Co.De.

Modül 4 - Hızlı Düşünme Zorlukları Aracılığıyla Ortak Tasarım Öğrenimi

Ünite 4.3 – Hızlı Düşünme İçin 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

İçindekiler

1 **Senaryo 1: Sınıf Kurallarının Ortak Tasarımı**

2 Senaryo 2: Ünite Başlangıcı Beyin Fırtınası

3 Senaryo 3: Yaratıcı Problem Çözücü

4 Senaryo 4: Proje Tema Oluşturucu

5 Senaryo 5: Görsel Hikaye Başlangıcı

6 Senaryo 6: Kelime Bilgisi Hızlı Öğrenme Etkinliği

7 Senaryo 7: Hızlı Karar Alma Anlık Oylaması

8 Senaryo 8: Dijital Flash Kart (Jamboard/Miro)

9 Senaryo 9: Hızlı Tasarım Yarışması

10 Senaryo 10: Yansıma Flaş Egzersizi

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Ünite 4.3. Öğrenme Hedefi

Bu ünitenin sonunda katılımcılar şunları yapabileceklerdir:

- Flash Thinking'in çeşitli sınıf ortamlarında nasıl kullanılabileceğini anlamak.
- Hızlı fikir üretmenin ortak tasarım öğrenimini desteklediği pratik senaryoları belirlemek.
- Ders hedeflerine ve öğrenci ihtiyaçlarına göre uygun Flash Thinking etkinliklerini seçmek.
- Fikir üretmek, sorunları çözmek ve katılımı desteklemek için kısa, zaman sınırlı yaratıcı zorluklar uygulamak.
- Hangi senaryoların kendi öğretim bağlamlarına ve ortak tasarım uygulamalarına en uygun olduğunu değerlendirmek.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Modül 4: Hızlı Düşünme Zorlukları Aracılığıyla Ortak Tasarım Öğrenimi

Ünite 4.3: Örnek Senaryolar

Senaryo 1: Sınıf Kurallarının Ortak Tasarımı



"Sınıf içi işbirliğini artıracak bir kural önerin. 15 saniyeniz var."

01-Öğrencileri kural koyma sürecine dahil ederek onları güçlendirin.

02-Build ownership and motivation

03-Demokratik sınıf kültürünü desteklemek

Co-funded by the European Union

Co.De.

Senaryo 2: Ünite Başlangıcı Beyin Fırtınası

“İklim değişikliği hakkında halihazırda neler biliyorsunuz? 20 saniye içinde mümkün olduğunca çok fikir yazın veya çizin.”

- Ön bilgileri teşhis edin
- Merakı harekete geçirin
- Öğrencileri araştırmaya hazırlayın



Hızlı Düşünme Faydası: Öğretmen ve öğrenciler için hızlı temel anlayış sağlar.

Co-funded by the European Union

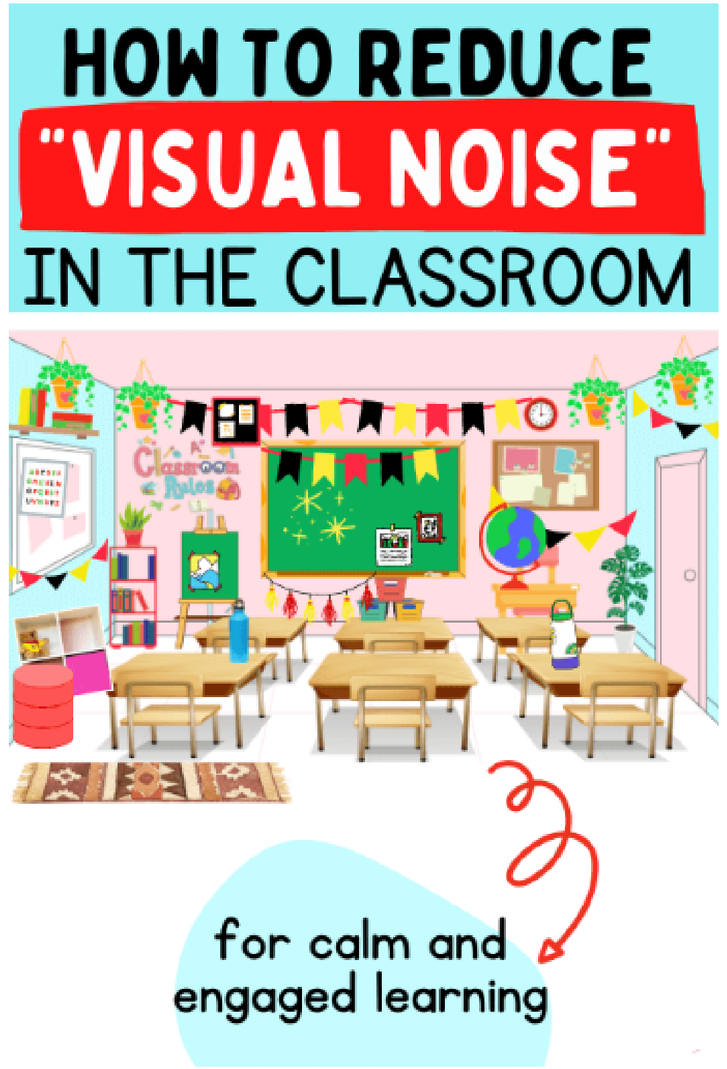
Co.De.

Scenario 3: Creative Problem Solver

“30 saniyeniz var: Grup etkinlikleri sırasında gürültüyü nasıl azaltabiliriz?”

- Öğrencileri gerçek sınıf problemlerini çözmeye dahil edin
- Öz yeterlilik ve sorumluluk duygusunu güçlendirin

- **Hızlı Düşünme Faydası:**
- Pratik, öğrenci odaklı çözümler üretir.



Co-funded by
the European Union

Co.De.

Senaryo 4: Proje Tema Oluşturucu

“Fen bilimleri ünitemizle ilgili bir proje konusu önerin. Süre: 15 saniye.”

01 -



- Öğrencilerin öğrenme süreçlerinin yönünü birlikte belirlemelerine izin verin.

02 -



- Çeşitli ilgi alanlarını keşfedin

03 -



- Hızlı Düşünme Faydası
- Temaların hızlı bir şekilde toplanması → öğretmen ve öğrenciler birlikte bir tema seçerler.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Senaryo 5: Görsel Hikaye Başlangıcı

“Dostluğun nasıl bir şey olduğunu gösteren kısa bir çizim yapın. 20 saniyeniz var.”



Flash Thinking Benefit:

- Visual thinking activates different learner strengths.

Amaç:

- Hayal gücünü harekete geçirmek
- Sözel olmayan ifadeyi teşvik etmek
- Sanat ve yaratıcılığın bütünleşmesini desteklemek

Hızlı Düşünme Faydası:

Görsel düşünme, farklı öğrenci güçlü yönlerini harekete geçirir.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Senaryo 6: Kelime Bilgisi Hızlı Testi

“10 saniye içinde ‘teknoloji’ ile ilgili olabildiğince çok yeni kelime yazın.”

Amaç:

- Hızlı kelime bilgisi oluşturmak
- Dil öğrenenleri motive etmek
- Anlamayı kontrol etmek
- Hızlı düşünme becerisini geliştirmek

Fayda:

- Dil veya terminoloji ağırlıklı dersler için yüksek enerjili bir ısınma etkinliği.



Co-funded by
the European Union

Co.De.

Senaryo 7: Anlık Oylama ile Karar Verme

"Yarınki ders için bir etkinlik seçin: A, B veya C. 5 saniyeniz var."

Amaç:

- Ortak karar alma sürecini teşvik etmek
- Sahiplenme ve katılımı artırmak

Hızlı Düşünme Faydası:

- Hızlı demokratik katılım → uzun tartışmalardan kaçınmayı sağlar.



Decision Making
IN THE CLASSROOM

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Senaryo 8: Dijital Flash Kart (Jamboard / Miro)

“Bir dakika içinde, okul ortamımızı iyileştirmeye yönelik fikrinizi gösteren bir yapışkan not ekleyin.”

Amaç:

- Hibrit veya dijital öğrenmeyi destekleyin
- Tüm öğrencilerin aynı anda katkıda bulunmasını teşvik edin

Hızlı Düşünme Yeteneğinin Faydası:

- “Bir dakika içinde, okulumuzdaki ortamımıza yönelik fikrinizi gösteren bir yapışkan eklemeyin.”

MASTER Miro 3 Dakikada: Hızlı ve Etkili Bir Genel Bakış

https://youtu.be/r0vrPSZjWMQ?si=BV_dOPwALkDRp_jO

www.miro.com

Jamboard

Jamboard

Co-funded by the European Union

Co.De.

Senaryo 9: Hızlı Tasarım Yarışması

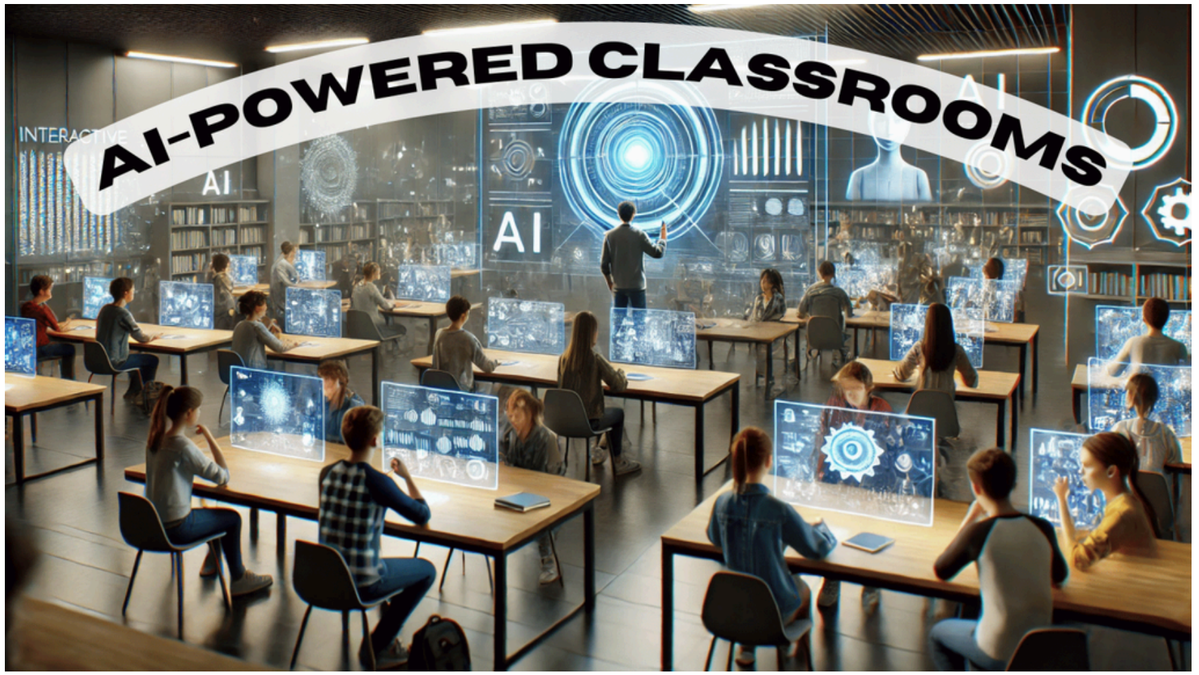
"30 saniye içinde, öğrencilerin yaratıcılığını destekleyen bir 'geleceğin sınıfını' çizin veya tanımlayın.

Amaç:

- Vizyon oluşturmaya ilham verin
- Hayal gücünü güçlendirin
- Ortak tasarım düşüncesini geliştirin

Hızlı Düşünme Yeteneğinin Faydası:

- Öğrenciler hızlı prototipler paylaşıyor → bu da daha kapsamlı tasarım çalışmaları için temel oluşturuyor.



Co-funded by
the European Union

Co.De.

Senaryo 10: Flaş Yansımalar

Düşünme Soruları

- “4.3 Ünitesindeki hangi senaryo sınıfınızda en etkili olurdu ve neden?”
- “Hangi senaryoyu yarın öğrencilerinizle uygulamak en kolay olurdu?”
- “Sizce hangi senaryolar öğrenci yaratıcılığını en güçlü şekilde destekliyor?”
- “Hangi örnek senaryoyu dijital veya hibrit öğrenmeye uyarlayabilirsiniz?”
- “4.3 Ünitesindeki senaryolar, öğretiminizde ortak tasarımı ve öğrenci özerkliğini nasıl güçlendirebilir?”

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Referanslar

1. https://www.scribd.com/document/538926849/UNIT-5
2. https://miro.com/
3. https://gsuite.google.com/jamboard/

Co-funded by
the European Union

Co.De.

4.3 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.