilde geliştirmek.





İkinci bölüm, önerileri, fikirleri ve keşfedilecek daha fazla ayrıntıyı bir araya getiren konunun derinlemesine incelenmesini temsil etmektedir.



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



İlk bölüm, Birim anahtar kelimelerinin analizi ve açıklayıcı kısa bir metin ile konuya odaklanmanızı sağlar.

Her Birim 4 parçadan oluşur



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



Birimin İeriđi

- evrimii etkinlikler erevesi tasarlama
- 5 Es ğretim modeli
- 5 Es evrimii ğretim modeli



Created by Tomas Knopp
from the Noun Project



“

"e-Öğrenimin tek amacı öğretmektir."

- Christopher Palm

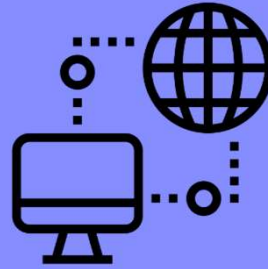


COVET

6

Çevrimiçi etkinlikler çerçevesi tasarlanıyor

Öğrencileriniz için çevrimiçi aktiviteler öğretmek, ders kitabını bir kenara bırakıp tüm öğretim yaklaşımınızı yeniden keşfetmek anlamına gelmez. Sınıfta öğretmek için halihazırda önerilen etkinliklerin çoğu, öğrenci merkezli kaldıkları sürece geri dönüştürülebilir ve çevrimiçi etkinlikler için uyarlanabilir. Ancak ister online, ister hibrit, ister yerinde olsun, belirli bir ders türünü tasarlarken bazı öğretim modellerini dikkate almanız gerekir.



Created by monkik

Çevrimiçi etkinlikler çerçevesi tasarlamak

Çevrimiçi bir dersin geliştirilmesi için beş unsura dayalı yapılandırmacı bir öğretim modeli:

5 Es modeli

Öğrencilerin soru sorduğu, hangi bilginin anlayışlarını geliştireceğine karar verdiği ve ardından kendi kendini değerlendirdiği sorgulamaya dayalı öğrenmenin bir örneğidir. Bu model, 1987 yılında Biyolojik Bilimler Müfredat Çalışması (BSCS) tarafından geliştirilen bilişsel bilimlere dayanır, daha sonra öneri Atkin-Karplus Öğrenme Döngüsü veya Bilim Müfredatı Geliştirme Çalışması (SCIS) öğrenme döngüsü gibi diğer öğretim modellerinden yararlanmıştır. Çevrimiçi öğretim için uyarlama Catlin Tucker tarafından geliştirilmiştir.



Çevrimiçi etkinlikler çerçevesi tasarlama ENGAGE



Çevrimiçi etkinlikler	Çevrimiçi araçlar
<p>Beyin Fırtınası</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Sen ne düşünüyorsun? <p>Sorular sorun</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Neyi merak ediyorsunuz? Neyi merak ediyorsunuz? <p>Önceki bilgilere erişim</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Ne biliyorsunuz? Nasıl öğrendiniz? <p>İlgilerini çekin</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Bu resmi gördüğünüzde, bu videoyu izlediğinizde veya bu hikayeyi duyduğunuzda ne görüyor, düşünüyor, merak ediyorsunuz?	<p>Padlet</p> <p>Google Classroom Sorusu</p> <p>Jamboard</p> <p>Öğrenme Yönetim Sistemi (LMS) çevrimiçi tartışma özelliği</p> <p>Mentimetre</p>



Çevrimiçi etkinlikler çerçevesi tasarlanıyor

KEŞFET

Çevrimiçi etkinlikler	Çevrimiçi araçlar
<p>Araştırma yürütmek</p> <p>Öğretmenlerin seçtiği kaynakları keşfedin</p> <ul style="list-style-type: none">• Videoları izleyin• Makaleleri Okuyun• Podcast dinleyin <p>Çevrimdışı Görev</p> <ul style="list-style-type: none">• Saha çalışması yürütmek• Gözlemler yapın• Bir aile üyesiyle görüşün <p>Kitle Kaynak</p>	<p>Google Arama</p> <p>YouTube</p> <p>Newsela, Smithsonian Tween Tribune</p> <p>InsertLearning</p> <p>Google Classroom Sorusu</p> <p>LMS Çevrimiçi Tartışma</p> <p>Paylaşılan Google Slayt Destesi</p> <p>Wakelet</p>

Çevrimiçi etkinlikler çerçevesi tasarlama

AÇIKLAYIN



Çevrimiçi faaliyetler	Çevrimiçi araçlar
Sınıfta veya video konferans oturumunda canlı sunumlar Kaydedilmiş video açıklamaları	Google Hangout veya Zoom Screencastify (Chrome Uzantısı) <ul style="list-style-type: none">Videoları doğrudan Google Drives'tan paylaşın FlipGrid <ul style="list-style-type: none">Öğrencilerin video kaydederek birbirlerine kavramları öğretmelerine izin verin

Çevrimiçi etkinlikler çerçevesi tasarlamak

ELABORATE

Çevrimiçi etkinlikler	Çevrimiçi araçlar
<p>Bağlantılar kurun</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Kavramları bağlayın▪ Kavramları sınıf dışındaki yaşamla ilişkilendirin▪ Kavramları sanat, edebiyat ve müzikle ilişkilendirmek <p>Öğrenilenleri yeni veya alışılmadık durumlara uygulamak</p> <ul style="list-style-type: none">▪ İlginç gerçek dünya sorunlarının üstesinden gelin▪ Sürecinizi grup olarak belgeleyin <p>Nasıl olduğunu açıklayın</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Bir sorunu çözmek veya belirli bir duruma yaklaşmak için kullanacağınız süreci ifade edin <p>Öğrenci tarafından oluşturulan çalışma materyalleri ve kaynakları</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Bilgileri alın ve bir inceleme kaynağı tasarlayın	<p>Quizizz Paylaşılan Google Dokümanları, Slaytlar, Çizimler, Elektronik Tablolar FlipGrid Quizlet Kahoot!</p>

Çevrimiçi etkinlikler çerçevesi tasarlanıyor

DEĞERLENDİRME


Çevrimiçi etkinlikler	Çevrimiçi araçlar
<p>Değerlendirmeler</p> <ul style="list-style-type: none">• Proje tabanlı değerlendirmeler• Performansa dayalı değerlendirmeler• Testler ve sınavlar <p>Video yansımaları Dijital çıkış biletlere</p>	<p>Quizizz Kahoot! Schoology sınavı Google Formlar Socrative</p>


İşte etkileşiminiz! Yaratıcı olun!





Bir üniversite profesörü Milano'da boş bir sınıfta çevrimiçi ders veriyor.
Fotoğraf: Matteo Corner/EPA

İlginç kaynaklar

 Catlin Tucker, çevrimiçi bir ders tasarlariken dikkate alınması gereken 5E'yi şöyle tanımlıyor

 Etkileşim sahnesinde Youtube videosu

 Keşif aşamasına ilişkin Youtube videosu

 Sahneyi değerlendirmek için Youtube videosu

Sahneyi açıklayan Youtube videosu.

Ayrıntılı sahnede Youtube videosu.



Kendinizi test edin

İyi bir öğretmen çabuk adapte olur ve zaman içinde çok esnek hale gelir. Sunulan öğretim modelinin 5 aşamasını dikkate alarak, bir aşama seçin ve 15 kişilik bir öğrenci grubu için herhangi bir konuda çevrimiçi bir etkinlik tasarlayın.

İzin verilen süre: 15'

- Kullanılan araçları detaylandırın
- Tüm etkileşim türlerini dahil edin
- Etkinliği ilgi çekici ve anlamlı bir şekilde planlayın.

Özet - temel çıkarımlar

- Önerilen öğretim modeli Catlin Tucker tarafından çevrimiçi faaliyetler için uyarlanmıştır
- İlgi çekici aşama - öğretmen, öğrencilerin ön bilgilerini anlamak ve bilgi eksikliklerini tespit etmek için çalışır.
- Keşif aşaması - öğrenciler somut öğrenme deneyimleri yoluyla yeni kavramı aktif olarak keşfederler.
- Açıklama aşaması - öğrenciler yeni bilgileri sentezler ve daha fazla açıklamaya ihtiyaç duyarlarsa sorular sorarlar.
- Detaylandırma aşaması - öğrencilere öğrendiklerini uygulamaları için alan sağlar.
- Değerlendirme aşaması - hem resmi hem de gayri resmi değerlendirmeye olanak sağlar.

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
- Asociatia Pentru Sprijinirea Initiativelor 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/>





COVET

Erasmus+¹⁰¹⁰

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