Modül 8: Kitlesel Katılım Yoluyla Ortak Tasarım Öğrenimi

Ünite 8.3 - Örnek Senaryolar

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

Co-funded by the European Union

Öğrenme Hedefleri Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. 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: "Sürdürülebilir Okul Projesi"

2 Senaryo 2: "Bir Sonraki Tarih Dersini Birlikte Tasarlamak"

3 Senaryo 3: "Toplumsal Sorun Çözme Mücadelesi"

4 Senaryo 4: "Kitlesel Katılım Yoluyla Dijital Hikaye Anlatımı"

6 Senaryo 5: "Gerçek Hayatta Matematik"

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Öğrenme Hedefleri

Bu ünitenin sonunda öğretmenler şunları yapabileceklerdir:

Eğitim alanında kitlesel kaynak kullanımının nasıl yapılandırılabileceğini açıklayın.

Eğitim amaçlı kitle kaynak kullanımının sınıf ortamında nasıl yapılandırılabileceğini anlayın.

Metodolojiyi uygulayın

Bu metodolojiyi farklı konulara veya temalara uygulayın.

Rolleri tanıyın

Her aşamada öğrencilerin ve öğretmenlerin rollerini belirleyin.

Etkiyi değerlendirin

Bu tür etkinliklerin katılımı, iş birliğini ve yaratıcılığı nasıl teşvik ettiğini değerlendirin.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Scenario 1: "Sustainable School Project"

Konu odak noktası:

Bilim ve Yurttaşlık Eğitimi

Bağlam:

Students explore ways to make their school more environmentally sustainable.

Adımlar:

1

Öğretmen bir meydan okuma sunuyor.

"Okulumuzu nasıl daha yeşil hale getirebiliriz?"

2

Öğrenciler fikirlerini sunuyor.

Öğrenciler fikirlerini çevrimiçi bir platform (örneğin Padlet, Miro) aracılığıyla sunarlar.

3

Sınıf grupları temaları kümelendiriyor

Sınıf grupları bir araya gelerek tekrar eden temaları (enerji, geri dönüşüm, ulaşım) tartışıyor.

4

Öğrenciler oy kullanıyor

Öğrenciler en iyi 3 fikre oy veriyor.

5

Ekipler planlar geliştirir.

Her takım mini bir proje planı geliştirir.

6

Toplu sunum

Toplu sunum ve değerlendirme.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Senaryo 2: "Bir Sonraki Tarih Dersini Birlikte Tasarlamak"

Konu odak noktası:

Tarih / Sosyal Bilgiler

Bağlam:

Öğretmen, öğrencilere bir konu vermek yerine, 20. yüzyıl tarihinin hangi yönünü inceleyeceklerine kendilerinin karar vermelerini ister.

İşlem:

Öğretmen yönlendirici bir soru paylaşıyor.

"20. yüzyıldan hangi olayı veya temayı günümüzde en alakalı buluyorsunuz ve neden?"

Öğrenciler katkıda bulunuyor ve oy kullanıyor.

Öğrenciler katkıda bulunur ve en ilgi çekici önerilere oy verir.

Ortak tasarım ders planı

Sınıf, ders planını birlikte tasarlar: materyalleri, araçları ve tartışma biçimlerini seçer.

Öğretmen yapı sağlar.

Öğretmen, yapıyı sağlar ve öğrenme hedeflerine ulaşılmasını temin eder.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Senaryo 3: "Toplumsal Sorun Çözme Mücadelesi"

Konu odak noktası:

Disiplinlerarası (STEM, Sanat, Vatandaşlık)

Bağlam:

Okul, toplumsal gelişme için yenilikçi fikirler bulmak amacıyla yerel belediye ile işbirliği yapıyor.

Adımlar:

Öğretmen meydan okuma ilan etti.

Öğretmen gerçek dünyadan bir sorun duyuruyor (örneğin, atık azaltımı, kamusal alanlar).

Öğrenciler araştırma yapıyor ve yüklüyor.

Öğrenciler yerel sorunları araştırıyor ve fikirlerini ortak bir çevrimiçi belgeye yüklüyorlar.

Sınıflar arası işbirliği

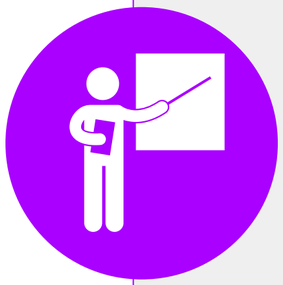
Sınıflar arası işbirliği: Gruplar benzer önerileri bir araya getiriyor.

Uzman görüşü

Belediye veya uzmanlar uygulanabilirlik konusunda geri bildirimde bulunur.

İyileştirin ve sunun

Öğrenciler projelerini geliştirir ve çözümlerini kamuoyuna sunarlar.



Öğrenme kazanımları: vatandaş katılımı, tasarım odaklı düşünme, uygulamalı öğrenme.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Senaryo 4: "Kitlesel Katılım Yoluyla Dijital Hikaye Anlatımı"

Konu odak noktası:

Dil Sanatları / Medya Okuryazarlığı

Bağlam:

Öğrenciler birlikte dijital bir öykü veya video senaryosu oluşturuyorlar.



Öğrenme kazanımları: yaratıcılık, medya okuryazarlığı, anlatı yeteneği, işbirliği.

İşlem:

1

Öğretmen konuyu tanıtıyor.

Öğretmen konuyu tanıtır (örneğin, kapsayıcılık, geleceğin eğitimi).

2

Öğrenciler fikir katkısında bulunuyor.

Öğrenciler çevrimiçi bir beyin fırtınası aracı kullanarak karakterler, olay örgüsü fikirleri ve görseller sunarlar.

3

Öğretmen moderatörlüğü

Öğretmen, öğrencilerin katkılarını denetler ve düzenler.

4

Editör grubu iyileştirmeler yapıyor.

Küçük bir editör ekibi haberi gözden geçirip son haline getiriyor.

5

İşbirliğine dayalı üretim

Sınıf, dijital çıktıyı iş birliği içinde üretiyor.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Senaryo 5: "Gerçek Hayatta Matematik"

Konu odak noktası:

Matematik / Uygulamalı Öğrenme

Bağlam:

Öğrenciler matematiğin günlük hayattaki zorlukların çözümüne nasıl yardımcı olduğunu belirler.

Öğrenme kazanımları: analitik düşünme, bilginin uygulanması, yaratıcılık, iletişim.

Adımlar:

Öğretmen soru soruyor

"Matematiği gerçek hayatta nerede görüyorsunuz?"

Öğrenciler örnekler sunar.

Öğrenciler örnekleri işbirliği araçları aracılığıyla gönderirler.

Gruplar vakaları seçiyor.

Sınıf grupları 3-5 örnek seçer ve her birinin ardındaki matematiksel kavramı açıklar.

Akranlar değerlendirir

Akranlar en yaratıcı örnekleri değerlendirir ve oylarlar.

Sergi oluşturun

Seçilen örnekler, "Hayatta Matematik" sergisi veya dijital kitapçığı oluşturmak için birlikte kullanılmaktadır.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Uygulamada Öğretmenlerin Kilit Rolleri

Başarıyı sağlamak için öğretmenler şu görevleri üstlenirler:

Kolaylaştırıcılar

Açık uçlu sorular sormak ve gelen yorumları yönetmek.

Küratörler

Katkıların düzenlenmesi ve doğrulanması.

Rehberler

Öğrencilerin ortaya koyduğu fikirleri müfredat hedefleriyle uyumlu hale getirmek.

Yansıtıcı uygulayıcılar

Geri bildirimi ve iyileştirmeyi teşvik etmek.

İpucu: Başarı, dengeye bağlıdır; öğrenci özerkliğine izin verirken pedagojik yönlendirmeyi de korumak gerekir.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Yansıma ve Değerlendirme

Öğretmenler için düşünme soruları:

- Hangi senaryo, uzmanlık alanınıza ve öğrencilerin profiline en uygunudur?
- Bu adımları mevcut zamana ve dijital araçlarınıza nasıl uyarlayabilirsiniz?
- Kitlesel kaynak kullanımı faaliyetleri sayesinde öğrencileriniz hangi yeteneklerini geliştirecekler?

Değerlendirme önerisi:

Öğretmenleri her bir kitlesel kaynak kullanım projesini (hedefler, adımlar, sonuçlar) belgelemeye ve aşağıdaki konularda düşünmeye teşvik edin:

- Öğrenci katılımı
- işbirliğinin kalitesi
- Öğrenme hedefleriyle sonuçların ilişkisi

Co-funded by the European Union

Co.De.

8.3. Ünite - Örnek Senaryolar bölümünü tamamladınız.

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

Co-funded by the European Union

Öğrenme Hedefleri Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir. 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