Co.De.

Modül 4 - Hızlı Düşünme Zorlukları Aracılığıyla Ortak Tasarım Öğrenimi

Ünite 4.2 - Bağlam/Amaç/Becerilerle Uyum Sağlama

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 **Hızlı Düşünme'nin eğitimsel bağlamı nedir?**

2 Neden ve ne zaman kullanılmalıdır?

3 Gerekli öğretmen yeterlilikleri

4 Öğrencilerde geliştirilen beceriler

5 Sınıf düzeni

6 21. yüzyıl öğrenme bağlantısı

7 Öğrenme kazanımları

8 Pratik entegrasyon örnekleri

9 Yansıma

10 Referanslar

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Ünite 4.2. Öğrenme Hedefi

Bu ünitenin sonunda katılımcılar şunları yapabileceksiniz:

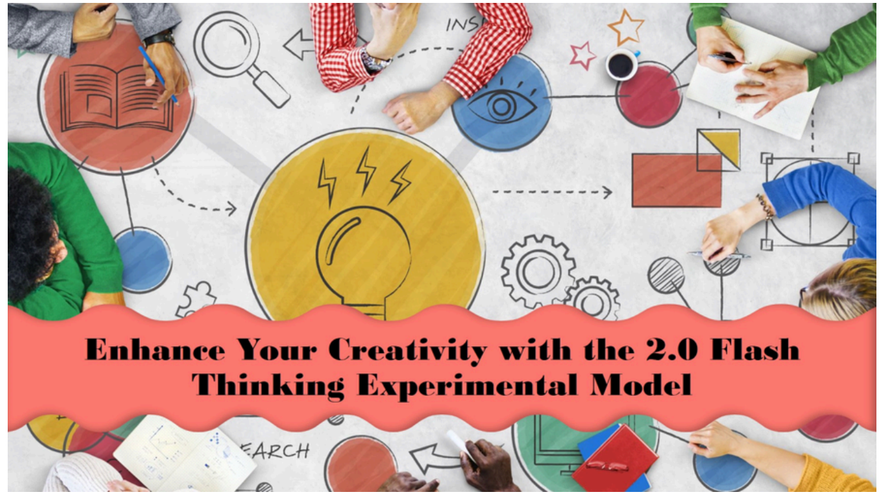
Hızlı Düşünmenin en etkili olduğu eğitim bağlamını belirlemek.
Hızlı Düşünmenin ortak tasarım öğrenme ortamlarında neden ve ne zaman kullanılması gerektiğini açıklamak.
Hızlı Düşünme etkinliklerini kolaylaştırmak için gereken temel öğretmen yeterliliklerini tanımak.
Öğrencilerin hızlı fikir üretme ve işbirlikçi düşünme yoluyla geliştirdikleri becerileri tanımlamak.
Hızlı Düşünmeyi sınıf ihtiyaçları ve öğrenme yapılarıyla uyumlu hale getirmek.
Hızlı Düşünmeyi 21. yüzyıl becerileri ve Avrupa eğitim çerçeveleriyle ilişkilendirmek.
Hızlı Düşünme oturumlarının beklenen öğrenme çıktılarını tanımlamak.
Çeşitli öğretim senaryolarında Hızlı Düşünmenin pratik örneklerini uygulamak.
Etkili ve kapsayıcı Hızlı Düşünme etkinlikleri için temel ipuçlarını uygulamak.
Kendi öğretim uygulamaları üzerine düşünerek, Hızlı Düşünmenin ortak tasarım öğrenmeyi geliştirebileceği alanları belirlemek.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Modül 4: Hızlı Düşünme Zorlukları Aracılığıyla Ortak Tasarım Öğrenimi

Ünite 4.2: Bağlam/Amaç/Becerilerle Uyum Sağlama



Hızlı Düşünmenin eğitimsel bağlamı

- 01-Öğrenci merkezli pedagoji
- 02-Hızlı yaratıcılık ve fikir üretme
- 03-İşbirliğine dayalı problem çözme
- 04-Esnek öğrenme alanları
- 05-Pasif dinleme yerine aktif katılım

03- Aktif öğrenmeyi nasıl destekliyor?

Co-funded by the European Union

Co.De.

Neden ve ne zaman kullanılmalıdır?

Hızlı Düşünme, eğitimcilerin aşağıdaki durumlarda ideal bir yöntemdir:

- Tüm öğrencilerden hızlıca fikir toplayın
- Dersin başında yaratıcı düşünmeyi teşvik edin
- Bir probleme birden fazla çözüm üretin
- Rutini kırın ve sınıfı canlandırın
- Her öğrencinin katkıda bulunduğu kapsayıcı öğretimi destekleyin



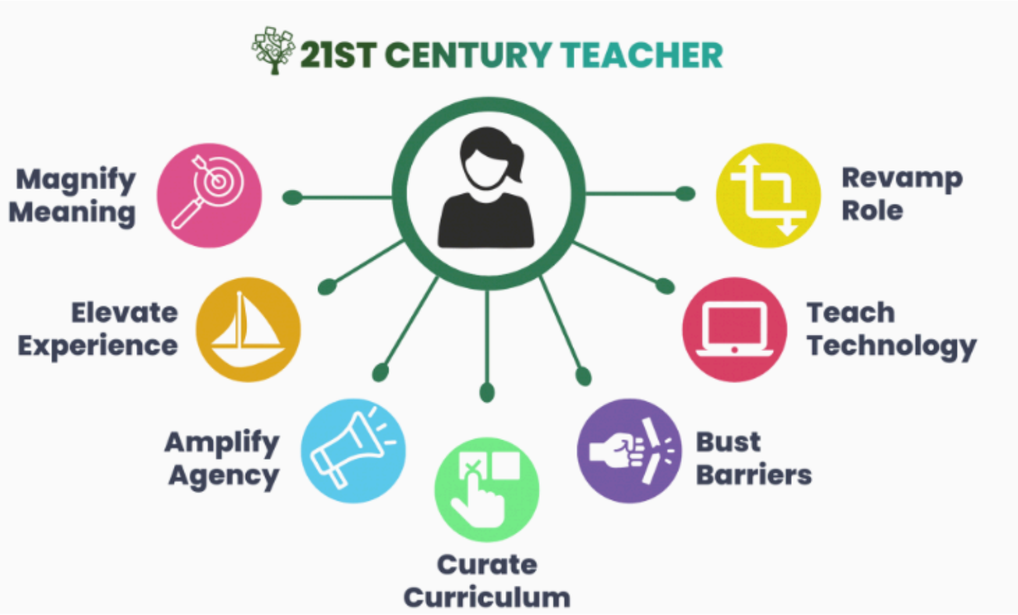
Co-funded by the European Union

Co.De.

Gerekli öğretmen yeterlilikleri

Öğretmenlerin aşağıdaki alanlarda yetkinlik geliştirmeleri gerekmektedir:

- Kolaylaştırma becerileri → hızlı yaratıcılığı yönlendirme
- Zaman yönetimi → etkinlikleri kısa tutma
- Esnek pedagoji → beklenmedik fikirlere uyum sağlama



- Tüm öğrencilerin katılımını teşvik etmek
- Gözlem becerileri → öğrenci çıktısını hızlı bir şekilde yorumlama
- Yargılayıcı olmayan iletişim → güvenli bir yaratıcı alan oluşturma

Co-funded by the European Union

Co.De.

Öğrencilerde geliştirilen beceriler

Hızlı Düşünme yöntemi sayesinde öğrenciler şu alanlarda güçlenirler:

01 -
- Yaratıcılık ve farklı düşünme

02 -
- İletişim becerileri

03 -
- Fikirleri paylaşma konusunda özgüven

04 -
- Akranlarla işbirliği
- Zaman sınırları içinde problem çözme

05 -
- Fikirlerin eleştirel değerlendirilmesi
- Esneklik ve uyum yeteneği

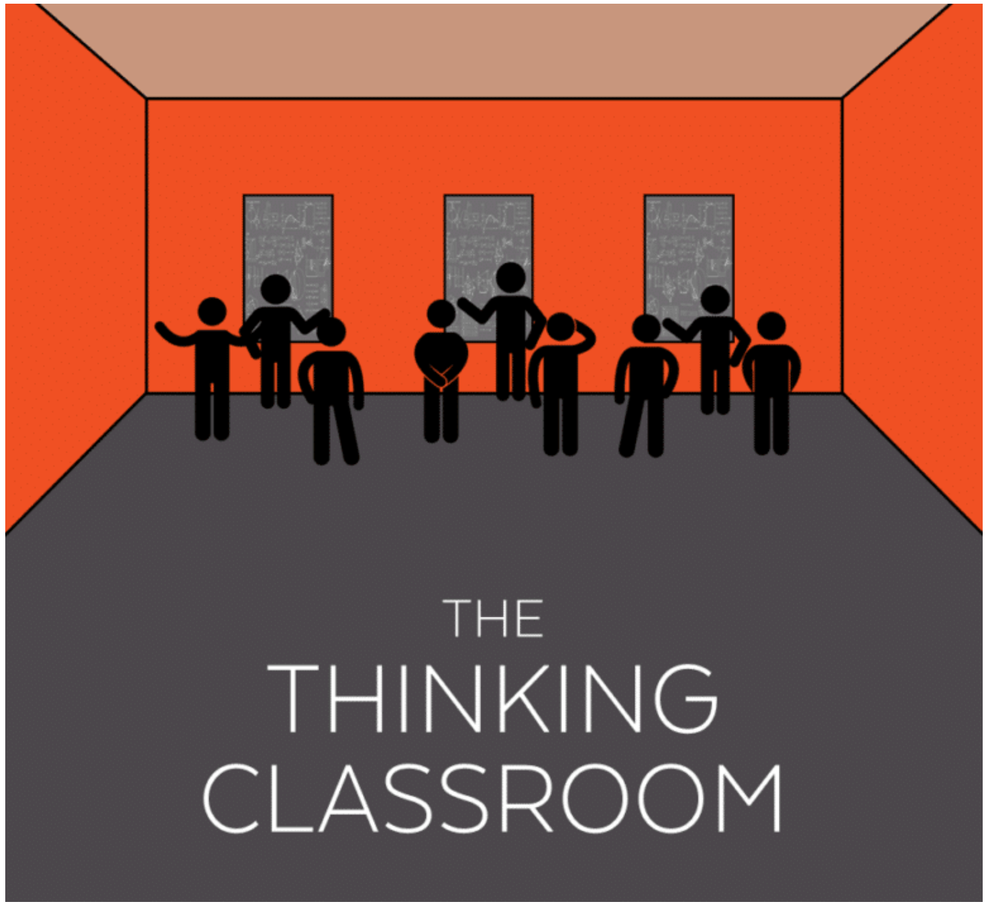
Co-funded by
the European Union

Co.De.

Sınıf düzeni

Hızlı Düşünme, aşağıdaki gibi sınıf içi ihtiyaçlarla uyumludur:

- Büyük ve küçük gruplar halinde katılımı teşvik etmek
- İşbirliğine dayalı bir ortam oluşturmak
- Öğrencileri güçlendiren rutinler oluşturmak
- Fikir üretimini demokratikleştirerek sınıf hiyerarşisini azaltmak
- Farklılaştırılmış öğrenmeyi desteklemek—her öğrenci kendi seviyesinde katkıda bulunur
- Öğrenmeyi dinamik, enerjik ve ilgi çekici hale getirmek



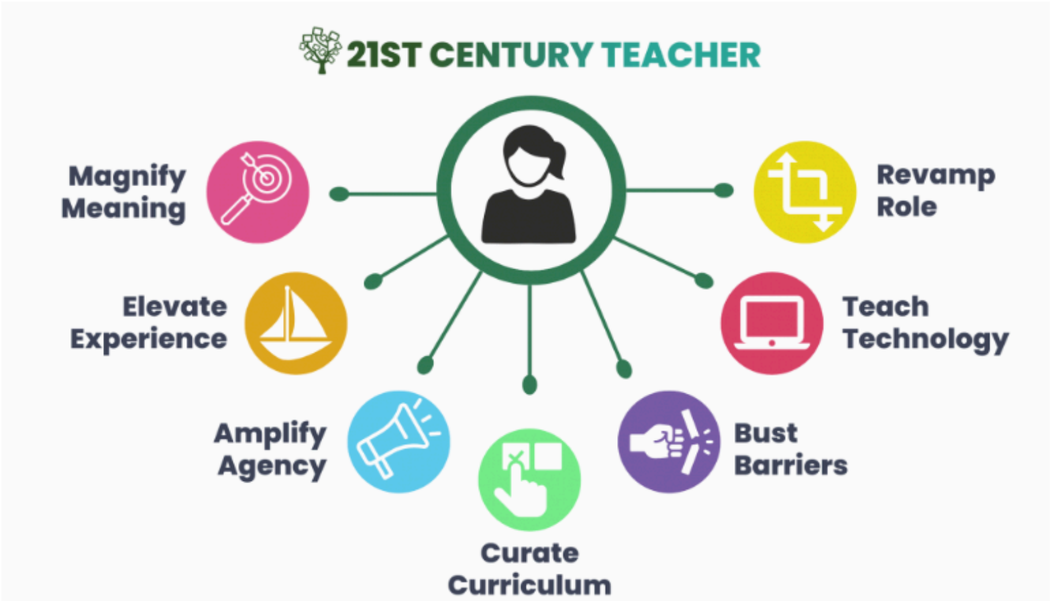
Co-funded by
the European Union

Co.De.

21. yüzyıl öğrenme bağlantısı

Flash Thinking, aşağıdakiler de dahil olmak üzere 21. yüzyıl becerilerini destekler:

- Yaratıcılık ve yenilikçilik
- İletişim
- İşbirliği
- Eleştirel düşünme
- Dijital okuryazarlık (dijital araçlar kullanıldığında)
- Uyarlanabilirlik
- Girişimci zihniyet



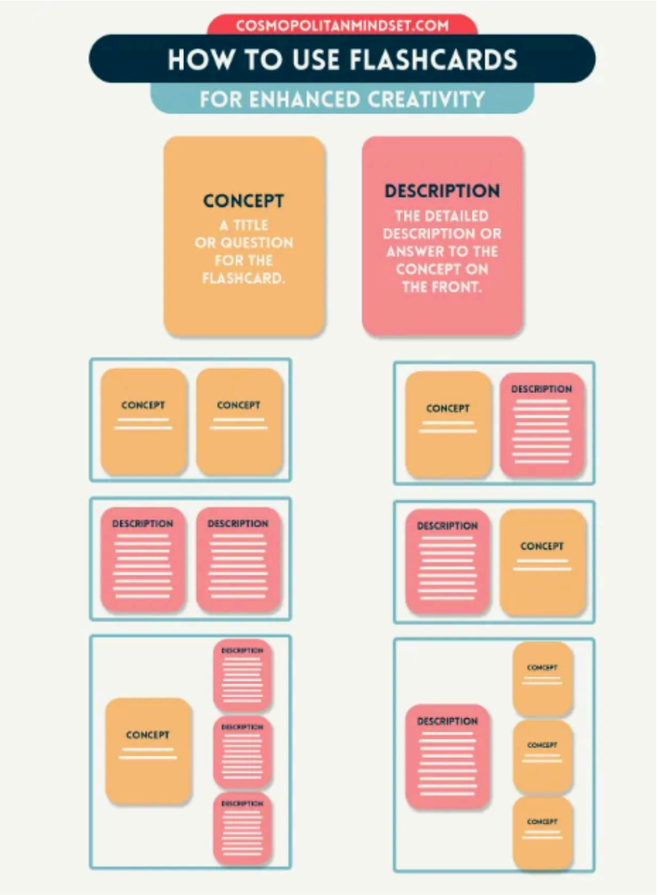
Co-funded by the European Union

Co.De.

Öğrenme kazanımları

Flash Thinking'i kullandıktan sonra öğrenciler şunları yapabilir:

- Çok sayıda farklı fikir üretin
- Akranlarınızla etkili bir şekilde işbirliği yapın
- Üretilen fikirleri değerlendirin ve geliştirin
- Aktif öğrenme davranışları sergileyin
- Öğretmenlerle birlikte ders bileşenlerini tasarlayın
- Yaratıcılığı gerçek sınıf zorluklarına uygulayın



Co-funded by the European Union

Co.De.

Pratik entegrasyon örnekleri

Örnek 1 – Isınma Etkinliği:

“Hayalinizdeki okulu 15 saniyede tanımlayın.”

→ Hayal gücünü ve topluluk oluşturmayı destekler

Örnek 2 – Hızlı Problem Çözücü:

“30 saniyeniz var: Sınıf gürültüsünü azaltmanın bir yolunu önerin.”

→ Hızlı ve pratik çözümler üretir

Örnek 3 – Ortak Tasarım Etkinliği:

“20 saniyede bir grup projesi teması tasarlayın.”

→ Proje tabanlı öğrenmeyi şekillendirmeye yardımcı olur

Örnek 4 – Dijital Fikir Panosu:

Anında fikir paylaşımı için Miro/Jamboard kullanın.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Yansıma

Düşünme Soruları

- Flash Thinking, derslerinizde ortak tasarımı nasıl destekleyebilir?
- Kolaylaştırıcı olarak hangi yetkinlikleri geliştirmek istersiniz?
- Bu teknikten en çok hangi öğrenci grupları faydalanabilir?
- Dijital araçları Flash Thinking etkinliklerine nasıl entegre edebilirsiniz?
- Flash Thinking, sınıfınızda öğrenme sonuçlarını hangi alanlarda iyileştirebilir?

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Referanslar

1. Liljedahl, P. (2016). Building thinking classrooms: Conditions for problem-solving. In Posing and solving mathematical problems: Advances and new perspectives (pp. 361-386). Cham: Springer International Publishing.
2. European Commission. (2019). Key Competences for Lifelong Learning Framework.
3. OECD. (2018). The Future of Education and Skills 2030.
4. OECD. (2020). The Learning Compass 2030.
5. Fullan, M., & Langworthy, M. (2014). A Rich Seam: How New Pedagogies Find Deep Learning.
6. Razzouk, R., & Shute, V. (2012). What is Design Thinking and Why Is It Important?
7. Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2014). Co-creation and the New Landscapes of Design.
8. Supports co-design processes and shared idea generation.
9. https://ditchthattextbook.com/competencies/

Co-funded by the European Union

Co.De.

4.2 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.