M3 Öğretim Teknolojileri ve İşbirliği

1

00:00:11,800 --> 00:00:17,910

İşbirliği kesinlikle 21.yüzyıl becerilerinin esaslarından biridir.

2

00:00:17,910 --> 00:00:24,430

Bu nedenle öğrenciler arasında işbirliğini destekleyen ve geliştiren bir öğrenme ortamı konusunda

3

00:00:24,430 --> 00:00:25,150

düşünmemiz gerekiyor.

4

00:00:25,150 --> 00:00:31,020

Sınıfın düzenlenme yöntemi büyük bir etkiye sahip olabilir. Esnek çok amaçlı öğrenme alanları

5

00:00:31,020 --> 00:00:38,020

öğrenciler arasında işbirliğini ve etkileşimi canlandırabilir ve destekleyebilir. Örneğin,

6

00:00:38,450 --> 00:00:44,149

kolayca taşınabilen sınıf mobilyaları farklı şekillerde işbirliğini destekleyebilir.

7

00:00:44,149 --> 00:00:51,070

Aynısı teknoloji hakkında da söylenebilir. Teknoloji işbirliği aktivitelerini destekleme ve geliştirmede

8

00:00:51,070 --> 00:00:53,730

çok güçlü olabilir.

9

00:00:53,730 --> 00:01:00,730

İşbirliği için şart olmayan öğrenme aktivitelerine teknolojiyi entegre ederken,

10

00:01:00,760 --> 00:01:05,460

kesinlikle önemli avantajlar sağlar.

11

00:01:05,460 --> 00:01:12,040

Mesela Office 365 ya da Google belgeleri gibi bilgisayar programları ile öğrenciler; bir belge, bilgisayardaki grafik ve hesaplama programı ya da sunum üzerinde

12

00:01:12,040 --> 00:01:19,000

birlikte kolayca çalışabilirler. Günün herhangi bir anında ve

13

00:01:19,000 --> 00:01:23,750

herhangi bir yerden birlikte çalışabilirler.

14

00:01:23,750 --> 00:01:30,610

bugünlerde pek çok okul, okul ortamındaki farklı iletişim ve öğrenme sorunlarını çözmek için

15

00:01:30,610 --> 00:01:34,680

sanal bir Öğrenme Ortamı gerçekleştiriyorlar.

16

00:01:34,680 --> 00:01:41,680

Çoğu durumda bu platformlar gerçek işbirliği için hazır araçlar ve uygulamalar da sunuyor.

17

00:01:42,420 --> 00:01:48,780

Sanal Öğrenme Ortamları bütünleştirir, örneğin, işbirliğine dayalı yazma için araçlar.

18

00:01:48,780 --> 00:01:53,770

Öğrenciler bir wiki’de birlikte çalışabilirler. Belgeler paylaşabilirler. Bir forumda görüş alış verişinde

19

00:01:53,770 --> 00:01:57,640

bulunabilirler.

20

00:01:57,640 --> 00:02:04,640

Pek çok öğretmen işbirliği aktivitelerini desteklemek için tek başına internet uygulamalarından faydalanıyorlar.

21

00:02:04,750 --> 00:02:11,750

İnternette geniş kapsamlı web 2.0 uygulamaları mevcut. Bu araçlar çoğunlukla ücretsizdir

22

00:02:12,140 --> 00:02:19,140

ve işbirliği konusuna odaklanırlar. İşte bazı örnekler:

23

00:02:20,250 --> 00:02:26,310

Padlet aracı beyin fırtınası yapmak ve fikirleri ya da kaynakları paylaşmak için kullanılabilecek pek çok

24

00:02:26,310 --> 00:02:33,310

araçtan sadece birisidir. Öğrenciler sanal tahtaya not yapıştırabilirler.

25

00:02:38,310 --> 00:02:45,069

Tricider ya da Stickymoose ile öğrenciler işbirlikçi bir şekilde fikirler ortaya çıkarabilirler ve birbirlerine

26

00:02:45,069 --> 00:02:52,069

geri bildirimde bulunabilirler. Power League sınıf görüşmelerini destekleyen

27

00:02:58,870 --> 00:03:05,870

bir sosyal oy kullanma aracıdır. Web 2.0 dünyası Titanpad gibi,

28

00:03:09,390 --> 00:03:16,390

işbirliğiyle yazmak ve not almak için pek çok araç sunar.

29

00:03:18,140 --> 00:03:25,140

Todays meet ile anlık sohbet locası oluşturabilirsiniz ve elbette Skype da var.

30

00:03:36,350 --> 00:03:42,740

Popplet ile öğrenciler zihin haritasında birlikte oluşturabilirler.

31

00:03:42,740 --> 00:03:49,740

TeamUp aracı grup yönetimi için çok kullanışlı olabilir.

32

00:03:50,790 --> 00:03:56,520

Ve daha pek çok araç ve uygulamalar var. Öğrenciler işbirliği yaparak bir film,

33

00:03:56,520 --> 00:04:03,520

animasyonlu zaman çizelgesi ya da bir harita oluşturabilirler. Akranlarına geri bildirim vermek için online araçlar kullanabilirler.

34

00:04:03,920 --> 00:04:09,180

Kaynak toplamak için birlikte çalışabilirler.

35

00:04:09,180 --> 00:04:15,319

Esnek öğrenme alanlarının gerçek işbirliğini teşvik ettiğini önceden ifade etmiştik.

36

00:04:15,319 --> 00:04:19,849

Donanım parçaların da rol oynayabileceğini unutmamalıyız.

37

00:04:19,849 --> 00:04:26,550

Dijital etkileşimli masalar örneğin öğrencileri bir araç üzerinde işbirliği yapmaya teşvik ederler.

38

00:04:26,550 --> 00:04:32,620

Etkileşimli (interaktif) bir masa etrafında duran öğrencilerin dinamiği beyaz tahta önünde duran öğrencilerinkine göre

39

00:04:32,620 --> 00:04:38,629

oldukça farklıdır. Aynı zamanda içerikle uyum sağlamaya çoğu öğrenci için

40

00:04:38,629 --> 00:04:45,150

kolayca izin verir. Ayrıca mobil aletleri ve tabletleri kapsayan öğrenme

41

00:04:45,150 --> 00:04:52,150

çözümleri çok güçlü olabilir. Çoğu modern aletler fotoğraf, video ve tablet ya da akıllı telefonla

42

00:04:52,159 --> 00:04:59,159

oluşturulan diğer yaratıcı ürünleri kolayca paylaşmak amacıyla donatılmıştır. Örneğin,

43

00:05:00,449 --> 00:05:06,650

öğrenciler kolayca video fragmanı oluşturabilir, bu video fragmanları paylaşabilir ve işbirliği yaparak bulut-tabanlı bir uygulama

44

00:05:06,650 --> 00:05:09,979

aracılığıyla final filmi geliştirebilirler.

45

00:05:09,979 --> 00:05:15,490

Yeni teknolojiler kesinlikle daha zengin ve daha esnek işbirliği yöntemine yardımcı olma avantajına sahiptir.

46

00:05:15,490 --> 00:05:22,099

Yeni teknolojilerin sınıfı genişletme gücü de vardır. Bu günlerde

47

00:05:22,099 --> 00:05:28,219

Öğrencilerinizin dışardaki uzmanlarla ya da dünya çapındaki diğer öğrencilerle

48

00:05:28,219 --> 00:05:35,110

bağlantı kurmaları kolay. Örneğin, araştırmaları hakkında soru sormak ve

49

00:05:35,110 --> 00:05:41,740

araştırma merkezini görmek için İsviçre Cern’in ünlü araştırma merkezindeki

50

00:05:41,740 --> 00:05:46,339

bilim adamlarına video-konferans aracılığıyla bağlantı kurdular.

51

00:05:46,339 --> 00:05:52,430

eTwinning gibi projeler, sadece 2000000’dan fazla kayıtlı öğretmenin ve

52

00:05:52,430 --> 00:05:58,930

potansiyel proje ortaklarının veri tabanına erişimi sağlamaz. Öğretmenler birlikte çalışma konusunda aynı fikirde olduklarında

53

00:05:58,930 --> 00:06:05,930

hazır işbirliği araçlarıyla, güvenli bir platform olan ücretsiz bir Twinspace alırlar.

54

00:06:07,509 --> 00:06:14,460

Teknolojinin kesinlikle öğrencilerin işbirliğine katkıda bulunabileceğinin farkındayız. Ancak teknoloji başlı başına,

55

00:06:14,460 --> 00:06:20,449

dersin odağı asla olmamalı. Odak her şeyden önce yüksek düzey

56

00:06:20,449 --> 00:06:22,580

işbirliği olmalı.

57

00:06:22,580 --> 00:06:28,069

Ve bir şey daha: İşbirliği Geleceğin Sınıfında çok önemlidir.

58

00:06:28,069 --> 00:06:33,740

Aynısı öğretmenlerin kişisel gelişimi için de geçerlidir. Teknoloji şimdi

59

00:06:33,740 --> 00:06:39,289

öğretmenlere dünya çapında akranlarıyla birlikte çalışmalarını geliştirmelerine

60

00:06:39,289 --> 00:06:45,639

izin veren Profesyonel Öğrenme Ağı kurmalarını mümkün kılar. Akademi bunun mükemmel bir

61

00:06:45,639 --> 00:06:45,979

örneğidir.