Modül 3 Vizyondan gerçeğe - gelecekte sınıfınızdaki teknoloji

1. İnovasyon Olgunluk Modeli aşama 5’in, aşama 4’den farkı nedir?

Aşama 5’te öğrenenler 21. Yüzyıl Becerileri geliştirmek için teknolojileri kullanıyor

Aşama 5’te öğrenenler öğrenme analitiği desteği ile kendi öğrenme yolculuklarını oluştururlar

Aşama 5’te, tüm teknolojili öğrenme etkinlikleri öğrenmeye yönelik araştırmalara dayanmaktadır

2. Aşağıdaki sorulardan hangisi Deirdre Butler tarafından, işbirliği faaliyetleri tasarladığınız zaman kendinize sormanız gereken önemli bir soru olarak vurgulanır?

Öğrenciler işbirliği içinde çalışırken işleri birbirine bağımlı mıdır?

İşbirlikçi öğrenme faaliyetini barındıracak en iyi öğrenme alanı organizasyonu nedir?

İşbirlikçi öğrenme aktivitesini nasıl değerlendirebilirsiniz?

3. Bart’ın, video konferans ekipmanının sınıfa nasıl değişiklik getirebileceğine ait vurguladığı güçlü bir örnek nedir?

Gelişimlerinde öğretmenleri destekleyecek dış pedagojik uzmanların dersleri gözlemlemeleri için fırsatlar sunar

Sınıfa dışarıdan uzmanlar ve "gerçek hayat" profesyonelleri getirmek

Kolayca iyi uygulamaları tespit etmesi için müdüre dünyadaki diğer okul müdürleriyle tanışma fırsatı sağlamak

4. Irene Pateraki aşağıdaki teknoloji araçlarından hangisini öğrencinin interaktif posterler oluşturarak yaratıcılığını geliştirilmesi için tavsiye eder

Drawitlive

Prezi

Glogster

5. Aurasma nedir?

Artırılmış gerçeklik içeriği oluşturmamıza olanak veren bir araç

Bir interaktif oyunlar kütüphanesi

Video ve fotoğraflar paylaşmamıza izin veren bir araçtır