Co.De.

Modül 3: Hikaye Anlatımı Yoluyla Ortak Tasarım Öğrenimi

Ünite 3.2 – Eğitimde Hikaye Anlatımı: Bağlam, Amaç ve Becerilerin Uygun Hale Getirilmesi

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 Hikaye Panosu Oluşturma: Konseptin Ötesinde

2 Doğru Bağlamı Seçmek

3 Amacın Tanımlanması

4 Öğretmenler İçin Yeterlilikler

6 Hikaye Panosu Tabanlı Bir Öğrenme Ortamı

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Hikaye Panosu Yoluyla Ortak Tasarım Öğrenimi

Ünite 3.2 Eğitimde Hikaye Anlatımı: Bağlam, Amaç ve Becerilerin Uygun Hale Getirilmesi

Ünite Amacı

Ortaokullarda anlamlı ve katılımcı öğrenme ortamları tasarlamak için eğitimsel öykü panosunun nasıl uygulanacağını anlayın.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Öğrenme Hedefleri

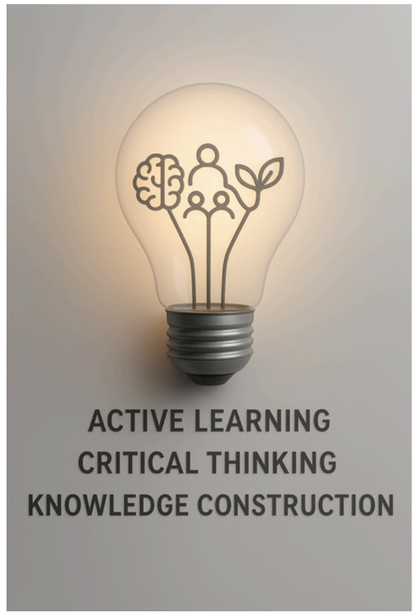
Bu üniteyi tamamladıktan sonra öğretmenler şunları yapabileceklerdir:

1. Hikaye anlatımının öğrenme sonuçlarını iyileştirdiği bağlamları belirleyin.
2. Öğretimde öykü panosu oluşturma etkinliklerinin amacını tanımlayın.
3. Bu metodolojiyi uygulamak için gerekli yetkinlikleri ve becerileri tanıyın.
4. İşbirliğini ve ortak bilgi üretimini teşvik eden sınıf içi stratejiler tasarlayın.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Eğitimsel Hikaye Panosu Oluşturma:
Kavramın Ötesinde



Eğitimsel öykü anlatımı, kavramsal tanımının ötesinde, aktif öğrenmeyi, eleştirel düşünmeyi ve anlamlı bilgi oluşturmayı geliştiren bilişsel, işbirlikçi ve pedagojik bir yapı taşı görevi görür.

Örnek: Tarihi Yeniden Canlandırmak: Tarih ve Yurttaşlık Eğitimi - 10. sınıf ABD Tarihi dersinde Sivil Haklar Hareketi üzerine bir ünite işlenmektedir.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Doğru Bağlamı Seçmek

Hikaye panosu, fikirlerin net bir şekilde planlanması, görselleştirilmesi veya sıralanması gereken öğrenme ortamlarında önerilir. Anlamayı, yaratıcılığı ve yapılandırılmış düşünmeyi destekler.

Yaygın öğrenme ortamları şunlardır: Hikaye panosu, proje tabanlı, kavramsal ve bilişsel öğrenme, yaratıcı öğrenme, STEM ve beceri tabanlı öğrenme, üstbilişsel öğrenme alanlarında en iyi sonucu verir.

Eğitim ve Sınıf İçi Öğrenme
Proje tabanlı öğrenme (PBL)
Sorgulamaya dayalı öğrenme
İşbirliğine dayalı veya grup öğrenme etkinlikleri

Yaratıcı Öğrenme
Görsel sanatlar ve tasarım düşüncesi
Yaratıcı yazarlık ve hikaye anlatımı
Medya prodüksiyonu ve animasyon öğrenimi

Dijital ve Teknoloji Destekli Öğrenme
Multimedya öğrenimi (videolar, sunumlar)
E-öğrenme ders tasarımı
Oyun tabanlı öğrenme ve simülasyonlar

STEM ve Beceri Temelli Öğrenme
Bilimsel deneyler ve iş akışları
Mühendislik ve tasarım süreçleri
Kodlama mantığı ve kullanıcı akışı planlaması

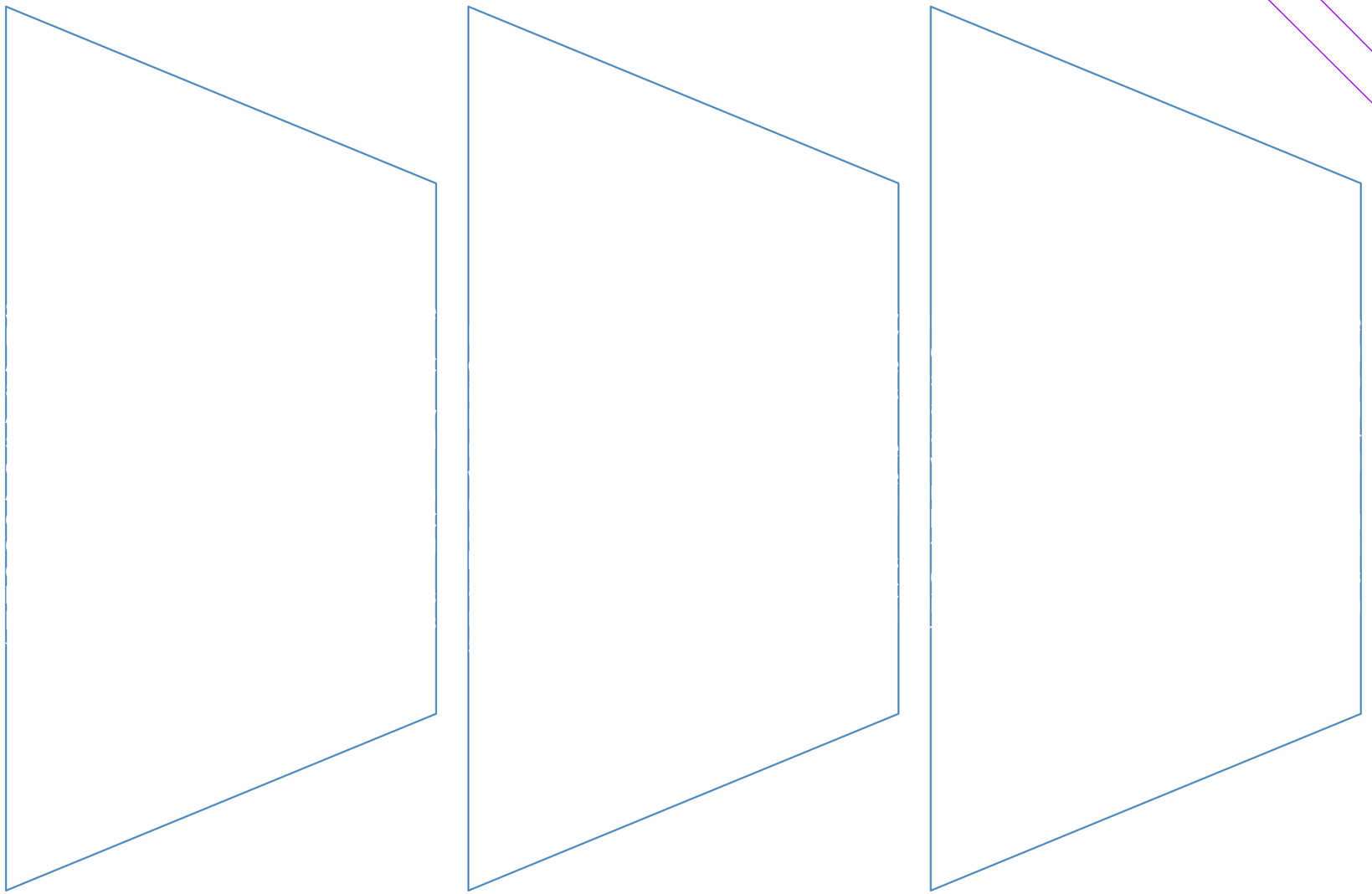
Sosyal ve Yansıtıcı Öğrenme
Sosyal-duygusal öğrenme (SEL)
Rol yapma ve senaryo tabanlı öğrenme
Etik, tarih ve sosyal bilgiler tartışmaları

Üst Bilişsel Öğrenme
Fikirleri planlama ve organize etme.
Öğrenme süreçleri üzerine düşünme.
Uygulamadan önce sonuçları görselleştirme.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Amacın Tanımlanması



Co-funded by
the European Union

Co.De.

Öğretmenler İçin Yeterlilikler

Öğretmenler, öğrenme sürecinde kolaylaştırıcı ve yönlendirici bir rol oynarlar. Öğrencileri etkili bir şekilde yönlendirmek için şunları geliştirmeleri gerekir:

Yaratıcı Düşünme

Anlatılar ve görsel öğeler geliştirirken yenilikçi fikirler üretmek ve alışılmışın dışında düşünmek

Visualization Skills

Görsel sunum tekniklerinde yetkinlik, açık ve etkili öykü panoları oluşturmak için çizim veya dijital tasarım becerileri dahil

Proje yönetimi

Hikaye taslağı oluşturma sürecini, konseptten tamamlanmaya kadar denetlemek için temel proje yönetimi becerileri.

Anlatı Yapısının Anlaşılması

Hikaye anlatım teknikleri ve anlatı yapılarına aşinalık
İlgi çekici ve tutarlı hikayeler oluşturmak için

Sonuç: Öğretmenler, içerik aktarıcılarından **öğrenme tasarımcılarına ve moderatörlerine** dönüşürler.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Öğrencilerde Geliştirilen Beceriler

Hikaye panosu oluşturma, 21. yüzyıl öğrenimi için hayati önem taşıyan bütünsel beceri gelişimini destekler.

Eğitim amaçlı öykü anlatımı yoluyla öğrenciler şunları geliştirir:

Görsel iletişim

Fikirleri görsel olarak aktarma yeteneğini geliştirir, böylece başkalarının erişebileceği hale getirir.

Eleştirel düşünme ve analiz

Hikayenin tutarlılığını ve etkisini değerlendirmek için analitik becerileri güçlendirir.

Ekip işbirliği

Takım halinde çalışma becerisini geliştirir, çeşitli bakış açılarını birleştirir ve fikirleri işbirliği içinde geliştirir.

Yinelemeli düşünme

Enhances the ability to iterate upon a concept, receiving and integrating feedback into a refined final product

Öz düzenleme ve özerklik

– managing their role in a collective process

Hikaye anlatımı metodolojisini entegre ederek, bireyler ve ekipler yaratıcılıklarında etkili hale gelebilir, daha iyi sonuçlara , proje ve hedef kitle perspektiflerinin daha iyi anlaşılmasına yol açabilir.

Bu beceriler, AB'nin **Yaşam Boyu Öğrenme için Temel Yetkinlikleriyle** doğrudan örtüşmektedir.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Hikaye Panosu Tabanlı Bir Öğrenme Ortamı Tasarlamak

Hikaye anlatımını etkili bir şekilde uygulamak için öğretmenler **6 adımlı bir sınıf modelini** takip edebilirler:



Öğrenme Hedeflerini ve Yeterliliklerini Tanımlayın

Hedefleri müfredat standartlarıyla veya
- gerçek dünya becerileriyle uyumlu hale getirin.



Öğrenme Anlatısını Tasarlayın

Öğrenmeyi bir öykü veya yolculuk olarak çerçeveleyin (problem, zorluk, çözüm)



İçeriği Hikaye Panosu Karelerine Ayırın (Öğrenme Sahneleri)

Girdileri, öğrenci eylemlerini, araçları ve beklenen çıktıları belirtin.



Öğrenme Etkinliklerini ve Etkileşimleri Seçin

Bilişsel, sosyal ve üstbilişsel süreçler arasında denge kurmak.



Tasarım Kaynakları ve Medya

Her kareyi destekleyen metinleri, görselleri, simülasyonları veya dijital araçları seçin.

Prototip Oluştur, Test Et ve İyileştir

Öğrenciler veya akranlarla pilot uygulama yapın ve geri bildirimlere göre revize edin.

Bu süreç, sınıfı işbirlikçi bir öğrenme stüdyosuna dönüştürüyor.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Örnek Aktivite: Kaçış Odası Hikaye Panosu

Bağlam:

Takımlar, konuyla ilgili bir **kaçış odası oyunu** için senaryo taslağı hazırlarlar.



Adımlar:

Nasıl çalışır:

- **Her kare = bir bulmaca veya ipucu**
- **İpuçları sırayla çözülmelidir**
- **Son kare = “kaçış” (çözüm/kavram)**

Neden eğlenceli:

Oyun tabanlı, gizem, takım çalışması

Öğrenme getirisi: Mantık, sıralama, iş birliği

Güçlendirilen beceriler: ekip çalışması, dijital iş birliği, iletişim, tasarım odaklı düşünme.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

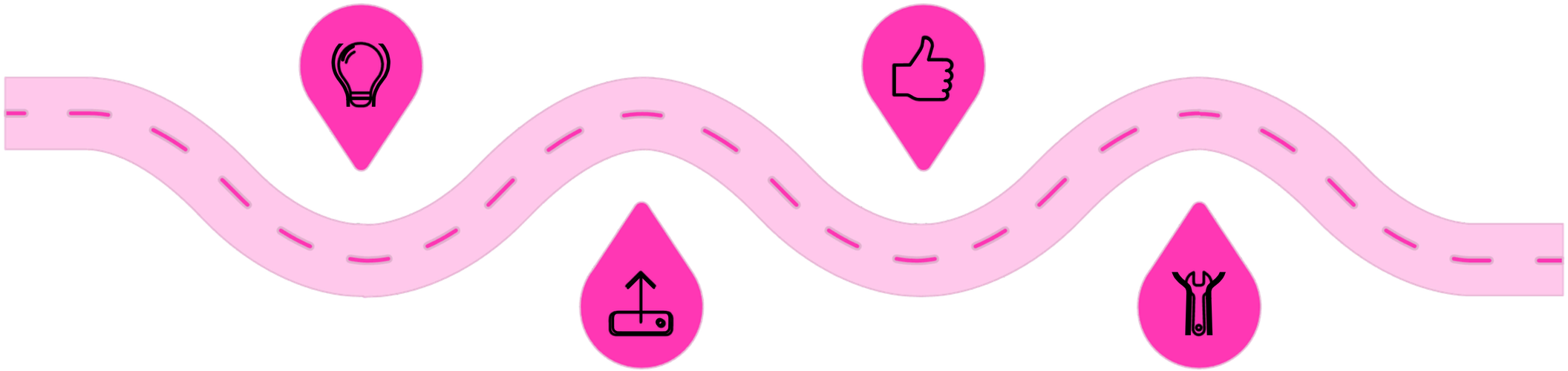
Adımlar: “Kaçış Odası Hikaye Panosu”

Meydan Okumayı Tanıtın

Her kare = bir bulmaca veya ipucu

Küme ve Oy Ver

İpuçları sırayla çözülmelidir.



Fikirlerinizi Gönderin

Son kare = “kaçış” (çözüm/kavram)

Prototip ve Yansıtma

Küçük denemeler ve ardından yansıma

Co-funded by the European Union

Co.De.

Düşünceler ve Çıkarımlar

- **Hikaye panosu oluşturma = hikaye yoluyla öğrenme**
- **Yaratıcılığı artırarak** ortak tasarım öğrenimini **geliştirir.**
- Öğrenme, ortak bir tasarım ve deney alanına dönüşüyor.
- **Öğrenciler** işbirliği, yenilikçilik ve eleştirel düşünme becerilerini **geliştirirler.**

Öğretmenler için düşündürücü soru:

Öğrencilerinizin de dahil olabileceği bir öykü panosu etkinliğiyle sınıfınızdaki hangi sorun çözülebilir?

Co-funded by the European Union

Co.De.

3.2 Ünitesi Eğitimde Hikaye Anlatımı: Uygun Bağlam, Amaç ve Beceriler'i 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