



Co-funded by
the European Union

SÜRDÜRÜLEBİLİR KALKINMA ÜZERİNE EĞİTİM MÜFREDATI VE SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK HİKAYELERİ

MODÜL 4: DİJİTAL ARAÇLAR VE SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK



HEDEFLER

Bu modülde dijital araçlar hakkında bilgi edineceksiniz:

- dijital araçların tanımı
- bunları sınıfınızda nasıl uygulayabilirsiniz?
- sürdürülebilirlik konusuyla nasıl ilişkilendirildikleri
- Ayrıca farklı dijital araç türleri hakkında bilgi edinecek ve bunların örneklerini göreceksiniz.

Anahtar kelimeler ve tanımlar

- Sürdürülebilirlik

Çevreye çok az zarar verme veya hiç zarar vermeme ve bu nedenle uzun süre devam edebilme niteliği.

- Teknoloji
Pratik çözümlere ulaşmak için araçların - hem fiziksel nesnelere hem de soyut araçlar - ve bilginin uygulanması;





ÖĞRENME ÇIKTILARI

Bu modülün sonunda şunları yapabileceksiniz:

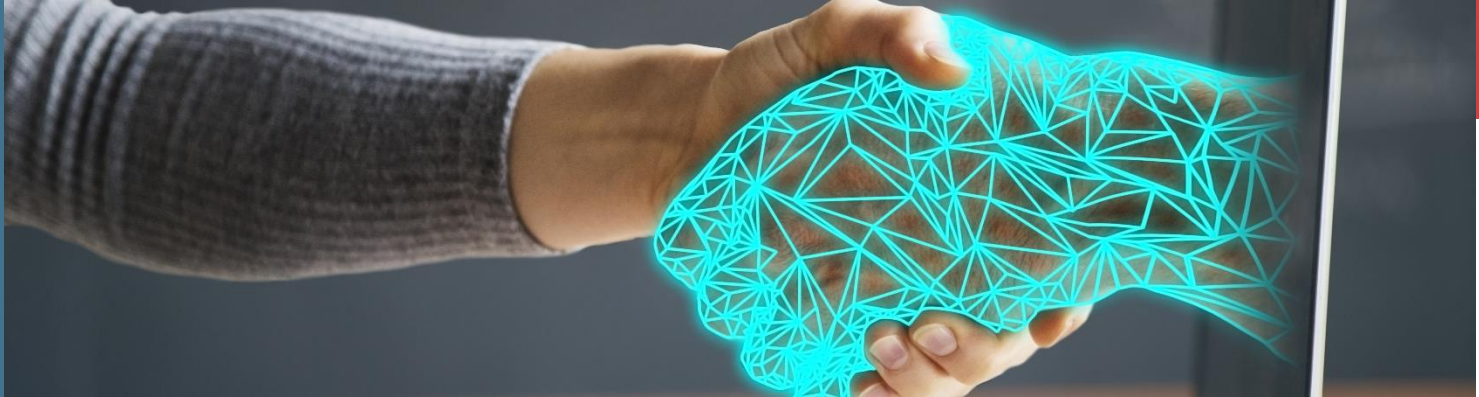
- dijital araçları tanımak
- farklı dijital araç türlerini anlamak
- dijital araçları sınıfınızda uygulayın
- dijital araçları öğrencilerinizin ve sınıfınızın ihtiyaçlarına ve kapasitesine göre uyarlayın





KONULAR

- Dijital araçlar nelerdir?
- Dijital araçlar sürdürülebilirlik eğitimine nasıl yardımcı olabilir?
- Dijital araçlara örnek
- Referanslar ve faydalı bağlantılar



**Alt birim 1
Sürdürülebilirlikle
ilgili dijital araçlar**





4.1 Dijital araçlar nelerdir?

Giriş

Teknoloji hayatımızın pek çok alanında devrim yarattı. Bununla birlikte, çoğu sınıfta, öğretmek için kullanılan ana araçlar kara tahta ve kitaplardır.

Çocuklar günlerinin çoğunu okulda geçirir; okul okumayı, yazmayı ve konuşmayı öğrendikleri bir yerdir. Günümüzdeki teknolojik gelişmelerle birlikte, okulun aynı zamanda teknolojik okuryazarlığı ve dijital bir vatandaş olmayı öğrendikleri bir yer olması doğaldır.

Her sınıfta ve her öğrenci ve öğretmenin elinde teknolojiye ihtiyacımız var, çünkü teknoloji çağımızın kalem ve kağıdıdır ve dünyamızın büyük bir kısmını deneyimlediğimiz mercektir.

- David Warlick





4.1 Dijital araçlar nelerdir?

Giriş



Keşfedin:

Eğitimde dijital araçlar: araştırma raporu

En basit haliyle dijital araçlar, görevlerin tamamlanmasını kolaylaştırabilecek programlar, web siteleri veya çevrimiçi kaynaklardır. Bunların birçoğuna indirmeye gerek kalmadan web tarayıcılarından erişilebilir.

Okul ortamıyla ilgili olarak, bunlar bir öğretmen ve eğitimci olarak ders içeriğini daha hızlı, verimli, net veya yenilikçi bir şekilde sunmanıza yardımcı olacak araçlardır.

Eğitimde dijital araçların kullanımı, sınıfın ilerlemesini hızlı bir şekilde görmek için eğlenceli çevrimiçi sınavlardan, öğrencilerin gezegenimizin uzak köşelerini keşfetmek için kullanabilecekleri etkileşimli haritalara kadar her şey anlamına gelebilir.

Buna ek olarak, birçok uygulama, yazılım ve platform, herhangi bir bağlamda öğrenciler için iletişim, işbirliği, katılım ve müfredat oluşturmayı desteklemektedir.





Sınıfta dijital araçlar.



Bir video izleyin:
Teknolojinin Sınıfa
Entegre Edilmesi

Dijital araçlar ve sürdürülebilirlik konusunda bakabileceğimiz iki ana husus var:

Doğrudan, daha sürdürülebilir bir yaşam sürmek için gerçek hayattan çözümler göstererek, günümüzün teknolojik evriminde karşılaştığımız sorunları tartışıyor.

-Dolaylı olarak, öğrencilerin bildiği aynı faaliyetleri uygulayarak, ancak dünyanın doğal kaynaklarını koruyacak şekilde.

"Eğer bir ders teknoloji kullanılarak daha iyi bir şekilde sunulabiliyorsa, o zaman dijital araçlar sınıfta kullanılmalıdır".

- Adam Bellow





Sınıfta dijital araçlar.

İlk kategori, sürdürülebilirliği doğrudan öğrencilerin sınıfta sundukları, deneyimledikleri ve keşfettikleri bilgi, deneyim veya örnekler aracılığıyla öğretir.

Keşfedebilecekleri interaktif bir hikaye, bir bölgenin ve değişen hava durumunun zaman atlaması veya yerel çevrelerini kurtarmaları gereken eğitici bir oyun olabilir.





Sınıfta dijital araçlar

İkinci kategori, her seferinde yazdırmaya gerek kalmadan bir anket veya bir makalenin analizi gibi düzenli faaliyetlerin uygulanmasına izin verecektir.

Bu tür faaliyetler için dijital araçların kullanılması, öğrencilere erken yaşlardan itibaren kullanmaları için her şeyin çıktısını almak zorunda olmadıklarını gösterir ve bu da gezegenin doğal kaynaklarını korur.





Dijital araç türleri.

Modülün bu bölümü farklı dijital araç türlerine odaklanacaktır. Dijital araçların tanımı çok geniş olduğundan, bazı türlerin örtüştüğünü fark edeceksiniz.

Ayrıca, doğrudan veya dolaylı olarak sürdürülebilirlik öğretimiyle nasıl ilgili olduklarını da öğreneceksiniz.

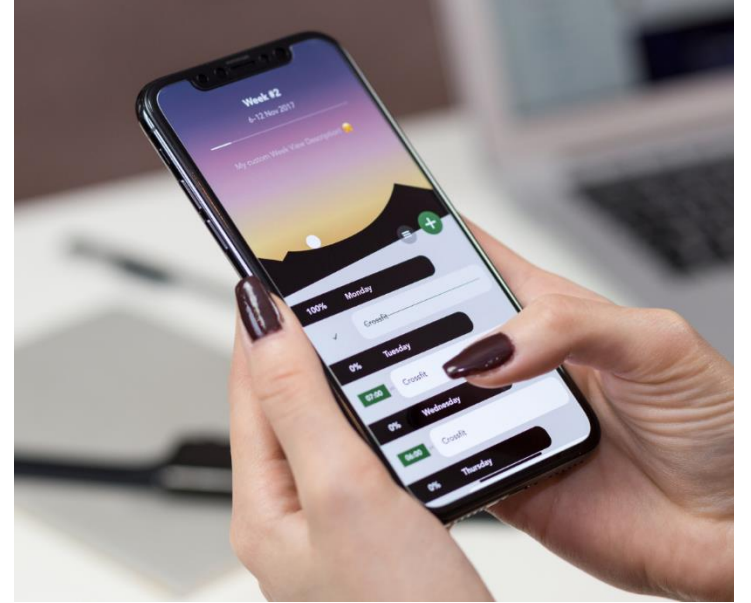




Dijital araç türleri: uygulamalar

Uygulama ya da daha yaygın olarak app, telefon ya da tablet gibi bir mobil cihaz üzerinde çalışmak üzere tasarlanmış bir bilgisayar programıdır. Telefonlarımızda neredeyse her şeyi uygulamalar aracılığıyla yapıyoruz: e-postalarınızı kontrol ediyor, haberleri okuyor, arkadaşlarınıza ve ailenize yazıyorsunuz.

Giderek daha fazla uygulama, tüm yaşam tarzları ve yaşlar için eğitim ve üretkenliğe yöneliktir.



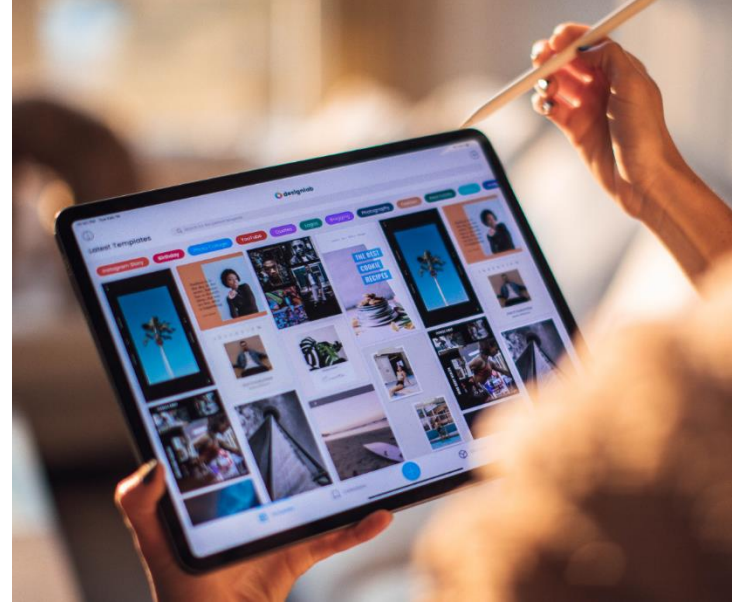


Dijital araç türleri: uygulamalar

Sürdürülebilirlik uygulamaları

Uygulamalar her öğrencinin öğrenme hızını ayarlamak için kullanılabilir. Öğrencilerin fikirler arasındaki bağlantıları görmelerine veya kavramları bir kitabın sayfalarından daha tanıdık veya arkadaşça bir ortamda keşfetmelerine yardımcı olan telefonlar ve tabletler için birçok eğitici oyun vardır.

Buna ek olarak, öğrenciler günümüzde mobil uygulamalara ve cihazlara aşinadır, bu da cihazları kullanmalarını kolaylaştırır.





Dijital araç türleri: bilgi bankaları

Bilgi bankalarına giriş

Bilgi bankaları, internetin yaygınlaşmasıyla birlikte gelişen yeni bir kavramdır. Kaynak kütüphanesi olarak da adlandırılan bu kütüphaneler, genellikle kütüphanenin yaratıcısı tarafından küratörlüğü yapılan kaynak koleksiyonlarından oluşan bir internet kütüphanesidir.

Bilgi bankaları haritalar, videolar, makaleler, ders planları, interaktif oyunlar ve daha fazlasını içerebilir.

NATIONAL GEOGRAPHIC EDUCATION RESOURCE LIBRARY

Search Library by Topic

Showing results 1 - 25 of 2973

FILTERS & SAVES

Save resources for later
Sign in or sign up to save resources.

SIGN IN OR SIGN UP

GRADES

| | |
|-------------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Pre-K (10) | <input type="checkbox"/> 7 (2,64) |
| <input type="checkbox"/> K (204) | <input type="checkbox"/> 8 (2,64) |
| <input type="checkbox"/> 1 (213) | <input type="checkbox"/> 9 (2,09) |
| <input type="checkbox"/> 2 (245) | <input type="checkbox"/> 10 (2,06) |
| <input type="checkbox"/> 3 (57) | <input type="checkbox"/> 11 (2,06) |

VIDEO

Science 101: Plastics
Biology, Ecology, Health, Chemistry, Conservation, Earth Science, Oceanography

From polymers to nurdles, learn how plastic is created and what we can do to slow the lasting repercussions this...



GRADES
5 - 12

ENCYCLOPEDIA ENTRY

Storytelling
Social Studies, World History, Storytelling

Storytelling is the act of telling stories, which are narratives with a beginning, middle, and end.

GRADES
5 - 8





Dijital araç türleri: bilgi bankaları

Sürdürülebilirlik konusunda bilgi bankaları

Bilgi bankaları sürdürülebilirliği hem doğrudan hem de dolaylı olarak göstermek için kullanılabilir.


Günlük eylemlerimizin gezegenimiz üzerindeki etkisini gösteren makaleler veya videolar gibi sürdürülebilirlik konusuyla ilgili kaynakları doğrudan içerebilirler.

Bir makaleyi yazdırmak yerine projekte dolaylı olarak görüntülemek kaynak tasarrufu sağlar.

Science - Life Science

Life Science

From single-celled organisms to giant redwoods, Life Science explores all of Earth's life forms. Use interactive, animated activities to identify the living and nonliving components of an ecosystem, design a flow diagram to compare the migrations of monarch butterflies and red-tailed hawks, and take a virtual field trip to a solar farm. Resources in Life Science gives you a wide range of topics, including the cell cycle, genetic disorders, and biotechnology.



Filter by: Grade - Resource Type - Sort by: Relevance -

Narrow resources by subtopic

Characteristics of Living Things

Biotechnology

+ Classification

+ Ecology

+ Evolution

+ Cells and Cell Processes

+ Chemistry of Life

+ Genetics and Heredity

+ Diversity of Life

+ History, People, and Milestones

+ Careers in Life Science

Videos (3370)

Learn How Experiments are Conducted on the ISS | Embryonic Science
Just like you conduct experiments in your science class, astronauts do...
Grades 2, 5, 9-12

Photosynthesis/UNC-TV Science
Trees, coral, algae, and photosynthesis all do it. Learn about photosynthesis, the process that...
UNC-TV Science
Grades 6, 8, 9-12

Clip 2: Exploring Oysters | Gulf Detectives
Arlene hunts about oysters and how they protect shore lines with the help of...
Alabama Public Television
Grades 2, 5, 8-9

Gene Control
Explore the groundbreaking research that uncovered the power of master control genes. In this video experiment from...
CSDE
Grades 8-9, 9-12

Clip 1: The Question | Gulf Detectives
How is a molecule like shaking cream? The Gulf Detectives carefully is...
Alabama Public Television
Grades 3, 5, 8-9

Boat
A tree lab in Charlotte studies how best to protect trees and tree root systems in a rapidly growing and urbanized state.
UNC-TV
Grades 6-8, 9-12





Dijital araç türleri: ders planları

Ders planlarına giriş.

Ders planları hiçbir şekilde yeni bir icat değildir, belki de en eski icattır, ancak teknolojinin gelişmesiyle birlikte eskisinden biraz daha farklı görünebilirler. Günümüzde birçok ders planı, bir derste uygulanacak dijital araçlardan oluşan bir koleksiyonla birlikte sunulmakta, bu da bir öğretmenin öğretim konusuna uygun araçları ararken zamandan tasarruf etmesine ve yeni araçları deneyebilmesine olanak sağlamaktadır.

Let's Save Water!

Lesson Plan

Developed by: Eco-Schools Team

Institution: Escola Secundária Almeida Garrett

Introduction:

This lesson plan aims to make students aware of the challenges of drinking water usage and wastage at a global and local level.



12 - 14
Years old

Objectives or Learning Outcomes

Students will be able to:

- Understand the importance of saving drinking water.
- Develop their research, presentation and digital skills.
- Make conscious choices related to water.
- Promote active citizenship.



Time required:

- Session 1 (150 min): Students conduct research in small groups about water scarcity in general and water usage at school. Then, students present their results as digital posters. Finally, students post their research on social media.





Dijital araç türleri: ders planları

Sürdürülebilirlik ders planları

Ders planları daha çok öğretmenler için "perde arkası" geçiş ücretlerine odaklanacaktır, ancak sadece bununla sınırlı olmak zorunda değildir. Ders planının kendisi sadece bir ders yapısına sahip olsa da, öğretmene konular boyunca yardımcı olmak ve rehberlik etmek için sunular, makalelere bağlantılar, oyunlar ve daha fazlası da eklenebilir. Ders planları bilgi bankalarına çok benzeyebilir, ancak basit dijital araçlar yerine öğretim materyalleri şeklinde olabilir.



CLIMATE CHANGE

LINKS TO NATIONAL CURRICULUM

Science

- Recognise that environments can change and that this can sometimes pose dangers to living things (Year 4, Living things and their habitats).
- Identify the part played by evaporation and condensation in the water cycle and associate the rate of evaporation with temperature (Year 4, States of Matter).

Geography

- Understand how human and physical processes interact to influence, and change landscapes, environments and the climate; and how human activity relies on effective functioning of natural systems (Key stage 3).

KEY LEARNING OBJECTIVES

1. What is climate change?
2. What impacts is climate change having around the world?
3. How are humans causing climate change?
4. What can we all do to stop climate change?





Dijital araç türleri: podcast'ler

Podcast'lere giriş

En basit haliyle podcast'ler radyo dinlemektir ancak dijital formattadır. Podcast serileri genellikle belirli bir konu veya güncel bir olay üzerine tartışan bir veya daha fazla tekrar eden sunucuya sahiptir. Bir podcast içindeki tartışma ve içerik, dikkatlice yazılmış senaryodan tamamen doğaçlamaya kadar değişebilir.



BBC EARTH PODCAST
by BBC Earth

[Go to website](#)

Each week the BBC Earth podcast brings you entertainment, humour, an abundance of amazing animal stories and unbelievable unheard sounds. Explore the world of animals with superpowers, deep dive into death, hear from heroes passionately protecting the planet and get expert insights into corners of the natural world you've never explored before.

Hosted by zoologists Rutendo Shackleton and Sebastian Echeverri, each episode features special guests including the world's most respected scientists and naturalists, stars of film and television, nature Instagrammers and more.

Listen, laugh and learn – whether you're a nature lover, nature curious or haven't yet realised nature is for you, there'll be a story here to captivate your ears.





Dijital araç türleri: podcast'ler

Sürdürülebilirlik üzerine podcast

Sürdürülebilirlik eğitiminde podcast'ler bir konuşma noktası olabilir, alternatif bir bakış açısı veya bir dersin özeti olarak hizmet edebilir. Birçok podcast, alanında uzman kişilerle röportajlar içermekte ve kolay anlaşılır bir dille bilimsel görüşler sunmaktadır. Buna ek olarak, birçok podcast belirli bir kitleyi (çocuklar, öğrenciler, genel izleyici kitlesi) hedeflemekte ve dilin ve fikirlerin karmaşıklığını buna göre uyarlamaktadır.





Dijital araç türleri: oyunlar

Oyunlara giriş



İlginç bir
görselleştirme:
Oyun tabanlı
öğrenmenin evrimi

Oyunlar genellikle boş zamanlarla ilişkilendirilir ancak aynı zamanda çok iyi bir öğrenme aracı da olabilirler. Birçok oyun artık konuları öğretmek, kavramları genişletmek, gelişimi pekiştirmek veya bir becerinin öğrenilmesine yardımcı olmak için belirli bir amaçla oluşturulmaktadır.

Oyun türleri masa oyunları ve kart oyunlarını içerebilir, ancak bu modülün sonunda video ve web tarayıcısı oyunlarına odaklanacağız.





Dijital araç türleri: oyunlar

Sürdürülebilirlikte oyunlar

Artık pek çok oyun özellikle eğitim düşünülerek tasarlanıyor. Son yıllarda, evde ve okulda sürdürülebilirliği öğretmeye yardımcı olmak için BM Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri etrafında bile tasarlandılar.

Bu, özellikle toplum olarak uygulamak istediğimiz veya uygulamamız gereken kararlara ve politikalara dayalı olarak gelecekteki dünyayı görselleştirmek için kullanışlıdır.



Bir oyun üzerinde araştırma:

Eko: oyunlar için yeşil



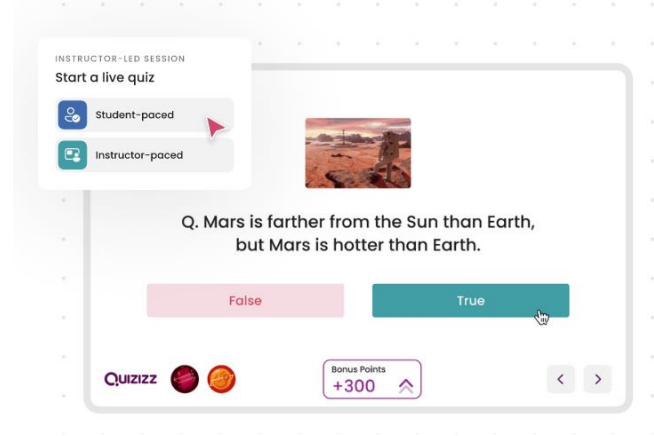


Dijital araç türleri: anketler

Soru formuna giriş

Çevrimiçi anketler, kağıt kalemle yapabileceğiniz anketlerden çok farklı değildir.

Kullanılan platforma bağlı olarak, soru türlerini (doğru veya yanlış, tek seçenekli soru) karıştırabilir, zaman sınırlamaları veya ekip çalışması unsurları kullanabilirsiniz.





Dijital araç türleri: anketler

Sürdürülebilirlik anketleri

Anket, sınıfın yanı sıra bireysel öğrencilerin öğrenme ilerlemesini kontrol etmek için de kullanılabilir.

Çoğu test platformu veya uygulaması öğrencilerin nerede hata yaptığını görmenize izin verdiği için, bu, öğrenmeye daha kişiselleştirilmiş bir yaklaşım sağlar. Ayrıca öğretmene, öğrencilerin öğrenme materyallerine nasıl hakim olduklarını gösterirken, ek materyal kullanmayan teşvik edici bir etkinlik sağlar.

1 - Quiz

The sun and the planets that move around it are known as a ____.

- solar system
- supernova
- gas giant
- universe

Yapıcı bakış açısından Kahoot sorusu örneği.





Dijital araç türleri: YouTube videoları

Videolara giriş

YouTube videoları veya herhangi bir görsel-işitsel medya, son zamanlarda yalnızca bir eğlence ve boş zaman etkinliği olarak değil, aynı zamanda eğitime yardımcı olarak da popülerlik kazanmıştır.

Zamanla, hem öğrencilere hem de öğretmenlere yardımcı olmak amacıyla daha fazla kanal oluşturulur: derslerin konularına karşılık gelen videoları veya diğer öğretmenlerden ve eğitimcilerden gerekli bilgilerle kullanabilecekleri araçlar hakkında videolar bulabilirler.





Dijital araç türleri: YouTube videoları

Sürdürülebilirlik üzerine video

Sınıfta sunulan video, tüm dünyada uygulanan gerçek hayat çözümlerini gösterebilir, bu da onu sadece bir eğitim ikamesi değil, aynı zamanda çok sürdürülebilir (çoğu zaman gerçekleştirilmesi çok imkansız) bir saha gezisi haline getirir.

Animasyonla birlikte, çok karmaşık bilimsel fikirleri veya süreçleri anlaşılması kolay bir şekilde gösterebilir.



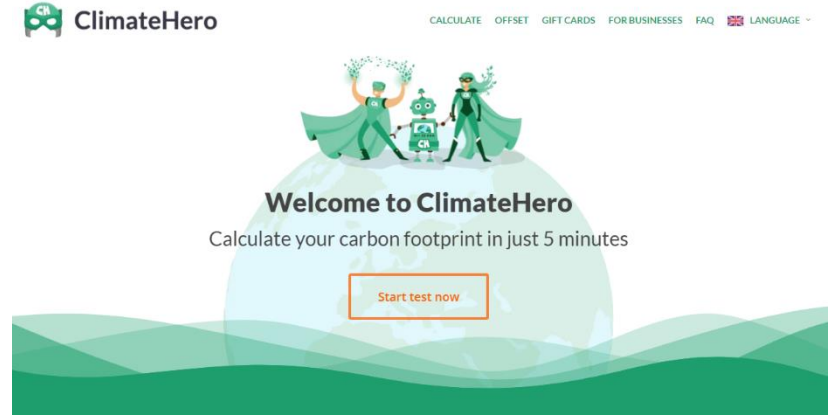


Dijital araç türleri: platformlar/web siteleri

Bu kategori, web tarayıcıları aracılığıyla erişilebilen web siteleri ve platformlara odaklanmaktadır. Aynı zamanda, tek başına materyallerin olanakları ve erişilebilirliği açısından modülünde kapsananlar arasında en geniş olanıdır.

Birçok dijital araca, özel veya farklı platformlarda olsalar bile, web tarayıcısı üzerinden erişilebilir.

Bununla birlikte, daha ayrıntılı olarak ele alınacak olan bazı özel platformlar/web siteleri de bulunmaktadır.





Dijital araç türleri: platformlar/web siteleri

Sürdürülebilirlikle ilgili platformlar ve web siteleri

Mevcut platformların ve web sitelerinin çeşitliliği nedeniyle, sürdürülebilirliği öğretmek için sağlanabilecek çeşitli araçlar da vardır. Hayatımızdaki sorunları tespit etmeye, çözümleri göstermeye veya hem öğrenciler hem de öğretmenler için eğitim araçları ve yardımcıları sağlamaya yardımcı olabilirler. Bu bir karbon ayak izi hesaplayıcısı ya da öğrencinin öğrenme hızına yardımcı olabilecek bir çevrimiçi öğrenme planı olabilir.

The screenshot shows the Khan Academy interface for the AP®/College Environmental science course. The top navigation bar includes 'Courses', 'Search', 'Khan Academy' logo, 'Donate', 'Login', and 'Sign up'. The course title 'AP®/College Environmental science' is prominently displayed. Below the title, there is a welcome message: 'Welcome to AP/College Environmental science!' and a link to 'Learn more and give feedback here'. The main content area shows the current unit 'The living world: ecosystems and biodiversity' with a progress bar indicating 0/500 Mastery points. A sidebar on the left shows '3,400 Mastery points available in course' and a 'Course summary' section with the text 'The living world: ecosystems and biodiversity'.





(Hayır) Okulda teknoloji

"Sınıfımda teknolojiye erişimim kısıtlıysa ne olacak?"



Bir makale okuyun:

Okulunuzda teknoloji eksikliği olduğunda

"Tüm bu araçlar kulağa harika geliyor, ama ya bunları sınıfımda kullanacak teknolojiye erişimim yoksa?"

Tüm okullar eşit donanıma sahip değildir; bazıları 1:1, yani her öğrenciye bir cihaz uygularken, diğerlerinin her sınıfta bir bilgisayara veya güvenilir bir internet bağlantısına erişimi yoktur.

Sınıfta daha fazla teknolojinin daha iyi öğretme veya öğrenme anlamına gelmediğini unutmamak önemlidir. Her şeyde olduğu gibi bu da bir araçtır ve net bir plan ve hedeflerle uygulanırsa öğrencilerinizin kavramları öğrenmesine ve görselleştirmesine yardımcı olur, ancak asla bir öğretmen olarak yapabileceklerinizin yerini alamaz.





(Hayır) Okulda teknoloji

"Sınıfımda teknolojiye erişimim kısıtlıysa ne olacak?"

Sınırlı teknolojiye sahip olsanız bile dijital araçları sınıfınızda uygulamak hala mümkün.

Mevcut alana ve cihazlara bağlı olarak, yalnızca bir cihaza erişmenizi gerektiren dijital araçlara odaklanabilir, sınıfı bir görevi veya testi çözmek için birlikte çalışmalarını gereken bir grup etkinliğine dahil edebilirsiniz.

Öğrencilerin tek bir cihazı sırayla kullandıkları merkezler veya istasyonlar düzenleyebilirsiniz. Bu şekilde, öğrenciler dersin büyük sorusunu çözerken her istasyonda belirli görevleri yerine getirebilirler.

Teknolojiye ne kadar erişiminiz olursa olsun, dijital araçları seçerken her zaman tek bir soruyla başlamalısınız: "Öğrencilerimin hangi öğrenme çıktısına ulaşmasını istiyorum?" ve ardından bu hedefe ulaşmanıza yardımcı olacak araçları uyarlayın.





ANAHTAR BULGULAR

Bu alt birimin odak noktası dijital araçların tanıtılmasıydı:

- Tanım
- -En popüler dijital araç türleri

Bu alt ünite aynı zamanda sürdürülebilirlik konusunun dijital araçlarla ve sınıftaki öğrenmeyle nasıl bağlantılı olduğunu ve bunların nasıl ilişkilendirilebileceğini de sunmuştur.

Ayrıca, okullarda ve sınıflarda ekipmanların sınırlı erişilebilirliği konusuna ve sınırlamalar olsa bile dijital araçların uygulanmasına yönelik birkaç fikre değinildi.



Alt birim 2
Sınıfta dijital
araçlar nasıl
kullanılır?





4.3 Sınıfta dijital araçlar

Bir giriş

Bir önceki modülde dijital araçların ne olduğunu ve sürdürülebilirlikle nasıl ilişkili olduklarını öğrendiniz.

Bu modül, farklı dijital araç kategorilerine, bunların avantaj ve dezavantajlarına ve sınıfınıza getirebilecekleri faydalara odaklanmaktadır.



Bir video izleyin:
Sınıfta dijital araçların kullanımı.





4.3 Sınıfta dijital araçlar.

Doğru uyumu seçmek



Bir makale okuyun:
Doğru araçlar nasıl
seçilir

Pedagojik hedeflerinizi tanımlamak ve bunları teknolojiyle uyumlu hale getirmek, diğer faktörleri dikkate almadan önce gelmelidir. Akran geri bildirimini kolaylaştırmak, işbirliğini teşvik etmek veya öğrencilerin çalışma materyallerine katılımını artırmak gibi araçları kullanma amacınızı belirledikten sonra, hedefe ulaşmanızı sağlayacak teknolojiyi belirlemek çok daha kolay olacaktır.

"E-öğrenme araçları, her eğitmenin amaçlanan öğrenme çıktılarına ve planlanan öğretim faaliyetlerine göre uyarlanmalıdır".

- Lauren Anstey





Uygulamalar

Sınıfta uygulama kullanımı



Bir makale okuyun:

Sınıfta eğitim uygulamaları

Sınıflarınızda kullanmayı seçtiğiniz uygulamaya bağlı olarak, farklı bir amaca sahip olacaklardır.

Forest: Focus for Productivity gibi uygulamalar üretkenliği bir araya getirerek öğrencileri odaklanmaya teşvik ederken, daha sonra Orman Bahçelerine ağaç dikmek için takas edilebilecek puanlar kazanarak gezegenimize yardımcı oluyor. Öğrencilerin sanal bahçelerini paylaşabilmeleri, sadece çalışmalarının sonuçlarını (sınıf projesi) değil, aynı zamanda oluşturdukları bahçeyi de görmelerini sağlar.

Shark Tracker gibi uygulamalar, köpekbalıklarının ve diğer deniz hayvanlarının göçünün basit bir görselleştirmesi veya sınıf araştırması için ek veri noktaları olarak kullanılabilir.

Miniwalla the forest story gibi diğer uygulamalar ise daha küçük yaştaki öğrencilere yönelik olacak. Endonezya'daki hayvan barınağını keşfederken, orada yaşayan hayvanların yanı sıra barınakların önemi ve hayvanların doğal ortamlarının korunması hakkında bilgi edinebilirler.





Uygulamalar

Sınıf kullanımı için artılar ve eksiler

Artıları

Öğrenciler için daha akılda kalıcı hale getiren interaktif bir öğrenme deneyimi sağlar;
Bilgi değişiklikleri olan uygulama güncellemeleri ile öğrenme uygulaması tekrar güncellenerek en güncel bilgilere ulaşılması sağlanabilir;
Bireyselleştirilmiş öğrenme

Eksiler

Bazı uygulamalar sabit bir İnternet bağlantısına erişim gerektirir;
Beklenmeyen yazılım ve donanım sorunları; çoğu durumda sınıfta birden fazla cihazın kullanılmasını gerektiriyorsa;
Öğrencileri aşırı uyarabilir ve dikkatlerini dağıtabilirler.



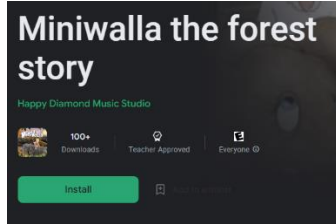


Uygulamalar

Örnekler

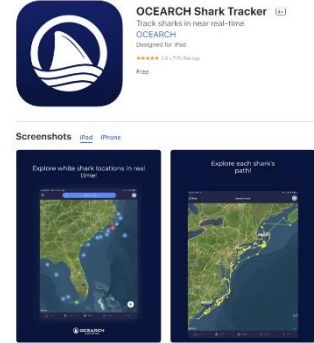
Miniwalla: Orman Hikayesi

Endonezya'nın Java adasındaki yağmur ormanlarında geçen öyküler, çevrenin korunmasını öğretiyor.



OCEARCH Köpekbalığı İzleyici

Bu uygulama, izleme teknolojisi ile etiketlenmiş köpekbalıkları ve diğer deniz hayvanlarının göçlerini keşfetmenizi sağlar. Orman: Verimliliğe Odaklan, verimliliği ağaç dikimiyle birleştiriyor





Bilgi bankaları

Bilgi bankalarının sınıfta kullanımı.

Bilgi bankaları, bir öğretmen olarak dijital kaynakları ve araçları derslere dahil etmeniz için bir kaynak kütüphanesi olarak kullanılabilir. Ayrıca, bilgi bankasında önerilen tüm ders yapısını kullanmak zorunda olmadığınız, ancak ihtiyaçlarınıza ve mevcut ekipmanınıza en uygun olan bireysel görevleri seçtiğiniz bir seçme ve seçme aracı olarak da hizmet edebilirler.

National Geographic Education gibi bilgi bankaları her ikisine de harika bir örnektir. National Geographic, öğretmenlere makalelerden haritalara, videolardan çeşitli sürdürülebilirlik fikirlerini ve konularını sunabilecek interaktif araçlara ve öğretmenler için çevrimiçi kurslara kadar çok çeşitli materyallere ücretsiz erişim sağlamaktadır.





Bilgi bankaları

Sınıf kullanımı için artılar ve eksiler

Artıları

Tek bir yerde araç ve bilgi deposu;

Genellikle yönetici veya içerik oluşturucu(lar) tarafından gözden geçirilir;

Araçlar ve kaynaklar öğrencilerin yaşına göre uyarlanır

Eksiler

Filtrelenebilir, ancak yine de okumak ve incelemek için zaman gerekir;

Bilgi bankasının yazarlarına bağlı olarak sınırlı olabilir.





Anketler

Alt başlık buraya gidiyor

Mobil Uygulamalar - uygulama - bir mobil cihazda (telefon veya tablet gibi) çalışmak üzere tasarlanmış bir bilgisayar programı veya yazılım uygulamasıdır.

Bilgi bankaları, örneğin National Geographic Eğitim platformu, her ikisine de harika bir örnektir. National Geographic, öğretmenlere makalelerden haritalara, videolardan çeşitli sürdürülebilirlik fikirlerini ve konularını sunabilecek interaktif araçlara kadar geniş bir yelpazede materyallere ücretsiz erişim sağlamaktadır.





Anketler

Sınıf kullanımı için artılar ve eksiler

Artıları

Öğrencileri benzersiz bir şekilde meşgul edin;
Anında test sonuçları alma imkanı; Öğrenme materyalinin hangi bölümlerinin öğrenciler için kolay veya sorunlu olduğunu görebilir.

Eksiler

Anketin yapısına bağlı olarak, bilginin kendisinden ziyade öğrencilerin mantıksal ve yorumsal becerilerini değerlendiriyor olabilirsiniz;
Öğrencilerin katılabilmeleri için internet bağlantısı olan cihazlara (telefon, tablet) ihtiyaçları vardır.





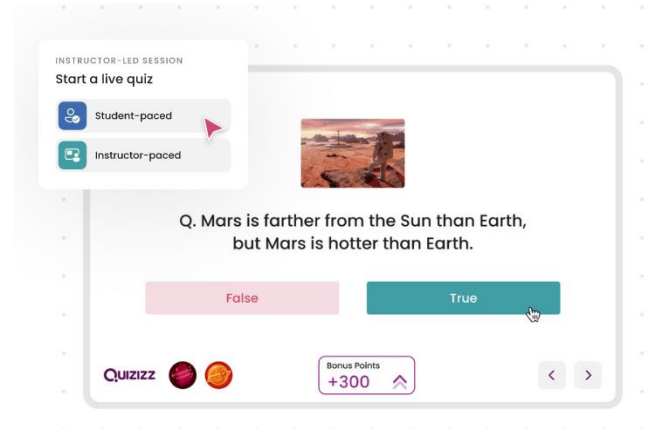
Anketler

Alt başlık buraya gidiyor

Kahoot!



Quizizz





YouTube videoları

Diğer görsel-işitsel materyaller

Yakın zamana kadar YouTube videoları yalnızca izleyip arkadaşlar arasında paylaşmak için eğlenceli ve aptalca videolarla ilişkilendiriliyordu, ancak platformun büyümesiyle birlikte birçok içerik oluşturucu her yaş için ve çeşitli konularda eğitici içerik oluşturmaya başladı.

Bazı okullar veya kurslar derslerini veya sunumlarını platforma yükleyerek herkes için daha erişilebilir hale getirecektir.

Eğitim videolarının sadece YouTube'da olmadığını belirtmekte fayda var. National Geographic gibi birçok büyük platformun kendi platformlarında videoları olacaktır.

Sınıfta video oynatmak bazı öğrencileri heyecanlandırıp "uyandırırken", diğerleri için dikkat dağıtıcı olabilir. Videoların erişilebilirliği ve taşınabilirliği sayesinde öğrenciler bunları konuyu gözden geçirirken herhangi bir noktada izleyebilir veya konuları daha derinlemesine keşfetmek için bir başlangıç noktası olarak kullanabilirler.





YouTube videoları

Öğrenciler için videolar

Platformda içeriklerini eğitime adanmış birçok kanal var. Kanala bağlı olarak, içerik yaşa, konuya ve hatta verilen müfredata göre uyarlanacaktır.

Konuya giriş, alıştırma ara verme veya dersin özeti olarak kullanılabilirler. Çevrimiçi oldukları için öğrenciler kavramları daha iyi anlamak için bir bölümü duraklatabilir, geri sarabilir veya tekrar edebilirler.

HISTORY OF LIFE ECOLOGY

CrashCourse
13 videos Last updated on Aug 21, 2020

Play all Shuffle

In 12 episodes, Hank Green teaches you ecology! This course is based on a college level introductory curriculum with the 9th edition of Campbell Biology by Reece, et al. as its base text. By the end of this course, you will be able to:
* Define ecological terms like population,

1. Crash Course Ecology Preview (1:14) CrashCourse
2. The History of Life on Earth - Crash Course Ecology #1 (13:37) CrashCourse
3. Population Ecology: The Texas Mosquito Mystery - Crash Course Ecology #2 (11:53) CrashCourse
4. Human Population Growth - Crash Course Ecology #3 (10:54) CrashCourse
5. Community Ecology: Feel the Love - Crash Course Ecology #4 (11:30) CrashCourse
6. Community Ecology II: Predators - Crash Course Ecology #5 (10:23) CrashCourse
7. Ecological Succession: Change is Good - Crash Course Ecology #6 (10:02) CrashCourse

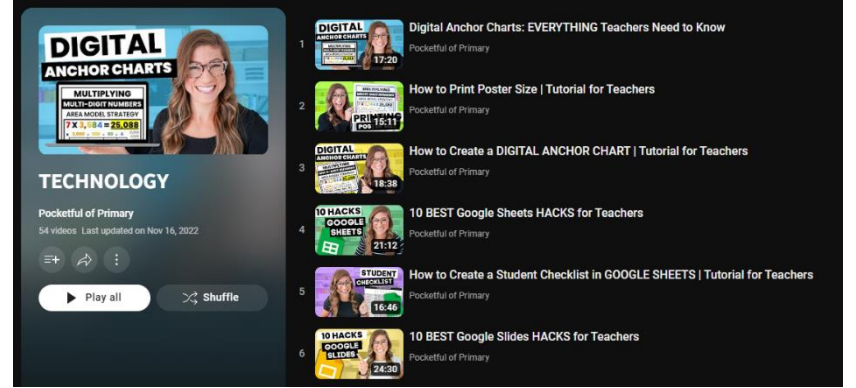




YouTube videoları

Öğretmenler için videolar

Dijital araçlar dünyası çok geniş ve sınırsız, ya da öyle görünüyor. Farklı eğitim seviyelerindeki diğer öğretmenlere ve eğitimcilere yardımcı olmak için bazıları YouTube kanallarını öğrendiklerini veya sınıflarında denedikleri çözümleri paylaşmaya adanmış. Herhangi bir aracı araştırmak, onu nasıl kullanacağınız veya sınıflarınız için ihtiyaçlarınıza ve olanaklarınıza nasıl uyarlayabileceğiniz konusunda size en azından birkaç bakış açısı sağlayacaktır.



Pocketful of Primary'in yaratıcısından, mevcut çeşitli dijital araçlarla ilgili ipuçlarını ve püf noktalarını paylaştığı bir örnek.





YouTube videoları

Sınıf kullanımı için artılar ve eksiler

Artıları

Her şey görselleştirilebildiği ve ayrıntılı olarak açıklanabildiği için öğrencilere net bir kavramsal netlik sağlar.

Görseller metne kıyasla daha ilginç ve ilgi çekici olma eğilimindedir. Görsel öğrenenler için iyidir.

Eksiler

Video oynatmak büyük miktarda bant genişliği kullanabilir ve yüklenmesi zaman alabilir. Videonun yapısı öğretilecek şeyle uyumlu değilse video dikkat dağıtıcı olabilir. Kaliteli video bulmak zor ve zaman alıcıdır.





YouTube videoları

Sınıf kullanımı için artılar ve eksiler

Öğretmenler için örnekler:

[Pocketful of Primary](#)

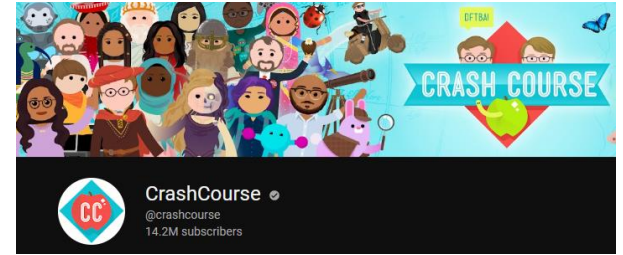
[Yeni EdTech Sınıfı](#)



Öğrenciler için örnekler:

[Çarpışma Kursu](#)

[SciShow](#)





Podcastler

Podcast'lerin sınıfta kullanımı.

Podcast'ler sınıfta uygulanması en kolay dijital araçlardan biridir. Sadece ses çalmak için bir cihaz ve bir hoparlör gerektirir, bu da onu okuldaki/sınıftaki neredeyse tüm ekipman seviyeleri için erişilebilir kılar. Bazı podcast'ler, sınıfta internet erişimi ihtiyacını ortadan kaldırarak bölümleri indirme imkanına sahiptir.

Podcast'ler öğrenciler için iyi bir sohbet başlatıcı veya konuya farklı bir bakış açısı göstermenin bir yolu olabilir.

Birçok podcast, birçok karmaşık konuyu daha geniş bir kitle için daha anlaşılır bir dile dönüştürmekte veya özellikle öğrencilerin seviyesine göre uyarlamaktadır.

Ayrıca podcast'lerin sınıfta kullanılması öğrencilerin öğrenme ve anlama becerilerini geliştirmektedir.





Podcastler

Sınıf kullanımı için artılar ve eksiler

Artıları

Podcast'ler günceldir: mevcut en güncel bilgilere dayanmaktadır;
Dinleyicinin yaşına göre uyarlanmışır;
Sınıfta aktif öğrenmeye öncelik verilmesi
Öğrenciler için her zaman/her yerde kullanılabilir

Eksiler

Konsantre olmak zor olabilir
Konuyla ilgili bir biçim sınırlaması vardır: daha görsel açıklamaların yalnızca ses formatında takip edilmesi daha zor olacaktır;
Podcast'i zamanında indirmek için yeterli internet bağlantısına ihtiyacınız var.





Podcastler

Podcast örnekleri

Bir gezegen nasıl kurtarılır



BBC Earth Podcast





Platformlar / Web Siteleri

Veya farklı görsel-işitsel materyaller

Uygulama platformları ve web siteleri gibi, bunlar da hem içeriklerine hem de bir öğretmen olarak bunları nasıl kullanacağınıza bağlı olacaktır.

Karbon ayak izi hesaplayıcısı, çevremizi etkileyen günlük alışkanlıklarımız hakkında mükemmel bir sohbet başlatıcı olabilir veya konuyu özetlemek ve bireysel eylemler üzerinde düşünmek için tartışmada son egzersiz olabilir.



Bir makale okuyun:

Sınıfta eğitim uygulamaları

Karbon ayak izi hesaplayıcısı, çevremizi etkileyen günlük alışkanlıklarımız hakkında mükemmel bir sohbet başlatıcı olabilir veya konuyu özetlemek ve bireysel eylemler üzerinde düşünmek için tartışmanın son alıştırması olabilir. Platformlar ve web siteleri, öğretmenlerin bunu ders içinde uygulamaları için daha fazla özgürlük sunar. Bu kategorideki araçların çoğu birden fazla ders stiline uygundur: grup etkinliği, bireysel öğrenme, ekip çalışması ve nasıl ve ne zaman uygulanacağı öğretmene bağlıdır. Ayrıca, kurs öğrenimini daha fazla materyalle ve öğrenmeye daha bireysel bir yaklaşımla destekleyebilecek öğrenme platformları da bulunmaktadır.





Platformlar / Web Siteleri

Sınıf kullanımı için artılar ve eksiler

Artıları

- Sınıf içi uygulamada esneklik;
- Güncel ve yüksek kaliteli bilgiye erişilebilirlik;
- Öğrenciler güncel konu hakkında bilgi edinirken aynı zamanda teknolojik becerileri de öğreniyorlar.

Eksiler

- İnternete sürekli bağlantıya ihtiyaç duyar;
- Platformların/web sitelerinin entegrasyonu zaman alıcı olabilir ve gerçek öğrenme için daha az zaman bırakır.





Platform / Web Siteleri

Platform ve web sitesi örnekleri

[Google Earth Timelapse](#)

[ClimateHero: Karbon Ayak İzi Hesaplayıcı](#)

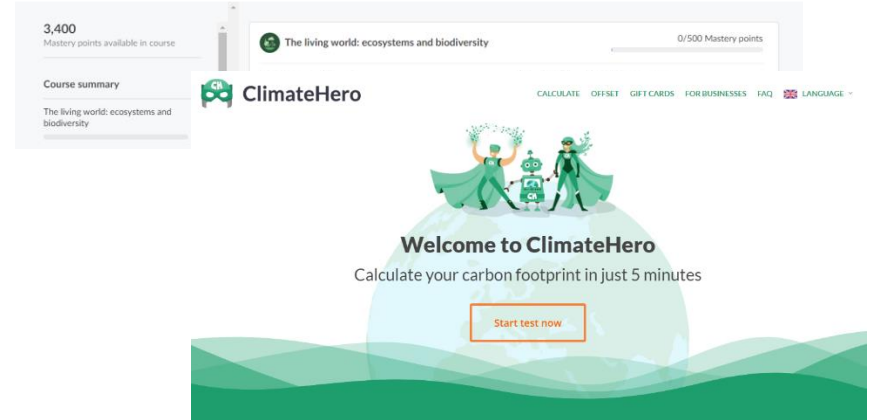
[Khan Academy: Çevre Bilimi](#)



Welcome to AP/College Environmental science!

Curious about this course?

[Learn more and give feedback here](#)





Ders planları

Ders zaman çizelgesi

Ders planları bugüne kadar kullanılan eski bir kavramdır. Öğretmen olmayı öğrenen çoğu kişi en az bir ders planı oluşturmak ve bunu uygulamak zorunda kalacaktır.

Bir plan oluşturmak için çeşitli etkinlikler içeren kitaplara ya da fikirleri olan öğretmenlerden oluşan bir ağa veya iyi geliştirilmiş bir plan oluşturmak için bu tür kitaplara erişmeniz gerekir.

Bugün hala bir dereceye kadar geçerli olsa da, dijitalleşme ve internet erişimi bunu tüm öğretmenler için çok daha kolay hale getirmiştir.

Sadece öğretmenler değil, eğitim kurumları da ders planlarını paylaştığı için ders planları çok daha erişilebilirdir.





Ders planları

Sınıf kullanımı için artılar ve eksiler

Artıları

Derslerin hedeflerinin yanı sıra zaman ve konu açısından organizasyonun doğru bir şekilde anlaşılmasına yardımcı olur;

Ders planlamayı öğretir;

Somut bir eylem planı sunar

Eksiler

Öğrenciler arasında merak ve tartışma için hiçbir esnekliğin olmadığı çok katı bir ders yürütme etkisi yaratabilir;





Ders planları

Örnek ders planları

Eko-okullar öğretim planları

Küresel bir topluluk



Let's Save Water!

Lesson
Plan

Developed by: Eco-Schools Team

Institution: Escola Secundária Almeida Garrett

Introduction:

This lesson plan aims to make students aware of the challenges of drinking water usage and wastage at a global and local level.



12 - 14
Years old

Objectives or Learning Outcomes

Students will be able to:

- Understand the importance of saving drinking water.
- Develop their research, presentation and digital skills.
- Make conscious choices related to water.
- Promote active citizenship.



Time required:

- Session 1 (150 min): Students conduct research in small groups about water scarcity in general and water usage at school. Then, students present their results as digital posters. Finally, students post their research on social media.





Oyunlar

Sınıfta oyun kullanımı.



Bir makale okuyun:

Video oyunları ve eğitim arasındaki bağlantı

Oyunlar genellikle boş zamanlarla ilgilidir, ancak aynı zamanda çok iyi bir öğrenme aracı veya zorlanabilecek öğrencilerin ilgisini çekmenin bir yolu olabilirler.

Oyunlar, öğrencilerin oyunlardaki görevleri yerine getirmenin basitliğinden sıkılmamalarını veya görevler çok zor olduğu için hayal kırıklığına uğramamalarını sağlamak için yaşlarına göre ayarlanmalıdır.

Oyunlar, öğrencilerin belirli bir ortamı keşsettikleri veya deneyler yapabildikleri etkileşimli hikayeler şeklinde olabilir, diğerleri ise oyuncuların oyunun hedeflerini tamamlamak için oyun ortamına tepki vermeleri gereken simülasyonlar şeklinde olacaktır.





Oyunlar

Sınıf kullanımı için artılar ve eksiler

Artıları

Oyunlar öğrencilerin derse daha fazla katılımını sağlayabilir;
Dijital oyunlar genellikle görevleri tamamlamak için ekip çalışması gerektirir;
Simülasyon yoluyla öğrenme, deney yapmayı ve risk almayı teşvik eder.

Eksiler

Oyunun hedefleri her zaman sınıfların öğrenme hedefleriyle uyumlu olmayabilir;
Yüksek ekipman maliyeti giriş için bir engeldir;





Oyunlar

Örnekler



Bir kütüphaneye
bakın:
Sürdürülebilirlik için
oyunlar

[Bir varmış bir yokmuş:](#)

[O orman hakkında](#)

[Yeni Kıyılar: Demokrasi İçin Bir Oyun](#)



ONCE UPON A TILE

PUZZLE LIFE-SIMULATION GAME



2015

A finalist in the Gaming Challenge convened in 2015 by UNESCO's Mahatma Gandhi Institute of Education for Peace and Sustainable Development (MGIEP), *Once Upon a Tile* is the prototype of a "[not so] casual game" designed to promote meaningful values through straightforward game mechanics.





4.3 Sınıfta dijital araçlar.

Son tavsiye

Bu modülde görebileceğiniz gibi, internet dijital araçlarla doludur, sonuçta sınıflarınızda hangi araçları kullanacağınız, yalnızca sizin seçebileceğiniz birçok faktöre bağlı olacaktır. Özellikle sınıfınız biraz daha büyükse, öğrencilerinize tercih ettikleri öğrenme yönteminin ne olduğunu sormak faydalı olabilir. İlk bakışta alacağınız cevaplar çok yardımcı olmayabilir ("sadece oynamak istiyoruz"), ancak biraz katılım ve sohbetle, hiçbir şeyi zorlamadan onları sürdürülebilirliğe bağlayabilirsiniz!

"Değişime katılmak için büyük kahramanca eylemlerde bulunmamız gerekmiyor. Küçük eylemler, milyonlarca insan tarafından çoğaltıldığında, dünyayı dönüştürebilir".

- Howards Zinn





ANAHTAR BULGULAR

Bu alt birimin odak noktası şuydu:

dijital araç türleri

her bir aracı kullanmanın avantaj ve dezavantajları

dijital araç örnekleri





ANAHTAR BULGULAR

Bu modül, dijital araçların ne olduğuna ve eğitimdeki önemine odaklanmıştır.

Ayrıca, cihazlara erişim ve okul/sınıf kapasitesine bağlı olarak farklı seçeneklerle sınıflarda sürdürülebilirliğin öğretilmesine nasıl yardımcı olabileceklerini öğrendi.

Ayrıca araç türlerine göre mevcut olan dijital araç örnekleri ile.

