Modül 4 21. yüzyıl Becerileri için Öğrenme aktiviteleri

1. Edukata nedir?

Öğretmenler için bir bireysel olarak yenilikçi öğrenme aktiviteleri tasarlama yöntemidir

Öğretmenler için meslektaşlarının desteği ile yenilikçi öğrenme aktiviteleri tasarlama yöntemidir

Bir yenilikçi öğrenme aktiviteleri kütüphanesidir

2. iTEC öğrenme aktiviteleri ile iTEC öğrenme senaryoları arasındaki bağlantı nedir?

iTEC öğrenme aktiviteleri bir iTEC öğrenme senaryosunun gerçekleşmesini destekleyen konu bağımsız aktivitelerdir

iTEC öğrenme aktiviteleri bir iTEC öğrenme senaryosunun gerçekleşmesini destekleyen konu odaklı aktivitelerdir

iTEC öğrenme aktiviteleri bir iTEC öğrenme senaryosunun, belirli bir konuda nasıl çalışabileceğini gösteren bir dizi örneklerdir

3. Sınıfı ters çevirmenin önemli yararı nedir (en azından teorik olarak)?

Öğretmenlerin zayıf öğrencilere yoğunlaşmalarına olanak verir

Öğrencilerin öğrenmeleri hakkında gelecekteki öğrenme aktivitelerini tasarlamak için kullanılabilecek daha fazla veri sağlar

Daha işbirlikçi öğrenci çalışması, deneyimsel egzersizler, tartışma ve laboratuvar çalışması için sınıfiçi zamanı kazanır.

4. Socrative nedir?

IPad için bir öğrenci yanıt uygulaması

Herhangi bir cihaz üzerinde çalışan bir tarayıcı tabanlı öğrenci yanıtlama sistemi

Android cihazlar için bir Online Sınav sistemi

5. 21. Yüzyıl Öğrenme Tasarımı Rubrikleri (Değerlendirme listeleri) nelerdir?

Rubrikler, öğrencilerin kendi 21. Yüzyıl Becerilerini değerlendirmeleri için bir yöntem sağlar

Rubrikler 21. Yüzyıl Becerilerine düzgün bağlantılı olabilmesini sağlamak amacıyla öğrenme aktivitelerini kategorize etmek için bir yöntem sağlar

Rubrikler, 21. yüzyıl becerilerini aktiviteye düzgün gömecek bir öğrenme aktiviteleri kodlama yöntemi sağlar