Avrupa çapında tablet politikası denemeleri

POLİTİKA YAPICI SENARYOSU

İÇERİK HAZIRLATMA

Senaryo bilgileri

PROJE: Yaratıcı Sınıflar Lab (CCL)

BAŞLIK: İÇERİK HAZIRLATMA

YAZARLAR: Jan de Craemer (Milli Eğitim Bakanlığı Flaman, Belçika Flanders) Elena Mosa (INDIRE, İtalya)

GELİŞTİRİLDİ: İlk Kaynaştırma atölyesi 21 May 2013 Brüksel,

UYGULANACAK: Pilot Döngü 1 (Kasım 2013-2014 Nisan)

ARKA PLAN

Brüksel'de Mayıs 2013 yılında projenin 1 Kaynaştırma çalıştayı sırasında, CCL politika yapıcıları kişiselleştirme, işbirliği, içerik oluşturma ve Döndürülmüş Sınıf konularında dört Politika Yapıcı Senaryosu geliştirdi.

Politika Yapıcı Senaryoları temel alınarak, 2013 yılının Haziran ayında bir Pedagojik Senaryo Geliştirme çalıştayı sırasında politika yapıcılar ve lider öğretmenler birlikte öğrenme hikâyeleri geliştirdiler. Son olarak, tüm CCL öğretmenleri bu öğrenme hikâyelerinden kendi ders planlarını elde edecektir. (Bk. <http://meb-itec-moocakademi.weebly.com/> )

Bu sürecin sonuç ürünü tabletleri kullanmada Kasım 2013 yılında ilk devresi başlayan pilotlarda CCL öğretmenlerine rehberlik edecek. Bu nedenle, bu Politika Yapıcı Senaryo, içerik hazırlatma üzerine tabletlerin kullanımına kılavuzluk eden öğrenme hikayeleri / aktiviteleri ve ders planları için temel işlev görmektedir.

-

Detay / Bağlam

+

Politikacı Senaryoları

Öğrenme Hikâyeleri + Öğrenme Aktiviteleri

Öğretmenlerin ders planları

CCL PROJE ÖMRÜ

1. Kaynaştırma atölyesi Mayıs 2013

Politika Senaryoları ve Öğrenme Hikâyeleri ilk seti geliştirilmesi Haziran - Eylül 2013

Geliştirilen Senaryoları ve Öğrenme Hikayelerini kullanan sınıf pilotların ilk turu Kasım 2013 - 2014 Nisan

İlk gözlem sonuçları ve 2. kaynaştırma atölyesi 2014 Haziran

Kesin gözlem sonuçları ve 3. kaynaştırma atölyesi 2015 Mart

Yeni bir dizi senaryolar ile okul pilotlarının ikinci turu Ekim 2014 - 2015 Ocak

İlk sonuçlara göre 2. set senaryolar ve Öğrenme Hikâyelerinin gelişimi Mayıs- Eylül 2014

SENARYONUN YANIT VERDİĞİ ZORLUKLAR

Zorluklar interaktif dijital ders kitaplarının kullanımı ile Bilim, Teknoloji, Matematik, Mühendislik (BTMM) eğitimine öğrencilerin ilgisini çekmek:

• BTMM eğitiminde onların motivasyon, katılım ve başarılarını geliştirmek;

• BTMM ile ilgili öğretme / öğrenme uygulamalarını (ders modelleri, değerlendirme, okul çalışmaları, öğretim metodolojisi) değiştirmek;

• Geleneksel dijital ders kitaplarının kullanımından, öğrencilerin cihazlarından erişilebilir dijital interaktif ders kitaplarının kullanılmasına geçmek;

• geleneksel (öğrencinin pasif bir rol almasını destekleyen) öğretim modellerine isteksiz öğrencilerin farklı öğrenme stilleri göz önüne alınarak (dijital medya farklı öğrenme ihtiyaçlarını karşılayabildiği için) ilgisini çekmek; ve

• Lise eğitimi öğrencilerinin dijital ders kitapları hazırlamaya nasıl katkıda bulunabileceğini araştırmak.

SENARYONUN ANLATIMINI PLANLAMA

SENARYOYA KİMLER KATILMAKTADIR? ROLLERİ NELERDİR?

|  |  |
| --- | --- |
| **Öğretmenler:**  | • Öğrencilerin etkinliklerini yönlendirmek (örneğin grup çalışması)• süreci izlemek • ödev atamak• işbirlikçi etkinliklere öğrencileri katmak• uzaktan yayıncı olarak hareket etmek |
| Öğrenciler | • Sınıf içinde ve dışında araştırma faaliyetleri gerçekleştirmek• ev ödevi yapmak• dijital öğrenme kaynakları oluşturmak ve kişiselleştirmek |
| Uzak uzmanlar:  | • (okul dışından) web seminerleri vermek |

SENARYONUZDA HANGİ TEKNOLOJİ KULLANILIR? NASIL KULLANILIR?

• Dâhili kameralı tabletler, multimedya üretim araçları, ölçüm uygulamaları, zihin haritalama araçları ve BTMM konusuna özel uygulamalar (veriler toplamak/düzenlemek)
• Sonuçları sergilemek için interaktif yazı tahtaları veya üç boyutlu (3B) projektörler
• dosyaları saklamak ve işbirliği için sanal öğrenme ortamı / bulut bilişim sistemleri
• içeriği saklamak ve görüntülemek için blog oluşturmak
• içerik düzenlemek ve yayınlamak için wiki gibi bir ortam
• kablosuz bağlantı
• Yazıcı

SENARYONUZUN ANA AMACI NEDİR?

Neden katılanlar uygulamalarını değiştirmeye karar verecek? Hangi belirli zorluklara veya fırsatlara cevap olarak?

• Öğrencileri, içerik oluşturulmasına, probleme dayalı öğrenmeye, işbirliğine ve akran değerlendirmesine daha aktif bir şekilde dahil etmek yoluyla motive etmek ve ilgisini çekmek
• öğrencilerin BTMM’e ilgisini artırmak
• Öğrencilerin öğrenme çıktılarını geliştirmek
• öğrencilerin araştırma becerilerini, 21. yüzyıl becerilerini (probleme dayalı öğrenme) ve işbirliği becerilerini geliştirmek
• BTMM eğitiminde öğretim uygulamalarını değiştirmek
• öğretmenler arasında işbirliğini teşvik etmek
• öğretmenlere, iyi öğrenme kaynaklarına erişim vermek
• Uzaktan yayıncılar olmaları için öğretmenleri etkinleştirmek

SENARYO NEREDE GERÇEKLEŞTİRİLİR?

• Okul içinde, örneğin kütüphanede (grup çalışması ve sunumlar için)
• Okul sonrası aktiviteler sırasında okulun dışında (veri toplamak için)

SENARYO NE ZAMAN GERÇEKLEŞİR?

• özellikle okul derslerinde
• okuldan sonra faaliyetlerin takibi esnasında

NE OLUYOR?

|  |  |
| --- | --- |
| Faz 1 | Öğrenciler BTMM eğitiminde dijital kaynaklar oluşturmaktadır |
| **Öğretmen:**  | • öğrenciler tarafından araştırılması için bir tema sağlamak / önermek• Bir beyin fırtınası oturumu başlatmak • ( her öğrenci içinfarklı rollerle birlikte) öğrencileri gruplar halinde bölmek |
| **Öğrenci**  | • temalar etrafında (probleme dayalı) araştırma soruları tanımlamak• veri toplamak ve analiz etmek• interaktif dijital öğrenme kaynağı üretmek / düzenlemek• diğer öğrencilere interaktif beyaz tahta aracılığıyla nihai ürün sunmak• Çalışmanın sonuçlarını sergilemek için dijital portföyler kullanmak• Bir e-kitaba dahil edilecek (yayınlanacak) en iyi dijital kaynakları seçmek• Diğer gruplar tarafından üretilen dijital kaynakları bir akran olarak değerlendirmek |
| Faz 2  | Öğretmenler öğrenciler tarafından üretilen öğrenme kaynaklarını seçer ve en iyi olanları yayınlar |
| Öğretmen  | • kaynağı (etkileşim seçenekleri ekleyerek) düzenlemek• kaynağa didaktik kurallar eklemek• Online çalışma ortamına dâhil edilecek kaynakları diğer derslerden diğer öğretmenlerle(örneğin video konferans aracılığı ile) görüşmek• multimedya araçlar kullanarak, içeriği yayın (örneğin wiki, dijital ders kitabı) için düzenlemek |

10. SINIFI OKUYAN BİYOLOJİ ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL İÇERİK GELİŞTİRMESİ

10. Sınıfı okuyan biyoloji öğrencileri wiki gibi bir ortamda veya etkileşimli e-kitap parçası olarak öğrenme kaynaklarını geliştirmek üzeredirler:

1. Aşama: Öğrenciler tarafından dijital öğrenme kaynaklarının oluşturulması

Biyoloji öğretmeni bir beyin fırtınası oturumu sırasında "Bölgedeki korunmakta olan bitkiler" konusu üzerinde öğrencilerin çalışmasına karar verir ve konu üzerine ilk fikirleri toplar. Öğrenciler ilgileniyor oldukları bitkilere göre, gruplar halinde çalışacak. Her öğrencinin öğrenme tercihleri ve kapasitelerine göre grubunda özel bir rolü vardır:

• Marc dijital içerik eldesi için sorumludur: Onun, araştırma için dijital materyallere bakması gerekiyor.
• Jane koordinatördür: Onun temel görevi, iş akışı ve çıktılarının organizasyonunda öğretmene yardımcı olmaktır.
• Bruce editördür: O, dijital kaynaklar toplar ve onlara uyum verir.
• Katja grubun eleştirel akademisyenidir: O, kendi grubuna ipuçları ve yeni fikirler sağlayarak diğer grupların çalışmalarını değerlendirir.

A Grubu bir araştırma sorusu formüle eder ve gerekli yerlerden (çevrimiçi, çevrimdışı, uzmana danışma, kütüphanelerde, okul içinde, dışında) veriler toplar, verileri analiz eder ve öğrenme kaynağı oluşturur. Tüm gruplar bir dizi araçlar ve uygulamalar ile tabletleri kullanır, örneğin sınıf içinde ve dışında fotoğraf çekmek için dâhili kameralar, e-kitap sunumu için multimedya üretim araçları, veri toplamak için özel uygulamalar, zihin haritalama araçları ve diğer konuya özel BTMM ile ilgili uygulamalar. Öğrenciler ve öğretmenler aşağıdaki araçlardan bazılarını da kullanır: interaktif yazı tahtaları veya 3B projektörler, belgeleri saklamak ve işbirliği için sanal öğrenme ortamları, bulut sistemleri, değerlendirme için wiki gibi çalışma ortamları ve e-Portfolyolar.

Görevlerin tamamlanmasından sonra, grup sunucuları sınıftaki diğer gruplara nihai ürünü sunar.
Diğer gruplardan öğrenciler geliştirilen kaynakları değerlendirir (oylama sistemleri ve interaktif beyaz tahta kullanarak). Biyoloji öğretmeni de kaynakları değerlendirir ve öğretmen ve öğrenciler e-kitaba / online wiki tabanlı bir ortama dahil edilecek en iyi kaynaklara birlikte karar verir.

2. Aşama: Öğretmenler çevrimiçi ortamda (örneğin wiki) didaktik kılavuzlarla kaynağı yayımlar

Biyoloji öğretmeni kendi öğrencileri tarafından geliştirilen kaynaklar hakkında paylaşımda bulunmak için aynı veya diğer okulların diğer biyoloji öğretmenleri ile (online konferans alanı araçları aracılığıyla) temasta olur. Biyoloji öğretmeni öğrenme kaynaklarını (multimedya, interaktif) düzenler, pedagojik kurallar ekler ve bunları online yayınlar.

EK 1: iTEC İNOVASYON OLGUNLUK MODELİ

ITEC İnovasyon Olgunluk Modeli iTEC projesi çerçevesinde geliştirilmiştir (<http://itec.eun.org>). Model bir kurumun örneğin okulun bir dizi kademeli inovasyon olgunluğunu gösterir. Eğitim kurumları 1. den 5. yönünde bir aşamadan diğerine geçtikçe, kurumun inovasyon olgunluğu ilerler örneğin bir senaryo uygulanmasının bir kurumu bu modelin 'Değişim' aşamasından 'Zenginleştirmek' aşamasına taşıması, bu kurumun kendi bağlamda yenilikçi olarak tanımlanabilecektir. Bu öz-değerlendirme etkinliğinde bir kuruluşun / kurumun paydaşları ve / veya çalıştay katılımcıları olgunluk modeli üzerinde kurumun mevcut konumunu belirlerler. Öz değerlendirmenin amacı, (ki 2013 Mayıs ayında ilk CCL Kaynaştırma çalıştayının bir parçası idi) okula yeni teknolojileri tanıtmanın amacını yansıtmak ve bu süreç boyunca üretilen senaryoların kaliteli olmasını sağlamaktır.

Geliştirmek ten:

Genişletmek e:

5 Güçlendirmek yeniden tanımlanmak ve yenilikçi kullanmak

o Teknoloji kurumsal sınırların ötesinde yeni öğrenme servislerini destekler.

o Mobil ve konum belirten teknolojiler 'agile' (acil, ortak çalışma, bilgi paylaşma teknolojileri) öğretmeyi ve öğrenmeyi destekleyecek.

o öğrenme yolculuğunun ortak tasarımcısı olarak, akıllı ve analitik içerik tarafından desteklenen öğrenci.

4 Genişletmek yeniden ağ tasarlamak & gömmek

O Her yerde, entegre, sorunsuz bağlı teknolojiler sınıfın ötesinde öğrenen seçimini ve kişiselleştirmeyi destekler.

O Eğitim ve öğretim öğrenen etrafında dağıtılır, bağlanır ve organize edilir.

O Kendi öğrenmelerini yönetmek için teknolojiyi kullanarak, öğrenciler öğrenme kontrolünü ele alır.

3 Geliştirmek yeniden süreç tasarlamak

O Öğrenme ve biliş üzerine araştırmalara bina edilen teknolojiyi entegre etmek için, eğitim ve öğretim 'Yeniden tasarlanır'.

o Kurumsal olarak - öğretim, öğrenme ve değerlendirmeye entegre bir yaklaşım sağlayan gömülü teknoloji, içerik ve veri akışını destekler.

O Modellemek ve yapmak için ağ teknolojileri kullanan 'yapımcı' olarak öğrenci.

2 Zenginleştirmek iç Koordinasyon

O Teknoloji, sınıfta farklılaştırılmış önlem almak için etkileşimli kullanılır.

O Teknoloji çeşitli öğrenme yollarını destekler.

O Teknolojik araçları ve kaynakları 'kullanıcı' olarak öğrenci.

1 Değişim yerel kullanım

O Teknoloji Geçerli öğretim yaklaşımları içinde kullanılır.

O Öğrenme öğretmen yönlendirmeli ve sınıfta olur.

O öğrenme içeriği ve kaynakların 'tüketici' olan Öğrenci