

Eğitim Seviyesi: Öğretmen eğitimi / Tüm müfredat konuları için eğitim | **Yaş:** Uygulanamaz **Yazar:** Neuza Pedro, João Piedade, IEULisboa, Portekiz



ÖĞRENME HEDEFLERİ / AMAÇLAR

Bu senaryo, hizmet öncesi öğretmen eğitimi veya sürekli mesleki gelişim eğitimi ortamları için geliştirilmiştir. Benzer ya da farklı branşlarda öğretmenlerden, teknolojilerle (web araçları, mobil uygulamalar, robotlar) değerlendirme etkinliklerinin tanımlandığı bir öğrenme senaryosu geliştirmeleri istenir.

Her öğretmenden ayrıca öğrenci gibi davranacak, aktif ve iş birlikçi bir rol üstlenecek meslektaşları için senaryoyu uygulaması istenecektir.

Bu senaryo, öğretmenler için aşağıdaki fırsatları yaratmayı amaçlamaktadır:

1. Öğretmenlerin hizmet öncesi / hizmetiçi eğitimi ve mesleki gelişimi için bir strateji olarak akran öğrenmesi kavramına aşina olmalarını sağlamak.
2. Öğrencilerin öğrenme süreçlerini daha etkili bir şekilde değerlendirebilmesi için pedagojik bir strateji olarak öğretmenlerin kullanabileceği web araçlarını / mobil uygulamaları belirlemek ve analiz etmek (çoğunlukla tanılayıcı ve biçimlendirici değerlendirme için)
3. Öğrenme alanları ve BİT'in öğrencilerin farklı ürünlerini / eserlerini (etkileşimli sunum, videolar, zihin haritaları, kelime bulutları, dijital panolar, robot programlama) destekleyecek yenilikçi yöntemlerle değerlendirme yapmak için kullanılabilen bir senaryo oluşturarak ve uygulayarak öğrenme senaryoları yoluyla öğretme mantığını kavramak
4. Öğrenme ve değerlendirme uygulamalarını geliştirmek için fiziksel alan ve dijital teknolojileri kullanmanın yararları ve zorlukları üzerinde düşünmek.



GENEL BAKIŞ

Günümüzde öğretmenler günlük uygulamalarında pek çok zorlukla karşı karşıya kalmaktadır ve bunlara yanıt vermeleri gereken süre giderek kısalmaktadır. İş birliği içinde çalışmak, bu zorluklarla başa çıkma yöntemlerinden biridir.

Öğretmenler arasında iş birliği öğrenme, akran destekli öğrenme ve akran danışmanlığı, öğretmenin mesleki doyumunun yanı sıra kariyer gelişimi ve sürekli eğitimini teşvik etmek için uygun bir pedagojik yaklaşımdır.

Akran öğrenmesi, öğretmenlerin yalnızca bilgi düzeyini artırmakla sınırlı kalmayıp aynı zamanda daha fazla duygusal, sosyal ve bilişsel kazanımla sonuçlandığı için giderek daha fazla uygulanabilir hale gelmektedir.

Ayrıca, BİT genellikle öğretmenler arasındaki iş birlikçi faaliyetleri desteklemek ve öğrencilerde öğrenmeyi ve beceri gelişimini desteklemek için yararlı bir çözüm olarak görülmektedir. Küçük bir öğretmen grubu (6-8) Pedagojik Öğretim stratejisi olarak Akran öğrenmesine dayalı bir eğitim etkinliğine katılır. Her öğretmenden bir web aracı ya da mobil uygulama seçmesi ve bu dijital çözümün değerlendirme amacıyla kullanıldığı bir öğrenme senaryosu (bir ders planı ile) tasarlanması istenir.

Öğrenme senaryolarının her biri yazarı tarafından uygulanır ve diğer tüm öğretmenler öğrenci olarak uygulama sürecine katılır.

Tüm öğretmenler, öğrenme senaryosunu uygulayan meslektaşlarına gelişimini desteklemek için geri bildirimde bulunurlar.



ÖĞRENME YAKLAŞIMLARI

Pedagojik Öğretim stratejisi olarak akran öğretimi; akranlarla öğrenme, senaryo tabanlı öğrenme.

DEĞERLENDİRME:

Öğretmenler, geliştirilen öğrenme senaryosuna ve öğrenme senaryosunun uygulanmasında yer alma deneyimine dayalı olarak eğitmen tarafından ve birbirleri tarafından değerlendirilir.



ROLLER

ÖĞRETMENLER / ÖĞRENCİLER:

Akran öğrenmesi

EĞİTİCİLER:

Öğretmenlerin öz değerlendirmesi ve hetero-değerlendirmesine yardımcı olmak için gereken materyalleri oluşturmak üzere akran öğrenmesini destekleme

ÖĞRENME ORTAMI

Öğretmenler ve eğitici, öğrenme alanlarının tüm kavramlarını kullanarak birlikte çalışırlar. Etkinlikler, eğiticinin öğretmenlerle **etkileşime** girmesiyle başlar: eğitici, verilen eğitimin temellerini, akran öğretimi kavramını ve Senaryo tabanlı öğrenmeyi keşfeder. Bu kavramları daha derinden anlamak için öğretmenler gruplar halinde çalışır ve **fikirlerini birbirleriyle paylaşır**. Ardından, öğretmenlerden değerlendirme amacıyla belirli bir web aracından yararlanarak bir öğrenme senaryosu **geliştirmeleri** istenir. Tüm senaryolar bittiğinde yazar tarafından hayata geçirilir ve kalan tüm öğretmenler 'öğrenci' olarak yer alır. Öğrenme senaryolarının uygulanması sürecinde, her senaryonun tanımladığı şekilde farklı öğrenme alanı kavramları kullanılır.



OLASI ZORLUKLAR

- Öğretmenlerin birbirleriyle iş birliği yapmalarını sağlamak.
- Öğretmenlerin öğrenci rolünü üstlenmesindeki zorluklar.



KAYNAKLAR

Değerlendirme amaçlarına uygun olarak kullanılan tüm web araçları ve yazılımlar tanımlanabilir. Aşağıdaki eğitim teknolojileri sadece örnek olarak verilmiştir.

- * Etkileşimli testler (ör. Kahoot, Socrative, quizlet)
- * Kelime bulutu uygulamaları (ör. Wordwall, WordtOut, WordArt)
- * Etkileşimli sunum çözümleri (ör. Mindmeister, Mentimeter)
- * Video düzenleme araçları (ör. Kizoa, Plotagon)
- * Dijital panolar (ör. Padlet, Lino, Wakelet)
- * Robotlar (ör. m-Bot; Dash & Dot) ve çevrimiçi programlama platformları (ör. m-blocks, tynker, bitBloq, arduino.cc veya benzerleri)



ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ

Aktiviteler, eğitici tarafından bu eğitim etkinliğinin düzenlenmesini destekleyen ana kavramların sunulmasıyla başlar: i) Akran öğrenmesi ve ii) Senaryo tabanlı öğrenme.

Bundan sonra öğretmenler iki grup halinde düzenlenir ve aşağıdaki iki konudan biriyle ilgili materyalleri keşfederler: A grubu = Akran öğrenmesi ve B grubu = Senaryo tabanlı öğrenme.

Her grup, kendilerine verilen konu hakkındaki ana fikirleri diğer gruba sunmak için 5 dakikalık bir sunum hazırlar.

Daha sonra eğitici tarafından farklı eğitim teknolojileri (6'dan 8'e) ile ilgili bir sunum daha yapılır ve öğretmenlerden ilgi alanlarına göre bunlardan birini seçmeleri istenir.

Öğretmenlerden bireysel çalışarak, seçilen eğitim teknolojisinin değerlendirme amacıyla kullanıldığı bir öğrenme senaryosu (ve 30 dakikalık bir ders planı) tasarımları istenir.

Öğrenme senaryolarını tasarlarken yenilikçi öğrenme alanında bulunan farklı öğrenme alanlarından yararlanmaya teşvik edilirler.

Bundan sonra tüm öğretmenler, meslektaşların her biri tarafından geliştirilen 30 dakikalık derse 'öğrenci' olarak katılırlar. Bu 2 veya 3 farklı oturumda gerçekleşir.

Her bir öğrenme senaryosunun uygulanmasından sonra, tüm öğretmenler bu deneyimi değerlendirerek senaryoyu geliştiren meslektaşlarına geri bildirimde buldukları çevrimiçi bir form doldururlar.

Eğitmen gözlemci rolü üstlenir ve ayrıca öğretmenlerin her birine geri bildirimde bulunur.

Her öğretmen, akranlarından alınan geri bildirimleri toplar ve kendi öğrenme senaryosunu geliştirir.

Tüm öğretmenlerden bu eğitimin kendi mesleki gelişimlerini nasıl desteklediğine dair son bir görüş alınır.



DESTEKLEYİCİ LİTERATÜR

- [Peer-teaching as a Pedagogic Teaching strategy \(Pedagojik öğretim stratejisi olarak akran öğretim\)](#)
- FCL öğrenme alanları <https://fcl.eun.org/develop>
- [ITEC Proje Öğrenme Senaryoları](#)



ÖĞRENME SENARYOSU VİDEOSU

<https://www.youtube.com/watch?v=upualvgU55Y>

