Avrupa çapında tablet politikası denemeleri

POLİTİKA YAPICI SENARYOSU

KİŞİSELLEŞTİRME

Senaryo bilgileri

PROJE: Yaratıcı Sınıflar Lab (CCL)

BAŞLIK: Kişiselleştirme

YAZARLAR: Valerie Thompson (e-öğrenme vakıf, İngiltere) Pavla Sabatkova (DZS, Çek Cumhuriyeti) Kristina Valantinienė (CITE, Litvanya)

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 hikayeleri 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, Kişiselleştirme üzerine tabletlerin kullanımına kılavuzluk eden öğrenme hikayeleri / aktiviteleri ve ders planları için temel işlevi görmektedir.

-

Detay / Bağlam

+

Politikacı Senaryoları

Öğrenme Hikayeleri + 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 şunlardır:

• Öğrencilerin bireysel hız ve öğrenme stilini dikkate almak

• Öğrencilerin ev koşullarını hesaba katmak

• Bireysel öğrenciler için ek destek sağlamak

• Sınıf dışında öğrenme için öğrencilere araçlar sağlamaktır

SENARYONUN ANLATIMINI PLANLAMA

SENARYOYA KİMLER KATILMAKTADIR? ROLLERİ NELERDİR?

|  |  |
| --- | --- |
| Öğretmenler: | • kaynakları uyarlamak  • Bir yol oluşturmak  • dış destek çekmek  • geribildirim ve değerlendirme sağlamak |
| Aileler: | • Öğretmenlerin önerilerine cevap vermek |
| Kütüphaneciler: | • kaynaklardan yararlanmak |
| Uzmanlar ve danışmanlar: | • online etkileşim sırasında girdi sağlamak |
| Öğrenciler: | • Olumlu bir tutum ile programı takip etmek, özel eğitime ihtiyacı olan öğrenciler ve özellikle yetenekli öğrenciler da dâhil |

SENARYONUZDA HANGİ TEKNOLOJİ KULLANILIR? NASIL KULLANILIR?

• Bireysel mobil cihazlar (tablet)

• değerlendirme araçları (opsiyonel)

• bulut bilişim depolama (örneğin Google Dokümanlar) ya da okul sunucusu

• Yazılım ve uygulamalar

• Okul sunucusuna uzaktan erişim (öğretmenler, öğrenciler ve veliler)

• interaktif yazı tahtaları

• oylama sistemleri

SENARYONUZUN ANA AMACI NEDİR?

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

• Öğretmen merkezli bir yaklaşımdan öğrenci merkezli bir yaklaşıma geçmek

• Bireysel öğrencilerin özgüvenini artırmak

• Öğrenci motivasyonunu artırmak ve akademik başarılarını artırmak

• Yeteneklerini ve potansiyellerini en iyi şekilde değerlendirmeleri için her çocuğa yardım etmek

• Her çocuğa kendi eğitiminde adil bir başarma şans vermek

SENARYO NEREDE GERÇEKLEŞTİRİLİR?

Öğrenciler ne zaman ve nerde isterlerse öğrenebilirler, mesela:

• sınıfta

• Yerel kütüphane

• evde

• dedesinde

• arkadaşlarla (ödev, proje)

• açık havada

• Çevrimiçi (yalnız ve arkadaşlarıyla birlikte)

SENARYO NE ZAMAN GERÇEKLEŞİR?

• sınıfta, muhtemelen ortak yönleri paylaşan gruplar halinde çalışarak

• okul sonrası etkinliği (Bireysel öğrenciler için farklı ödev ayarlanabilir)

NE OLUYOR?

|  |  |
| --- | --- |
| Öğretmen: | • mümkün olması halinde gruplar oluşturabilmek üzere öğrencilerin öğrenme ihtiyaçlarını ve beceri ve ilgi alanlarını değerlendirmek  • Bu bilgilere göre çalışmalarını ayarlamak  • çocuğunu destekleyecek faaliyetlere ebeveynleri dâhil etmek |
| Okul: | • Özel ihtiyaçları (disleksi, işitme engelliler, görme engelli, vs.) olanlara yardım edecek cihaz kurmak  • Birey için bir e-portfolyo / dergi şablonu kurmak |
| Ebeveynler: | • çocuklarıyla ilgili bilgilere erişmek  • çocuğunun öğrenimini desteklemek |
| Uzmanlar ve danışmanlar: | • öğretmenler tarafından davet edilmek |
| Öğrenciler: | • içeriklerini oluşturmak |

**GEORGE** **İÇİN TİPİK BİR OKUL GÜNÜ** George uyanır ve kahvaltı ederken tabletinden gün için **timetable App**’ını denetler. Geçen hafta verilen kompozisyon ödevini e-posta atmasını unutmamasına dair bir hatırlatma görür.

Okul Kapalı. İlk ders okuryazarlıktır ve sınıf 4 gruba ayırılıdır (öğretmen dikkatle grupları seçmiştir).

Her birinin yetenekleri dâhilinde tamamlanması gereken farklı bir görevi vardır. George'un grubu kendi akıcılığı üzerinde çalışıyor ve kendisi aynı seviyede olarak görevinde başarılı olabileceğini hissediyor bu yüzden kimseden çekinmiyor. Eğer öğretmen, George’un bir görevle mücadele içinde olduğunu görürse, o akşam onunla okumaya biraz zaman harcamasını önermek için ya ebeveyniyle veya danışmanıyla irtibata geçecektir.

Sonraki ders, George'un sevdiği, matematiktir. George üst kümededir ve onlardan sınıfın geri kalanına sunmak üzere "uygulama" geliştirmeleri istendi.

Öğretmen George’un biraz disleksik olabildiğini fark etti bu yüzden o, bunun testi için George’a bir online değerlendirme yapmayı önerir. O haklıdır, bu yüzden tabletindeki yazı ve arka plan rengini değiştirtmek üzere BİT koordinatörünü görmesi için gönderir.

George eve gelince ileride başvurmak için e-portföyüne uygulamayı kuracak. Annesine takımının geliştirdiği uygulamayı gösterir, annesi etkilenir.

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.

Zenginleştirmek ten:

Geliştirmek 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