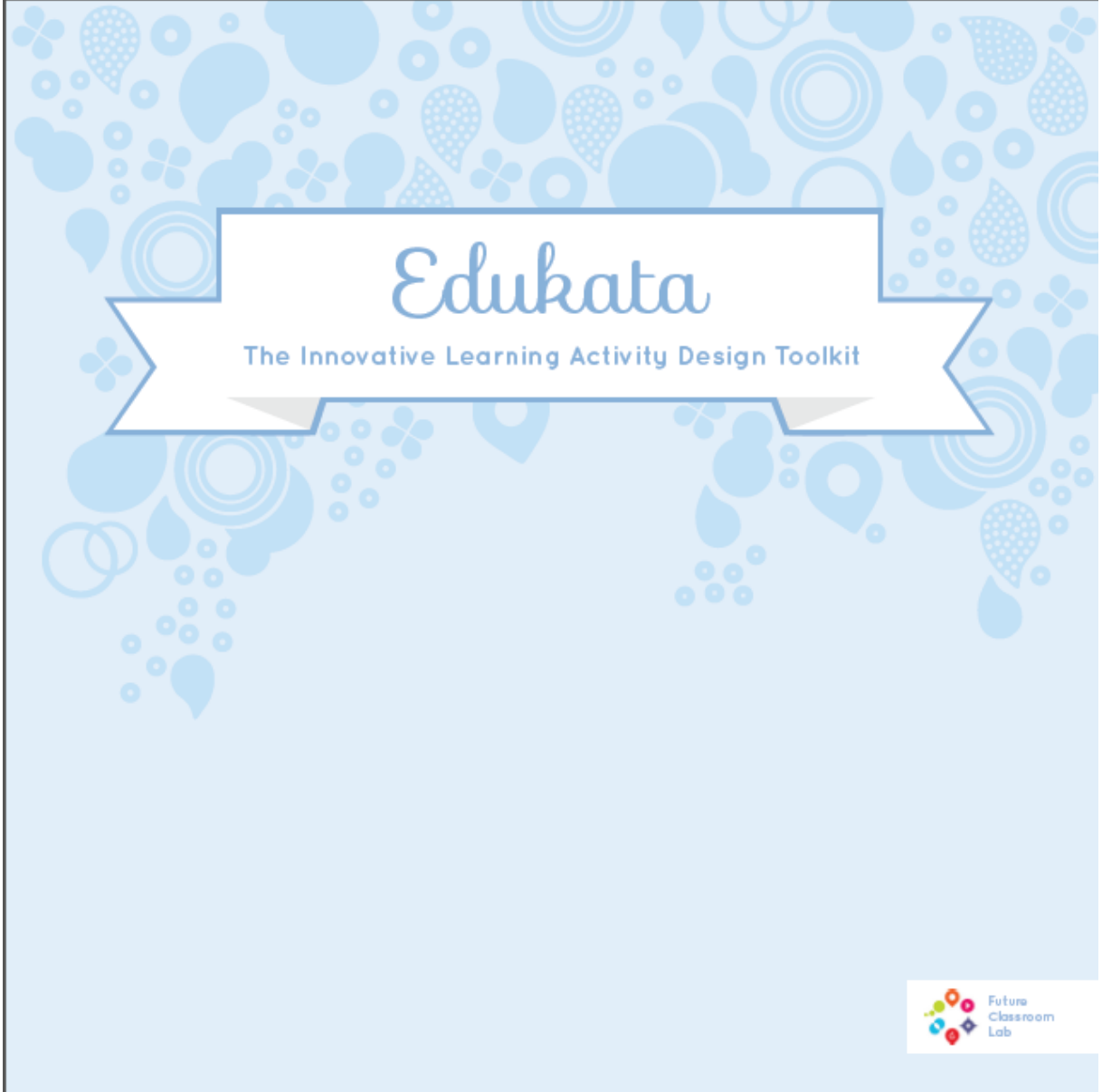


Edukata

İnovatif Öğrenme Aktivitesi Tasarımı  
Araç Seti



# Merhaba Arkadaşlar

Bu doküman

[http://itec-cycle4-](http://itec-cycle4-turkey.wikispaces.com/5.Faz+i%C3%A7in+trend+ve+senaryo+belirleme+2)

[turkey.wikispaces.com/5.Faz+i%C3%A7in+trend+ve+senaryo+belirleme+2](http://itec-cycle4-turkey.wikispaces.com/5.Faz+i%C3%A7in+trend+ve+senaryo+belirleme+2)

adresinde yer alan Öğrenme Senaryolarından Ulusal Öğrenme Senaryoları oluşturmak ve bu senaryolardan Ulusal Öğrenme Hikayeleri hazırlamak için

<https://docs.google.com/document/d/1ZUppTU0LEHwIQPW8V5JCKQ9rto8wdMhPH6-GDReO0Y/edit>

adresinde yer alan aktiviteler zincirinden yapabileceğiniz şekilde bir aktiviteler zincirinin nasıl oluşturulacağını göstermektedir. Detaylı bilgi için [coskunkilic@hotmail.com](mailto:coskunkilic@hotmail.com) adresinden iletişime geçebilirsiniz ve <https://www.facebook.com/groups/614171958617387/> adresine katılabilirsiniz.

<http://goo.gl/tzSZSu>

adresinde yer alan 3. Faz aktivitelerine göre hazırlanan <http://goo.gl/F5UN3u> adresindeki DERS\_PLANINDAN yararlanarak <http://goo.gl/J5RRDM> adresinde yer alan 5. Faz aktiviteleri ile bir ders planı oluşturabilirsiniz.

5. faz Ulusal Öğrenme Senaryolarımıza ve Örnek Ders Planlarımıza <http://itectorkey.org.tr/index.php/dokumanlar2/category/12-5-faz-ders-planlar> adresinden ulaşılmaktadır.

Hoşça kalın

# Edukata

## GELECEĞİN SINIFI ÖĞRENME AKTİVİTELERİ TASARIMI

Anna Keune, Tarmo Toikkanen, Teemu Leinonen

**A?** Aalto Üniversitesi, Medya Anabilim Dalı Sanat, Tasarım ve Mimarlık dalı - Media  
Lab Helsinki 2013



© Eylül 2013, Anna Keune, Tarmo Toikkanen, Teemu Leinonen

[www.edukata.fi](http://www.edukata.fi)



Bu çalışma Creative Commons Attribution 4.0 Lisansı altındadır.

## Teşekkürler

Halen Finlandiya Aalto Üniversitesinin bir parçası olan, Helsinki Media Lab'da yer alan Profesör Teemu Leinonen tarafından yönetilen Öğrenme Ortamları araştırma grubu tarafından geliştirilen, Edukata, araştırmaya dayalı bir tasarım yaklaşımına dayanmaktadır. Yaklaşım, öğrenme amaçlı dijital araçlar tasarlamak için başarılı bir şekilde kullanılmaktadır ve şimdi öğretmenlere kendi eğitim bağlamlarında öğrenme aktiviteleri tasarımları için uyarlanmıştır.

Tasarım yaklaşımı süreç boyunca tekrarlanan örtüşen dört aşamadan oluşur: (1) Bağlamsal Sorgulama, (2) Katılımcı Tasarım, (3) Ürün Geliştirme ve (4) Hipotez olarak Prototip. Edukata içinde, Tasarım Stüdyosu faz 1 ve 3'e, Katılımcı Tasarım faz 2'ye ve Öğrenme Aktiviteleri Oluşturma Faz 4'e karşılık gelir. Sayfa 14 ve 15 bir örnek süreci görebilirsiniz.

Edukata Aalto Üniversitesi Öğrenme Ortamları araştırma grubu tarafından Avrupa Okul Ağı tarafından koordine edilen ve Avrupa Komisyonu 7. Çerçeve Programı tarafından ortak finanse edilen iTEC projesi kapsamında geliştirilmiştir. Bu belge sadece yazarların görüşlerini yansıtmaktadır ve Komisyon burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

Mart, 2013 yılında Oulu Kış okulu sırasında Edukata'nın erken bir versiyonunu test eden öğretmenlere içtenlikle teşekkür etmek istiyoruz.

## İçerik Tablosu

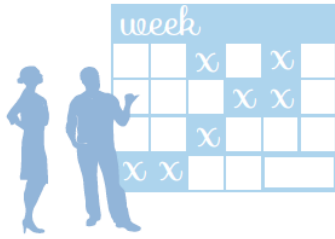
Teşekkürler .....	i
Edukata'nın Tanıtımı. . . . .	8
Edukata Oturumları. . . . .	12
Başlarken. . . . .	16
Tasarım Stüdyosu. . . . .	18
Katılımcı Tasarım. . . . .	20
Öğrenme Aktiviteleri Oluşturma. . . . .	22
Kaynak Köşesi. . . . .	24
Edukata Planı çalışma sayfası. . . . .	26
Senaryo Kaynakları. . . . .	32
Geleceğin Sınıfı Öğrenme Aktiviteleri Örnekleri. . . . .	34
Geleceğin Sınıfı Öğrenme Aktiviteleri çalışma sayfası . . . . .	36
Notlar. . . . .	42



Gelecek sınıf uygulamaları için yenilikçi senaryolar oluşturmak için bir yöntem.



Senaryoları uygulamak üzere geleceğin sınıfı öğrenme aktivitelerini oluşturmak için bir yöntem.



Geleceğin sınıfı öğrenme aktiviteleri için bir ders planlanabilir



Ders okulda verilebilir.



Tasarım sürecini destekleyebilen dijital araçlar koleksiyonu.

## Edukata'nın Tanıtımı

Yenilikçi okullar ve ıęır aan eęitim uygulamaları hakkında bol miktarda ilham verici senaryolar vardır. Ancak, bir okul iin iyi alıřır uygulamalar bařka okula mutlaka aynı olumlu etkiyi vermeyebilir. Benzersiz rgütlenen okul yapıları, eęitimciler ve ğrencilerin deęiřen deneyimleri farklı karmařık sorunlar kümelerini temsil etmektedir. oęu zaman, deęiřimin etkin uygulanmasını tanıtmayı ve sürdürmeyi zorlařtıran bu karmařıklık senaryolarda yansıtılmaz.

Edukata vizyoner senaryolar ile sınıf uygulaması arasındaki bořluęu doldurmak üzere eęitimciler iin ortak bir tasarım sürecidir. Edukata tasarım süreci, geleceęin sınıfı ğrenme aktiviteleri tasarımcıları olarak eęitimcilere yeteneklerini ve güvenlerini güçlendirmeleri ve eęitsel tasarım becerilerini geliřtirmeleri ve artırmaları iin ilham kaynaęıdır.

**Edukata ilham verici bir senaryo seimi ile bařlar ve senaryonun temel yönlerini, ğrencilerin kiřisel ilgi ve ihtiyalarını ve sınıf baęlamını yansıtan geleceęin sınıfı ğrenme aktiviteleri oluřturmaları iin eęitimcilere kılavuzluk eder.** Bu ğrenme aktiviteleri tasarım sorunlarını ele alacak ve eęitimcilerin Edukata tasarım sürecinde belirleyecekleri destekleyici kaynakların yanı sıra tasarım olanakları üzerine inřa edilecektir. ğrenme aktiviteleri, herhangi bir eęitimcinin gerekleřtirebileceęi konu spesifik olmayan modüller olarak belgelenecektir.

Edukata süreci ampirik olarak test edilen bir tasarım metodolojisine dayanmaktadır. 2011 - 2013 Yıllarında, Edukata süreci ile tasarlanmış olan ğrenme aktivitelerinin 17'yi ařkın Avrupa ülkesinde ve 2000'den fazla sınıflarda pilot uygulamaları yapıldı. Bu aktivitelerin ğretmeye, ğrenmeye ve ğrenci kazanımlarına ve 21. yüzyıl becerilerini geliřtirmeye olumlu yönde etkisinin olduęu görüldü.

Edukata bir bařlangı noktasıdır. Kaliteli ğrenme aktivitelerinin bařarılı tasarımına bir plan deęil bir bakıř aısı saęlar. Kararlılık, deneyim ve rahatınızın dıřına adım atmayı gerektirir.



Süreci derinlemesine anlamak için Edukata tasarım sürecini sürekli kolaylaştırmayı tavsiye ederiz. Kaynak köşesi Edukata tasarım sürecini desteklemek için yararlı araçlar ve çevrimiçi kaynakları içerir. Ayrıca Avrupa Okul Ağındaki Future Classroom'dan profesyonel eğitim ve sertifika isteyebilirsiniz.

## TERMİNOLOJİ AÇIKLAMASI



### ÖĞRENME AKTİVİTELERİ,

Yeni öğrenme yaklaşımlarının ayrıntılı açıklamalarıdır.



### EDUKATA TASARIM TAKIMLARI

Öğrenme aktiviteleri oluşturmak için bir araya gelen küçük eğitimciler grupları.



### SENARYOLAR

Öğrenme durumlarının ilham verici öyküleri.



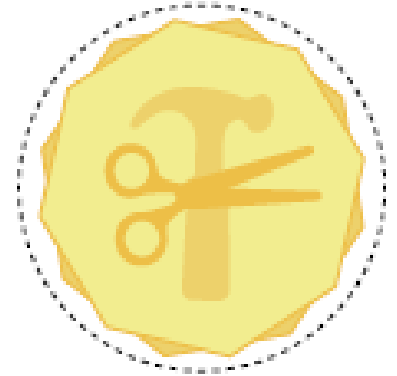
### TASARIM ZORLUKLARI

Öğretmenlerin öğrenme aktivitelerini gerçekleştirmelerini engelleyen durumlar.



### TASARIM FIRSATLARI




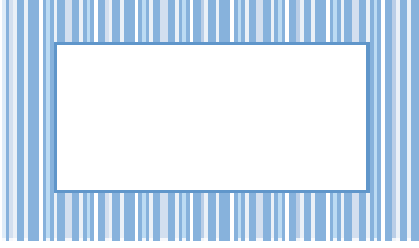






Öğrenmeyi destekleyen ve tasarım sorunlarını ele alabilen mevcut uygulamalar veya durumlar.

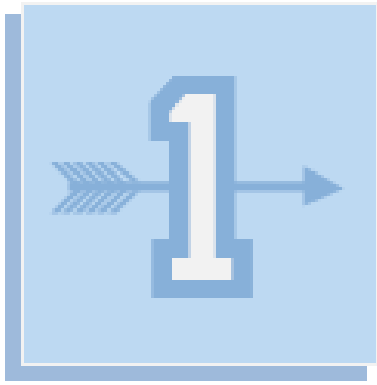


### AKTİVİTE KAYNAKLARI

Öğrenme aktivitelerini gerçekleştirirken öğretmenleri destekleyen araçlar, insanlar ve olaylar.

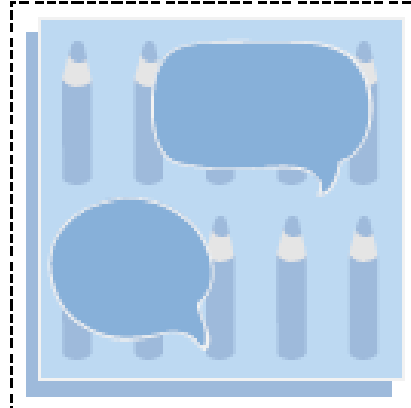
## İHTİYACINIZ OLAN HER ŞEY

 <p><b>TASARIM EKİBİ</b> Kolaylaştırıcı dahil 3-4 eğitimci</p>	 <p><b>KATILIMCILAR</b> Sonuçlarınızdan yararlanabilecek insanlar</p>	 <p><b>EDUKATA KİTABI</b> Okuduğunuz bu doküman</p>	
 <p><b>TASARIM STÜDYOSU</b> Edukata tasarım sürecinin gerçekleşmesi için bir alan</p>	 <p><b>SENARYO</b> Birden fazla senaryo, gerekli zamanı artırır</p>	 <p><b>YAPIŞKAN NOTLAR</b> Dört farklı renkte</p>	
 <p><b>KALEMLER</b></p>	 <p><b>BANT</b></p>	 <p><b>KAMERA</b></p>	 <p><b>MİKROFON</b></p>
<p>Oturumları için dokümantasyon araçları</p>			



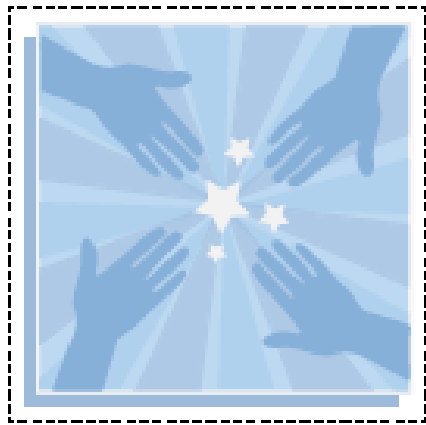
### BAŞLANGIÇ

- Bir Tasarım Ekibi oluşturun
- Bir Senaryo seçin
- Tasarım Sürecinizi Planlayın
- Bir Tasarım Stüdyosu kurun



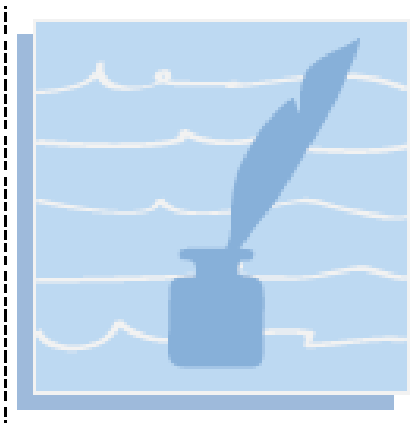
### TASARIM STÜDYOSU

- Tasarım Stüdyosunda buluşun
- Analize başlayın
- Çalışmanızı geliştirin edin



### KATILIMCI TASARIM

- Oturumu hazırlayın
- Kendinizi tanıttın
- Kolaylaştırın ve dinleyin
- Kapanış ve izleme



### ÖĞRENME AKTİVİTELERİ OLUŞTURMA

- Öğrenme Aktivitelerini planlayın
- Öğrenme Aktivitelerini yazın
- Öğrenme Aktivitelerini deneyin

--	--

# Edukata Oturumları

Edukata tasarım süreci dört tür oturumları içerir:

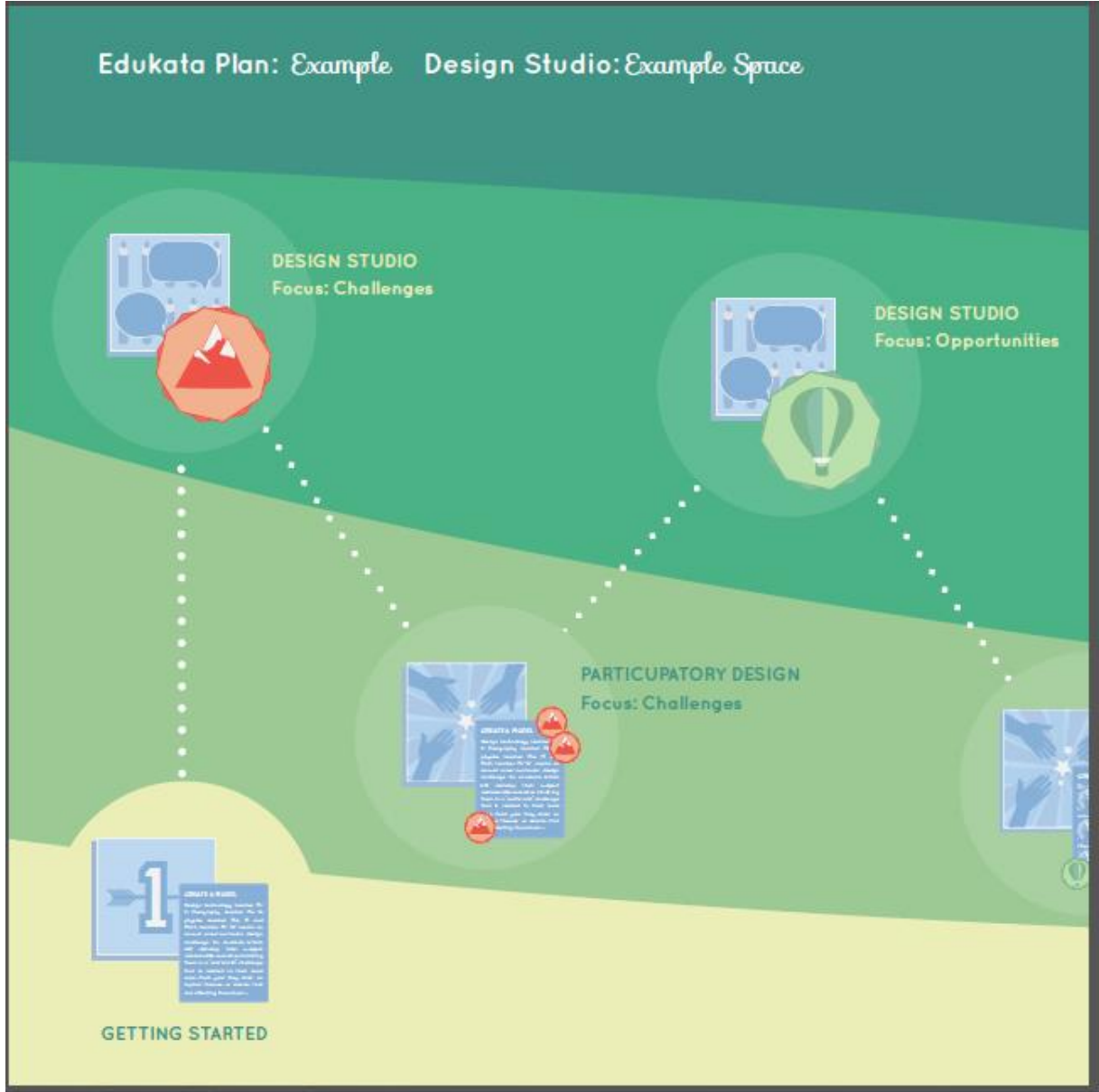
## BAŞLANGIÇ

## TASARIM STÜDYOSU

## KATILIMCI TASARIM

## ÖĞRENME AKTİVİTELERİ OLUŞTURMA

Edukata süreci her zaman bir başlangıç oturumu ile başlar ve her zaman öğrenme aktiviteleri oluşturma ile kapanır. Başlarken ve oluşturma öğrenme faaliyetleri oturumları arasında, tasarım stüdyosu oturumları ve katılımcı tasarım oturumları kolaylaştırılmış bulunmaktadır. Tasarım stüdyosu oturumları ve katılımcı tasarım oturumları, alternatif olarak gerçekleşir ve çok sayıda tekrarlamalar tavsiye edilir. Kaç yinleme yapacağınızı siz seçebilirsiniz. Bu oturumların, geleceğin sınıfı öğrenme aktivitelerine yönelik temel tasarım çalışmalarının gerçekleştiği yer olduğunu unutmayın.



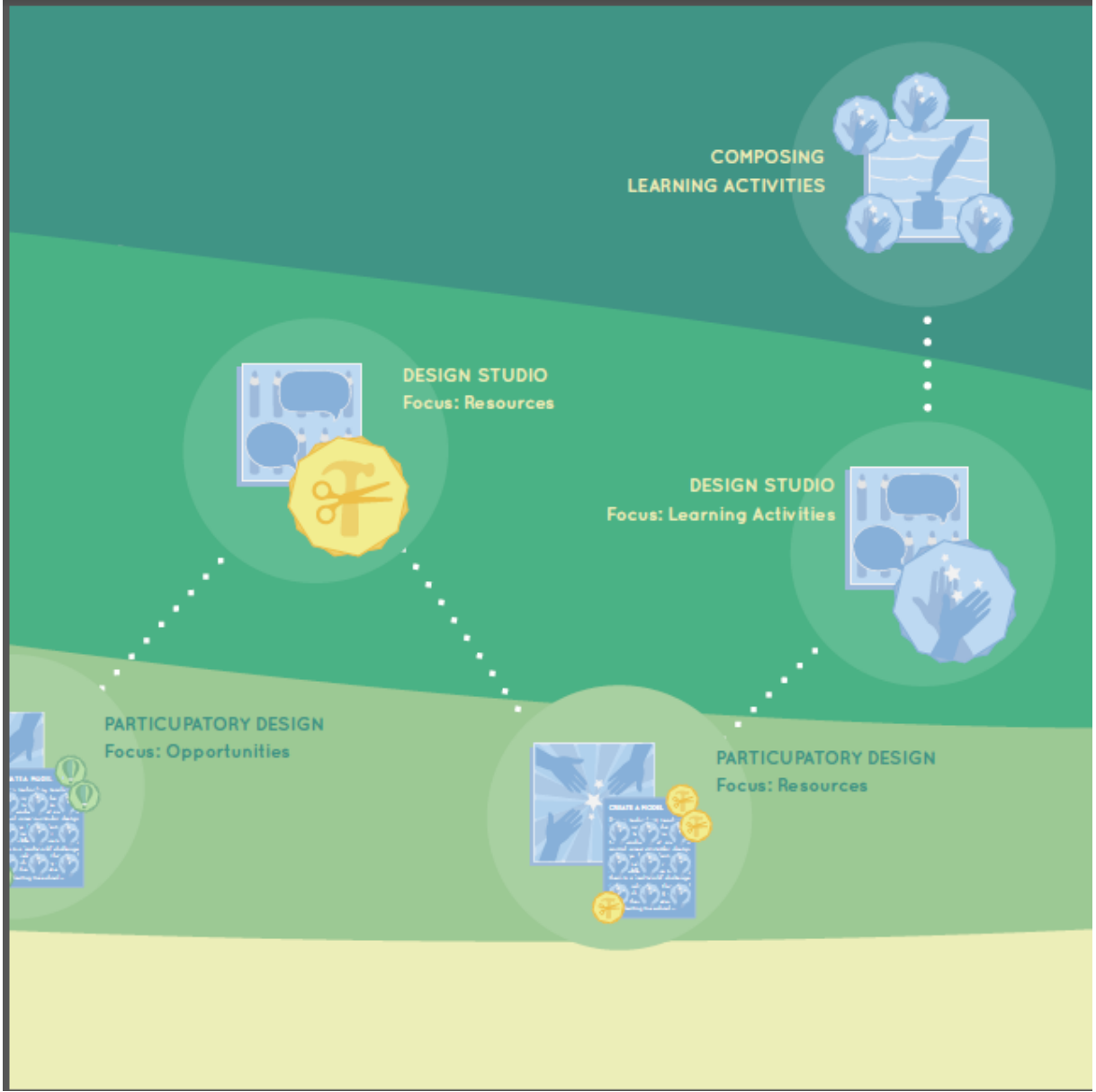
1-SNARYO OLUŞTURMA

2-TASARIM STÜDYOSU Konu: Zorluklar

3-KATILIMCI TASARIM Konu: Senaryo Yazma Zorlukları

4-TASARIM STÜDYOSU Konu: Fırsatlar

5-KATILIMCI TASARIM Konu: Sırasıyla Öğrenme Aktiviteleri Fırsatları

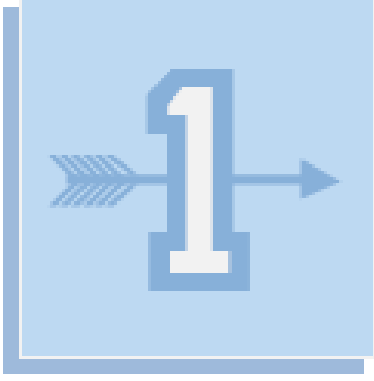


6-TASARIM STÜDYOSU Konu: Kaynaklar

7-KATILIMCI TASARIM Konu: Sırasıyla Öğrenme Aktiviteleri Kaynakları

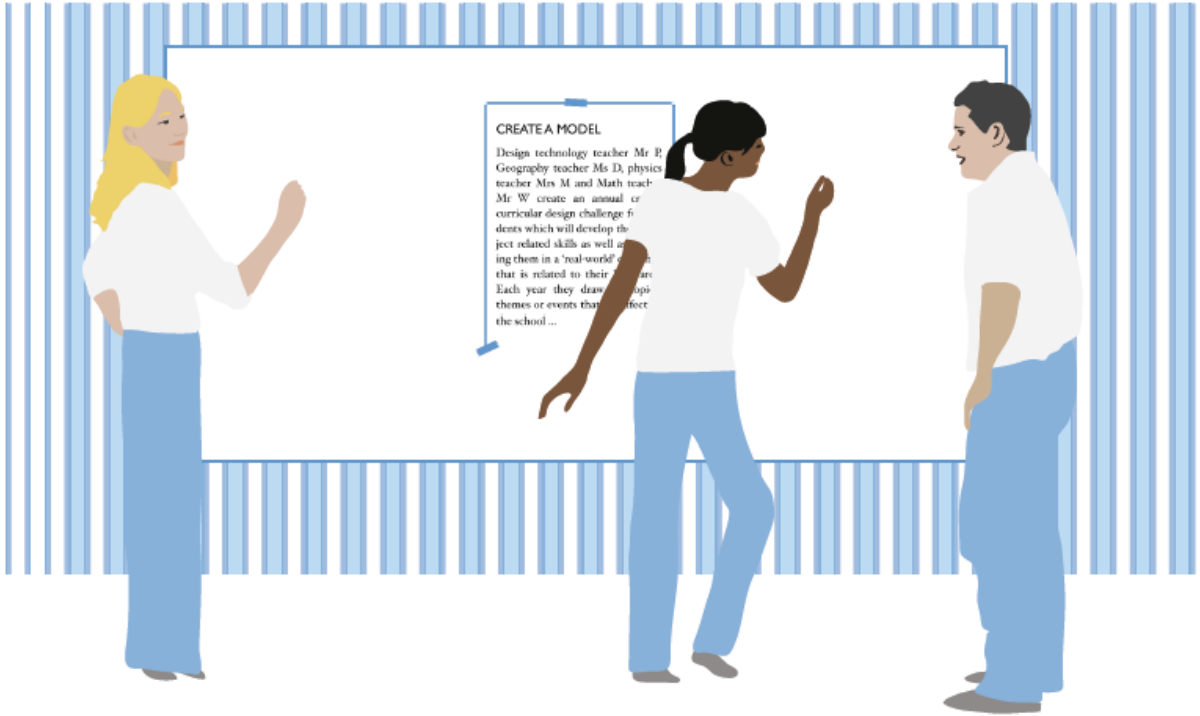
8-TASARIM STÜDYOSU Konu: Sırasıyla Öğrenme Aktiviteleri

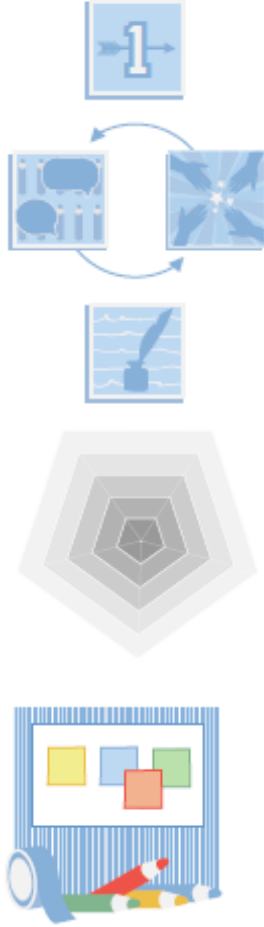
9-ÖĞRENME AKTİVİTELERİ OLUŞTURMA



## Başlangıç

Eğitimci arkadaşlarınızdan bir tasarım ekibi oluşturun ve ortak çalışmanıza temel olarak ilham verici bir senaryo seçin. Kendi Edukata tasarım sürecinizi planlayın ve tasarım çalışmalarını için, belirlenmiş bir yerde bir tasarım stüdyosu kurun.





## HAZIRLAYIN

Edukata süreci boyunca beraber çalışmak için bir eğitimciler tasarım ekibi oluşturun. Farklı deneyimleri olan 3-5 eğitimci ile bir tasarım ekibi oluşturmanızı tavsiye ederiz. Belki bir BİT deneyimli eğitimci katılmasını isteyebilirsiniz. Kaynak köşedeki Plan çalışma sayfasını kullanarak tasarım sürecinizi planlayın. Bir haftada 45 dakikadan 3 saate kadar süren en az birkaç oturum ekleyin. Oturumlar arasında kısa molalar en iyi fikirleri yansıtmaya ve seçmenize izin verir.

İlerledikçe, ek seans gerekli olabilir. Sürecinizi değiştirmeye açık olun. Anlamlı bir ilerleme için, tüm ekip üyelerinden, tüm toplantılara katılmalarını isteyin.

## ESİNLENİN

Çıktılara, süreçlere ve kaynaklara göre okulunuzun olgunluğunu tahmin etmek için kaynak köşesindeki yenilik olgunluk modelini kullanın. Daha sonra olgunluğu biraz daha yüksek olan ilham verici bir senaryo seçin ve tasarım çalışmalarınız için başlangıç noktası olarak kullanın. Kaynak köşesi mevcut senaryoları nereden bulacağınıza ve kendi senaryonuzu nasıl oluşturacağınıza dair bilgileri içerir.

## KOÇLUK EDİN

Ekibiniz ile bir tasarım stüdyosu kurun.

Kağıt yapıştırabileceğiniz bir duvarı olan sessiz bir oda veya bir odanın köşesini hazırlayın. Senaryo ve süreç planınızı yazdırın ve duvara yapıştırın. Dört renk yapışkan notlar da dahil geri kalanı tasarım ekipmanınızı toplayın. dört görünümü: tasarım sorunu, tasarım fırsatı, öğrenme etkinliği, aktivite kaynağı temsil etmesi için dört renk kullanmanızı öneririz. Bir renk kodu efsane oluşturun ve duvarınıza yapıştırın.

## DEĞERLENDİRİN

Devam etmekte olan çalışmanızı birisinin kaldıracağından endişe duymadan bırakabilmeniz için alanınızın tüm Edukata işlemi için ayrılmış olmasını sağlayın.

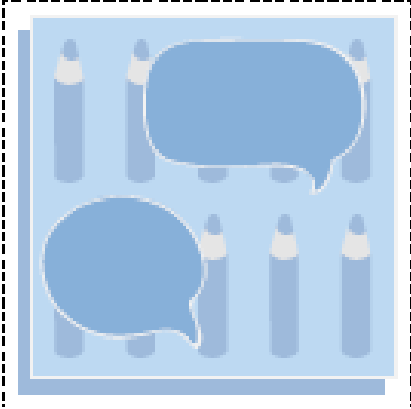
(NOT: <https://docs.google.com/file/d/0B3Gz7X73cqF9aVhFMGg3SUtONk0/edit?pli=1> adresinde yer alan aktivitelerden Öğrenme Senaryoları oluşturmak için aşağıdaki tablodan ilham alınarak Öğrenme Senaryoları geliştirilecektir.)

Aşağıdaki tablo dokuz senaryo ile kapsanan 5 seviye ve eğilimleri gösterir. (<http://itec-cycle4-turkey.wikispaces.com/5.Faz+i%C3%A7in+trend+ve+senaryo+belirleme+2>)

Senaryo başlığı	Seviye (s1,2,3,4,5)	Trendler
1. Sınava aktif hazırlık	Geliştirmek (s3)	Bağımsızlığın teşvik edilmesi, ya da edilmemesi? Kullanıcı tarafından oluşturulan içerik öncülük edecek
2. Uzman	Geliştirmek (s3)	21. yüzyıl becerileri uygulamada

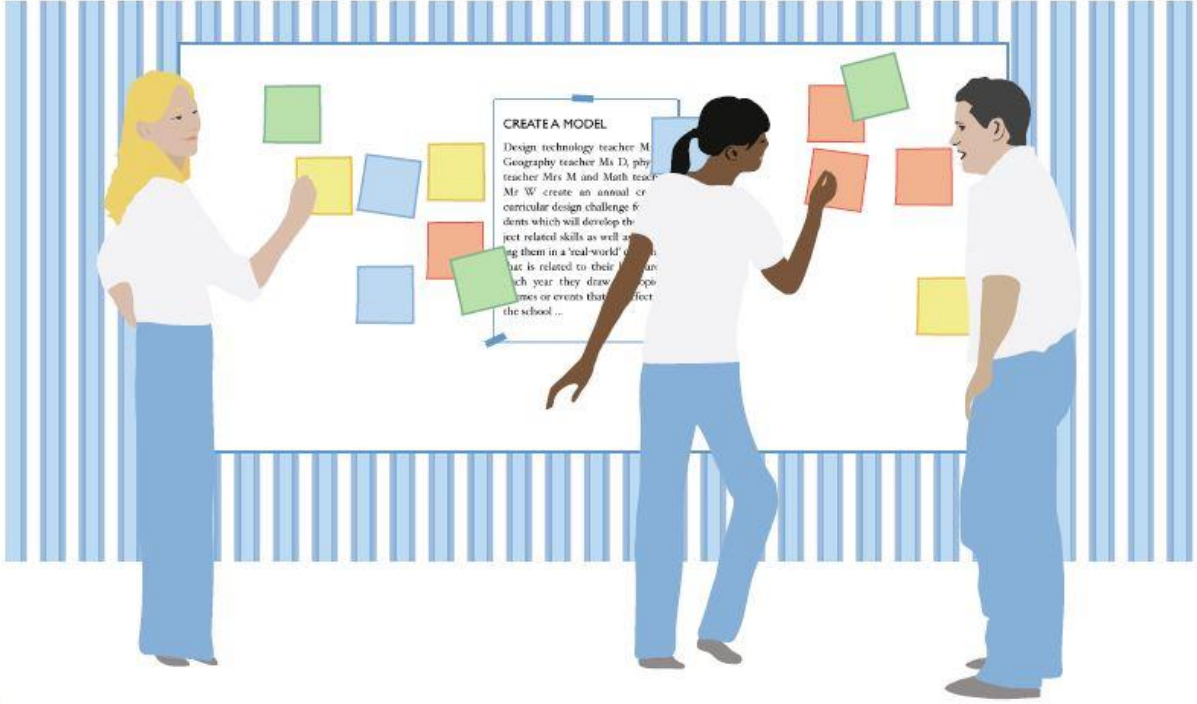


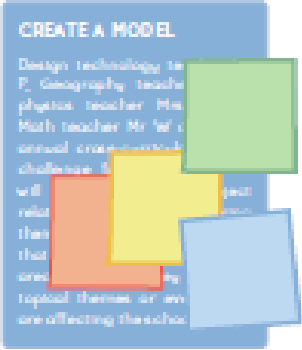
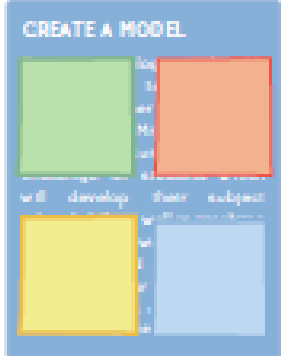
görüşü yayınla		Konu uzmanları tarafından geliştirilmiş kaynak tabanlı içerik dahil olmak üzere İçerik ve kaynaklara daha iyi erişim,
3. Dijital Üreticiler	Zenginleştirmek (s2)	Anı yakalama yeteneği. Yeni bir medya çağı için yeni okuryazarlığa odaklanma. Modern cihazlar "mobil medya üretim stüdyoları" dır. Gençler her zaman internete bağlı ve dijital medyadan ağırlıklı olarak faydalanmaktadır, bu, öğretmen ve eğitim sistemlerine zorluklar çıkarıyor. Sınıfta Matematik Fen Teknoloji derslerini desteklemenin zorlukları
4. Kazanan Oyuncular	Yetki Vermek (s5)	Tipik sınıf aktiviteleri ile genç insanların hayal kırıklıklarında artış olması. Oyunun ve oyun tasarım prensiplerinin öğrenme ve öğretmede hoş giden araçlar olduklarına dayanan pedagojik yaklaşımlar.
5. Ev-Okul İletişimi	Geliştirmek (s3)	Gençler, dijital medyaya her zaman bağlıdırlar ve aşırı şekilde faydalanırlar. Bu bağlılık, tutarlı ve etkili müdahaleler henüz belirlemeyen öğretmenlere ve eğitim sistemine zorluk çıkarmaktadır. Öğrencilerini ne motive eder? Avrupa'da ve evrensel olarak eğitim sistemleri arasında giderek artan bir anlayış vardır; teknoloji ve duysal eğilim öğrencileri daha iyi nasıl motive eder ve Matematik Fen Teknoloji gibi önemli olan derslerle meşguliyetini sağlar. Ev ve okul arasındaki bilgi akışı, muhtemelen dijital teknolojileri kullanarak kesintisiz hale gelir
6. Bilgi ve iletişim Teknolojileri Seyahati	Değiştirmek (s1)	Merkezden yerele doğru BİT'in entegrasyonu daha sistematik olmaya başlıyor
7. Okulumuz, çevremiz	Geliştirmek (s3)	Düşük karbonlu öğretimi Okullar bir araya geliyor
8. Kişisel Öğrenme Temsilcisi	4-Yaymak (s4)	Öğrenciler, öğrenme aktiviteleri üzerinde daha fazla özgürlük, kontrol ve sınıf içerisinde daha aktif olmak isterler. Öğretmenler doğrudan eğiticiler olarak daha az merkezde olurlar ve öğrencilere kendi hızlarında öğrenmeleri için yardımcı olmaya daha fazla ilgilidirler.
9. Kökten değişmiş esnek sınıf	Zenginleştirmek (s2)	Gençler her zaman internete bağlılar ve dijital medyadan yoğun bir şekilde faydalanmaktalar, bu da bu konuda tutarlı ve etkili bir çalışması olmayan öğretmenlere ve eğitim sistemine zorluk çıkarmaktadır. Öğrenciler içeriğin kategorize edildiği, kalite ve güvenilirlik açısından kontrol edilmiş web üzerindeki depolardan araştırabilmektedirler.

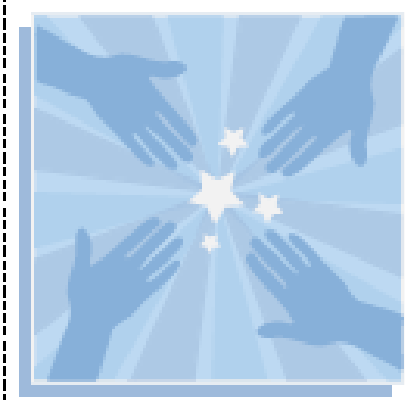


## Tasarım Stüdyosu

Tasarım stüdyosu ekibin toplandığı ve çalıştığı yerdir. Tasarım stüdyosu oturumları, bir senaryo hakkında açık uçlu tartışmalardan öğrenme etkinlikleri için somut ve savunulabilir fikirlere hareketle tasarımı ilerletir. Tasarım stüdyosu oturumları karşılıklı anlayış inşasını ve ipuçları ve fikir alışverişini destekler. Derinlemesine analizi ile kaliteli öğrenme aktiviteleri oluşturmak için, birkaç tasarım stüdyosu oturumları gerçekleştirin. Daha iyi sonuçlar için katılımcı tasarım oturumları ile bunları birleştirin.



	<p><b>HAZIRLAYIN</b></p> <p>Daha önceki oturumları özetleyin ve oturum için bir ilerleme tahmini ve bir odak noktası oluşturun. Tasarım sorunlarını belirleme, fırsatları tanıma ve aktivite kaynaklarını ortaya çıkarma, öğrenme aktiviteleri tasarımında önemli adımlardır. Dört farklı renkte yapışkan notlar kullanarak ekibi belirtilen fikirler kaydettiğinden emin olmak. Tüm yönlerin her biri bir tasarım stüdyosu oturumunda üretilecektir. Oturum başına bir yöne odaklanın.</p>
	<p><b>ESİNLENİN</b></p> <p>Tasarım stüdyosu adresinde tasarım ekibiniz ile buluşun, ve odak noktası ve oturumun amacı da dahil ilerleme hakkında hızlı bir genel bilgi verin.</p> <p><b>KOÇLUK EDİN</b></p> <p>Senaryonuzun özünün gerçekleşmesini sağlayacak öğrenme aktiviteleri oluşturmak için genel hedefiniz hakkında bir tartışma başlatın. Her tasarım oturumu sırasında, bir başlangıç noktası olarak çalışmalarınız için bir dokümanı kullanın: başlangıçta ilham verici bir senaryo ve daha sonra oluşturulan tasarım zorlukları, fırsatlar, aktivite kaynakları ve öğrenme aktiviteleri. Konu veya tema ile oynayın ve aynı zamanda takımın uzmanlık alanı dışında olanları keşfedin.</p>
	<p><b>DEĞERLENDİRİN</b></p> <p>Yinelenen notları çıkarın, okuması zor ya da çok kısa notlar varsa yeniden yazın ve mantıksal olarak onları yeniden düzenleyin. Fotoğraflar çekerek çalışmanızı belgeleyin. Bir sonraki tasarım stüdyosu oturumundan önce bir katılımcı tasarım oturumu planlayın ve katılımcıları davet edin.</p>



## Katılımcı Tasarım

Katılımcı tasarım oturumları, diğer eğitimciler ve öğrenciler gibi, tasarımınızdan yararlanabilir olan insanlarla çalışmanızı tartışarak Tasarım Stüdyosu oturumları arasında size yeni fikirler ve ilham sağlar. eksik fikirleri tartışmak ve doğrulama ve fikirleriniz üzerinde yapıcı eleştiri almak için bunu uygulayın. İstedığınız kadar katılımcı tasarım oturumları düzenleyebilirsiniz, örneğin biri öğrenciler ile, biri eğitimciler ile ve / veya biri karışık olan oturumlar.

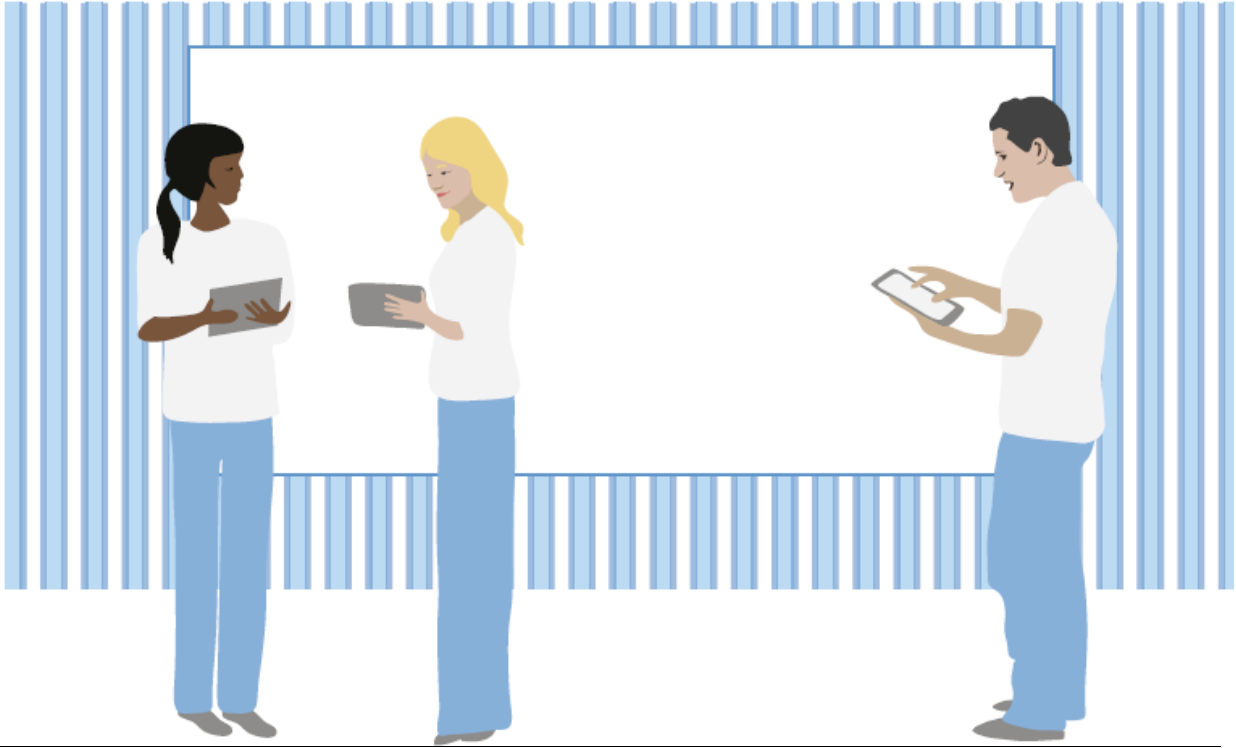


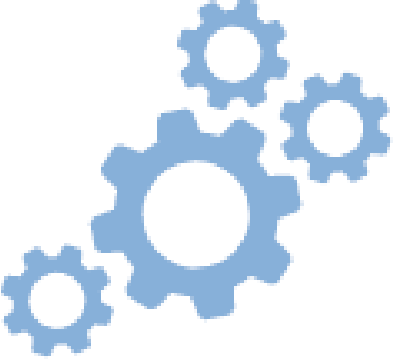

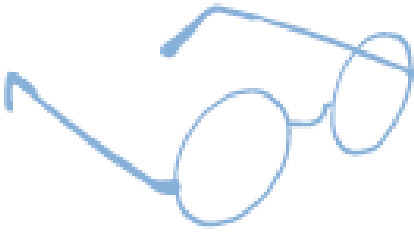
	<p><b>HAZIRLAYIN</b></p> <p>Edukata sürecinizde yer almamış olan yeni 2-3 eğitimcileri ve / veya öğrencileri dahil edin. Okulunuzda birkaç tasarım ekibi farklı senaryolar üzerinde çalışıyorsa, tasarım takımları birbirleriyle bir araya gelebilirler. Ekibinizin, bir bilgi ve iletişim teknolojileri deneyimli eğitimci içermemesi durumda deneyimli birinden oturuma katılmasını isteyin. Oturum en iyi tasarım stüdyosunda düzenlenir. Ses veya video kaydı yorumları analiz etmek için yardımcı olabilir.</p>
	<p><b>İLHAM VERİN</b></p> <p>Kendinizi ve ekibinizi tanıttın ve rahat bir atmosfer oluşturun. Oturumun öğrenme aktiviteleri için fikirler toplamak amacı ile senaryolar ve devam eden çalışma hakkında bir tartışma olduğunu açıklayın. Senaryo gerçeğe uygun mudur? Nasıl devam edebilir? Kendinizi sunulan rollerde hayal edebiliyor musunuz? Hangi ilginç öğrenme aktivitelerini belirleyebilirsiniz? Ne işe yarar ve ne değil? Zor yönler nasıl işe yarayabilir? Hangi araçlar ve teknolojiler kullanılabilir?</p>
	<p><b>KOÇLUK EDİN</b></p> <p>Katılımcılardan senaryonuza ya da devam eden çalışmanıza bakmalarını isteyin. Oluşturulan düşünceler hakkında bir tartışma başlatın. Dikkatle dinleyin. Doğru ya da yanlış yorum yoktur; herkesi özgürce konuşmaya davet edin. Bazen en ilginç tasarım fikirleri başlangıçta ilgisiz görünen yorumlardan ortaya çıkar. Sessiz katılımcıları teşvik edin, ve hiç kimsenin tartışmaya hakim olmamasını sağlayın. Fikirleri belgelemenizi ve göstermenizi öneririz. Toplantıdan sonra, katılımcıları takip etmeye ihtiyacınız olabilir. Onların iletişim bilgilerini isteyin. Çalışmanızı belgeleyin.</p>
	<p><b>DEĞERLENDİRİN</b></p> <p>Alınan yorumlar, değerlidir ama bireysel tercihleri yansıtabilir. İhtiyaçların yerine İstekler belirtilmiş olabilir. Bu küçük ama önemli farkı hemen elde etmek uygulama ve deneyim gerektirir ama sizin belirli yorumlar ve daha kullanışlı öğrenme etkinlikleri için nedenler belirlemenize yardımcı olacaktır. Tasarım ekibiniz ile, ses kaydınızı dinleyin ve kilit noktaların bir özetini yazın. Yorumları gruplandırın ve sıklıklarını dikkate alın. Benzer fikirleri hakkında sık görülen yorumlar ele alınacak bir tasarım sorununa işaret olabilir. Yorumlar için nedenler bulun ve belgeleyin. Çalışmanızı değiştirmeye açık olun.</p>

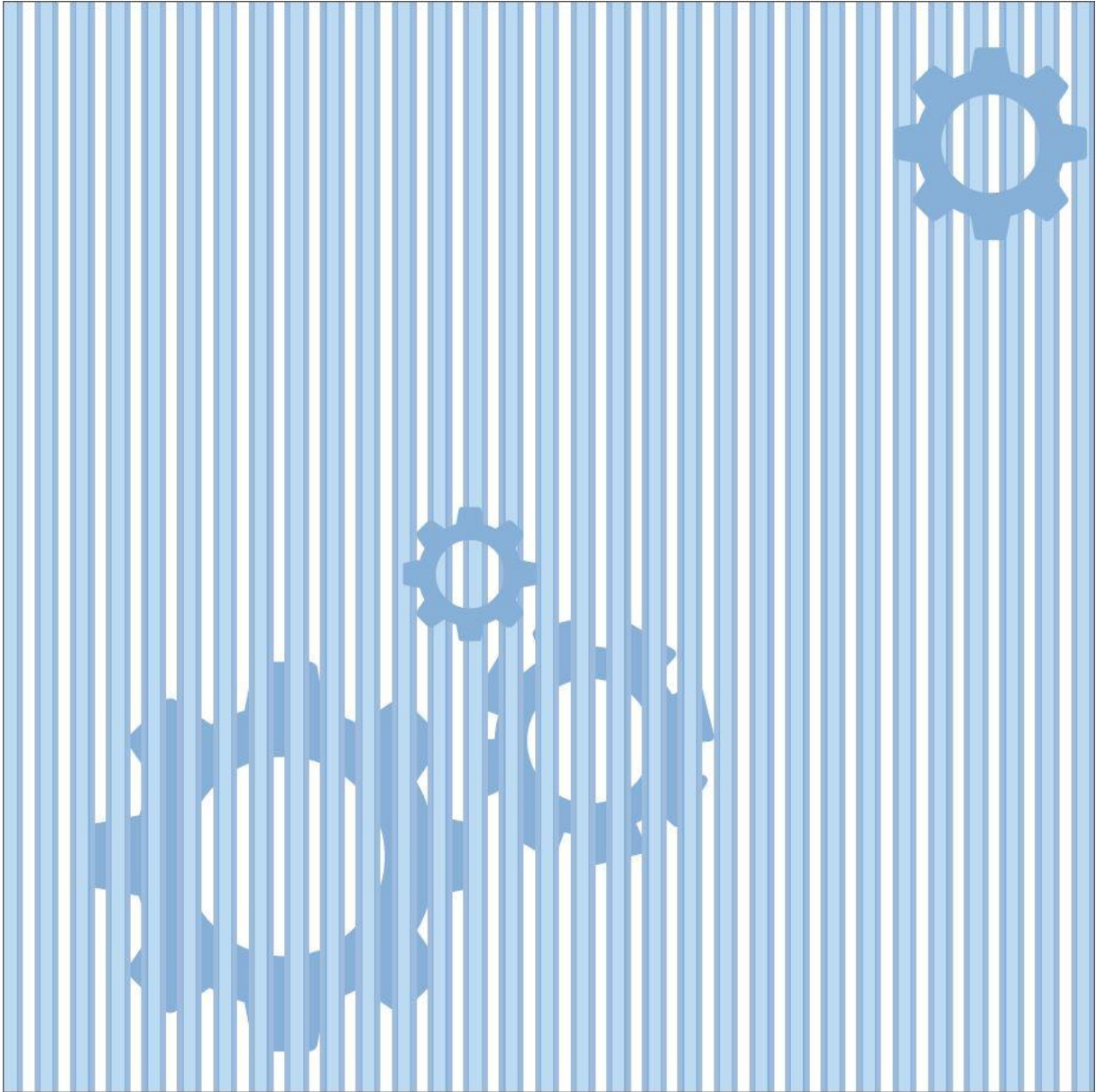


## Öğrenme Aktiviteleri Oluşturma

Öğrenme aktiviteleri Oluşturma, Edukata tasarım sürecini kapatır. Öğrenme aktivitelerinizi belirli bir dersten bağımsız ve sınıf kısıtlamalarından arındırılmış olarak belgeleyin böylece bunlar farklı ders için uygulanabilir olsun ve ekibinizin eğitimcileri ve ekibinizin dışından diğerleri tarafından kullanılabilir olsun.



	<p><b>HAZIRLAYIN</b></p> <p>Geleceğin sınıfı öğrenme aktiviteleri çalışma sayfasını ve kaynak köşesindeki örnek öğrenme aktivitelerini yakından tanıyın. Planlıyor olduğunuza benzer örnek bir öğrenme aktivitesi bulabilirsiniz.</p>
	<p><b>İLHAM VERİN</b></p> <p>Geleceğin sınıfı öğrenme aktiviteleri çalışma sayfasını dağıtın ve örnek aktiviteleri sunun. Öğrenme aktiviteleri, çeşitli bir yelpazede eğitim durumları için uygulanabilen zorlu ve yenilikçi uygulamalara odaklanmalıdır. İlk olarak, öğrenme aktivitelerini planlayın: yapışkan notlar ile öğrenme aktivitelerinin başlıklarını yazın ve mantıksal olarak bunları düzenleyin. Aktiviteleri farklı kılan özelliklerden belirleyin. Gerekirse aktiviteleri birleştirin. Tasarım sorunları, tasarım olanakları ve aktivite kaynakları başlıklarını karşılık gelen öğrenme aktivitelerine ekleyin. Tüm tasarım sorunlarını giderdiniz mi ve tüm aktivite kaynaklarını ve tasarım fırsatlarını tahsis ettiniz mi?</p>
	<p><b>KOÇLUK EDİN</b></p> <p>İşi uygun şekilde dağıtın. Aktivitenin vurgularına işaret eden genel bir bakış sağlayın. Aktiviteyi gerçekleştirmek için eğitimcileri neyin motive edebileceğinden ve öğrencilerin ne öğrenebileceğinden bahsettiğinizden emin olun. Hazırlık adımlarını belgelerken sınıfta aktiviteni nasıl sunacağınızı ve katılmaları için öğrencilere nasıl ilham vereceğinizi düşünün. Aktivitenin nasıl devam edeceğini yazın. Öğrenciler ne yapacaklar? Öğrencilere nasıl koçluk edip, soru soracak ve destekleyeceksiniz? Ayrıca öğrenme başarılarının değerlendirilmesi düşünün. Yazma işlemi bir oturumdan fazla sürebilir. Bir dijital işbirlikçi yazma aracı kullanırsanız paylaşımı kolay olur. Bağlamınıza ve ihtiyaçlarınıza uyacak şekilde benimseyebilirsiniz.</p>
	<p><b>DEĞERLENDİRİN</b></p> <p>Birkaç gün sonra, öğrenme aktivitelerine dönün. Onlar geliştirilebilir mi? yaklaşan bir dersi öğrenme aktivitelerine dayalı olarak planlayın. Daha sonra öğrencilerle aktiviteleri deneyin. Daha sonra, kısa anlatılar şeklinde yansımalar yazmalarını ekibinizden isteyin: Öğrenme aktiviteleri nasıl kullanıldı? Hangi yönler gerçekleştirildi ve hangileri gerçekleştirilmedi? Ne işe yaradı ve ne yaramadı? Hangileri geliştirilmelidir? Ekibi diğer eğitimcilere ilham verecek aktiviteleri ve anlatıları online paylaşımları için teşvik edin.</p>





## Kaynak Köşesi

Edukata tasarım süreci boyunca, çalışma sayfaları ve Geleceğin Sınıfı öğrenme aktiviteleri tasarımı hakkında daha fazla bilgi bulmak için kaynak köşesine gönderme yaptık. Kaynak köşesi şunları içerir:



**Edukata Planı Kaynakları:** Edukata tasarım sürecinizi planlamanız için



**Edukata Olgunluk Modeli:** Okulunuzun olgunluğunu tespit etmeniz ve uygun senaryolar seçmeniz için



**Geleceğin Sınıfı Senaryo Geliştirme araç seti resimleri:** Senaryolar oluşturmak için



**Örnek öğrenme aktiviteleri resimleri:** İlham vermek için



**Edukata Geleceğin Sınıfı Öğrenme Aktivitesi çalışma sayfası:** Öğrenme Aktiviteleri yazmak için



**Edukata Geleceğin Sınıfı Öğrenme Aktivitesi çalışma sayfası:** Öğrenme Aktiviteleri yazmak için





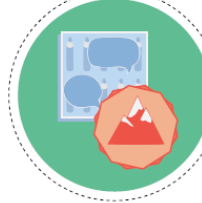









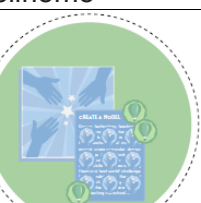
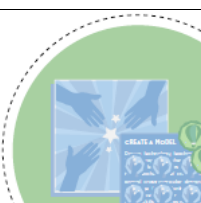

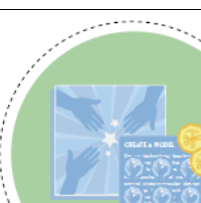
**Geleceğin Sınıfı öğrenme aktivitesi "Yansıt":** Bir örnek görmek için



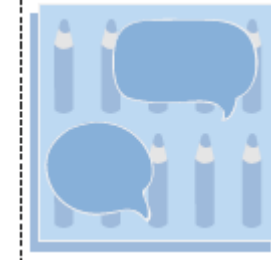
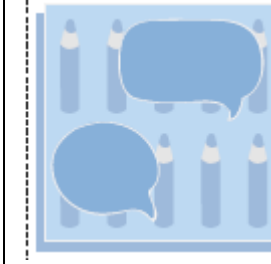



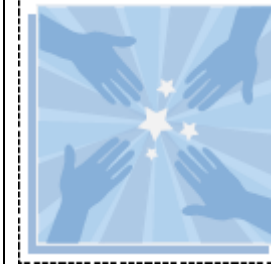
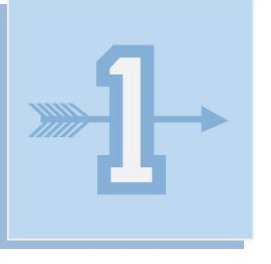


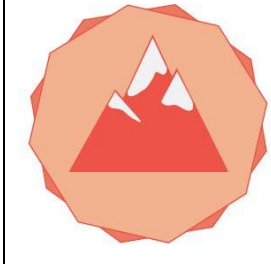














Edukata Plan

## Edukata Planı

Edukata tasarım sürecinizi planlamak için, kaç tekrarlama gerçekleştirmek istediğinize ve oturumların neye odaklanması gerektiğine karar verin. Daha sonra sürecinizi belgelemek için ilgili simgeleri kesin ve bunları Edukata planına yapıştırın. Simge gelecek üç sayfa üzerinde yayılıdır ve sonrasında Edukata planı bulunur.

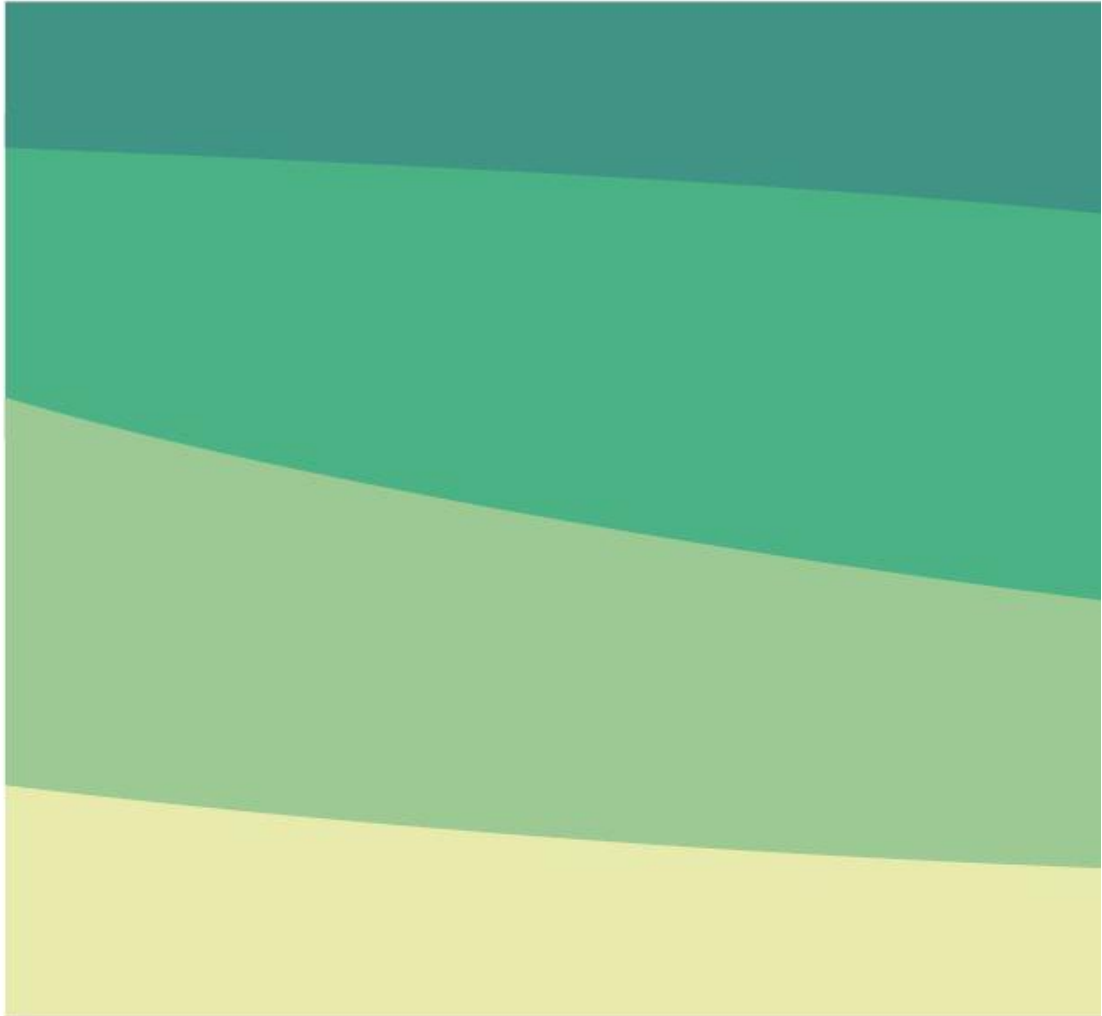
 <p>Senaryo yazmaya başlama</p>	 <p>Öğrenme Aktiviteleri oluşturma</p>	 <p>Tasarım Stüdyosu: Zorlukları belirleme</p>	
 <p>Tasarım Stüdyosu: Fırsatları belirleme</p>		 <p>Tasarım Stüdyosu: Kaynakları belirleme</p>	
 <p>Tasarım Stüdyosu: Öğrenme Aktiviteleri belirleme</p>		 <p>Katılımcı Tasarım: Senaryo Yazma Zorluklarını belirleme</p>	
 <p>Katılımcı Tasarım: Öğrenme Aktiviteleri Fırsatlarını belirleme</p>		 <p>Katılımcı Tasarım: Öğrenme Aktiviteleri Kaynaklarını belirleme</p>	

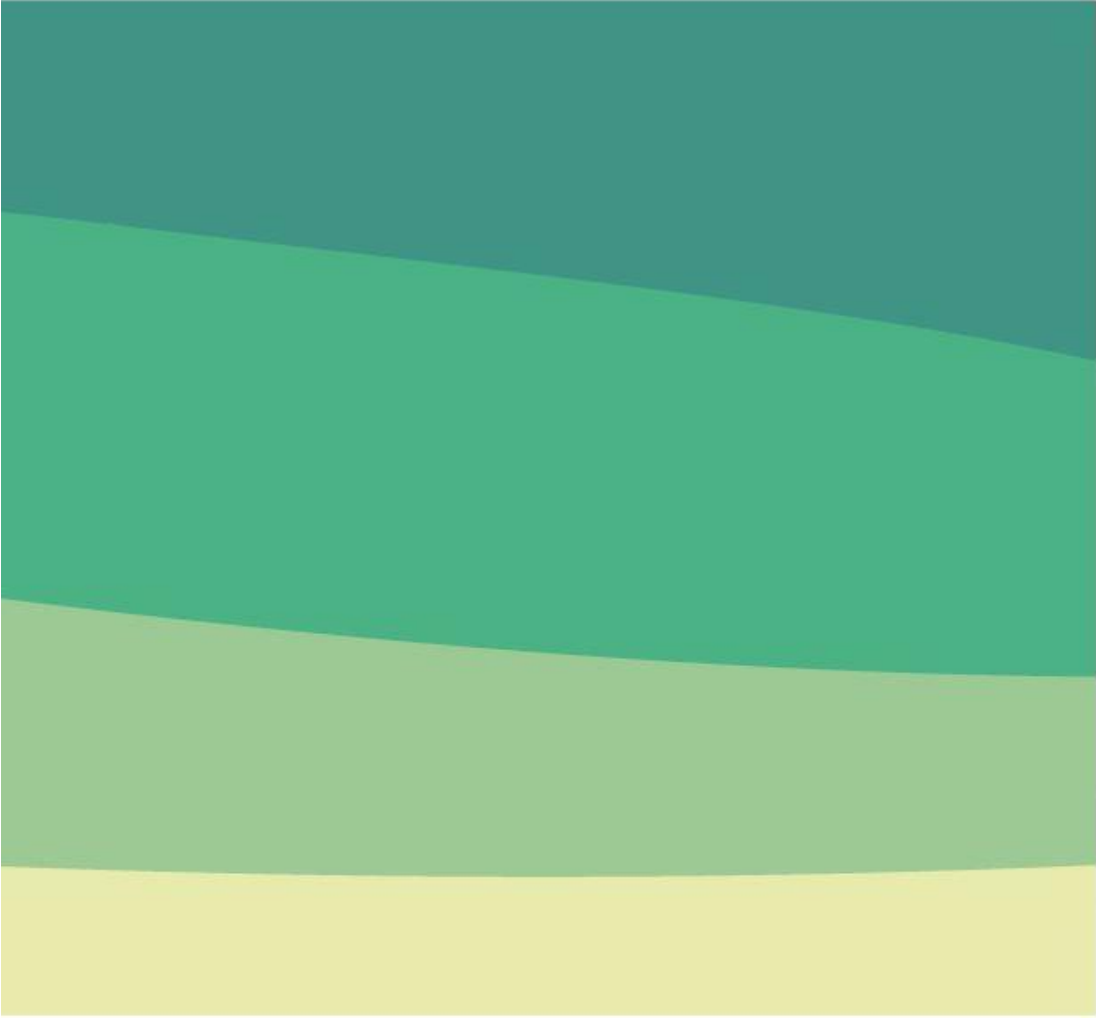
			
Tasarım Stüdyosu			
			
Katılımcı Tasarım			
			
Başlangıç	Öğrenme Aktiviteleri oluşturma	Tasarım Zorlukları	
			
Tasarım Fırsatları		Tasarım Kaynakları	

 <p>Örnek Senaryolar</p>		 <p>Sırasıyla Öğrenme Aktiviteleri</p>	
			
<p><b>CREATE A MODEL</b></p> <p>Design technology teacher Mr. P, Geography teacher Ms. D, physics teacher Mrs. M and Math teacher Mr. W create an annual cross-curricular design challenge for students which will develop their subject related skills as well as involving them in a 'real-world' challenge that is related to their local area. Each year they draw on topical themes or events that are affecting the school ...</p> <p>Senaryo Yazma</p>	<p><b>CREATE A MODEL</b></p> <p>Design technology teacher Mr. P, Geography teacher Ms. D, physics teacher Mrs. M and Math teacher Mr. W create an annual cross-curricular design challenge for students which will develop their subject related skills as well as involving them in a 'real-world' challenge that is related to their local area. Each year they draw on topical themes or events that are affecting the school ...</p>	<p><b>CREATE A MODEL</b></p> <p>Design technology teacher Mr. P, Geography teacher Ms. D, physics teacher Mrs. M and Math teacher Mr. W create an annual cross-curricular design challenge for students which will develop their subject related skills as well as involving them in a 'real-world' challenge that is related to their local area. Each year they draw on topical themes or events that are affecting the school ...</p> <p>Senaryo Zorlukları</p>	<p><b>CREATE A MODEL</b></p> <p>Design technology teacher Mr. P, Geography teacher Ms. D, physics teacher Mrs. M and Math teacher Mr. W create an annual cross-curricular design challenge for students which will develop their subject related skills as well as involving them in a 'real-world' challenge that is related to their local area. Each year they draw on topical themes or events that are affecting the school ...</p> <p>Yazma</p>
<p><b>CREATE A MODEL</b></p> <p>Design technology teacher Mr. P, Geography teacher Ms. D, physics teacher Mrs. M and Math teacher Mr. W create an annual cross-curricular design challenge for students which will develop their subject related skills as well as involving them in a 'real-world' challenge that is related to their local area. Each year they draw on topical themes or events that are affecting the school ...</p> <p>Öğrenme Fırsatları</p>	<p><b>CREATE A MODEL</b></p> <p>Design technology teacher Mr. P, Geography teacher Ms. D, physics teacher Mrs. M and Math teacher Mr. W create an annual cross-curricular design challenge for students which will develop their subject related skills as well as involving them in a 'real-world' challenge that is related to their local area. Each year they draw on topical themes or events that are affecting the school ...</p>	<p><b>CREATE A MODEL</b></p> <p>Design technology teacher Mr. P, Geography teacher Ms. D, physics teacher Mrs. M and Math teacher Mr. W create an annual cross-curricular design challenge for students which will develop their subject related skills as well as involving them in a 'real-world' challenge that is related to their local area. Each year they draw on topical themes or events that are affecting the school ...</p> <p>Öğrenme Kaynakları</p>	<p><b>CREATE A MODEL</b></p> <p>Design technology teacher Mr. P, Geography teacher Ms. D, physics teacher Mrs. M and Math teacher Mr. W create an annual cross-curricular design challenge for students which will develop their subject related skills as well as involving them in a 'real-world' challenge that is related to their local area. Each year they draw on topical themes or events that are affecting the school ...</p>

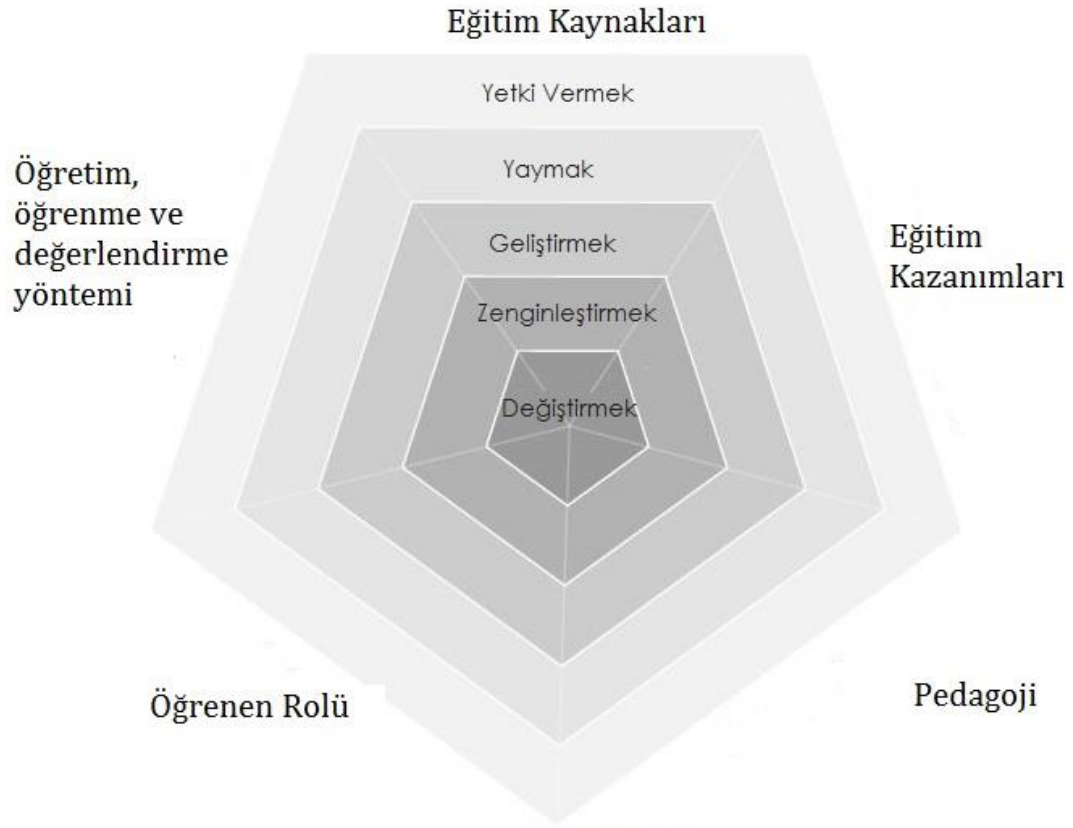
---

Edukata Plan: 2011-2015 Design Studio: 2011-2015





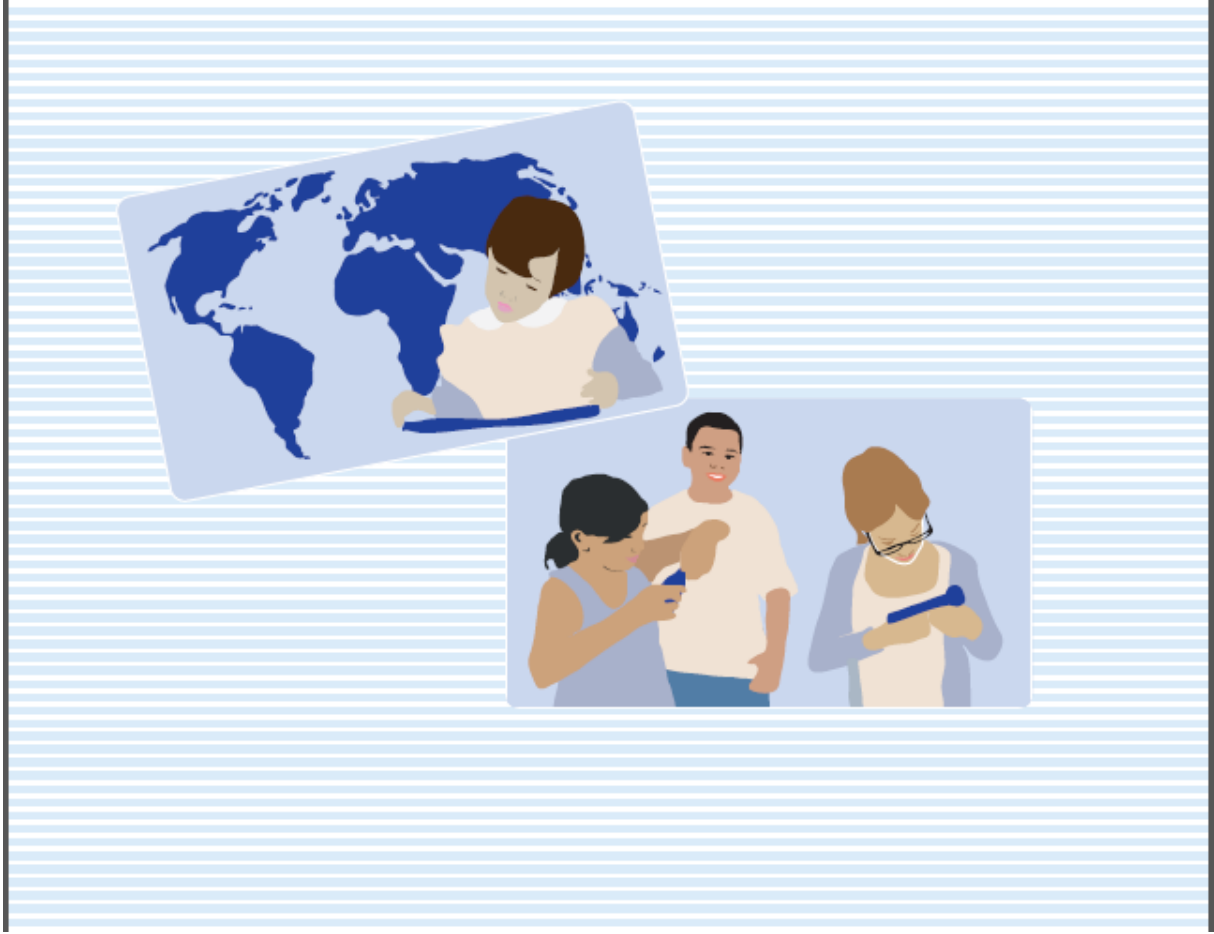
# İnovasyon Olgunluk Modeli



Kaynak: Future Lab, 2012



# Senaryolar



Eduvista ile senaryolar oluřturun

Örnek senaryolara bakın: <http://itec.aalto.fi/scenarios/>

## Örnek Öğrenme Aktiviteleri: Tasarım Öğrenme



Aktivitelere bakın: <http://itec.aalto.fi/cycle-4>

## Tasarım tabanlı Öğrenme Aktiviteleri

Hayal Et,  
Keşfet,  
Haritala,  
İşbirliği yap,  
Yap,  
Sor,  
Tekrar Yap,  
Göster,  
Yansıt,

# Öğrenme Aktiviteleri: Yerel Coğrafi Sorgulama



Aktivitelere bakın: <http://itec.aalto.fi/pre-pilots/local-ground-geo-inquiry/>  
<http://localground.org/>

## Yerel Coğrafi Sorgulama

Sor,

Gözlemler,

Haritalar,

Görselleştir,

İletişim Kur,

Harekete geç,

Yansıt

<http://itec.aalto.fi/tr/yerel-bolge-jeo-arastirmasi/>

## Geleceğin Sınıfı Öğrenme Aktivitesi “ . . . . . ”



.....

.....

.....

.....

.....

### TEKNOLOJİ KULLANMA İÇİN FİKİRLER

.....

.....

.....

### ŞUNLARI SAĞLAYABİLİRSİNİZ...

- .....

- .....

- .....

- .....

- .....

- .....

### ÖĞRENCİLERİNİZ ÖĞRENEBİLİR...

- .....

- .....

- .....

- .....

- .....

- .....

## HAZIRLAYIN / DİNLEYİN

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## İLHAM VERİN

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## KOÇLUK YAPIN / SORU SORUN / DESTEKLEYİN

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## DEĞERLENDİRİN

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

## Geleceğin Sınıfı Öğrenme Aktivitesi "ADINI YAZIN"

Öğrenme Aktivitenizi  
simge olarak gösterin

Burada aktiviteniz hakkında 2-3 cümle ile genel bir bakış sağlayın. Aktivitenin önemli noktalarından bahsedin.

### TEKNOLOJİ KULLANMA İÇİN FİKİRLER

Bu aktivite için yararlı tüm dijital araçları listeleyin. Ayrıca kullanmayı planlamadığınız, ancak diğer öğretmenlerin denemek isteyebilecekleri, bildiğiniz araçları da listeleyin.

### ŞUNLARI SAĞLAYABİLİRSİNİZ...

... buraya aktivitenin motivasyonel yönlerini ekleyin. Neden öğretmenler etkinliği gerçekleştirmek isteyebilir?

### ÖĞRENCİLERİNİZ ÖĞRENEBİLİR...

... aktivitenin pedagojik yönlerini ve öğrenci motivasyonunu buraya ekleyin. Neden öğrenciler aktiviteyi gerçekleştirmek isteyebilir?

## HAZIRLAYIN / DİNLEYİN

Buraya aktivitenin hazırlık adımlarını yazın. Öğretmenin rolünü dikkatle düşünün. Dinleme, nasıl aktivitenizin bir parçası olabilir?

## İLHAM VERİN

Sınıfta aktiviteyi sunacağınız yönteminiz hakkında yazın. Öğrencilerinize katılmaları için nasıl ilham verebilirsiniz?

## KOÇLUK YAPIN / SORU SORUN / DESTEKLEYİN

Aktivitenin nasıl devam edeceğini yazın. Öğrenciler ne yapacaklar? Öğrencilere nasıl koçluk edecek soru soracak ve destek olacaksınız?

## DEĞERLENDİRİN

Öğrencilerin öğrenme başarılarını neye dayalı olarak değerlendireceğinizi sunun. Neyin, öğrencilerin gelişimini anlamak için iyi bir yol olacağını düşünüyorsunuz? Herkese uyar tek tip değerlendirme kriterlerinden ilerisini düşünün. Öğrencilerin doğru gelişim süreçlerini yakalamak için fikirlerinizi ekleyin.

# Geleceğin Sınıfı Öğrenme Aktivitesi "Yansıt"



Öğrenciler ve öğretmen görsel-işitsel yansıtmaları ve proje ilerlemesi geri bildirimini, zorlukları ve gelecek adımları kaydeder, postalar ve paylaşır. Öğrenciler yavaş yavaş proje sona erdikten sonra da kullanılabilir ortak bir zorluklarla mücadele yöntemleri koleksiyonu oluştururlar. Sınıf içi süresi: Yaklaşık 10 dakika.

## TEKNOLOJİ KULLANMA İÇİN FİKİRLER

Görsel-işitsel yansıtma araçları: TeamUp, ReFlex

## ŞUNLARI SAĞLAYABİLİRSİNİZ...

- ... takım ilerlemelerini hızlı ve rahat gözden geçirme
- ... takımlara kişisel geri bildirim sağlama
- ... sınıfın ötesinde daha adil bir destek dağılımı
- ...öğrencilere geri bildirim kayıt etmeye daha az zaman harcama
- ... ses tonu ve jestler ile öğrencilere kişisel geri bildirim sağlama
- ... okul aktiviteleri hakkında veliler ile daha iyi iletişim için kayıtları kullanma
- ... öğrencileriniz için bir yorumlar koleksiyonu geliştirme
- ... öğrenci tarafından yapılan bir yansımalar kaynağı oluşturma
- ... yeni araçları kullanma
- ... teknik, örgütsel ve pedagojik yeterlilikler geliştirme
- ... farklı amaçlar için bir yansıma kullanma repertuarı elde etme

## ÖĞRENCİLERİNİZ ÖĞRENEBİLİR...

- ..., devam eden çalışmalarını özetleme, anlatma, sunma ve planlama
- ... Çalışmalarını yansıtma
- ... Eleştiri sağlama ve alma



## HAZIRLAYIN / DİNLEYİN

Öğrenme hikâyesinde ne sıklıkta ve kim tarafından yansıma ve geri bildirim kullanılabileceğini keşfederek ve kurmak ve kullanmak istediğiniz yansıtma aracına karar vererek yeterlilik ve uzmanlığınızı geliştirin. Başka bir geri bildirim veya yansıtma kaydetmeden önce bir öncekini dinleyin.

## İLHAM VERİN

Yansımanın yararlarını ve nedenlerini ifade ederek, çalışmalarını yansıtmaları için öğrencileri motive edin örneğin son adımları daha kolay gözden geçirme, bir aradan sonra arayı kapatma, öğretmenden doğrudan geri bildirim alma.

Öğrencilerinize, tasarım ile ilgili öğrenme projelerinde, düzenli yansımanın, - çok iyi olmayan başlangıç düzeyine bakmayarak - fikirleri ilerletmeyi destekleyebildiğini ve mülkiyet duygusunu geliştirebildiğini söyleyin.

## KOÇLUK YAPIN / SORU SORUN / DESTEKLEYİN

Takımlar ne yaptıklarını, ne yapmayı planladıklarını ve karşılaştıkları ya da öngördükleri zorlukları yansıtırlar. İlk yansımaları düzgün bir kayıt olmayabilir. Öğrencilerin ilk hayal kırıklığı ya da rahatsızlık duygularını aşmaları için koçluk edin. Birkaç yansımalar kaydettikten sonra, çalışmanızın değerini anlamaya başlayacağınızdan emin olabilirsiniz. Takımlar başkalarının kayıtlarını dinler ve onlar için sorular ve ipuçları kaydeder. Böyle yapmaları için onlara koçluk edin ve destekleyin. Kayıtları dinleyin ve öğretmenliğinizi öğrencilerin ihtiyaçlarına adapte edin. Takımların daha fazla düşünmesi için esin kaynağı olabilecek soru ve öneriler de dâhil takımlar için öğrenci yansıtmalarına görsel-işitsel geri bildirim kaydedin. Öğrenci takımlarına geri bildirim kaydetmek için uzmanlar davet edilebilir. Onların geri bildirimleri şifresiz erişimli olabilir ve gelecek yıllarda öğrenciler için ilham kaynağı olabilir.

## DEĞERLENDİRİN

Öğrencinin yapıcı yorumlarınızı dinleme ve tepki verme kabiliyetine dayalı, ya da yansıtmalarının konularıyla alakalı oluşuna veya derinliğine dayalı değerlendirme yapabilirsiniz. Kısmen tamamlanmış projeleri değerlendirmek için ilave fikirler: tüm çalışmalarını gözden geçirin. Tüm önemli adımların sunuma dâhil olup olmadığını görmek için herkesin sunumları ile ilerleme güncellemelerini karşılaştırın. Tüm yansıtma kayıtlarını gözden geçirin ve öğrencilerle süreci tartışın. Deneyimleri nasıldı? Ne öğrendiler? Neyi daha fazla keşfetmek istiyorlar? Öğrenci çalışmalarını açık geri bildirim ve yansıma için kullanılabilir. Dokümanları, sınav hazırlığı kaynağı olarak değerlendirebilirsiniz.







*Made in Finland*