

Senaryo Başlığı: Kişiselleştirme (konu: sürtünme) Ülkeler: Çek Cumhuriyeti, Litvanya, İngiltere

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Aktivite | HAYAL ET | KEŞFET | HARİTALA | YAP | SOR | TEKRAR YAP | GÖSTER |
| Zaman (Derslerin sayısı ya da yüzdesi) | 10% | 30% | 30% | |  | | --- | | 50% | | 50% | 50% | 10% |
| Amaç (öğrenme hedefleri, müfredata eşleme) | Örnek ders ve konu: Fizik müfredatında Sürtünme konusu hakkında bilgi almak.  Amaçlarından biri öğretim ve öğrenmeyi kişiselleştirme.  Bir diğer amaç  Problem çözme 21'inci yüzyıl becerileri olan, öğrenmeyi öğrenme ve işbirliğini geliştirmektir. | Amaç kendini keşfetme, merak, etkin araştırma, çerçeveleme, soruları (yeniden) arama becerilerini geliştirmek. |  | Amaç videolar yapmayı öğrenmektir. |  |  | Amaç online yayıncılık becerilerini geliştirmektir. |
| Aktivitelerin açıklaması | ⦁ Senaryonun bir parçası olarak uygun seviyedeki kişiselleştirmeyi tartışın  Öğretmen:  ⦁ Tasarım özetini sunar ve başarı kriterlerini önerir;  ⦁ Bireyselleştirilmiş öğrenme deneyiminin, bireysel öğrenme ihtiyaçlarına, öğrenme biyografilerine ve bilişsel becerilere karşılık gelmesini sağlar;  ⦁ Her grup (ya da uygunsa sınıf) için  bir 'büyük soru' çerçeveler örneğin "Neden ellerinizi ovduğunuzda ısınır?"  Öğrenciler:  ⦁ Gruplarda,  iletişim becerileri  ve işbirlikli öğrenmeyi teşvik eden problem senaryoyu tartışmak | Öğrenciler:  ⦁ Öğrenme sınırlarını geçmek için, bilgi entegrasyonunu ve Yaratıcı öğrenmeyi teşvik eden beyin fırtınası yapmak;  ⦁ Veri toplamak;  ⦁ Araştırma, ör aramalar.  Öğretmen:  ⦁ Öğrencilerin bilgileri değerlendirmelerine yardım eder. | ⦁ Araştırma için aktif öğrenmeyi ve eleştirel düşünmeyi teşvik eden öğrenme sorunları tespit eder  Öğrenciler:  ⦁ Zihin haritalama,  çizelgeler / veriler;  ⦁ karşılaştırır ve kıyas eder;  ⦁ Kavram haritalama bir çevrilmiş sınıfta yer alabilir;  ⦁ Gruplar üretilecek nihai ürüne / sonuca karar verirler.  Öğretmen:  ⦁ Öğretmenler nihai fikirleri onaylarlar. | ⦁ Yeni bilgi geliştirmeyi teşvik eden eylem planları inşa etmek için araştırmak;  ⦁ Taslak yapmak  ve taslakta değişiklikler yapmak;  ⦁ prototipini yapmak. | ⦁ Sunmak için atölye çalışması; prototip ve diğer grupları düşünmek (uzman, danışmanlar, öğretmenler)  ⦁ Geribildirim. | ⦁ Geri bildirim üzerinden yansıtmak;  ⦁ gruptaki değişiklikler üzerinde anlaşmak;  ⦁ Neyin etkili ve yararlı geribildirim oluşturacağı hakkında Bazı eğitim;  ⦁ Ürün yeniden yapmak (muhtemelen çevrilmiş sınıf içinde). | ⦁ Son ürünlerini tamamlamak için eşler arası öğrenmeyi destekleyen araştırma bulgularını gruplara rapor etmek;  ⦁ Ürünü halka açık sergileme;  ⦁ öğrenme yolculuğunu / sürecini ve nihai sonucu online sergileme örneğin tüm proje için bir video, blog yapmak, kitap, web sitesi, öğrenme dergisi yayınlamak. |
| Öğrenme Ortamı (ları)  (öğrenmenin gerçekleştiği fiziksel ya da  Sanal ortam(lar) | ⦁Mümkün olduğunca esnek (evde, hastanede, okulda, açık havada, vs.) | ⦁ Esnek, probleme bağlıdır  º keşif bir çevrilmiş sınıfta yer alabilir | ⦁ sınıf | ⦁ Ürünle ilişkilendirilir  ⦁ Yapma bir çevrilmiş sınıfta yer alabilir | ⦁ Okul  ⦁ Video konferans / Skype | ⦁ ürünle ilişkilendirilir | ⦁ Okul ya da özel (ilgili) bir yer |
| Sayısal teknolojileri ve araçlar | ● Bire bir tabletlere erişim ihtiyacını ve onların eğitime katma değerini haklı çıkarmak için; biçime değil, içeriğe, eğitim hedeflerine odaklanmak önemli (tablet, araçlar)  ⦁ Reflex ve gruplandırmak için TeamUp gibi Web 2.0 araçları  ⦁ EPortfoliolar için Google siteleri ve öğrenme yolculuğu  ⦁ Blog oluşturma için TACKK  ⦁ SÖO, örneğin Moodle, kişisel öğrenme yolculuğu ve sınıftaki bireyler hakkında bilgiler Sunabilir  ⦁ Woki (eğlenceli avatarlar kullanma) | ⦁ semantik web  ⦁ Google  ⦁ bulguları kaydetmek için bir yerler  ⦁ masaüstü bilgisayarlardan ziyade tabletlerin özelliklerinden faydalanmak  Boyunca:  Tablet üzerinde kişiselleştirilmiş öğrenme ortamında, kişiselleştirilmiş uygulamalar, içerik ve / veya öğrenme faaliyetleri içeren, bireyin kaynaklar koleksiyonu olmalı. | ⦁ Zihin haritalama  ⦁ Paylaşımlı e-tablolar  ⦁ Grafikler  ⦁ Grafik düzenleyiciler (öğretmenlerin yönlendirmesi ile öğrenciler tarafından seçilen) | ⦁ Ürün elde etmeye bağlı ama ilerleme kaydetmek için kamera | ⦁ Sunum araçları  ⦁ Multimedya  ⦁ Çevrimiçi konferans yapma | ⦁ Online test araçları, ancak ürünlere bağlıdır  ⦁ Yap aktivitesi ile aynı | ⦁ web içeriği göstermek  ⦁ E-portfolyo  ⦁ dijital kamera veya video |
| (öğretmen, öğrenci, veli, uzman, vb.) Rolleri | Öğretmen:  Kolaylaştırıcı ve başlangıç fikirleri / tasarım özeti sunucu olarak öğretmen.  Öğretmenin deneyimli ve kısıtsız olması daha yaratıcı çalışmak gerekiyor. Aktiviteleri zaman çizelgesi kısıtlamaları ile eşleştirmek önemli.  Öğrenciler:  Tüketiciler ve etkileyenler olarak öğrenciler. Yaş: 10 üzeri. Önemli olan,  Öğretmenin her öğrenciyi bilmesi ve çevreleri hakkında doğru bilgiye sahip olmasıdır.  Öğrenci yüksek derecede  Motive edilmelidir.  Ebeveynler:  Bu senaryo okuldan sonra serbest zamanda yer aldığı için, destekçileri ve denetçiler olarak ebeveynlerin meşgul olması gerekir.  Uzmanlar:  Akıllı araçların  (hatta belki de şimdiki özetin) yaratıcıları olarak Uzmanlar, neyin mümkün / pratik olduğunu denetler rol modeller, uzmanlar  Üstün zekâlılar ve özel ihtiyaçları olanlar için rolleri düşünün. | Öğrenme, öğrenciler için baştan sona kişiselleştirilir, yani öğrencilerin ilgi alanları, ihtiyaçları ve biyografileri üzerine inşa edilen ve bu amaçla tablet kullanılan açık yenilikçi öğretim ve öğrenme kavramları vardır ve göstermektedir.  Genelinde: Öğretmen, örneğin özel ders, rehberlik, ya da kişiselleştirilmiş uygulamalar ve öğrenme alanları gibi kişiselleştirilmiş öğrenme servisleri ile desteklenen farklılaştırılmış öğrenme deneyimi kolaylaştırmak için öğrenci ile birlikte çalışmalıdır. Öğretmenler, örneğin kişiselleştirilmiş öğrenme ortamları yoluyla bu süreci kolaylaştırabilir.  Öğrenciler: araştırmacılar olarak  Öğretmenler: rehber olarak.  Ebeveynler: Ev aktivitesi için. | Öğrenciler: analistler / eleştirmenler olarak.  Öğretmen: rehber olarak. | Öğrenciler: aşırma ile orijinal eser farkını anlayan üretici öğrenciler.  Grup içinde bireysel roller.  Öğretmen: Burada öğrencilerin  İntihal farkında olmasını sağlayan rehber olarak öğretmen  Uzmanlar: danışmanlar olarak. | Ebeveynler: Uzmanlar / danışmanlar olarak.  Öğrenciler: Sunum yapan kişiler olarak. Öğrenciler, görevlerini kişiselleştirmek ve tamamlamalarının iskelesini kurmak için uzman, akran öğretmenler veya danışmanlar kullanabilirler. Öğrencilerin uzmanlarla nasıl çalışacağını belirlerler. | Öğrenciler: üreticiler olarak.  Öğretmen: değerlendirici olarak | Öğrenciler: uzmanlar olarak. |
| İşbirliği,  takım çalışması  Bireysel çalışma,  kişiselleştirme | ⦁ Örneğin TeamUp gibi Web 2.0 araçlarını kullanarak öğrenme stillerine göre, öğrencilerin gruplara bölünebilir.  ⦁ İşbirliği  Yüz yüze ve Web 2.0  araçları ile olabilir  Özellikler:  ⦁ Bireyin profilini anlamak;  ⦁ Öğrencilerin gruplandırılması bilgisini verecek verileri kullanılmak ve öğrencileri anlamak;  ⦁ Benzer başlangıç noktaları ile gruplama;  ⦁ Farklı hızlarda çalışabilirler;  ⦁ Farklı kaynaklar  Farklı öğrenciler için kullanılabilir olabilir;  ⦁ Farklı gruplar için ihtiyaçlara bağlı olarak farklı bir konu (Farklı büyük soru) olabilir;  ⦁ Üstün yetenekli öğrenciler ve özel ihtiyaçları olanlar için çalışmayı farklılaştırmak. | ⦁ Takımlar içinde araştırmak  ⦁ Bulguları diğer gruplarla paylaşmak ve sorular sormak  ⦁ Grupların iç işbirliği faaliyetleri tatbik edilebilir  Genelinde: Bir bireysel öğrenme planı veya bireysel öğrenme etkinlikleri bir ders öğretimi sonunda öğretmen ve öğrenci arasında müzakere edilmelidir | ⦁ Takımlar akranlarına seçtikleri yöntemlerini açıklarlar ve yorumlarlar ve birbirlerinin çalışmaları hakkında yorum yaparlar | ⦁ Tüm takım üyelerinin tanımlanmış bir kişisel rolü var | ⦁ tümü prototip sunmak  ⦁ Herkesin bir rolü vardır  ⦁ Herkes katılımını  paylaşır  ⦁ Grupların faaliyetleri, tartışma ve raporlamada diğer gruplar ile kombine edilebilir. | ⦁ kişisel roller | ⦁ Grupların faaliyetleri, tartışma ve raporlamada diğer gruplar ile kombine edilebilir. |
| Yansıtma  (bir kişinin öğrenmesini yansıtan ve aktivitesinin durumu ve ilerlemesini raporlayan)  Değerlendirme (tip, araçlar) | ⦁ Öğretmen, kişiselleştirmenin, önceki deneyimlerin ve öğrenme biyografilerin değerini kabul ettiğinden ve bireyin öğrenme tercihlerini kullandığından emin olmalıdır.  ⦁ Öğretmenin, projenin nasıl değerlendirileceğini sınıfa konuşması gerekir.  ⦁ Öğrenciler başarı kriterlerini müzakere eder.  ⦁ Proje boyunca edindiği öğrenmeyi görselleştirmeye Yardım etmek için bir taksonomi kullanır ör Solo taksonomi veya Anderson revize taksonomisi.  ⦁ Çıktıları / başarı kriterleri müzakere edilir.  ⦁ Öğrenciler / gruplar projeye farklı noktalarda girebilir.  ⦁ Öğretmenle müzakere içinde öğrenciler / grupları tarafından hedef belirleme (giriş / çıkış noktaları farklı olabilir). | ⦁ Öz değerlendirme ve  akran değerlendirme  Genelinde: Öğretmen, öğrenci başarı kanıtı toplamak gerekmesine karşın bir zaman dönemi boyunca, ePortfolios veya bloglar kullanarak uygun öğrenme çıktılarını belirlemelidir  ⦁ Biçimlendirici değerlendirme yapmak için araç örneklerini tanımlamak ve sağlamak. | ⦁ İlerlemeyi, beceriyi ve yetkinlikleri bugüne kadar öğretmen değerlendiriyor. BİT’in kendisi için değil, eğitim çıktısına yönelik kullanımını sağlar (yani Amaç örneğin, sürtünmeye dair öğrenmektir, video ve online yayıncılık değildir).  ⦁ Öğrenciler öz değerlendirme ve akran geribildirim artı tepki süresine katılırlar.  ⦁ Öğretmen ve öğrenciler, öğrenme gerçekleşmeden intihale, internetten kopyala yapıştıra dikkat etmelidir. | ⦁ Öz değerlendirme Öğrenciler, bireysel öğrenme hedeflerini, öğrenme etkinliklerini planlamak ve bireysel öğrenme hedeflerini belirlemek için kişiselleştirilmiş çevrimiçi hizmetler veya uygulamalar kullandıkları gibi öğrenme dergisi veya ePortfolio da geliştirirler. | ⦁ Sunumlardan geri bildirim  ⦁ Geri bildirimler üzerine Yansıtma;  Gelecek faz için etkileri  Öğrenciler, açık geribildirim ile kişiselleştirilmiş öğrenme konuşmalarının bir parçası olarak akranları, öğretmenler ve veliler ile paylaşarak öğrenmelerini genişletirler. | ⦁ Projenin hala özeti karşılamakta olduğunu kontrol eder.  ⦁ Danışmanlardan kişisel değerlendirme  ⦁ Gerekli nihai değişiklikler.  ⦁ Öğretmen sonu  ürün ve sürecin nihai değerlendirilmesini yapar.  Genelinde: Öğrenciler, öğrenmelerini yansıtmaları ve bir dijital portföye eserler eklemeleri ile bilgi ve becerilerini gösterirler. | ⦁ Yayınlanan bilgilerin içine geri bildirim döngüsü oluşturur  ⦁ Başlangıç noktaları ve hedeflere yönelik ilerlemeyi gözden geçirir. |

Tanımlar:

Genellikle şu anda okullarda başvurdu Geleneksel ‘tek beden hepsine uyar’ yaklaşım ile karşılaştırıldığında Kişiselleştirilmiş öğrenme daha etkilidir. Kişiselleştirilmiş öğrenme yaklaşımı burada öğrencilerin bilgi düzeylerine ve öğrenme stillerine göre farklı gruplar halinde bölünmesiyle uygulanır. Biz, Aktivist, Kuramcı; Pragmatist ve Reflektör olmak üzere, (1992), Bal ve Mumford tarafından oluşturulan öğrenme stilleri (ya da tercihleri) gruplama yöntemini kullandık: (1) Aktivistler yaparak öğrenirler; tercih ettikleri faaliyetler: Beyin Fırtınası, problem çözme, grup tartışması, bulmacalar, yarışmalar ve rol oynama;; (2) Reflektörler gözlemleyerek ve ne olduğunu düşünerek öğrenirler; tercih ettikleri faaliyetler şunlardır: eşleştirilmiş tartışmalar, kendi kendine analiz anketleri, kişilik anketleri, zaman aşımı, gözlem faaliyetleri, diğerlerinden geribildirim, koçluk, ve görüşmeler; (3) Pragmatistler öğrenmeleri gerçek dünyada nasıl uygulamaya konulduğunu görmelerinin mümkün olması gerekmektedir; tercih ettikleri faaliyetler şunlardır: gerçekte öğrenme nasıl uygulanacağı dair düşünme zamanı, vaka çalışmaları, problem çözme, ve tartışma; (4) Teorisyenler eylemlerin arkasındaki teoriyi anlamak isterler; tercih ettikleri faaliyetler şunlardır: Modeller, istatistikler, hikâyeler, tırnak içinde alıntılar, arka plan bilgileri ve teorileri uygulamak. Öğrencilerin öğrenme stillerini belirleyecek farklı yöntemler vardır, örneğin anketler, öğrenenlerin röportajları, e-portföylerin analizleri, veri araştırma vb. Kişiselleştirilmiş öğrenme stili (ÖS) olarak, problem çözme aktivitesinin tartışma aşamasından önce veya hemen sonra öğrenciler öğrenme stillerine göre farklı gruplara bölünmelidir.

Döndürülmüş sınıf bir dersin tipik ders ve ödev elemanlarının tersine çevrildiği bir pedagojik modeldir. Sınıfın süresi egzersizlere, projelere veya tartışmalara ayrılırken, sınıf oturumundan önce kısa video dersleri evde öğrenciler tarafından izlenir. Bir Döndürülmüş sınıfın değeri sınıf zamanını, öğrencilerin ders içeriğini sorgulayabildikleri, bilgiyi uygulayarak kendi yeteneklerini deneyebildikleri ve uygulamalı faaliyetler içinde birbirleriyle etkileşebildikleri bir atölye haline getirilmesinin amaçlanmasındadır. Sınıf oturumları sırasında, eğitmenler, bireysel araştırmada ve ortak çaba öğrencileri cesaretlendirerek antrenörler veya danışmanlar gibi işlev görürler.

Faydalı bilgi kaynakları:

⦁Litvanyaca:

⦁ http://www.iklase.lt/category/nauja/

⦁ http://norbertas.blogspot.com/p/ikt-li-list-style-none-margin-0-p.html

⦁ http://it.main.lt/irankiai/