Co.De.

Modül 4 - Hızlı Düşünme Zorlukları aracılığıyla ortak tasarım öğrenimi

Ünite 4.1 - Giriş

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

Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

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 Üniteye Genel Bakış

2 Hızlı Düşünmenin Tanımı

3 Hızlı Düşünmenin Temel Prensipleri

4 Hızlı Düşünme ve Ortak Tasarım

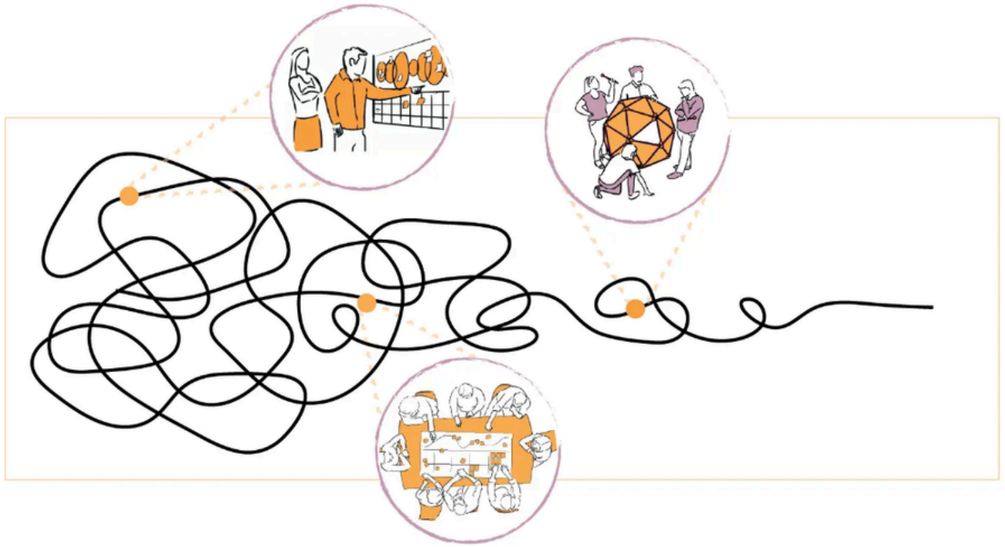
5 Öğretmenler İçin Faydalar

6 Yansıma

Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Co.De.

Ünite 4.1. Öğrenim Hedefleri



Bu ünitenin sonunda, eğitimciler şunları yapabileceklerdir:

- Flash Thinking'in ne olduğunu anlamak
- Ortak tasarım öğrenimindeki rolünü açıklamak
- Öğrenciler ve öğretmenler için faydalarını tanımak

Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Co.De.

Modül 4 - Hızlı Düşünme Zorlukları aracılığıyla ortak tasarım öğrenimi

Ünite 4.1: Üniteye Genel Bakış



Hızlı Düşünmeye (Flash Thinking) Giriş

01-Hızlı Düşünme Nedir?

02-Ortak tasarım neden önemlidir?

03- Aktif öğrenmeyi nasıl destekler?

Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Co.De.

Hızlı Düşünmeye Giriş

Hızlı Düşünmeye Giriş

Hızlı Düşünme, öğrencilerin işbirlikçi bir ortamda hızla fikir üretip paylaşmalarını sağlayan, hızlı ve etkileşimli bir fikir üretme yöntemidir. Hız, yaratıcılık ve anında yargılama olmaksızın açık katılıma odaklanır.

02-Ortak tasarım neden önemlidir?

Hızlı Düşünme, öğrencileri bilginin ortak yaratıcıları olarak aktif bir şekilde sürece dahil ettiği için ortak tasarım için çok önemlidir. Ortak karar almayı destekler, farklı fikirleri değerlendirir ve kolektif problem çözmeyi güçlendirir.

03- Aktif öğrenmeyi nasıl destekler?

Hızlı Düşünme, öğrenci katılımını, takım çalışmasını, iletişimi ve hızlı düşünmeyi teşvik ederek aktif öğrenmeyi destekler. Öğrenciler artık pasif dinleyiciler değil, öğrenme sürecine aktif katkıda bulunanlardır.

Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Co.De.

Hızlı Düşünmenin Tanımı

01-Hızlı Düşünme Nedir?

- Hızlı fikir üretme metodolojisi
- Hız, yaratıcılık ve iş birliğine odaklanır.

- Kısa süre + yüksek etkileşim
- Fikirlere yönelik erken dönem eleştirisi yok.



Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Co.De.

Hızlı Düşünmenin Temel Prensipleri

Temel İlkeler

01 -



- Hız

02 -



- Fikir özgürlüğü

03 -



- İşbirliği

04 -



- Eşit katılım

05 -



- Safe learning environment

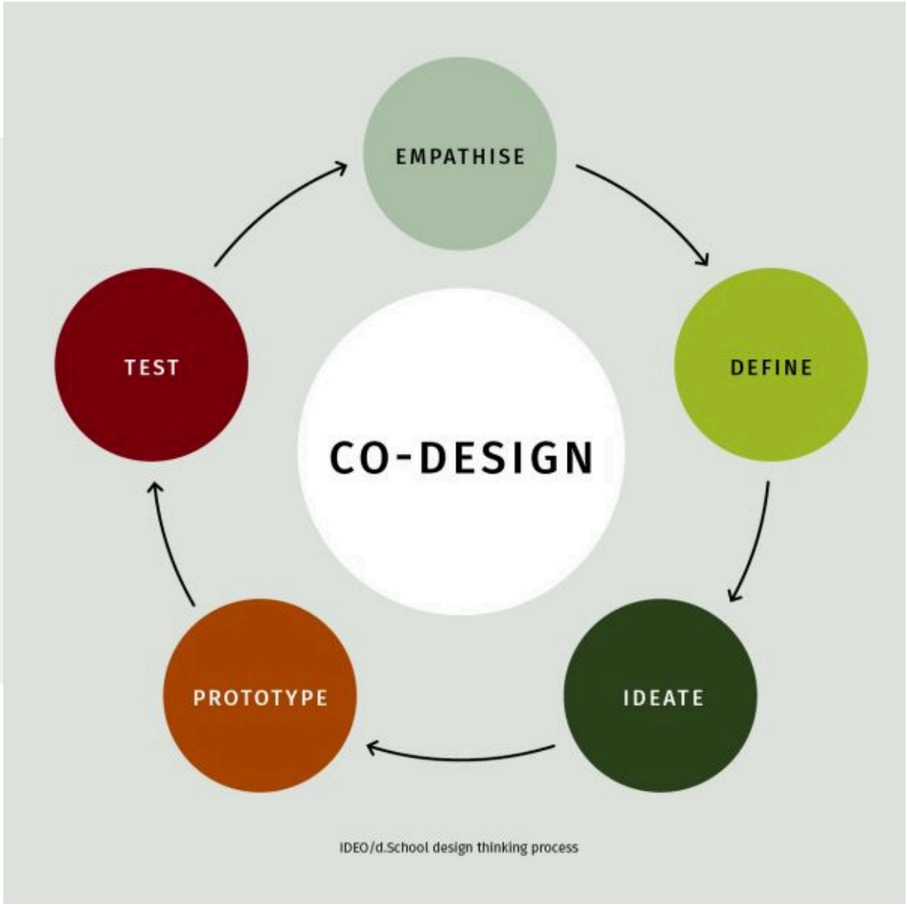
Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Co.De.

Hızlı Düşünme ve Ortak Tasarım

Ortak Tasarım Öğrenimi ile İlişki

- Öğrenciler ortak yaratıcı olur
- Öğretmen kolaylaştırıcı olur
- Ortak sorumluluk
- Katılım yoluyla öğrenme



IDEO/d.School design thinking process

Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Co.De.

Öğretmenler İçin Faydalar

Öğretmenler Neden Hızlı Düşünme Tekniğini Kullanıyor?

- Öğrenci katılımını artırır
- Sınıf dinamiklerini iyileştirir
- Aktif katılımı teşvik eder
- Yenilikçi öğretimi destekler



Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Co.De.

Öğrenciler için Faydaları

Öğrenciler Hızlı Düşünmeyi Neden Seviyor?

- Yaratıcılığı geliştirir
- Takım çalışmasını güçlendirir
- İletişimi geliştirir
- Özgüveni artırır
- Hızlı karar vermeyi destekler



Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Co.De.

Yansıma

Yansıma Soruları

- Flash Thinking'i kendi derslerinizde nerede uygulayabilirsiniz?
- Bu yöntem için en uygun konu veya ders hangisi olurdu?
- Flash Thinking, sınıfınızdaki öğrenci katılımını nasıl artırabilir?
- Bu yöntemi ilk kez kullanırken ne gibi zorluklarla karşılaşabilirsiniz?

Flash Thinking'i öğrencilerinizin ihtiyaçlarına ve seviyelerine nasıl uyarlayabilirsiniz?

Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Co.De.

Referanslar

1. Brown, T. (2009). Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation. New York: HarperCollins.
2. European Commission (2020). Digital Education Action Plan 2021–2027. Brussels.
3. Hennessy, A., & Dionigi, R. (2013). Implementing cooperative learning in Australian primary schools: Generalist teachers' perspectives. Issues in Educational Research, 23(1), 52–68.
4. Kolb, D. A. (1984). Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
5. Osborn, A. F. (1953). Applied Imagination: Principles and Procedures of Creative Problem Solving. New York: Scribner.
6. Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. Journal of Engineering Education, 93(3), 223–231.
7. Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts, 4(1), 5–18.

Avrupa Birliği tarafından
ortak finanse edilmektedir

Co.De.

4.1 Ünitesini tamamladınız.

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

Avrupa Birliği tarafından ortak finanse edilmektedir

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.