Co.De.

Modül 5 - Can Kurtarma Botu Tatbikatları

Ünite 4 - Bu metodolojiyle öğrenme senaryosu/ders planı tasarlama aracı

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-funded by
the European Union

İçindekiler

1 Öğrenme hedefleri

2 Can Kurtarma Botu Tasarım Aracını Tanıtıyoruz

3 Adım 1: Öğrenme Çıktıları ve Bağlamı Tanımlayın

4 Adım 2: Senaryoyu ve kısıtlamaları tasarlayın

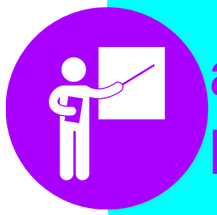
5 Adım 3: Rolleri, kuralları ve kaynakları tanımlayın

6 Adım 4: Kolaylaştırma, zamanlama ve çevrimiçi uyarlama

7 Adım 5: Yansıtma, değerlendirme ve özetleme

Öğrenme hedefleri

Bu ünitenin sonunda şunları yapabileceksiniz:



Yapılandırılmış bir tasarım aracı kullanarak bir Can Kurtarma Botu öğrenme etkinliği oluşturun.



Can kurtarma senaryolarını öğrenme kazanımlarıyla uyumlu hale getirin.



Planlama, zamanlama ve değerlendirme

Co.De.

Can Kurtarma Botu Tasarım Aracını Tanıtıyoruz

Can Kurtarma Botu Tasarım Aracı Nedir?
Eğitimcilere yardımcı olan pratik bir planlama çerçevesi:

Karar verme senaryolarını yapılandırmak
Özgürlük ve kısıtlamalar arasında denge kurmak
Anlamlı bir **yansıma** sağlamak

01- Bağlam ve öğrenme çıktıları

02- Senaryo ve kısıtlamalar

03- Roller ve kaynaklar

04- Kolaylaştırma ve zamanlama

Bu araç **disiplinler arası** bir araçtır; farklı derslerde, yaş gruplarında ve sunum biçimlerinde kullanılabilir.

Co.De.

Alet Bileşenleri

Bu araç şunlardan oluşmaktadır:

Bu sunum, öğretmenler için yönergeler içermektedir.

A **Template for Teachers** designing a lifeboat exercise.
Fill it in as you read this material.

Sınıf İçin Bir Araç.
Büyük bir grup cankurtaran botu egzersizinde öğrencilere yansıtın.
İşbirliği içinde doldurun.

Öğrenciler için Şablon.
Küçük gruplar halinde cankurtaran botu egzersizleri için.
Yazdırın ve bireysel olarak dağıtın.

Co.De.

Adım 1: Öğrenme Çıktılarını ve Bağlamı Tanımlayın

Temel Sorular

- Öğrenciler ne öğrenmeli veya uygulamalı?
- Hangi ön bilgilere ihtiyaç duyuyorlar?
- Etkinlik hangi bağlamda gerçekleşecek?

Öğrenme Çıktılarına Örnekler

- Kısıtlamalar altında bilgileri **önceliklendirin**
- Kararları kanıtlarla **gerekçelendirin**
- Grup içinde saygılı bir şekilde **işbirliği yapın**

Örnek

Ortaokul yurttaşlık dersi

Sonuç: Öğrenciler etik akıl yürütmeyi kullanarak kamu politikası önceliklerini gerekçelendirirler.

Co.De.

Adım 2: Senaryoyu ve Kısıtlamaları Tasarlayın

Senaryo Tasarım Unsurları

- Zorlayıcı bir durum (örneğin, kriz, sınırlı kaynaklar)
- Verilmesi gereken net bir karar
- Belirgin kısıtlamalar (zaman, seçenek sayısı)

Örnek:

- *"Tahliye öncesinde ekibiniz 6 kaynaktan yalnızca 3'ünü kurtarabilir. Hangilerini saklayacağınıza karar verin ve seçimlerinizi gerekçelendirin."*

İYİ SENARYOLAR ŞUNLARDIR:

- **Gerçekçi** ama basitleştirilmiş
- **Açık uçlu** (tek bir doğru cevap yok)

Co.De.

3. Adım: Rolleri, Kuralları ve Kaynakları Tanımlayın

ROLLER

(İsteğe bağlı ancak etkili):

- Farklı önceliklere sahip paydaşlar
- İşlevsel roller (kolaylaştırıcı, kayıtçı, gözlemci)

TÜZÜK

1. Eşit konuşma süresi
2. Kararlar gerekçelendirilmelidir
3. Oy birliği veya çoğunluk oyu

KAYNAKLAR

- Rol kartları
- Bilgi sayfaları
- Dijital iş birliği araçları

Co.De.

4. Adım: Kolaylaştırma, Zamanlama ve Çevrimiçi Uyarlama

Tipik Süre (30-45 Dakika):

Giriş: 5 dk
Grup tartışması: 15-20 dk
Karar sunumu: 5 dk
Değerlendirme: 10-15 dk

ÇEVRİMİÇİ UYARLAMA:

- Bölme odaları
- Paylaşılan belgeler
- Forum tabanlı eşzamansız tartışma

Co.De.

Adım 5: Yansıtma, Değerlendirme ve Özetleme

Yansıma Neden Önemlidir?
Öğrenme sadece karar verme sürecinde değil, değerlendirme aşamasında da gerçekleşir.

ETKİLİ DEĞERLENDİRME SORULARI

- Grubunuz nasıl karar verdi?
- Seçimlerinizi hangi değerler etkiledi?
- Hangi anlaşmazlıklar ortaya çıktı?
- Bir dahaki sefere neyi değiştirirdiniz?

DEĞERLENDİRME SEÇENEKLERİ:

- Yansıma günlükleri
- Grup gerekçe açıklamaları
- Akran geri bildirimi

Co.De.

Olası etkinlikler için bazı ilham kaynakları

• Çevrimiçi bir iş birliği aracı (örneğin Padlet) kullanarak bir grup karar alma alanı oluşturabilir ve geri bildirim toplamak ve buna göre beyin fırtınası yapmak için tartışmalar hazırlayabilirsiniz.

Ek Kaynaklar

Aşağıdaki bağlantıdan ulaşabileceğiniz videoyu izlemek için biraz zaman ayırabilirsiniz: **https://www.youtube.com/watch?v=NIrk_pehZJY**

5.4 numaralı üniteyi tamamladınız.

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-funded by
the European Union