

Online Eđitmen Eđitimi - 5

M. Serkut KIZANLIKLI



@serkutkizanlikli

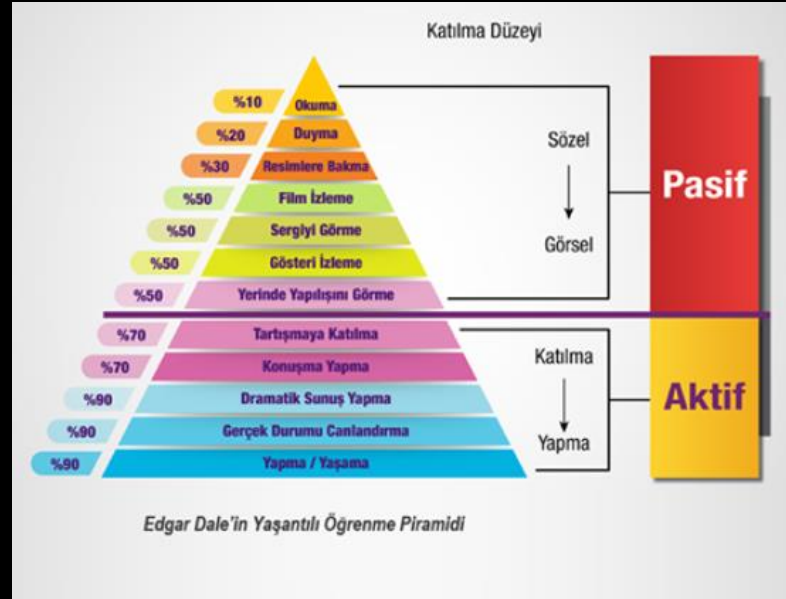
4 yetişkinlik vardır:

1- Yasal

2- Biyolojik

3- Toplumsal

4- Psikolojik



3 yetişkinlik dönemi vardır:

1- İlk Yetişkinlik

2- Orta Yetişkinlik

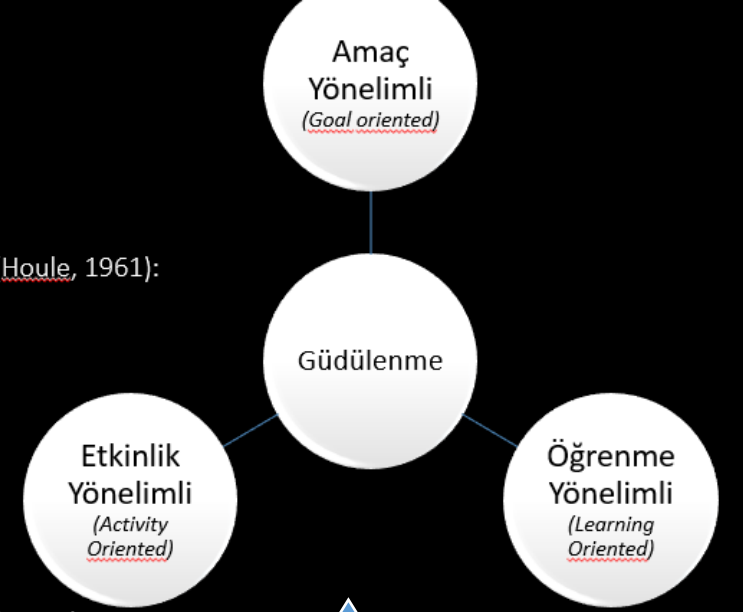
3- İleri Yetişkinlik



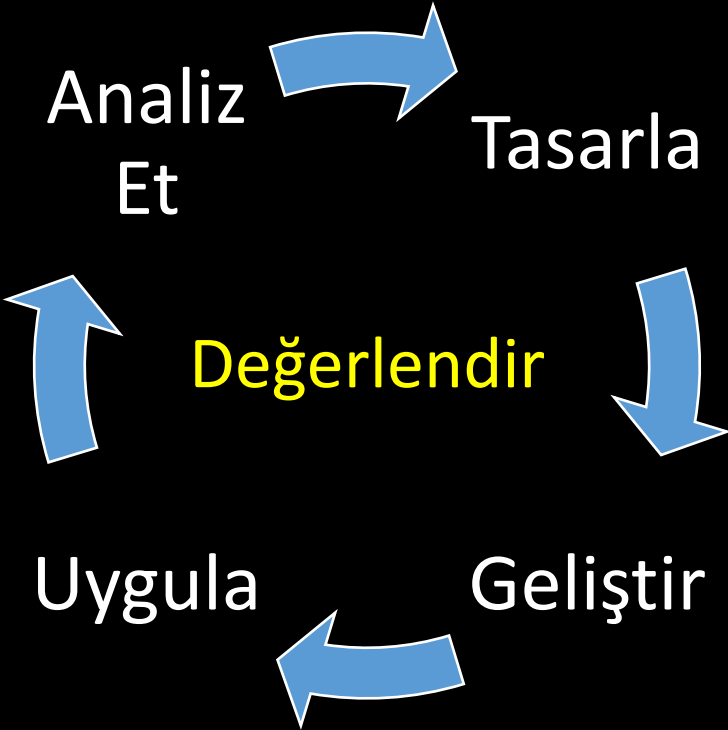
Hatırlama



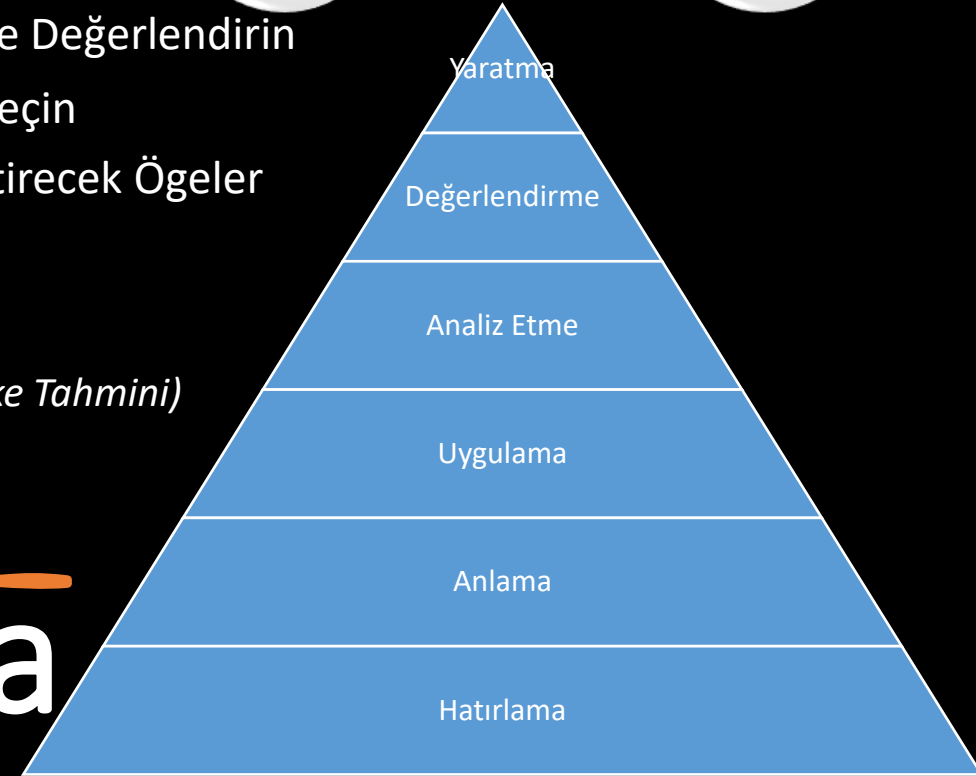
Güdülenme 3 türde olur(Houle, 1961):

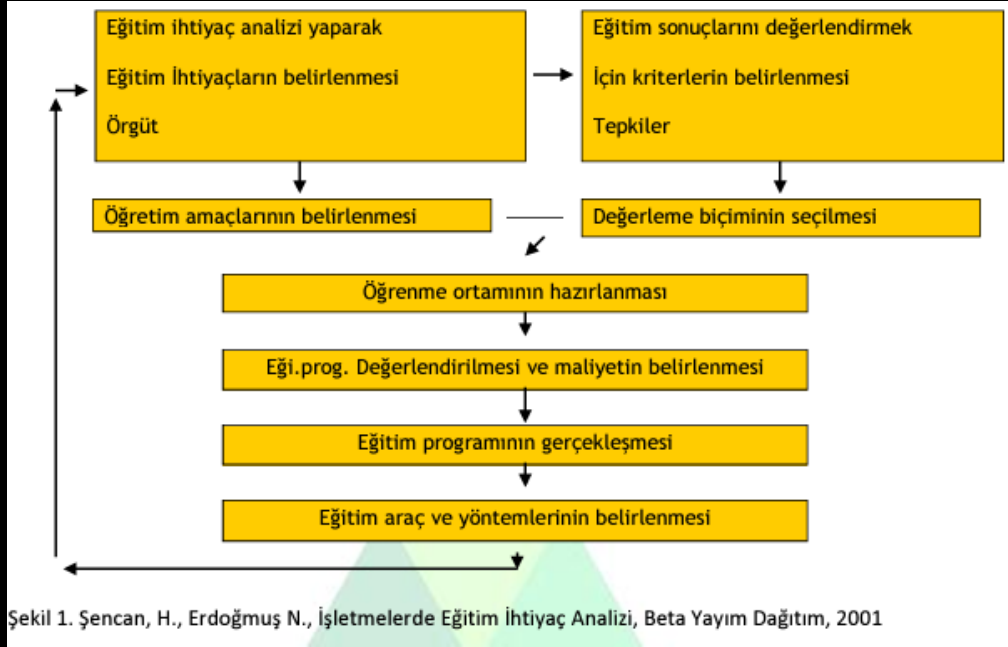


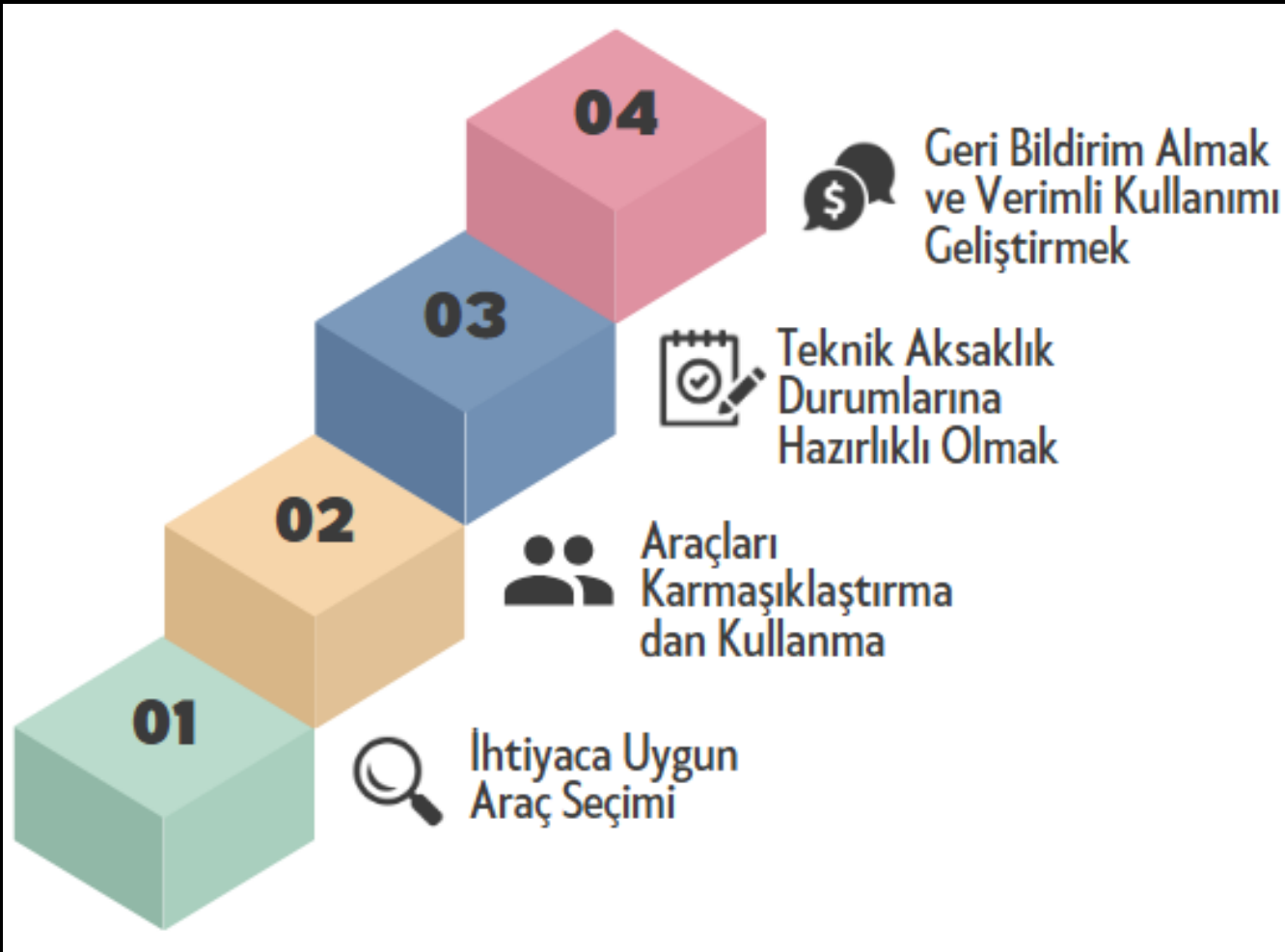
- 1- Eğitim Hedeflerini Belirleyin
- 2- Hedef Kitleyi ve İhtiyaçlarını Tanıyın
- 3- İçerik Türünü ve Biçimini Seçin
- 4- Mevcut Materyalleri İnceleyin ve Değerlendirin
- 5- Materyal Geliştirme Araçlarını Seçin
- 6- Öğrenme Deneyimini Zenginleştirecek Öğeler
- 7- Geri Bildirim Alın
- 8- İyileştirmeye Açık Olun
- 9- B Planı Yapın (*Kiken Youchi – Tehlike Tahmini*)



Hatırlama







Düzen ve Takip Zorluğu:

Kapsamlı Veri Sağlamama:

Bağlantı Kesintileri:

Gizlilik ve Erişim Sorunları:

Stresli Bir Ortam Yaratma:

Gizlilik Sorunları:

İletişim Sorunları:

Sınırları Belirleyememe:

Anonimlik Eksikliği:

Yetersiz Veri Analizi:

Yanıltıcı Sonuçlar:

Bağlantı ve Hız Sorunları:

Yanıtların Yüzeyselliği:

Sınırlı Ücretsiz Özellikler:

Bilgi Karmaşası:

Hafta – 5

Eđitimde Etkileşim: Katılımcı Yöntemler ve Teknikler

- Aktif öğrenme teknikleri (Tartışma, Grup Çalışmaları, Vaka Analizleri)
- Katılımcı merkezli eğitim yaklaşımları
- Sorun çözme temelli öğrenme
- Geri bildirim teknikleri ve öğrenme döngüsünün pekiştirilmesi

**Öğrenme Ortamına Aktif Katılımınızı Sağlayan
Eğitimlerden Örnekler Verir misiniz?
Ne Yapmışlardı?**

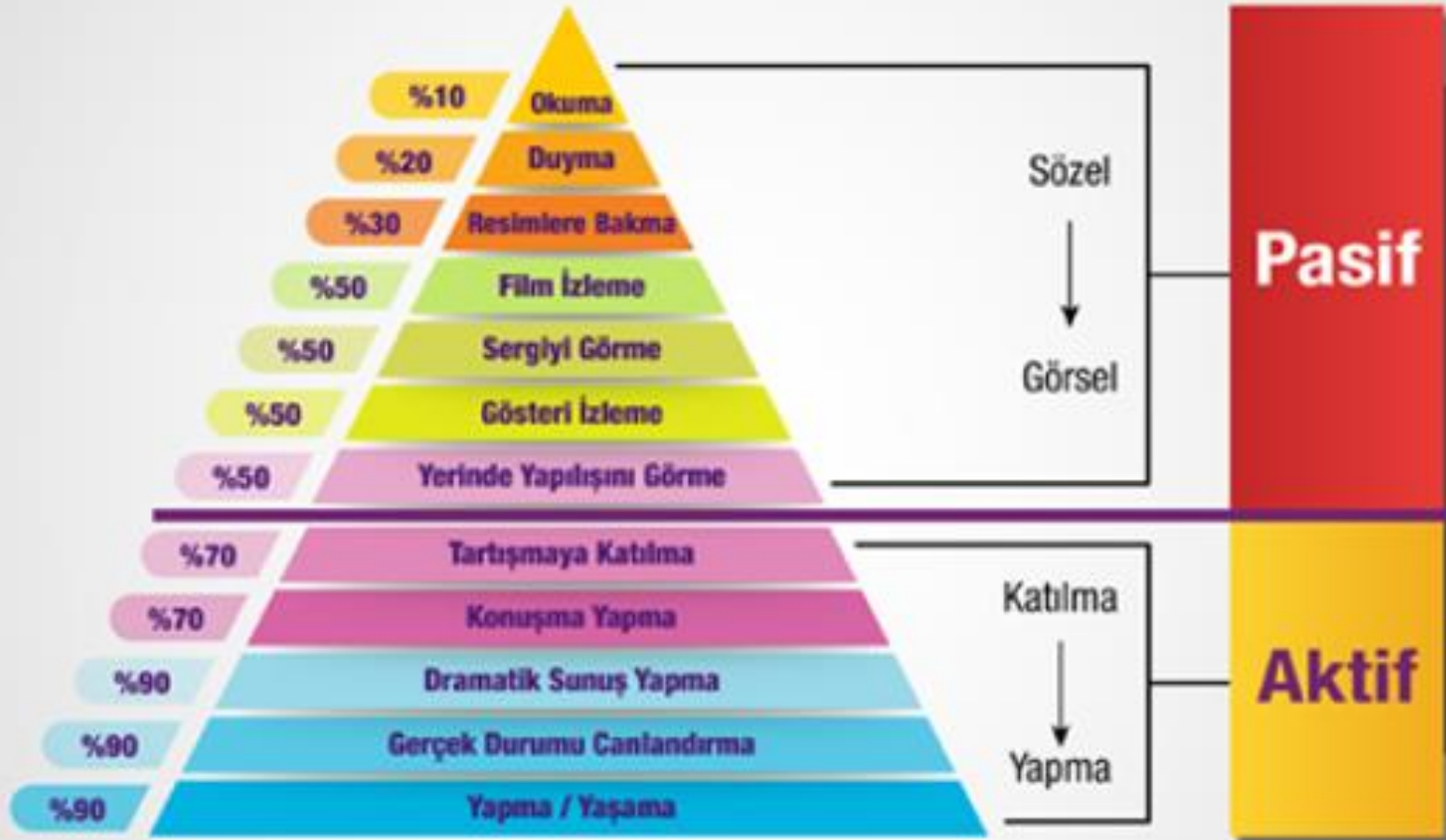
Bir Őeyi 6ğrenmek o Őeyin duyu organlarına ne kadar ok hitap etmesiyle ilgilidir. 6ğrenmenin tam olarak gerekleŐebilmesi iin g6rmek, dokunmak ve konuyla ilgili soru sormak, baŐkalarıyla g6r6Ő alıŐveriŐinde bulunmak fırsatlarının saėlanması da gerekir(Aıkg6z 2003).

- Öğrenen öğrenme sürecine aktif olarak katılmaktadır.
- Öğrenme sürecinde etkileşim süreci önemlidir.
- Aktif öğrenme öğrencilerin analiz, sentez ve değerlendirme gibi üst düzey düşünme becerilerini geliştirir.
- Öğrenme sürecinde bilgi birikimi önemlidir.
- Öğretmede kullanılan yaklaşım yöntem ve teknikler önemlidir.
- Bilginin aktarılmasından ziyade öğrenci becerilerinin geliştirilmesine daha çok önem verilir.

Aktif öğrenme sürecinde bireyin beyinde oluşan biçimin kalıba sokulması ve anlamlandırılması için bireyde var olan merakın tetiklediği sorularla başlayan bir sorgulama döngüsü oluşturmuştur(Dewey, 1902).

- Piaget, Vygotsky ve Bruner öğrencilerin öğretmenleri rehberliğinde sorgulama ve keşif yoluyla kendi bilgilerini aktif olarak oluşturdukları bir eğitim ortamını savunmuştur.

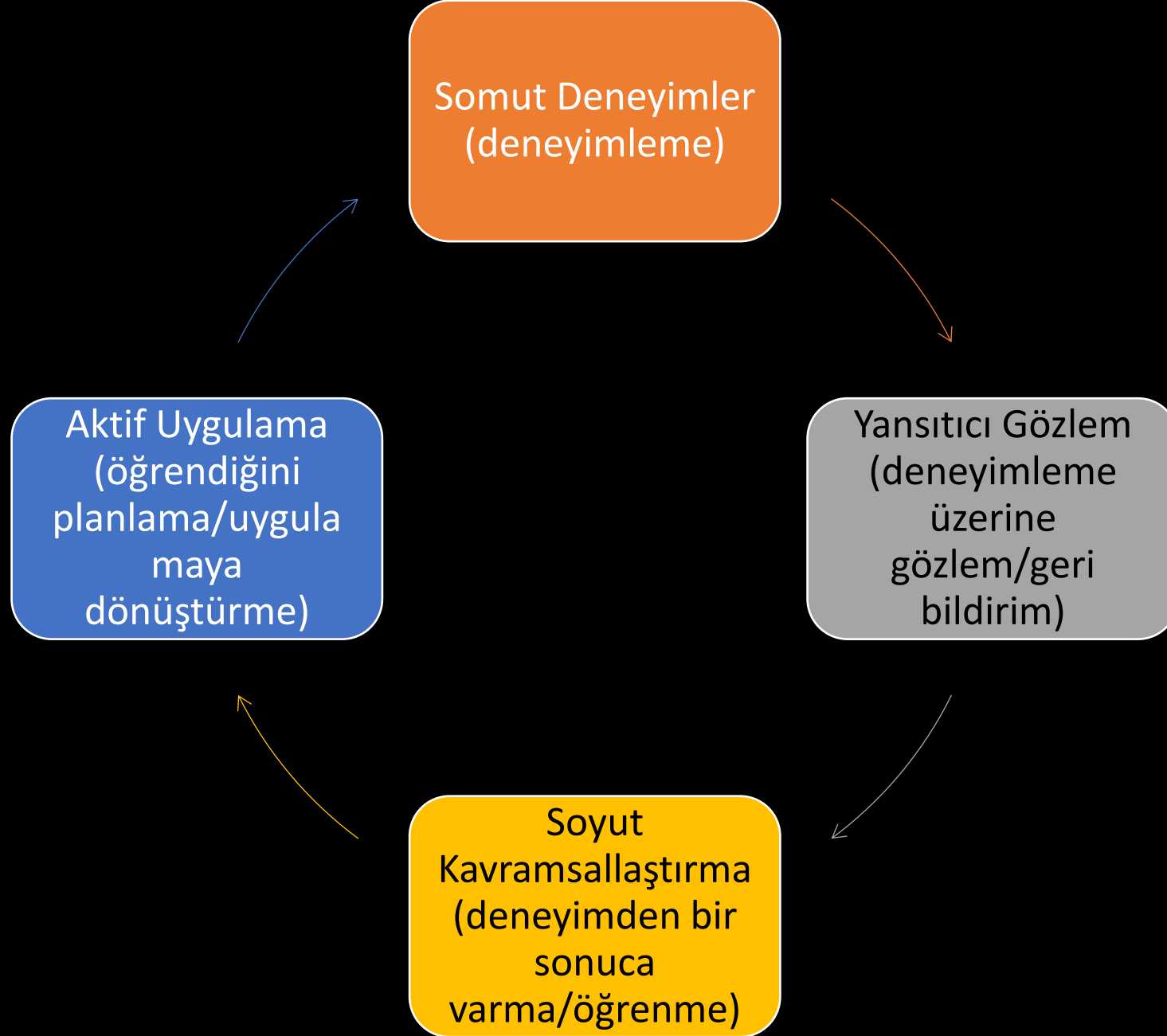
Katılma Düzeyi



Edgar Dale'in Yaşantılı Öğrenme Piramidi

Deneyimsel Öğrenme

(David Kolb, 1984)



5

AKTİF ÖĞRENME YÖNTEMİ

• TARTIŞMA

• GRUP ÇALIŞMASI

• VAKA ANALİZLERİ

• ROL OYNAMA

• BEYİN FIRTINASI

Katılımcılar arasında fikir alışverişini teşvik eder, eleştirel düşünmeyi geliştirir ve farklı bakış açıları sunar.

İşbirliği becerilerini geliştirir, katılımcılar arası etkileşimi ve öğrenmeyi teşvik eder.

Katılımcıların pratikte karşılaşılabilecekleri durumları düşünmelerini sağlar ve problem çözme becerilerini geliştirir.

Empati geliştirme, gerçek hayat uygulamaları için pratik yapma ve farklı perspektiflerden bakabilme yeteneği kazandırır.

Yaratıcılığı teşvik eder, hızlı fikir üretimini destekler ve katılımcıların özgürce düşünmelerine olanak tanır.





| # | Fiziksel - Online - Hibridinde | Adı | Grup Türü | Süre | Malzeme | Ne Zaman Oynatılabilir | Açıklaması |
|----|--------------------------------|-------------------------------|---------------|-------------|---------------------------------------|--------------------------------|--|
| 12 | Fiziksel | Sandalyece Değişmece | Küçük - Büyük | Gruba bağlı | Yok | Hareketlendirici ve Buz Kırıcı | anlaşarak yer değiştirir şekilde oturanların bir |
| 13 | Fiziksel | Samuray,Canavar ve Yaşlı Nine | Küçük - Büyük | Gruba bağlı | Yok | Hareketlendirici ve Buz Kırıcı | Katılımcılar çember şeklinde karakter belirlerler. E |
| 14 | Hibrid | Amazon Yağmurları | Küçük - Büyük | Gruba bağlı | Yok | Hareketlendirici ve Buz Kırıcı | Katılımcılar daire şeklinde devam eder. Burada ö |
| 15 | Fiziksel | Tek Ayakla Halay | Küçük - Büyük | Gruba bağlı | Yok | Hareketlendirici ve Buz Kırıcı | 10 kişilik grup halay ç sonunda grubu en faz |
| 16 | Fiziksel | At Oyunu | Küçük - Büyük | 5-7 Dakika | Yok | Hareketlendirici ve Buz Kırıcı | Katılımcılar birbirlerini bu hareketleri sırayla elleriyle dizlerine yav o zaman zıplayarak or vermemiz gerekecek. |
| 17 | Fiziksel | İnmeyen Çubuk | Küçük - Büyük | Gruba bağlı | Çubuk | Hareketlendirici ve Buz Kırıcı | Oyuncular 2 gruba ayrı parmağı çubuğa her z |
| 18 | Fiziksel | Patika Yol | Küçük - Büyük | Gruba bağlı | 40 Yaprak gazete kağıdı, 2 Koli bandı | Hareketlendirici ve Buz Kırıcı | Oyuncular 2 gruba ayrı yolunu kullanarak, be |
| 21 | Fiziksel | En Küçük Gazete Oyunu | Büyük | Gruba bağlı | Her grup için bir gazete sayfası | Hareketlendirici ve Buz Kırıcı | Oyuncular 4-5 kişilik k kazanacaktır. Bu halii kâğıtları her grubun o |



KİME: Kızanlıklı Academy Eğitimci Eğitimi Katılımcıları

KONU: Türk Gastronomi Günü Atölye Hk.da Son Detaylar

İÇERİK:

Sevgili Eğitimci Hanım / Bey;

Bundan önce yaptığımız görüşmeler neticesinde bizlerle çalışmayı kabul ettiğiniz için tekrar teşekkür ederiz. Atölye detaylarımız belirlendi. Bilgileri aşağıda gönderiyorum.

Sizden ricamız, atölyemize katılacak misafirlerimize Türk Kahvaltı Kültürü hakkında çok kısa **bilgilendirme** yapmanız,

Türk kahvaltısının ana unsurlarından olan **SUCUKLU YUMURTA** yapımı hakkında da bilgilendirme yapmanızı talep ediyoruz.

Tabii ki bütün bunları yaparken tüm katılımcıların aktif olarak dahil olduğundan emin olacağımız bir öğrenme deneyimi yaşamalarını sağlamanız bizim için oldukça önemli.

Hazırlık yapmanız için size ortalama 15 dk süre vereceğiz. Sunum için de ortalama 5 dk süreniz olacaktır.

Sunum Zamanları

| | | |
|----------|--------|----------------------|
| 6. hafta | 2 kişi | Ayrı konu başlıkları |
| 7. hafta | 2 kişi | 10 dk anlatım/sunum |
| 8. hafta | 2 kişi | 3 dk değerlendirme |

En son Cumartesi konuları belirliyoruz

DİJİTAL APLİKASYON

3-4 dk.lık video çekimi ile dijital aplikasyonu bize anlatın...

En son Çarşamba...

İlgili aplikasyon/platform ne işime yarar?
Hangi alanlarda / aktivitelerde kullanabilirim?
Riskleri neler?

Bu bilgiler mutlaka olmalı

Hafta – 6

Oyunlařtırma Prensipleri: Öğrenmeyi Eğlenceli Hale Getirmek

- Oyunlařtırmanın temel unsurları (Puanlar, Rozetler, Rekabet)
- Eğitimde oyunlařtırma araçları ve teknikleri
- Oyunlařtırmanın katılım ve motivasyon üzerindeki etkisi
- Pratik oyunlařtırma örnekleri ve uygulama süreçleri



SORU-CEVAP

Katılımınız için teşekkürler...

M. Serkut KIZANLIKLI

+90 505 391 03 63

www.serkutkizanlikli.com

