Co.De.

Modül 4 - Hızlı Düşünme Zorlukları Aracılığıyla Ortak Tasarım Öğrenimi

Ünite 4.4 – Öğrenme Senaryosu / Ders Planı Tasarlama Aracı

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. Aracın Tanıtımı
2. Aletin Bileşenleri
3. Adım Adım Kılavuz: Aracı Nasıl Kullanabilirsiniz?
4. Hızlı Düşünme Senaryosu Şablonu (Öğretmen Aracı)
5. Tamamlanmış Örnek Senaryo (Öğretmenler İçin Model)
6. Öğretmenler İçin Düşünme Soruları

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Ünite 4.4. Öğrenme Hedefi

Bu ünitenin sonunda katılımcılar şunları yapabileceklerdir:

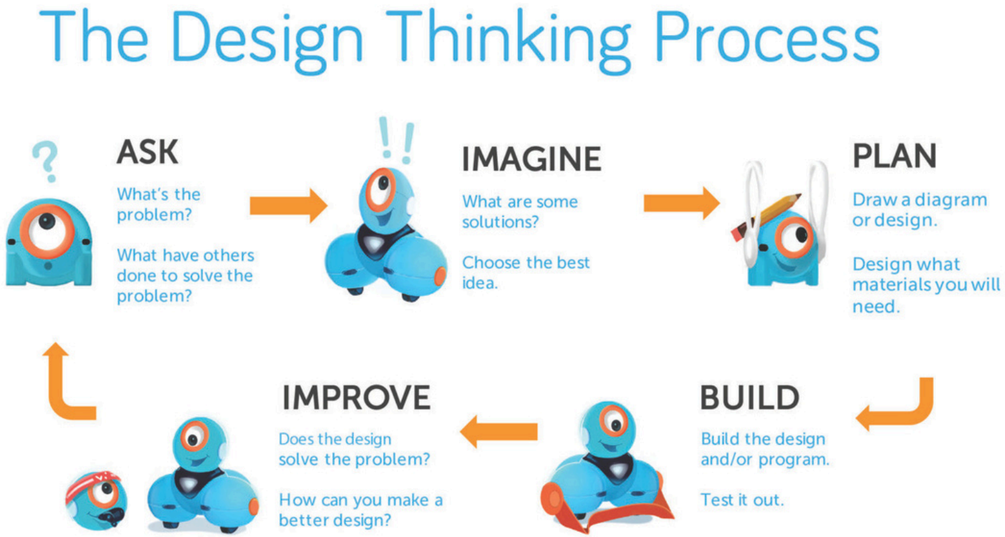
- Flash Thinking ders tasarım aracının amacını ve yapısını anlayın.
- Adım adım metodolojiyi uygulayarak kendi öğrenme senaryolarınızı oluşturun.
- Farklı konular ve yaş grupları için uygun etkili Flash Thinking zorlukları formüle edin.
- Öğrencileri fikir paylaşımı, kümeleme, değerlendirme ve seçme gibi ortak tasarım aşamalarında yönlendirin.
- Ortaklaşa oluşturulan fikirlere dayalı olarak eksiksiz ders çıktıları geliştirin.
- Öğrenci merkezli, yaratıcılığa odaklı dersler tasarlamak için sağlanan şablonu kullanın.
- Flash Thinking etkinliklerini mevcut müfredatlara ve öğretim uygulamalarına entegre edin.
- Aracın katılımı, yaratıcılığı ve öğrenme sonuçlarını nasıl geliştirdiğini değerlendirin.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Modül 4: Hızlı Düşünme Zorlukları Aracılığıyla Ortak Tasarım Öğrenimi

Ünite 4.4: Öğrenme Senaryosu / Ders Planı Tasarlama Aracı



1. Aracın Tanıtımı

Bu araç, öğretmenlerin Hızlı Düşünme metodolojisini kullanarak yapılandırılmış, öğrenci merkezli öğrenme senaryoları oluşturmalarına yardımcı olmak için tasarlanmıştır.

Öğretmenlere şu konularda destek sağlar:

- Kısa, etkili yaratıcılık görevleri planlamak
- Öğrenci görüşlerini ders tasarımına entegre etmek

- Hızlı fikirleri ortaklaşa oluşturulmuş öğrenme deneyimlerine dönüştürmek
- Etkinlikleri 21. yüzyıl becerileriyle uyumlu hale getirmek

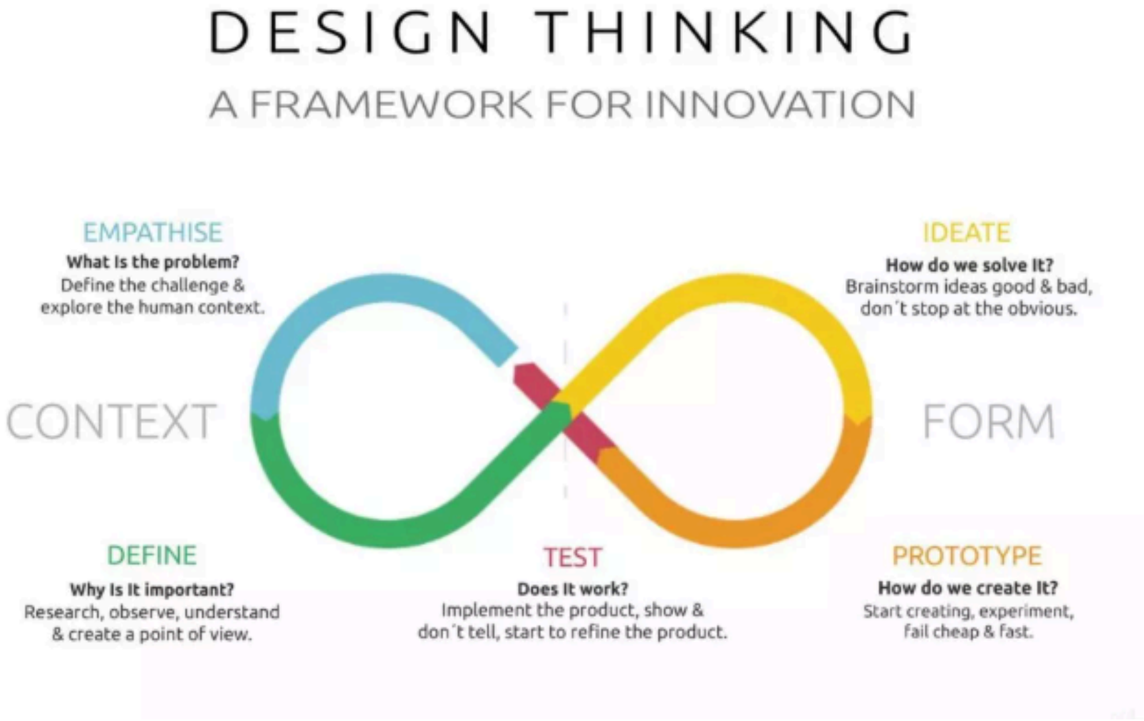
Co-funded by the European Union

Co.De.

2. Aletin Bileşenleri

Öğrenme senaryosu aracı dört ana aşamadan oluşmaktadır:

- Aşama 1 – Öğrenme Bağlamı
- Aşama 2 – Hızlı Düşünme Yarışması
- Aşama 3 – Ortak Tasarım Aşaması
- Aşama 4 – Öğrenme Çıktısı



Co-funded by the European Union

Co.De.

3. Adım Adım Kılavuz: Aracı Nasıl Kullanabilirsiniz?

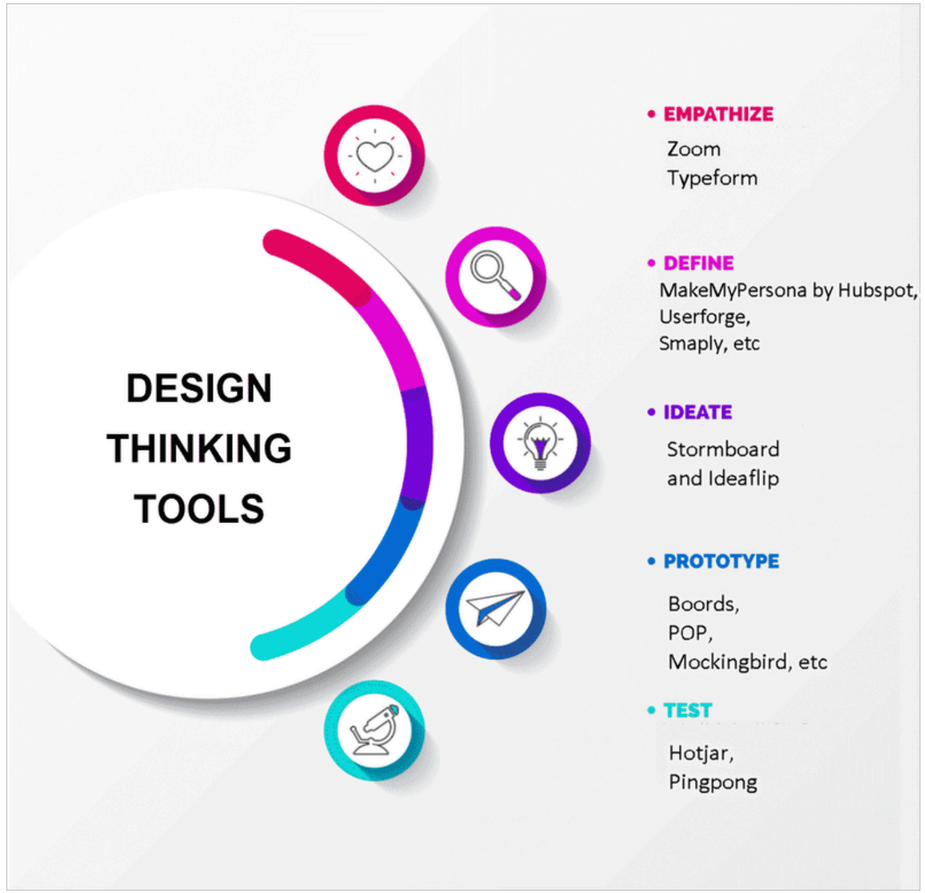
ADIM 1 – Öğrenme Bağlamını Tanımlayın

Belirtin:

- Konu veya ünite (örneğin, sürdürülebilirlik, hikaye anlatımı, dijital okuryazarlık)
- Hedef grup ve sınıf ihtiyaçları
- Etkinliğin amacı
- Hedeflenen beceriler (yaratıcılık, iş birliği, eleştirel düşünme)

Örnek:

- "Hikaye anlatımı ünitemize başlarken, öğrenciler karakter fikirleri üzerinde beyin fırtınası yapacaklar."



Co-funded by
the European Union

Co.De.

3. Adım Adım Kılavuz: Aracı Nasıl Kullanabilirsiniz?

ADIM 2 – Hızlı Düşünme Meydan Okumasını Oluşturun

Kısa, net ve zaman sınırlı bir görev tasarlayın, örneğin:

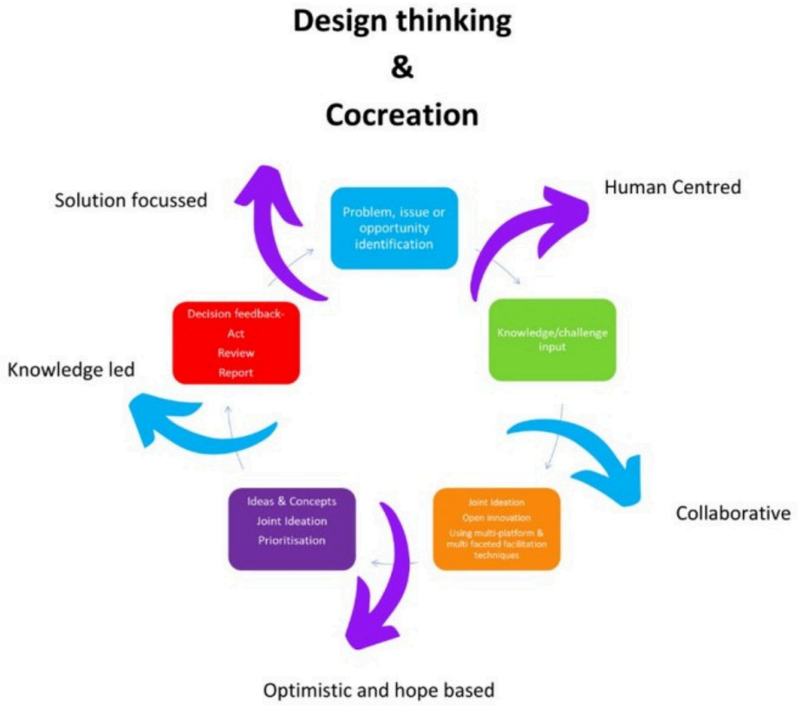
- “20 saniyede 3 çözüm listeleyin.”
- “Ana karakteri 15 saniyede çizin.”
- “10 saniyede bir sınıf kuralı önerin.”

Yönergeler

- Basit tutun
- Hızlı olun
- Kaliteye değil, niceliğe odaklanın
- Risksiz yaratıcılığı teşvik edin

Örnek:

“15 saniyede yeni bir karakter fikri çizin.”



Co-funded by the European Union

Co.De.

3. Adım Adım Kılavuz: Aracı Nasıl Kullanabilirsiniz?

ADIM 3 – Ortak Tasarım Aşamasını Kolaylaştırma

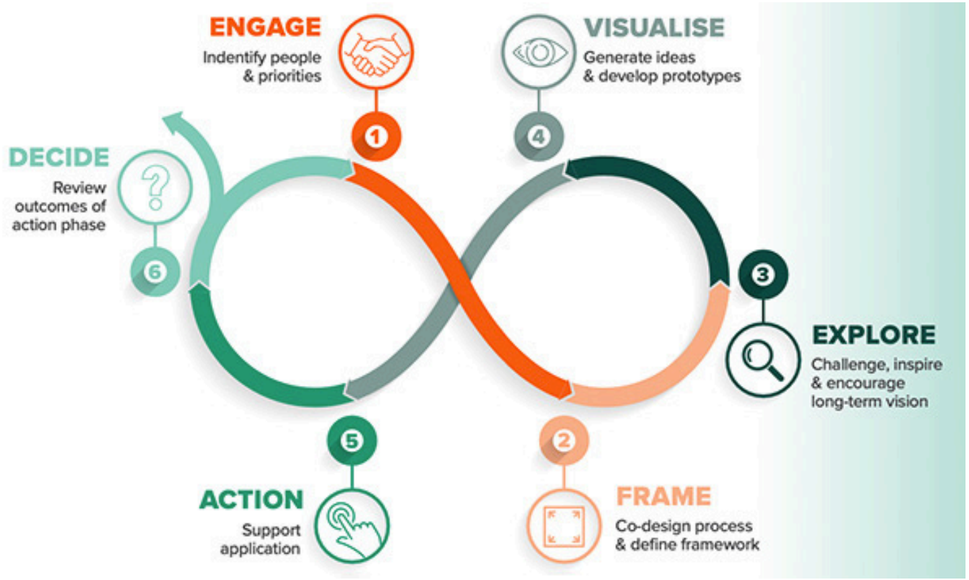
Öğrenciler:

- Hızlı fikirlerini paylaşırlar
- Benzer fikirleri gruplandırırlar
- Hangi fikirlerin en anlamlı olduğunu tartışırlar
- Ortaklaşa oy kullanırlar
- Daha da geliştirmek için bir fikir seçerler

Bu aşama, ham fikirleri ortak kararlara dönüştürür.

Örnek:

Öğrenciler, grup hikayesi için hangi karakteri kullanacaklarına dair oy kullanırlar.



Co-funded by the European Union

Co.De.

3. Adım Adım Kılavuz: Aracı Nasıl Kullanabilirsiniz?

ADIM 4 – Nihai Öğrenme Çıktısını Geliştirme

Dersin amacına bağlı olarak, öğrenciler birlikte şunları oluştururlar:

- Sınıf projesi
- Hikaye, poster, plan veya çözüm
- Sınıf kuralları
- Tasarım prototipi
- Grup etkinliği

Örnek Çıktı:

“Öğrenciler seçilen karakteri kullanarak kısa bir resimli hikaye oluştururlar.”

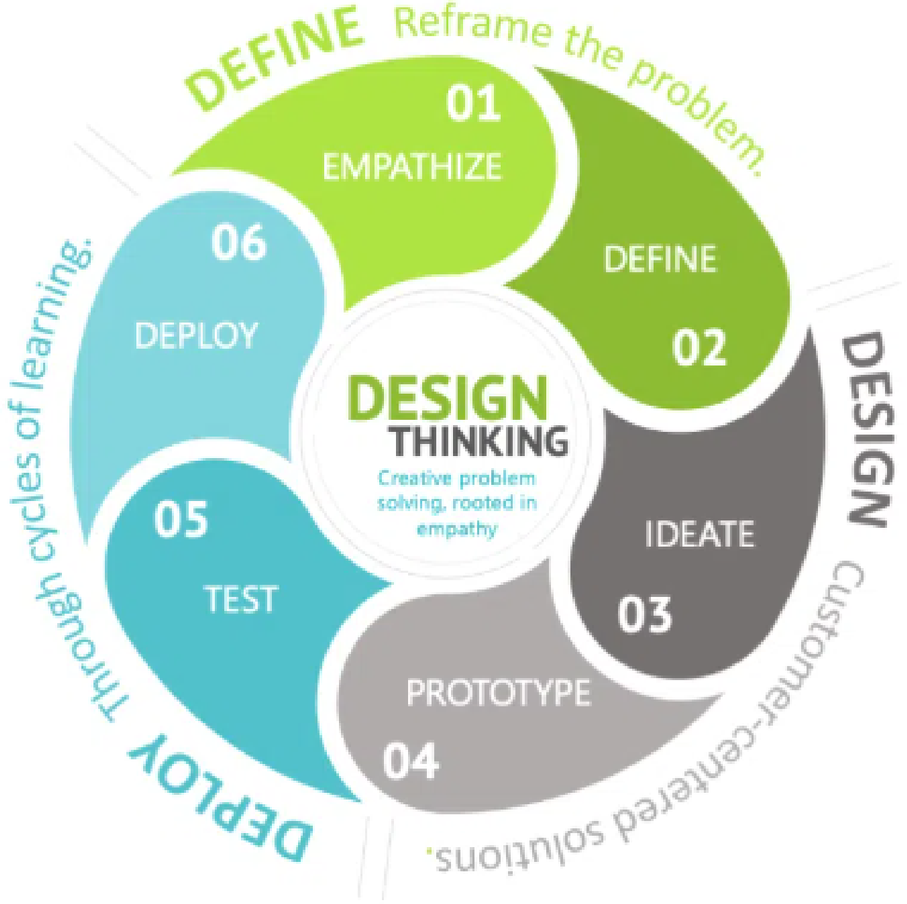


Co-funded by the European Union

Co.De.

4. Hızlı Düşünme Senaryosu Şablonu (Öğretmen Aracı)

- 1. Konu / Ünite:
- 2. Öğrenme Bağlamı:
- 3. Öğrenme Hedefleri:
- 4. Hızlı Düşünme Yarışması:
- 5. Süre Sınırı:
- 6. Gerekli Malzemeler:
- 7. Ortak Tasarım Etkinlikleri:
- 8. Öğrenme Çıktısı:
- 9. Değerlendirme:



Co-funded by the European Union

Co.De.

5. Tamamlanmış Örnek Senaryo (Öğretmenler İçin Model)

Konu: Çevre Bilinci

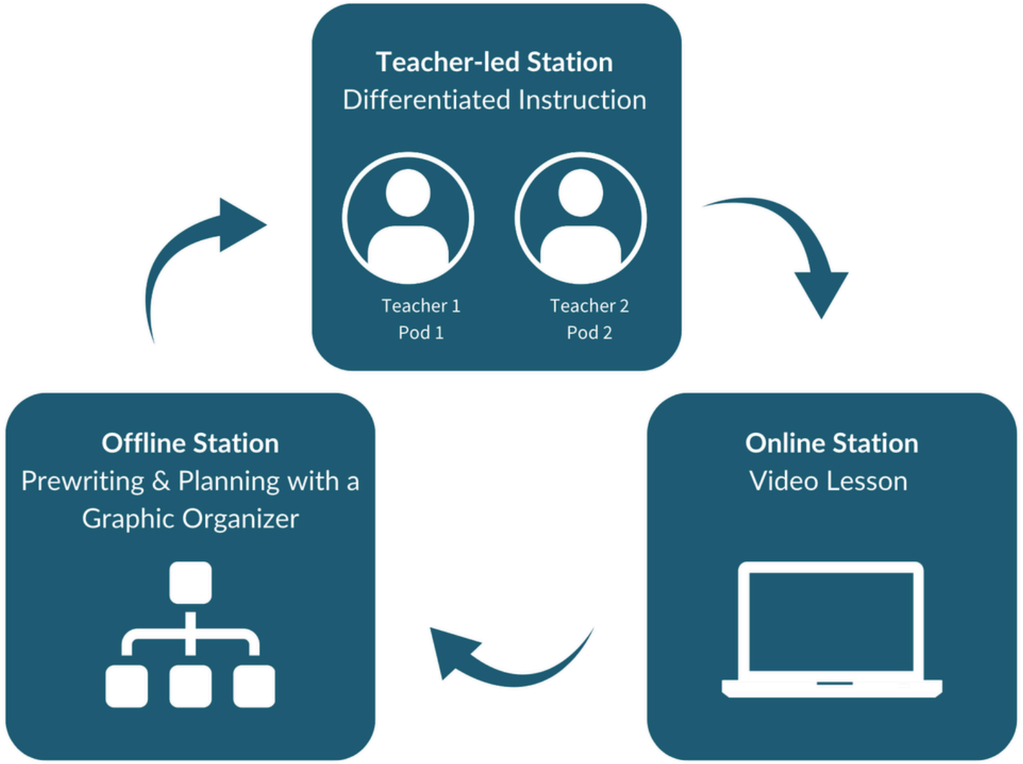
Hızlı Soru-Cevap: “20 saniyede aklınıza gelen en fazla çevre dostu alışkanlığı listeleyin.”

Ortak Tasarım: Öğrenciler fikirleri gruplandırır → oylama yapar → en iyi alışkanlığı seçer.

Çıktı: Atık azaltmaya yönelik sınıf eylem planı.

Beceriler: Yaratıcılık, iş birliği, eleştirel düşünme, karar verme.

Değerlendirme: Yansıtma sorusu: “Bu hafta hangi eylemi deneyeceksiniz?”



Co-funded by the European Union

Co.De.

6. Öğretmenler İçin Düşünme Soruları

- Bu araç, daha katılımcı dersler tasarlamanıza nasıl yardımcı olabilir?
- Aracın hangi bölümleri mevcut öğretim tarzınızla örtüşüyor?
- Hangi tür Hızlı Düşünme soruları dersiniz için en iyi sonucu veriyor?
- Öğrenciler aracın geliştirilmesine nasıl katkıda bulunabilir?
- Bu araç, kapsayıcı öğrenmeyi nasıl destekleyebilir?

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Referanslar

1. https://catlintucker.com/2024/08/creating-inclusive-classrooms-with-co-teaching/
2. https://www.thegreendotgroup.com/process-improvement-tools-and-templates-resource-center/design-thinking-tools-and-templates/
3. https://letstalkscience.ca/educational-resources/backgrounders/design-thinking
4. https://www.csu.edu.au/research/southern-nsw-drought-resilience-hub/co-design/what-does-our-six-step-to-co-design-process-look-like

Co-funded by
the European Union

Co.De.

4.4 Ünitesini tamamladınız.

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

Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.
Project Number: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Co.De.