Avrupa çapında tablet politikası denemeleri

POLİTİKA YAPICI SENARYOSU

İŞBİRLİĞİ

Senaryo bilgileri

PROJE: Yaratıcı Sınıflar Lab (CCL)

BAŞLIK: İşbirliği

YAZARLAR: Bernard Racz (Avusturya) Francoise Galoux (Belçika Wallonia) Anita Poberznik (Slovenya)

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 yaygınlaştırma çalıştayı sırasında, CCL politika yapıcıları kişiselleştirme, işbirliği, içerik oluşturtma ve döndürülmüş sınıf konularında dört Politika Yapıcı Senaryosu geliştirdi.

Politika Yapıcı Senaryoları temel alınarak, 2013 yılının haziran ayında bir Pedagojik Senaryo Geliştirme çalıştay sırasında politika yapıcılar ve lider öğretmenler birlikte öğrenme hikâyeleri 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 Senaryosu, işbirliği üzerine tabletlerin kullanımına kılavuzluk eden öğrenme hikâyeleri / aktiviteleri ve ders planları için temel işlevi görmektedir.

-

Detay / Bağlam

+

Politikacı Senaryoları

Öğrenme Hikâyeleri + Öğrenme Aktiviteleri

Öğretmenlerin ders planları

CCL PROJE ÖMRÜ

1. Yaygınlaştırma atölyesi Mayıs 2013

Politika Senaryoları ve Öğrenme Hikâyeleri ilk seti geliştirilmesi Haziran - Eylül 2013

Geliştirilen Senaryoları ve Öğrenme Hikâyelerini kullanan Sınıf pilotları ilk turu Kasım 2013 - 2014 Nisan

İlk gözlem sonuçları ve 2. yaygınlaştırma atölyesi 2014 Haziran

Kesin gözlem sonuçları ve 3. yaygınlaştırma 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:

• Proje tabanlı öğrenmede öğrencilerin bireysel çalışması nasıl değerlendirilir (son değerlendirme)

• Tüm öğrencilerin göreve katkıda bulunması nasıl sağlanır

SENARYONUN ANLATIMINI PLANLAMA

SENARYOYA KİMLER KATILMAKTADIR? ROLLERİ NELERDİR?

Öğrenciler:

• sosyal medyayı kullanarak bir konuyu araştırmak

• deneyler yürütmek

• sonuçlarını sunmak

• Bulguları için, bulut bilişim kullanarak ortak belge oluşturmak

• Bir forumda (muhtemelen webinar) sunmak ve tartışmak

• Kendi görüşlerini eleştirel değerlendirmek

Öğretmenler:

• Konuları belirlemek

• Destek sağlamak

• Yeniden yönlendirmeleri teşvik eden geribildirim vermek

• Değerlendirmek (devam ediyor)

• Araştırma kaynağı için rehberlik sağlamak

• Diğer kaynaklar (dış uzmanlar) için yönlendirebilmek

Uzmanlar, meslek örgütleri / veliler:

• Uzman bilgisi sağlamak

• Öğrencilerle etkileşim / katılım için sosyal medyayı kullanmak

 Ünlü insanlar:

• Konuya alternatif bir görünüm ile katkıda bulunmak

SENARYONUZDA HANGİ TEKNOLOJİ KULLANILIR? NASIL KULLANILIR?

• T**abletler:** Google haritalar (konumlarını bulmak için) ve sosyal medya (uzman ve ünlü kişileri bulmak için) kullanmak

• Öğrenenler için ilerleme ve çıktıları yükleyecekleri proje günlüğü

• Destek sağlamak / rehberlik etmek için sanal öğrenme ortamları / öğretmenler için öğrenme yönetim sistemleri

• Kimin katkıda bulunduğunu göstermek için işbirlikçi belge araçları

• Her öğrenci ilerlemesi ses / video kaydı

SENARYONUZUN ANA AMACI NEDİR?

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

• Öğrencilerin kendi çalışmaları için sorumluluk almalarına ve güçlü yönleriyle eşleşen faaliyetler yürütmelerine izin vermek

• Öğretmenlere derslerinde daha destekleyici bir rol benimsemelerine izin vermek (daha iyi performans göstermeleri ve zayıflıklarının üstesinden nasıl geleceklerini anlamaları için öğrencilere yardım ederek)

• Tabletleri kullanarak grup çalışması kaydetme yaklaşımı öğretmene her öğrencinin bireysel katkılarını değerlendirmesine yardımcı olur

SENARYO NEREDE GERÇEKLEŞTİRİLİR?

Konuya bağlı olarak:

• Müzeler ve (deneyler için) bilim etüt merkezleri, bilim enstitüleri

• Müzik laboratuvarı, stüdyo, müzik atölyesi, tiyatrolar

• Elçilik kültür bölümü (diğer gençlerle bağlantılar için)

• eTwinning ortamını kullanan Twinspace

• Ev

• Gençlik merkezi, toplum merkezi, inanç merkezi

SENARYO NE ZAMAN GERÇEKLEŞİR?

• Okul zamanı dışında (Toplantılar düzenleyerek, araştırma yaparak ve uzmanlarla randevulaşarak)

• Derslerde (Planlama yaparak, öğretmen desteği ile gelişimi değerlendirerek, araştırma becerileri konusunda atölye oturumları yaparak)

NE OLUYOR?

Öğretmen:

• Destekleyici bir rol sunmak / Her takıma ve öğrenciye rehberlik etmek

• Bireylerin ilerlemesini değerlendirmek

• Performansın artırması için düzenli rehberlik sağlamak

Öğrenci:

• İşbirliği içinde çalışmak

• Her öğrencinin görevlerini görüşmek

• Kendi katkısı için sorumluluk almak

• Planlama, iletişim fikirleri, ilerleme raporları sunma, araştırma yapma gibi otantik görevler üzerinde çalışmak

SENARYODA DİĞER HANGİ KAYNAKLARA İHTİYACIMIZ VAR?

• Kaynakların çoğu, tablet cihazları üzerinden erişilen web tabanlı araçlar olacak

• Öğrencilerin ayrıca kendi tabletlerini kullanabileceği sunum araçlarına ihtiyaçları olacak

ORTAKLAŞA ÇALIŞMA: TARTIŞMALI BİR KONUDA ARAŞTIRMA GÖRÜŞLERİ

Öğretmen Herman (müfredat dâhilinde olan ve) onların ilgi duydukları bir konuda kendi öğrencilerine tartışmalı görüşler araştırma sorunu sağlar. Öğrencilerin araştırma yürütmek için takımlar halinde çalışması gerekir. Takımlar oluşur ve her takım, takım adı seçer ve ilerlemelerini rapor edecek bir blog oluşturur. Takımın her üyesi farklı bir rol alacaktır:

• Takım lideri, Nathalie: faaliyetleri planlamak ve çalışmalarını tamamlamak için her takım üyesine yardım etmek

 Takım muhabiri, Samir: takımların ilerlemelerini ve bireysel ilerlemeleri rapor etmek

 Ajanda, Jozi: çevrimiçi araçlar, toplantılar ve web seminerleri organize etmek

 Baş araştırmacı, David: araştırmaların çoğuna önderlik etmek

Baş Araştırmacı David, araştırmalarının konusu hakkında güçlü görüşlere sahip olan insanları belirlemeye başlar.

Takım lideri, Nathalie, Uygun kişileri belirlemek için, sosyal medya (örneğin twitter) ve internet kullanımı sorumluluğunu alır ve proje blogunda kendi profilleri ile bu kişilerin bir listesini yayınlar. Organizatör Jozi’den, belirlenen insanlarla nasıl iletişime geçileceğinin planlanacağı konusunda okul saatleri dışında bir toplantı düzenlemesini ister. Online bir harita üzerinde bir dizi yerler bulur: O ilkin yerel toplum merkezini kullanıp kullanamayacağını denetler ancak, takımın ihtiyacı olan tarihte orası rezervelidir bu yüzden o da yerel bir müzede bir araya geleceklerine karar verir. O, toplantının ayrıntılarını diğerlerinin bilmesini proje blogu üzerinden sağlar.

Bu arada, baş araştırmacı David, konuyla ilgili bazı arka plan araştırması yaptı ve farklı bakış noktaları sağlayan birçok film ve makale buldu. Toplantıda kendi tabletini kullanarak grupla kendi bulgularını paylaşır. Daha sonra muhabir, Samir, takım üyelerinin her birinden bugüne kadar yaptıklarından bir ses klibi kayıt etmelerini ister. Bu ses klipleri de bloga yüklenir. Bu temelde, takım lideri, Nathalie, her takım üyesine daha başka görevler tahsis eder. Bu görevler, bir müzede çalışan bir kişi, ilgili alanda çalışan bir ebeveyn ve konuyla ilgili dersler veren yerel bir üniversite hocası da dahil tespit edilmiş yerel uzmanlar ile yapılan görüşmeleri içermektedir. Bu görüşmeler öncesinde, takım (hangi katkının kimler tarafından yapıldığını tanımlayan) paylaşılan düzenleme aracı kullanılan bir çevrimiçi işbirliği oturumunda buluşur.

Bir sonraki derste, blog ve ses raporlarını gözden geçiren Herman her öğrenci için bir ilerleme raporu, bir takım raporu ve daha fazla destek materyalleri kullanarak hangi ek çalışmayı tamamlamaları gerektiği üzerine rehberlik sunar. Herman her takım ile düzenli destek toplantılar yapar ve her öğrenci için bir ilerleme kaydı oluşturur. Toplantılar sırasında, öğrenciler herkesin çalışmaya eşit katkıda bulmasını sağlamak için, kimin hangi sonuçları elde ettiğine ve sonraki aktivitelerde kimin daha fazla katkıda bulunması gerektiğine birlikte karar verirler.

Bir sonraki adım olarak, öğrenciler, Nathalie’nın tespit ettiği uzmanlara ve ünlü insanlara konuyla ilgili görüşlerini almak için e-posta atarlar. Herman öğrencilerini, aldıkları bilgilere karşı eleştirel olduklarından emin olmaları için ve kaynaklarının güvenilir olup olmadığı konusunu dikkatle düşünmeleri için yönlendirir. Bir grup temas kurdukları ünlü bir müzisyenden bir yanıt alır.

Son olarak, toplanan tüm bilgiler, takımların okuldaki diğer öğrencilere sunacakları bir webinar planlamaları için kullanılır. Webinar’e katılan diğer öğrenciler tartışılan konularda oy verebiliyor ve sonuçları nihai rapora konur. Öğrencilerin final notu, yaptıkları proje blogundan ulaşılabilen katkılara dayanır.

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.

Genişletmek ten:

Güçlendirmek 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