

Atölye Çalışması

5

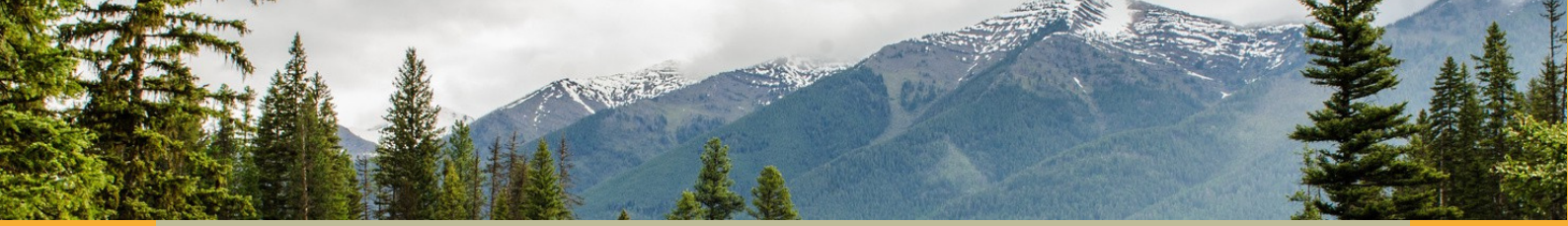
Çevre bilincini geliřirmeye
yönelik yenilikçi Deneyimsel
Öğrenme faaliyetleri

Avrupa Komisyonu'nun bu yayının hazırlanmasına verdiği destek, sadece yazarların görüşlerini yansıtan içeriğin onaylandığı anlamına gelmez ve Komisyon burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Öğrenme Çıktıları



Bilgi

- Çevre ve iklim değişikliği eğitimi için yenilikçi öğrenme uygulamalarının ve deneyimsel öğrenmenin ilkelerini ve faydalarını tanımlamak
- Çevre ve iklim değişikliği eğitime yönelik yenilikçi öğrenme uygulamalarının ve deneyimsel öğrenme etkinliklerinin farklı türlerini ve örneklerini tanımak

Bece riler

- Eğitim süresince kendi öğrenme süreçlerini ve çıktılarını yansıtmak atölye çalışması ve güçlü ve zayıf yönlerini değerlendirme
- Çalıştaydan öğrendiklerini öğretim uygulamalarına aktarmaları ve iyileştirme için bir eylem planlamaları

Tutum

- Çevre ve iklim değişikliği eğitimi geliştirmek için yenilikçi öğrenmenin değerini takdir etmek Çevre ve iklim değişikliği konularında merak, yaratıcılık, açıklık ve farklı bakış
- açılarına ve deneyimlere saygı göstermek Çevre ve sürdürülebilirliğe yönelik sorumluluk, empati ve bağlılık duygusu geliştirmek Kendi bağlamlarında çevre ve iklim değişikliği
- eğitimi için olumlu rol modelleri ve değişim araçları olarak hareket etmek
-

Öğrenme Hedefleri

Ekolojik ayak izleri üzerine uygulamalı
bir öğrenme etkinliği aracılığıyla
yenilikçi öğrenme uygulamalarını
deneyimleyin

İçgörülerini ve geri bildirimlerini diğer
katılımcılar ve kolaylaştırıcılarla paylaşma

Yenilikçi öğrenme uygulamalarını kendi
çevre ve iklim değişikliğine nasıl
uygulayacaklarını planlamakEĞİTİM
FAALİYETLER

Çalıştay Tanıtımı

(1) Çalıştayın sunumu: hedefler, içerik, metodoloji, süre, materyaller, değerlendirme yöntemleri (10 dakika)

(2) Katılımcıların sunumu: isim, rol, beklentiler, çevre ve iklim değişikliği eğitimi alanındaki önceki deneyimler (20 dakika)

(3) Kolektif beyin fırtınası: Öğretmenlerden, öğretme veya öğrenme süreçlerinde kullandıkları veya karşılaştıkları yenilikçi öğrenme uygulamalarına ilişkin kendi örneklerini ve deneyimlerini paylaşmalarını isteyin. Bu onların konuyla ilgili ön bilgilerini ve meraklarını harekete geçirecektir. Yenilikçi öğrenme ne demektir? Yenilikçi öğrenme uygulamalarının bazı örnekleri nelerdir? Bunlar çevre ve iklim değişikliği eğitimi nasıl geliştirebilir? (15 dakika)

(4) Kavramsal sentez: yenilikçi öğrenmenin karmaşık ve ilgili konuları ele almak için yaratıcılık, işbirliği, eleştirel düşünme ve problem çözme becerilerini içeren bir süreç olarak tanımlanması. Öğretmenlerden gruplar halinde çalışmalarını ve paylaştıkları örnekleri kendi kriterlerine göre farklı kategorilerde sınıflandırmalarını isteyin. Bu onların işbirliği ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirecektir. (20 dakika)



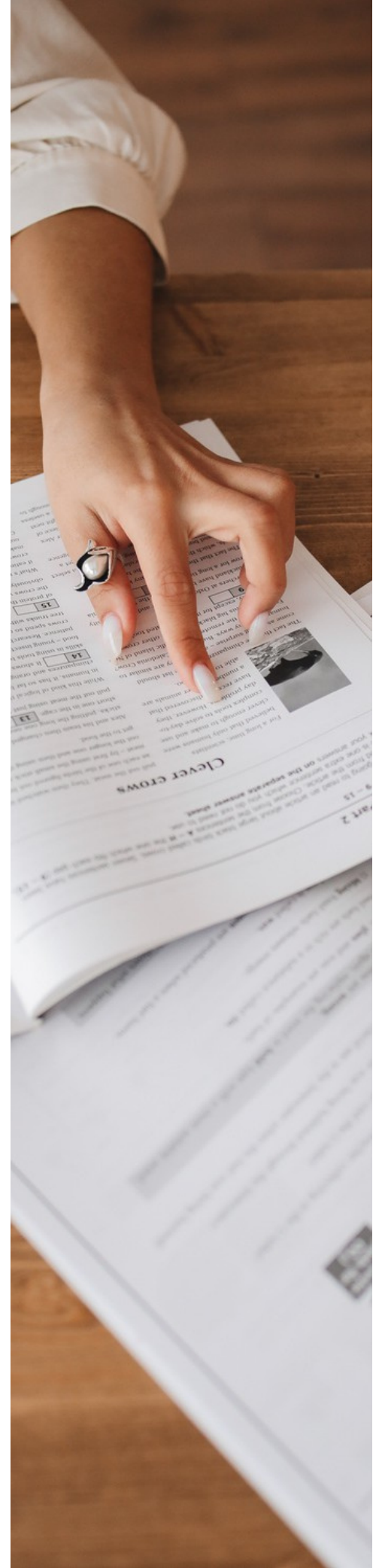
4.1) Bazı yenilikçi öğrenme uygulamalarının 6 kümeye ayrılmış gösterimi:

1. Harmanlanmış öğrenme, anlayışı geliştirmek için öğrenci çalışmalarının ve öğretimin yerleşik rutinlerini ve sıralamasını yeniden düşünür ve büyük ölçüde dijital kaynaklara dayanır. Bu yaklaşım, öğrenciler için ilgi çekici ve tutarlı olmanın yanı sıra rutin görevleri azaltarak öğretmen uzmanlığına erişimi optimize etmeyi amaçlamaktadır. Raporda üç ana harmanlama biçimi ele alınmaktadır: ters çevrilmiş sınıf, laboratuvar tabanlı modeller ve "sınıf içi" harmanlama.

2. Oyunlaştırma, oyunların öğrencilerin ilgisini çekerken, özdenetim ve karmaşıklıkla başa çıkma becerilerini geliştirmek gibi ciddi amaçlara sahip olmasından yararlanır.

alışılmadık olanı. Bu pedagojiler, oyunların hızlı geri bildirim, rozet ve hedefler, katılım ve aşamalı meydan okuma gibi özelliklerinin yanı sıra anlatılar ve kimlikler, işbirliği ve rekabet gibi insani unsurları da açıkça temel almaktadır. OECD raporu, "Game of Thrones" dizisinin tarih öğretiminde kullanılmasına ilişkin bir örneği ayrıntılı olarak ele almaktadır.

3. Hesaplamalı düşünme, zorluklara bilgisayarların baktığı gibi bakarak problem çözmeyi geliştirir ve ardından bunları çözmek için teknolojiyi kullanır. Temel unsurları arasında mantıksal akıl yürütme, ayrıştırma, algoritmalar, soyutlama ve yaklaşık çözümler, paralel işleme, model kontrolü, hata ayıklama ve arama stratejileri gibi teknikleri kullanarak örüntü tanımlama yer alır. Hesaplamalı düşünme, programlama ve kodlamayı yeni okuryazarlık biçimleri olarak öngörür.



4. Deneyimsel öğrenme aktif deneyim, sorgulama ve yansıtma yoluyla gerçekleşir. Dört ana bileşeni, mevcut anlayışı potansiyel olarak genişleten somut deneyim, yansıtıcı gözlem, kavramsallaştırma ve aktif deneydir. Rehberlik ve iskele kurma önemli rol oynar. Bu kümedeki pedagojiler arasında sorgulamaya dayalı öğrenme, sürdürülebilir kalkınma için eğitim, açık havada öğrenme ve hizmet öğrenimi yer almaktadır.

5. Somutlaştırılmış iş öğrenme, fiziksel, sanatsal, duygusal ve sosyal olanla bağlantı kurmak için tamamen bilişsel ve içerik ediniminin ötesine bakar. Somutlaştırılmış pedagojiler, gençlerin yaratıcılık ve ifadeye yönelik doğal eğilimleri aracılığıyla bilgi edinimini teşvik eder ve merak, duyarlılık, risk alma ve metaforlar ve çoklu bakış açılarıyla düşünme gelişimini teşvik eder. Raporda üç ana form tanımlanmıştır: okul temelli fiziksel kültür, sanatla bütünleştirilmiş öğrenme ve araç ve eserlerin inşası. OECD raporu bu yaklaşımı dans yoluyla geometri öğretimi örneği üzerinden açıklamaktadır.

6. Çoklu okuryazarlıklar ve tartışma temelli öğretim, kültürel mesafeyi ve eleştirel kapasiteleri geliştirmeyi amaçlar. Eleştirel okuryazarlıklar, bilgiyi farklı siyasi, kültürel ve yazar bağlamlarına yerleştirir ve anlatıları yapıbozuma uğratar. Her zaman değerli olan sınıf tartışması, fikirlerin ve baskın dilin sorgulanmasında merkezi bir rol oynar. Bu pedagojik yaklaşım, anlamlı sınıf etkinlikleri yaratmak için öğrencilerin yaşam deneyimlerini, edinilmiş bilgiyle mesafe yaratmak için yapıcı eleştiriyi ve öğrencileri ufuklarını genişletmeye teşvik etmeyi kullanır. Bu yaklaşım aynı zamanda aktif öğretmen iskelesine de dayanır.



4.2)Çevre ve iklim değışikliğı eğitimine yönelik yenilikçi öğrenme uygulamalarının motivasyon, katılım, farkındalık ve eylemi artırma gibi faydalarının vurgulanması:

Artan Motivasyon:
Geleneksel öğretim yöntemleri bazen

öğrenciler arasında kopukluğa ve motivasyon eksikliğine yol açabilir. Ancak oyunlaştırma, proje tabanlı öğrenme ve deneyimsel öğrenme gibi yenilikçi öğrenme uygulamaları öğrencilerin ilgisini ve hevesini artırabilir. Öğrenme sürecini eğlenceli, etkileşimli ve yaşamlarıyla ilgili hale getirerek, öğrenciler çevre sorunlarına aktif olarak katılmak ve öğrenmek için daha fazla motive olurlar.

Geliştirilmiş Katılım Yenilikçi öğrenme metodolojileri öğrencileri öğrenme sürecine aktif olarak dahil eder. İster uygulamalı etkinlikler, ister teknoloji destekli öğrenme veya disiplinler arası yaklaşımlar yoluyla olsun, öğrenciler konuyla etkileşime girmeye ve çevresel kavramları anlamlı bir şekilde keşfetmeye teşvik edilir. Bu yüksek katılım, bilginin daha derinlemesine anlaşılmasını ve akılda tutulmasını sağlar.

Artan Farkındalık Yenilikçi öğrenme uygulamaları, öğrencilerin çevresel konulardaki farkındalığını artırma gücüne sahiptir. Gerçek dünyadan zorluklar, vaka çalışmaları ve interaktif deneyimler sayesinde öğrenciler, insan faaliyetlerinin çevre üzerindeki etkisi ve iklim değışikliğinin ele alınmasının aciliyeti hakkında kapsamlı bir anlayış kazanırlar. Ekosistemlerin birbirine bağıllığı ve sürdürülebilir uygulamaların önemi konusunda daha bilinçli hale gelirler.

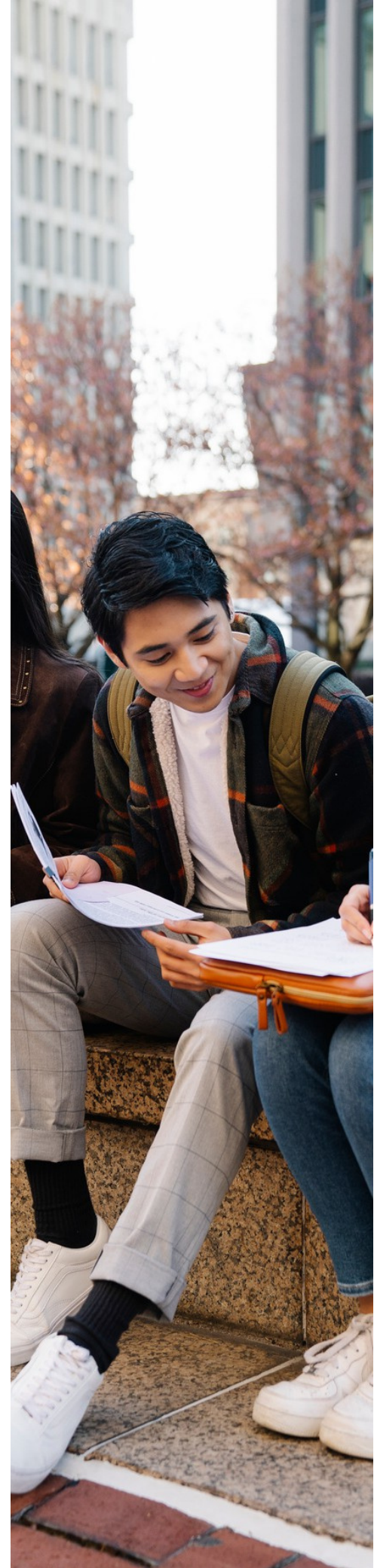


Eylemin Teşvik Edilmesi: Yenilikçi öğrenme metodolojileri bir eylemlilik duygusunu teşvik eder ve öğrencileri harekete geçmeleri için güçlendirir. Proje tabanlı öğrenme ve hizmet-öğrenme girişimleri aracılığıyla, öğrencilere bilgi ve becerilerini toplumlarındaki çevresel sorunları ele almak için uygulama fırsatları verilir. Bu uygulamalı yaklaşım, sorumluluk duygusunu geliştirir ve öğrencileri okullarında ve ötesinde aktif değişim araçları olmaya teşvik eder.

Eleştirel Düşünme Becerilerinin Geliştirilmesi: Yenilikçi öğrenme uygulamaları eleştirel düşünme becerilerini teşvik ederek öğrencilerin karmaşık çevresel sorunları farklı bakış açılarından analiz etmelerini sağlar. Öğrenciler soru sormaya, araştırma yapmaya, kanıtları değerlendirmeye ve bilinçli görüşler geliştirmeye teşvik edilir. Bu eleştirel düşünme, bilinçli kararlar almalarını, yapıcı tartışmalara katılmalarını ve sürdürülebilir çözümler bulmaya katkıda bulunmalarını sağlar.

Gelecekteki Kariyerler için Hazırlık: Çevre sorunları ve iklim değişikliği, yenilikçi ve disiplinler arası çözümler gerektiren küresel zorluklardır. Öğrenciler yenilikçi öğrenme uygulamalarına katılarak çevre bilimi, sürdürülebilirlik, koruma ve yeşil teknoloji gibi alanlarda gelecekteki kariyerleri için gerekli becerileri geliştirirler. Pratik deneyim, işbirliği becerileri ve çevre sorunlarının karmaşıklığına dair derin bir anlayış kazanırlar.

Olumlu Davranış Değişikliği: Yenilikçi öğrenme metodolojileri öğrenciler arasında olumlu davranış değişikliğine yol açabilir. Deneyimsel öğrenme, rol yapma ve simülasyonlar yoluyla öğrenciler eylemlerinin sonuçlarını keşfedebilir ve daha sürdürülebilir bir geleceğe katkıda bulunacak bilinçli seçimler yapabilirler. Çevresel konularla kişisel bir bağ geliştirirler ve günlük yaşamlarında çevre dostu davranışlar benimseme olasılıkları artar.



Ekolojik ayak izi



30 dakika



Soru ve cevaplara
dayalı
işbirlikçi
oyun



Gerekli malzeme

Ekolojik ayak izleri üzerine sorular ve cevaplar içeren kartlar, farklı renkte bölgeleri (yeşil, sarı, kırmızı) olan mat veya daire, kronometre, zil veya düdük

Hedef kitle

Ortaokul öğretmenleri/ 10-20 katılımcı

Açıklama

Etkinlik, ekolojik kalkınma kavramı konusunda farkındalık yaratmayı amaçlamaktadır.

ayak izi ve bunun sürdürülebilirlik üzerindeki etkileri.

Katılımcılar takımlara ayrılır ve aşağıdaki sorulara cevap vermeleri gerekir

ekolojik ayak izleri (EK I'deki Soru-Cevap bölümüne bakınız).

Her doğru cevap için, üç bölgeye ayrılmış bir mat veya daire üzerinde bir adım ilerleyebilirler: yeşil (sürdürülebilir), sarı (sürdürülemez), kırmızı (çok sürdürülemez). Yeşil bölgeye ulaşan veya en çok yaklaşan takım kazanır.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Avrupa Komisyonu'nun bu yayının hazırlanmasına verdiği destek, sadece yazarların görüşlerini yansıtan içeriğin onaylandığı anlamına gelmez ve Komisyon burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

Süreç

1 Ekolojik ayak izini hesaplayın

(1) Öğretmenlerden <https://www.footprintcalculator.org> gibi çevrimiçi bir araç kullanarak kendi ekolojik ayak izlerini hesaplamalarını isteyin. Bu onlara atölye çalışması sırasında ilişkilendirebilecekleri somut ve gözlemlenebilir bir deneyim sağlayacaktır.

2 Kuralları açıklayın

 5 dakika

Oyunun kurallarını açıklayın ve katılımcıları takımlara ayırın

3 Kartları dağıtın

 5 dakika

Her bir ekibe ekolojik ayak izleri ile ilgili soru ve cevapları içeren kartlar dağıtın

4 Bir temsilci seçin

 5 dakika

Her takımdan minder ya da daire üzerinde duracak bir temsilci seçmesini isteyin



Oyunu başlatın



10 dakika

Her takım temsilcisine kartlarından bir soru sorarak oyuna başlayın. Doğru cevap verirlse bir adım ilerleyebilirler. Yanlış cevap verirlse oldukları yerde kalırlar. Her soru için süreyi sınırlamak için bir kronometre kullanın



Oyunu bitir

Tüm takımlar tüm sorularını yanıtladığında veya süre dolduğunda oyunu sonlandırın. Oyunun bittiğini belirtmek için bir zil veya düdük kullanın.



Bu faaliyeti tamamlamak için
eklerde verilen belgeleri kullanmayı
unutmayın.

Faaliyet Değerlendirmesi



Katılımcılardan oyunla ilgili geri bildirimlerini paylaşmalarını isteyin. Ne öğrendiler? Onları ne şaşırttı? Onları zorlayan ne oldu? Ekolojik ayak izleri hakkında ne hissediyorlar? Bunu nasıl azaltabilirler? (15 dakika)

Refleksif gözlem

Katılımcılardan küçük gruplar halinde deneyimleri üzerine düşünmelerini isteyin. Oyun sırasında ne gözlemlediler? Takım arkadaşlarıyla nasıl etkileşim kurdular? Belirsizlik veya zorluklarla nasıl başa çıktılar? Önceki bilgilerini veya sezgilerini nasıl kullandılar? (15 dakika)

Soyut kavramsallaştırma

Katılımcılardan düşüncelerini paylaşmalarını isteyin. Deneyimlerinden ne öğrendiler? Deneyimleriyle hangi kavramları veya teorileri ilişkilendirebilirler? Öğrendiklerini başka durumlara veya bağlamlara nasıl genelleylebilir veya aktarabilirler? (15 dakika)

Aktif deneyler

Sorunları analiz etmenin ve çözüm aramanın çeşitli aşamaları sırasında (toplu olarak ve küçük gruplar halinde), konular üzerindeki düşünceleri ve fikirlerin detaylandırılmasını geliştirmeye ve derinleştirmeye yardımcı olacak müdahaleler, geri bildirimler ve öneriler olacaktır. Bu etkinliğin öğrencilere, başkalarının ve ekosistemlerin ihtiyaçlarına daha özenli bir kültürün teşvik edilmesiyle kesinlikle ilgili olanlar dışında farklı konularda da nasıl önerilebileceği üzerine bir an daha düşünmek gerekebilir. Dünyanın çeşitli ülkeleriyle ilgili gerçek veriler kullanılarak dramatizasyon faaliyeti yeniden formüle edilebilir ve eksik kısımlar ilk taslağa eklenebilir.

Atölye Çalışması Değerlendirmesi



Çalıştay Değerlendirme Anketi

Bu çalışmaya katıldığınız için teşekkür ederiz. Lütfen birkaç dakikanızı ayırarak bu anketi doldurun ve geri bildiriminizi paylaşın. Yanıtlarınız gelecekteki atölye çalışmalarımızı geliştirmemize ve deneyimsel öğrenme faaliyetlerimizin etkisini ölçmemize yardımcı olacaktır.

Bölüm 1: Demografik Bilgiler

Lütfen kendiniz hakkında bazı temel bilgiler verin.

- Adınız nedir? (isteğe bağlı)
- Göreviniz nedir? (örneğin, öğretmen, öğrenci, yönetici, vb.)
- Hangi ders(ler)i öğretiyor veya çalışıyorsunuz?
- Kaç yıllık öğretmenlik veya eğitim deneyiminiz var?

Bölüm 2: Memnuniyet ve İlgi

Lütfen atölye çalışmasından memnuniyet ve ilgi düzeyinizi 1'den (çok memnun değilim/çok ilgisizim) 5'e (çok memnunum/çok ilgiliyim) kadar bir ölçekte değerlendiriniz.

- Çalıştayan genel kalitesinden ne kadar memnunsunuz? Atölye çalışmasının içeriğinden ne kadar memnunsunuz?
- Atölye çalışmasının sunumundan ne kadar memnun kaldınız?
- Atölye çalışmasının materyallerinden ve kaynaklarından ne kadar memnunsunuz? Çalıştayan konusuyla ne kadar ilgileniyorsunuz?
- Yenilikçi öğrenme uygulamaları ve deneyimsel öğrenme hakkında daha fazla bilgi edinmekle ne kadar ilgileniyorsunuz?
- Çalıştayda öğrendiklerinizi öğretme veya öğrenme pratiğinize uygulamakla ne kadar ilgileniyorsunuz?

Bölüm 3: Motivasyon ve Özgüven

Lütfen atölye çalışmasıyla ilgili motivasyon ve güven düzeyinizi 1 (çok düşük/kesinlikle katılmıyorum) ile 5 (çok yüksek/kesinlikle katılıyorum) arasında bir ölekte değerlendirin.

- Çalışmaya katıldıktan sonra sürdürülebilirlik için yaşam tarzı seçimlerinizi değiştirmek konusunda ne kadar motive oldunuz?
- Çalışmaya katıldıktan sonra çevre ve iklim değişikliği eğitimi için deneyimsel öğrenme etkinlikleri tasarlama ve uygulama konusunda ne kadar motive oldunuz?
- Bu çalışmaya katıldıktan sonra çevre ve iklim değişikliği eğitimi için deneyimsel öğrenme etkinlikleri tasarlama ve uygulama becerinize ne kadar güveniyorsunuz?
- Çalışmaya katıldıktan sonra yenilikçi öğrenme uygulamaları ve deneyimsel öğrenme konusundaki anlayışınıza ne kadar güveniyorsunuz?
- Atölye çalışması, sürdürülebilirlik için yaşam tarzı seçimlerimi değiştirme motivasyonumu artırdı.
- Çalıştay, çevre ve iklim değişikliği eğitimi için deneyimsel öğrenme etkinlikleri tasarlama ve uygulama motivasyonumu artırdı.
- Çalıştay, çevre ve iklim değişikliği eğitimi için deneyimsel öğrenme etkinlikleri tasarlama ve uygulama becerime olan güvenimi artırdı.
- Çalıştay, yenilikçi öğrenme uygulamaları ve deneyimsel öğrenme konusundaki anlayışımı artırdı.

Bölüm 4: Açık Uçlu Sorular

Lütfen aşağıdaki soruları kendi cümlelerinizle yanıtlayınız.

- Atölye çalışmasında en çok neyi sevdiniz? •
- Atölye çalışmasında en az neyi sevdiniz? •
- Çalıştaydan ne öğrendiniz?
- Atölyede öğrendiklerinizi öğretme veya öğrenme pratiğinize nasıl uygulayacaksınız?
- Atölye çalışmasını geliştirmek için ne gibi önerileriniz var?

Bu anketi doldurduğunuz için teşekkür ederiz. Görüşleriniz değerli ve takdire şayandır.

☐

(Anketi oluşturmak ve dağıtmak için Google Forms veya SurveyMonkey gibi çevrimiçi bir araç kullanılabilir)