Co.De.

Modül 2 - Rol Oynama Yöntemiyle Ortak Tasarım Öğrenimi

Ünite 2.3 - Örnek Senaryolar

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

içindekiler

1 Senaryo A: Mekansal Yeniden Tasarım
("Hayal Kafeteryası")

2 Senaryo B: Okul Politikası
("Dijital Vatandaşlık" Tartışması)

3 Senaryo C: Müfredat Tasarımı
("Proje Haftası" Planlaması)

4 Karmaşıklığı Uyarlamak
Mikro Senaryolardan Makro Senaryolara

5 Summary & Next Steps
Preparing for the Design Tool

Co-funded by
the European Union

Co.De.

A: Mekânsal Yeniden Tasarım ("Hayal Kafeteryası")

Bağlam



- Okul kantini gürültülü ve düzensiz.

Meydan Okuma



- Akışı ve refahı iyileştirmek için yerleşim planını yeniden tasarlayın.

Roles



- **Mimar:** Bütçeye ve güvenlik düzenlemelerine odaklanır.
- **Öğrenci:** Konfor, hızlı hizmet ve müzik ister.
- **Personel:** Kolay temizlik ve düzenli kuyruklar ister.

Learning Goal



- **Kısıtlamaları ve İstekleri** Anlamak (STEM ve Tasarım Odaklı Düşünme)

Co-funded by
the European Union

Co.De.

B: Okul Politikası ("Akıllı Telefon Yönetmeliği")

Context



- Derste/teneffüste telefon kullanımıyla ilgili anlaşmazlıklar

The Challenge



- Herkesin kabul edebileceği bir "Adil Kullanım Politikası"nı birlikte oluşturun.

Roles



- **Veli:** Ekran bağımlılığı ve siber zorbalık konusunda endişeli
- **Öğretmen:** Dersler sırasında odaklanmaya ve daha az dikkat dağıtıcı şeye ihtiyaç duyuyor
- **Öğrenci Etkileyici:** Telefonları içerik üretmek için yaratıcı araçlar olarak görüyor

Learning Goal



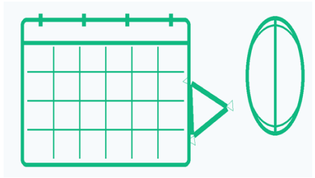
- **Yurttaşlık Müzakeresi ve Dijital Vatandaşlık**

Co-funded by the European Union

Co.De.

C: Müfredat Tasarımı ("Yeşil Hafta")

Bağlam



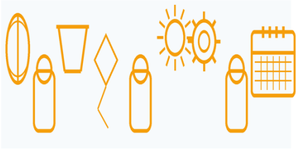
- Okul, sürdürülebilirlik haftası düzenlemek istiyor.

Meydan Okuma



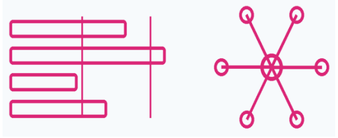
- İlgi çekici, eğitici ve düşük maliyetli etkinlikler seçin.

Roller



- **Yerel STK:** Etkili, bilimsel atölye çalışmaları istiyor
- **İlgisiz Öğrenci:** Eğlenceli, açık hava etkinlikleri evet, ders hayır
- **Okul Yönetimi:** Ders programları ve lojistik konusunda endişeli

Öğrenme Hedefi



- **Proje Yönetimi ve** Topluluk Katılımı

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Karmaşıklığı Uyarlamak (Ölçeklenebilirlik)

Mikro Senaryolar (15-30 dk)

- Tek bir konuya odaklanın (örneğin, "Geri dönüşüm kutularını nereye koyacağız?")
- Sınırlı sayıda rol (2-3 kişi, hem eylem hem de düşünme için yeterli alan)

Macro-Scenarios (Project-Based)

- Çok oturumlu proje (ör. "Yeni Okul Kütüphanesinin Tasarımı")
- Araştırma, gerçek paydaşlarla görüşme ve prototipleme içerir.

Temel Kural

- Zorluk seviyesi, öğrencilerin yaşına ve özerklik düzeyine uygun olmalıdır.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Özet ve Sonraki Adımlar

Özet

Senaryolar, öğrencilerin Güvenli Alanlarda (Fiziksel, Politikasal veya Müfredatsal) empati pratiği yapmalarına olanak tanır.

Ünite 2.4'e Geçiş

- "Senaryoları oluşturduğumuza göre, bunları nasıl yapılandıracağız?"
- Sıradaki: Öğrenme Senaryoları Tasarlama Aracı (Şablon ve Kılavuz)

Değerlendirme

Modül Sınavı için bu örnekleri aklınızda bulundurun.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Referanslar

https://www.researchgate.net/publication/230727807_A_sound_foundation_What_we_know_about_the_impact_of_environments_on_learning_and_the_implications_for_Building_Schools_for_the_Future

Sağlam bir temel mi? Ortamların öğrenme üzerindeki etkisi hakkında bildiklerimiz.

https://iste.org/blog/essential-elements-of-digital-citizenship

Okullarda Dijital Vatandaşlık: Tüm Öğrencilerin Bilmesi Gereken Dokuz Unsur

https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/childrens_participation.pdf

Çocukların Katılımı: Sembolik Katılımdan Vatandaşlığa

https://www.sparqs.ac.uk/ch/E3%20Student%20Participation%20in%20Curriculum%20Design%20-%20Catherine%20Bovill.pdf

Müfredat tasarımında aktif öğrenci katılımının bir modeli

https://www.designcouncil.org.uk/fileadmin/uploads/dc/Documents/Beyond%2520Net%2520Zero%2520-%2520A%2520Systemic%2520Design%2520Approach.pdf

Net Sıfırın Ötesinde: Sistematik Bir Tasarım Yaklaşımı

Co-funded by the European Union

Co.De.

2.3 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.