Co.De.

Modül 2 - Rol Oynama Yöntemiyle Ortak Tasarım Öğrenimi

Ünite 2.4 — Ortak Tasarım Ders Planı Aracı

https://code-eduproject.eu @co-deeducation @Co.Deeducationeu

Co-funded by the European Union

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler yalnızca yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Avrupa Birliği veya EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

Proje Numarası: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

İçindekiler

1 Aracı Tanıtıyoruz
Co.De. Rol Yapma Tuvali

2 Adım 1: Hazırlık
Hedef Belirleme ve Rolleri Tanımlama

3 Adım 2: Eylem Senaryosu
Çatışma ve Ortamın Tasarlanması

4 3. Adım: Çıktı
Eserler ve Değerlendirme Kriterleri

5 4. Adım: Değerlendirme
Yansıtmanın Yapılandırılması

6 Özet ve Sonraki Adımlar
Harici Kaynaklara Geçiş

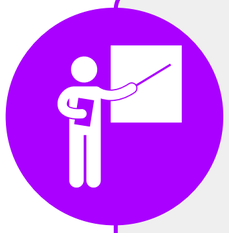
Co-funded by
the European Union

Co.De.

Aracın Tanıtımı (Tuval)

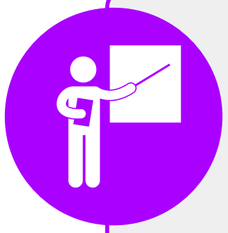
Nedir bu? Ortak tasarım rol yapma oturumunu yapılandırmak için adım adım bir şablon.
Neden kullanılmalı? Oyunculuğun "eğlencesi" ile **belirli Öğrenme Hedef**leri arasında uyum sağlamak için.

The 4 Pillars of the Tool



Bağlam

- Gerçek dünya sorunu



Döküm

Paydaşlar (Kişiler)



Anlaşmazlık

- Çözülesi gerilim



Çözüm

- Somut Çözüm

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Adım 1: Hazırlık Hedefleri ve Roller

"Neden"i tanımlayın.

AB çerçevesinden yetkinlikler seçin (örneğin, Empati, Müzakere).

"Kim"i tasarlayın

Birbirinden farklı **gizli gündemlere** sahip 3-4 ayrı rol oluşturun. İpucu: "İyiye karşı Kötü"den kaçının; "Geçerliye karşı Geçerli" bakış açısını hedefleyin.

Kısıtlamaları Ayarla

Zaman sınırlamaları, bütçe veya fiziksel sınırlar

Co-funded by the European Union

Co.De.

Adım 2: Eylem Senaryosu

"Kışkırtıcı Olay"

Simülasyon nasıl başlıyor? (Örneğin, telaşlı bir e-posta, son dakika haberi)

Çevre

Fiziksel: Oda düzeni (yuvarlak masalar ve karşılıklı taraflar).
Dijital: Kararların kaydedilmesi için çevrimiçi panolar (Miro/Padlet).

Çatışma Kuralları

Kim ne zaman konuşuyor? Kararlar nasıl oylanıyor?

Co-funded by the European Union

Co.De.

3. ve 4. Adımlar: Çıktı ve Değerlendirme

Eser ("Ne")

- Öğrenciler somut bir şey üretmelidir (Politika Taslağı, Prototip, Manifesto).

Değerlendirme (Peki, ne olmuş yani?")

- **Rolden Çıkma:** Karakterden Ayrılma.
- **Yansıtma Soruları:** "En sinir bozucu olan neydi?", "Kimin sesi görmezden gelindi?", "Bu gerçek okul hayatına nasıl uygulanır?"

Co-funded by the European Union

Co.De.

Özet ve Sonraki Adımlar

Özet

Bu araç, 4 Temel İlke (Bağlam, Oyuncu Kadrosu, Çatışma, Sonuç) kullanarak dağınık bir fikri titiz bir pedagojik plana dönüştürür.

Yakında ve Sonraki Adımlar

Dış Kaynaklar: Mevcut senaryoları ve araştırmaları nerede bulabilirsiniz?

Son Hatırlatma

Bu aracı final değerlendirmenize hazırlanmak için kullanın.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Referanslar

https://files.ascd.org/staticfiles/ascd/pdf/siteASCD/publications/UbD_WhitePaper0312.pdf
Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). *Understanding by Design*

https://books.google.com/books/about/So_You_Want_to_Use_Role_play.html?id=hkeSQgAACAAJ
Bolton, G., & Heathcote, D. (1999). *So You Want to Use Role-Play? A New Approach in How to Plan*

https://www.researchgate.net/profile/Abour-Cherif-2/publication/303450119_Maximizing_Learning_Using_Role_Playing_in_the_Classroom/links/5967f43e458515e9af9eb673/Maximizing-Learning-Using-Role-Playing-in-the-Classroom.pdf
Cherif, A. H., & Somervill, C. (1995). *Maximizing Learning: Using Role Playing in the Classroom*

https://cyc-net.org/cyc-online/cycol-0102-roleplay.html
Maier, H. (2002). Role playing: Structures and educational objectives

http://elearnit.pbworks.com/w/file/fetch/71563514/Online%20role%20plays%20Article.pdf
Russell, C., & Shepherd, J. (2010). Online Role-Play Environments for Higher Education

Co-funded by
the European Union

Co.De.

2.4 Ünitesini tamamladınız.

https://code-eduproject.eu @co-deeducation @Co.Deeducationeu

Co-funded by the European Union

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler yalnızca yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Avrupa Birliği veya EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.
Proje Numarası: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Co.De.