 ÖĞRENCİLERİN İÇERİK OLUŞTURMASI ÖĞRENME HİKAYESİ ÖRNEĞİ

Senaryo Başlığı: **Etkileşimli içerik oluşturma ve kullanmayı araştırmak** Ülkeler: Belçika Flanders, İtalya

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Süre (Bir saatlik ders sayısı) | 1 lesson | 1 | 1 | 3+ | 2 | 2 | 1 |
| Aktiviteler | HAYALET | KEŞFET | HARİTALA | YAP | SOR | TEKRAR YAP | GÖSTER |
| Hedef (öğrenme hedefleri, müfredata uyum) | Hedef BTMM eğitiminde tabletler için etkileşimli içerik oluşturmak  örneğin Bir interaktif online ders kitabı, kısa öğrenme dizisi oyunu.  Öğrenme hikayesi ortaya çıkan öğrenme nesnelerinin sınıfta öğretiminde pedagojik olarak kullanılmasını sağlamalıdır.  Bu pedagojik önemli bir soruyu gündeme getirmektedir, oluşturulan içerik hangi amaç için (örneğin, geliştirilecek hangi öğrenme çıktıları için) kullanılmalıdır. Ortamın gereksinimlerini ve hedeflerini bilmeleri için bunun, başından itibaren öğrencilere bildirilmesi gerekir. |  | Hedef anlaşmalı kriterleri uygulayarak, anlaşılan öğrenme hedefi için en iyi kaynakları tespit etmektir. | Çalışma süresince üretim ve öğrenmenin  kuvvetle birbiriyle ilişkili olduğu;  yani öğrenmenin bu süreçte gerçekleşeceği fikrinde olmak önemlidir. |  | Üretilen içeriğin sonraki öğretme ve öğrenmede, bu ve diğer okullar için kullanılmak üzere yeterli kalitede olması. |  |
| Her öğrenme aktivitesinin açıklaması | Öğretmen:   * Ödevi açıklar   + Belirli bir konu, öğretmenler ve öğrenciler arasında müzakere edilir. * Öğrenciler ve öğretmen son ürün ne olması gerektiğine karar verirler ve ona ulaşmak için bir plan üretirler. * Öğretmen net beklentiler ve istekler yapar (müfredatın bir sonraki aşamasını akılda tutar). * Onlar için çalışıyor olacak bir seyirci olacak: App Store, portal vb.   Öğrenciler:   * Araştırma soruları tanımlar, beyin fırtınası yapar ve post itler, interaktif beyaz tahta ile fikirler sunar; * Grup post itleri görüntüler ve ilgiye dayalı olarak gruplar biçimlenir. | Öğrenciler:   * Farklı kaynakları araştırır; * Bir kontrol listesine göre kaynakları kontrol eder (öğretmen veya öğrenciler tarafından sağlanan kalite kriterleri ile liste oluşturur); * Bu listeye ne ekleyeceklerini kararlaştırırlar. | Öğrenciler:   * Kaynakların daha fazla seçimini yapmak ve onları daha derinden keşfetmek; * Bazılarını reddetmek ve yeni kaynaklara ihtiyaç duyulan boşlukları tespit etmek; * İlk 10 kaynağı oluşturmak; * Bir sonraki adımları daha somut geliştirerek, proje planını ince ayarlamak * Etkinlik, dijital içerik kullanırken, referans sözleşmelerinin doğru kullanımını teşvik etmelidir örneğin uygun olduğunda Creative Commons lisanslı materyal. | Öğrenciler:   * Dijital kaynak (öğrenme nesnesi) oluşturur:   + Bir film ise: hikâye panosu;   + Bir oyunsa: yazın ve senaryo.   + Çapraz müfredat: dile, (özürlü öğrenciler için) erişilebilirliğe göre * Öğrenciler film şeridi oluşturur, örneğin Bir blog veya öğrenme dergisinde, konunun kendi anlayışlarını gösterirler ve bu hikayeyi destekleyen içerik materyali eklerler. * Akranlar Kaynakların iyileştirilmesinde daha sonra tekrar dönülecek geribildirim sağlarlar. | Öğrenciler:  ⦁ Farklı aşamalarda diğer gruplara sonuçlar sunarlar:   1. Aileniz bunun hakkında ne düşünüyor? 2. Sınıfınız / öğretmeniniz bunun hakkında ne düşünüyor? 3. Dünya bunun hakkında ne düşünecek? | Öğrenciler:  ⦁ Öğrenme nesnesini daha fazla geliştirmek için değerli geribildirim entegre eder. | Öğrenciler:  ⦁ Yayımlar ve dağıtır:  ⦁ App Store koyar, eğitim portalına yükler, Wikipedia'da makale yazar...  ⦁ Takip ederler: üretilen içerik eğitim amaçlı kullanılır  (bk. öğrencilerin ürettikleri materyalin tüketicileri oldukları prosumer yaklaşımı). |
| Öğrenme Ortamı (ları) (öğrenmenin yer aldığı fiziksel veya sanal ortam(lar)) | ⦁ Fiziksel sınıf ama her yerde olabilir: teşvik edici beyin fırtınası ortamı | ⦁ Açık öğrenme Merkezi ve sınıf  ⦁ Okul dışı olabilir (ev, kütüphane, kafe ...) | ⦁ wifi olan herhangi bir ortam  ⦁ Okul dışı olabilir (ev, kütüphane, kafe ...) | ⦁ seçilen görevlere ve sonucuna bağlı  ⦁ Okul dışı olabilir (ev, kütüphane, kafe ...) | ⦁ Resmi anda, sınıfta | ⦁ Herhangi bir ortam | ⦁ Sınıfça birbirlerine görüntüleme  ⦁Yayınlanmak için sanal platform  Portal, VLE, Wikipedia, App Store olabilir |
| Dijital teknolojiler ve araçlar | ⦁Grupların post-it’lerini yakalamak ve fotoğraflamak için bir kamera  ⦁Zihin haritalama araçları  ⦁ Beyin fırtınası uygulamalarını desteklemek için interaktif yazı tahtası | ⦁multimedya araçları yerleştirmek  ⦁arama motoru  ⦁ akıllı ve işbirlikçi öğrenme iş akışı için Evernote  ⦁siteleri toplama ve metin işaretleme için Delicious veya Diigo  ⦁ bu aşamasında gerekli olan, Wi-Fi | ⦁Zihin haritalama  ⦁Evernote  ⦁Örneğin bulutta  (veya kapalı bir öğrenme ortamında),  öğrencilerin çizimler, gösteriler, dijital hikayeler, vs. yayımlamaları ve vitrinlemelerine bir fırsat sağlayın için bir paylaşım alanı oluşturun. | ⦁ Seçilen sonuca bağlıdır ör: film | ⦁ Gerekirse ara sonuçlar paylaşmak için wiki’ler bloglar, ePortfolyolar | ⦁ Aynı araçlar  •Seçilen sonuca bağlı olarak | ⦁ Seçilen sonuca bağlıdır  •İçerik, bir dizi yer ve bağlamlardan erişilebilir  ve farklı kullanıcı ihtiyaçlarına (engelli olanlar dahil) uyarlanmıştır. |
| Roller (öğretmen, öğrenci, veli, uzman, vb) | Öğretmen:  Öğretmen bir antrenördür ve  rolü, çoğunlukla destekleyici olmaktır ancak işe başlamadan önce öğretmen net bir pedagojik hedef fikrine sahip olmalıdır.  Bu tür senaryoların uygulanması zaman hep çok kısıtlayıcı bir faktör haline gelir. Hedefler çok iddialı olmamalıdır. Yansıma ve tartışma aşamaları ile birleştirilmiş küçük ve daha az zaman alıcı öğrenme kaynakları, karmaşık içerik üretim süreçlerinden daha fazla performansı öngörülebilir ve motive edici yapacak.  Öğrenciler:  Öğrenci merkezli öğrenme: kararlar kendi tartışmalarından ortaya çıkar. | Uzmanlar:  Uzman olarak, varsa kütüphaneci veya kaynak merkezini dahil edin.  Öğretmen:  Öğretmen web sitelerinin listesini oluşturur.  Öğrenciler: kâşif  senaryo proje karakterini vurgular:  Öğrenciler bireylerin öğrenme ve içerik üretiminin farklı kısımlarından sorumlu olduğu küçük gruplar halinde uzun süre çalışırlar.  Bu nedenle öğrencilerin akran grubu temel bilgi ve becerileri başkalarına öğretmek için sorumlu olması gerektiğini. | Öğrenciler:  Öğrenciler, seçim kriterlerini tartışarak ve mutabık kalarak en iyi 10 kaynağın listesini oluştururlar.  Öğretmen:  Öğretmen antrenördür ve diğer kaynakları göstererek içerik oluşturma sürecini izler. |  | Öğretmen:  Öğretmen geribildirim verir ve güvenli bir ortamda akran değerlendirmesini yönetir.  Öğrenciler:  Öğrenciler diğerleri hakkında geri bildirim verir ve sunar. Ayrıca süreçten dersler öğrenirler: birbirinden öğrenmenin önemi - dinleme, eleştiri almak, yapıcı önerilerde bulunmak girişkenlik. | Öğrenciler:  Öğrenme nesneleri oluşturan öğrenciler.  Uzmanlar:  Gerekirse Uzmanlar yardımcı olur.  Öğrenciler takılıyorsa teknik destek  Öğretmen:  Öğretmen koçtur. | Tüm paydaşlar:  Tüm paydaşlar geribildirim verirler  Öğrenciler:  Öğrenciler içerik üreticileridir.  Diğer öğrenciler akranları tarafından üretilen içeriklerin tüketicileridirler.  Öğretmen:  Öğretmen kaynaklar toplar, kaynakların OER veya Creative Commons lisansı altında kullanılabilir hale getirmek için olasılıkları araştırır. |
| İşbirliği, takım çalışması  Bireysel çalışma,  kişiselleştirme | ⦁bireysel başlama  •post-it’ler  ⦁ gruplar oluşturma  •Öğrenciler, öğretmen tarafından desteklenen gruplar içinde rollerine ve iş akışlarına karar verirler. | ⦁Bireysel: kaynak aramak  ⦁gruplar halinde: takım kaynaklarını sunma ve yansıtma  •Öğrenciler + öğretmenler kontrol listesi üzerinde birlikte çalışır. | ⦁bireysel  ⦁Gruplarda | ⦁Gruplarda | ⦁Gruplarda | ⦁Gruplarda | ⦁Gruplarda  ⦁farklı roller |
| Yansıtma  (bir kimsenin öğrenme ve raporlama faaliyeti durumu ve ilerlemesini yansıtma)  Değerlendirme (tip, araçlar) | ⦁Öğretmen öğrencilerin başkasından ziyade belli bir yaklaşımı neden seçtiğinin mantığını göz önünde tutar  ⦁Ön bilginin uygun düzeyi hakkındaki değerlendirmeler senaryonun bir parçası olarak eleştirel tartışılmalıdır.  ⦁Öğretmenlerin farklı karmaşıklık düzeyleri için farklı eğitim yaklaşımları geliştirmeleri gerekebilir, örneğin konuyla ilgili ön eğitim (örneğin, tartışma, sunumlar, vb.) az ya da hiç ön bilgiye sahip olmayan öğrenciler için beyin fırtınası etkili olmadan önce, gerekli olacaktır Özellikle bağlamları yeni ya da yüksek karmaşıklık olan konularda. Bu öğrenme hikayesinde düşünülmelidir.  ⦁Planlamada göz önünde bulundurun; Gruptaki tüm becerilerin neler? | ⦁Kontrol listesi ile kaynakları kontrol eder  ⦁Öğrenciler, uzman geribildirimi sağlayan öğretmen ve yaşıtları ile paylaşılan öğrenmeyi göstermek için toplanan bilgi, görüntü ve videolar ile küçük 'bilgi külçeleri veya  İnteraktif bilgi kartları oluşturabilirler. | ⦁akran incelemesi:  •Öğrenciler dijital içerik / aracı yapar ve başka bir gruba verir ve sessizce grubu gözlemler  •geri ve ileriye bakıyor muyuz - kayıtlar tutuyor muyuz? | ⦁  Bir öğrenme kaynağı prototipinin erişilebilirliği  ⦁tutumları, beceri ve bilgiyi hedeflemelidir  ⦁öz değerlendirme:  • kaynakların üst listesini kullandım mı?  • Bu nasıl idi?  ⦁yansıtma standı  ⦁kalite kontrolü için kontrol listesi  ⦁Öğrenciler haftalık özetler oluşturarak, öğrenmelerini gösterirler, muhtemelen bir e-portfolyo kullanarak. | ⦁İçerik oluşturma aşamasında hemen akran geribildirim,  Geçici sonuçları paylaşmak  • 3. taraflardan alınan geri bildirimler çok önemlidir ama güvenli olmak zorundadır.  ⦁hedef kitleyi dikkate alın  ⦁geribildirimden öğrenmek, dersleri almak | ⦁  tekrar tekrar düzenlenen bir ürün | ⦁öğretmen değerlendirmesi  ⦁geribildirim VLE’de yayınlanmıştır  ⦁Nihai gösteri anındaki akran yorumu  ⦁kolektif ve bireysel başarı kanıtı toplamak ve depolamak |

Danışma Kurulunun Ek yorumlar:

**1. Üretim ve öğrenme birbirine bağlı olması gereken iki güçlü benzer faaliyetlerdir.** Öğrenme, materyal araştırması, içerik üretimi ve Bu içeriği sürekli yansıtmanın bir parçası haline gelir. Bu nedenle içerik oluşturma süreci artık statik değildir: Geleneksel öğrenme ortamlarında öğretmenler veya uzmanlar tarafından alan içerisinde içerik geliştirildiğinde  statik içeriğe dayanıyordu ancak, sürekli güncellenen ve / veya değiştirilmiş eğitim kaynakları ile kişisel bilgisayar ve özellikle tablet öğretme daha fazla yaşayan bir sistem haline geliyor. Bu nedenle senaryo, içerik üretimi ve yansıtmanın büyük bilgi döngünün bir parçası haline geldiği daha iteratif içerik geliştirme yaklaşımı geliştirmeyi deneseydi iyi olurdu. (Baumgartner 2004 bakınız).

**2. öğrencileri üretici rolü almaya teşvik etmek onları kamçılayan bir durumdur**. Öğretmenlere, öğrencileri yapmaya teşvik amacıyla konunun karmaşıklığını azaltmaları tavsiye edilir. Bu kendi fikirlerini katmak isteyen öğretmenler ve öğrenciler yanı sıra okullarda açık inovasyon ortamı da gerektirir. Öğretmenler farklı karmaşıklık düzeyleri için farklı eğitim yaklaşımları geliştirmeye de ihtiyaç duyacak. Konuya ilişkin ön eğitimi (ör tartışmaları sunumları vb.) örneğin, az ya da hiç ön bilgiye sahip olmayan öğrenciler için özellikle bağlamları yeni ya da yüksek karmaşıklığı olan konularda beyin fırtınası etkili olmadan önce gerekli olabilir. Buna ek olarak, Diğer uygulayıcıların uygulamadan ortaya çıkan uygulama raporları (veya anlatılar) veya akran öğretmenlerden uzman desteği değerli olacaktır.

**3. Öğretmenlere daha spesifik örnekler temin edilmesi gerekmektedir.** En iyi kısa videolar ve öğrenme hikayeleri somut açıklaması köprülerinin listesi çok yararlı olacaktır. Litvanya’nın iyi yenilikçi interaktif ders kitaplarını yoktur, ama ücretsiz dijital öğrenme nesneleri olarak çok interaktif dijital içerik vardır  (http://hokusiene.wordpress.com/category/ikt-ugdyme/plansetiniai-mokymuisi/).