



Co-funded by
the European Union



KLAIPEDOS
VALSTYBINĖ
KOLEGIJA



UNIVERSITAT
POLITÉCNICA
DE VALÈNCIA



Education



YES4eLearning

Tools and Strategies for Supporting the Adaptation to E- Learning in HE Sector

Project N°: 2023-1-LT01-KA220-HED-000166708

**Yüksek Öğretim sektöründeki öğretim
görevlileri ve çalışanları için**

Yüz Yüze Kurs Yönergeleri

**"Çevrimiçi Kursların Kalitesinin Artırılması,
Eğitim Terkinin Önlenmesi
ve Öğrenci Motivasyonunun Yükseltilmesi"**



Yazarlar:

PhD Popovici Silvia
PhD Macovei Irina Elena
Eloína Coll Aliaga
Maru Porres de la Haza
Ana Belén Anquela Julian
Ángel Esteban Martín Furones
Victoria Lerma Arce
Viviana Mazzaggio
Beatrice Del Nero
Prof.Dr. Işıl Kurnaz
Pınar Mutlu
Mustafa Ginesar
PhD Akvilė Virbalienė
Aurelija Šiurienė
PhD Neus Franco Pons
Carme Prades Mulet
Montserrat Carrera Masana



Avrupa Birlięi tarafından finanse edilmektedir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler sadece yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birlięi veya Ulusal Ajans'ın görüşlerini yansıtmak zorunda değildir. Ne Avrupa Birlięi ne de Ulusal Ajans bunlardan sorumlu tutulamaz.

İçindekiler

Kursa genel bakış	4
Teorik genel bakış	6
1. Modül Duygusal katılım	15
2. Modül Toplumsal uyum	30
3. Modül Eğiticiinin katılımı	42
4. Modül Etkileşimin yoğunluğu	59
5. Modül Çevrimiçi öğretim bilgi ve deneyimi	77



Kursa genel bakış

Amaç

“Yükseköğretimde E-Öğrenime Adaptasyonu Desteklemek için Araçlar ve Stratejiler - YES4eLearning” Yüz Yüze Kurs Kılavuzu ve aynı proje kapsamında hazırlanan kurs müfredatı, yükseköğretim akademisyenlerinin, öğretmenlerin ve çalışanların çevrimiçi sosyal varlık bileşenleriyle ilgili bilgi, beceri, tutum ve yeterliliklerini geliştirmeyi ve çevrimiçi alanlarda fiziksel varlık eksikliğini telafi etmek için katılımlarını artırmayı amaçlayan yükseköğretim sektörü için yenilikçi araçlardır. Kursun nihai amacı, çevrimiçi kursların kalitesini artırmak, eğitimi bırakmayı önlemek ve öğrencilerin motivasyonunu artırmaktır.

Hedef kitle

Bu müfredat, Yükseköğretim öğretim görevlileri, öğretmenler ve çevrimiçi kurslar, seminerler ve laboratuvarlar sağlayan çalışanlar için tasarlanmıştır.

Gelişim Süreci

“Çevrimiçi Derslerin Kalitesini Artırmak, Eğitimi Bırakmayı Önlemek ve Öğrencilerin Motivasyonunu Artırmak için Araçlar ve Stratejiler” eğitim paketi, 1.10.2023 - 30.09.2025 tarihleri arasında uygulanan ‘Yükseköğretim Sektöründe E-Öğrenmeye Adaptasyonu Desteklemek için Araçlar ve Stratejiler - YES4eLearning’ isimli Erasmus+ Yükseköğretim İşbirliği Ortaklığı projesi kapsamında hazırlanmıştır. Proje, Klaipėdos Valstybinė Kolegija Klaipėda, Litvanya tarafından Gebze Teknik Üniversitesi Türkiye, Universitat Politècnica de Valencia, İspanya, Institut Cal-Lípolis, Tarragona, İspanya, Asociația Demetrius, Iași, Romanya, Falco&Associati SRL, Milano, İtalya ile birlikte koordine edilmiştir.

Eğitim paketi, son haline ulaşmadan önce, projeye katılan 5 ülkeden 250 Yükseköğretim öğretim görevlisi, öğretmen ve çalışan ile pilot olarak uygulanmıştır.

Kurs tasarımı

Kurs, bağımsız atölye çalışmaları olarak verilebilecek farklı bölümler halinde tasarlanmıştır. Beş bölüm bulunmaktadır:

1. Modül: Duygusal katılım, duyguları ifade etmeyi, güven göstermeyi, mizahı ve kendini açmayı tanıtır.
2. Modül: Topluluk uyumu, üyeliği hissetmeyi, çevrimiçi kaynak paylaşımını öğretir.
3. Modül: Eğiticinin katılımı, örnekler sunma, çevrimiçi kurslar sırasında öğrencilere anında geri bildirim verme hakkında bilgiler sunmaktadır.
4. Modül: Etkileşimin yoğunluğu, çevrimiçi öğretim sırasında teşekkür, teşvik, takdir, onay ve iltifatların varlığı hakkında bilgi verir.



5. Modül: Bilgi ve deneyim, çevrimiçi etkileşim sırasında karşılıklı deneyim, bilgi ve uzmanlık paylaşımını öğretir.

Uygulama

Kurs, her biri yaklaşık 4 saat süren beş ayrı bölümden oluşmaktadır. Kursun tamamı yaklaşık 21 saatlik eğitim süresi gerektirmektedir. Üç tam günde, birkaç yarım günde veya birkaç hafta boyunca verilen daha kısa bölümlerde sunulabilir.

Tavsiye edilen grup büyüklüğü 20-25 katılımcıdır. Eğitim birçok küçük grup aktivitesi içermektedir; geniş eğitim alanları bunlar için en iyi sonucu verecektir. Gazete kağıtlarını ve daha büyük kağıt parçalarını sergilemek için boş duvar alanına ihtiyaç vardır. Oda kurulumu için ziyafet, sınıf veya “U” şeklinde düzenlenmiş masalar tavsiye edilir.

Kolaylaştırıcılar yükseköğretimde iş deneyimine sahip olmalı ve sosyal mevcudiyet teorisinin beş boyutuna ve kavramlarına aşina olmalıdır (Whiteside, 2017). Öğretim ve grup kolaylaştırma becerileri gereklidir.

Eğitim tam gün olarak verilecekse, iki kolaylaştırıcıdan oluşan bir ekip şiddetle tavsiye edilir.

Ekipman/Malzemeler

- Dizüstü bilgisayar/projektör/hoparlörler/ekran (veya dahili görsel-işitsel ekipmanı olan oda)
- İnternet erişimi
- Şövale/gazete kağıdı/işaretleyiciler/kalemler
- Kağıt rulosu/makas
- Maskeleme bandı
- El notları (isteğe bağlı ciltler)
- İsim etiketleri

Değerlendirme

Her modül için bir değerlendirme testi tavsiye edilir ve eğitim paketine dahil edilir.



Kursun ana hatları

	Modül	Öğretim saati sayısı
1	Duygusal katılım	4
2	Toplumsal uyum	4
3	Eğiticinin katılımı	4
4	Etkileşimin yoğunluğu	4
5	Çevrimiçi öğretim bilgisi ve deneyimi	4
	Kurs Değerlendirmesi	1
	Toplam kurs süresi	21



Teorik Çerçeve

Çevrimiçi eğitim alanında, etkili öğrenme ortamlarının belirleyicilerini anlamak pedagojik sonuçları optimize etmek için çok önemlidir. Bu bağlamda merkezi bir kavram olan sosyal mevcudiyet, çevrimiçi bir öğrenme topluluğundaki katılımcıların birbirlerini gerçek, ilgili ve bağlantılı olarak algılama derecesini ifade eder. Bu kavram, öğrenen memnuniyetini, katılımını ve genel öğrenme çıktılarına etkileyen çok boyutlu bir yapıdır. **Whiteside'ın (2017) Sosyal Varlık Modeli**, bu yapıya katkıda bulunan beş kritik boyut tanımlamaktadır: *Duygusal Katılım, Topluluk Uyum, Eğitimin Katılımı, Etkileşim Yoğunluğu ve Bilgi ve Deneyim Paylaşımı*. Bu boyutların her biri, duygusal olarak destekleyici, sosyal olarak bağlantılı ve entelektüel olarak teşvik edici bir öğrenme ortamının geliştirilmesinde kritik bir rol oynamaktadır.

1. Duygusal katılım

Duygusal katılım, sosyal mevcudiyetin ana unsurlarından biridir ve çevrimiçi öğrenme ortamında duyguların ifade edilmesini, güvenin sergilenmesini, mizahın kullanılmasını ve kendini açığa çıkarmayı kapsar. Bu boyut, katılımın artırılması ve destekleyici bir öğrenme topluluğunun teşvik edilmesi için temel olan, öğrenciler arasında duygusal bir bağ duygusu oluşturmak için çok önemlidir.

a. Duyguların İfade Edilmesi

Duyguların öğrenmedeki rolü, özellikle sosyal yapılandırmacı teoriler bağlamında literatürde iyi belgelenmiştir. Vygotsky (1978) duyguların motivasyonu, bilişi ve başkalarıyla bağlantı kurma becerisini etkilediği için öğrenmenin sosyal yönlerinin ayrılmaz bir parçası olduğunu vurgulamıştır. Çevrimiçi bir öğrenme ortamında duyguların ifade edilmesi, genellikle etkili iletişim ve işbirliğinin önünde bir engel oluşturabilecek psikolojik mesafenin kapatılmasına yardımcı olur.

Araştırmalar, öğrencilerin coşku, hayal kırıklığı veya empati gibi duygularını ifade etmelerinin aidiyet duygularını geliştirdiğini ve izolasyon duygularını azalttığını göstermiştir (Gunawardena & Zittle, 1997). Örneğin, Rourke ve arkadaşları (2001) tarafından yapılan bir araştırma, çevrimiçi tartışma forumlarında duyguların ifade edilmesinin daha fazla grup uyumuna ve daha iyi öğrenme çıktılarına yol açtığını ortaya koymuştur. Bu duygusal ifade, çevrimiçi kurslarda motivasyonu ve kalıcılığı sürdürmek için gerekli olan daha ilgili ve bağlantılı bir öğrenme topluluğunu teşvik eder.

b. İletişimde Öz Güven

İletişimde özgüven, Bandura'nın (1977) bireyin belirli durumlarda başarılı olma yeteneğine olan inancını ifade eden öz yeterlilik kavramıyla bağlantılıdır. E-öğrenme bağlamında, kendine güvenerek iletişim kuran öğrencilerin aktif olarak katılma, soru sorma ve anlamlı tartışmalara girme olasılıkları daha yüksektir. Öğretmenin kendine güveni de önemli bir rol oynar, çünkü otorite ve güvenilirlik duygusu yaratır ve bu da öğrencinin güvenini ve katılımını artırır.



Araştırmalar, iletişimlerinde özgüven sergileyen öğrencilerin daha yüksek akademik performans seviyelerine ulaşma olasılıklarının daha yüksek olduğunu göstermiştir (Schunk & Pajares, 2009). İster öğrenci ister öğretmen tarafından sergileniyor olsun, bu güven, katılımcıların fikirlerini ve bakış açılarını paylaşırken kendilerini rahat hissettikleri daha dinamik ve etkileşimli bir öğrenme ortamı yaratılmasına yardımcı olur.

c. Mizah Kullanımı

Mizahın çevrimiçi öğrenmede stratejik kullanımı kaygıyı azaltabilir, öğrenci katılımını artırabilir ve daha olumlu bir öğrenme atmosferi yaratabilir. Meyer'e (2000) göre mizah, sadece öğrenme sürecini daha eğlenceli hale getirmekle kalmayıp aynı zamanda bilginin akılda tutulmasına da yardımcı olan pedagojik bir araç olarak hizmet edebilir. Mizah kullanımı öğretmeni insancıllaştırmaya yardımcı olabilir, daha ulaşılabilir ve ilişkilendirilebilir görünmesini sağlayabilir, bu da sanal ortamlardaki sosyal mesafeyi azaltabilir.

Berk (1996) tarafından yapılan araştırma, mizahın uygun şekilde kullanıldığında öğrencilerin ders materyallerini hatırlamasını ve anlamasını geliştirebileceğini ortaya koymuştur. Ayrıca, çalışmalar mizahın öğrenci memnuniyetini ve algılanan öğrenmeyi artırabildiğini (Ziv, 1988) ve daha etkili ve eğlenceli bir e-Öğrenim deneyimine katkıda bulunduğunu göstermiştir.

d. Kendini Açığa Çıkarma

Kendini açma veya kişisel deneyimlerin ve düşüncelerin paylaşılması, çevrimiçi bir öğrenme topluluğunda güven oluşturma'nın önemli bir bileşenidir. Wheelless ve Grotz'un (1976) kendini açma teorisi, kişiler arası ilişkilerin geliştirilmesinde ve sosyal bağlantıların derinleştirilmesindeki önemini vurgulamaktadır. E-öğrenme ortamlarında, hem öğretmenler hem de öğrenciler tarafından kendini açma, katılımcıların dürüst ve anlamlı tartışmalara girmekte kendilerini rahat hissettikleri daha açık ve güvenilir bir atmosfer yaratmaya yardımcı olabilir.

Araştırmalar, kendini açığa çıkarma'nın çevrimiçi öğrenme ortamlarında artan güven, uyum ve memnuniyet ile olumlu yönde ilişkili olduğunu göstermiştir (Lauricella & Kay, 2013). Öğrenciler ve öğretmenler kişisel hikayelerini veya deneyimlerini paylaştıklarında, öğrenme deneyimini insanileştirmeye yardımcı olur ve çevrimiçi kurslara katılımı sürdürmek için çok önemli olan bir topluluk duygusunu teşvik eder.

Duygusal katılım, sosyal mevcudiyetin kritik bir boyutudur ve çevrimiçi bir ortamda öğrencilerin duygusal ve psikolojik refahına katkıda bulunur. Öğretmenler veya eğitmenler duyguların ifadesini, güveni, mizahı ve kendini açığa çıkarmayı teşvik ederek daha ilgi çekici ve destekleyici bir öğrenme atmosferi yaratabilirler.

2. Topluluk uyumu

Topluluk uyumu, çevrimiçi bir kursta öğrenciler arasındaki aidiyet ve bağlılık duygusunu ifade eder. Bu boyut, öğrencilerin ortak hedef ve değerleri paylaşan bir topluluğun parçası olduklarını hissettikleri destekleyici ve işbirlikçi bir öğrenme ortamı yaratmak için hayati önem taşımaktadır.

a. Aidiyet Duygusu

Aidiyet duygusu, bireylerin kimliklerinin ve öz saygılarının bir kısmını sosyal gruplara üyeliklerinden aldıklarını öne süren sosyal kimlik teorisiyle (Tajfel & Turner, 1979) yakından



ilişkilidir. Çevrimiçi öğrenme bağlamında, güçlü bir aidiyet duygusu motivasyonu artırabilir, öğrenimi bırakma oranlarını düşürebilir ve kalıcılığı teşvik edebilir.

Rovai (2002), güçlü bir topluluk duygusu algılayan öğrencilerin aktif olarak katılma ve çevrimiçi kursları tamamlama olasılıklarının daha yüksek olduğunu bulmuştur. Bu aidiyet duygusu, genellikle başarılı çevrimiçi öğrenmenin önündeki önemli bir engel olarak belirtilen sosyal izolasyonun zorluklarını azaltmaya yardımcı olur. Uyumlu bir topluluk duygusal destek sağlar, işbirliğini geliştirir ve öğrenciler arasında ortak bir amaç duygusunu teşvik eder.

b. Kaynak Paylaşımı

Kaynak paylaşımı, Palincsar (1998) tarafından önerilen ve bilginin sosyal etkileşimler yoluyla birlikte inşa edildiğini öne süren teoride olduğu gibi işbirlikçi öğrenme teorilerinin kritik bir bileşenidir. Bir e-öğrenme ortamında, çalışma materyalleri, bağlantılar ve pratik örnekler gibi kaynakların paylaşımı, kolektif öğrenme deneyimine katkıda bulunur ve öğrenme topluluğunun birbirine bağlılığını güçlendirir.

Ampirik araştırmalar, kaynak paylaşımının hem bireysel hem de grup öğrenme çıktıları geliştirdiği fikrini desteklemektedir (Bielaczyc & Collins, 1999). Öğrenciler kaynak paylaşımına katıldıklarında, yalnızca grubun kolektif bilgisinden faydalanmakla kalmaz, aynı zamanda topluluğa karşı sorumluluk ve bağlılık duygusu geliştirirler. Bu karşılıklılık, aktif ve katılımcı bir çevrimiçi öğrenme ortamının sürdürülmesi için gerekli olan karşılıklı destek ve işbirliği kültürünü teşvik eder.

Topluluk uyumu, çevrimiçi öğrenmenin sosyal ve duygusal yönlerini geliştiren temel bir boyuttur. Öğretmenler bir aidiyet duygusu yaratarak ve kaynak paylaşımını teşvik ederek öğrencilerin kendilerini kursa bağlı hissetmelerine ve kursa yatırım yapmalarına yardımcı olabilir.

3. Eğitcinin katılımı

Eğitcinin katılımı veya eğitmenin varlığı, çevrimiçi kursların başarısında kritik bir faktördür. Bu boyut, eğitmenin, katılımı sürdürmek ve olumlu öğrenme çıktıları sağlamak için gerekli olan öğrencilere rehberlik etme, destekleme ve geri bildirim sağlamadaki aktif rolünü vurgulamaktadır.

a. Örnekler Sunmak

Öğretmenler tarafından ilgili örneklerin sunulması, bilişsel yük teorisine dayanmaktadır (Sweller, 1988); bu teoriye göre bilişsel yük en aza indirildiğinde öğrenciler bilgiyi daha etkili bir şekilde işleyebilir ve akılda tutabilir. Örnekler, teorik kavramların bağlamsallaştırılmasına yardımcı olarak onları daha erişilebilir ve anlaşılması daha kolay hale getirir.

Clark ve Mayer (2011) tarafından yapılan araştırma, öğretim materyallerinde örneklerin kullanılmasının anlama ve akılda tutmayı artırabileceğini göstermektedir. Öğretmenler teorik içeriği pratik, gerçek dünya senaryolarıyla ilişkilendirerek öğrencilerin soyut kavramlar ve bunların uygulamaları arasında köprü kurmalarına yardımcı olabilirler. Bu yaklaşım sadece bilgi aktarımına yardımcı olmakla kalmaz, aynı zamanda daha derin öğrenmeyi de teşvik eder.

b. Anında Geri Bildirim Vermek



Anında geri bildirim, öğrenme ve performansın artırılması için en güçlü araçlardan biridir. Hattie ve Timperley'e (2007) göre geribildirim, öğrencilerin hedeflerine göre mevcut performans düzeylerini anlamaları için bir mekanizma görevi görür ve daha iyi performans göstermeleri için gerekli ayarlamaları yapmalarını sağlar.

Araştırmalar, çevrimiçi kurslarda anında geri bildirimin daha yüksek düzeyde öğrenci memnuniyeti, daha iyi akademik performans ve daha yüksek motivasyona yol açtığını göstermiştir (Gikandi, Morrow ve Davis, 2011). Geri bildirimin zamanında yapılması, öğrencilerin yanlış anlamalarını hızlı bir şekilde düzeltebilmelerini ve doğru bilgiyi pekiştirebilmelerini sağlar; bu da çevrimiçi öğrenme ortamında ilerlemeyi sürdürmek için kritik öneme sahiptir.

c. Öğretmenin Katılımı

Öğretmenin fiziksel varlığı ya da eğitmenin, öğretmenin veya yönlendiricinin çevrimiçi öğrenme ortamına görünür ve aktif katılımı, bir yapı ve destek duygusu yaratmak için çok önemlidir. Garrison, Anderson ve Archer (2000) tarafından geliştirilen Araştırma Topluluğu (CoI) çerçevesi, bilişsel ve sosyal varlığı kolaylaştırmada öğretmen varlığının önemini vurgulamaktadır. Öğretmenin varlığı, yalnızca içerik sunmayı ve geri bildirim sağlamayı değil, aynı zamanda tartışmalar, etkinlikler ve kişiselleştirilmiş destek yoluyla öğrencilerle aktif olarak etkileşim kurmayı da içerir.

Araştırmalar, güçlü bir öğretmen varlığının öğrenci katılımı ve memnuniyeti ile olumlu yönde ilişkili olduğunu göstermektedir (Richardson & Swan, 2003). Öğretmenler kursa aktif olarak dahil olduklarında, öğrenciler kendilerini daha fazla desteklenmiş hisseder ve tartışmalara katılma, soru sorma ve gerektiğinde yardım isteme olasılıkları artar. Bu katılım, motivasyonu sürdürmek ve çevrimiçi bir ortamda başarılı öğrenme çıktıları sağlamak için gereklidir.

Eğitmenin katılımı, öğrencilere kurs içeriği boyunca rehberlik etmek ve katılımlarını ve yolda kalmalarını sağlamak için çok önemlidir. Öğretmenler, ilgili örnekler ve anında geri bildirim sağlayarak ve görünür bir öğretmen varlığını sürdürerek öğrenme deneyimini ve sonuçlarını önemli ölçüde geliştirebilir.

4. Etkileşim yoğunluğu

Etkileşimin yoğunluğu, çevrimiçi bir kursta öğrenciler ve öğretmenler arasındaki iletişimin sıklığını, kalitesini ve derinliğini ifade eder. Bu boyut, öğrencilerin kendilerini değerli hissettikleri, desteklendikleri ve katılım için motive oldukları olumlu bir öğrenme ortamını teşvik etmek için çok önemlidir.

a. Etkileşimde Pekiştirmenin Rolü

Çevrimiçi etkileşimlerde teşekkür, teşvik ve takdirin varlığı, pekiştirme teorisi merceğinden anlaşılabilir (Skinner, 1953). Sözlü teşekkür veya teşvik ifadeleri şeklindeki olumlu pekiştirme, olumlu geri bildirim sağlayarak istenen davranışları güçlendirir. Bir e-öğrenme bağlamında, bu pekiştirme biçimleri öğrenen katılımını ve bağlılığını artırabilir.

Araştırmalar, öğretmenlerden ve akranlardan gelen teşekkür ve teşvik ifadelerinin öğrenci motivasyonunu ve devamlılığını önemli ölçüde artırabildiğini göstermiştir (Deci vd., 1991). Bu olumlu etkileşimler, destekleyici ve kapsayıcı bir öğrenme ortamına katkıda bulunur ve bu da çevrimiçi kurslarda yüksek düzeyde katılımı sürdürmek için gereklidir.



b. Takdir, Onay ve Övgüler

Takdir, onay ve övgüler, bireylerin kendilerini başkalarıyla kıyaslayarak yeteneklerini ve öz değerlerini değerlendirdiklerini öne süren sosyal karşılaştırma teorisi (Festinger, 1954) aracılığıyla da analiz edilebilir. Onay ve övgü şeklindeki olumlu geri bildirimler, öğrencilerin öz yeterliliklerini ve motivasyonlarını artırarak çalışmalarında daha fazla çaba göstermelerine ve sebat etmelerine yol açabilir.

Araştırmalar, övgüler veya onay ifadeleri gibi olumlu geri bildirimlerin öğrencilerin başarı ve memnuniyet duygularını artırabileceğini göstermektedir (Bandura, 1986). Bu tür geri bildirimler sadece öğrencilerin çabalarını doğrulamakla kalmaz, aynı zamanda çevrimiçi öğrenme ortamında motivasyonu sürdürmek için kritik olan öğrenme sürecine olan bağlılıklarını da pekiştirir.

c. Etkileşim Derinliği ve Kritik Düşünme

Öğrenciler ve öğretmenler veya eğitmenler arasındaki düşünceli ve anlamlı alışverişlerle karakterize edilen etkileşimin derinliği, kritik düşünmeyi ve derin öğrenmeyi teşvik etmek için gereklidir. Sorgulayıcı sorular sormayı ve yansıtıcı düşünmeyi teşvik etmeyi içeren Sokratik yöntem, üst düzey bilişsel becerilerin geliştirilmesinde özellikle etkilidir.

Araştırmalar, derin etkileşimi ve eleştirel analizi teşvik eden çevrimiçi tartışmaların daha iyi bilişsel sonuçlara ve daha fazla memnuniyete yol açtığını göstermiştir (Garrison & Cleveland-Innes, 2005). Öğretmenler, düşünceli bir etkileşim kültürünü teşvik ederek öğrencilerin hem akademik hem de mesleki bağlamlarda başarı için gerekli olan eleştirel düşünme becerilerini geliştirmelerine yardımcı olabilirler.

Sık sık teşekkür, teşvik, takdir ve onay ifadeleriyle karakterize edilen yüksek yoğunluklu etkileşim, çevrimiçi kurslarda öğrenci motivasyonunu ve katılımını sürdürmek için gereklidir. Eğitmenler, olumlu ve destekleyici bir ortamı teşvik ederek öğrencilerin kendilerini değerli hissetmelerine ve yeteneklerine güvenmelerine yardımcı olabilir.

5. Bilgi ve Deneyim Paylaşımı

Bilgi ve deneyim paylaşımı, çevrimiçi öğrenme topluluğu içinde karşılıklı uzmanlık, içgörü ve pratik deneyim alışverişini vurgulayan bir boyuttur. Bu boyut, işbirlikçi öğrenmeyi teşvik etmek ve öğrencilerin entelektüel katılımını derinleştirmek için kritik öneme sahiptir.

a. Yerde Öğrenme ve Deneyim Paylaşımı

Deneyimlerin karşılıklı paylaşımı, öğrenmenin bir uygulama topluluğuna aktif katılım yoluyla gerçekleştiğini öne süren konumlandırılmış öğrenme teorisiyle (Lave & Wenger, 1991) yakından uyumludur. Çevrimiçi bir öğrenme ortamında, kişisel deneyimlerin ve pratik içgörülerin paylaşılması, öğrencilerin teorik bilgiyi bağlamsallaştırmasına olanak tanıyarak gerçek dünya durumlarıyla daha ilgili ve uygulanabilir hale getirir.

Araştırmalar, deneyim paylaşımının farklı perspektifler ve gerçek dünya uygulamaları sunarak öğrenme sürecini geliştirdiği fikrini desteklemektedir (Brown, Collins ve Duguid, 1989). Öğrenciler deneyimlerini paylaştıklarında, daha zengin ve daha çeşitli bir öğrenme ortamına katkıda bulunurlar, bu da daha derin bir anlayış ve kritik düşünmeyi teşvik eder.



b. Bilişsel Çıracılık ve Bilgi Paylaşımı

Bir öğrenme topluluğu içinde bilgi ve uzmanlık paylaşımı, öğrencilerin rehberli uygulama ve sosyal etkileşim yoluyla beceri ve bilgi edindikleri bilişsel çıracılık kavramı aracılığıyla anlaşılabilir (Collins, Brown ve Holum, 1991). Bir e-öğrenme bağlamında, bilgi paylaşımı tartışmalar, işbirlikçi projeler ve akranlar arası mentorluk şeklinde olabilir ve bunların hepsi kolektif öğrenme deneyimine katkıda bulunur.

Araştırmalar, çevrimiçi kurslarda bilgi paylaşımının işbirlikçi öğrenmeyi, kritik düşünmeyi ve genel öğrenci memnuniyetini artırdığını göstermiştir (Johnson & Johnson, 2009). Öğrenciler, akranlarının uzmanlığıyla etkileşime girerek daha geniş bir perspektif yelpazesine maruz kalırlar ve bu da konunun daha kapsamlı bir şekilde anlaşılmasına yardımcı olur.

c. İşbirliğine Dayalı Bir Öğrenme Ortamı Yaratmak

İşbirliği, öğrenme sürecinde sosyal etkileşimin önemini vurgulayan sosyal yapılandırmacı teorilerin temel unsurlarından biridir. Öğretmenler, işbirliğine dayalı bir öğrenme ortamını teşvik ederek öğrencileri bilgilerini paylaşmaya, birbirlerinin fikirlerine meydan okumaya ve sorunları çözmek için birlikte çalışmaya teşvik edebilir. Bu işbirlikçi yaklaşım sadece bireysel öğrenme çıktılarını iyileştirmekle kalmaz, aynı zamanda çevrimiçi öğrenme ortamında bir topluluk duygusu ve ortak bir amaç oluşturur.

Garrison ve Vaughan (2008) tarafından yapılan araştırma, çevrimiçi kurslarda işbirliğine dayalı bir öğrenme ortamı yaratmanın önemini vurgulamaktadır. Öğrenciler bilgi ve deneyimlerini paylaşmaya teşvik edildiğinde, öğrenme süreci için sahiplenme ve sorumluluk duygusu gelişir; bu da katılımı sürdürmek ve derin öğrenmeyi teşvik etmek için kritik öneme sahiptir.

Bilgi ve deneyim paylaşımı, çevrimiçi kurslarda zengin ve işbirliğine dayalı bir öğrenme ortamı yaratmanın ayrılmaz bir parçasıdır. Eğitimci, öğrencileri içgörülerini ve uzmanlıklarını paylaşmaya teşvik ederek kurs içeriğinin daha iyi anlaşılmasını sağlayabilir ve daha dinamik ve etkileşimli bir çevrimiçi topluluk oluşturabilir.

Whiteside'in (2017) Sosyal Varlık Modeli, başarılı bir e-Öğrenim deneyimine katkıda bulunan kritik faktörleri anlamak için kapsamlı bir çerçeve sunmaktadır. Beş boyutun (Duygusal Katılım, Topluluk Uyumu, Eğitimci Katılımı, Etkileşim Yoğunluğu ve Bilgi ve Deneyim Paylaşımı) her biri duygusal olarak destekleyici, sosyal olarak bağlantılı ve entelektüel olarak ilgi çekici bir öğrenme ortamı yaratmada hayati bir rol oynamaktadır.

Öğretmenler ve eğitimci, bu boyutları çevrimiçi kursların tasarımına ve kolaylaştırılmasına entegre ederek öğrenci memnuniyetini, katılımını ve genel başarıyı artırabilir. Sağlam teorik çerçeveler ve ampirik kanıtlarla desteklenen sosyal mevcudiyet ilkeleri, giderek dijitalleşen eğitim ortamında çevrimiçi öğrenme deneyimlerini optimize etmek için gereklidir.

Kaynakça:

Bandura, A. (1977). Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological Review*, 84(2), 191-215.



- Berk, R. A. (1996). Student ratings of ten strategies for using humor in college teaching. *Journal on Excellence in College Teaching*, 7(3), 71-92.
- Bielaczyc, K., & Collins, A. (1999). Learning communities in classrooms: A reconceptualization of educational practice. *Instructional-Design Theories and Models*, 2, 269-292.
- Brown, J. S., Collins, A., & Duguid, P. (1989). Situated cognition and the culture of learning. *Educational Researcher*, 18(1), 32-42.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2011). *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*. John Wiley & Sons.
- Collins, A., Brown, J. S., & Holum, A. (1991). Cognitive apprenticeship: Making thinking visible. *American Educator*, 15(3), 6-11.
- Deci, E. L., Vallerand, R. J., Pelletier, L. G., & Ryan, R. M. (1991). Motivation and education: The self-determination perspective. *Educational Psychologist*, 26(3-4), 325-346.
- Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. (2000). Critical inquiry in a text-based environment: Computer conferencing in higher education. *The Internet and Higher Education*, 2(2-3), 87-105.
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2008). *Blended Learning in Higher Education: Framework, Principles, and Guidelines*. John Wiley & Sons.
- Gikandi, J. W., Morrow, D., & Davis, N. E. (2011). Online formative assessment in higher education: A review of the literature. *Computers & Education*, 57(4), 2333-2351.
- Gunawardena, C. N., & Zittle, F. J. (1997). Social presence as a predictor of satisfaction within a computer-mediated conferencing environment. *American Journal of Distance Education*, 11(3), 8-26.
- Festinger, L. (1954). A theory of social comparison processes. *Human Relations*, 7(2), 117-140.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning. *Educational Researcher*, 38(5), 365-379.
- Lauricella, S., & Kay, R. (2013). Exploring the use of text and instant messaging in higher education classrooms. *Research in Learning Technology*, 21.



Meyer, J. C. (2000). Humor as a double-edged sword: Four functions of humor in communication. *Communication Theory*, 10(3), 310-331.

Richardson, J. C., & Swan, K. (2003). Examining social presence in online courses in relation to students' perceived learning and satisfaction. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 7(1), 68-88.

Rovai, A. P. (2002). Building sense of community at a distance. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 3(1), 1-16.

Rourke, L., Anderson, T., Garrison, D. R., & Archer, W. (2001). Assessing social presence in asynchronous text-based computer conferencing. *Journal of Distance Education*, 14(2), 50-71.

Schunk, D. H., & Pajares, F. (2009). Self-efficacy theory. In K. R. Wentzel & A. Wigfield (Eds.), *Handbook of motivation at school* (pp. 35-53). Routledge.

Skinner, B. F. (1953). *Science and Human Behavior*. Macmillan.

Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving: Effects on learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257-285.

Tajfel, H., & Turner, J. C. (1979). An integrative theory of intergroup conflict. In W. G. Austin & S. Worchel (Eds.), *The social psychology of intergroup relations* (pp. 33-47). Brooks/Cole.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

Wheless, L. R., & Grotz, J. (1976). Conceptualization and measurement of reported self-disclosure. *Human Communication Research*, 2(4), 338-346.

Whiteside, A. L. (2017). The Model of Social Presence: Social Presence in Online Learning. *Online Learning Journal*, 21(1).



1. Modül Duygusal katılım

Genel hedef: Çevrimiçi bir öğrenme ortamında öğretmenler ve öğrenciler arasındaki duygusal ve kişilerarası dinamikleri geliştirmek, daha ilgi çekici, destekleyici ve etkili bir eğitim deneyimini teşvik etmek.

Amaçlar:

1. Duyguları ifade etme: Öğretmenlerin özgünlüklerini göstermek ve empatik bir öğrenme ortamı yaratmak için duygularını etkili bir şekilde ifade etmelerine yardımcı olun.
2. Güven göstermek: Güven ve yetkinlik yansıtmak ve böylece öğrenci katılımını ve saygısını teşvik etmek için öğretmenlerin çevrimiçi öğretim yeteneklerine ilişkin özgüvenlerini geliştir.
3. Mizah: Olumlu ve eğlenceli bir öğrenme atmosferi yaratmak, stresi azaltmak ve öğrenci katılımını artırmak için uygun mizahı kullanın.

Yöntemler: Bu modül, entegre deneyimsel öğrenme, yansıtıcı uygulama ve işbirlikçi faaliyetler olarak harmanlanmış yöntemlere dayanacaktır. Modül, her bir hedefin teorik ve pratik uygulamalarını tanıtmak için doğrudan talimatlar ve etkileşimli tartışmaların bir kombinasyonunu kullanacaktır. Bazı yöntemsel teknikler şunlar olacaktır: rol oynama, grup yansımaları, akran öğretimi, grup problemi çözme görevleri.

Modül boyunca, öğretmenlerin yeni yaklaşımları denerken ve yapıcı geri bildirim alırken kendilerini rahat hissedebilecekleri güvenli ve destekleyici bir ortam yaratılmasına önem verilmelidir.

1. Bölüm Duyguları ifade etme: duygusal katılım (1 saat 30')

Duygusal bağlılık, öğrencilerin ilgisini ve motivasyonunu korumak için çevrimiçi kurslarda çok önemlidir. Ancak, bunu başarmak kolay değildir ve kurs onlarla bağlantı kuramazsa öğrenciler kopabilir. e-Öğrenim Endüstrisine göre, duygusal kopukluğun beş temel işareti vardır:

1. Yanlış Yanıtlar: Sık sık verilen yanlış veya yüzeysel cevaplar, muhtemelen ilgi eksikliği nedeniyle öğrencilerin materyali tam olarak özümsemediğini göstermektedir.
2. Görünür İlgisizlik: Canlı oturumlar sırasında esneme, dikkat dağınıklığı veya sabırsızlık ilgisizliğin göstergeleridir.
3. Minimum Çaba: Öğrencilerin asgari düzeyde çaba göstermesi, içeriğe duygusal olarak dahil olmadıklarını gösterir.
4. Kurs Tartışmasının Olmaması: Öğrenciler ders dışında kurs hakkında konuşmadığında, bu genellikle kalıcı bir etki bırakmadığı anlamına gelir.
5. Düşük Katılım: Canlı oturumlara sınırlı katılım veya eşzamansız etkinliklere düşük katılım, ilgi eksikliğine işaret eder.

Eğitmciler bu işaretleri izleyerek, yaklaşımlarını daha güçlü duygusal bağları teşvik edecek ve öğrenmeyi geliştirecek şekilde ayarlayabilirler.



Bu eğilimi düzeltmek için bazı yazarlar derslerine duygusal içerik eklemeyi önermektedir.

Yöntemler:

1. Duyguları tanımlayın
2. Derse duygusal katılımı arttırmak

Zamanlama Dökümü:

1. **Buz kırıcı**: iletişimde mizahın gücü (10 dakika)
2. Duygu Tanımlama: iletişimde duyguları tanıma (20 dakika)
3. Hikaye Anlatımı ve Empati Egzersizi: onların yerine geçme (10 dakika)
4. Rol Yapma Senaryoları: duygusal çatışmaları çözme (20 dakika)
5. Görsel ve Duygusal Uyarıcılar: Sınıfınızı Renklendirin (10 dakika)
6. Düşünme ve Bağlılık (20 dakika)

1. **Buz kırıcı**

Hedef: Mizahın zor iletişim anlarını nasıl hafifletebileceğini vurgulamak ve öğretmenleri öğrenciler için daha ulaşılabilir kılmak.

Amaç: Rahat bir ortam yaratmak, katılımcıların birbiriyle kaynaşmasını sağlamak ve oturum için olumlu bir duygusal ton belirlemek için mizahı kullanın. İzleyicilerin/öğrencilerin bir şeyi mizahla açıklamakla mizahsız açıklamak arasındaki farkı fark etmelerini sağlayın.

Yöntemler: Duygusal iletişim yoluyla çözülen bir iletişim aksaklığı hakkında kısa, komik bir kişisel anekdot paylaşın (örneğin, bir öğrencinin sorusunu ton veya beden dili nedeniyle yanlış anlamak).

Örnek: Bir gün, bir ders sırasında, çok net olduğunu düşündüğüm bir kavramı açıklıyordum. Ben konuşurken bir öğrenci bana boş boş bakmaya, bir diğeri de telefonuna bakmaya devam etti. Dikkat etmediklerini düşünerek hayal kırıklığım artıyordu. Sonunda boş bakan öğrenciye her şeyin yolunda olup olmadığını sordum. 'Takip etmeye çalışıyorum ama anlamıyorum' diye cevap verdi. Çok hızlı gittiğimi fark ettim. Bir nefes aldım, gülümsedim ve 'Anladım, birlikte çözelim' dedim. Ortam hemen değişti; öğrenci rahatlamış görünüyordu ve diğerlerinin de canlandığını gördüm. Sadece duraklayarak ve sınıfın duygusal durumunu kabul ederek onlarla daha iyi bağlantı kurdum. Bazen sadece bir şeylerin yolunda gitmediğini fark etmek bile öğrencilerin tekrar odaklanmasına yardımcı olabilir.

Örnek: (KOMİK) “Bu çevrimiçi dersi yapıyordum, değil mi? Her şey yolunda gidiyordu ya da ben öyle sanıyordum. Çok önemli bir kavramı açıklamanın tam ortasıyordum, bu konuda ciddileşiyordum ki birden öğrencilerin yarısının güldüğünü, diğer yarısının ise tamamen kafasının karıştığını fark ettim. “Komik bir şey mi söyledim?” diye düşündüm. Sonra cesur bir öğrenci sesini açtı ve “Sanırım mikrofonunuz bozuldu” dedi. Meğer mikrofon arızalıymış ve sesim robot gibi çıkıyormuş. Kendimi tutamadım ama güldüm -tam bir göbek kahrkahası gibi- çünkü beş dakikadır sesim arızalı bir droid gibi çıkıyordu! Sonrasında hep birlikte güldük ve mizahın ve bunun gibi

küçük anların herkesi aynı noktaya getirebileceğini fark ettim. Bazen, planlamadığınız dersler kalıcı olur!”

Tartışma Yönergesi Öğretmenlere soru: “Öğrencilerle hiç komik ya da tuhaf bir iletişim anı yaşadınız mı? Bununla nasıl başa çıktınız?”

2.Duygu Tanımlama

Hedef: Öğretmenlerin duygusal ipuçlarını okuma becerilerini geliştirerek iletişim tarzlarını buna göre ayarlamalarını sağlamak.

Amaç: Öğretmenleri, duygusal iletişimi etkili bir şekilde kullanmak için çok önemli olan başkalarının duygularını tanımları konusunda eğitmek.

Talimatlar: Öğretmenler ve öğrenciler arasındaki farklı duygusal durumları gösteren bir dizi kısa, sessiz video klip hazırlayın (örneğin, kaşları çatık bir öğrenci, gülümseyen bir öğretmen, sinirli görünen öğrenciler, vb.)

Her klipten sonra durun ve öğrencilerden gözlemledikleri duyguları yazmalarını isteyin.

Klip örnekleri:

Klip 1: Öğretmen kendisiyle konuşurken kollarını kavuşturmuş, başka tarafa bakan bir öğrenci. (Duygu: hayal kırıklığı, ilgisizlik)

Klip 2: Bir öğretmen soruyu doğru yanıtlayan öğrencisine sıcak bir şekilde gülümser ve öğrenci gözle görülür bir şekilde rahatlar. (Duygu: rahatlama, mutluluk)

Klip 3: Bir öğrenci masasında kambur durur, göz temasından kaçınır, öğretmen ise endişeli bakışlarla yanından geçer. (Duygu: üzüntü, ilgisizlik)

Klip 4: Bir öğrenci bir projeyi sunarken öğretmen heyecanla ellerini çırpır ve öğrenci genişçe gülümser. (Duygu: heyecan, gurur)

Klip görüntüleri

1. Hayal Kırıklığı





2. Mutluluk



3. Üzüntü



4. Gurur





Onları spesifik olmaya teşvik edin (örneğin, hayal kırıklığı, heyecan, kafa karışıklığı). Katılımcıları küçük gruplara ayırın ve gözlemlerini karşılaştırmalarını isteyin. Bu duyguları tespit etmek ne kadar kolay ya da zordu?

Bu duyguları gerçek zamanlı olarak tanımanın sınıftaki duygusal iletişimi nasıl geliştirebileceği üzerine bir tartışma başlatın. Hangi sözel ve sözel olmayan ipuçları önemlidir?

3. Hikaye Anlatımı ve Empati Egzersizi

Hedef: Öğretmenlerin iletişimi hem öğrencilerin hem de öğretmenlerin duygusal merceğinden görmelerine yardımcı olarak empati kurmak.

Amaç: Bu etkinlik, duyguları gerçek dünyadaki sınıf zorluklarıyla ilişkilendirir ve öğretmenlere empatik düşünme pratiği kazandırır.

Talimatlar: Zorlanan bir öğrenciyi desteklemek için duygusal iletişimi kullanan bir öğretmen hakkında gerçek hayattan bir hikaye paylaşın. İlgili duygulara odaklanın (örneğin, hayal kırıklığı, korku, rahatlama).

Gerçek hayat hikayesi örneği: “Sınıflarımdan birinde sürekli geç kalan, sık sık üzgün görünen ve tartışmalara katılmayan bir öğrencim vardı. Beden dilinde hayal kırıklığının arttığını görebiliyordum ama neler olduğunu bilmiyordum. Derse katılmadığı için onu azarlamak yerine dersten sonra kenara çektim ve nazikçe her şeyin yolunda olup olmadığını sordum. Evde bunalmış hissettiğini ve bunun okul çalışmalarını etkilediğini anlattı. İletişimimde küçük değişiklikler yaptım; haftalık olarak onu kontrol ettim, ders sırasında onu cesaretlendirdim ve ödevlerini bitirmesi için ona daha fazla zaman verdim. Yavaş yavaş yeniden derslere katılmaya başladığını gördüm. Duygusal ihtiyaçlarını fark ettiğim için desteklediğini hissetti ve bu bağlantı onun sınıfta yeniden odaklanmasına yardımcı oldu.”

Hikayeyi anlattıktan sonra, katılımcılardan ikili gruplar halinde bu durumda hem öğretmen hem de öğrenci olarak nasıl hissetmiş olabileceklerini tartışmalarını isteyin. Benzer bir bağlamda iletişimi geliştirmek için hangi duygusal stratejileri kullanabilirler?

4. Rol Yapma Senaryoları

Hedef: Duygu yüklü durumlarda duygusal iletişim stratejilerini kullanma pratiği yapmak.

Amaç: Duygusal iletişimin kritik olduğu gerçek sınıf zorluklarını simüle etmek.

Talimatlar: Katılımcıları üç kişilik gruplara ayırın. Her gruba duygusal bir sınıf durumunu içeren bir rol yapma senaryosu verin (örneğin, sinirli bir öğrencinin rol yapması, bir öğrencinin kendini dışlanmış hissetmesi, vb.)

Her grupta bir “öğretmen”, “öğrenci” ve “gözlemci” bulunmalıdır. Öğretmenin amacı, öğrenci duygularını ifade ederken çatışmayı çözmek için duygusal iletişimi kullanmaktır. Gözlemci, duyguların ne kadar iyi tanındığına ve ele alındığına dair notlar alır.



Oyun-senaryo örnekleri:

*Senaryo 1: *Bir öğrenci sürekli olarak sınıfın sözünü keser ve öğretmenin otoritesine meydan okur. Öğretmenin, sınıfın kontrolünü elinde tutarken öğrencinin hayal kırıklığını gidermek için duygusal iletişimi kullanması gerekir.**

Öğretmenin Hedefi: Durumu tırmandırmadan öğrenciyi sakinleştirmek, hayal kırıklığını anlamak ve onu üretken bir sohbete geri döndürmek.

*Senaryo 2: *Bir öğrencinin dikkati dağınık görünüyor ve grup etkinliklerinden uzaklaşıyor. Öğretmen, sorunun ne olduğunu öğrenmek ve öğrenciyi grup tartışmasına geri getirmek için öğrenciye yaklaşır.**

Öğretmenin Hedefi: Öğrencinin duygusal durumunu fark etmek, kendini ifade etmesi için güvenli bir alan yaratmak ve yeniden katılımına yardımcı olmak.

Senaryo 3: Bir öğrenci düşük not aldıktan sonra yıkılır ve öğretmenine “hiçbir şeyi doğru yapamadığını” söyler.

Öğretmenin Hedefi: Öğrenciyi cesaretlendirmek, güvenini yeniden kazanmasına yardımcı olmak ve performansını iyileştirmek için bir plan sunmak için duygusal iletişimi kullanın.

Senaryo 4: Genellikle enerjik olan bir öğrenci içine kapanık ve iletişimsiz görünüyor ve notları düşüyor. Öğretmen, öğrenciyi başkalarının önünde utandırmadan altta yatan duygusal sorunu ele almalıdır.

Öğretmenin Hedefi: Öğrencinin canını sıkkan şeyin ne olabileceğini tartışmak, empati göstermek ve destek sunmak için öğrenciye nazıkçe yaklaşmak.

Rol oyunlarından sonra grupların deneyimlerini paylaşımlarını ve yaşadıkları ya da gözlemledikleri duygular üzerine düşünmelerini sağlayın. Çatışmanın çözümünde neler işe yaradı ve neler geliştirilebilir??

5. Görsel ve Duygusal Uyarıcılar

Hedef: Öğretmenleri, öğretim alanlarının hem öğrenciler hem de kendileri üzerindeki duygusal etkisini göz önünde bulundurmaya teşvik etmek.

Amaç: Öğretmenlerin çevrelerinin duygusal durumlarını ve iletişimlerini nasıl etkileyebileceğini anlamalarına yardımcı olmak.

Talimatlar: Farklı sınıf ortamlarını (sakin, kaotik, parlak, sıkıcı, vb.) içeren bir dizi görüntü sunun. Katılımcılardan her bir görüntünün kendilerinde uyandırdığı duyguları yazmalarını isteyin (örn. sakın, kaygılı, odaklanmış).

Resim 1: Grup çalışması yapan, gülümseyen ve konuşan öğrencilerin bulunduğu aydınlık, renkli bir sınıf. (Duygu: heyecan, işbirliği)

Resim 2: Öğrencilerin ayakta durduğu, bazılarının birbiriyle konuştuğu ve öğretmenin sinirli görüldüğü kaotik bir sınıf. (Duygu: stres, hayal kırıklığı)

Resim 3: Doğal ışık alan sakın, düzenli bir sınıf ve bir öğrenciye sakince birebir bir şeyler anlatan bir öğretmen. (Duygu: odaklanma, sakinlik)

Resim 4: Öğrencilerin sessizce çalıştığı, öğretmenin etrafta dolaşarak gözlem yaptığı bir sınıf. (Duygu: konsantrasyon, çalışkanlık)

Resim 5: Diğerleri aktif olarak katılırken arkada oturan tek bir öğrencinin bağlantısız görüldüğü karanlık, dağınık bir sınıf. (Duygu: izolasyon, ayrılma)

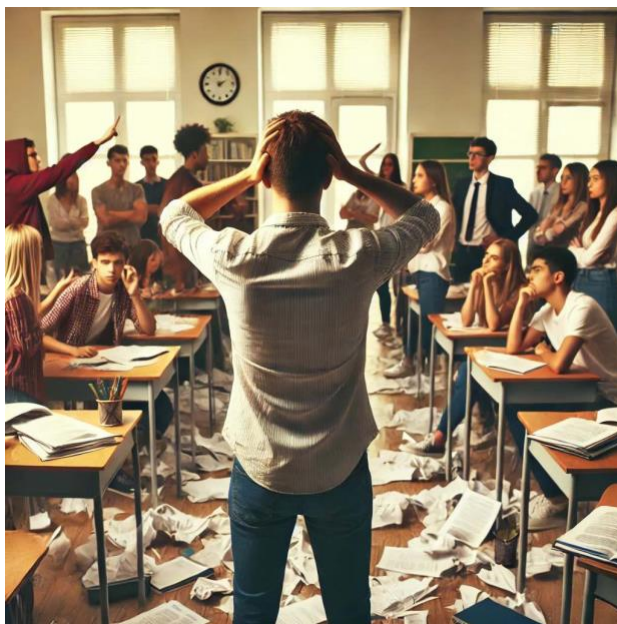
Ardından, renk, aydınlatma ve organizasyonun sınıflarının duygusal tonunu nasıl etkileyebileceğini ve öğrencilerin iletişim kurma ve tepki verme biçimlerini nasıl etkileyebileceğini tartışın.

Sınıf Görüntüleri

1. Heyecan



2. Stres





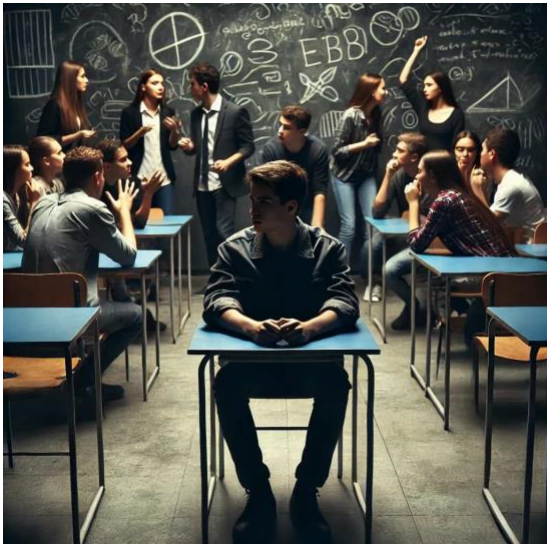
3. Odak



4. Konsantrasyon



5. İzolasyon





II. Bölüm: Güven göstermek. Çevrimiçi Öğretimde Özgüvenin Geliştirilmesi (1s 30)

Amaçlar:

- Öğretmenlerin çevrimiçi öğretim becerilerine olan güvenlerini geliştirin.
- Öğrencilerin önünde özgüven ve yetkinlik yansıtın.
- Öğrenci katılımını ve saygısını teşvik etmek.

Zamanlama dökümü:

1. Sözlü Olmayan Dil ve Duruş (30 dakika)
2. Rol Yapma (15 dakika)
3. Akran Öğretimi (15 dakika)
4. Görselleştirme (20 dakika)
5. Öz değerlendirme ve son yansıtma (10 dakika)

1. Sözlü Olmayan Dil ve Duruş

Hedefler:

- Çevrimiçi öğretim sırasında beden dili ve duruşa ilişkin farkındalığı artırın.
- Sözlü olmayan dil aracılığıyla güven ve yetkinlik yansıtmak için teknikler geliştirmek.
- Etkili sözlü olmayan iletişim yoluyla öğrencilerle etkileşimi iyileştirme

Yöntemler

- Giriş (5 dakika):
 - 1. Öneri: Öğrenciler, bir öğretmenin ilk anlarda güven ve emniyet verip vermediğini nasıl algıladıkları hakkında ne söylüyorlar? (Bir anket yapılmalı ve grubun düşünceleri ile karşılaştırılmalıdır).
 - 2. Öneri: Özellikle çevrimiçi ortamlarda iletişimde sözlü olmayan dilin önemi hakkında kısa bir açıklama. Duruş, yüz ifadeleri ve jestlerin güven ve yeterlilik algısını nasıl etkileyebileceğine vurgu yapılacaktır.

Video: The Power of Body Language

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=G4Gp0hc0TMA>

- Gösteri (5 dakika):

Kolaylaştırıcı, çevrimiçi öğretim sırasında sözlü olmayan dilde iyi ve kötü uygulama örnekleri gösterecektir. Örneğin, kambur duruş ile dik duruşun, nötr yüz ifadeleri ile gülümseyen yüz ifadelerinin ve jestlerin uygun kullanımının karşılaştırılması.

- Rehberli Uygulama (10 dakika):

Katılımcılar eşleşecek ve sözlü olmayan dil tekniklerini uygulayacaklardır. Her bir kişi 2,5'er dakika boyunca “öğretmen” ve “öğrenci” olarak hareket etme fırsatı bulacak (değişim dahil), uygun duruşu korumaya, olumlu yüz ifadeleri kullanmaya ve mesajlarını güçlendiren jestler yapmaya odaklanacaklardır.



- Geri Bildirim ve Yansıtma (10 dakika):

Uygulamadan sonra katılımcılar dörderli gruplar halinde deneyimlerini tartışacaklardır. Alınan geri bildirimleri paylaşacak ve sözlü olmayan dil tekniklerini uygularken nasıl hissettiklerini yansıtacaklardır. Oturum yöneticisi, belirlenen kilit noktaları ve en iyi uygulamaları vurgulamak için kısa bir son tartışmayı yönetecektir.

Gerekli Materyaller:

- Hareket ve etkileşim için alan.
- Etkinliği uzaktan gerçekleştirenler için video konferans araçları.
- Sözlü olmayan dil için en iyi uygulamaların listesi (bir belge veya slayt olarak sağlanabilir).

Öğrenme Çıktıları:

- Sözlü olmayan dilin farkındalığının ve kontrolünün geliştirilmesi.
- Duruş ve jestler aracılığıyla güven ve yetkinlik yansıtma becerisi.
- Çevrimiçi öğretimde sözlü olmayan dili etkili bir şekilde kullanma becerilerinin geliştirilmesi.

Değerlendirme Kriterleri:

- Rehberli uygulamaya aktif katılım.
- İyi ve kötü sözlü olmayan dil uygulamalarını belirleme becerisi.
- İkili oturumlar sırasında verilen ve alınan yapıcı geri bildirimler.
- Kişinin yetenekleri üzerine kritik düşünme ve kişisel iyileştirmelerin tanımlanması.

Bu etkinlik, öğretmenlerin sözlü olmayan dillerinin daha fazla farkına varmalarına yardımcı olmakla kalmayacak, aynı zamanda çevrimiçi varlıklarını ve dolayısıyla öğrencilerine yansıttıkları güveni geliştirmek için pratik araçlar sağlayacaktır.

2. Rol Yapma

Hedef: Zor sorular, teknik sorunlar veya katılım eksikliği gibi çeşitli çevrimiçi sınıf durumlarına yanıt verme alıştırmaları.

Yöntemler: Öğretmenler eşleşecek ve farklı çevrimiçi öğretim senaryolarını canlandıracaklardır. Biri öğretmen, diğeri de öğrenci olacaktır. Grubun geri kalanı gözlemler ve yapıcı geribildirim verir (örneğin, üç olumlu şeyden ve geliştirilecek bir alandan bahsetmek gibi).

Materyaller: Kurgulu senaryolar, video konferans araçları.

Öğrenme Çıktıları: Gerçek durumlara daha iyi yanıt verme, çevrimiçi sınıfı yönetme konusunda güven geliştirme.



3. Akran Öğretimi

Hedef: Güvenli bir ortamda çevrimiçi öğretim pratiği yapmak ve yapıcı geri bildirim almak.

Yöntem: Her öğretmen bir çevrimiçi öğretim konusu hakkında kısa bir sunum hazırlayacak ve bunu küçük bir akran grubuna sunacaktır. Önceki seçenекle aynı (yapıcı geri bildirim).

Materyaller: Sunum araçları, video konferans araçları.

Öğrenme Çıktıları: Geliştirilmiş sunum becerileri ve çevrimiçi araçları kullanma konusunda güven.

4. Görselleştirme

Hedef: Ryerson Üniversitesi'nde Atletizm Direktörü ve Varsity Futbol takımının baş antrenörü olan Dr. Joseph'e sık sık bir işe alım uzmanı olarak hangi becerileri aradığı sorulur: Hız mı? Güç mü? Çeviklik mi? Dr. Joseph'in TEDx Konuşmasında, kendine güven ve bunun sadece atletizmde değil, hayatımızdaki en önemli beceri olduğunu ele alıyor.

Yöntem: İzleyiciler Öz güven Becerisini görselleştirecek

<https://www.youtube.com/watch?v=w-HYZv6HzAs>

Küçük gruplar halinde, dikkat edilmesi gereken bazı değişiklikleri tartışın ve üzerinde anlaşıp.

5. Öz Değerlendirme ve Son Yansıtma

Hedef: Kendi kendine düşünmeyi teşvik etmek ve iyileştirme alanlarını belirlemek.

Açıklama: Öğretmenler çevrimiçi öğretim becerilerine ilişkin bir öz değerlendirme yapacak ve atölye çalışması sırasında öğrendiklerine ilişkin kısa bir değerlendirme yazacaklardır.

Materyaller: Öz değerlendirme formu, kalem ve kağıt veya dijital yazma araçları.

Öğrenme Çıktıları: Kişinin becerilerinin farkında olması ve kişisel gelişim hedeflerini belirlemesi.

III. Bölüm Mizah (1 saat)

Uygun mizahın kullanılması olumlu ve eğlenceli bir öğrenme ortamı yaratır, stresi azaltır ve öğrenci katılımını artırır.

Yani, mizah şunları yapabilir:

- Öğrencilerinizle anında yakınlık kurun.
- Daha sıcak, daha rahat bir çevrimiçi öğrenme ortamı yaratın.



- Öğrenci izolasyonu ve kaygı duygularına karşı koyun.
- Dönemin stresli zamanlarında havayı hafifletin.

Ancak yanlış zamanda kullanıldığında mizah ciddi zararlar verebilir. Örneğin:

- Kültürel veya kişisel sınırları ihlal ederek yanlışlıkla kırgınlığa neden olmak.
- Uygunsuz öğrenci/öğretmen rolleri kurmak.
- Saygısız tutum izlenimi vermek.
- Profesyonel bir eğitimci olarak güvenilirliğinizi etkilemek.

Amaçlar:

1. Öğretmen ve öğrenciler arasında rahat bir ortam yaratmak
2. Öğrenci katılımını arttırmak

Zamanlama Dökümü

1. Komik tanıtımlar (20 dakika)
2. Mizahi ders planı (20 dakika)
3. Çevrimiçi Öğretimde Mizahı Kullanma ve Dengeleme Sanatı (20 dakika)

1. Komik Tanıtımlar

Hedef: Mizahın buzları nasıl kırabileceğini ve rahat bir ortam yaratabileceğini göstermek.

Yöntem

Öğretmenlerle:

- Öğretmenleri 3-4 kişilik küçük gruplara ayırın.
- Her grup üyesi öğretmenlik deneyimlerinden komik bir hikaye veya utanç verici bir anı paylaşır.
- Paylaşımdan sonra, öğrencilerin kendilerini daha rahat hissetmelerini sağlamak için bu hikayelerin nasıl uygun şekilde kullanılabileceğini grup olarak tartışın.
- Bilgilendirme: Bir dersin başında mizahı paylaşmanın nasıl olumlu bir hava yaratabileceğini ve yakınlık kurabileceğini düşünün.

Öğrencilerle birlikte:

Gerekli Materyaller:

- Paylaşılacak örnek komik olayların listesi
- Öğrencilerin komik olaylarını veya takma adlarını yazabilecekleri sanal bir beyaz tahta veya paylaşılan bir belge

Talimatlar

1. Hazırlık: Örnek olarak paylaşabileceğiniz komik gerçeklerin bir listesini hazırlayın. Örneğin:
 - “Bir keresinde okula giderken yanlışlıkla iki farklı ayakkabı giymiştim.”
 - “En sevdiğim atıştırılabilir çikolataya batırılmış turşu”
2. Giriş: Oturuma kendi komik olayınızı paylaşarak başlayın. Ortamı hazırlamak için neşeli bir ton kullanın.



- 3.Öğrenci Katılımı: Her öğrenciden kendileriyle ilgili komik bir olayını paylaşımlarını isteyin.
- 4.Sanal Beyaz Tahta: Öğrencilerin komik gerçeklerini yazmaları için sanal bir beyaz tahta veya paylaşılan bir belge kullanın. Bu, herkesin birbirinin katkılarını görmesini ve tepki vermesini sağlar.
- 5.Tartışma: Herkes paylaşımda bulunduktan sonra, bu komik paylaşımların herkesin daha rahat ve bağlı hissetmesine nasıl yardımcı olduğunu tartışmak için bir dakikanızı ayırın.

Bilgilendirme: Aradaki buzları eritmek için mizahı kullanmanın önemi ve bunun olumlu ve kapsayıcı bir sınıf ortamı yaratmaya nasıl yardımcı olabileceği üzerine düşünün.

2- Mizahi ders planı

Hedef: Öğrenci katılımını artırmak için mizahı bir ders planına entegre etmek.

Talimatlar

- Öğretmenler öğrettikleri bir konuyu seçer ve mizahı derslerine dahil etmenin yolları üzerine beyin fırtınası yapar.
 - Örnekler arasında konuyla ilgili komik resimler, mizahi benzetmeler veya komik videolar yer almaktadır.
 - Her öğretmen kendi mizahi ders planı fikrini gruba sunar.
- **Bilgilendirme:** Mizahın zor veya sıkıcı konuları nasıl daha ilginç ve ulaşılabilir hale getirebileceğine dair düşüncelerinizi paylaşın.

Örnekler:

DNA, her bir genin farklı bir malzeme olduğu, sizi oluşturmak için bir tarif kitabı gibidir.

Kesirler pizza dilimleri gibidir.

Atomlar küçük LEGO tuğlaları gibidir, farklı şeyler inşa etmek için birçok şekilde birleşebilirler...

3- Çevrimiçi Eğitimde Mizahı Kullanma ve Dengeleme Sanatı

Hedef: Öğrenciler, farklı çevrimiçi eğitim bağlamları için uygun olan mizah türü ve ana hedeften uzaklaşmadan dikkati sürdürmek ve öğrenmeyi geliştirmek için mizahın nasıl dengeleneceği üzerine düşüneceklerdir.

Talimatlar

1. Giriş: Uygun Mizah Nedir?

- Eğitim ortamında kullanılabilecek farklı mizah türleri hakkında kısa bir açıklama veya tartışma ile başlayın (örn. iğneleme, ironi, görsel mizah, kelime oyunları, vb.)
- Öğrencilere sorun: “Sizce çevrimiçi bir sınıfta ne tür bir mizah uygun olur ve neden?”
- Fikirlerini sohbette veya senkronize bir oturumsa yüksek sesle paylaşımlarını sağlayın.

2. Örnek Vaka Çalışması



- Öğrencileri küçük gruplara ayırın (çevrimiçi bir otursam ara odalara) ve mizahın yer aldığı çevrimiçi sınıflardan iki kısa örnek verin:

1. Örnek A: Bir öğretmen çok fazla mizah kullanıyor, bu da öğrencilerin dikkatini dağıtıyor ve önemli içeriğe odaklanmalarını engelliyor.

2. Örnek B: Bir öğretmen mizahı orta düzeyde kullanıyor, içeriğe odaklanmayı sürdürürken dikkat çekmeyi başarıyor.

Grup Tartışması: Gruplar içinde, örnekleri analiz etmelerini ve aşağıdaki soruları yanıtlamalarını sağlayın:

1. Her örnekte ne tür bir mizah kullanılmıştır?
2. Öğretmen hangi durumda mizahı daha iyi dengelemiştir?
3. Çevrimiçi bir sınıfta çok fazla mizah ya da uygunsuz mizah kullanmanın riskleri nelerdir?

3. Grup Sunumu ve Tartışma

- Grupları ana oturuma geri getirin ve her grubun vardığı sonuçları kısaca sunmasını sağlayın (grup başına 2-3 dakika).

- Öğrencilerin aşırı espriler nedeniyle odaklarını kaybetmeden dersin kalitesini artırmak için mizahın nasıl etkili bir şekilde dengeleneceğine dair fikirler toplayın.

4. Bireysel Yansıma

- Öğrencilerden bir öğretmenin mizahı (etkili ya da etkisiz) kullandığı kişisel bir deneyimlerini düşünmelerini ve bunun öğrenme deneyimlerini nasıl etkilediğini paylaşmalarını isteyin.

- Her öğrenci sohbette kısa bir fikir paylaşabilir veya kısa bir sözlü yorumda bulunabilir.

Gerekli Malzemeler:

Video Konferans Aracı (ör. Zoom, Microsoft Teams, Google Meet):

- Sınıfı yönetmek, ara odaları oluşturmak ve grup tartışmalarını kolaylaştırmak için.

Örnek Vaka Çalışması (Yazılı veya Video)

- Çevrimiçi öğrenmede mizahı kullanan öğretmenlerden iki kısa örnek hazırlayın. Bunlar yazdığınız metin açıklamaları veya farklı mizah tarzlarını gösteren video klipler olabilir. Mizahı farklı şekillerde kullanan çevrimiçi derslerin uygun YouTube videolarını da bulabilirsiniz.

Ara Oda İşlevselliği (video konferans aracınızda):

- Örnek vaka çalışması için öğrencileri daha küçük gruplara ayırmak için.

Paylaşılan Çevrimiçi İşbirliği Araçları (İsteğe bağlı ama yararlı):

- Örnek vaka çalışması ve beyin fırtınası oturumu sırasında grupların not almalarını veya yanıtlarını kaydetmelerini sağlamak için Google Docs veya Padlet gibi araçları kullanın.

Yansıtma için Sohbet İşlevselliği veya Belgesi:

Öğrencilerin mizahın kullanıldığı kişisel deneyimleri hakkındaki düşüncelerini paylaşmaları için (konferans aracınızdaki sohbet özelliği veya düşüncelerini yazabilecekleri çevrimiçi bir belge.).

Modülün değerlendirilmesi

- Tüm faaliyetlere aktif katılım.
- Kişinin becerileri üzerine eleştirel düşünme yeteneği.



- Sunumların kalitesi ve akranlara verilen geri bildirimler.
- Çevrimiçi öğretim sırasında duyguları ifade etme, özgüven gösterme ve mizahı doğru kullanma konusunda yaşanan gelişme.

References:

- <https://www.mariasoto.com.ar/w/como-mostrar-seguridad-y-confianza-en-el-ambito-profesional-con-ayuda-de-la-psicologia-de-la-imagen/>
- <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7516997>
- <https://www.dyndevice.com/en/news/the-emotional-side-of-learning-the-role-of-emotions-in-online-courses-ELN-1648/>
- [https://www.researchgate.net/publication/315038834 Emotions in Online Learning](https://www.researchgate.net/publication/315038834_Emotions_in_Online_Learning)
- <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0742051X23003773>
- <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC8802995/>
- [https://www.researchgate.net/publication/324857350 I Know My Professor Teacher Self-Disclosure in Online Education and a Mediating Role of Social Presence](https://www.researchgate.net/publication/324857350_I_Know_My_Professor_Teacher_Self-Disclosure_in_Online_Education_and_a_Mediating_Role_of_Social_Presence)
- [https://www.mdpi.comI Know My Professor: Teacher Self-Disclosure in Online Education and a Mediating Role of Social Presence | Request PDF/2227-7102/13/8/821](https://www.mdpi.com/I_Know_My_Professor:_Teacher_Self-Disclosure_in_Online_Education_and_a_Mediating_Role_of_Social_Presence_|_Request_PDF/2227-7102/13/8/821)
- <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563215300480>
- <https://telrp.springeropen.com/articles/10.1186/s41039-021-00158-8>
- <https://mindedge.com/online-learning/tips-on-using-humor-in-online-learning/>
- <https://elearningindustry.com/does-humor-keep-students-engaged>
- <https://www.cypherlearning.com/blog/k-20/boost-students-confidence-in-the-online-classroom>
- <https://www.youtube.com/watch?v=H7oKXjiYoes>



2. Modül Toplumsal Uyum

Genel Hedef: Öğrenciler arasında bağlantı duygusunu teşvik eden destekleyici ve işbirliğine dayalı bir çevrimiçi öğrenme ortamı oluşturmak. Topluluk uyumu oluşturarak, öğrenciler daha güçlü bir aidiyet duygusu yaşayabilir ve aktif olarak katılmaya, kaynakları paylaşmaya ve işbirliği yapmaya daha meyilli olurlar, bu da daha iyi öğrenme sonuçlarına ve okulu bırakma oranlarının düşmesine katkıda bulunur.

Amaçlar:

- Öğrencilerin kendilerini çevrimiçi kursa bağlı, değerli ve ilgili hissetmelerine yardımcı olan bir aidiyet duygusu geliştirmek.
- Kolektif bilgiyi artırmanın ve karşılıklı desteği teşvik etmenin bir yolu olarak kaynak paylaşımını teşvik etmek.
- Topluluk odaklı katılım yoluyla çevrimiçi öğrenimde izolasyonun etkisini azaltmak.
- Öğrenme deneyimini zenginleştiren ve sürekli katılımı teşvik eden bir işbirliği kültürü oluşturmak.

Yöntemler:

- Öğrencileri birbirleriyle bağlantı kurmaya ve etkileşime geçmeye teşvik eden etkileşimli grup egzersizleri: Etkileşimli grup egzersizleri, öğrencileri birbirleriyle bağlantı kurmaya ve etkileşime geçmeye teşvik etmede önemli bir rol oynar. Bu faaliyetler işbirliğini teşvik etmek, iletişim becerilerini geliştirmek ve katılımcılar arasında bir topluluk duygusu oluşturmak için tasarlanmıştır. Örnekler arasında, öğrencilerin kendilerini rahat hissetmelerine yardımcı olmak için kursun başlangıcında tanışma etkinlikleri (buz kırıcılar), ekip çalışmasını teşvik etmek için grup problem çözme görevleri ve gerçek dünyadaki zorlukları simüle etmek için rol yapma senaryoları yer alır. Bu tür egzersizler sadece öğrenmeyi daha dinamik hale getirmekle kalmaz, aynı zamanda katılımcıların akranlarıyla anlamlı bağlantılar kurmasına da yardımcı olur.
- Gayri resmi tartışmaları ve kaynak alışverişini kolaylaştırmak için forumlar ve sohbet odaları gibi sanal alanlar: Forumlar ve sohbet odaları gibi özel sanal alanlar, öğrencilere resmi sınıf oturumları dışında gayri resmi tartışmalar ve kaynak paylaşımı için fırsatlar sunar. Forumlar, öğrencilerin konuya özgü başlıklara katkıda bulunabilecekleri, sorular sorabilecekleri ve kendi hızlarında içgörülerini paylaşabilecekleri eş zamansız etkileşime olanak tanır. Öte yandan, sohbet odaları gerçek zamanlı etkileşimi kolaylaştırır ve hızlı sorular, beyin fırtınası oturumları veya gündelik sosyal etkileşimler için ideal hale getiren bir anındalık hissi yaratır. Bu sanal alanlar, yapılandırılmış öğrenme ile gayri resmi eşler arası katılım arasındaki boşluğu doldurmaya yardımcı olarak daha uyumlu bir öğrenme deneyimine katkıda bulunur.



- Destekleyici bir öğrenme ortamını güçlendirmek için öğretmenlerden düzenli geri bildirim ve kontroller: Öğretmenlerden gelen tutarlı geri bildirimler ve düzenli kontroller, destekleyici ve duyarlı bir öğrenme ortamı oluşturmak için çok önemlidir. Öğretmenler, ödevler ve faaliyetler hakkında kişiselleştirilmiş geri bildirimler sağlayarak öğrencilerin yolunda gitmesine ve kendilerini değerli hissetmelerine yardımcı olabilir. Haftalık toplantılar veya ilerleme değerlendirmeleri gibi planlanmış kontroller, zorlukları ele almak, başarıları kutlamak ve bağlantı duygusunu güçlendirmek için fırsatlar sunar. Bu sürekli destek, güveni artırır ve öğrencilerin kurs boyunca motive olmasını sağlar
- Öğrencilerin kaynaklara toplu olarak katkıda bulunmaları ve erişimleri için paylaşılan havuzlar ve platformlar.

Süre: Bu modül, toplumsal uyum ilkelerinin anlaşılması ve uygulanmasına odaklanan çeşitli faaliyetlere bölünerek yaklaşık 4 saat süren bir oturumda tamamlanmalıdır.

Gerekli Kaynaklar:

- Alt oturumlara bölünme özelliklerine sahip çevrimiçi toplantı yazılımı.
- Sürekli etkileşim için çevrimiçi forumlar veya tartışma platformları.
- Bir belge paylaşım platformu (örneğin, paylaşılan sürücü veya kurs havuzu).
- Öz-değerlendirme araçları ve geri bildirim mekanizmaları.

1. Bölüm: Toplumsal Uyuma Giriş

Katılımcılara, dinamik ve destekleyici çevrimiçi öğrenme ortamları yaratmadaki önemli rolünü vurgulayarak, topluluk uyumu hakkında derin ve incelikli bir anlayış sağlayın. Topluluk uyumunun, öğrencileri birbirine bağlayan, güven ve kapsayıcılık atmosferini teşvik eden aidiyet duygusu, karşılıklı saygı ve işbirlikçi ruh anlamına geldiğini açıklayın. Uyumlu bir öğrenme topluluğunun yalnızca sanal ortamlarda yaygın olarak karşılaşılan izolasyon ve ayrılma zorluklarını ele almakla kalmayıp aynı zamanda akademik başarı ve kişisel gelişim için güçlü bir itici güç olarak nasıl hizmet ettiğini vurgulamaktadır.

Topluluk uyumunu teşvik etmenin, öğrencilerin kendilerini değerli hissettikleri ve aktif katılım için motive oldukları destekleyici bir ağ oluşturarak çevrimiçi öğrenme deneyimini nasıl dönüştürdüğünü inceleyin. Öğrencilerin akranlarından ilham aldıkları ve tam olarak katkıda bulunmaya teşvik edildikleri gelişmiş motivasyon ve daha yüksek işbirliği, etkileşim ve kaynak paylaşımı seviyeleri ile karakterize edilen artan katılım gibi somut faydalarını tartışın.

Ayrıca, topluluk uyumunun kurs tamamlama oranları üzerindeki etkisini vurgulayın. Akranlarına ve öğretmenlerine bağlı hisseden öğrencilerin, kendilerini kolektif bir yolculuğun ayrılmaz üyeleri olarak algıladıkları için zorluklara karşı direnme olasılıkları daha yüksektir. Bu hesap verebilirlik ve ortak amaç duygusu, okulu bırakma oranlarını önemli ölçüde azaltır ve ortak öğrenme hedeflerine ulaşma taahhüdünü teşvik eder.

Çevrimiçi öğrenme ortamlarında topluluk uyumunun dönüştürücü gücünün altını çizmek için bu noktaları gerçek dünyadan örnekler, araştırma bulguları veya katılımcı yansımaları ile açıklayın. Topluluk oluşturma stratejilerini sadece eğitim başarısı değil, aynı zamanda öğrenciler arasında



anlamli ve kalici baglantilar olusturmak icin temel araclar olarak konumlandirarak sonuclandirin.

Süre: 1 saat 30 dakika

Amaçlar

Katılımcılara topluluk uyumu ve bunun çevrimiçi öğrenme ortamlarındaki kritik önemi hakkında kapsamlı bir anlayış sağlamak. Uyumu teşvik etmenin motivasyonu, katılımı ve kurs tamamlama oranlarını artırarak öğrenme deneyimini nasıl dönüştürebileceğini vurgulamak.

Etkinlik Dökümü

1. Buz Kırıcı Etkinlik: “İki Gerçek ve Bir Yalan”

Amaç:

Bu etkinlik, katılımcıların kendilerini rahat hissetmelerine yardımcı olmak, ilk bağlantıları kurmak ve kapsayıcı ve ilgi çekici bir atmosfer yaratmak için tasarlanmıştır. Merakı teşvik eder, diyalogu geliştirir ve işbirliği için olumlu bir ton belirler.

Süre: 30 dakika

Talimatlar:

1. Giriş:

- Gruba oyunun kurallarını kısaca açıklayın ve bir örnek verin:

Örnek:

- " Bir keresinde Kilimanjaro Dağı'na tırmanmıştım."
- " Üç müzik aleti çalabilirim."
- " Hiç pizza yemedim."
- (Yalan şu: "Hiç pizza yemedim.")

- İfadelerin ilginç olması gerektiğini vurgulayın, ancak sürpriz unsurunu korumak için aşırı açık olmamalıdır.

2. Hazırlık (10 dakika):

- Katılımcılara üç ifadeyi düşünmeleri için birkaç dakika verin. Yaratıcılığı ve hem kişisel hem de profesyonel anekdotların bir karışımını teşvik edin.

3. Paylaşım (10 dakika):

- Her katılımcı sırayla ifadelerini paylaşır.
- Her bir ifade setinden sonra grup hangisinin yalan olduğunu tahmin eder.
- Katılımcı daha sonra yalanı açıklar ve kısa bilgiler veya anekdotlar sunarak doğru ifadeleri detaylandırır.

4. Kolaylaştırıcı Katılımı:

- Kolaylaştırıcı, etkinliğe model olmak ve sıcak bir ton sağlamak için katılabilir.
- Katılımcıları doğrularını genişletmeye teşvik etmek için araştırma sorularını kullanın, örneğin,

"Bunu yapmak için size ilham veren neydi?" veya "Bu deneyim sırasında nasıl hissettiniz?"

5. Tartışma ve Bağlantılar (10 dakika):



- Tüm katılımcılar paylaşımlarını yaptıktan sonra, ortaya çıkan ortak noktaları veya şaşırtıcı özellikleri tartışmak için birkaç dakika ayırın.
- Grup içindeki ortak ilgi alanlarını, hobileri veya benzersiz deneyimleri vurgulayın.

Sonuç:

- Katılımcılar ortak ilgi alanlarını ve benzersiz özellikleri keşfederek bağ kurma ve daha derin sohbetler için fırsatlar yaratır.
- Bu etkinlik engelleri yıkmaya, kaygıyı azaltmaya ve güven ve işbirliği için bir temel oluşturmaya yardımcı olur.
- Kişisel anekdotların paylaşılmasıyla katılımcılar birbirlerini zengin ve farklı geçmişlere sahip bireyler olarak görmeye başlar, kapsayıcılığı ve karşılıklı saygıyı teşvik eder.

Kolaylaştırıcı İpuçları:

- Katılımcıları açıklamalarını hafif ve ilgi çekici tutmaya, aşırı kişisel veya tartışmalı konulardan kaçınmaya teşvik edin.
- Tereddüt eden veya rahatsız görünen biri olursa devreye girmeye ve tartışmayı nazikçe yönlendirmeye hazır olun.
- Ortamı canlı ve eğlenceli tutmak için mizah ve coşku kullanın.

2. Grup Hedef Belirleme

Amaçlar:

Hedefleri işbirliği içinde tanımlayarak öğrenme grubu içinde ortak bir amaç duygusunu ve kolektif motivasyonu teşvik edin. Bu faaliyet ekip çalışmasını, hesap verebilirliği ve karşılıklı desteği vurgulayarak uyumlu ve üretken bir öğrenme ortamının temelini atar.

Süre: 30 dakika

Talimatlar:

1. Giriş (10 dakika)

- Etkinliğin amacını açıklayarak başlayın “*Grup hedefleri belirlemek, ortak bir sahiplenme ve sorumluluk duygusu yaratarak kurs boyunca motivasyonumuzu ve uyumumuzu korumamıza yardımcı olur.*”
- Etkili hedeflere örnekler verin, mesela:
 - “*Tüm kurs modüllerini her üyenin aktif katılımıyla tamamlayın.*”
 - “*Grup forumunda her hafta bir kaynak veya öğrenme ipucu paylaşın.*”
 - “*“Nihai bir proje üzerinde işbirliği yapın ve yüksek kaliteli sonuçlar elde edin.”*”
- Hedeflerin Spesifik (Specific), Ölçülebilir (Measurable), Ulaşılabilir (Achievable), İlgili (Relevant) ve Zamana Bağlı (Time-bound) (SMART) olmasının önemini vurgulayın.

2. Grup Bölümü (5 dakika)

- Katılımcıları 3-5 kişilik küçük gruplara ayırın, mümkün olduğunca deneyim ve bakış açılarında çeşitlilik sağlayın.
- Etkinlik sırasında grupların birlikte nasıl çalışması gerektiğine dair açık talimatlar verin.



3. Hedef Belirleme (10 dakika)

- Her gruptan kurs süresince ulaşmak istedikleri bir ya da iki ortak hedef üzerinde tartışmalarını ve anlaşmalarını isteyin. Onlara şunları dikkate almaları için teşvik edin:
 - Hangi sonuçlara ulaşmayı umdukları.
 - Hedeflerinin hem bireylere hem de bir bütün olarak gruba nasıl fayda sağlayacağı.
 - İlerlemeyi sağlamak için hangi adımları atacakları.
- Grupları, düzenli kontroller veya roller (örn. zaman tutucu, not tutucu veya motive edici) atama gibi hesap verebilirlik önlemlerini tartışmaya teşvik edin.
- Tartışmalarına rehberlik etmesi için hedef, temel adımlar ve hesap verebilirlik planı bölümlerini içeren bir çalışma sayfası veya şablon sağlayın.

4. Sunum ve Tartışma (35 dakika)

- Her grup hedeflerini sınıfa sunar.
- Kolaylaştırıcılar ve akranlar sorular sorabilir veya hedefleri iyileştirmek için yollar önerebilir.
- Ortaya çıkan ortak temaları veya benzersiz fikirleri vurgulayarak grubun kolektif çabasını güçlendirir.

Sonuç:

- Katılımcılar ortak bir sorumluluk duygusu geliştirerek kurs hedeflerine daha güçlü bir bağlılık oluşturur.
- Etkinlik, işbirliğini, karşılıklı desteği ve hesap verebilirliği teşvik ederek grup uyumunu güçlendirir.
- Açıkça tanımlanmış hedefler yön ve motivasyon sağlayarak katılımcıların çabalarına odaklanmalarına ve kurs boyunca ilerlemelerini ölçmelerine yardımcı olur.

Kolaylaştırıcı İpuçları:

- Grupları hem pratik hem de arzulanan hedefleri düşünmeye teşvik edin.
- Fikir birliğine varmakta zorlanabilecek gruplara ipuçları veya örnekler önererek destek sağlayın.
- Her grubun katkılarını onaylamak ve aktif katılımı teşvik etmek için olumlu pekiştirme kullanın.

2. Bölüm: Aidiyet Duygusu Oluşturma

Aidiyet duygusu yaratmak, destekleyici ve işbirliğine dayalı bir çevrimiçi öğrenme ortamını teşvik etmenin temelidir. Öğrenciler kendilerini akranlarına ve daha geniş bir öğrenme topluluğuna bağlı hissettiklerinde daha ilgili, motive ve başarılı olma olasılıkları yüksek olur. Bu bölümde, bireylerin ait oldukları gruplardan nasıl öz saygı ve kimlik duygusu edindiklerini açıklayan **Sosyal Kimlik Teorisi** (Tajfel & Turner, 1979) tanıtılmaktadır. Bu kavramı anlayarak ve kullanarak, öğrencilerin kendilerini değerli, saygı duyulan ve kolektif bir yolculuğun parçası olarak hissettikleri bir ortam yaratabiliriz.

Rehberli tartışmalar, etkileşimli etkinlikler ve düzenli geri bildirimlerin bir kombinasyonu yoluyla, öğrenciler kendi kimliklerini ve bunların grubun hedefleri ve dinamikleri ile nasıl uyumlu



olduğunu keşfedeceklerdir. Akranlarıyla bağlantı kuracak, güven inşa edecek ve karşılıklı saygı ve işbirliği kültürünü birlikte yaratacaklardır. Bu aidiyet temeli sadece bireysel güveni artırmakla kalmaz, aynı zamanda topluluğu bir bütün olarak güçlendirerek öğrenme deneyimi boyunca ortak başarının yolunu açar.

Süre: 1 saat

Sonuçlar:

Öğrencilerin benlik saygısı ve kimliğin grup üyeliğinden nasıl türetilbileceğini anlamalarına yardımcı olmak için **Sosyal Kimlik Teorisini** (Tajfel & Turner, 1979) tanıtın. İnteraktif ara oturumlar ve aktiviteler aracılığıyla, öğrenciler bağlantı kuracak, paylaşacak ve destekleyici bir öğrenme topluluğu oluşturmaya başlayacaklardır.

Talimatlar:

- **Toplumsal Alanları Tanıtın:** (20 dakika)
 - Konu oluşturma, yanıtlama ve diğer öğrencileri etiketleme gibi özellikler de dahil olmak üzere çevrimiçi forumların ayrıntılı bir gösterimini sağlayın.
 - Aşağıdaki gibi özel buz kırıcı sorular önerin:
 - Bu kursu almanız için sizi motive eden neydi?
 - Gruba getirdiğiniz benzersiz bir beceri veya bakış açısı nedir?
 - Kendiniz hakkındaki eğlenceli bir bilgi nedir?
 - Öğrencileri, bağlantı kurmaya başlamak için en az iki diğer tanıtıma yanıt vermeye teşvik edin.
- **Düzenli Kontroller ve Geri Bildirim:** (20 dakika)
 - Düzenli kontroller için **yapılandırılmış bir zaman çizelgesi** belirleyin, örneğin haftalık veya iki haftada bir.
 - Öğitmenler, öğrencilerin ilerlemeleri ve topluluk katılımı hakkında nasıl hissettiklerine dair geri bildirim toplamak için kısa anketler veya anketler kullanabilir.
 - Daha büyük gruplar için, daha küçük alt gruplarda daha kişisel etkileşime izin vermek için kontroller sırasında **ara odaları kullanın**.
- **Grup Çalışmasını Teşvik Edin:** (20 dakika)
 - Hesap verebilirliği ve işbirliğini sağlamak için net hedefleri, rolleri ve çıktıları **olan grup projeleri** atayın.
 - Örnekler arasında işbirliğine dayalı zihin haritaları, ortak sunumlar veya ekip tabanlı sınavlar yer alır.
 - Sanal beyin fırtınası ve işbirliği için **Miro, Jam board veya Padlet** gibi araçları kullanın.

Gerekli Materyal

Topluluk Alanlarını Tanıtmak İçin:

- Çevrimiçi forum veya LMS (ör. Moodle, Canvas, Slack).
- Gösterimler için eğitici videolar veya ekran paylaşım araçları.
- Önceden yazılmış buz kırıcı sorular.
- Katılım izleme araçları (örn. elektronik tablolar veya LMS analizleri).

Düzenli Kontroller ve Geri Bildirim İçin:

- Çevrimiçi anket araçları (ör. Google Forms, Typeform).
- Video konferans platformlarındaki anket özellikleri (örn. Zoom anketleri).
- Alt oturumlara bölünme özelliklerine sahip çevrimiçi toplantı yazılımı (örn. Zoom, Microsoft Teams).
- Küçük gruplar için hazırlanmış tartışma yönlendirmeleri.

Grup Çalışması İçin:

- Çevrimiçi işbirliği araçları (örn. Miro, Jamboard, Padlet).
- Paylaşılan belge platformları (ör. Google Docs, OneDrive).
- Net rol tanımları içeren proje şablonları.
- Ödev yönergeleri ve teslim edilebilir formatlar.

Etkinlik Örnekleri:

1. Etkinlik: Sosyal Kimlik Haritalaması

- Öğrencilerin kimliklerini (örneğin, roller, bağlılıklar, değerler) haritalandırabilecekleri ve bunların öğrenme topluluğuyla nasıl ilişkili olduğunu yansıtabilecekleri bir **çalışma sayfası** sağlayın.
- Ara odalarda, öğrenciler haritalarını paylaşır ve ortak bağlantıları veya gruba yapabilecekleri benzersiz katkıları keşfederler.



2. Etkinlik: Topluluk Vizyonu Oluşturma

- Kapsayıcılık, saygı ve işbirliğini teşvik eden ilkeler üzerine beyin fırtınası yaparak öğrencilere bir **“Topluluk Sözleşmesi”** oluşturmalarında rehberlik edin.
- Öğrencilerin fikirlerini gerçek zamanlı olarak ekleyebilecekleri işbirliğine dayalı bir belge kullanın.



3. Bölüm: Kaynak Paylaşımı ve İşbirliği

Palincsar (1998) tarafından önerilenler gibi işbirlikçi öğrenme teorileri, kolektif bilgi oluşturmada paylaşılan kaynakların gücünü vurgular. Bu teoriler, öğrenmenin, katılımcıların aktif olarak katkıda bulunduğu ve paylaşılan materyallerden, içgörülerden ve deneyimlerden yararlandığı işbirlikçi bir ortamda gerçekleştiğinde en etkili olduğunu vurgulamaktadır. Karşılıklı sorumluluk ve işbirliği kültürü yaratarak, öğrenciler sadece anlayışlarını derinleştirmekle kalmaz, aynı zamanda ekip çalışması, iletişim ve eleştirel düşünme becerilerini de geliştirirler.

Bu bölüm, öğrencileri işbirlikçi öğrenme ilkeleriyle tanıştırır ve onları kaynak paylaşımını teşvik eden pratik faaliyetlere dahil eder. Paylaşılan bir havuzun oluşturulması ve interaktif ödevler aracılığıyla katılımcılar, bilgi birikimini bir araya getirmenin ve birbirlerinin gelişimini desteklemenin somut faydalarını deneyimleyeceklerdir.

Süre: 1 saat

Sonuçlar

Bu bölüm, bilgi yaratmada paylaşılan sorumluluğun önemini vurgulamak için **işbirlikçi öğrenme teorilerinden** (Palincsar, 1998) yararlanmaktadır. Öğrencileri kaynak paylaşımı etrafında şekillenen faaliyetlere dahil ederek, bir işbirliği, destek ve karşılıklı hesap verebilirlik kültürü oluştururlar.

Talimatlar

1. Bir Kaynak Deposu Oluşturun: (10 dakika)

- Paylaşılan materyaller için bir merkez görevi gören merkezi bir **çevrimiçi platform** (ör. Google Drive, OneDrive veya bir öğrenim yönetim sistemi) kurmak.



- Erişim kolaylığı sağlamak için depoyu **makaleler, araçlar, video kaynakları, şablonlar** veya **sınıf notları** gibi açık kategoriler halinde düzenleyin.
- Öğrencileri yararlı buldukları **çalışma materyallerini, bağlantıları, vaka çalışmalarını** veya **pratik örnekleri** yüklemeye teşvik edin.
- Katkıda bulunanların orijinal kaynaklara atıfta bulunmasını ve akademik dürüstlüğü korumasını sağlamak için uygun atıf yönergelerini dahil edin.

2. Tanıma ve Teşvik: (10 dakika)

- Sınıf tartışmaları veya haftalık kontroller sırasında **katkıları onaylamak ve kutlamak** için bir sistem oluşturun. Örnekler şunları içerir:
 - **Haftanın “En İyi Katılımcısı”** spotu.
 - Canlı oturumlar sırasında kayda değer katkılardan bahsetmek.
 - Öğrencinin gönderdiği kaynakları, katkıda bulunan kişiye atıfta bulunarak kurs materyallerine dahil etmek.
- Katkıları kurs çıktılarıyla ilişkilendirerek paylaşılan bilginin değerini pekiştirin; örneğin, paylaşılan bir araç veya kaynağın grup performansını nasıl geliştirdiği veya bir konunun anlaşılmasını nasıl derinleştirdiğini pekiştirin.

3. İşbirliğine Dayalı Görevler: (40 dakika)

- Açıkça işbirliği ve kaynak paylaşımı gerektiren **ödevler tasarlayın**, örneğin:
 - **Grup araştırma projeleri:** Ekipler karmaşık bir sorunu veya konuyu ele almak için bir araya gelir ve kaynakları paylaşır.
 - **Bilgi değişim forumları:** Öğrenciler bir konu hakkında seçilmiş kaynaklar veya içgörüler yayınlar, ardından akran tartışmaları yaparlar.
 - **İşbirliğine dayalı içerik oluşturma:** Gruplar, bir araya getirilen bilgilere dayanarak sunumlar, infografikler veya raporlar geliştirir.
- Tüm ekip üyelerinin göreve eşit şekilde katkıda bulunmasını sağlamak için yapılandırılmış roller (örn. **araştırmacı, editör, sunum yapan kişi**) kullanın.
- Nihai ürün kadar işbirliği sürecinin de değerini vurgulayan geri bildirimler sağlayın.

Eğitim Materyalleri/Çalışma Kağıtları:

Kaynak Deposu için:

- Merkezi platform (ör. Google Drive, OneDrive, LMS).
- Düzenlenmiş klasörler (ör. Makaleler, Araçlar, Notlar).
- Katkı yönergeleri (atıf kuralları, dosya adlandırma).
- Erişim izinleri ve etkinlik takibi.

Tanınma için:

- Rozetler veya sertifikalar için şablonlar (örneğin, En Çok Katkıda Bulunan).
- Canlı takdirler için slaytlar.
- Akran ve eğitimci takdiri için geri bildirim formları.
- **İşbirliğine Dayalı Görevler İçin:**
 - Rol tanımlarıyla birlikte ödev yönergeleri.

- Sunumlar, araştırma günlükleri ve infografikler için şablonlar.
- İşbirliği araçları (Miro, Padlet, Google Docs).
- Değerlendirme için dereceli puanlama anahtarları.
- **Opsiyonel:**
 - Platform kullanımı hakkında eğitici videolar.
 - İlerleme izleyici (Trello, paylaşılan elektronik tablo).

Kolaylaştırıcı İpuçları

- **Kapsayıcılığı Teşvik Edin:** Tartışmalar ve etkinlikler sırasında tüm öğrencilerin hoş karşılandıklarını ve değerli olduklarını hissetmelerini sağlayın.
- **Katılımı Teşvik Edin:** Ara oturumlarda veya forumlarda görüşlerini paylaşmalarını isteyerek daha sessiz öğrencileri aktif olarak dahil edin.
- **Açık Talimatlar Verin:** Öğrencilerin ortak havuza nasıl katkıda bulunacaklarını ve etkili bir şekilde nasıl işbirliği yapacaklarını anladıklarından emin olun.
- **İlerlemeyi İzleyin:** Aktif katılımı ve uygun katkıları sağlamak için depoyu ve forumları düzenli olarak kontrol edin.
- **Katkıları Kutlayın:** Öğrencileri motive etmek için “En Çok Katkıda Bulunan” spotları gibi tanıma stratejileri kullanın.
- **Geri Bildirim Sunun:** Ekip çalışmasının değerini pekiştirmek için hem işbirliği sürecine hem de sonuçların kalitesine odaklanın.

Etkinlik Örnekleri

1. Etkinlik: Bilgi Avı

- Öğrencileri küçük gruplara ayırın ve onlara birlikte araştırmaları için konular verin.
- Gruplar bulgularını sunar ve kaynakları ortak havuza yükleyerek kurs materyallerini zenginleştirir.



2. Etkinlik: Akran Öğretimi

- Öğrencileri eşleştirin ve sırayla bir kavramı öğretmelerini veya katkıda bulundukları bir kaynağı açıklamalarını sağlayın.
- Akranların öğrendikleri hakkında yapıcı yorumlar ve düşünceler sunabilecekleri bir **geri bildirim döngüsünü** kolaylaştırın.



Modülün Değerlendirilmesi:

1. Bu kursta kendinizi akranlarınızla bağlantılı hissediyor musunuz?
 - Evet
 - Hayır
2. Etkinlikler topluluk duygusunu etkili bir şekilde teşvik etti mi?
 - Çok Etkili
 - Biraz Etkili
 - Etkili Değil
3. Grup içinde kaynak paylaşımı konusunda rahat mısınız?
 - Çok Rahat
 - Biraz Rahat
 - Rahat Değil
4. Bu çevrimiçi kursta topluluk tarafından desteklendiğinizi hissediyor musunuz?
 - Evet
 - Hayır
5. Çevrimiçi öğrenme topluluğu içinde tanımlanmış bir rolünüz olduğunu hissediyor musunuz?
 - Evet
 - Hayır

Öğrencileri güvende tutmak:



- Erişilebilirlik ihtiyaçlarından bağımsız olarak tüm öğrencilerin etkinliklere erişebilmesini ve katılablmesini sağlayın.
- Sanal alanların gezinmesi kolay ve herkes için erişilebilir olduğunu doğrulayın.
- Tüm öğrencileri eşit şekilde ağırlamak için yeterli kaynak sağlayın.

Kaynakça:

Bielaczyc, K., & Collins, A. (1999). Learning communities in classrooms: a reconceptualization of educational practice. In C. M. Reigeluth (Ed.), *Instructional design theories and models: a new paradigm of instructional theory*, Vol. II. Mahwah NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Palincsar, A. S., & Herrenkohl, L. R. (2002). Designing Collaborative Learning Contexts. *Theory Into Practice*, 41(1), 26–32. https://doi.org/10.1207/s15430421tip4101_5

Rovai, A. (2002). Building sense of community at a distance. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, [S.l.], v. 3, n. 1, Apr. 2002.

Tajfel, H., & Turner, J. C. (1979). An integrative theory of inter-group conflict. In W. G. Austin & S. Worchel (Eds.), *The social psychology of inter-group relations* (pp. 33–47). Monterey, CA: Brooks/Cole.

3. Modül Eğitcinin Katılımı

Eğitmenin katılımı veya eğitmenin varlığı, çevrimiçi kursların başarısında kritik bir faktördür. Bu boyut, katılımı sürdürmek ve olumlu öğrenme çıktıları sağlamak için gerekli olan, eğitmenin öğrencilere rehberlik etme, destekleme ve geri bildirim sağlamadaki aktif rolünü vurgulamaktadır. Öğretmenler, ilgili örnekler ve anında geri bildirim sağlayarak ve görünür bir öğretmen varlığını sürdürerek öğrenme deneyimini ve sonuçlarını önemli ölçüde geliştirebilir. Bu modülde, eğitmen katılımının bu kilit yönleri ayrı ayrı ele alınacaktır:

- **Örnekler Sunmak**

Örnekler, teorik kavramların bağlamsallaştırılmasına yardımcı olarak onları daha erişilebilir ve anlaşılması daha kolay hale getirir. Öğretmenler teorik içeriği pratik, gerçek dünya senaryolarıyla ilişkilendirerek öğrencilerin soyut kavramlar ve bunların uygulamaları arasında köprü kurmalarına yardımcı olabilirler. Bu yaklaşım sadece bilgi aktarımına yardımcı olmakla kalmaz, aynı zamanda daha derin öğrenmeyi de teşvik eder.

- **Anında Geri Bildirim Verme**

Anında geri bildirim, öğrenme ve performansı artırmaya yönelik en güçlü araçlardan biridir. Öğrenenlerin hedeflerine göre mevcut performans düzeylerini anlamaları için bir mekanizma görevi görür ve gelişmek için gerekli ayarlamaları yapmalarını sağlar (Hattie ve Timperley (2007)). Geri bildirim zamanında yapılması, öğrencilerin yanlış anlamaları hızla düzeltebilmelerini ve doğru bilgiyi pekiştirebilmelerini sağlar; bu da çevrimiçi bir öğrenme ortamında ilerlemeyi sürdürmek için kritik öneme sahiptir.

- **Öğretmen Varlığı ve Katılımı**

Öğretmenin fiziksel varlığı ya da eğitmenin, öğretmenin veya yönlendiricinin çevrimiçi öğrenme ortamına görünür ve aktif katılımı, bir yapı ve destek duygusu yaratmak için çok önemlidir. Öğretmenin varlığı yalnızca içerik sunmayı ve geri bildirim sağlamayı değil, aynı zamanda tartışmalar, etkinlikler ve kişiselleştirilmiş destek yoluyla öğrencilerle aktif olarak etkileşim kurmayı da içerir.

Öte yandan, öğretmenler kursa aktif olarak dahil olduklarında, öğrenciler kendilerini daha fazla desteklenmiş hisseder ve tartışmalara katılma, soru sorma ve gerektiğinde yardım isteme olasılıkları daha yüksektir. Bu katılım, motivasyonu sürdürmek ve çevrimiçi bir ortamda başarılı öğrenme çıktıları sağlamak için gereklidir.

Bu nedenle, eğitmenin katılımı, öğrencilere kurs içeriği boyunca rehberlik etmek ve katılımlarını ve yolda kalmalarını sağlamak için çok önemlidir.



Genel hedef: Öğretmenin, öğrenme deneyimlerini ve çıktılarını geliştirmek için öğrencilere rehberlik etme, destekleme ve geri bildirim sağlamadaki aktif rolünü geliştirmek.

Amaçlar:

1. **Soyut kavramlar ve bunların uygulamaları arasındaki boşluğu doldurmak için** çevrimiçi öğrenmede örnek kullanmanın uygunluğunu anlamak.
2. Farklı disiplinlerde örnek tabanlı öğrenmeyi kolaylaştıran stratejiler olarak örnekler sunmak için **farklı disiplinlerle ilişkili olası örnekleri belirlemek**. Eş zamanlı çevrimiçi sınıflar sırasında aktif varlık ve öğretmen katılımı.
3. Öğrenci motivasyonunu, öğrenmesini ve performansını artırmak için **yeterli geri bildirim sağlama ihtiyacını vurgulamak**.
4. **Etkili geribildirim özelliklerini öğrenmek**.
5. **Etkili geribildirimi geliştirmeye yönelik faaliyetler sunmak**.
6. **Öğretmenin aktif varlığının uygunluğunu anlamak:** Etkileşimli, motive edici ve etkili bir sanal ortamın teşvik edilmesinde öğretmen katılımı ve bağlılığının temel rolü konusunda farkındalık yaratmak.
7. **Etkili araç ve uygulamaları belirlemek:** Eş zamanlı çevrimiçi dersler sırasında aktif varlığı ve öğretmen katılımını kolaylaştıran dijital araçlar ve pedagojik stratejiler sunmak.
8. **Öğrencilerle iletişim ve bağlantı becerilerini geliştirmek:** Anlamlı etkileşimi mümkün kılan, aktif katılımı ve sanal sınıfta topluluk duygusunu teşvik eden teknikleri geliştirmek.

Yöntemler: Bu modülde, bağlılığı sürdürmek ve olumlu öğrenme sonuçları sağlamak için en önemli hususların üç bölüm boyunca (örnekler sunma, anında geri bildirim verme ve öğretmenin varlığı ve katılımı) açıklanacağı kısa bir teorik sunum yapılacaktır. Ayrıca, çevrimiçi aktif olarak katılan bir öğretmenin niteliklerini geliştirmek için faaliyetler planlanacaktır.

Süre: Bu modül, yaklaşık 4 saat süren bir oturumda, eğitmen katılımını anlamaya ve teşvik etmeye odaklanan çeşitli etkinliklere bölünerek tamamlanmalıdır.

I. Bölüm: Örneklerin Sunulması (1 saat 15')

1. Giriş

Örneklerin dahil edilmesi, çalışma belleğinin sınırlamalarını etkili bir şekilde ele alır ve şema oluşumunu kolaylaştırarak soyut bilgiyi daha somut ve içselleştirilmesi daha kolay hale getirir.

Örnek Temelli Öğrenme (ÖTÖ), öğrenmenin belirli örneklerle veya olaylara maruz kalma ve bunların analizi yoluyla gerçekleştiği pedagojik bir yaklaşımdır. Bilişsel ve yapılandırmacı öğrenme teorilerine dayanır ve soyut kavramlar için gerçek dünya uygulamalarının önemini vurgular (Renkl, 2014).

Somut olarak, öğretmenler tarafından ilgili örneklerin sağlanması, öğrencilerin bilişsel yük en aza indirildiğinde bilgiyi daha etkili bir şekilde işleyebileceklerini ve akılda tutabileceklerini öne süren Bilişsel Yük Teorisine (Sweller, 1988) dayanmaktadır. Örnekler, teorik kavramların bağlamsallaştırılmasına yardımcı olarak onları daha erişilebilir ve anlaşılması daha kolay hale getirir.



2. Teorik Çerçeve

Clark ve Mayer (2011) tarafından yapılan araştırma, öğretim materyallerinde örneklerin kullanılmasının anlama ve akılda tutmayı artırabileceğini göstermektedir. Öğretmenler teorik içeriği pratik, gerçek dünya senaryolarıyla ilişkilendirerek öğrencilerin soyut kavramlar ve bunların uygulamaları arasında köprü kurmalarına yardımcı olabilirler. Bu yaklaşım sadece bilgi aktarımına yardımcı olmakla kalmaz, aynı zamanda daha derin öğrenmeyi de teşvik eder.

Sweller, J.'ye (2010) göre örnekler öğrenmeyi bağlamsallaştırarak (örnekler teorik kavramları tanıdık, gerçek dünya durumlarına bağlayarak öğrencilerin pratik uygulamaları görmelerini sağlar), basitleştirerek (karmaşık fikirleri daha küçük, daha sindirilebilir bileşenlere ayırır, akılda tutmaya yardımcı olur (kavramları somut örneklerle ilişkilendirmek, soyut bilgileri tanınabilir kalıplara bağlayarak hafızayı güçlendirir) ve öğrencileri ilkeleri farklı bağlamlarda uygulamaya teşvik ederek destekler.

3. Bölüm Amaçları

1. Soyut kavramlar ve bunların uygulamaları arasındaki boşluğu doldurmak için **çevrimiçi öğrenmede örnek kullanmanın uygunluğunu anlamak**
2. **Farklı disiplinlerde örnek tabanlı öğrenmeyi kolaylaştıran yöntemler olarak örnekler sunmak** için farklı disiplinlerle ilişkili olası örnekleri belirlemek. Eş zamanlı çevrimiçi sınıflarda aktif mevcudiyet ve öğretmen katılımı.

4. Etkinlikler

Daha sonra, öğretmenlerin uygulamalarında örnek tabanlı öğrenmeyi geliştirmeleri ve uygulamaları için bir araç olarak hizmet edecek iki etkinlik açıklanacaktır.

1. Etkinlik: Farklı konular için örnek tabanlı öğrenme örnekleri

Amaç: Örneklerin farklı disiplinler için nasıl detaylandırılabilceği ve çevrimiçi öğretimde nasıl tanıtılabileceği konusunda örnekler sunmak.

Uygulama Talimatları

- **Etkinliğin Adı:** 'E-öğrenim sınıfınızda bir örnek sunun'.
- **Süre:** 20-30 Dakika.
- **Platform:** Küçük gruplar için ara odalar seçeneğiyle birlikte video konferans (Zoom, Microsoft Teams veya benzeri).

Öğretme Adımları

1. Adım: Tanımlanacak soyut kavramı belirleyin (5 dakika)

Öğrettiğiniz konudan, öğrenciler için geliştirmek istediğiniz soyut kavramı seçin; bu kavram mümkün olduğunca gerçek yaşam durumlarıyla ilişkilidir ve öğrencilerin daha iyi anlamalarına yardımcı olabilir.

2. Adım: Açıklamak için bir örnek kullanın (15-20 dakika)

Öğrenilecek kavramla uyumlu pratik bir örnek oluşturun. Konuya bağlı olarak kullanılabilecek bazı örnekler şunlardır:

Fizik

- Soyut Kavram: Newton'un Hareket Yasaları.

Pratik Örnek: Newton'un Üçüncü Yasasının (“Her etki için eşit ve zıt bir tepki vardır”) bir roketin yakıtı aşağı doğru boşaltarak nasıl fırlatıldığını göstererek açıklanması.

- Soyut Kavram: Maddenin Halleri.

Örnek: Suyun kaynadığı ve donduğu bir videonun paylaşılması, öğrencilerin sanal laboratuvar deneyleri yoluyla hal değişimlerini analiz etmeye teşvik edilmesi.

Ekonomik

- Soyut Kavram: Enflasyon.

Örnek: Ekran paylaşımı yoluyla paylaşılan bir grafik veya çizelge ile desteklenen sanal bir tartışma sırasında ortak ürünlerin (örn. kahve, benzin) fiyatlarındaki artışı tartışmak.

- Soyut Kavram: Fırsat Maliyeti.

Pratik Örnek: Tam zamanlı çalışmaya karşı üniversiteye gitme kararının açıklanması, kazanılanların (eğitim ve uzun vadeli kazanç potansiyeli) ve kaybedilenlerin (anlık gelir) vurgulanması.

Biyolojik

- Soyut Kavram: Enzim Fonksiyonu.

Pratik Örnek: Enzimlerin, bir reaksiyonun kilidini açmak için belirli bir anahtarın (substrat) bir kilide (enzim) oturduğu bir “kilit ve anahtar” mekanizmasıyla karşılaştırılması.

Coğrafya

- Soyut Kavram: İklim Bölgeleri.

Pratik Örnek: Tropikal iklim bölgesinin Amazon Yağmur Ormanları ve yüksek biyoçeşitliliği gibi gerçek dünya örnekleriyle ilişkilendirilmesi.

Matematik

- Soyut Kavram: Olasılık.

Pratik Örnek: Yazı tura atma olasılığının açıklanması veya geçmiş verilere dayanarak hava durumu modellerinin tahmin edilmesi.

- Soyut Kavram: Doğrusal denklemler.

Örnek: Aylık spor salonu üyeliğinin maliyetini hesaplamak için çevrimiçi bir simülasyon kullanmak; burada $y=mx+by = mx + by=mx+b$ denklemi aylık ücret artı bir kerelik kayıt maliyetini temsil eder.

Psikoloji

- Soyut Kavram: Pavlov'un Klasik Koşullanması.

Pratik Örnek: Bir köpeğin zil sesini beslenmeyle ilişkilendirmeyi öğrenmesi gibi, kavramın gerçek dünya senaryolarıyla ilişkilendirilmesi.

Tarih

- Soyut Kavram: Sanayi Devriminin Toplum Üzerindeki Etkisi.

Pratik Örnek: Sanayi Devrimi sırasında seri üretimin fabrika kentlerinin yükselişine ve işgücü uygulamalarındaki değişikliklere nasıl yol açtığına tartışılması.

- Soyut Kavram: Devrimler kavramı.

Örnek: Öğrencilerin bir devrimdeki kilit figürlerin rollerini üstlendiği ve hedeflerini tartışma odaları aracılığıyla tartıştığı sanal bir rol yapma etkinliğine ev sahipliği yapmak.

Bilgisayar Bilimi

- Soyut Kavram: Veri Yapıları.

Pratik Örnek: Hiyerarşik dosya sistemlerini veya ağaç veri yapılarını açıklamak için dosya dolabı benzetmesini kullanma.

- Soyut Kavram: Kodda hata ayıklama.

Örnek: Öğrencilere Replit veya Google Colab gibi paylaşılan bir kodlama ortamı sağlayarak basit bir programdaki hatayı işbirliği içinde gidermelerini sağlamak.

Dil Öğrenimi

- Soyut Kavram: Bağlam içinde kelime bilgisi.

Örnek: Yeni kelimelerin kullanımını vurgulamak için çevrimiçi haber makaleleri veya videoların kullanılması ve ardından etkileşimli sınavlar.

Sanat

- Soyut Kavram: Renk teorisi.

Example: Using a digital drawing tool (e.g., Canva or Photoshop) to demonstrate how complementary colours create visual balance, encouraging students to create their own designs.

İş Çalışmaları

- Özet Kavram: Pazarlama stratejileri.

Örnek: Öğrencilerin Prezi veya Canva gibi multimedya araçlarını kullanarak popüler bir markanın çevrimiçi reklam stratejilerini analiz etmeleri ve sunmaları için görevlendirilmesi.

Sağlık ve Beden Eğitimi

- Özet Konsept: Düzenli egzersizin faydaları.

Örnek: Evde egzersiz rutinlerinin videolarını paylaşmak ve öğrencilerin bir uygulama veya elektronik tablo kullanarak bir hafta boyunca ilerlemelerini takip etmelerini sağlamak.

Çevre Bilimi

- Soyut Kavram: Karbon ayak izi.

Örnek: Kendi karbon ayak izlerini hesaplamak için çevrimiçi bir hesap makinesi kullanmak ve işbirliğine dayalı bir oturum sırasında bunu azaltmak için uygulanabilir adımlar üzerinde beyin fırtınası yapmak.

Beklenen sonuçlar: Öğrenciler soyut kavramları daha iyi anlarlar ve kavramla tekrar karşılaştıklarında bu örnek referansa geri dönerek öğrenmeyi içselleştirebilirler.



2. Etkinlik: Grup Etkinliği: E-Öğrenme için Etkili Örnekler Tasarlama

Amaç: Katılımcılar, bir e-öğrenme bağlamında öğrenci katılımını ve anlayışını geliştiren örnekleri işbirliği içinde oluşturacaklardır. Ayrıca örneklerin etkinliğini bilişsel yük, alaka düzeyi ve öğrenme çıktılarıyla uyumuna göre değerlendireceklerdir.

Uygulama için talimatlar

- **Etkinliğin adı:** 'E-öğrenme için Etkili Örnekler Tasarlama'.
- **Süre:** 60 dakika.
- **Platform:** Küçük gruplar için ara odalar seçeneğiyle birlikte video konferans (Zoom, Microsoft Teams veya benzeri).
- **Opsiyonel Dijital Araçlar:**
 - **Padlet veya Jamboard:** Gerçek zamanlı beyin fırtınası ve örnek paylaşımı için.
 - **Mentimetre veya Her Yerde Anket:** Yeniden tasarlanan örnekler hakkında hızlı geri bildirim için.
 - **H5P veya Canva:** İnteraktif veya görsel olarak ilgi çekici örnekler oluşturmak.
 - Konuya göre hazırlanmış örnekler:

Öğretme Adımları

1. Adım: Hazırlık (10 dakika)

1. **Gruplara ayırın:**
 - Katılımcıları küçük gruplar halinde organize edin (4-6 üye).
 - Her gruba belirli bir konu alanı atayın (örneğin, matematik, fen, dil öğrenimi veya mesleki eğitim).
2. **Etkili Örneklerle Giriş:**
 - **Bilişsel Yük Teorisi** (kavramları sindirilebilir örneklerle ayırarak yükü azaltmak) ve **Yapılandırmacı Öğrenme** ilkelerine atıfta bulunarak örneklerin öğrenmedeki rolünü kısaca tartışın.

2. Adım: Beyin Fırtınası (20 dakika)

1. **Kötü Örnekleri Analiz Edin:**
 - Her grup kendi konusuyla ilgili kötü tasarlanmış bir örnek alır (örneğin, aşırı karmaşık, ilgisiz veya çok soyut).
 - Görev: Örneği etkisiz kılan şeyin ne olduğunu belirleyin.
2. **Yeni Örnekler Tasarlayın:**
 - Gruplar örnekleri şu şekilde yeniden tasarlar:
 - Karmaşık kavramları basitleştirin (bilişsel yük ilkeleriyle uyumlu).
 - Gerçek hayattaki bağlamlarla veya öğrencilerin deneyimleriyle bağlantı kurun.
 - Belirli öğrenme hedefleriyle uyumlu hale getirin.

3. Adım: Paylaşın ve Tartışın (15 dakika)

1. **Sunum:**
 - Her grup yeniden tasarladığı örneği sunar ve seçimlerini açıklar.
 - Görsellerin veya multimedya araçlarının kullanımını teşvik edin (örn. infografikler, slaytlar).
2. **Geri Bildirim:**



- Diğer gruplar açıklık, katılım ve uygunluk konusunda yapıcı geri bildirim sağlar.
- Değerlendirme için bir dereceli puanlama anahtarı kullanın (örn. hedeflerle uyum, bilişsel basitlik, etkileşimlilik).

4. Adım: Düşünme ve Uygulama (15 dakika)

1. Tüm Grup Tartışması:

- Bu örneklerin gerçek dünyadaki e-öğrenme platformlarında nasıl uygulanabileceğini tartışmak (örneğin, öğrenme yönetim sistemleri veya etkileşimli simülasyonlar kullanarak).
- Örnekleri etkili bir şekilde entegre etmek için anketler, sınavlar veya videolar gibi araçları vurgulayın

2. Anahtar Çıkarımlar:

- Örnekleri bağlama özgü tutmak ve öğrenen etkileşimini teşvik etmek gibi örnek kullanımına yönelik en iyi uygulamaları özetleyin.

Beklenen sonuçlar: Bu etkinlik, e-öğrenme bağlamlarında gerçek dünyadaki öğretim tasarımı zorluklarını yansıtarak işbirliğini, kritik düşünmeyi ve pratik uygulamayı vurgular. Bu etkinlikten elde edilecek sonuç, karmaşık kavramları basitleştirebilen ve gerçek hayattaki öğrenci deneyimleriyle bağlantı kurabilen, kendi kendini açıklayan net ve zengin örneklerin elde edilmesidir.

II. Bölüm: HIZLI GERİ BİLDİRİM VERME (1s 15')

1. Giriş

2. Teorik Çerçeve

Anında geri bildirim, öğrenme ve performansı artırmaya yönelik en güçlü araçlardan biridir. Hattie ve Timperley'e (2007) göre geribildirim, öğrencilerin hedeflerine göre mevcut performans düzeylerini anlamaları için bir mekanizma görevi görür ve gelişmek için gerekli ayarlamaları yapmalarını sağlar.

Araştırmalar, çevrimiçi kurslarda anında geri bildirimin daha yüksek düzeyde öğrenci memnuniyeti, gelişmiş akademik performans ve artan motivasyona yol açtığını göstermiştir (Gikandi, Morrow ve Davis, 2011). Geri bildirimin zamanında yapılması, öğrencilerin yanlış anlamalarını hızlı bir şekilde düzeltebilmelerini ve doğru bilgiyi pekiştirebilmelerini sağlar; bu da çevrimiçi öğrenme ortamında ilerlemeyi sürdürmek için kritik öneme sahiptir.

a. Geri bildirim özellikleri

Bu **geri bildirim** aşağıdaki **özelliklere** sahiptir:

- a) Etkinlikte belirlenen hedeflerden başlamalıdır
- b) Söz konusu hedeflere ulaşma düzeyini belirtmelidir
- c) İyileştirmeye izin veren ve hedeflere ulaşmaya devam etmek için bir teşvik sağlayan bir yardım olduğunu kanıtlamalıdır.

Geri bildirim yoluyla, faaliyeti gerçekleştiren kişi (öğrenci) ile geri bildirim sağlayan kişi (öğretmen veya başka bir meslektaş) arasında bir diyalog kurulur (her iki anlamda da anlaşılır). Bu diyalog birkaç aşamadan oluşur:

1. Geri bildirim verin ve alın
2. Alınan yorumları anlayın ve iyileştirme eylemlerini planlayın.
3. Tasarlanan eylemleri uygulayın.

Hattie ve Timperley (2007) modeline göre bu durum üç soruda özetlenmektedir:

- *Hedef nedir?*
- *Ne kadar ilerleme kaydedildi?*
- *Bir sonraki adım nedir?*

Feed2Learn araştırma grubu, geri bildirim ve çevrimiçi eğitimle ilgili olarak dikkate alınması gereken hususları vurgulamaktadır:

- Öğrenmeyi kolaylaştıran geri bildirim, soruların yanı sıra iyileştirilmesi gereken yönler ve/veya faaliyetin gözden geçirilmesi ve bunların nasıl geliştirileceği üzerine düşünmenizi sağlayan **önerilerin bir kombinasyonundan** oluşmalıdır.
- Geri bildirim vermek için kullanılan kanalın türü (sesli, görüntülü veya yazılı) öğrenme sonuçları (notlar) veya öğrenci memnuniyeti üzerinde önemli bir etkiye sahip değildir. Öte yandan, öğrenciler video yoluyla geri bildirimden öğretmen ve öğrenciler arasında daha fazla yakınlık oluşturduğunu ve diyaloga olanak sağladığını düşünmektedir.
- - Diyalojik bir geri bildirim çerçevesi oluşturmak için, öğrencilere alınan geri bildirimden sonra çalışmayı yeniden gönderme (**yeniden gönderme**) veya akran geri bildirimini teşvik etme imkanı vermek önemlidir.
- Öğrenciler aldıkları geribildirimlerle aktif rol almaları konusunda bilinçlendirilmeli ve aldıkları geribildirimlerle neyi nasıl yapacakları öğretilmelidir (**geribildirim okuryazarlığı**).

b. Etkili geri bildirim için temel hususlar

Akılda tutulması gereken bir diğer husus da, uygun teknikler kullanılmadığında öğrencilerin geri bildirimi olumsuz yorumlayabileceği ve dersin sonunda hayal kırıklığına uğrayabileceğidir. Öğrenci performansını artıran olumlu bir diyalog oluşturmak için, öğretmenin geri bildirim sürecini pedagojik rutinine dahil etmesine yardımcı olacak pratik araçlar vardır.

Etkili geri bildirim için dikkate alınması gereken bazı temel hususlar şunlardır:

- **Olumlu yönleri vurgulayın:** Bu tutumu pekiştirmek için geri bildirim öğrencinin neyi iyi yaptığına odaklanması önemlidir. Hatalar nazikçe ve kademeli olarak belirtilmelidir, böylece öğrenci kendini geliştirebileceğine inanır.



- **Geri bildirimin uygunluğu:** Geri bildirim, değerlendirme sonrası gibi uygun bir zamanda verilmelidir, böylece öğrenci düzeltmeleri performansı ve elde ettiği sonuçlarla ilişkilendirebilir.
- **Bireysel ihtiyaçları göz önünde bulundurun:** Her öğrenci farklıdır, bu nedenle geri bildirimin etkili olabilmesi için her birinin özelliklerine ve kişiliğine göre ayarlanması gerekir.
- **Yönlendirici sorular kullanmak:** Öğrenciler genellikle ilerlemelerinin nasıl gittiğini bilmek isterler. Anahtar sorular, öğrencinin akranlarına kıyasla nasıl performans gösterdiğini ve nasıl gelişebileceğini göz önünde bulundurarak geri bildirim odaklanmaya yardımcı olabilir.
- **Özel ders:** Her öğrenciyle yapılan 10 dakikalık görüşmeler, kişiselleştirilmiş ilgi sağlamak için mükemmel bir fırsat sunar. Bu, öğrencilerin ilerlemelerini izlemelerine ve performanslarına aktif bir ilgi duymalarına olanak tanır.
- **Belirli becerilere odaklanın:** Geri bildirim oturumları, netlik sağlamayan genel yorumlardan kaçınarak, geliştirilmesi gereken belirli alanlara odaklanmalıdır.
- **Toplantıların planlanması:** Geri bildirim toplantılarını önceden planlamak faydalıdır, böylece öğrenciler soru hazırlayabilir ve zamanı daha iyi kullanabilirler.
- **İlerleme defteri:** Öğrencilerin ilerlemelerinin kaydedildiği, performansları, şüpheleri, güçlü yönleri ve gelişim alanları hakkında haftalık yorumların yer aldığı bir defter, ilerlemeyi izlemek için etkili bir araçtır.
- **Not alın:** Öğrenciler geri bildirimin kilit noktalarını not almalı, böylece ilerlemelerini takip edebilmeli ve gözden geçirmeleri gereken hususları daha derinlemesine inceleyebilmelidirler.
- **Beden dili:** Olumsuz beden dili öğrencide kafa karışıklığı ve hayal kırıklığı yaratabileceğinden, öğretmenin jest ve mimiklerini kontrol etmesi çok önemlidir.
- **Küçük başarıları takdir edin:** Öğrencilerin dakiklik veya belirli yönlerdeki gelişme gibi küçük çabalarına ve ilerlemelerine değer vermek önemlidir.
- **Gerçek takdir:** Övgü, konunun kolay olarak yanlış yorumlanmasını veya çabaların en aza indirilmesini önlemek için gerçek olmalı ve öğrencinin gerçek performansına dayanmalıdır.



- **Akran Geri Bildirimi:** Öğrencilere karşılıklı geri bildirim sağlamayı öğretmek çok faydalı olabilir. Yapıcı geri bildirim odaklanmalı ve kişisel yargılardan kaçınmalıdır.
- **İkinci görüşler:** Diğer öğretmenler veya müdürler gibi diğer yetişkinlere danışmak, öğrencinin performansı hakkında objektiflik ve yeni bakış açıları sağlayabilir.
- **Öğrenci Geri Bildirimi:** Öğrencilerin öğrenme süreçlerine aktif olarak katılmaları, onlara ilerlemeleri ve öğretmenin kendilerini geliştirmelerine nasıl yardımcı olabileceği konusunda görüşlerini ifade etme fırsatı verilmesi önemlidir.

Bu kapsamlı yaklaşım, geri bildirim öğrencilerin gelişimi için olumlu ve yapıcı bir araç olduğu bir öğrenme ortamı yaratmayı amaçlamaktadır.

3. Bölüm amaçları

1. **Öğrenci motivasyonunu, öğrenmesini ve performansını artırmak için yeterli geri bildirim** sağlama ihtiyacını vurgulamak.
2. **Etkili geribildirim özelliklerini** öğrenmek.
3. Etkili geribildirimi geliştirmeye yönelik faaliyetler sunmak

4. Etkinlikler

İsim: Yapıcı geri bildirim tasarlama

Amaç: Öğrencilere CBS tabanlı harita analizleri hakkında yapıcı geri bildirim alma ve eleştirel değerlendirme becerilerini geliştirme fırsatı sağlamak.

Süre: 45'

Platform: Küçük gruplar için ara odalar seçeneğiyle birlikte video konferans (Zoom, Microsoft Teams veya benzeri).

- **Opsiyonel Dijital Araçlar:**
 - **Padlet veya Jamboard:** Gerçek zamanlı beyin fırtınası için
 - **Kahoot:** Hızlı geri bildirim için.

Gerekli malzemeler:

- Geri Bildirim Formu (ekranda görüntülenebilir).
- Cevapları görsel bir şekilde vermek ve paylaşmak için araçlar (örn. Padlet veya işbirliğine dayalı bir belge veya Kahoot aracılığıyla oynanan).

Öğretme adımları:

1. Adım. Taslak Çalışmanın Sunulması



- Her öğrenci belirli bir konuda CBS tabanlı bir harita analizi oluşturur (örneğin, “Seçilen Bir Bölgedeki Arazi Kullanım Değişiklikleri” veya “Uzaktan Algılama Verileri Kullanılarak Optimal Ürün Dağıtımı”).
- Öğrenciler taslak haritalarını ve metodolojilerini, veri kaynaklarını ve temel bulgularını özetleyen kısa bir açıklayıcı rapor sunarlar.

2. Adım Akran Değerlendirmesi Ödevi

- Öğrenciler rastgele eşleştirilir veya üç kişilik ekipler halinde gruplandırılır.
- Her öğrenci, eğitimci tarafından sağlanan yapılandırılmış bir geri bildirim formunu kullanarak bir akranının çalışmasını gözden geçirir.

3. Adım. Yapılandırılmış Geri Bildirim Formu

Form aşağıdaki istemleri içermektedir:

- Güçlü yönler: Harita ve analizdeki bir veya iki güçlü noktayı belirleyin.
Örnek: “Harita görsel olarak nettir ve renk kodlamasının kullanımı arazi kullanım kategorilerini etkili bir şekilde ayırt etmektedir.”
- İyileştirme Alanları: Analizi iyileştirmek için spesifik bir değişiklik önerin.
Örnek: “Verilerin daha kolay yorumlanmasına yardımcı olmak için haritaya bir açıklama eklemeyi düşünün.”
- Sorular: Daha derin düşünmeyi teşvik etmek için bir soru sorun.
Örnek: “Arazi uygunluğu eşiklerini belirlemek için hangi kriterleri kullandınız?”

4. Adım. Geri Bildirim Yansıtma ve Revizyon

Geri bildirim aldıktan sonra, öğrenciler aldıkları girdiye odaklanarak kısa bir değerlendirme yazarlar:

- Geri bildirimin çalışmalarını anlamalarını nasıl etkilediği.
- Nihai sunumlarında yapacakları spesifik değişiklikler.

5. Adım. Nihai Çalışmanın Teslimi

Öğrenciler revize edilmiş haritalarını ve raporlarını, uygun olan yerlerde geri bildirimleri de ekleyerek teslim ederler.

6. Adım. Eğitimci Takibi

Eğitimci hem akran geribildirimini hem de nihai sunumları gözden geçirerek ek yorumlar yapar ve iyileştirmelere ve geribildirime bağlılığa göre not verir.

III. Bölüm: ÖĞRETMEN VARLIĞI VE KATILIMI (1s 15m)

1. Giriş

Çevrimiçi öğretim, özellikle anlamlı öğrenmeyi ve öğrencilerle bağlantıyı teşvik eden aktif bir mevcudiyet geliştirme konusunda öğretmenler için benzersiz zorluklar ortaya çıkarmaktadır. Bu teorik çerçeve, bu mevcudiyetin önemini, ortaya çıkan engelleri, bunların üstesinden gelmek için stratejileri ve öğretmen katılımının eğitim deneyimi üzerindeki etkisini ele almaktadır.

2. Teorik çerçeve

Çevrimiçi eğitim, öğretme ve öğrenme dinamiklerini dönüştürerek öğretmenlerin sanal ortamlarda daha aktif ve katılımcı bir rol oynamasını gerektirmiştir. Araştırmalar, güçlü bir öğretmen varlığının öğrenci katılımı ve memnuniyeti ile olumlu yönde ilişkili olduğunu göstermektedir (Richardson & Swan, 2003). Aktif öğretmen varlığı sadece etkileşimi teşvik etmekle kalmaz, aynı zamanda motivasyonu, anlamlı öğrenmeyi ve katılımcılar arasında bir topluluk duygusunu da kolaylaştırır

2.1. Aktif Öğretmen Varlığının Önemi

Aktif mevcudiyet, öğretmenin sanal ortamlarda eğitim deneyimleri tasarlama, kolaylaştırma ve yönetme becerisi olarak anlaşılmaktadır. *Sorgulama Topluluğu* modeline göre (Garrison, Anderson ve Archer, 2000), öğrenen mevcudiyet, bilişsel ve sosyal mevcudiyet ile birlikte etkili öğrenme için üç temel unsurdan biridir:

- **Öğretme varlığı:** Öğrencilerin rehberlik ve destek almasını sağlayarak öğrenmenin planlanması ve kolaylaştırılmasını içerir.
- **Sosyal mevcudiyet:** Bu, katılımcıların kendilerini gerçek insanlar olarak yansıtabilme, güven ve bağlantı ortamı yaratabilme becerilerini ifade eder.
- **Bilişsel mevcudiyet:** Bu, öğrencilerin diyalog ve eleştirel yansıtma yoluyla bilgiyi yapılandırma ve doğrulama becerisidir.
- Öğretmenin varlığı diğer iki boyutu güçlendirerek öğrencilerin desteklendiklerini ve motive olduklarını hissettikleri bir ekosistem yaratır. Richardson ve Swan (2003) öğretmenin varlığını daha fazla algılayan öğrencilerin kurstan daha fazla memnuniyet duyduklarını ve daha etkili öğrendiklerini doğrulamaktadır.

2.2. Aktif Varlığın Önündeki Yaygın Engeller ve Bunları Aşmak için Stratejiler

Çevrimiçi eğitimde aktif mevcudiyet, ele alınmadığı takdirde etkinliğini tehlikeye atabilecek zorluklarla karşı karşıyadır. En yaygın engeller arasında şunlar yer almaktadır:

- **Duygusal kopukluk**
Fiziksel etkileşim eksikliği öğrencilerin kendilerini izole hissetmelerine yol açabilir. Bunu önlemek için aşağıdakiler tavsiye edilir:
 - **Stratejiler:** Buz kırıcı aktiviteleri dahil edin, forumlarda ve sohbetlerde gayri resmi etkileşimleri teşvik edin ve iletişimde empatik bir dil kullanın.
 - **Teknolojiler:** Topluluğu güçlendirmek için tartışma forumları, etkileşimli video konferans ve eşzamansız etkinlikler gibi araçlar.
- **Teknik Zorluklar**
Bağlantı sorunları ve sınırlı dijital beceriler katılımı engelleyebilir.
 - **Stratejiler:** Açık kılavuzlar sağlayın, oturum öncesi teknik testler yapın ve daha sonra erişmek için dersleri kaydedin.
 - **Teknolojiler:** Erişilebilirliği sağlamak için indirilebilir kaynaklarla birlikte Zoom veya Microsoft Teams gibi güvenilir platformlar.
- **Bilişsel aşırı yüklenme**

Çok fazla içerik veya etkinlik hem öğrencileri hem de öğretmenleri bunaltabilir.

- **Stratejiler:** Kurs yapısını basitleştirin, temel hedefleri önceliklendirin ve içeriği yönetilebilir bloklara ayırın.
- **Teknolojiler:** Materyalleri ve etkinlikleri düzenlemek için LMS (Moodle veya Blackboard gibi) kullanımı.

2.3. Etkileşim ve İçerik Arasındaki Dengenin Desteklenmesi

Etkileşim ve içerik arasındaki denge, dinamik sınıflar elde etmek ve eğitim hedeflerini karşılamak için çok önemlidir. Bazı stratejiler şunları içerir:

- **Yapılandırılmış planlama:** Teorik dersleri tartışmalar, canlı anketler veya grup çalışması gibi interaktif etkinliklerle değiştirin.
- **Zaman yönetimi:** Zamanın yaklaşık %60'ını interaktif etkinliklere ve %40'ını içerik sunumuna ayırarak çeşitli bir deneyim sağlamak.
- **Araçların kullanımı:**
 - **Etkileşim için:** Gerçek zamanlı katılımı teşvik etmek için Mentimeter, Padlet veya Kahoot!
 - **İçerik için:** Öğretimi tamamlamak için açıklayıcı videolar, etkileşimli grafikler ve simülasyonlar.

Bu denge sadece dikkati artırmakla kalmaz, aynı zamanda öğrencilerin dersle olan duygusal ve bilişsel bağlarını da güçlendirir.

2.4. Öğretmen Varlığının Öğrenci Deneyimi Üzerindeki Etkisinin Değerlendirilmesi

Çevrimiçi ortamlarda öğretmen katılımı, ders algısı ve akademik sonuçlar üzerinde doğrudan bir etkiye sahiptir. Shea, Pickett ve Pelz'e (2005) göre, güçlü bir öğretim varlığı öğrencilerin okulda kalmasını ve öğrenci performansını artırmaktadır. Bu etkiyi değerlendirmek için bazı temel göstergeler şunlardır:

- **Kurs kalitesi algısı.**
Öğretmen etkileşimine ilişkin öğrenci algılarını ölçmek için memnuniyet anketleri uygulayın.
Forumlar, anketler ve canlı sorular gibi etkinliklere katılımı analiz edin.
- **Akademik performans**
Notları ve kurs tamamlama oranlarını izleyin.
Öğretim müdahalelerinin öğrenme çıktıları nasıl etkilediğini değerlendirin.
- **Topluluk duygusu**
Katılım düzeylerini belirlemek için forumlardaki ve grup sohbetlerindeki etkinlikleri analiz edin.
Öğrenci-öğretmen etkileşimlerinin sıklığını ve kalitesini gözlemleyin.

2.5. Aktif Varlığın Faydaları

- **Öğrenci bağlılığı**



Aktif katılım, destekleyici bir ortamı teşvik ederek okulu bırakma oranlarını azaltır. Rovai (2007), öğretmenle daha fazla etkileşim algılayan öğrencilerin dersleri bırakma olasılığının daha düşük olduğu sonucuna varmıştır.

- **Öz düzenleme becerilerinin geliştirilmesi**

Öğretmen rehberliği, öğrencilerin zamanlarını yönetme, hedef belirleme ve ilerlemelerini izleme becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur (Zimmerman, 2002).

- **Eleştirel düşünmeyi teşvik etmek**

Anderson ve diğerleri (2001) öğretmenin aktif varlığının, derin düşünmeyi teşvik eden tartışma ve etkinliklere öncülük ederek derin öğrenmeyi desteklediğine işaret etmektedir.

3. Bölüm hedefleri

1. **Öğretmenin aktif varlığının uygunluğunu anlamak:** Etkileşimli, motive edici ve etkili bir sanal ortamın teşvik edilmesinde öğretmen katılımı ve bağlılığının temel rolü konusunda farkındalık yaratmak
2. **Etkili araç ve uygulamaları belirlemek:** Senkron çevrimiçi dersler sırasında aktif varlığı ve öğretmen katılımını kolaylaştıran dijital araçlar ve pedagojik stratejiler sunmak.
3. **Öğrencilerle iletişim ve bağlantı becerilerini geliştirmek:** Anlamli etkileşimi mümkün kılan, aktif katılımı ve sanal sınıfta topluluk duygusunu teşvik eden teknikleri geliştirmek.

4. Duygusal kopukluğu önlemeye yönelik faaliyet

İsim: Sanal Sınıfta Anlamli Bağlantılar

Amaç: Çevrimiçi ortamlarda tipik olan izolasyon duygusundan kaçınarak, kişiselleştirilmiş etkileşim ve işbirliğine dayalı etkinlikler yoluyla öğrenciler ve öğretmen arasında duygusal bağ ve topluluk duygusunu teşvik etmek.

Uygulama için talimatlar

- **Etkinlik adı:** 'Sanal Bağlantı Çarkı'.
- **Süre:** 20-30 dakika.
- **Platform:** Küçük gruplar için ara odalar seçeneğiyle birlikte video konferans (Zoom, Microsoft Teams veya benzeri).
- **Gerekli malzemeler:**
 - Hazırlanmış sorular (ekranda görüntülenebilir veya sohbet yoluyla gönderilebilir).
 - Cevapları görsel bir şekilde paylaşmak için araçlar (örn. Padlet veya işbirliğine dayalı bir belge).

Öğretme Adımları:

1. Adım: Giriş (5 dakika)

- **Empatiyle başlayın:** Öğretmen etkinliği karşılar ve kısaca açıklar, amacının topluluk duygusunu güçlendirmek olduğunu vurgular.
- **Güvenli bir alan oluşturun:** Katılımcılara cevaplarının değerli olduğunu ve 'doğru cevap' olmadığını hatırlatın.



2. Adım: Ana Etkinlik (15-20 dakika)

1. Başlangıçtaki grup dinamikleri:

Öğretmen tüm gruba açık bir soru yöneltir, örneğin:

- ❖ 'Bu kursa katılmak için sizi en çok motive eden şey nedir?'
- ❖ 'Bu oturumda ne öğrenmeyi umuyorsunuz?'

Öğrenciler sohbet yoluyla veya sözlü olarak yanıt vererek genel katılımı teşvik eder.

2. Küçük grup çalışması (alt oturum odaları):

Öğrencileri 3-4 kişilik gruplara ayırın.

Tartışma yaratmak için basit sorular yöneltin, örneğin:

- ❖ 'Bu hafta başınıza gelen olumlu bir şeyi paylaşın.'
- ❖ 'Kendinizi motive etmek için hangi stratejileri kullanıyorsunuz?'

Her grubu, sonunda bulgularını kısaca paylaşması için bir sözcü seçmeye teşvik edin.

3. Ana gruba geri dönün:

Her gruptan sözcüler bir veya iki çarpıcı düşüncüyü paylaşır. Öğretmen katkıları onaylar ve ortak noktaları vurgulayarak bireysel deneyimlerin grubu nasıl zenginleştirdiğini gösterir.

3. Adım: Kapanış (5 dakika)

• Rehberli düşünme:

Öğrencilerden etkinlikten sonra nasıl hissettiklerini özetleyen bir kelime yazmalarını isteyin (sohbeti veya Mentimetre veya Padlet gibi görsel bir aracı kullanabilirler). Öğretmen paylaşılan kelimeler hakkında yorum yaparak yakınlık ortamını pekiştirir.

• Kişisel bağlılık:

Öğrencilerden sohbete hafta için küçük bir taahhüt yazmalarını isteyin, örneğin daha aktif bir şekilde katılmak, bir ortağa yardım etmek vb.

Beklenen sonuçlar:

- Öğrenciler arasında ve öğretmenle etkileşimin artması.
- Gruba aidiyet duygusunun pekiştirilmesi.
- Sanal ortamda izolasyon hissinin azalması.

Geri Bildirim:

Etkinliğin sonunda aşağıdaki gibi sorular içeren hızlı bir anket (Google Forms veya benzeri) aracılığıyla anında geri bildirim talep edin:

- Bu etkinlik kendinizi gruba daha bağlı hissetmenize yardımcı oldu mu?
- Neyi değiştirmek veya geliştirmek isterdiniz?

Modülün değerlendirilmesi:



1. Bu modülde açıklanan faaliyetlerin çevrimiçi öğretiminiz sırasında katılım derecenizi artırmaya yardımcı olabileceğini düşünüyor musunuz?
 - Evet
 - Hayır
2. Verilen örneklerin veya etkinlikler sırasında oluşturulan örneklerin, öğrencileriniz için bazı kavramların öğrenilmesinin etkinliğini artırmanıza yardımcı olabileceğini düşünüyor musunuz?
 - Evet, çok etkili
 - Duruma göre değişir, bir şekilde etkili olabilirler
 - Hayır, etkili değil
3. Çevrimiçi öğrencilere anında geri bildirim verme konusunda rahat mısınız?
 - Çok Rahat
 - Biraz Rahat
 - Rahat Değil
4. Bu modülün geri bildirim verme becerilerinizi nasıl geliştireceğiniz konusunda size destek olduğunu düşünüyor musunuz?
 - Evet
 - Hayır
5. “Sanal Bağlantı Çarkı” etkinliğinin çevrimiçi öğretmen ve öğrenciler arasında bir topluluk duygusu yaratarak öğretmen varlığını ve katılımını teşvik edebileceğini düşünüyor musunuz?
 - Evet
 - Hayır

Kaynakça:

Anderson, T., Rourke, L., Garrison, D. R., & Archer, W. (2001). Assessing teaching presence in a computer conferencing context. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 5(2), 1-17.

Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2011). *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*. San Fransisco, CA: Pfeiffer. <http://dx.doi.org/10.1002/9781118255971>

Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. (2000). Critical inquiry in a text-based environment: Computer conferencing in higher education. *The Internet and Higher Education*, 2(2-3), 87-105.

Gikandi, J. W., Morrow, D., & Davis, N. E. (2011). Online formative assessment in higher education: A review of the literature. *Computers & Education*, 57(4), 2333-2351.

Guasch, T., Espasa, A., Mayordomo, R.M., & Martinez-Melo, M. (2022). *Keys to online feedback* [infographics]. Feed2Learn. Universitat Oberta de Catalunya (FUOC). <http://hdl.handle.net/10609/143066>



Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112.

Mayordomo, R.M. Espasa, A., Guasch, T. & Martinez-Melo, M. (2022). Perception of online feedback and its impact on cognitive and emotional engagement with feedback. *Education and Information Technologies*, null(null), 1-25. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-10948-2> Available from: <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s10639-022-10948-2.pdf>

Renkl, A (2014). Toward an Instructionally Oriented Theory of Example-Based Learning. *Cognitive Science*. Vol 38, issue 1. <https://doi.org/10.1111/cogs.12086>

Richardson, J. C., & Swan, K. (2003). Examining social presence in online courses in relation to students' perceived learning and satisfaction. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 7(1), 68-88.

Rovai, A. P. (2007). Facilitating online discussions effectively. *The Internet and Higher Education*, 10(1), 77-88.

Shea, P., Pickett, A., & Pelz, W. (2005). A follow-up investigation of 'teaching presence' in the SUNY learning network. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 9(2), 59-82.

Sweller, J. (1988). Cognitive Load During Problem Solving: Effects on Learning. *Cognitive Science*. Vol 12, issue 2. https://doi.org/10.1207/s15516709cog1202_4

Sweller, J. (2010). Cognitive Load Theory and EBL—emphasizing worked examples as a cornerstone for reducing extraneous load in problem-solving.

Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a self-regulated learner: An overview. *Theory into Practice*, 41(2), 64-70.



4. Modül. Etkileşimin yoğunluğu

Giriş

Etkileşim, bir öğrenme ortamında çok önemli bir kavramdır ve ortamı etkileşimli hale getirir. Etkileşim kelimesi çeşitli şekillerde kullanılmaktadır. Anlamı - iki veya daha fazla insan arasındaki etkileşim - tek değildir. 'Etkileşim' kelimesinin, insan tepkilerinin - sesli veya yazılı - önceki insan tepkilerine atıfta bulunduğu eğitim durumları için ayrılmış olması yararlı olacaktır. Böylece herhangi bir interaktif oturumun eğitsel değeri, her bir ifadenin öncekiler üzerine inşa edilme derecesi açısından görülebilir (Daniel, 1996, akt. Klink, 2006).

Bilişsel teori, öğrenme ortamlarında daha fazla etkileşimin, program yöneticileri için faydalı iki başarı göstergesi olan öğrenme çıktılarının iyileşmesine ve öğrenci memnuniyetinin artmasına yol açtığını öne sürmektedir. Harcanan zamanla ölçülen artan etkileşim seviyeleri, aslında kurs tamamlama oranlarını düşürmektedir. Bu sonuç, yaygın müfredat tasarım teorisine ters düşmekte ve artan etkileşimin aslında istenen program itibarını ve büyümesini azaltabileceğini göstermektedir. Grandzol & Grandzol, 2010).

Chickering ve Gamson (1987) öğrenmede etkileşimin önemini ortaya koymuştur. Yedi ilkelerinden beşi doğrudan öğrenme sürecindeki katılımcılar arasındaki ve katılımcıların konuyla olan etkileşimiyle ilgilidir:

- öğrenciler ve fakülte arasındaki temaslar
- öğrenciler arasında karşılıklılık ve işbirliği
- hızlı geri bildirim
- görevde geçirilen zamana vurgu
- yüksek beklentilerin iletilmesi.

Öğrenci-eğitmen etkileşimi, öğrenci ve eğitmenin görüş alışverişinde bulunduğu, eğitmenin ilgi uyandırmaya, soruları netleştirmeye, rehberlik etmeye, motive etmeye ve öğrenciyle diyalog kurmaya çalıştığı etkileşimi ifade eder.

Çevrimiçi öğrenmenin etkileşim kavramına bağlı olarak pedagojik kurs tasarımının aşağıdaki yönleri tanımlanabilir:

Genel Hedef

Bu modülün amacı, Yükseköğretim (HE) sektöründeki e-öğrenme ortamlarında etkileşim yoğunluğunu artıran çeşitli araç ve stratejileri keşfetmektir. Öğrencilere, çevrimiçi öğrenme ortamlarında etkili iletişim, işbirliği ve katılımın nasıl teşvik edileceğine dair kapsamlı bir anlayış sağlamayı amaçlamaktadır. Bu modül, çevrimiçi öğrenme adaptasyonu ile ilgili zorlukların üstesinden gelmede öğretim üyelerini ve öğrencileri desteklemek için en iyi uygulamaları, teknolojik çözümleri, pedagojik stratejileri ve uyarlanabilir yaklaşımları incelemeye odaklanacak ve böylece yükseköğretim sektöründeki genel eğitim kalitesini ve öğrenme çıktılarını iyileştirecektir.



Amaçlar:

- 1. Olumlu İletişimin Rolünü Anlayın:** Teşekkür, teşvik ve takdir ifadelerinin öğrenci katılımını nasıl artırdığını ve yükseköğretimde destekleyici bir çevrimiçi öğrenme ortamını nasıl teşvik ettiğini analiz edin.
- 2. Teşvik ve Motivasyon için Stratejiler Uygulayın:** Düzenli teşvik ve övgüleri e-öğrenme etkileşimlerine dahil etmek, öğrenci güvenini ve katılımını artırmak için teknikler geliştirin.
- 3. Takdir Kültürünü Teşvik Edin:** Takdir ve onayı çevrimiçi kurs yapılarına dahil etmek için yöntemler tasarlayın, sanal sınıfta bir topluluk duygusu ve öğrenci aidiyeti oluşturmaya yardımcı olun.
- 4. Onayın Öğrenme Çıktıları Üzerindeki Etkisini Değerlendirin:** E-öğrenme ortamlarında onay ve olumlu pekiştirmenin öğrenci performansı ve kalıcılığı üzerindeki etkilerini değerlendirin.
- 5. Olumlu Geri Bildirim Çerçevesi Oluşturun:** Öğrenciler arasında yüksek motivasyon seviyesini korumak için yapıcı ve olumlu geri bildirim sağlamak, övgü ve onayı iyileştirme alanları ile dengelemek için bir çerçeve geliştirin.

Yöntemler:

- Topluluk Oluşturma Faaliyetleri: Sanal sınıfta bir aidiyet duygusu oluşturmak için öğrenciler arasında karşılıklı takdiri teşvik eden buz kırıcıları ve grup tartışmalarını kolaylaştırın.
- Tartışma Forumları: Öğrencilerin ve öğretmenlerin birbirlerinin katkıları için düzenli olarak teşekkür ve takdirlerini ifade ettikleri yapılandırılmış tartışma panoları uygulayın.
- Örnek Vaka Çalışması: Olumlu iletişimin öğrenci katılımını ve memnuniyetini nasıl etkilediğini vurgulamak için başarılı e-öğrenme kurslarının örnek vaka çalışmalarını kullanın.
- Kişiselleştirilmiş Mesajlaşma: Öğretmenleri, öğrencileri bireysel olarak motive etmek için e-posta veya tartışma forumları aracılığıyla kişiselleştirilmiş teşvik ve övgülerin nasıl gönderileceği konusunda eğitin.
- Rol yapma: Katılımcıların öğrenci katılımını artırmak için teşekkür, teşvik ve onay gibi olumlu iletişim tekniklerini kullanarak pratik yaptıkları gerçek hayat e-öğrenme senaryolarını simüle eder.

I. Bölüm: E-ÖĞRENMEDE POZİTİF İLETİŞİMİN TEMELLERİ (1s 15')

1. Giriş

E-öğrenme, çağdaş eğitimde hayati bir araç haline gelmiştir ve bireylere her zaman her yerden öğrenme fırsatları sunmaktadır. Bununla birlikte, etkili e-öğrenme teknolojik altyapıdan daha fazlasını gerektirir; katılım ve başarıyı sağlamak için olumlu iletişim uygulamaları gerektirir. E-öğrenmede olumlu iletişim, kapsayıcı ve destekleyici bir ortamı teşvik eder, motivasyonu artırır ve öğrenciler ile eğitimciler arasında işbirliğini destekler. Araştırmalar açık, empatik ve yapıcı iletişimin öğrenci memnuniyeti ve öğrenme çıktıları için gerekli olduğunu göstermektedir (Sun & Chen, 2016). Ayrıca geri bildirim, öğrenci deneyimlerinin şekillendirilmesinde çok önemli bir rol oynar ve araştırmalar dijital öğrenme ortamlarında zamanında ve yapıcı geri bildirimin önemini vurgular (Hattie & Timperley, 2007).



Dijital platformlar geleneksel iletişim yöntemlerini dönüştürerek sanal araçların kullanımında uyum ve yeterlilik gerektirmektedir. Sosyal mevcudiyet teorisi, çevrimiçi ortamlarda sosyal olarak bağlı olma algısının öğrencilerin duygusal ve bilişsel katılımını önemli ölçüde etkilediğini öne sürmektedir (Richardson vd., 2017). Dahası, ses tonu, emojiler ve video etkileşimleri gibi sözel olmayan ipuçları, e-öğrenme ortamlarında bağlantı hissini artırabilir (Walther, 1996). Olumlu pekiştirme, başarıların onaylanması ve diyalogun teşvik edilmesi, katılımcılar arasında daha fazla güven oluşturur ve ilişkileri güçlendirir (Garrison vd., 2000).

Kültürel duyarlılık, küresel e-öğrenme ortamlarında olumlu iletişimin bir diğer temel taşıdır. Etkili iletişimciler, kapsayıcılığı ve eşitliği sağlamak için dilsel farklılıkları, kültürel normları ve değişen beklentileri göz önünde bulundurmalıdır (Gunawardena vd., 2001). Bu ilkelerin uygulanması, üretken ve olumlu bir öğrenme atmosferine katkıda bulunarak farklı öğrencilerin dijital eğitim ortamında başarılı olmalarını sağlar. Eğitimciler pozitifliği, uyumluluğu ve empatiyi vurgulayarak anlamlı etkileşimler geliştirebilir ve e-öğrenme deneyimini optimize edebilirler.

2. Teorik çerçeve

E-öğrenmede pozitif iletişime yönelik teorik çerçeve, dijital öğrenme ortamlarında etkileşim ve katılımın nasıl teşvik edildiğini açıklamak için birden fazla teoriyi entegre eder. Sosyal mevcudiyet teorisi, öğrenen izolasyonunu azaltan ve etkileşimi artıran bir bağlantı ve duygusal yakınlık hissi yaratmanın önemini vurgulamaktadır (Richardson vd., 2017). Bu teori, destekleyici bir çevrimiçi öğrenme topluluğu oluşturmada empati, teşvik ve onaylamanın rolünü vurgular. Benzer şekilde, yapılandırmacı öğrenme teorisi de bilginin öğrenenler ve öğretmenler arasındaki anlamlı etkileşimler yoluyla birlikte inşa edildiğinin altını çizer (Vygotsky, 1978). Açık diyalog ve işbirliğine dayalı görevler gibi olumlu iletişim uygulamaları, aktif öğrenmeyi ve ortak anlayışı teşvik ederek yapılandırmacı ilkelerle uyumludur.

Geri bildirim ve öz-düzenlemeli öğrenme teorisi, iletişim uygulamalarına ilişkin ek bilgiler sağlar. Zamanında, yapıcı ve net geri bildirim, öğrencilerin ilerlemeleri üzerinde düşünmelerini sağlayarak motivasyonlarını ve öz düzenlemelerini artırır (Hattie & Timperley, 2007). Bu, fiziksel etkileşim eksikliğinin kesin ve empatik geri bildirim gerektirdiği e-öğrenmede özellikle önemlidir. Medya zenginliği teorisi, mesajların iletilmesinde iletişim ortamlarının etkinliğini değerlendirerek çerçeveye daha fazla katkıda bulunur. Video konferans veya interaktif araçlar gibi zengin medya, olumlu iletişim stratejileriyle birleştirildiğinde mesajın netliğini artırabilir ve güven oluşturabilir (Walther, 1996).

Kültürel duyarlılık da küresel e-öğrenme alanlarındaki olumlu iletişimde önemli bir rol oynar. Etkili iletişim, dilsel ve kültürel çeşitliliği tanımayı, kapsayıcılığı teşvik etmeyi ve tüm öğrenciler için eşitlikçi bir ortam yaratmayı gerektirir (Gunawardena vd., 2001). Ayrıca, duygusal ve bilişsel katılım teorileri, olumlu iletişimin aidiyet duygusunu teşvik etmedeki ve öğrenci motivasyonunu artırmadaki rolünü vurgulamaktadır. Sun ve Chen (2016), duygusal olarak destekleyici etkileşimlerin, öğrencilerin kendilerini değerli ve anlaşılmış hissetmelerine yardımcı olarak daha iyi bilişsel sonuçlara katkıda bulunduğunu savunmaktadır.

Eğitimciler, bu teorik perspektifleri entegre ederek öğrencilerin bilişsel, duygusal ve sosyal ihtiyaçlarını ele alan iletişim stratejileri geliştirebilirler. Bu yaklaşım, e-öğrenme ortamlarının ilgi çekici, kapsayıcı ve destekleyici olmasını sağlayarak öğrenme çıktılarının ve genel memnuniyetin artmasına yol açar.



3. Bölüm amaçları

- Olumlu İletişimin Rolünü Anlayın
- Onayın Öğrenme Çıktıları Üzerindeki Etkisini Değerlendirin
 - Eğitimde pozitif iletişim psikolojisi.
 - Minnettarlık, teşvik ve takdiri ifade etmenin faydaları.
 - Onay ve öğrenme çıktıları arasındaki bağlantıya ilişkin kanıta dayalı içgörüler.
 - Öğrenci katılımını teşvik eden etkili iletişimin gerçek dünyadan örnekleri.
- **Etkinlikler:**
 - İletişim tarzlarının motivasyonu nasıl etkilediği üzerine grup tartışmaları.
 - E-öğrenmede olumlu iletişimi gösteren olay çalışmaları.

1. Etkinlik: İletişim Tarzlarının Motivasyonu Nasıl Etkilediği Üzerine Grup Tartışmaları

Amaç:

Farklı iletişim tarzlarının çeşitli bağlamlarda öğrencilerin motivasyonunu nasıl etkileyebileceğini keşfetmek ve anlamak.

Uygulama için talimatlar

1. Etkinlik Adı: Motivasyonda İletişim Tarzlarının Rolünü Anlamak.
2. Süre: 30-40 dakika.
3. Platform: Küçük grup tartışmaları için ara odaları olan video konferans platformu (Zoom, Microsoft Teams veya benzeri).

Gelişim

1. Aşama: Kavramı Örneklerle Tanıtın (10 dakika)

- Kolaylaştırıcı, iletişim tarzları kavramını (örneğin, iddialı, pasif, agresif, empatik) ve bunların motivasyon üzerindeki potansiyel etkilerini tanıtır.
- Empatik iletişimin işbirliğini nasıl teşvik ettiği veya agresif iletişimin bir ekibin motivasyonunu nasıl düşürebileceği gibi her bir tarzı göstermek için gerçek hayattan senaryolar sunulur.

Örnek:

- Empatik iletişim: Bir öğrencinin çabasını öven ve yapıcı geri bildirim sunan bir öğretmen.
- Agresif iletişim: Bir ekibin başarısızlığını çözüm sunmadan eleştiren bir yönetici.

2. Aşama: Açıklamak için Bir Örnek Kullanın - Sosyal Hizmet Çalışmaları

Soyut Kavram: İletişim Tarzlarının Müşterinin Güçlendirilmesi Üzerindeki Etkisi

Pratik Örnek:

- **Etkinlik:** Farklı iletişim tarzlarının (örn. empatik, yönlendirici, pasif) müşterinin güçlendirilmesini ve katılımını nasıl etkilediğini keşfetmek için rol yapma alıştırması.
- **Detaylar:**
 1. Bir sosyal hizmet uzmanının konut istikrarsızlığı yaşayan bir danışanla görüştüğü bir senaryo sunun.

- Empatik iletişim: Sosyal hizmet uzmanı aktif olarak dinler, müracaatçının duygularını onaylar ve bir plan üzerinde işbirliği yapar.
 - Yönlendirici iletişim: Sosyal hizmet uzmanı yapılandırılmış bir planın ana hatlarını çizer ancak danışan girdisini sınırlar.
 - Pasif iletişim: Sosyal hizmet uzmanı karar vermekten kaçınır ve danışanı sonraki adımlar konusunda belirsiz bırakır.
2. Öğrencileri küçük ara gruplara atayın. Her grup iletişim tarzlarından birini kullanarak senaryoyu canlandırır. Bir öğrenci sosyal hizmet uzmanı, diğeri müracaatçı ve diğerleri de gözlemci olarak hareket eder.
- **Öğrenci Görevi:**
 - Rol yapma oyunundan sonra grup şunları tartışır:
 - İletişim tarzının müşterinin güçlendirme duygusunu ve katılım isteğini nasıl etkilediği.
 - Her bir yaklaşımın avantaj ve dezavantajları.
 - Gözlemciler iletişimin etkinliği hakkında geri bildirim sağlar ve iyileştirme yolları önerir.
 - **Araçlar:**
 - Alt oturum odaları işlevselliğine sahip bir video konferans platformu kullanın (örn. Zoom veya Microsoft Teams).
 - Tartışmayı yapılandırmak için yol gösterici sorular içeren bir çalışma sayfası sağlayın.

Beklenen sonuçlar

Öğrenciler, iletişim tarzlarının sosyal hizmet uygulamasında müracaatçının güçlendirilmesini nasıl doğrudan etkilediğine dair bir anlayış geliştireceklerdir. Sosyal hizmette çok önemli olan güven, işbirliği ve kendi kaderini tayin hakkını teşvik eden iletişim stratejilerini belirleme ve uygulama konusunda pratik beceriler kazanacaklardır.

2. Etkinlik: E-öğrenmede olumlu iletişimi gösteren vaka çalışmaları.

Amaç:

E-öğrenmede olumlu iletişim stratejilerinin etkisini gösteren gerçek dünya örnek vakalarını analiz etmek, destekleyici ve ilgi çekici dijital öğrenme ortamlarının nasıl oluşturulacağının daha iyi anlaşılmasını sağlamak.

Uygulama için talimatlar

1. Etkinlik Adı: *E-Öğrenmede Pozitif İletişim Üzerine Vaka Çalışmalarının Analizi.*
2. Süre: **30–40 dakika.**
3. Platform: Küçük grup tartışmaları için ara oda işlevselliğine sahip **video** konferans platformu (Zoom, Microsoft Teams veya benzeri).

Gelişim

1. Aşama: Kavramı Örneklerle Tanıtım (10 dakika)

- Kolaylaştırıcı, e-öğrenmede katılımı ve motivasyonu artırmada olumlu iletişimin rolünü kısaca açıklar.
- Olumlu iletişim stratejilerine örnekler paylaşılır:



- Zamanında ve yapıcı geri bildirim sağlamak.
- Empatik dil kullanma ve aktif dinleme.
- Olumlu pekiştirme yoluyla katılımı ve işbirliğini teşvik etmek.

2. Aşama: Alt Oturum Odalarındaki Çalışmalarının Analizi (15-20 dakika)

1. Adım: Vaka Çalışmalarının Dağıtılması: Her bir ara odaya analiz etmeleri için belirli bir vaka çalışması atanır.

Örnekler:

1. **Vaka Çalışması 1:** Bir profesör, çevrimiçi bir kursta öğrenci katılımını artırmak için kişiselleştirilmiş geri bildirim ve teşvik kullanıyor.
 - Senaryo: Profesör, her öğrencinin güçlü yönlerini ve gelişim alanlarını destekleyici bir tonda ele alarak tartışma forumlarına katılımın artmasını sağlar.
2. **Vaka Çalışması 2:** Sanal bir öğretmen, işbirliğini teşvik etmek için oyunlaştırma ve tanıma yöntemlerini kullanıyor.
 - Senaryo: Öğretmen, ekip çalışması için grupların görevleri tamamladıklarında rozet kazandıkları, grup motivasyonunu ve etkileşimini artıran bir puan sistemi sunar.
3. **Vaka Çalışması 3:** Kurumsal bir eğitmen, farklı öğrencileri desteklemek için iletişim tarzlarını uyarlıyor.
 - Senaryo: Eğitmen, kültürel açıdan hassas bir dil kullanarak ve farklı öğrenme tercihleri için alternatif öğrenme materyalleri sağlayarak kapsayıcılığı sağlar.

2. Adım: Grup Tartışması ve Analizi

- Gruplar kendilerine verilen vaka çalışmasını tartışarak analiz eder:
 - Hangi iletişim stratejileri kullanıldı?
 - Bu stratejiler öğrenen motivasyonuna, katılımına ve memnuniyetine nasıl katkıda bulundu?
 - Ne gibi iyileştirmeler veya alternatif yaklaşımlar düşünülebilir?

3. Aşama: Sunum ve Yansıtma (10 dakika)

- Her grup kendi vaka çalışması analizinin bir özetini ana gruba sunar.
- Kolaylaştırıcı, içgörülerini pozitif iletişimin daha geniş ilkelerine bağlayan ve katılımcıları kendi deneyimlerini paylaşmaya teşvik eden bir yansıtma oturumu yönetir.

Beklenen sonuçlar

Öğrenciler, olumlu iletişimin e-öğrenme sonuçlarını nasıl geliştirdiği konusunda daha derin bir anlayış kazanacaklardır. Etkili stratejiler belirleme ve bu ilkeleri gerçek dünyadaki eğitim veya mesleki bağlamlarda uygulama becerisi geliştireceklerdir.

II. Bölüm: ÖĞRENİM İÇİ TEŞVİK VE MOTİVASYON STRATEJİLERİ (1s 15')

1. Giriş

Modern eğitimde e-öğrenme, öğretme ve öğrenmenin temel bir bileşeni haline gelmiştir. Ancak teknoloji tek başına başarılı eğitim sonuçlarını garanti edemez. Teşvik ve motivasyon için etkili stratejiler, öğrenci katılımını, katılımını ve genel başarıyı sağlamak için kritik öneme sahiptir. Deci ve Ryan'a (2000) göre, öğrencilerin özerklik ve yeterlilik duygusundan kaynaklanan içsel motivasyon, öğrenme başarısında önemli bir faktördür. Eğitimciler, öğrencilerin kendilerini



değerli hissettikleri ve hedeflerine ulaşmaları için güçlendirildikleri destekleyici ve olumlu bir ortam yaratmalıdır. Özellikle teşvik, güven oluşturmada ve çevrimiçi öğrenme ortamlarına aktif katılımı teşvik etmede çok önemli bir rol oynar (Ryan & Deci, 2020).

Kişiselleştirilmiş geri bildirim, çabanın takdir edilmesi ve tutarlı teşvik gibi motivasyon stratejilerinin, e-öğrenmede öğrenci kalıcılığını ve memnuniyetini artırdığı gösterilmiştir (Alawamleh vd., 2020). Öğrencilerin güçlü yönlerinin tanınmasının yanı sıra yapıcı rehberlik aldıkları olumlu bir geri bildirim döngüsü, odaklanmalarını sürdürmelerine yardımcı olur ve öz saygılarını artırır (Hattie ve Timperley, 2007). Ayrıca, öğrenciler arasında bir topluluk ve bağlantı duygusunu teşvik etmek motivasyonu önemli ölçüde artırabilir. Eğitimciler, işbirliğine, akran desteğine ve etkileşimli katılıma öncelik veren yöntemler uygulayarak sanal sınıflarda sıkça karşılaşılan izolasyon ve ayrılma sorunlarının üstesinden gelebilir (Kuo vd., 2014).

Ayrıca, beklentilerin net bir şekilde iletilmesi ve ilerlemenin düzenli olarak onaylanması çevrimiçi öğrenme ortamlarında hayati önem taşır. Araştırmalar, tutarlı teşvik alan öğrencilerin öğrenmelerini sahiplenme ve daha yüksek başarı seviyeleri için çaba gösterme olasılıklarının daha yüksek olduğunu göstermektedir (Sun & Rueda, 2012). Rozetler veya katılım ödülleri gibi oyunlaştırma unsurları da öğrenme deneyimini daha ilgi çekici ve ödüllendirici bir yolculuğa dönüştürerek güçlü motivasyonlar sağlayabilir (Dichev & Dicheva, 2017).

Bu ders, teşvik ve motivasyonu e-öğrenmeye entegre etmek için pratik stratejileri keşfedecektir. Vaka çalışmaları, rol yapma alıştırmaları ve gerçek dünyadan örnekler sayesinde katılımcılar, öğretim uygulamalarını nasıl geliştirecekleri ve daha kapsayıcı ve motive edici bir sanal öğrenme ortamı nasıl yaratacakları konusunda fikir sahibi olacaklardır. Eğitimciler, öğrencilerin duygusal ve psikolojik ihtiyaçlarına odaklanarak, sürekli gelişen e-öğrenme dünyasında uzun vadeli katılımı ve akademik başarıyı teşvik edebilirler.

2. Teorik çerçeve

E-öğrenme ortamlarında öğrencileri teşvik ve motive etmenin teorik temelleri birkaç önemli eğitimsel ve psikolojik çerçeveye dayanmaktadır. Deci ve Ryan'ın (2000) Öz Belirleme Teorisi (SDT), içsel motivasyonu teşvik etmek için öğrencilerin özerklik, yeterlilik ve ilişkiye yönelik temel psikolojik ihtiyaçlarını karşılamının önemini vurgulamaktadır. E-öğrenmede, öğrencilerin seçim yapmalarına ve öğrenme süreçlerinin kontrolünde hissetmelerine olanak tanıyan stratejiler, katılımı ve motivasyonu önemli ölçüde artırabilir. Benzer şekilde, Bandura (1986) tarafından önerilen Sosyal Bilişsel Teori, öğrencileri motive etmede öz yeterliliğin rolünü vurgulamaktadır. Öğrenciler başarılı olabileceklerine inandıklarında, çaba gösterme ve çalışmalarında sebat etme olasılıkları daha yüksektir.

Araştırmalar, teşvik ve olumlu pekiştirmenin öz yeterlilik ve motivasyonu artırmada çok önemli olduğunu göstermiştir. Hattie ve Timperley (2007), yapıcı eleştiri ile öğrencilerin başarılarının olumlu bir şekilde onaylanmasını dengeleyen etkili geri bildirimin, öğrenme çıktılarını iyileştirmede en etkili stratejilerden biri olduğunu savunmaktadır. E-öğrenme bağlamında, zamanında ve kişiselleştirilmiş geri bildirim, öğretmenler ve öğrenciler arasındaki mesafeyi kapatmaya yardımcı olduğu için özellikle önemlidir (Shute, 2008). Ayrıca, e-öğrenmede motivasyon, bir topluluk duygusu yaratarak önemli ölçüde artırılabilir. Rovai'ye (2002) göre, sanal



sınıflarda sosyal varlığı ve akran etkileşimini teşvik etmek, izolasyon duygularını azaltır ve işbirlikçi öğrenmeyi teşvik eder.

Oyunlaştırma, çevrimiçi ortamlarda öğrencileri teşvik etmek ve motive etmek için popüler bir araç olarak ortaya çıkmıştır. Eğitimciler rozetler, puanlar ve liderlik tabloları gibi unsurları dahil ederek öğrenmeyi daha ilgi çekici ve eğlenceli hale getirebilirler (Dichev & Dicheva, 2017). Ancak, oyunlaştırmanın pedagojik hedeflerle uyumlu olmasını ve içsel motivasyonu gölgelememesini sağlamak için dikkatli bir şekilde uygulanması gerekir. Buna ek olarak, Sweller'ın (1988) bilişsel yük teorisi, öğrenciler üzerindeki gereksiz bilişsel taleplerin azaltılmasının, öğrenme materyalleriyle ilgilenme motivasyonlarını artırabileceğini öne sürmektedir. İçerik sunumunu basitleştirmek ve açık rehberlik sağlamak bu açıdan kritik önem taşır.

E-öğrenme motivasyonunun bir diğer önemli yönü de duygusal desteğin rolüdür. Pekrun ve diğerleri (2002) tarafından yapılan çalışmalar, keyif ve gurur gibi olumlu duyguların öğrenci katılımı ve başarısı üzerindeki etkisini vurgulamaktadır. Eğitimcilerin teşvik ve takdiri bu duyguları besleyerek destekleyici bir öğrenme ortamı yaratabilir. Ayrıca, çaba ve ilerlemenin düzenli olarak takdir edilmesi, öğrencilerin Dweck (2006) tarafından tanımlandığı gibi, zorlukları tehditlerden ziyade gelişim için fırsatlar olarak gördükleri bir büyüme zihniyeti oluşturmalarına yardımcı olur. Son olarak, etkili motivasyon stratejileri öğrencilerin çeşitliliğini göz önünde bulundurmalıdır. Keller'ın (1987) ARCS motivasyon modeli - Dikkat, Alaka, Güven ve Memnuniyet - çeşitli öğrenme ihtiyaçlarını karşılayan motivasyon stratejileri tasarlamak için kapsamlı bir çerçeve sağlar. Eğitimciler, öğrencilerin dikkatini çekerek, içeriği hedefleriyle alakalı hale getirerek, güvenlerini oluşturarak ve anlamlı geri bildirimler yoluyla memnuniyet sağlayarak e-öğrenmede uzun vadeli motivasyonu sürdürebilir.

3. Bölüm Amaçları

1. **Teşvik ve Motivasyon için Stratejiler Uygulayın:** Düzenli teşvik ve övgüleri e-öğrenme etkileşimlerine dahil etmek, öğrenci güvenini ve katılımını artırmak için teknikler geliştirin.
2. **Olumlu Geri Bildirim Çerçevesi Oluşturun:** Öğrenciler arasında yüksek motivasyon seviyesini korumak için yapıcı ve olumlu geri bildirim sağlamak, övgüleri ve onayı iyileştirilmesi gereken alanlarla dengelemek için bir çerçeve geliştirin.

1. Etkinlik: Çeşitli Öğrenci Profilleri için Rol Oynama Geri Bildirim Senaryoları

Amaç:

Farklı e-öğrenme öğrenci ihtiyaçlarına göre uyarlanmış kişiselleştirilmiş, yapıcı ve motive edici geri bildirim sağlama becerileri geliştirmek.

Uygulama için talimatlar:

1. Etkinliğin Adı: "E-öğrenme Öğrencileri için Özel Geri Bildirim Uygulaması"
2. Süre: 25-30 dakika.



3. Platform: Küçük grup tartışmaları için alt oturum odaları olan video konferans araçları (örn. Zoom, Microsoft Teams)

Gelişim:

1. Aşama: Geri Bildirim İlkelerine Giriş (5 dakika)

Eğitmen, yapıcı eleştiriyi teşvikle birleştirmenin önemini vurgulayarak etkili geribildirim ilkelerini açıklar. Belirlilik, zamanlılık ve pozitiflik gibi kavramların altı çizilir (Hattie ve Timperley, 2007).

2. Aşama: Geribildirim Senaryolarının Rol Yaparak Oynanması (20-25 dakika)

katılımcılar küçük gruplara ayrılır ve her gruba belirli bir öğrenci profili ve senaryo atanır.

- Öğrenci A: Hata yapma kaygısı olan yüksek başarılı bir öğrenci.
- Öğrenci B: Teslim tarihlerini karşılamakta zorlanan, ilgisiz bir öğrenci.
- Öğrenci C: İleri düzey zorluklar için istekli, motivasyonu yüksek bir öğrenci.

Her grup, bir katılımcının eğitmen ve diğerinin öğrenci olarak rol aldığı bir eğitmen-öğrenci etkileşimini canlandırır. “Eğitmen”, iltifat ve motivasyon tekniklerini de içeren, atanmış profillerine göre uyarlanmış geri bildirim sağlar.

Beklenen sonuçlar:

Katılımcılar, yaklaşımlarını bireysel ihtiyaçlara göre uyarılmanın önemini kavrayarak, güven oluşturan ve öğrencileri motive eden geri bildirim verme pratiği yapacaklardır.

2. Etkinlik: Motivasyonel Mesajların ve Geri Bildirimin Hazırlanmasına İlişkin Pratik Alıştırmalar

Amaç:

E-öğrenme ortamlarında güven uyandıran ve aktif katılımı teşvik eden motivasyon mesajları ve geri bildirim oluşturma becerilerini geliştirmek.

Uygulama için talimatlar:

1. Etkinliğin Adı: “Olumlu ve Motive Edici Geri Bildirim Hazırlama.”
2. Süre: 20-25 dakika.
3. Platform: Google Docs veya Padlet gibi işbirlikçi araçlar, video konferans yoluyla canlı tartışma.

Gelişim

1. Aşama: Açıklama ve Örnekler (5 dakika)

Eğitmen, motivasyonel mesajlaşma tekniklerine kısa bir genel bakış sunarak aşağıdaki gibi örnekler sergiler:

1. " Bu ödevdeki ilerlemeniz etkileyici. Harika çalışmaya devam edin ve daha fazla açıklamaya ihtiyacınız olursa sormaktan ÇEKİNMEYİN."
2. " Özellikle [belirli bir alanda] büyük bir çaba gösterdiğinizizi görüyorum. [Başka bir alana] biraz daha odaklanırsanız, çalışmalarınız olağanüstü olacaktır!"

2. Aşama: Geri Bildirim Mesajlarının Oluşturulması (15-20 dakika)

Katılımcılara, öğrencilerin teşvik edilmeye ihtiyaç duyduğu üç senaryo sunulur:



1. Düşük özgüvenle mücadele eden bir öğrenci.
 2. Başarılı olan ancak konfor alanının ötesine geçmek için bir desteğe ihtiyaç duyan bir öğrenci.
 3. Grup tartışmalarına aktif olarak katılmak için motivasyona ihtiyaç duyan bir öğrenci.
- Katılımcılar küçük gruplar halinde her bir senaryo için motivasyon mesajları ve geri bildirim hazırlarlar. Her grup mesajlarını paylaşır ve eğitmen iyileştirme için yapıcı önerilerde bulunur. Motivasyon mesajı örnekleri:

1. *"Merhaba [Öğrencinin Adı], çalışmanız için çok çaba harcadığınızı görebiliyorum ve bu gerçekten gurur duyulacak bir şey! Yeni materyaller öğrenirken zorluklarla karşılaşmak tamamen normaldir, ancak bununla başa çıkmanız adanmışlığınızı gösterir. Soru sormaktan çekinmeyin - unutmayın, her soru anlamaya doğru atılmış bir adımdır. Kendinize inanmaya devam edin ve zamanla kendinize olan güveninizin arttığını göreceksiniz. Her adımınızda sizi desteklemek için buradayım, bu yüzden devam edin!"*
2. *"Merhaba [Öğrencinin Adı], Ürettiğin işin kalitesinden gerçekten etkilendim! Materyali güçlü bir şekilde kavradığın açık. Ancak, daha ileri kavramları keşfederek veya daha zorlu görevlerin üstesinden gelerek çalışmanızı daha da ileriye taşıma potansiyeline sahip olduğunuza inanıyorum. Konfor alanınızın ötesine uzanmak göz korkutucu gelebilir, ancak bu aynı zamanda önemli bir büyümenin gerçekleştiği yerdir. Bir sonraki adımı attığınızı görmekten heyecan duyuyorum harika çalışmalarınızı sürdürün ve bu yolda rehberliğe ihtiyacınız olursa bana haber verin!"*
3. *"Merhaba [Öğrencinin Adı], grup tartışmalarımız sırasında dikkatle dinlediğini fark ettim, bu değerli bir beceri. Düşüncelerini ve fikirlerini daha fazla duymak isterim, çünkü senin bakış açın bu konuşma için gerçekten çok önemli. Görüşlerinizi paylaşmanız sadece akranlarınıza yardımcı olmakla kalmayacak, aynı zamanda size anlayışınızı derinleştirme şansı da verecektir. Unutmayın, doğru ya da yanlış cevap yoktur; görüşleriniz her zaman değerlidir!" Katkılarınızın başkalarına da ilham vereceğinden eminim. Sizi daha aktif bir katılım için bir sonraki adımı atmaya teşvik ediyorum!"*

Beklenen sonuçlar:

Katılımcılar, destekleyici bir e-öğrenme ortamını teşvik ederek teşvik ve yapıcı önerileri dengeleyen geri bildirim oluşturma becerilerini geliştirecekler.

III. BÖLÜM: SANAL SINIFTA TAKDİR KÜLTÜRÜ OLUŞTURMAK (1s 15')

1. Giriş

Sanal sınıflarda bir takdir kültürü oluşturmak, olumlu ve ilgi çekici bir öğrenme ortamını teşvik etmek için gereklidir. Değer ve çabanın tanınması olarak tanımlanan takdir, çevrimiçi öğrenmede öğrenci motivasyonunu, işbirliğini ve genel memnuniyeti artırır (Sun & Chen, 2016). Fiziksel ipuçlarının bulunmadığı sanal ortamlarda, minnettarlık ve takdiri ifade etmeye yönelik kasıtlı çabalar, kişiler arası bağlantıların sürdürülmesinde çok önemli bir rol oynar. Araştırmalar, kendilerine değer verildiğini hisseden öğrencilerin aktif katılım gösterme ve akademik olarak daha iyi performans gösterme olasılıklarının daha yüksek olduğunu vurgulamaktadır (Hattie &



Timperley, 2007). Benzer şekilde takdir, aidiyet duygusunu teşvik ederek çevrimiçi öğrenmeyle sıklıkla ilişkilendirilen izolasyonu azaltır (Richardson ve ark., 2017).

Kişiselleştirilmiş geri bildirim, başarıların kamuoyu tarafından tanınması ve empatik etkileşimler gibi olumlu iletişim stratejileri, takdir kültürü yaratmada etkilidir (Walther, 1996). Örneğin, bir öğrencinin tartışma forumlarında veya ödevlerinde gösterdiği çabanın takdir edilmesi, katılımın devam etmesini teşvik edebilir. Dahası, takdir öğretmen-öğrenci etkileşimlerinin ötesine geçer; işbirliği ve ekip çalışmasını güçlendiren akranlar arası takdiri de içerir (Garrison ve ark., 2000). Sanal rozetler veya kutlama mesajları gibi dijital araçların kullanımı takdiri anlamlı ve erişilebilir yollarla daha da pekiştirir (Sun & Chen, 2016).

Kültürel duyarlılık, farklı sanal sınıflarda takdiri ifade ederken bir diğer kritik unsurdur. Eğitimciler, yanlış yorumlama veya dışlamadan kaçınmak için yöntemlerinin çeşitli kültürel geçmişlerden gelen öğrencilerde yankı bulmasını sağlamalıdır (Gunawardena vd., 2001). Eğitimciler bir takdir kültürünü teşvik ederek yalnızca öğrenci sonuçlarını iyileştirmekle kalmaz, aynı zamanda destekleyici ve kapsayıcı bir çevrimiçi öğrenme ortamına da katkıda bulunurlar. Bu yaklaşım, çevrimiçi eğitimin daha geniş hedefleriyle uyumludur: öğrencilerin saygı gördükleri, motive oldukları ve başarılı olmak için güçlendikleri alanlar yaratmaktır.

2. Teorik çerçeve

Sanal sınıflarda bir takdir kültürü oluşturmak, olumlu bir öğrenme ortamını teşvik etmek için çok önemlidir. Takdir duygusu öğrenci katılımını artırabilir, motivasyonu yükseltebilir ve kalıcılık oranlarını iyileştirebilir. Deci ve Ryan'ın (2000) Öz Belirleme Teorisine göre, öğrencilerin özerklik, yetkinlik ve ilişkili olma ihtiyaçlarının karşılanması içsel motivasyon için gereklidir. Sanal öğrenme bağlamında, takdir, ilişkililik ihtiyacını karşılayan bir tanınma biçimi olarak hizmet edebilir ve böylece öğrenci katılımını ve memnuniyetini artırabilir. Ayrıca, sosyal mevcudiyet teorisi (Rovai, 2002), öğrenme topluluğu içinde değer verildiği algısının öğrencilerin sınıfla duygusal bağını güçlendirdiğini ve bunun da öğrencilerin kendilerini izole hissedebilecekleri çevrimiçi bir ortamda gerekli olduğunu öne sürmektedir.

Takdir kültürü sadece bireysel öğrenci katılımını teşvik etmekle kalmaz, aynı zamanda aidiyet duygusunu da teşvik eder. Maslow'un ihtiyaçlar hiyerarşisi (Maslow, 1943) aidiyet ve saygınlığın kendini gerçekleştirme ve büyümeyi teşvik etmek için kritik öneme sahip olduğunun altını çizer. Fiziksel ipuçlarının bulunmadığı çevrimiçi sınıflarda, zamanında geri bildirim, katkıların onaylanması ve başarıların kutlanması yoluyla ifade edilen takdir, bu psikolojik ihtiyaçların karşılanmasına yardımcı olabilir. Pekrun ve arkadaşları (2002), takdirle tetiklenenler de dahil olmak üzere olumlu duyguların akademik performansın ve dayanıklılığın artmasına katkıda bulunduğunu vurgulamaktadır.

Geribildirim, takdir oluşturmak için önemli bir araçtır ve Hattie ve Timperley'in (2007) öğrenci öğreniminde geribildirim gücüne ilişkin araştırması tarafından desteklenmektedir. Çaba ve ilerlemeyi onaylayan ve aynı zamanda iyileştirilmesi gereken alanlara işaret eden geri bildirim öğrenci motivasyonunu ve performansını önemli ölçüde artırabileceğini savunmaktadırlar. Geri bildirim yüz yüze etkileşimlerin yakınlığından yoksun olabileceği sanal sınıflarda, takdiri geri bildirim merkezi bir parçası haline getirmek mesafe ve kopukluk duygularını azaltabilir. Dahası, Keller'ın ARCS motivasyon modeli (1987) takdir yoluyla tatmin duygusu yaratmanın önemini vurgular ve bu da öğrencilerin katılım ve performans motivasyonunu güçlendirir.



Akran takdirinin rolü de aynı derecede önemlidir. Bandura'nın (1986) Sosyal Bilişsel Teorisi, sosyal pekiştirmenin davranışı motive etmedeki rolünün altını çizmektedir. Çevrimiçi ortamlarda, grup etkinlikleri, tartışmalar ve işbirliğine dayalı projeler aracılığıyla akranlar arası takdiri teşvik etmek, öğrenciler arasında destekleyici bir ağ oluşturarak katılımın artmasına ve öğrenme çıktılarının iyileşmesine yol açabilir. Bu durum, güçlü bir topluluk duygusunun ve akranlar arasındaki desteğin, özellikle çevrimiçi öğrenme bağlamlarında öğrenci kalıcılığını olumlu yönde etkilediğini belirten Tinto'nun (1997) araştırmasıyla da uyumludur.

Otantik bir takdir kültürü yaratmak için öğretmenler takdiri kendileri modellemelidir. Dweck'in (2006) zihniyet üzerine yaptığı çalışmada önerdiği gibi, sadece sonuçlardan ziyade çabanın takdir edildiğini göstermek, öğrencilerin öğrenme süreçleri için değerli hissettikleri bir büyüme zihniyetini geliştirmeye yardımcı olur. Bu yaklaşım sadece motivasyonu güçlendirmekle kalmaz, aynı zamanda öğrencileri risk almaya ve zorlukları kucaklamaya teşvik eder. Bu şekilde, sanal sınıflarda bir takdir kültürü yaratmak sadece öğrencileri övmekle ilgili değil, çabanın kabul edildiği ve öğrencilerin öğrenmelerini sahiplenmeleri için güçlendirildiği bir ortamı teşvik etmekle ilgilidir.

3. Bölüm Amaçları

- 1. Takdir Kültürünü Teşvik Edin:** Takdir ve onayı çevrimiçi kurs yapılarına dahil etmek için yöntemler tasarlayın, sanal sınıfta bir topluluk ve öğrenci aidiyeti duygusu oluşturmaya yardımcı olun.
- 2. Onayın Öğrenme Çıktıları Üzerindeki Etkisini Değerlendirin:** E-öğrenme ortamlarında onay ve olumlu pekiştirmenin öğrenci performansı ve kalıcılığı üzerindeki etkilerini değerlendirin.

1. Etkinlik: Takdiri teşvik etmenin yolları üzerine işbirliğine dayalı beyin fırtınası

Amaç:

Motivasyonu ve işbirliğini teşvik eden destekleyici, ilgi çekici ve kapsayıcı bir öğrenme ortamı yaratmaya odaklanarak, sanal sınıflarda takdiri teşvik etmek için uygulanabilir stratejileri işbirliği içinde keşfetmek ve tasarlamak.

Uygulama için talimatlar:

Etkinlik Adı: “Sanal Sınıf Takdir Girişimlerinin Tasarlanması ve Sunulması”

Süre:

- 30-40 dakika

Platform:

- Paylaşılan sunum araçlarıyla (ör. Google Slides veya Canva) video konferans (ör. Zoom, Microsoft Teams).

Etkinlik:

Sanal Sınıflarda Takdirin Teşvik Edilmesi: İşbirliğine Dayalı Beyin Fırtınası.

Süre:

40 dakika (10 dakika giriş, 20 dakika grup beyin fırtınası, 10 dakika sunumlar).



Platform:

Ara odası işlevselliği ve ortak çalışma araçları (ör. Google Docs, Jamboard veya Padlet) ile video konferans platformu (ör. Zoom, Microsoft Teams veya Google Meet).

Gelişim:

1. Aşama: Konsepte Giriş (10 dakika)

Kolaylaştırıcı tarafından giriş

- Öğrenci katılımını, motivasyonunu ve aidiyet duygusunu artırmadaki rolünü vurgulayarak sanal sınıflar bağlamında takdiri tanımlamak (Richardson vd., 2017).
- Sanal öğrenme ortamlarında takdiri engelleyen yüz yüze etkileşim eksikliği, sınırlı geri bildirim ve kültürel yanlış anlamalar gibi yaygın engelleri tartışmak (Walther, 1996; Gunawardena vd., 2001).

Gerçek Hayattan Örnekler Verin

- *Öğretmen-Öğrenci Takdiri:* Grup projeleri veya tartışmalar sırasında öğrenci çabalarının takdir edilmesi, örneğin, “Düşünceli yanıtınız konuşmamıza büyük değer kattı.”
- *Öğrenciden Öğrenciye Takdir:* Tartışma forumları aracılığıyla veya sunumlar sırasında akran onayı, örneğin, “Örneğinizi kavramı anlamada çok yararlı buldum.”
- *Takdir için Teknoloji Araçları:* Başarıları kutlamak için öğrenme yönetim sistemlerinde halka açık tanıma veya rozetler için Kahoot gibi platformların kullanılması.

Etkinliğin Amacını Açıklayın

- “Göreviniz, takdiri sanal sınıflara entegre etmenin pratik ve yenilikçi yolları üzerine beyin fırtınası yapmaktır. Öğretmen-öğrenci, akranlar arası ve teknoloji destekli takdir stratejilerini düşünün.”

2. Aşama: Alt Oturum Odalarında İşbirliğine Dayalı Beyin Fırtınası (20 dakika)

1. Grup Görevlendirmeleri

- Katılımcıları küçük gruplara ayırın (4-6 üye). Her grup belirli bir alan üzerinde çalışsın:
 - *Grup A:* Öğretmenden Öğrenciye Takdir Stratejileri.
 - *Grup B:* Akranlar Arası Takdir Stratejileri.
 - *Grup C:* Teknoloji Odaklı Takdir Araçları ve Yöntemleri.

2. Gruplarda Yapılandırılmış Tartışma

- Gruplar beyin fırtınalarını yönlendirmek için yol gösterici sorular kullanır:
 - “*Öğretmenlerin sanal ortamlarda takdirlerini göstermeleri için yaratıcı yollar nelerdir?*”
 - “*Öğrenciler akranlarını etkili bir şekilde takdir etmeye nasıl teşvik edilebilir?*”
 - “*Hangi dijital araçlar veya özellikler takdir ifadelerini geliştirebilir?*”

3. Fikirlerin Belgelendirilmesi

- Her grup fikirlerini not etmek için ortak bir belge veya sanal beyaz tahta kullanır ve netlik ve düzen sağlar.
- Gruplar ilk üç fikirlerine öncelik verir ve somut örnekler sunar.



- Örnek 1 (Öğretmenden Öğrenciye): Zorlu bir projeyi tamamlamak gibi dönüm noktalarını kutlayan kişiselleştirilmiş video mesajları.
- Örnek 2 (Akranlar Arası): Grup etkinlikleri sırasında katkıları vurgulamak için Padlet aracılığıyla anonim bağırımlar.
- Örnek 3 (Teknoloji Odaklı): İşbirliğine dayalı başarılar veya katılım kilometre taşları için sanal rozetler.

3. Aşama: Sunumlar ve Düşünme (10 dakika)

Grup Sunumları

Her grup fikirlerini ana oturuma sunar ve en iyi üç stratejisini örneklerle vurgular.

Kolaylaştırıcı Liderliğinde

Yansıtma Kolaylaştırıcı, tekrar eden temaları, yenilikçi fikirleri ve pratik çıkarımları özetler.

Yansıtma yönlendirmeleri:

“Bu stratejilerden hangisi sınıfınızda takdiri teşvik etme konusunda en büyük etkiye sahip olurdu?”

“Bu stratejileri uygularken ne gibi zorluklar ortaya çıkabilir ve bunlar nasıl ele alınabilir?”

Beklenen sonuçlar:

Katılımcılar, çeşitli etkileşim düzeylerini (öğretmen-öğrenci, öğrenci-öğrenci ve teknoloji destekli) ele alarak sanal sınıflarda takdiri teşvik etmek için uygulanabilir stratejiler üreteceklerdir.

Bu etkinlik, katılımcıların takdirin e-öğrenme ortamlarında katılımı, motivasyonu ve aidiyet duygusunu nasıl olumlu yönde etkileyebileceğine dair anlayışlarını geliştirecektir.

Katılımcılar, sanal ortamlara uyarlanmış pratik bir takdir yöntemleri araç seti ile ayrılacaklardır.

2. Etkinlik: Sanal Sınıf Takdir Girişimlerinin Planlanması ve Sunulması

Amaç:

Sanal sınıfta topluluk ve aidiyet duygusunu teşvik eden yenilikçi takdir girişimleri tasarlamak, planlamak ve sunmak. Bu girişimlerin öğrenci katılımı, performansı ve kalıcılığı üzerindeki potansiyel etkisini değerlendirmek.

Uygulama için talimatlar:

1. Etkinliğin Adı: "Sanal Sınıf Takdir Girişimlerinin Tasarlanması ve Sunulması"
2. Süre: 30-40 dakika
3. Platform: Paylaşılan sunum araçlarıyla (örn. Google Slaytlar veya Canva) video konferans (örn. Zoom, Microsoft Teams).

Gelişim

1. Aşama: Takdir Girişimlerinin Kavramsallaştırılması (10 dakika)

Eğitmen, aşağıdaki gibi sanal sınıf takdir girişimlerinden örnekler sunar:

- Sürekli katılım ve gelişim için “**Haftanın Öğrencisi**” takdiri.
- Öğrencilerin birbirlerinin katkıları hakkında takdir ettikleri şeyleri paylaşabilecekleri **Akran Takdir Oturumları**.
- Belirli alanlardaki ilerlemeyi veya başarıları tanıyan **kurs sonu sertifikaları veya sanal rozetler**.



Katılımcılar daha sonra takdir sıklığı, övgü sunma yöntemleri ve tüm öğrenciler için kapsayıcılığın sağlanması gibi faktörleri göz önünde bulundurarak kendi girişimleri için beyin fırtınası yapmakla görevlendirilir.

2. Aşama: Grup Sunumları (20-25 dakika)

Katılımcılar küçük gruplara ayrılacak ve ayrıntılı bir takdir girişimi tasarımları için zaman verilecektir. Her grup kendi girişimini özetleyen kısa bir sunum hazırlayacak ve şunları açıklayacaktır:

- Girişimin amacı.
- İstenen sonuçlar (örneğin, artan katılım, iyileşen performans).
- Girişimin sanal sınıfta nasıl uygulanacağı.

Her grup kendi girişimini geri bildirim için daha büyük gruba sunacak.

Örnek: Katılım Yıldızları Programı

Katılım Yıldızları Programı, öğrencileri aktif katılımları için tanımak ve takdir etmek, sanal sınıfta aidiyet duygusunu teşvik etmek için tasarlanmıştır. Bu girişim, tartışmalara katılarak, ödevleri tamamlayarak ve akranlarıyla işbirliği yaparak katılım gösteren öğrencileri ödüllendirmeyi amaçlamaktadır. Program, kursa olumlu katkıda bulunan öğrencilere “Katılım Yıldızları” vermek, kapsayıcı ve motive edici bir ortam yaratmak üzere yapılandırılmıştır.

Program, her hafta bir veya daha fazla öğrenciyi katılımlarına göre “Katılım Yıldızı/Yıldızları” olarak tanıyacak ve en çok yıldız kazanan öğrencilerin takdir edileceği aylık bir kutlama düzenleyecektir. Aylık kutlama sırasında, öğrenciler çabalarının takdiri olarak dijital sertifikalar veya rozetler alacaklardır. Program, yıldızların gönderildiği Google Classroom, Padlet veya Moodle gibi platformlar aracılığıyla kolaylaştırılacak ve kurs web sitesinde öğrencilerin birikmiş yıldızlarını gösteren bir liderlik tablosu görüntülenecektir.

Yıldız kazanma kriterleri arasında canlı oturumlara aktif katılım, grup tartışmalarında geri bildirim yoluyla akranlarla etkileşim, ödevlerin zamanında teslim edilmesi ve başkalarına yardım ederek ve destekleyici bir ortam sağlayarak olumlu bir tutum sergileme yer almaktadır. Örneğin, ders sırasında anlayışlı sorular soran ve akranlarına yanıtlar veren bir öğrenci iki yıldız kazanabilirken, mükemmel bir ödev gönderen ve diğerlerine geri bildirim sunan bir öğrenci üç yıldız alabilir. Grup çalışmasına sürekli olarak katkıda bulunan bir öğrenci dört yıldız kazanabilir.

Programın beklenen sonuçları arasında öğrenci katılımının artması, daha güçlü bir aidiyet duygusu ve akademik performansın iyileşmesi yer almaktadır. Takdir edildiğini hisseden öğrencilerin programa düzenli olarak katılma olasılığı daha yüksektir ve bu da daha yüksek kalıcılık ve daha iyi öğrenme çıktıları sağlar. Programın etkinliğini değerlendirmek için, katılım ve motivasyon üzerindeki etkisini değerlendirmek üzere anketler yapılacak, katılım ölçütleri ve akademik performans da programın uygulanmasından önce ve sonra izlenecektir.

Program, kursun 1. Haftasında tanıtılacak ve öğrencilere yıldızların nasıl kazanılacağı konusunda bilgi verilecektir. Eğitimci her hafta o haftanın “Katılım Yıldız(lar)ını” açıklayacak ve her ayın sonunda en çok yıldız kazanan öğrencileri kutlamak için sanal bir oturum düzenlenerek başarılarının takdiri olarak onlara sertifika verilecektir.

Katılım Yıldızları Programı, daha ilgi çekici ve destekleyici bir sanal öğrenme ortamı yaratmanın, motivasyonu, katılımı ve sınıf içinde bir topluluk duygusunu teşvik etmenin basit ama güçlü bir yoludur.



Beklenen sonuçlar:

Katılımcılar pratik takdir stratejileri geliştirecek ve bu girişimlerin olumlu bir öğrenme ortamını nasıl teşvik edebileceğini değerlendireceklerdir. Ayrıca, onay ve olumlu pekiştirmenin öğrenci performansını, motivasyonunu ve kalıcılığını nasıl etkileyebileceği üzerine düşünecekler.

Modülün Değerlendirilmesi: Öz Değerlendirme Soruları

Eğitim modülünün etkinliğini değerlendirmek ve öğrenme deneyimi üzerine düşünmeyi teşvik etmek için eğitmen aşağıdaki beş öz değerlendirme kapalı uçlu soruyu önerecektir. Bu sorular, katılımcıların kursta tartışılan kavram ve stratejileri uygulama konusundaki anlayış ve güvenlerini derecelendirmelerini sağlayacaktır.

Katılımcılar 1'den 5'e kadar olan bir ölçekte cevap vereceklerdir:

- 1 = Kesinlikle Katılmıyorum
- 2 = Katılmıyorum
- 3 = Nötr
- 4 = Katılıyorum
- 5 = Kesinlikle Katılıyorum

Öz Değerlendirme Soruları

1. Etkileşimler sırasında kişiselleştirilmiş geri bildirim tekniklerini etkin bir şekilde kullandım.

- (Ölçek: 1 - Kesinlikle Katılmıyorum ila 5 - Kesinlikle Katılıyorum)

2. Öğrencilerle iletişimimde olumlu pekiştirme stratejilerini kullandım.

- (Ölçek: 1 - Kesinlikle Katılmıyorum ila 5 - Kesinlikle Katılıyorum)

3. Modül süresince akranlarım ve öğrencilerim arasında takdir kültürünü başarılı bir şekilde teşvik ettim.

- (Ölçek: 1 - Kesinlikle Katılmıyorum ila 5 - Kesinlikle Katılıyorum)

4. Olumlu Geri Bildirim Çerçevesini izleyerek yapıcı geri bildirim sağlama becerime güveniyorum.

- (Ölçek: 1 - Kesinlikle Katılmıyorum ila 5 - Kesinlikle Katılıyorum)

5. Öğrenme deneyimlerim üzerinde derinlemesine düşündüm ve geri bildirim uygulamalarımda iyileştirme yapabileceğim alanları belirledim.

- (Ölçek: 1 - Kesinlikle Katılmıyorum ila 5 - Kesinlikle Katılıyorum)



Kaynakça:

- Alawamleh, M., Al-Twait, L. M., & Al-Saht, G. R. (2020). The effect of online learning on communication between instructors and students during COVID-19 pandemic. *Asian Education and Development Studies*, 11(2), 380–400.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice Hall.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed, and what remains uncertain. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 1–36.
- Dweck, C. S. (2006). *Mindset: The new psychology of success*. Random House.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81–112.
- Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. (2000). Critical inquiry in a text-based environment: Computer conferencing in higher education. *The Internet and Higher Education*, 2(2–3), 87–105. [https://doi.org/10.1016/S1096-7516\(00\)00016-6](https://doi.org/10.1016/S1096-7516(00)00016-6).
- Gunawardena, C. N., Wilson, P. L., & Nolla, A. C. (2001). Culture and online education. In M. G. Moore & W. G. Anderson (Eds.), *Handbook of distance education* (pp. 753–775). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81–112. <https://doi.org/10.3102/003465430298487>
- Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of instructional design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2–10.
- Kuo, Y. C., Walker, A. E., Belland, B. R., & Schroder, K. E. E. (2014). A predictive study of student satisfaction in online education programs. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 15(1), 161–181.
- Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370–396.
- Pekrun, R., Goetz, T., Titz, W., & Perry, R. P. (2002). Academic emotions in students' self-regulated learning and achievement: A program of qualitative and quantitative research. *Educational Psychologist*, 37(2), 91–105.



- Richardson, J. C., Swan, K., & Lowenthal, P. R. (2017). Social presence in online learning: Past, present, and future. In M. G. Moore & W. G. Anderson (Eds.), *Handbook of distance education* (4th ed., pp. 479–491). New York: Routledge.
- Rovai, A. P. (2002). Building sense of community at a distance. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 3(1), 1–16.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860.
- Shute, V. J. (2008). Focus on formative feedback. *Review of Educational Research*, 78(1), 153–189.
- Sun, P. C., & Chen, H. H. J. (2016). Online education and its effective practice: A research review. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 3(1), 65–87.
- Sun, J. C.-Y., & Rueda, R. (2012). Situational interest, computer self-efficacy and self-regulation: Their impact on student engagement in distance education. *British Journal of Educational Technology*, 43(2), 191–204.
- Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving: Effects on learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257–285.
- Tinto, V. (1997). Classrooms as communities: Exploring the educational character of student persistence. *Journal of Higher Education*, 68(6), 599–623.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Walther, J. B. (1996). Computer-mediated communication: Impersonal, interpersonal, and hyperpersonal interaction. *Communication Research*, 23(1), 3–43.
<https://doi.org/10.1177/009365096023001001>.



Module 5. Online teaching knowledge and experience

Genel Hedef:

Katılımcı eğitimcileri, çevrimiçi öğretim deneyimlerinden elde ettikleri uzmanlık ve içgörülerin karşılıklı paylaşımı yoluyla gerçek hayat senaryolarına dayalı beceri setleriyle donatarak işbirliğine dayalı ve zenginleştirici bir çevrimiçi öğrenme ortamını teşvik etmek. Bu yaklaşım, kurs içeriğinin kolektif olarak anlaşılmasını ve pratik uygulamasını geliştirir, sonuçta çevrimiçi kursların kalitesini artırır ve öğrenci motivasyonunu artırır.

Amaçlar:

1. **Deneyimlerin Karşılıklı Paylaşımı:** Katılımcıları çevrimiçi öğretim bilgisini paylaşmak için ortak araçlarla tanıştırmak, eğitimcilerin ve öğrencilerin kişisel ve profesyonel deneyimlerini paylaşabilecekleri bir ortamı teşvik etmek ve böylece çevrimiçi öğrenme topluluğunu geliştirmek.
2. **Bilgi Alışverişi:** Deneyim alışverişini başlatarak ve çevrimiçi öğretme/öğrenme ortamlarının (hem teorik hem de gerektiğinde uygulamalı dersler için) sunduğu fırsatlar ve zorluklar hakkında farkındalık yaratarak katılımcılar arasında uzmanlık alışverişini kolaylaştırmak ve böylece kolektif öğrenme deneyimini geliştirmek.
3. **Gerçek Hayattan Senaryo Uygulaması:** Katılımcıları, pratik zorlukları etkili bir şekilde ele almak için paylaşılan deneyimlerden ve çevrimiçi öğretim araçlarından elde edilen içgörülerini kullanarak bilgi ve becerilerini gerçek hayat senaryolarına uygulama becerisiyle donatmak.
4. **İşbirliğine Dayalı Sorun Çözme:** Katılımcılar arasında yapıcı geri bildirim ve etkileşimi geliştirerek, ortak sorunlar üzerinde birlikte çalışmalarını için fırsatlar yaratarak, farklı geçmişlerinden ve bakış açılarından yararlanarak işbirliğine dayalı sorun çözme teşvik etmek.
5. **Destekleyici Bir Topluluk Oluşturma:** Katılımcıların fikirlerini, geri bildirimlerini ve kaynaklarını paylaşırken kendilerini rahat hissettikleri, daha zenginleştirici ve kapsayıcı bir öğrenme ortamına katkıda bulunan destekleyici bir çevrimiçi topluluk geliştirerek karşılıklı paylaşım ve fikir, bilgi ve deneyim yaratma motivasyonunu artırın.

Yöntemler:

- **Yüz yüze eğitim:** Katılımcılara bilgi ve deneyim paylaşımının temel ilkelerini, zorluklarını ve fırsatlarını tanıtmak ve çeşitli çevrimiçi araçlardan veya platformlardan örnekler verin.
- **İnteraktif Tartışmalar:** En başından itibaren katılımcılar arasında bir topluluk duygusunu ve açık iletişimi teşvik edin. Buz kırıcı bir etkinlik olarak katılımcıların kendi deneyimlerini paylaşmalarını ve birbirleriyle tanışmalarını sağlayın.
- **Rol yapma:** Farklı bilim disiplinlerinden verilen senaryolar için katılımcıların rol oynamasını kolaylaştırın. Katılımcılara çevrimiçi öğretimle ilgili vaka çalışmaları veya



gerçek hayat senaryoları sunun. Bu senaryolara dayalı grup tartışmalarını ve problem çözme oturumlarını kolaylaştırın.

- **Uygulamalı deneyimler:** Katılımcıların verilen sorular veya konular hakkında kendi bilgi ve deneyimlerini doğrudan paylaşabilecekleri bir sosyal medya platformu, WhatsApp grubu, sürücü bağlantısı vb. oluşturmak gibi pratik alıştırmalar uygulayın.
- **Çevrimiçi tartışma forumları:** Çevrimiçi öğretme/öğrenme tarafları arasında destekleyici bir topluluk oluşturmak için katılımcıların deneyimlerini paylaşabilecekleri, soru sorabilecekleri ve geri bildirim sağlayabilecekleri özel çevrimiçi forumlar veya tartışma panoları oluşturun. Bu yöntem eğitim oturumlarının değerlendirilmesi için kullanılabilir.

Süre: 4 saat

İhtiyaç duyulan kaynaklar:

- İnsan Kaynağı: Oturumları yönetecek ve rehberlik sağlayacak deneyimli kolaylaştırıcılar ve eğitmenler
- Teknik Ekipman: Dizüstü bilgisayar/projektör/hoparlörler/ekran (veya dahili AV ekipmanı olan oda)
- İnternet Erişimi
- İnteraktif Araçlar: Zoom, Teams, Kahoot, Oyunlaştırma Araçları
- Değerlendirme Araçları: Değerlendirme Anketleri, Geri bildirim formları

Etkinliklerin sırası:

0. Etkinlik- Giriş

(30 dakika)

- Kursa genel bakış ve hedefler
- Birbirleriyle ve kullanılacak araçlarla tanışmak için buz kırıcı etkinlik; bu sırada katılımcılar çevrimiçi öğretimle ilgili kendi deneyimlerini paylaşırlar. Birbirlerini tanımalarına ve birbirlerinin deneyimlerinden öğrenmelerine yardımcı olmak için interaktif tartışmaları kolaylaştırmak.

1. Etkinlik: Çeşitli bilgi ve deneyim paylaşım formatlarının ve araçlarının tanıtılması

(50 dakika)

- Katılımcılara bilgi ve deneyim paylaşımının temel araçlarının, formatlarının, ilkelerinin, temel zorluklarının ve fırsatlarının tanıtıldığı genel bir oturum. Sunum slaytlarını ve çeşitli çevrimiçi araç veya platform örneklerini kullanın. Katılımcıların sosyal medya platformları, WhatsApp grupları oluşturmalarını ve kullanmalarını sağlayın veya belirli sorular veya konular hakkındaki bilgi ve deneyimlerini paylaşmak için bağlantıları yönlendirin. Katılımcıların bu araçları kullanarak birlikte çalışmalarını gerektiren işbirliğine dayalı görevler atayın.
- Öğretim görevlileri arasında bilgi ve deneyim paylaşımı (daha sonra öğrenciler arasında ve öğretim görevlileri ile öğrenciler arasında bilgi alışverişi için kendi derslerine uygulanabilir)



- Çeşitli çevrimiçi araçlar, sosyal medya grupları veya platformları, çevrimiçi grup işbirliği araçları, tartışma forumları veya web seminerleri, çevrimiçi mentorluk, bloglar vb (deneyimlerin etkileşimli paylaşımı için zoom, WhatsApp, Facebook, Instagram, Kahoot veya ClassDojo gibi)
- Eğitim veya araştırma materyallerinin birlikte oluşturulması, depolanması ve düzenlenmesi için topluluk öğrenme ortamlarında bilgi paylaşımı ve işbirliği için Belge Yönetim Sistemleri (DMS) (GoogleDrive, Microsoft SharePoint, Dropbox, vb. gibi)
- Sanal Simülasyon Platformları, AR/VR, Metaverse, laboratuvar simülasyon uygulamaları ve bilgi paylaşımı için doğa ve yaşam bilimlerinde uygulamalı veya laboratuvar çalışmalarının gösterilmesine yönelik diğer araçlar (Gerçek Zamanlı Dış Eğitim ve Değerlendirme Sistemi için Dış Hekimliği Sanal Eğitim Sistemi, LabXchange, ReactorLab, LineRider, Zooniverse vb.; <https://www.techlearning.com/news/best-free-virtual-labs>)
- Alıştırma: Bağlantı Çemberi

2. Etkinlik: Bazı oyunlaştırma araçları ve uygulamaları hakkında temel teorik bilgiler

(50 dakika)

- Kahoot, Open edX, classdojo, MOOC, DL2BrightSpace, Google Classroom, talentLMS veya eThinkLMS açık kaynak oyunlaştırma araçlarına giriş (örn. <https://raccoongang.com/blog/top-5-open-source-gamification-tools/#>)
- Bu çevrimiçi araçların bireysel bilgisayarlara indirilmesi/açılması
- Ekiplerin oluşturulması ve senaryoların dağıtılması. Katılımcılara oynamaları için belirli senaryolar ve roller verin, ardından edinilen deneyimler ve içgörüler üzerine grup tartışmaları yapın.
- Oyunlaştırma araçlarının farklı ekipler tarafından senaryolarına uygulanması. Katılımcıların farklı bilim disiplinlerinden senaryoları canlandırdıkları rol yapma egzersizleri uygulayın.

3. Etkinlik: Bazı çevrimiçi video yapım araçları ve uygulamaları hakkında temel teorik bilgiler

(50 dakika)

- Seçilen açık video havuzlarına (OVR'ler) giriş
- Edpuzzle, VoiceThread, CourseLab, WebMO veya benzeri açık kaynak video geliştirme araçlarına giriş (örn. <https://elearningindustry.com/open-source-tools-to-boost-digital-learning>)
- Bu çevrimiçi araçların bireysel bilgisayarlara indirilmesi/açılması
- Ekiplerin oluşturulması ve senaryoların dağıtılması. Katılımcılara oynamaları için belirli senaryolar ve roller verin, ardından edinilen deneyimler ve içgörüler üzerine grup tartışmaları yapın.
- Video yapım araçlarının farklı ekipler tarafından senaryolarına uygulanması. Katılımcıların farklı bilim disiplinlerinden senaryoları canlandırdıkları rol yapma egzersizlerinin uygulanması



4. Etkinlik: Bazı e-değerlendirme araçları ve uygulamaları hakkında temel teorik bilgiler (30 dakika)

- Quizziz, Menti, PearDeck, WebCT, Molecular Biology MCQ, BuzzMath ve kullanıcının çevrimiçi sınavlar, tartışma veya sohbet odaları ve diğer değerlendirmeler hazırlamasına olanak tanıyan diğer etkileşimli değerlendirme araçlarına giriş (örn. <https://www.essaygrader.ai/blog/online-assessment-tools-for-teachers>)
- Bu çevrimiçi araçların bireysel bilgisayarlara indirilmesi/açılması
- Ekiplerin oluşturulması ve senaryoların dağıtılması. Katılımcılara oynamaları için belirli senaryolar ve roller verin, ardından edinilen deneyimler ve içgörüler üzerine grup tartışmaları yapın
- Değerlendirme araçlarının farklı ekipler tarafından kendi senaryolarına uygulanması. Katılımcıların farklı bilim disiplinlerinden senaryoları canlandırdıkları rol yapma egzersizlerinin uygulanması.

5.Etkinlik - Geri Bildirim ve Değerlendirme için Çevrimiçi Tartışma Forumu (30 dakika)

- Katılımcıların deneyimlerini paylaşabilecekleri, soru sorabilecekleri ve geri bildirimde bulunabilecekleri özel çevrimiçi forumlar veya tartışma panoları oluşturun. Düzenli katılımı teşvik edin ve yapıcı etkileşimler sağlamak için forumları izleyin.

Eğitim Materyalleri/Çalışma Sayfaları:

- Her bölüm için önceden hazırlanmış slaytlar ve el notları.
- Alıştırma Çalışma Sayfaları: Çevrimiçi öğretimle ilgili farklı deneyimlerin paylaşılmasına veya bu bilgi paylaşımının değerlendirilmesine yönelik senaryolar için şablonlar
- Geri bildirim formları: Öğretmenlerin akran gözlemleri sırasında geri bildirim vermeleri için gözlem formları veya kontrol listeleri.
- Destek Kaynakları: İnteraktif öğretim için önerilen çevrimiçi araçların bir listesi.

0. Etkinlik Bildirileri - Giriş (30 dakika)

Bu modülün amacı, katılımcıları, çevrimiçi öğretim deneyimlerinden elde ettikleri uzmanlık ve içgörülerini karşılıklı olarak paylaşarak gerçek hayat senaryolarına dayalı beceri setleriyle donatmaktır.

Kullanılacak interaktif dijital araçlar özünde önceki modüllere benzemektedir, ancak bu araçların uygulanmasındaki amaç farklıdır. Bu modülde eğitim alan öğretmen katılımcılar ve eğitimler, gelecekte daha hazırlıklı olmak için COVID-19 salgını sırasında edindikleri deneyim paylaşımı becerilerini geliştirmekle kalmayacak, aynı zamanda kimya laboratuvarı veya dış hekimliği uygulaması gibi uygulamalı pratik gerektiren derslerde olduğu gibi kendi disiplinleriyle ilgili bilgi ve deneyim paylaşımı hakkında bilgi edinecek ve ayrıca öğrencilerini akranları veya diğer öğrencilerle deneyimlerini paylaşmaya nasıl teşvik edeceklerini öğreneceklerdir. İster tamamen çevrimiçi dersler formatında ister karma öğretim faaliyetleri şeklinde olsun, dijital öğrenmenin



hayatımızın bir parçası haline geldiğini göz önünde bulundurarak, bu eğitim karma katılım formatına yönelik dijital araçlara ve stratejilere odaklanacaktır.

Dolayısıyla, bu modülün ana hedefleri şunlardır:

1. **Deneyimlerin Karşılıklı Paylaşımı:** Katılımcıları çevrimiçi öğretim bilgisini paylaşmak için ortak araçlarla tanıştırmak, öğretmenlerin ve öğrencilerin kişisel ve mesleki deneyimlerini paylaşabilecekleri bir ortamı teşvik etmek ve böylece çevrimiçi öğrenme topluluğunu geliştirmek.
2. **Bilgi Alışverişi:** Deneyim alışverişini başlatarak ve çevrimiçi öğretme/öğrenme ortamlarının sunduğu fırsatlar ve zorluklar hakkında farkındalık yaratarak katılımcılar arasında uzmanlık alışverişini kolaylaştırmak ve böylece kolektif öğrenme deneyimini geliştirmek.
3. **Gerçek Hayattan Senaryo Uygulaması:** Katılımcıları, pratik zorlukları etkili bir şekilde ele almak için paylaşılan deneyimlerden ve çevrimiçi öğretim araçlarından elde edilen içgörülerini kullanarak bilgi ve becerilerini gerçek hayat senaryolarına uygulama becerisiyle donatmak.
4. **İşbirliğine Dayalı Sorun Çözme:** Katılımcılar arasında yapıcı geri bildirim ve etkileşimi geliştirerek, ortak sorunlar üzerinde birlikte çalışmalarını için fırsatlar yaratarak, farklı geçmişlerinden ve bakış açılarından yararlanarak işbirliğine dayalı sorun çözme teşvik etmek.
5. **Destekleyici Bir Topluluk Oluşturma:** Katılımcıların fikirlerini, geri bildirimlerini ve kaynaklarını paylaşırken kendilerini rahat hissettikleri, daha zenginleştirici ve kapsayıcı bir öğrenme ortamına katkıda bulunan destekleyici bir çevrimiçi topluluk geliştirerek karşılıklı paylaşım ve fikir, bilgi ve deneyim yaratma motivasyonunu artırın.

Öğrencilerin aktif katılımının etkili öğrenme için çok önemli olduğu bilinmektedir, ancak COVID-19 salgını sırasında düşük özgüven, altyapı eksikliği (bilgisayar kameraları gibi), hızlı internet bağlantısı eksikliği veya uygun olmayan ortam (çok kalabalık veya gürültülü aile odası gibi) nedeniyle bu çok daha zor olmuştur. Bu da kaçınılmaz olarak hüsrana uğramış öğretim görevlileri, motivasyonu düşük veya “kaybolmuş” öğrenciler ve nihayetinde verimsiz bir öğrenme ortamıyla sonuçlanmıştır. Farklı öğretim görevlileri öğrencileri motive etmek için farklı yollar bulmaya çalışmış, Zoom veya Moodle gibi çeşitli şirketler mevcut çevrimiçi platformları geliştirmiş veya yeni dijital platformlar tasarlamıştır.

Bilgi paylaşımının farklı çeşitleri vardır:

- (1) Öğretim görevlileri arasında bilgi ve deneyim paylaşımının bir biçimi olarak hem en iyi uygulamaların hem de bazen başarısızlıkların birbirleriyle paylaşılması önemlidir.
- (2) Geleneksel öğretim ortamında, öğretmenler kendi disiplinlerinin resmi bilgilerini öğrencileriyle paylaşırlar; teorik bilginin paylaşımı dijital ortamda nispeten daha kolaydır, ancak tıp veya diş hekimliğinde klinik operasyon becerileri, kimya veya biyolojide kimyasal reaksiyonların gerçekleştirilmesi veya hatta araba tamircisi meslek okulunda otomobillerdeki

mekanik sorunların onarımı gibi pratik becerilerin paylaşımı söz konusu olduğunda, dijital araçlar aracılığıyla bilgi ve deneyim paylaşımı daha da önemli ve bir o kadar da zorlayıcı hale gelir.

(3) Öğrencilerin aktif katılımı, akran öğrenimi ve mentorluk ve işbirliğine dayalı öğrenme, öğrenmenin önemli yönleridir ve dijital öğrenme ortamlarına iyi adapte edilmeleri gerekir.

Yüz yüze bilgi paylaşımı, özellikle utangaç kişilikler için korkutucu olabilir. Dijital bilgi paylaşımının artıları ve eksileri olabilir; bir yandan bazı insanlar, özellikle kameralar kapalı olduğunda, deneyimlerini çevrimiçi olarak anonim bir kitleyle paylaşma konusunda motivasyonsuz veya ilgisiz olabilir; diğer yandan bu anonimlik bazı kişilikler için cesaret verici olabilir. İlk deneyim alışverişini tetiklemek için çeşitli dijital buz kırıcı aktiviteler kullanılabilir.

Modülün bu ilk giriş bölümünde, katılımcıların birbirleriyle ve kullanılacak araçlarla tanışmalarını istiyoruz. Bu amaçla, öğretmenlerin katılımcıları kendilerini tanıtmaya ve deneyimlerini motive edici, ilginç ya da komik bir şekilde paylaşmaya teşvik etmek için aşağıdaki buz kırıcı aktivitelerden bir ya da daha fazlasını kullanmaları önerilir (Alıştırma Çalışma Sayfası 1).

1. Alıştırma Çalışma Sayfası. Çevrimiçi veya dijital platformlarda bilgi veya deneyim paylaşımını teşvik etmek için önerilen buz kırıcı aktiviteler

1. Buz Kırma Etkinliği Örneği: Çevrimiçi Bingo:



Hazırlık:

Bingo Kartını Oluşturun:

Bir Bingo kartı oluşturmak için Google E-Tablolar gibi işbirliğine dayalı bir araç veya Bingo Baker (<https://bingobaker.com/>) gibi interaktif bir platform kullanın. Kartı çevrimiçi öğretim deneyimleriyle ilgili ifadelerle doldurun. Örnekler şunları içerir:

"50'den fazla öğrencinin bulunduğu bir sınıfa ders verdim."

"Canlı bir oturum sırasında teknik sorunlarla karşılaştım."

"Sanal beyaz tahta kullandım."

"Sanal bir laboratuvar deneyi gerçekleştirdi."

"Bir ders kaydettim."

"Bir oturumda 20'den fazla öğrenciden geri bildirim aldım."

"Çevrimiçi bir sınıfta konuk konuşmacı ağırladım."



“Grup tartışmaları için ara odaları kullanıldı.”

- Bingo Kartını Paylaşın:

Katılımcılara dijital Bingo kartına erişimleri için bir bağlantı sağlayın. Tüm katılımcıların gerekli araçlara ve platformlara erişebildiğinden emin olun.

Katılımcılar İçin Talimatlar:

Bingo Kartına Erişin: Google Sheets veya Bingo Baker kullanarak dijital Bingo kartına verilen bağlantıyı açın. Karttaki ifadeleri aşına olun.

İfadeleri İşaretleyin: İfadeleri okuyun ve çevrimiçi öğretim deneyimleriniz için geçerli olanları işaretleyin. İfadeleri doğrudan Bingo kartı üzerinde işaretlemek için mevcut dijital araçları kullanın.

Bingo Oyun Kuralları: Amaç, yatay, dikey veya çapraz olarak arka arkaya beş ifadeyi işaretleyerek bir “Bingo” elde etmektir. Bir Bingo elde ettiğinizde, işaretlediğiniz ifadelerle ilgili deneyimlerinizi paylaşmaya hazır olun.

Deneyimlerinizi Paylaşın: Video konferans oturumu sırasında, bir Bingo elde eden katılımcılar sırayla deneyimlerini paylaşacaktır. Video konferans için Zoom, Microsoft Teams veya Google Meet gibi bir platform kullanın. Sıra size geldiğinde, işaretli ifadelerin öğretim deneyimlerinize nasıl uygulandığını açıklayın. Sorular sorarak ve görüşlerinizi paylaşarak diğer katılımcılarla etkileşim kurun.

Örnek Dijital Bingo Kartı:

Eğitmenler Bingo kartlarını oluşturmak için aşağıdaki şablonu kullanabilirler:

50'den fazla öğrencinin bulunduğu bir sınıfta ders vermek	Canlı bir oturum sırasında karşılaşılan teknik sorunlar	Sanal beyaz tahta kullanıldı	Sanal bir laboratuvar gerçekleştirildi	Bir ders deneyi kaydedildi
Bir oturumda 20'den fazla öğrenciden geri bildirim alındı	Çevrimiçi bir sınıfta konuk konuşmacı ağırlandı	Grup tartışmaları için ara odalar kullanıldı	Çevrimiçi bir mesleki gelişim oturumuna katıldı	Canlı bir soru-cevap oturumuna aracılık etti
Ters yüz edilmiş bir sınıf uygulandı	Çevrimiçi bir ders sırasında ekran paylaşımı kullanıldı	Önceden kaydedilmiş ders yüklendi	Çevrimiçi bir test oluşturuldu	Sanal bir saha gezisi düzenlendi

Bire bir çevrimiçi özel ders oturumları sağlandı	Sanal ofis saatleri düzenlendi	Öğrencilerden olumlu geri bildirimler alındı	Bulut depolama aracılığıyla kurs materyalleri paylaşıldı	Sanal öğretmen buluşmasına katılındı
Çevrimiçi öğretim için Zoom'u kullanıldı	Bir Kahoot testinin nasıl oluşturulacağını bilir	Sanal bir laboratuvar deneyi gerçekleştirildi	GoogleDrive'ı kullanarak iş birliği yapar	Öğretim için WhatsApp grupları kullanıldı
Sanal gerçeklik araçları kullanıldı	Öğretmen forumlarına katılındı	Özel ihtiyaçları olan öğrencilere öğretmenlik yapıldı	Facebook eğitim için kullanıldı	Diğer öğretmenlere danışmanlık yapıldı

Buz Kırma Etkinliği Örneği: Birbirinizi Tanıyın

Bu buz kırıcı etkinlik, katılımcıların dijital araçlara aşina olurken birbirlerini tanımaları, çevrimiçi öğretim deneyimlerini paylaşmaları ve yakınlık kurmaları için eğlenceli ve ilgi çekici bir yol oluşturmayı amaçlamaktadır.

- **Giriş Turu (10 dakika):** Kendinizi Tanıtın: Her katılımcı sırayla paylaşımda bulunacak:
 - İsimleri
 - Öğretmenlik geçmişleri (öğrettikleri konular, deneyim yılları, vb.)
 - Çevrimiçi öğretim deneyimlerinden öğrendikleri önemli bir içgörü veya ders.

Katılımı Teşvik Edin: Katılımcılardan aktif olarak dinlemelerini ve başkaları tarafından paylaşılan ortak ilgi alanlarını veya benzersiz deneyimleri not etmelerini isteyin. Bu, bağlantıların kurulmasına ve işbirliği için ortamın hazırlanmasına yardımcı olabilir.

- **Etkinlik: Sanal Bağlantılar (15 dakika):** Sanal Bağlantılar Tablosu oluşturun: Çevrimiçi öğretim deneyimleriyle ilgili ifadeler içeren bir tablo oluşturmak için paylaşılan bir Kahoot veya ClassDojo panosu kullanın.

Örnek İfadeler:

- "Çevrimiçi öğretim için Zoom kullanıldı"
- "Sanal bir laboratuvar deneyi gerçekleştirdi"
- "Google Docs kullanarak kolaylaştırılmış grup çalışması yapıldı"
- "Çevrimiçi bir sınav oluşturuldu"
- "Çevrimiçi bir konuk konuşmacı ağırlandı"
- "Tartışmalar için ara odalar kullanıldı"



- “Bir ders kaydedildi”
- “Bir ders sırasında teknik zorluklarla karşılaşıldı”

Tabloyu Paylaşın: Katılımcılara dijital tabloya erişimleri için bir bağlantı sağlayın.

- Sanal Tabloya Erişin: Katılımcılar Kahoot veya ClassDojo panosuna verilen bağlantıyla açar ve griddeki ifadelere aşına olurlar.
- Bağlantıları Bulma: Katılımcılar griddeki kriterlere uyan kişileri bulmak için akranlarıyla etkileşime geçerler. Bir ifadeye uyan bir akran bulduklarında, o kareyi işaretleyebilir ve akranlarından deneyimlerini kısaca paylaşmalarını isteyebilirler. Amaç, ayrılan süre içinde mümkün olduğunca çok kareyi tamamlamaktır.
- Bağlantılarınızı Paylaşın: Aktiviteden sonra katılımcılar keşfettikleri ilginç deneyimlerden bazılarını paylaşarak daha fazla tartışma ve bağlantı kurulmasını teşvik edebilirler.

• Yansıma (5 dakika)

- Grup Tartışması: Katılımcıların çevrimiçi öğretim araçlarıyla ilgili ortak zorlukları ve deneyimleri tartışabilecekleri bir grup tartışmasını kolaylaştırın.
- İçgörülerini Paylaşın: Katılımcıları etkinlikten edindikleri ilginç bilgileri veya ipuçlarını paylaşmaya teşvik edin.
- Kilit Noktaları Özetleyin: Tartışılan kilit noktaları özetleyin ve çevrimiçi öğretim uygulamalarına uygulanabilecek değerli çıkarımları vurgulayın.

1. Etkinlik: Çeşitli bilgi ve deneyim paylaşım formatlarına ve araçlarına giriş (50 dakika)

Bu genel oturum, katılımcılara bilgi ve deneyim paylaşımı ile ilgili temel araçları, formatları, ilkeleri, başlıca zorlukları ve fırsatları tanıtmak üzere tasarlanmıştır. Sunum slaytları ve çeşitli çevrimiçi araç ve platform örnekleri kullanılarak, bu oturum etkili paylaşım için mevcut farklı yöntemlere kapsamlı bir genel bakış sağlayacaktır.

Katılımcılar, belirlenen sorular veya konular hakkında bilgi ve deneyimlerini paylaşmak için sosyal medya platformları, WhatsApp grupları veya sürücü bağlantıları oluşturmaya ve kullanmaya aktif olarak katılacaklardır. Katılımcıların bu araçları kullanarak birlikte çalışmalarını gerektirecek, topluluk duygusunu teşvik edecek ve paylaşım sürecini geliştirecek işbirliğine dayalı görevler verilecektir.

Bu oturumun temel amacı, öğretmenler, öğrenciler ve öğretmenler ile öğrenciler arasında bilgi ve deneyim paylaşımını kolaylaştırmaktır. Katılımcılar, çeşitli dijital araçları keşfederek ve kullanarak etkili bir şekilde iletişim kurmayı ve işbirliği yapmayı öğrenecek, böylece ilgili herkes için eğitim deneyimini zenginleştireceklerdir

Bilgi Paylaşımı için Formatlar:



Öğretmenler arasında: Web seminerleri, profesyonel forumlar, işbirlikçi projeler.

Öğrenciler arasında: Grup projeleri, akran değerlendirme etkinlikleri, tartışma panoları.

Öğretmenler ve öğrenciler arasında: İnteraktif oturumlar, geri bildirim araçları, mentorluk platformları.

1. ETKİNLİK ARAÇLARI- bilgi ve deneyim paylaşım formatları ve araçları (50 dakika)

- **Mevcut dijital araçların tanıtımı ve sunumu (30 dakika):**
- Çeşitli çevrimiçi araçlar, sosyal medya grupları veya platformları, çevrimiçi grup işbirliği araçları, tartışma forumları veya web seminerleri, çevrimiçi mentorluk, bloglar sunmak.
 - **Zoom/Teams/Google Meet:** Oturum ve ara odalara ev sahipliği yapmak için kullanılır. Temel özellikler dijital sınıflar, çevrimiçi toplantılar, ekran paylaşımı, çevrimiçi oturumları kaydetme, anketler, ara odaları, katılım için sohbetir.
 - **Kahoot:** Etkileşimli bir bingo oyununun oyunlaştırılması, hızlı sınavlar, anında değerlendirme ve/veya öğrenciler arasında öğrenme rekabeti için kullanılır. Temel özellikler Sınavlar, liderlik tabloları, gerçek zamanlı geri bildirimdir.
 - **ClassDojo:** İşbirlikçi veya rekabetçi ızgaralar oluşturmak için kullanılır. Temel özellikler Özelleştirilebilir ızgaralar, davranış takibi, eğlenceli öğrenme anlarının paylaşılmasıdır.
 - **Canvas:** Kurs yönetimi, öğrenme kaynakları ile entegrasyon ve kapsamlı kurs sunumu için kapsamlı bir Öğrenme Yönetim Sistemi (LMS).
 - **Blackboard:** Gelişmiş kurs sunumu ve entegre değerlendirme araçlarına sahip tam özellikli bir LMS.
 - **Google Classroom:** Google Workspace ile sorunsuz bir şekilde entegre olarak gerçek zamanlı geri bildirim ve kolay kurs yönetimi sunar.
 - **Edmodo:** Özellikle yüksek öğrenim için tasarlanmış bir iletişim, işbirliği ve organizasyon platformu.
 - **Moodle:** Özel bir öğrenme deneyimi için eklentiler ve entegrasyonlarla özelleştirilebilir bir LMS.
 - **Turnitin:** İntihal kontrolü ve notlandırma için bir araç, akademik bütünlüğü sağlar.
 - **Slack:** Sohbet odaları, doğrudan mesajlaşma ve dosya paylaşımı içeren bir ekip iletişim aracı.
 - **Trello:** Kart tabanlı görev yönetimi ve özelleştirilebilir panolar kullanan bir proje organizasyon aracı.
 - **Coursera:** En iyi üniversitelerden ve kurumlardan kurslar sunar, sertifika programları ve çevrimiçi öğrenme fırsatları sağlar.
 - **Quizlet:** Bilgi kartları, öğrenme oyunları ve çeşitli konular için çalışma setleri içeren bir çalışma aracı.
 - **Padlet:** Gerçek zamanlı işbirliği ve fikir paylaşımı için dijital bir bülten tahtası.
 - **Socrative:** Canlı sınavlar ve anında not verme yoluyla gerçek zamanlı geri bildirim ve değerlendirme için bir araç.

- **Nearpod:** Etkileşimli slaytlar, VR ve gerçek zamanlı yanıtlar içeren etkileşimli bir ders sunum aracı.
- **Evernote:** Not alma, düzenleme ve dosya paylaşımı için bir not alma ve düzenleme aracı.
- **Grammarly:** Dilbilgisi denetimi, stil önerileri ve intihal tespiti için bir yazma geliştirme aracı.
- **Blooket:** Özelleştirilebilir oyunlar ve gerçek zamanlı geri bildirim içeren etkileşimli bir öğrenme oyunu aracı.
- **Prodigy:** Öğrencilerin ilgi çekici oyunlarla matematik becerilerini geliştirmelerine yardımcı olan bir matematik öğrenme oyunu.
- **WhatsApp:** Özellikler: Anlık mesajlaşma, grup sohbetleri, sesli ve görüntülü aramalar, medya paylaşımı. Kullanım şekli: Öğrenciler ve öğretmenler arasında hızlı iletişim, çalışma grupları oluşturma ve sınıf güncellemelerini ve kaynaklarını paylaşma.
- **Facebook:** Özellikler: Grup oluşturma, etkinlik organizasyonu, dosya paylaşımı, canlı yayın. Kullanım: Tartışmalar için sınıf grupları oluşturma Tartışmalar için sınıf grupları oluşturma, çevrimiçi etkinlikler düzenleme ve eğitim içeriği ve kaynakları paylaşma.
- **Instagram:** Özellikler: Fotoğraf ve video paylaşımı, hikayeler, canlı yayın, mesajlaşma. Kullanım: Görsel öğrenme içeriği paylaşma Görsel öğrenme içeriği paylaşma, eğitim oturumlarını canlı yayınlama ve etkileşimli gönderiler ve hikayeler aracılığıyla öğrencilerin ilgisini çekme.
- Eğitim veya araştırma materyallerinin birlikte oluşturulması, depolanması ve düzenlenmesi için topluluk öğrenme ortamlarında bilgi paylaşımı ve işbirliği için Belge Yönetim Sistemlerinin (DMS) sunulması.
 - **Google Drive:** Özellikler: Bulut depolama, dosya paylaşımı, gerçek zamanlı işbirliği, Google Workspace (Docs, Sheets, Slides) ile entegrasyon, sürüm kontrolü ve kapsamlı üçüncü taraf uygulama entegrasyonu. Kullanım şekli: Ortak projeler, paylaşılan belgeler ve bulut tabanlı dosya yönetimi için idealdir.
 - **Microsoft SharePoint:** Özellikler: Belge depolama ve yönetimi, intranet ve ekip sitesi oluşturma, güçlü arama özellikleri, sürüm kontrolü, iş akışı otomasyonu ve Microsoft Office 365 ile entegrasyon. Kullanım şekli: Kurumsal işbirliği, belge iş akışları ve dahili iletişim için idealdir.
 - **Dropbox:** Özellikler: Bulut depolama, dosya paylaşımı, işbirliği araçları, çevrimdışı erişim, Smart Sync, sürüm geçmişi ve üçüncü taraf entegrasyonları. Kullanım şekli: Dosya depolama, ekip işbirliği ve büyük dosyaların paylaşımı için uygundur.
 - **Box:** Özellikler: Güvenli dosya paylaşımı, işbirliği araçları, gelişmiş güvenlik özellikleri, kurumsal uygulamalarla entegrasyon, otomatik iş akışları ve sürüm kontrolü. Kullanım: Güvenli belge paylaşımı, ekip işbirliği ve kurumsal düzeyde belge yönetimi için en iyisi.

- **OneDrive İş:** Özellikler: Bulut depolama, gerçek zamanlı belge işbirliği, Microsoft Office ile entegrasyon, dosya paylaşımı, sürüm kontrolü ve çevrimdışı erişim. Kullanım: Microsoft ekosistemi içinde kişisel ve ekip depolama, belge paylaşımı ve işbirliği için mükemmel.
 - **M-Dosyaları:** Özellikler: Meta veri odaklı belge yönetimi, otomatik iş akışları, sürüm kontrolü, uyumluluk desteği, mobil erişim ve çeşitli iş sistemleriyle entegrasyon. Kullanım Şekli: Güçlü belge kontrolü ve iş akışı otomasyonuna ihtiyaç duyan kuruluşlar için uygundur.
 - **Evernote Business:** Özellikler: Not alma, belge depolama, gerçek zamanlı işbirliği, görev yönetimi, diğer uygulamalarla entegrasyon ve güçlü arama özellikleri. Kullanım Şekli: Notları, araştırma materyallerini ve işbirliğine dayalı projeleri düzenlemek için idealdir.
 - **Zoho Docs:** Özellikler: Bulut depolama, çevrimiçi belge düzenleme, dosya paylaşımı, işbirliği araçları, sürüm kontrolü ve Zoho uygulama paketi ile entegrasyon. Kullanım: Belge depolama, ekip işbirliği ve proje yönetimi için idealdir.
 - **Confluence:** Özellikler: Belge işbirliği, ekip çalışma alanları, bilgi tabanı oluşturma, Jira ile entegrasyon, sayfa sürümleme ve içerik organizasyonu. Kullanım şekli: Proje işbirliği, bilgi paylaşımı ve merkezi bir bilgi deposu oluşturmak için mükemmeldir.
 - **Nextcloud:** Özellikler: Kendi kendine barındırılan bulut depolama, dosya paylaşımı, gerçek zamanlı işbirliği, uçtan uca şifreleme, sürüm kontrolü ve çeşitli uygulamalarla entegrasyon. Kullanım: Kendi kendine barındırma özellikleriyle verileri üzerinde kontrol sahibi olmak isteyen kuruluşlar için idealdir.
 - **Egnyte:** Özellikler: Güvenli dosya paylaşımı, işbirliği, gelişmiş güvenlik özellikleri, popüler iş uygulamaları ile entegrasyon ve veri yönetimi. Kullanım Şekli: Güvenli belge paylaşımı, ekip işbirliği ve uyumluluk odaklı kuruluşlar için uygundur
- Sanal Simülasyon Platformları, AR/VR, Metaverse, laboratuvar simülasyon uygulamaları ve bilgi paylaşımı için doğa ve yaşam bilimlerinde uygulamalı veya laboratuvar çalışmalarının gösterilmesine yönelik diğer araçların sunulması.
 - **Gerçek Zamanlı Dental Eğitim ve Değerlendirme Sistemi için Diş Hekimliği Sanal Eğitim Sistemi:** Özellikler: Gerçek zamanlı dental eğitim, dental prosedürlerin sanal simülasyonları, interaktif geri bildirim. Kullanım Şekli: Dental eğitim ve öğretim, dental prosedürlerin gerçek zamanlı uygulaması ve değerlendirilmesi.
 - **LabXchange:** Özellikler: Sanal laboratuvar simülasyonları, interaktif deneyler, kişiselleştirilmiş öğrenme yolları, kaynak paylaşımı. Kullanım: Fen eğitimi Fen eğitimi, laboratuvar uygulamaları, işbirlikçi öğrenme ve araştırma.
 - **ReactorLab:** Özellikler: Etkileşimli kimyasal reaktör simülasyonları, reaktör işlemlerinin kontrolü ve analizi, gerçek zamanlı veri görselleştirme. Kullanım alanı: Kimya mühendisliği eğitimi, reaktör tasarımı ve işletme eğitimi.

- **LineRider:** Özellikler: Fizik tabanlı simülasyon, pist tasarımı ve görselleştirme, interaktif öğrenme. Kullanım: Fizik eğitimi: Fizik eğitimi, hareket ve kuvvetlerin kavramsal olarak anlaşılması, yaratıcı problem çözme.
 - **Zooniverse:** Özellikler: Vatandaş bilimi projeleri, gerçek dünya veri analizi, işbirlikçi araştırma fırsatları. Kullanım alanları: Biyoloji, astronomi, iklim bilimi eğitimi, topluluk odaklı araştırma projeleri.
 - **PraxiLabs:** Özellikler: Sanal bilim laboratuvarları, interaktif simülasyonlar, multimedya açısından zengin deneyler, güvenlik eğitimi. Kullanım alanları: Biyoloji, kimya, fizik eğitimi, uzaktan laboratuvar deneyimleri.
 - **LearnBrite:** Özellikler: 3D sanal ortamlar, etkileşimli simülasyonlar, oyunlaştırılmış öğrenme deneyimleri, gerçek zamanlı işbirliği. Kullanım: Sanal sınıf Sanal sınıf, kurumsal eğitim, sürükleyici öğrenme deneyimleri.
 - **Science Interactive:** Özellikler: Çevrimiçi fen laboratuvarları, etkileşimli deneyler, multimedya içeriği, sanal diseksiyonlar. Kullanım: Fen eğitimi: Fen eğitimi, uzaktan laboratuvar deneyimleri, etkileşim yoluyla gelişmiş öğrenme.
 - **ClassVR: Özellikler:** Sanal gerçeklik tabanlı öğrenme, sürükleyici eğitim içeriği, etkileşimli 3D modeller, VR ders planları. Kullanım: K-12 ve yüksek öğrenim: K-12 ve yüksek eğitim, sürükleyici bilim ve coğrafya eğitimi, sanal saha gezileri.
 - **HiDs AR/VR Laboratuvar Kurulumu:** Özellikler: Artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) laboratuvar ekipmanları, interaktif simülasyonlar, 3D görselleştirme. Kullanım alanları: Fen eğitimi, sanal laboratuvar kurulumları, AR/VR ortamlarında interaktif öğrenme.
 - **Metaverse Öğrenme Platformları:** Özellikler: Sanal dünyalar, etkileşimli 3D simülasyonlar, işbirlikçi ortamlar, gerçek zamanlı geri bildirim. Kullanım: Kapsamlı öğrenme deneyimleri, uzaktan işbirliği, çeşitli disiplinlerde sürükleyici eğitim
- **Katılımcılar arasında açık tartışma (20 dakika):** yukarıdaki araçlardan herhangi birini kullanıp kullanmadıkları ve halihazırda aşına oldukları başka Çevrimiçi Eğitim; Sanal Simülasyon Platformları ve/veya Belge Yönetim Sistemleri (DMS) olup olmadığı. Katılımcıların deneyim paylaşımına yönelik tetikleyici sorularla tartışmaları yönlendirin.
 - **Önemli not!** Uygulama zamanında, oturumu geçerli ve güncel kılmak için piyasaya yeni çıkan mevcut / gelişmekte olan dijital araçları kontrol etmek daha iyidir.

Egzersiz Önerisi: Bağlantı Çemberi

- Gerçek Hayat Senaryosu: Profesör Ayesha birinci sınıflara çevrimiçi kimya dersi veriyor. Dersler için Zoom ve kaynak paylaşımı için Google Drive kullanıyor. Öğrenciler Google Docs kullanarak projeler üzerinde işbirliği yapıyor, ancak bazı öğrenciler katılım ve erişilebilirlik konusunda zorluklarla karşılaşılıyor. Bu sorunu çözmek ve öğrenciler arasındaki bağlantıları güçlendirmek için Prof. Ayesha bir “Bağlantı Çemberi” egzersizi uygulamaya karar verir.



- Amaç: Öğrenciler arasında iletişim ve işbirliği becerilerini geliştirmek, erişilebilirlik zorluklarını ele almak ve bir topluluk duygusunu teşvik etmek.
- Süre 30 dakika (mevcut süreye göre çığlık atılabilir)
- Gerekli Malzemeler:
 - Ara odası işlevselliğine sahip Zoom veya başka bir video konferans aracı
 - Google Drive ve Google Docs
 - Beyin fırtınası için sanal beyaz tahta veya paylaşılan belge (ör. Google Jamboard)
- Giriş: Kolaylaştırıcı Bağlantı Çemberi egzersizinin amacını tanıtır. Oturumun faaliyetlerini ve hedeflerini kısaca açıklar.
- Araçları tanımlayın: Çevrimiçi öğretim için kullandığınız bir araç veya platformu yazın. Aşağıdaki tabloyu detayları ile doldurun.

Araç/Platform Adı	Amaç (örn. İletişim, İşbirliği, Katılım)	Aracın Güçlü/Zayıf Yönleri

- Bağlantı Haritası: Aracınızın diğerleriyle nasıl etkileşime girdiğini gösteren bir bağlantı haritası çizin. İlişkileri tanımlamak için oklar kullanın (örneğin, “Zoom notları Google Drive üzerinden paylaşın”).
- Ara Oda Tartışmaları: Zoom breakout odalarını kullanarak öğrencileri küçük gruplara ayırın. Her gruba çevrimiçi öğrenmede erişilebilirlikle ilgili belirli bir konu veya zorluk verilir.
- Grup İşbirliği: Gruplar, bir kimyasal reaksiyon tasarlamak gibi verilen zorluklara beyin fırtınası çözümleri bulmak için Google Docs ve sanal bir beyaz tahta kullanarak işbirliği yapar. Her grup, görüşlerini tüm sınıfla paylaşması için bir sözcü atar.
- Sınıf Tartışması: Her gruptan sözcüler bulgularını ve çözüm önerilerini paylaşır. Kısa bir tartışma için kürsüyü açın ve öğrencileri geri bildirim ve ek öneriler sunmaya teşvik edin. Aşağıdaki gibi sorular sorun: Öğrenimi daha erişilebilir kılmak için başka hangi araçları ekleyebilirsiniz? Bu araçları kullanırken teknik sorunları veya zorlukları nasıl ele alırdınız?
- Kolaylaştırıcıya Yönelik Talimatlar:
 - Ara Odaları Kurun: Zoom'da ara odaları kurun ve öğrencileri gruplara atayın. Her grubun paylaşılan bir Google Doc'a ve sanal beyaz tahtaya (ör. Google Jamboard) erişimi olduğundan emin olun.

- Tartışma Konularını Hazırlayın: Her grubun tartışması için erişilebilirlik zorlukları ve konularının bir listesini oluşturun (örneğin, Google Docs kullanmada zorluk, internet erişimi eksikliği, sanal laboratuvarlarla ilgili zorluklar).
- Tanıtın: Öğrencileri selamlayın ve Bağlantı Çemberi egzersizinin amacını açıklayın. Erişilebilirlik sorunlarını ele almanın ve destekleyici bir çevrimiçi topluluk oluşturmaının önemini tartışın.
- Ara Oda Tartışmalarını Teşvik Edin: Öğrencileri ara odalarına atayın. Her gruba bir sözcü seçmeleri talimatını verin. Tartışacakları konular ve işbirliği için kullanmaları gereken araçlar hakkında net talimatlar verin.
- Grup İşbirliğini Tetikleyin: Grupların yolunda gittiğinden ve konularını ele aldıklarından emin olmak için ara odaları izleyin. Gerektiğinde yardım ve rehberlik sunun.
- Sınıf Tartışmasını Teşvik Edin: Ara oturumlardan sonra tüm öğrencileri ana Zoom odasına geri getirin. Her gruptan sözcüleri bulgularını ve çözüm önerilerini paylaşmaya davet edin. Tüm öğrencilerden geri bildirim ve ek önerileri teşvik ederek açık bir tartışmayı kolaylaştırın.
- Sonuçlandırın: Tartışılan kilit noktaları ve önerilen çözümleri özetleyin. Öğrencilere katılımları için teşekkür edin ve sürekli işbirliği ve iletişimin önemini vurgulayın.

2. Etkinlik: Bazı oyunlaştırma araçları ve uygulamaları hakkında temel teorik bilgiler (50 dakika)

Bu oturum katılımcılara oyunlaştırmanın temel kavramlarını ve eğitim ortamlarındaki uygulamalarını tanıtmaktadır. Katılımcılar çeşitli oyunlaştırma araçları, özellikleri ve öğrenci katılımını ve öğrenme çıktıları geliştirmek için nasıl kullanılabilecekleri hakkında bilgi edineceklerdir. Sunum slaytları ve Kahoot, Open edX, ClassDojo, MOOC, DL2BrightSpace, Google Classroom, TalentLMS ve eThinkLMS gibi araçların interaktif gösterimleri kullanılacaktır. Katılımcılar ayrıca bu araçları cihazlarına indirecek/açacak, ekipler oluşturacak ve rol yapma alıştırmaları yoluyla araçları belirli eğitim senaryolarına uygulayacaklardır.

2. ETKİNLİK ARAÇLARI - bazı oyunlaştırma araçları ve uygulamaları hakkında bilgi

- **Oyunlaştırma Araçlarına Giriş (10 dakika):** Katılımcıları temel oyunlaştırma kavramlarıyla tanıştırmak ve çeşitli araçları tanıtmak. Eğitimde oyunlaştırma ilkelerini özetleyen sunum slaytları. Belirli araçlara genel bakış (birçoğu yukarıda Aktivite 1 altında zaten tanıtılmıştı). Katılımcılar arasında yukarıdaki araçlardan herhangi birini kullanıp kullanmadıkları ve halihazırda aşına oldukları başka oyunlaştırma araçları olup olmadığı konusunda açık tartışma.
 - **Kahoot:** Özellikler: Sınavlar, liderlik tabloları, gerçek zamanlı geri bildirim. Kullanım şekli: Etkileşimli sınavlarla öğrencilerin ilgisini çekmek ve eğlenceli, oyunlaştırılmış değerlendirmelerle ilerlemelerini izlemek.

- **Open edX:** Özellikler: Çevrimiçi kurslar, etkileşimli öğrenme modülleri. Kullanım Şekli: Öğrencilerin öğrenme deneyimlerini geliştirmek için etkileşimli içeriğe sahip kapsamlı çevrimiçi kurslar sağlamak.
 - **ClassDojo:** Özellikler: İşbirlikçi ızgaralar, davranış takibi. Kullanım: İşbirliğine dayalı etkinlikler ve davranış takibi yoluyla sınıf yönetimini ve öğrenci katılımını kolaylaştırmak.
 - **MOOC (Kitleli Açık Çevrimiçi Kurslar):** Özellikler: Geniş kapsamlı, esnek öğrenme. Kullanım: Geniş bir kitleye sunulan çevrimiçi kurslar aracılığıyla erişilebilir ve esnek öğrenme fırsatları sunmak.
 - **DL2BrightSpace:** Özellikler: Kapsamlı LMS özellikleri, kişiselleştirilmiş öğrenme yolları. Kullanım: Kişiselleştirilmiş Öğrenciler için kişiselleştirilmiş öğrenme yolları ile eksiksiz bir öğrenme yönetim sistemi sunmak.
 - **Google Classroom:** Özellikler: Ödev yönetimi, gerçek zamanlı geri bildirim. Kullanım: Ödevleri düzenlemek ve yönetmek Ödevleri düzenleme ve yönetme, öğrenci öğrenimini geliştirmek için gerçek zamanlı geri bildirim sağlamak.
 - **TalentLMS:** Özellikler: Özelleştirilebilir kurslar, oyunlaştırma öğeleri. Kullanım: Özelleştirilebilir kurslar ve oyunlaştırma özellikleri aracılığıyla ilgi çekici ve kişiselleştirilmiş öğrenme deneyimleri oluşturmak.
 - **eThinkLMS:** Özellikler: Sağlam LMS, kapsamlı entegrasyonlar. Kullanım: Öğrenme deneyimini geliştirmek için kapsamlı entegrasyonlara sahip sağlam bir öğrenme yönetim sistemi sağlamak.
- **Oyunlaştırma Araçlarını İndirme/Açma (5 dakika):** Tüm katılımcıların gerekli araçlara erişimi olduğundan emin olun. Katılımcılara her bir aracı cihazlarına indirme veya açma sürecinde rehberlik edin. Herhangi bir erişim sorununu çözmek için gerektiğinde teknik destek sağlayın.
 - **Ekiplerin Oluşturulması ve Senaryoların Dağıtılması (5 dakika):** Katılımcıları ekipler halinde organize edin ve rol yapma alıştırmaları için eğitim senaryoları belirleyin. Katılımcıları küçük ekiplere ayırın. Her ekibe belirli senaryolar ve roller dağıtın (örneğin, bir fen sınıfında oyunlaştırma uygulamak, interaktif tarih dersleri oluşturmak). Rol yapma egzersizlerinin hedeflerini ve beklenen sonuçlarını açıklayın.
 - **Oyunlaştırma Araçlarının Ekipler Tarafından Uygulanması (20 dakika):** Atanan senaryolarda oyunlaştırma araçlarını uygulayın ve pratik uygulamalarını keşfedin. Her ekip, atanan araç(lar)ı kendi senaryolarına uygulamak için işbirliği yapar. Yaratıcılığı ve araçların farklı özelliklerini denemeyi teşvik edin. Ekipler süreçlerini belgelendirir ve içgörülerini paylaşmaya hazırlanır.
 - **Grup Tartışması ve Geri Bildirim (10 dakika):** Deneyimleri paylaşın, zorlukları tartışın ve oyunlaştırma araçlarının kullanımına ilişkin geri bildirim sağlayın. Ekipler, uygulama sürecinde karşılaştıkları başarıları ve zorlukları vurgulayarak bulgularını sunar.



Katılımcıları içgörülerini paylaşmaya ve soru sormaya teşvik ederek açık bir tartışmayı kolaylaştırın. Önemli noktaları özetleyin ve daha fazla öğrenme için ek kaynaklar sağlayın.

Egzersiz Önerisi: Oyunlaştırılmış Ders Planı Yarışması

- Gerçek Hayat Senaryosu: Tarih bölümünde deneyimli bir öğretim görevlisi olan Yrd Doç John, çevrimiçi eğitime geçiş yapıyor. Derslerini öğrencileri için daha ilgi çekici hale getirmek istiyor. Dr. John, bir mesleki gelişim oturumu sırasında Kahoot, Open edX ve ClassDojo gibi çeşitli oyunlaştırma araçlarıyla tanıştı. İkinci Dünya Savaşı üzerine vereceği ders için etkileşimli ve ilgi çekici bir ders planı oluşturmak amacıyla bu araçları kullanmayı hedefliyor.
- Amaç: Katılımcıları, öğrenci katılımını ve öğrenmeyi artıran etkileşimli bir ders planı tasarlamak için oyunlaştırma araçlarını uygulamaya teşvik etmek.
- Süre 30 dakika (mevcut zamana göre uyarlanabilir)
- Gerekli Malzemeler:
 - İnternet erişimi olan bilgisayarlar veya tabletler
 - Oyunlaştırma araçlarına erişim (Kahoot, Open edX, ClassDojo)
 - Oyunlaştırma araçları hakkında bilgi içeren sunum slaytları veya bildiriler
 - Beyin fırtınası için sanal beyaz tahta veya paylaşılan belge (ör. Google Jamboard)
- Giriş: Alistırmaya ve hedeflerine kısa bir genel bakış. Dr. John'un gerçek hayat senaryosuna ve oyunlaştırma araçlarını kullanarak ilgi çekici bir ders planı oluşturma hedefine giriş.
- Grup Oluşturma ve Araç Atama: Katılımcıları küçük gruplara ayırın. Her gruba oyunlaştırma araçlarından birini atayın (örn. Kahoot, Open edX, ClassDojo). Her gruba atanan araç hakkında kısa bir genel bakış sağlayın.
- Beyin Fırtınası Oturumu: Gruplar, İkinci Dünya Savaşı ünitesi için interaktif bir ders planı oluşturmak üzere atanan oyunlaştırma aracının nasıl kullanılacağına dair fikirler üzerinde beyin fırtınası yapar. Fikirleri not almak ve ders yapısını planlamak için sanal beyaz tahtayı veya paylaşılan belgeyi kullanın
- Ders Planı Geliştirme: Gruplar kendilerine atanan oyunlaştırma aracını kullanarak detaylı bir ders planı geliştirir. Sınavlar, liderlik tabloları, işbirliğine dayalı etkinlikler ve gerçek zamanlı geri bildirim gibi etkileşimli unsurları dahil edin. Ders planını paylaşılan bir belgede belgeleyin ve net hedefler, etkinlikler ve değerlendirme yöntemi içerdiğinden emin olun.
- Sunum ve Geri Bildirim: Her grup oyunlaştırılmış ders planını tüm sınıfa sunar. Kolaylaştırıcı ve katılımcılar, güçlü yönleri vurgulayarak ve iyileştirmeler önererek geri bildirim sağlar. Oyunlaştırılmış ders planının öğrenci katılımı ve öğrenme çıktıları üzerindeki potansiyel etkisini tartışın.
- Kolaylaştırıcı için Talimatlar:



- Araçları Kurun: Katılımcıların gerekli oyunlaştırma araçlarına (Kahoot, Open edX, ClassDojo) erişebildiğinden emin olun. Her bir aracın özellikleri ve uygulamaları hakkında bilgi içeren sunum slaytları veya bildiriler hazırlayın
- Ara Odaları Oluşturun: Grup çalışması için ara odaları kurun (Zoom veya benzer bir platform kullanıyorsanız). Katılımcıları gruplara atayın ve her grubun beyin fırtınası için sanal bir beyaz tahtaya veya paylaşılan bir belgeye erişimi olduğundan emin olun.
- Tanıtın: Katılımcıları selamlayın ve Oyunlaştırılmış Ders Planı Yarışmasının amacını açıklayın. Dr. John'un gerçek hayat senaryosunu ve İkinci Dünya Savaşı üzerine ilgi çekici bir ders planı oluşturma hedefini tanıtın.
- Grup Oluşturma ve Araç Atama: Katılımcıları küçük gruplara ayırın ve her gruba bir oyunlaştırma aracı (Kahoot, Open edX, ClassDojo) atayın. Her aracın özellikleri ve uygulamaları hakkında kısa bir genel bakış sağlayın.
- Beyin fırtınası: Gruplara, interaktif bir ders planı oluşturmak için kendilerine atanan aracı kullanma konusunda beyin fırtınası yapmalarını söyleyin. Beyin fırtınası sürecinde yaratıcılığı ve işbirliğini teşvik edin.
- Ders Planları Geliştirin: Ders planlarını geliştirirken grupları izleyin, gerektiğinde rehberlik ve destek sunun. Grupların ders planlarını net bir şekilde belgelemelerini ve interaktif unsurlar içermelerini sağlayın.
- Sunum ve Geri Bildirim: Her grubu oyunlaştırılmış ders planlarını kısaca sunmaya davet edin. Zamanlamaya ve tüm gruplara karşı adil olmaya dikkat edin. Yapıcı geri bildirim sağlayarak ve katılımcıları içgörü ve önerilerini paylaşmaya teşvik ederek bir tartışmayı kolaylaştırın.
- Sonuçlandırın: Tartışılan kilit noktaları ve sunulan yenilikçi fikirleri özetleyin. Katılımcılara katılımları için teşekkür edin ve öğrencilerin öğrenme deneyimlerini geliştirmek için oyunlaştırma kullanmanın önemini vurgulayın.
- **Not!** Benzer alıştırmalar farklı konular için de uygulanabilir. Örneğin: İkinci sınıf öğrencilerine yönelik çevrimiçi bir tarih dersi sırasında öğrenci katılımını artırmak için oyunlaştırılmış bir etkinlik tasarlayın. Bir davranış izleme aracı kullanarak ikinci sınıf tarih dersi için bir ödül sistemi oluşturun. Öğrencilerin öğrenme çıktılarını değerlendirmek için interaktif bir test geliştirin.

3. Etkinlik: Bazı çevrimiçi video yapım araçları ve uygulamaları hakkında temel teorik bilgiler

(50 dakika)

Bu oturumda katılımcılar, çevrimiçi video yapım araçları dünyasına girerek hem teorik bilgi hem de pratik deneyim kazanacaklar. Oturum, seçilen açık video havuzlarına (OVR'ler) ve Edpuzzle, VoiceThread, CourseLab ve WebMO gibi bir dizi açık kaynaklı video geliştirme aracına giriş ile başlayacaktır. Bu araçlar, öğrenme deneyimini önemli ölçüde geliştirebilecek ilgi çekici ve etkileşimli eğitim videoları oluşturmada etkilidir.



Katılımcılar bu araçları kendi bilgisayarlarına indirecek ve açacak, böylece uygulamalı keşif yapabileceklerdir. Daha sonra ekipler oluşturacaklar ve üzerinde çalışacakları belirli senaryolar verilecektir. Her ekip, kendilerine verilen senaryolara dayalı olarak eğitim içeriği oluşturmak için video yapım araçlarını uygulayacaktır. Bu işbirlikçi yaklaşım, katılımcıların sadece bu araçlar hakkında bilgi edinmelerini değil, aynı zamanda gerçek hayattaki öğretim ortamlarındaki pratik uygulamalarını da anlamalarını sağlar.

3. ETKİNLİK ARAÇLARI - bazı çevrimiçi video oluşturma araçları hakkında bilgi (50 dakika)

- Seçilmiş açık video havuzlarına (OVR'ler) giriş: Çok çeşitli eğitim videoları sunan depoları keşfedin. Bu havuzların öğretim materyallerini desteklemek için nasıl kullanılabileceğini tartışın.
- Gerekli Malzemeler:
 - İnternet erişimi olan bilgisayarlar veya tabletler
 - Çevrimiçi video oluşturma araçlarına erişim (Edpuzzle, VoiceThread, CourseLab, WebMO)
 - Video yapım araçları hakkında bilgi içeren sunum slaytları veya el notları
 - Beyin fırtınası için sanal beyaz tahta veya paylaşılan belge (ör. Google Jamboard)
- **En yaygın açık kaynak video geliştirme araçlarına giriş (10 dakika):** Seçilen OVR'leri (YouTube Edu, TED-Ed, Khan Academy, Coursera, OER Commons) tanıtmak için sunum slaytlarını kullanın. Video oluşturma araçlarına (Edpuzzle, VoiceThread, CourseLab, WebMO) genel bir bakış sağlayın. Her bir aracın ve havuzun özelliklerini ve kullanımını vurgulayın. Bu araçların eğitim içeriğini geliştirmek için nasıl kullanılabileceğini tartışın. Katılımcılar arasında yukarıdaki araçlardan herhangi birini kullanıp kullanmadıkları ve halihazırda aşına oldukları başka OVR'ler olup olmadığı konusunda açık tartışma yapın.
 - **Edpuzzle:** Özellikler: Videoların içine sorular ve notlar yerleştirerek etkileşimli video dersleri (örneğin fizik laboratuvarı dersleri için) oluşturma. Kullanım: Etkileşimli içerik aracılığıyla öğrenci katılımını ve anlamayı artırmak. Pasif video izlemeyi aktif bir öğrenme deneyimine dönüştürün.
 - **VoiceThread:** Özellikler: Multimedya sunumları oluşturma ve eşzamansız tartışmalara katılma. Kullanım: Çevrimiçi ortamda işbirlikçi öğrenmeyi ve tartışmaları kolaylaştırma. Grup tartışmaları veya geri bildirim oturumları için kullanın.
 - **CourseLab:** Özellikler: Programlama becerisi olmadan zengin multimedya içeriği oluşturmak için e-öğrenme yazma aracı. Kullanım şekli: Etkileşimli ve ilgi çekici çevrimiçi kurslar ve eğitim materyalleri geliştirme. Kapsamlı kurs içeriği tasarlayın.
 - **WebMO:** Özellikler: Fen eğitiminde faydalı moleküler modelleme ve görselleştirme aracı. Kullanım: Etkileşimli moleküler simülasyonlar ve

görselleştirmeler yoluyla fen eğitimini geliştirmek. STEM'de karmaşık kavramları gösterin.

- **YouTube Edu:** Özellikler: Dünya çapındaki eğitimcilerin ve kurumların videolarını içeren, eğitim içeriği için özel bir platform. Kullanım: Çeşitli konular ve sınıf seviyeleri için geniş bir eğitim videoları kütüphanesine erişim.
 - **TED-Ed:** Özellikler: İlgi çekici animasyonlar ve dersler içeren seçilmiş eğitim videoları. Kullanım: Yüksek kaliteli Yüksek kaliteli, düşündürücü eğitim içeriği ile öğretimi geliştirmek.
 - **Khan Academy:** Özellikler: Çok çeşitli konuları kapsayan kapsamlı eğitim videoları kütüphanesi. Kullanım: Öğrenciler ve öğretmenler için Öğrenciler ve öğretmenler için ücretsiz, erişilebilir eğitim kaynakları sağlamak.
 - **Coursera:** Özellikler: En iyi üniversitelerden ve kurumlardan video dersler sunar. Kullanım: Çevrimiçi kurslar ve mesleki gelişim için Çevrimiçi kurslar ve mesleki gelişim için yüksek kaliteli eğitim içeriğine erişim.
 - **Açık Eğitim Kaynakları (OER) Commons:** Özellikler: Videolar da dahil olmak üzere açık eğitim kaynaklarından oluşan halka açık bir dijital kütüphane. Kullanım: Ücretsiz, açık lisanslı eğitim materyallerini bulmak ve paylaşmak.
- **Bu çevrimiçi araçların bireysel bilgisayarlara indirilmesi/açılması (5 dakika):** Araçların indirilmesi ve kurulumu hakkında rehberlik. Tüm katılımcıların erişiminin olduğundan ve araçları kullanmaya hazır olduklarından emin olun. Herhangi bir erişim sorununu çözmek için gerektiğinde teknik destek sağlayın.
 - **Ekiplerin oluşturulması ve senaryoların dağıtılması (5 dakika):** Katılımcıları küçük ekipler halinde organize edin. Her takımın video yapım araçlarını kullanarak ele alması için belirli eğitim senaryoları sağlayın. Her ekibe belirli senaryoları ve rolleri dağıtın (örneğin, fotosentez üzerine bir video dersi oluşturmak, bir kimya deneyi göstermek).
 - **Video yapım araçlarının farklı ekipler tarafından senaryolarına uygulanması (20 dakika):** Ekiplerin kendilerine verilen araçları kullanarak eğitim videoları oluşturdukları uygulamalı etkinlik. Her ekip kendilerine verilen araçları kullanarak bir video oluşturmak için işbirliği yapar. İlgi çekici ve etkili eğitim içeriği üretmek için yaratıcılığı ve işbirliğini teşvik edin. Gerektiğinde rehberlik ve destek sunarak ekipleri izleyin. Ekiplerin süreçlerini belgelemelerini ve içgörülerini paylaşmaya hazırlanmalarını sağlayın.
 - **Grup Sunumları ve Geri Bildirim (10 dakika):** Her ekip kendi videosunu tüm sınıfa sunar. Katılımcıları yapıcı geri bildirimde bulunmaya ve içgörülerini paylaşmaya teşvik ederek bir tartışmayı kolaylaştırın. Her videodaki güçlü yönleri ve geliştirilebilecek alanları vurgulayın. Kilit noktaları özetleyin ve daha fazla öğrenme için ek kaynaklar sağlayın.

- Gerçek Hayat Senaryosu: Bir üniversitede moleküler biyoloji profesörü olan Dr. Sara, öğrencileri için fotosentezde yer alan moleküller hakkında ilgi çekici bir video dersi oluşturmak istiyor. Kendisine bir eğitim oturumu sırasında Edpuzzle, VoiceThread ve CourseLab gibi çeşitli açık kaynaklı video geliştirme araçları tanıtılmıştır. Dr. Sara, bu araçları kullanarak öğrencilerinin fotosentez sürecini etkili bir şekilde anlamalarına yardımcı olacak etkileşimli bir video oluşturmayı hedefliyor.
- Amaç: Katılımcıları etkileşimli ve eğitici bir video dersi tasarlamak için açık kaynaklı video geliştirme araçlarını uygulamaya teşvik edin.
- Süre: 20 dakika (mevcut zamana göre uyarlanabilir)
- Gerekli Malzemeler:
 - İnternet erişimi olan bilgisayarlar veya tabletler
 - Açık kaynak video geliştirme araçlarına erişim (Edpuzzle, VoiceThread, CourseLab, WebMO)
 - Video yapım araçları hakkında bilgi içeren sunum slaytları veya el notları
 - Beyin fırtınası için sanal beyaz tahta veya paylaşılan belge (ör. Google Jamboard)
- Ekipler Tarafından Video Yapım Araçlarının Uygulanması: Her ekip kendilerine verilen araçları kullanarak bir video oluşturmak için işbirliği yapar. Yaratıcılığı ve interaktif özelliklerin kullanımını teşvik edin (örneğin, Edpuzzle'a sorular yerleştirmek, VoiceThread'de multimedya sunumları oluşturmak). Gerektiğinde rehberlik ve destek sunarak ekipleri izleyin. Ekiplerin süreçlerini belgelemelerini ve içgörülerini paylaşmaya hazırlanmalarını sağlayın.
- Sunum ve Geri Bildirim: Her ekip videolarını tüm sınıfa sunar. Katılımcıları yapıcı geri bildirimde bulunmaya ve içgörülerini paylaşmaya teşvik ederek bir tartışmayı kolaylaştırın. Her videodaki güçlü yönleri ve geliştirilebilecek alanları vurgulayın. Önemli noktaları özetleyin ve daha fazla öğrenme için ek kaynaklar sağlayın.
- Kolaylaştırıcı İçin Talimatlar:
 - Araçları Kurun: Katılımcıların gerekli video oluşturma araçlarına (Edpuzzle, VoiceThread, CourseLab, WebMO) erişebildiğinden emin olun. Her bir aracın özellikleri ve uygulamaları hakkında bilgi içeren sunum slaytları veya bildiriler hazırlayın.
 - Ara Odaları Oluşturun: Grup çalışması için ara odaları kurun (Zoom veya benzeri bir platform kullanıyorsanız). Katılımcıları gruplara atayın ve her grubun beyin fırtınası için sanal bir beyaz tahtaya veya paylaşılan bir belgeye erişimi olduğundan emin olun.
 - Tanıtın: Katılımcıları selamlayın ve oturumun amacını açıklayın. Seçilen OVR'leri ve video yapım araçlarını tanıttın, özelliklerini ve kullanımlarını vurgulayın.
 - Araçları İndirme/Açma: Katılımcılara araçları indirme veya açma sürecinde rehberlik edin. Herhangi bir erişim sorununu çözmek için gerektiğinde teknik destek sağlayın.



- Grup Oluşturma ve Araç Atama: Katılımcıları küçük ekiplere ayırın ve her ekibe belirli bir eğitim senaryosu verin. Her ekibin hedeflerini ve kullanacakları araçları anladığından emin olun.
 - Araçların Uygulanması: Ekipleri videolarını oluştururken izleyin, gerektiğinde rehberlik ve destek sunun. Yaratıcılığı ve araçlardaki interaktif özelliklerin kullanımını teşvik edin.
 - Sunum ve Geri Bildirim: Her ekibi videolarını sınıfa sunmaya davet edin. Yapıcı geri bildirim sağlayarak ve katılımcıları içgörü ve önerilerini paylaşmaya teşvik ederek bir tartışmayı kolaylaştırın.
 - Sonuçlandırın: Tartışılan kilit noktaları ve sunulan yenilikçi fikirleri özetleyin. Katılımcılara katılımları için teşekkür edin ve eğitim içeriğini geliştirmek için video yapım araçlarını kullanmanın önemini vurgulayın.
- **Not!** Benzer alıştırmalar farklı senaryolar için de uygulanabilir. Örneğin: Fizik bölümü mezunu olmayan öğrencilere güneş sistemini açıklamak için interaktif bir video oluşturun. Mühendislik öğrencilerine etkili iletişim ve sunum becerileri kazandırmak için bir video tartışması tasarlayın. Kimya bölümü öğrencilerine kodlamanın temellerini öğretmek için bir multimedya dersi geliştirin.

4. Etkinlik: Bazı e-değerlendirme araçları ve uygulamaları hakkında temel teorik bilgiler (30 dakika)

Bu oturumda katılımcılara, öğrenciler için ilgi çekici ve etkileşimli değerlendirmeler oluşturmak için kullanılabilecek çeşitli e-değerlendirme araçları tanıtılacaktır. Katılımcılar Quizziz, Menti, PearDeck, WebCT, Molecular Biology MCQ ve BuzzMath gibi araçlar hakkında bilgi edineceklerdir. Bu araçlar, çevrimiçi sınavları, tartışma veya sohbet odalarını ve diğer değerlendirme biçimlerini kolaylaştırmak, eğitim ortamlarında hem biçimlendirici hem de özetleyici değerlendirmeleri geliştirmek için tasarlanmıştır.

Katılımcılar, özelliklerini ve işlevlerini keşfetmek için bu araçları kendi bilgisayarlarına indirecek ve açacaklardır. Ekipler oluşturulacak ve bu değerlendirme araçlarını uygulamak için belirli senaryolar verilerek uygulamalı deneyim ve işbirliğine dayalı öğrenme sağlanacaktır. Bu oturum, katılımcıları e-değerlendirme araçlarını öğretim uygulamalarında etkin bir şekilde kullanabilecek bilgi ve becerilerle donatmayı, öğrenci katılımını ve öğrenme çıktılarını iyileştirmeyi amaçlamaktadır.

4. ETKİNLİK ARAÇLARI - bazı e-değerlendirme araçları hakkında bilgi

- Süre: 30 dakika

- Gerekli Malzemeler:
 - İnternet erişimi olan bilgisayarlar veya tabletler
 - E-değerlendirme araçlarına erişim (Quizziz, Menti, PearDeck, WebCT, Molecular Biology MCQ, BuzzMath, Google Forms, Kahoot! CommonLit, Flipgrid)
 - E-değerlendirme araçları hakkında bilgi içeren sunum slaytları veya el notları
 - Beyin fırtınası için sanal beyaz tahta veya paylaşılan belge (ör. Google Jamboard)
- **E-Değerlendirme Araçlarına Giriş (6 dakika):** Kullanıcının çevrimiçi sınavlar, tartışma veya sohbet odaları ve diğer değerlendirmeleri hazırlamasına olanak tanıyan çevrimiçi mevcut ana etkileşimli değerlendirme araçlarına giriş. Araçları tanıtmak için sunum slaytlarını kullanın: Quizziz, Menti, PearDeck, WebCT, Molecular Biology MCQ, BuzzMath, Google Forms, Kahoot! CommonLit, Flipgrid. Her bir aracın özelliklerini ve kullanımını vurgulayın. Bu araçların etkileşimli ve etkili değerlendirmeler oluşturmak için nasıl kullanılabileceğini tartışın. Katılımcılar arasında yukarıdaki araçlardan herhangi birini kullanıp kullanmadıkları ve halihazırda aşına oldukları başka interaktif değerlendirme araçları olup olmadığı konusunda açık tartışma.
 - **Quizziz:** Özellikler: Gerçek zamanlı geri bildirim ve liderlik tabloları ile etkileşimli sınavlar oluşturmak için oyunlaştırılmış değerlendirme aracı. Kullanım şekli: Öğrencilerin eğlenceli sınavlarla ilgisini çekmek ve ilerlemelerini takip etmek. Görsel ve işitsel öğeler içeren sınavlarla öğrencilerin ilgisini çekin.
 - **Menti:** Özellikler: Canlı yoklama, testler ve soru-cevap oturumları için interaktif sunum aracı. Kullanım şekli: Dersler sırasında öğrenci katılımını artırmak ve anında geri bildirim toplamak. Hızlı bilgi kontrolleri veya tartışma yönlendirmeleri için kullanın.
 - **PearDeck:** Özellikler: Etkileşimli slaytlar ve değerlendirmeler oluşturmak için sunum yazılımı ile entegre olur. Kullanım: Dersleri daha etkileşimli hale getirmek ve öğrenci anlayışını gerçek zamanlı olarak değerlendirmek. Satır içi etkinliklerle ders sırasında anlamayı değerlendirin.
 - **WebCT:** Özellikler: Sınavlar, tartışmalar ve not yönetimi için araçlar sunan çevrimiçi öğrenme ve değerlendirme platformu. Kullanım: Eğitimciler için kapsamlı değerlendirme ve öğrenme yönetimi. Resmi kurs değerlendirmeleri veya eşzamansız tartışmalar için kullanın.
 - **Moleküler Biyoloji MCQ:** Özellikler: Moleküler biyolojide çoktan seçmeli sorular oluşturmak ve yönetmek için özel araç. Kullanım şekli: Hedefe yönelik sorularla öğrencilerin moleküler biyoloji bilgilerini değerlendirme. Bilim tabanlı test ve öz değerlendirme için kullanın.
 - **BuzzMath:** Özellikler: Anında geri bildirim ve ilerleme takibi sağlayan interaktif matematik platformu. Kullanım şekli: Öğrencilerin matematik becerilerini uygulamalarına ve öğretmenlerin ilerlemeyi izlemelerine yardımcı olmak. Matematik beceri pratiği ve ilerleme takibi için kullanın.



- **Google Formlar:** Özellikler: Formlar, testler ve anketler oluşturmak için kullanımı kolay bir araç. Kullanım: Hızlı değerlendirmeler yapmak ve öğrenci geri bildirimi toplamak.
 - **Kahoot!** Özellikler: Gerçek zamanlı geri bildirim ve raporlama ile çevrimiçi test oyunu oluşturucu. Kullanım Şekli: Oyun benzeri sınavlarla değerlendirmeleri eğlenceli ve ilgi çekici hale getirmek.
 - **CommonLit:** Özellikler: Okuduğunu anlamaya yönelik yerleşik sınavlar içeren okuma parçaları kütüphanesi. Kullanım: Öğrencilerin Rehberli sorular ve sınavlarla öğrencilerin okuduğunu anlamasını değerlendirmek.
 - **Flipgrid:** Özellikler: Konular, videolar veya bağlantılar etrafında sınıf tartışmaları oluşturmak için video tartışma platformu. Kullanım: Video yanıtları aracılığıyla öğrenci katılımını ve tartışmayı teşvik etmek.
- **E-Değerlendirme Araçlarının İndirilmesi/Açılması (4 dakika):** Katılımcılara her bir aracı cihazlarına indirme veya açma sürecinde rehberlik edin. Herhangi bir erişim sorununu çözmek için gerektiğinde teknik destek sağlayın.
 - **Takımların Oluşturulması ve Senaryoların Dağıtılması (5 dakika):** Katılımcıları ekipler halinde organize edin ve eğitim senaryolarını dağıtın. Her ekibe belirli senaryoları ve rolleri dağıtın (örneğin, tarih dersi için bir sınav oluşturmak, BuzzMath kullanarak bir matematik değerlendirmesi tasarlamak). Faaliyetin hedeflerini ve beklenen sonuçlarını açıklayın. Her ekibin kendilerine atanan senaryoyu ve kullanacakları araçları anladığından emin olun.
 - **E-Değerlendirme Araçlarının Ekipler Tarafından Uygulanması (10 dakika):** Her ekip kendilerine verilen araçları kullanarak bir değerlendirme oluşturmak için işbirliği yapar. Yaratıcılığı ve interaktif özelliklerin kullanımını teşvik edin (örneğin, Menti'de canlı oylama, PearDeck'te interaktif slaytlar). Gerektiğinde rehberlik ve destek sunarak ekipleri izleyin. Ekiplerin süreçlerini belgelemelerini ve içgörülerini paylaşmaya hazırlanmalarını sağlayın.
 - **Grup Sunumları ve Geri Bildirim (5 dakika):** Her ekip değerlendirmelerini tüm sınıfa sunar. Katılımcıları yapıcı geri bildirimde bulunmaya ve içgörülerini paylaşmaya teşvik ederek bir tartışmayı kolaylaştırın. Her bir değerlendirmede güçlü yönleri ve iyileştirmeye açık alanları vurgulayın. Kilit noktaları özetleyin ve daha fazla öğrenme için ek kaynaklar sağlayın.
 - Kolaylaştırıcı için Talimatlar:
 - Araçları Kurun: Katılımcıların gerekli e-değerlendirme araçlarına (Quizziz, Menti, PearDeck, WebCT, Molecular Biology MCQ, BuzzMath, Google Forms, Kahoot!, CommonLit, Flipgrid) erişebildiğinden emin olun. Her bir aracın özellikleri ve uygulamaları hakkında bilgi içeren sunum slaytları veya bildiriler hazırlayın.



- Ara Odaları Oluşturun: Grup çalışması için ara odaları kurun (Zoom veya benzer bir platform kullanıyorsanız). Katılımcıları gruplara atayın ve her grubun beyin fırtınası için sanal bir beyaz tahtaya veya paylaşılan bir belgeye erişimi olduğundan emin olun.
- Tanıtın: Katılımcıları selamlayın ve oturumun amacını açıklayın. E-değerlendirme araçlarını tanıtın, özelliklerini ve kullanımlarını vurgulayın.
- Araçları İndirme/Açma: Katılımcılara araçları indirme veya açma sürecinde rehberlik edin. Herhangi bir erişim sorununu çözmek için gerektiğinde teknik destek sağlayın.
- Grup Oluşturma ve Araç Atama: Katılımcıları küçük ekiplere ayırın ve her ekibe belirli bir eğitim senaryosu verin. Her ekibin hedeflerini ve kullanacakları araçları anladığından emin olun.
- Araçların Uygulanması: Değerlendirmelerini oluşturmaya çalışan ekipleri izleyin ve gerektiğinde rehberlik ve destek sunun. Yaratıcılığı ve araçlardaki etkileşimli özelliklerin kullanımını teşvik edin.
- Sunum ve Geri Bildirim: Her ekibi değerlendirmelerini sınıfa sunmaya davet edin. Yapıcı geri bildirim sağlayarak ve katılımcıları içgörü ve önerilerini paylaşmaya teşvik ederek bir tartışmayı kolaylaştırın.
- Sonuçlandırın: Tartışılan kilit noktaları ve sunulan yenilikçi fikirleri özetleyin. Katılımcılara katılımları için teşekkür edin ve eğitim içeriğini geliştirmek için e-değerlendirme araçlarını kullanmanın önemini vurgulayın.

Alıştırma Önerisi: Kelime Bulutu - E-Değerlendirme Araçlarına İlişkin Öğrenci Perspektiflerini Anlamak.

- - Gerçek Hayat Senaryosu: Bir üniversitede psikoloji profesörü olan Olivia, öğrencilerinin dönem boyunca kullandıkları e-değerlendirme araçları hakkındaki görüşlerini almak ister. Öğrencilerinin bu araçlarla ilişkilendirdiği en yaygın kelime ve ifadeleri görselleştirmek için Menti.com'da bir kelime bulutu etkinliği yapmaya karar verir. Bu alıştırma, araçların öğrenci katılımı ve öğrenimi üzerindeki etkisini anlamasına ve iyileştirilmesi gereken alanları belirlemesine yardımcı olacaktır.
- Süre 15 dakika (mevcut zamana göre uyarlanabilir)
- Gerekli Malzemeler:
 - İnternet erişimi olan bilgisayarlar veya tabletler
 - Menti.com'a erişim
 - E-değerlendirme araçları hakkında bilgi içeren sunum slaytları veya el notları
 - Beyin fırtınası için sanal beyaz tahta veya paylaşılan belge (ör. Google Jamboard)
- Menti.com'da Kelime Bulutu Etkinliği: Katılımcıların menti.com ve/veya diğer e-değerlendirme araçlarına (Quizziz, Menti, PearDeck, WebCT, Molecular Biology MCQ, BuzzMath, Google Forms, Kahoot! CommonLit, Flipgrid). Her bir aracın özellikleri ve uygulamaları hakkında bilgi içeren sunum slaytları veya bildiriler hazırlayın.



Grup Sunumları ve Geri Bildirim: Her takım kelime bulutunu tüm sınıfa sunar. Katılımcıları yapıcı geribildirim vermeye ve içgörülerini paylaşmaya teşvik ederek bir tartışmayı kolaylaştırır.

Not! Benzer alıştırmalar farklı senaryolar için de uygulanabilir. Örneğin: İşletme bölümleri için matematik dersi için olasılıklara odaklanan bir değerlendirme oluşturun. Üniversite öğrencileri için moleküler genetik üzerine bir biyoloji sınavı tasarlayın. Karakter analizini tartışmak üzere bir İngiliz edebiyatı dersi için biçimlendirici bir değerlendirme geliştirin

5. Etkinlik: Geri Bildirim ve Değerlendirme için Çevrimiçi Tartışma Forumu (30 dakika)

Bu oturum, katılımcılara geri bildirim ve değerlendirme için çevrimiçi tartışma forumlarının kullanımını tanıtmak üzere tasarlanmıştır. Katılımcılar, tartışma forumlarını geri bildirim toplamak, değerlendirmeleri kolaylaştırmak ve anlamlı konuşmaları teşvik etmek için bir platform olarak nasıl etkili bir şekilde kullanacaklarını öğreneceklerdir. Eğitimciler, çevrimiçi forumlardan yararlanarak öğrencilerin görüşlerini paylaşabilecekleri, çeşitli konuları tartışabilecekleri ve yapıcı geri bildirim sağlayabilecekleri işbirlikçi bir ortam yaratabilirler.

Katılımcılara çeşitli platformlarda tartışma forumları kurma ve kullanma süreci boyunca rehberlik edilecektir. Daha sonra ekipler oluşturacak ve bu forumları gerçek hayattaki eğitim bağlamlarında uygulamak için belirli senaryolar verilecektir. Bu uygulamalı deneyim, katılımcıların çevrimiçi tartışma forumlarının pratik uygulamalarını ve öğrenci katılımını ve öğrenme çıktılarını artırmak için nasıl kullanılabileceklerini anlamalarına yardımcı olacaktır.

5. ETKİNLİK ARAÇLARI - Çevrimiçi Tartışma Forumları

- **Çevrimiçi Tartışma Forumlarına Giriş (8 dakika):** Çevrimiçi tartışma forumlarını eğitim amaçlı kullanmanın özelliklerini ve faydalarını keşfedin. Forumların geri bildirim, değerlendirme ve işbirlikçi tartışmaları kolaylaştırmak için nasıl kullanılabileceğini tartışın.
- **Forum Platformlarını İndirme/Açma (5 dakika):** Çeşitli platformlarda tartışma forumlarına erişim ve kurulum konusunda adım adım rehberlik. Tüm katılımcıların erişiminin sağlanması ve forumları kullanmaya hazır olmaları.
- **Takımların Oluşturulması ve Senaryoların Dağıtılması (5 dakika):** Katılımcıları küçük ekipler halinde organize edin. Her takıma tartışma forumlarını kullanarak ele almaları için belirli senaryolar verin.
- **Değerlendirme ve Tartışmalar: Tartışma Forumlarının Farklı Ekipler Tarafından Senaryolarına Uygulanması (12 dakika):** Ekiplerin senaryolarına dayalı geri bildirim ve değerlendirmeleri kolaylaştırmak için kendilerine tahsis edilen forumları kullandıkları uygulamalı etkinlik. Forumların etkinliğini en üst düzeye çıkarmak için yaratıcılığı ve işbirliğini teşvik edin.

Alıştırma Önerisi: Çevrimiçi forum etkinliği aracılığıyla Modül Değerlendirme Anketi



- Amaç: Çevrimiçi bir tartışma forumunda yayınlanan bir modül değerlendirme anketi aracılığıyla katılımcılardan çeşitli dijital araçları ve işbirliğine dayalı yöntemleri kullanma deneyimleri hakkında ayrıntılı geri bildirim toplamak.
- Hazırlık: Tüm katılımcıların çevrimiçi tartışma forumuna (ör. Blackboard, Canvas, Moodle) erişimi olduğundan emin olun. Modül değerlendirme anketini ilgili sorularla hazırlayın.
- Uygulamanın amacını ve dürüst ve yapıcı geri bildirim sağlamanın önemini kısaca açıklayın. Çevrimiçi tartışma forumu platformunu tanıttın ve nasıl erişileceği ve kullanılacağı hakkında talimatlar verin.
- Forumu Erişim: Katılımcılara cihazlarından tartışma forumuna erişim sürecinde rehberlik edin. Herhangi bir erişim sorununu çözmek için gerektiğinde teknik destek sağlayın.
- Anketin Gönderilmesi: Modül değerlendirme anketini tartışma forumunda yayınlayın. Anketin açık ve öz sorular içerdiğinden emin olun. Modül değerlendirme anketini (yukarıdaki sayfalarda zaten verilmiştir) kullanabilir veya kendi özel anket(ler)inizi geliştirebilirsiniz.
- Tartışma ve Geri Bildirim: Katılımcıları forumdaki ankete yanıt vermeye teşvik edin. Tartışmayı izleyin, gerektiğinde rehberlik ve destek sunun. Katılımcıları detaylı ve özenli yanıtlar vermeye teşvik edin.
- Özet ve Yansıtma: Katılımcılar anketi tamamladıktan sonra, tartışılan kilit noktaları ve elde edilen içgörülerini özetleyin. Genel geri bildirim ve tespit edilen ortak temalar veya iyileştirme alanları hakkında kısa bir sınıf tartışmasını kolaylaştırın.
- Aşağıdaki gibi takip tartışma soruları sorun:
 - Bu araçlarla olası erişilebilirlik sorunlarını nasıl ele alabilirsiniz?
 - Hangi ek özellikler öğrencilerin değerlendirmelere katılımını artırabilirsiniz?
 - E-değerlendirme sonuçlarını öğretim planlarınıza nasıl entegre edebilirsiniz?

Modülün değerlendirilmesi:

(a) Katılımcıların bilgi ve deneyim paylaşımı ile ilgili genel beceri seti ve motivasyon kazanımı hakkında öz değerlendirme ve yansıtma yapmaları için eğitmen beş öz değerlendirme kapalı uçlu sorusu önerecektir. Bu sorular, katılımcıların kursta tartışılan kavram ve stratejileri uygulama konusundaki anlayış ve güvenlerini derecelendirmelerini sağlayacaktır.

1 = Kesinlikle Katılmıyorum

2 = Katılmıyorum

3 = Nötr

4 = Katılıyorum

5 = Kesinlikle Katılıyorum

Öz Değerlendirme Soruları

1. Çevrimiçi araçları ve teknikleri kullanma konusunda kendime güveniyorum Öğrencilerim ve öğretmen arkadaşlarımla deneyimlerimi paylaşıyorum.



- (Ölçek: 1 - Kesinlikle Katılmıyorum ila 5 - Kesinlikle Katılıyorum)

2. Öğrencilerim arasında bilgi ve deneyim alışverişini kolaylaştırmak için çevrimiçi araçları ve teknikleri kullanma konusunda kendime güveniyorum.

- (Ölçek: 1 - Kesinlikle Katılmıyorum ila 5 - Kesinlikle Katılıyorum)

3. Öğrencilerden nasıl gerçek zamanlı geri bildirim alacağımı ve bunu çevrimiçi sınıftaki bilgi paylaşımını ayarlamak için nasıl kullanacağımı biliyorum.

- (Ölçek: 1 - Kesinlikle Katılmıyorum ila 5 - Kesinlikle Katılıyorum)

4. Öğrencilerimi çevrimiçi öğrenme sırasında bilgi ve deneyimlerini akranlarıyla paylaşmaları için motive edebilirim.

- (Ölçek: 1 - Kesinlikle Katılmıyorum ila 5 - Kesinlikle Katılıyorum)

5. Öğretmen arkadaşlarımı çevrimiçi öğretim sırasındaki bilgi ve deneyimlerini diğer meslektaşlarıyla paylaşmaları için motive edebilirim.

- (Ölçek: 1 - Kesinlikle Katılmıyorum ila 5 - Kesinlikle Katılıyorum)

Bu öz değerlendirme soruları katılımcıların öğrendikleri üzerinde düşünmelerine ve daha fazla gelişime veya desteğe ihtiyaç duyabilecekleri alanları belirlemelerine yardımcı olacaktır. Ayrıca eğitmen, modülün genel etkisini değerlendirmek ve gerekirse gelecekteki eğitim oturumlarını ayarlamak için toplu sonuçları kullanabilir. Eğitmenler, değerlendirme için çevrimiçi tartışma forumlarını kullanarak, modülün genel etkisini değerlendirmek ve gelecekteki eğitim oturumlarında gerekli ayarlamaları yapmak için toplu sonuçlar da toplayabilir. Bu yaklaşım sadece sürekli iyileştirme sağlamakla kalmaz, aynı zamanda geri bildirimin aktif olarak paylaşıldığı ve kullanıldığı destekleyici ve işbirlikçi bir öğrenme ortamını da teşvik eder.

(b) Katılımcılar tarafından öğrenilen temel konuların değerlendirilmesi için eğitmen beş açık uçlu değerlendirme sorusu önerecektir. Bu sorular, eğitmenin katılımcıların kursta tartışılan temel kavramları ve araçları anlamalarını derecelendirmesine olanak tanıyacaktır.

Modül Değerlendirme Soruları

1. Öğrencilerin ilgisini çekmek ve onları deneyimlerini paylaşmaya motive etmek için kullanılabilecek 3 çevrimiçi interaktif dijital araç sayınız:

i) ii) iii)

2. Öğrencileri motive etmek için 3 strateji sayınız

i) ii) iii)

3. Bu oturumdaki işbirlikçi görevlere katıldıktan sonra, bilgi paylaşımı için sosyal medya platformlarını, WhatsApp gruplarını veya belge yönetim sistemlerini kullanmanın ilkelerini ve zorluklarını ne kadar iyi anlıyorsunuz?

(Ölçek: 1 - Hiç İyi Değil ila 5 - Çok İyi)



4. Bu oturumda tanıtılan aşağıdaki oyunlaştırma araçlarından hangisi etkileşimli sınavlar oluşturmak ve öğrencilerin çevrimiçi bir öğrenme ortamına katılımını sağlamak için kullanılabilir?
- A) Kahoot
 - B) Google Classroom
 - C) eThinkLMS
 - D) Yukarıdakilerin hepsi
5. Bir eğitim ortamında oyunlaştırma araçlarıyla rol yapma egzersizlerini kullanmanın birincil faydası nedir?
- A) Öğrenci bağlılığını ve katılımını artırır.
 - B) Çevrimiçi kaynaklara olan ihtiyacı azaltır.
 - C) Not verme sürecini basitleştirir.
 - D) Öğretmen katılımına olan ihtiyacı ortadan kaldırır.
6. Aşağıdaki özelliklerden hangisi Edpuzzle, VoiceThread veya CourseLab gibi açık kaynaklı video geliştirme araçlarında yaygın olarak BULUNMAZ?
- A) İnteraktif sınavlar ve değerlendirmeler
 - B) Gelişmiş video düzenleme özellikleri
 - C) Video projelerinde gerçek zamanlı işbirliği
 - D) Videoların otomatik çevirisi ve dublajı
7. Çevrimiçi video oluşturma araçları bağlamında, VoiceThread'in eğitim amaçlı etkin kullanımını en iyi gösteren senaryo hangisidir?
- A) Bir konferans dizisinin sessiz video montajının oluşturulması
 - B) Eğitici videolar için otomatik altyazılar ve açıklamalı alt yazılar oluşturmak üzere VoiceThread'in kullanılması
 - C) Eğitim içeriklerine karmaşık 3D efektler ve animasyonlar uygulamak için VoiceThread'i kullanma
 - D) Sesli yorumlar eklemek ve bir video sunumu üzerinde eşzamansız tartışmaları kolaylaştırmak için VoiceThread'i kullanma
8. Aşağıdaki e-değerlendirme araçlarından hangisi kullanıcıların etkileşimli sınavlar hazırlamasına olanak tanır ve öğrencilerin ilgisini çekmek için oyun benzeri özellikleriyle bilinir?
- A) Quizziz
 - B) WebCT
 - C) BuzzMath
 - D) PearDeck
9. Bir eğitim ortamında Menti ve PearDeck gibi e-değerlendirme araçlarını kullanmanın ortak faydası nedir?
- A) Her tür öğrenci ödevine otomatik olarak not verirler.
 - B) Dersler sırasında gerçek zamanlı geri bildirim ve etkileşimi kolaylaştırır.
 - C) Geleneksel sınıf öğretimi ihtiyacının yerini alırlar.



D) Herhangi bir internet bağlantısı olmadan tam veri gizliliği sağlarlar.

10. Aşağıdakilerden hangisi yükseköğretimde çevrimiçi araçları ve işbirlikçi yöntemleri entegre etmenin temel amacını en iyi şekilde açıklar?

- A) Tüm öğretim görevlerini otomatikleştirerek öğretmenlerin iş yükünü azaltmak
- B) Yüz yüze etkileşim ihtiyacını tamamen ortadan kaldırmak
- C) Öğrenciler ve öğretmenler arasında katılımı, etkileşimi ve bilgi paylaşımını artırmak
- D) Tüm öğrencilerin aynı akademik performans düzeyine ulaşmasını sağlamak

Doğru sonuçlar:

4D, 4A, 6.D, 7.D, 8.A, 9.B, 10.C

Kaynakça:

Abumandour ET (2022). Applying e-learning system for engineering education – challenges and obstacles. J Res Innov Teach Learn 15(2): 150-169.

Brauwer J, Jansen E (2019). Beyond grades: developing knowledge sharing in learning communities as a graduate attribute. Higher Ed Res Dev 38(2): 219-234.

CohenMiller AS, Miller MV (2019). Resources for online teaching in the social and natural sciences: a multistage search and classification of open video repositories. College Teaching 1-7; doi:10.1080/87567555.2019.1650704.

Dabija CD, Bratianu C, Dominici G, Vatamanescu EM (2024). Unveiling e-learning and knowledge sharing during the pandemic: from expert skills perception to student satisfaction. Technol Soc 77: 102538.

Erdogmus C, Cakir R, Korkmaz O (2022). Students' knowledge sharing behaviors and sense of online learning community in online learning environments. Part Educ Res 9(3): 46-60.

Fu Y, Chu F, Lu X, Wang C, Xiao N, Jiang J, Zheng J, Jiang H (2024): Assessment and evaluation of online education and virtual simulation technology in dental education: a cross-sectional survey. BMC Medic Edu 24: 191

Gerbin A, Drnovsek M (2020). Knowledge-sharing restrictions in the life sciences: personal and context-specific factors in academia-industry knowledge transfer. J Know Mngmt, 24(7), 1533–1557. doi:10.1108/jkm-11-2019-0651.

Heil J, Ifenthaler D (2023). Online assessment in higher education: a systematic review. Online Learning 27(1): 187-218.



Huang X, Li H, Huang L, Jiang T (2023). Research on the development and innovation of online education based on digital knowledge sharing community. *BMC Psychol* 11: 295.

Jurane-Bremene A (2023). Digital assessment in technology-enriched education: thematic review. *Educ Sci* 13: 522.

Kossybayeva U, Shaldykova B, Akhmanova D, Kulanina S (2022). Improving teaching in different disciplines of natural science and mathematics with innovative technologies. *Educ Inf Tech* 27: 7869-7891.

de Melo-Minardi RC, de Melo EC, Bastos LL (2022). OnlineBioinfo: Leveraging the teaching of programming skills to life science students through learning analytics. *Front Ed* 7: 727019.

Mushtaha E, Dabous SA, Alsyoud I, Ahmed A, Abdraboh NR (2022). The challenges and opportunities of online learning and teaching at engineering and theoretical colleges during the pandemic. *Aim Shams Eng J* 13: 101770.

Ramadani A, Zhaferi B (2020). Teachers' experiences with online teaching using the zoom platform with EFL teachers in high schools in Kumanova. *SEEU Rev* 15(1): 142.

Ramaila S, Molwele AJ (2022). The role of technology integration in the development of 21st century skills and competencies in life sciences teaching and learning. *Int J Higher Ed* 11(5): 9-17.

Sat M, Ilhan F, Yukselturk E (2022). Web tools as e-icebreakers in online education. *J Educ Tech Online Learn* 5(3): 721-737.

Souto Romero M, Arias-Oliva M, Lima Rua O, Perez-Portabella A (2024). Online assessment in higher education during the COVID-19. *J Manag Bus Edu* 7(2): 207-219.

Zadeh MM, Prendergast LJ, Tew JD, Beneroso-Vallejo D (2024). Conceptualising engineering student perceptions of synchronous and asynchronous online learning. *Eur J Eng Ed* 49(1): 94-112.

Zaidi SSB, Adnan U, Lewis KO, Fatima SS (2024). Metaverse-powered basic sciences medical education: bridging the gaps for lower middle-income countries. *Annals Med* 56(1): 2356637.

Zamiri M, Esmaeili A (2024). Methods and technologies for supporting knowledge sharing within learning communities. *Admin Sci* 14: 17.