

Atölye Çalışması

6

Deneyimsel kolaylaştırıcılık öğrenme: öğretmenin rol

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

- Bir öğretmenin olası rolleri
- Öğretim sürecini etkileyen öznel ve nesnel faktörler Öğretimde motivasyon ve motivasyonsuzluk

Bece riler

- iddialı iletişim
- ders planlama ekip
- kurma
- öğrenmenin kolaylaştırılması

Tutum

- dahil
- işbirliğini
- teşvik etmek



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.

Öğrenme Hedefleri

Kolb'un deneyimsel öğrenme teorisi ile
uyumlu aktiviteler planlamak ve
uygulamak

Kolaylaştırmak özerk ve
motivasyonlu öğrenme



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

Çalıştay Tanıtımı

1. Çalıştayın sunumu: hedefler, içerik, metodoloji, süre, materyaller, değerlendirme yöntemleri: önceden dağıtılan kriterler
2. Katılımcıların tanıtımı: isim, rol, beklentiler, çevre ve iklim değişikliği eğitimi alanındaki önceki deneyimler (buz kırıcı aktivite)
3. Olumlu ve olumsuz öğretmen tutum ve davranışlarını gruplamak için ve bırak etkinliği
4. Kavramsal sentez:
farklı öğretmen rolleri: bilgi verme, danışmanlık, disipline etme, kontrol etme, motivasyon, becerilerin / sosyal davranış kalıplarının / tutumların geliştirilmesi
Öğretim başarısını etkileyen faktörler: sempati ve antipati, kişisel görünüm ve beceriler, halo etkisi, zamanın etkin yönetimi ve can sıkıntısı, seçilen değerlendirme türü, anlık öğrenme ortamı



Deneyimsel öğrenme yoluyla öğretim



30 dakika



Rol yapma oyunu



Gerekli malzeme

Gruplama cihazı, Rol kartları (Ekler)

Hedef kitle

4 grup okul öğretmeni, en fazla 5 kişi/grup

Açıklama

Her destede öğretmen ve öğrenci rol kartları vardır (bir tipik öğretmen kişiliği ve farklı kişiliklere sahip birkaç öğrenci, gözlemci). Grup üyeleri birer kart seçer ve rollerini çalışırlar. Sonra bir 'ders' başlar ve çatışmalar gelişir.

4 mini drama geliştirilir. Bir grup performans sergilerken diğer gruplar gözlem yapar ve not alır. Öğretmen belirli bir ekolojik konu hakkında kısa bir ders vermeye başlar. Öğrenciler rollerine göre hareket ederler. Her grupta bir öğrenme güçlüğü ve sorun çıkaran bir kişi de dahil olmak üzere her türlü sorun vardır. Öğretmen de rol kartına göre tepki verir. Performans için süre 5 dakikadır. Süre bitiminde moderatör performansı sonlandırır.

Performans sonrasında izleyiciler geri bildirim verir. Farklı öğrenci ve öğretmen kişilikleri adlandırılır, etkileşimler analiz edilir, çözüm olasılıkları toplanır



Süreç

1

Eklerdeki kartları yazdırın



5 dakika

Eklerde verilen kartları yazdırın ve kesin.

2

4 mini drama geliştirin



15 dakika

İkincisi, farklı ekolojik ayak izlerinin ana nedenlerinin belirlendiği kolektif bir bilgilendirme toplantısıdır.

3

Küçük grup çalışması



20 dakika

Üçüncü aşama, bir önceki aşamada ortaya çıkan ana temaların ve olası çözüm önerilerinin küçük grup analizini içerir

4

Çözüm önerileri



30 dakika

Dördüncü aşamada her grup kendi çalışmalarının sonuçlarını ve çözüm önerilerini diğerlerine sunar

Faaliyet Değerlendirmesi



Katılımcılara kendi grupları içinde etkinliği faydalı bulup bulmadıkları, oyundaki kendi rolleri hakkında ne hissettikleri, onları şaşırtan veya şok eden bir şey olup olmadığı, nelerden memnun oldukları sorulur.

Refleksif gözlem

Katılımcılardan gözlemlerini büyük grupta paylaşımları istenir. Öğretmen-öğrenci motive

edebildiler/edemediler, öğretmen Kolb'un deneyimsel öğrenmesini ne ölçüde destekledi.

etkileşimi hakkında ne öğrendiler, öğretmenler gruplarını nasıl

Soyut kavramsallaştırma

Katılımcılar motivasyon faktörlerini toplar, örneğin öğrenilenlerin yararlılığına olan inanç, öğrencilerin gerekeni yapabileceklerine olan inancı, öğrencilerin öğrenme ortamından bilişsel ve duygusal memnuniyeti, sosyal-bağlamsal ortamın teşvik edilmesi, öğrenci özerkliğinin teşvik edilmesi, geleneksel ve modern teknoloji tabanlı öğrenme kaynaklarının dengeli kullanımının teşvik edilmesi, ölçüt referanslı değerlendirme Katılımcılar deneyimsel öğrenme sürecinde öğrendiklerini nasıl genellebilir veya ders planlamasına aktarabilir?

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 duyarlı bir kültürün teşvik edilmesiyle ilgili olanlar dışındaki 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.

Öz değerlendirme



Sonunda katılımcılardan bir Google formu doldurmaları istenir (Likert ölçeklerine ve açık sorulara dayalı).

olası cevaplar: Kesinlikle katılmıyorum, Katılmıyorum, Kararsızım, Katılıyorum, Kesinlikle katılıyorum

İfadeler:

Bu atölye çalışmasına isteyerek
katıldım Kendi payıma düşeni
anladım

Tartışmalara aktif olarak katkıda bulundum

Atölye çalışmalarıyla ilgili tüm sorularımı sordum, rolümü iyi
oynadım

Açık uçlu sorular:

Benim için atölye çalışmasında öğretmenin rolü hakkında öğrendiğim en
önemli şey ...

Uygulamamda Kolb'un deneyimsel öğrenme teorisini kullanabilirim ...