YARATICI YENİLİKÇİ ÖĞRETMEN SEMİNERİ

23.Yaratıcı Yenilikçi Öğretmen Semineri

“Tebeşir Tozundan Teknolojiye”

Sunum Özetleri

23. YARATICI YENİLİKÇİ ÖĞRETMEN SEMİNERİ

Davetli Sunumlar

23. YARATICI YENİLİKÇİ ÖĞRETMEN SEMİNERİ

Ezgi Özkök Sefer

Değişen Dünyada Değişim Öncülüğü Becerileri

Sunumu, geçmişteki dünya düzenini ve günümüzün dinamiklerini küresel verilerle ve gündelik yaşamdan örneklerle anlatır. Bu gerçeklikte pozitif değişim yaratmak için gerekli olan becerileri dinleyicilere etkileşimli biçimde aktarır.

YARATICI YENİLİKÇİ ÖĞRETMEN SEMİNERİ 23.

Doç. Dr. Gürsu Aşık

Eğitimde Yeni Bir İşletim Sistemi: Yapay Zekâ

Eğitimciler olarak teknolojik bir yenilikten daha fazlasıyla; temelden bir "işletim sistemi" güncellemesiyle, bir paradigma değişikliği ile karşı karşıyayız. Yapay zekâ, eğitimde öğretmenin yerini alan bir aktör değil; öğretmenin düşünme, üretme ve karar alma süreçlerini yeniden yapılandıran bir işletim sistemi olarak ele alınmalıdır. Bu sunum, "Hangi yapay zekâ aracı?" sorusundan çok, "Öğretmen bu sistemi ne kadar tanımalı ve pedagojik olarak nasıl kullanmalı?" sorusu etrafında şekillenmektedir. Temel sav ise şudur: Yapay zekâ öğretmenin yerini almayacaktır; ancak yapay zekâyı pedagojik amaçlarla etkili biçimde kullanabilen öğretmen, mesleki pratikte belirleyici bir avantaja sahip olacaktır.

Yapay zekâ; ders anlatımını çeşitlendiren örnekler üretme, farklı öğrenci düzeylerine uygun açıklamalar geliştirme ve öğretmenin "başka nasıl anlatabilirim?" sorusunu canlı tutma noktasında güçlü bir düşünme ortağıdır. Benzer biçimde ölçme-değerlendirme süreçlerinde yapay zekâ, yalnızca hız kazandıran bir araç değil; soru tasarımı, kazanım uyumu, rubrik geliştirme ve öğrenci yanıtlarını analiz etme gibi alanlarda öğretmenin düşünme derinliğini artıran bir destek sunmaktadır. Ancak burada belirleyici olan, hangi aracın kullanıldığı değil; öğretmenin yapay zekâya neyi, neden ve nasıl sordurduğudur.

Yapay zekâ içerik üretebilir, fakat pedagojik karar veremez; bu karar hâlâ öğretmenin zihnindedir. Eğitimde yapay zekâ sadece bir teknoloji meselesi değil; öğretmenin pedagojik liderliğini güçlendiren, öğretim kalitesini yeniden tanımlayan bir işletim sistemidir.

23. YARATICI YENİLİKÇİ ÖĞRETMEN SEMİNERİ

Kenan Çağlar Dükel

Matematiği Deneyimlemek

Dünya hızla değişiyor. Teknoloji, üretim biçimleri, iletişim yolları ve ihtiyaç duyulan beceriler her geçen gün dönüşüyor. Eğitim sistemleri de bu değişime ayak uydurmak zorunda. Ancak tüm bu dönüşüme rağmen, matematik öğretme ve öğrenme süreçlerinde uzun yıllardır süregelen bazı temel eksiklikler hâlâ varlığını koruyor. Matematik çoğu zaman ezberlenen kurallar, çözülen testler ve kısa süreli başarılarla ilişkilendiriliyor. Oysa matematik; düşünmeyi, anlamlandırmayı, ilişki kurmayı ve problem çözmeyi gerektiren bir deneyim alanıdır. Matematiği gerçekten öğrenebilmek için onu yalnızca dinlemek ya da görmek değil, bizzat deneyimlemek gerekir. Bu sunumda, matematiğin neden deneyimlenerek öğrenilmesi gerektiği ele alınacak; matematik okuryazarı bireylerin nasıl yetiştirilebileceği tartışılacaktır. Ayrıca öğrenenlerin matematikle aktif etkileşime girdiği, sorguladığı, hata yaptığı ve yeniden düşündüğü öğrenme ortamlarında matematik deneyimlemenin nasıl etkili bir araç olarak kullanılabileceği örneklerle ele alınacaktır.

Doç. Dr. Zehra Akdemir Veryeri &
Sera Ersoy Gülyapan

Derin Öğrenmeyi Mümkün Kılmak: Yediyetmiş Dijital Kültür Platformu

(Sosyal Bilgiler odaklı Model-Program-İçerik Kitaplığı)

Bu sunum, katılımcıları "derin öğrenme" üzerine kapsamlı düşünmeye davet eder. Yeterince somutlaşmayan; yöntem, içerik ve uygulama araçlarıyla desteklenmeyen kavramlar zamanla yalnızca bir etikete dönüşmektedir. Derin öğrenme, bu riski taşıyan kavramlardan biri olarak karşımıza çıkıyor. Sunumun amacı, kavramın içini birlikte doldurmak ve uygulanabilir somut bir yaklaşım önermektir. Buradan yola çıkarak, katılımcılar alandaki bu gereksinime yanıt olmak üzere akademi ile okul arasında köprü kurmak üzere geliştirilen YEDİYETMİŞ modeli-programı ve görsel içerik kitaplığı ile tanıştırılacaktır.

Sunum, izleyenlerle etkileşimli/katılımcı bir formatta, aşağıdaki üç çerçevede ilerleyecektir:

ÇERÇEVE 1 | "Derin öğrenme"ye ortak bir tanım getirmek

Derin öğrenme, öğrenciyi "daha ileri"ye taşımaktan ibaret midir? Sadece belli bir öğrenci grubuna mı hitap eder? Öğretmeni nasıl etkiler, okulu nasıl dönüştürür? Derin öğrenmenin toplumsal kalkınmaya katkısını düşünmek gerçekçi midir? Bu bölüm; örnek senaryolar ve seçilmiş dünya deneyimleri üzerinden ilerleyerek, derin öğrenmenin sınıfta karşılığı olan; öğretmenin elini rahatlatan ve okulun kapasitesini büyüten bir kavrayış olduğunu görünür kılmayı hedefler.

ÇERÇEVE 2 | Derin öğrenmeyi hayata geçirmek:
Derin öğrenmenin, tek tek öğretmenlerin "fazladan çabasıyla" sürdürülebilecek bir başlık olmadığı; **strateji**, **altyapı** ve **işbirliği** gerektirdiği tartışılacaktır. Bu çerçevede, uygulanabilir bir model/program/içerik desteğinin öğretmenlerin sınıfta potansiyeli artırmasına ve mesleki motivasyonlarını tazelemesine nasıl imkân verdiği örneklerle gösterilecektir.

ÇERÇEVE 3 | Derin öğrenmeyi mümkün kılmak: YEDİYETMİŞ Dijital Kültür Platformu:
Bu bölüm, sunumun en somut ve canlı örnek kısmıdır. Derin öğrenmeyi bir kavram olmaktan çıkarıp sınıfta karşılığı olan bir deneyime dönüştüren **YEDİYETMİŞ modeli** tanıtılacaktır. YEDİYETMİŞ; akademide üretilen bilgi ve uzmanlığı, öğretmenin sınıfta kullanabileceği biçimde **uygulanabilir, zenginleştirici ve ölçeklenebilir** bir yapıya dönüştürmek için tasarlanmış özgün bir öğrenme modeli ve dijital platformdur. Modelin odağında **Sosyal Bilgiler** vardır; ancak program, Sosyal Bilgiler'i tek başına bırakmaz: tarih, arkeoloji, sanat, mekân, düşünce ve bilim kültürü gibi alanları disiplinlerarası biçimde birleştirerek farklı okuryazarlıkları aynı öğrenme akışında buluşturur. Böylece öğrenme, "kazanımı tamamlamak"tan çıkıp merak uyandıran, yorumlatan ve ilişkilendiren **katmanlı bir derinleşmeye** dönüşür.

Sunumda özellikle **5. sınıf Sosyal Bilgiler** için hazırlanmış derin öğrenme programı paylaşılacak; katılımcılar YEDİYETMİŞ platformunda kısa bir gezintiyle, çocuklarla hızlı iletişim kuran **görsel öyküler**, mikro öğrenme temelli içerikler ve etkinlik örnekleri üzerinden yaklaşımı doğrudan görecektir.

Emin Narin

Yapay Zekâ Destekli Yenilikçi Sebit Eğitim Çözümleri

Sebit, Yapay Zekâ Ürünleriyle Eğitimin Geleceğini Bugünden İnşa Ediyor!

SEBİT, 37 yılı aşkın Ar-Ge deneyimi ve uluslararası örgütlenmesiyle Türkiye'nin öncü eğitim teknolojileri şirketidir. Yüzde 100 iştiraki olduğu Türk Telekom'un grup sinerjisinden aldığı güçle ve teknolojinin yenilikçi kullanımıyla geleceğin eğitimini tasarlamaktadır. Geliştirdiği eğitim çözümleriyle yalnız Türkiye'de değil, yurt dışında da aktif olarak yer alan SEBİT; toplumsal fayda ve bireylerin ihtiyaçlarına özel çözümler sunmaktadır.

SEBİT AI ise yapay zekâ destekli eğitim çözümleri sunarak okul yöneticilerinin kurumlarını daha verimli yönetmelerine, öğretmenlerin öğretim süreçlerini kolay ve etkili şekilde planlamalarına ve öğrencilerin kendilerine en uygun öğrenme yöntemlerini keşfetmelerine yardımcı olmaktadır. Bu sayede eğitim süreçlerinde verimlilik, kişiselleştirme ve teknoloji entegrasyonu güçlenmektedir.

Sebit'in AI çözümleriyle ilgili detaylı bilgi için "K12 için Yapay Zekâ Destekli Yenilikçi Sebit Eğitim Çözümleri" adlı sunumumuza bekleriz.

YARATICI YENİLİKÇİ ÖĞRETMEN SEMİNERİ

23.

Öğretmen Sunumları

YARATICI YENİLİKÇİ ÖĞRETMEN SEMİNERİ

23.

Okul Öncesi

YARATICI YENİLİKÇİ ÖĞRETMEN SEMİNERİ 23.

Arife Çindemir & Emel Şerife Tatar

Okul Öncesi Dönemde Dijital Okuryazarlık ve Yapay Zeka Farkındalığı 6 Haftalık 'Dijital Keşif' Eğitim Modeli

Dijital teknolojilerin günlük yaşamda giderek yaygınlaşması, çocukların teknoloji ile çok erken yaşlarda karşılaşmasına neden olmaktadır. Okul öncesi dönem çocukları tablet, akıllı telefon ve bilgisayar gibi dijital araçlarla sıkça etkileşim kurmakta; ancak bu etkileşim çoğu zaman pasif tüketim düzeyinde kalmaktadır. Bu durum, çocukların dijital teknolojileri güvenli, bilinçli ve üretken bir şekilde kullanmalarını destekleyen eğitim yaklaşımlarının önemini artırmaktadır. Özellikle yapay zekâ teknolojilerinin hızla geliştiği günümüzde, çocukların dijital dünyaya ilişkin temel farkındalık geliştirmeleri erken yaşlardan itibaren desteklenmesi gereken bir beceri olarak görülmektedir.

Bu çalışmanın amacı, okul öncesi dönemdeki çocukların dijital dünyayı tanımalarını, dijital araçları bilinçli kullanmalarını ve yapay zekâ teknolojilerine yönelik temel farkındalık geliştirmelerini destekleyen 6 haftalık “Dijital Keşif” eğitim modelini tanıtmaktır. Program; dijital farkındalık, güvenli kullanım, dijital üretim ve eleştirel düşünme boyutlarını içeren deneyim temelli bir öğrenme süreci olarak yapılandırılmıştır.

Programın ilk haftasında çocuklar dijital araçları tanımakta ve teknoloji kavramını keşfetmektedir. İkinci haftada dijital ortamlarda güvenli davranışlara yönelik farkındalık çalışmaları yapılmaktadır. Üçüncü haftada çocukların dijital araçları kullanarak fotoğraf ve ses kaydı gibi basit üretimler yapmaları sağlanmaktadır. Dördüncü haftada yapay zekâ kavramı çocukların gelişim düzeylerine uygun etkinliklerle tanıtılmakta ve insan üretimi ile dijital üretim arasındaki farklar tartışılmaktadır. Beşinci haftada çocuklar çektikleri fotoğrafları kullanarak basit dijital hikâyeler üretmektedir. Altıncı haftada ise teknoloji kullanımında denge, ekran süresi farkındalığı ve dijital içerikleri sorgulama konuları ele alınmaktadır. Program sonunda çocukların ürettikleri çalışmalar sınıf ortamında sergilenmektedir.

"Dijital Keşif" eğitim modeli, çocukların teknolojiyi yalnızca tüketim aracı olarak değil, aynı zamanda üretim ve öğrenme aracı olarak deneyimlemelerini destekleyen uygulamaya dönük bir yaklaşım sunmaktadır. Programın öğretmenler tarafından sınıf ortamlarında uygulanabilir bir model oluşturması ve okul öncesi dönemde dijital okuryazarlık çalışmalarına katkı sağlaması hedeflenmektedir.

YARATICI YENİLİKÇİ ÖĞRETMEN SEMİNERİ 23.

Elif Emdi & Deniz Soysal

Küresel İleri Dönüşüm Hareketi

Küresel İleri Dönüşüm Hareketi, öğrencilerde sürdürülebilirlik bilinci geliştirmek, çevreye duyarlı bireyler yetiştirmek ve üretken öğrenme ortamları oluşturmak amacıyla planlanan bütüncül bir eğitim uygulamasıdır. Bu çalışmada ileri dönüşüm yaklaşımı temel alınarak atık materyallerin yeniden tasarlanması, işlevsel ürünlere dönüştürülmesi ve öğrenme sürecine aktif katılım sağlanması hedeflenmiştir.

Uygulama sürecinde öğrenciler; araştırma, tasarlama, üretme ve paylaşma aşamalarından oluşan yapılandırılmış etkinliklere katılmış, dijital araçlar ve etkileşimli öğrenme yöntemleriyle süreç desteklenmiştir. Çalışma, Birleşmiş Milletler sürdürülebilir kalkınma hedefleri ve Global Schools yaklaşımı ile ilişkilendirilerek öğrencilerde küresel vatandaşlık bilinci oluşturmayı amaçlamıştır.

Bu uygulama, öğrencilerin problem çözme, iş birliği, yaratıcılık ve sorumluluk alma becerilerini geliştirirken aynı zamanda sürdürülebilir yaşam alışkanlıklarının erken yaşta kazanılmasına katkı sağlamıştır. Farklı yaş gruplarına uyarlanabilir yapısı sayesinde yaygınlaştırılabilir ve sürdürülebilir bir iyi örnek niteliği taşımaktadır.

Elif Yılman & Hande Okul

Tebeşirden Teknolojiye – Sayıları Keşfediyorum Montessoriyle

"Tebeşirden Teknolojiye Sayıları Keşfediyorum Montessoriyle " başlıklı Montessori sunumu, çocukların matematiksel kavramları doğal bir öğrenme süreci içinde keşfetmelerini amaçlayan bir yaklaşımı ele almaktadır. Bu sunumda temel olarak Montessori eğitim felsefesinin "somuttan soyuta öğrenme", "aktif keşif" ve "hazırlanmış çevre" ilkeleri doğrultusunda sayı kavramının çocuklara nasıl kazandırılabileceği açıklanmaktadır.

Sunumun başlangıcında, çocukların sayı kavramını ilk olarak somut deneyimler aracılığıyla öğrenmelerinin önemi vurgulanmaktadır. Montessori yaklaşımına göre çocuklar, sayıları önce dokunarak, görerek ve deneyimleyerek anlamlandırırlar. Bu aşamada tebeşirle yere veya tahtaya sayılar yazma, sayıları çizme ve farklı nesneleri sayma gibi etkinlikler kullanılır. Tebeşir gibi basit araçlar çocukların öğrenme sürecine aktif katılımını destekler ve öğrenmeyi daha eğlenceli hale getirir.

Sunumun ikinci bölümünde, çocukların aktif keşif yoluyla öğrenmeleri ele alınmaktadır. Montessori yönteminde öğretmen bilgi aktaran kişi olmaktan çok, çocukların öğrenme sürecine rehberlik eden bir konumdadır. Çocuklar sayı kartları, sayma materyalleri ve oyun temelli etkinlikler aracılığıyla sayıları keşfeder. Bu süreçte çocukların kendi hızlarında öğrenmeleri teşvik edilir ve hata yapmalarına fırsat tanınır. Böylece çocuklar sadece sayıları ezberlemek yerine sayıların anlamını kavrarlar.Sunumun son bölümünde ise teknolojinin öğrenme sürecine nasıl dahil edilebileceği üzerinde durulmaktadır. Günümüzde dijital araçlar, akıllı tahtalar ve eğitim uygulamaları çocukların matematiksel becerilerini geliştirmede destekleyici araçlar olarak kullanılabilir. Ancak Montessori yaklaşımında teknoloji, somut materyallerin yerini almak yerine onları tamamlayan bir araç olarak görülmektedir. Bu nedenle öğrenme süreci tebeşir gibi basit materyallerle başlayıp, daha sonra dijital uygulamalarla zenginleştirilmektedir.

Sonuç olarak "Tebeşirden Teknolojiye Sayıları Keşfediyorum" sunumu, çocukların sayı kavramını doğal, keşfe dayalı ve aşamalı bir süreç içinde öğrenmelerini hedefleyen bütüncül bir eğitim yaklaşımını ortaya koymaktadır. Bu yaklaşım, çocukların hem matematiksel düşünme becerilerini geliştirmekte hem de öğrenmeye karşı olumlu bir tutum kazanmalarına katkı sağlamaktadır.

Merve Biten

Parmak Ucumdaki Dünya: Ekran Çağında Gerçek Becerileri Yeniden Keşfetmek

Bu proje, erken çocukluk döneminde artan dijital ekran maruziyetinin öğrencilerimizin motor, bilişsel ve dikkat becerileri üzerinde oluşturduğu olumsuz etkileri somut materyaller aracılığıyla dengelemek amacıyla kurgulanmış, pedagojik dönüşüm çalışmasıdır. Teknoloji çağımızın önemli bir parçası olmakla birlikte, erken yaşlarda yoğun ekran kullanımının çocukların fiziksel materyallerle etkileşim kurma, dikkatini sürdürme ve ince motor becerilerini geliştirme süreçlerini olumsuz yönde etkileyebildiği düşünülmektedir.

Seçil Bulut

Okul Öncesi Dönemde Dijitalleşme Ekran Değildir Pedagojik Bir Araçtır

Okul Öncesinde Dijitalleşme Ekran Değildir
Pedagojik Bir Araçtır.

Bu sunumda, okul öncesi dönemde dijitalleşmenin "ekran süresi" kavramından ayrıştırılarak pedagojik bir araç olarak nasıl konumlandırılabileceği ele alınmaktadır. Temel yaklaşım, dijital araçların amaçsız ve sınırsız kullanımının değil; rehberli, sınırlı ve öğrenme hedefiyle yapılandırılmış kullanımının esas olduğudur.

Sunum, Montessori eğitim felsefesi ile dijitalleşme arasındaki ilişkiyi pedagojik bir çerçevede incelemektedir. Hazırlanmış çevre, özgür seçim, somuttan soyuta ilerleme ve öğretmenin rehber rolü gibi Montessori ilkeleri doğrultusunda dijital araçların da bir "amaçlı materyal" olarak kullanılabileceği vurgulanmaktadır. Bu bağlamda dijitalleşmenin, oyunun yerine geçen bir unsur değil; öğrenmeyi başlatan ve zenginleştiren bir destek aracı olduğu ifade edilmektedir.

Sunum içeriğindesınıfımız da uygulanan "Dijital Kütüphane" etkinliği ile yapılan ev ödevlerinde çekilen videolara yer verilmekte; çocukların seçme, dinleme, anlatma ve ardından fiziksel üretim sürecine geçme aşamaları somut örneklerle paylaşılmaktadır. Bu uygulamanın dil gelişimi, dikkat süresi, kendini ifade etme ve sosyal etkileşim üzerindeki gözlemlenen etkileri aktarılmaktadır.

Sunum sonunda aktarılan bilgileri uygulayarak deneyimlemek amacıyla katılımcılar ile oynanmak üzere dijital bir oyun hazırlanmıştır.

Dijitalleşme ekran değildir; doğru rehberlik ile yapılandırıldığında pedagojik bir araçtır. Amaç, ekran süresini artırmak değil; dijital araçları bilinçli, sınırlı ve eğitim hedefleri doğrultusunda kullanmaktır.

23. YARATICI YENİLİKÇİ ÖĞRETMEN SEMİNERİ

Sena Nur Kaya & Hülya Sel Yörükoğlu

Bin Kare, Bir Hikâye:
Stop Motion ile Yaratıcı Öğrenme

Bu atölye, okul öncesi eğitimde dijital araçların yalnızca tüketilen değil, yaratıcı üretim süreçlerine dönüştürülebilen öğrenme araçları olarak kullanılmasını göstermeyi amaçlamaktadır. Atölyenin başında, stop motion tekniğinin sınıf ortamlarında nasıl uygulanabileceği, hangi tema ve kazanımlarla ilişkilendirilebileceği ve drama temelli öğrenme süreçleriyle nasıl desteklenebileceği kısa ve anlaşılır bir sunumla aktarılacaktır. Ayrıca çocuklarla yapılan örnek bir stop motion çalışması katılımcılarla paylaşılacaktır. Bu süreçte, çocukların hazırladıkları sahnelere kendi seslerini ekleyerek hikâyelerini anlatmaları ve özgün, bireysel dijital ürünler ortaya koymaları üzerinde durulacaktır. Çalışmanın sınıfta bireysel, küçük grup veya büyük grup etkinliği olarak uygulanabileceği vurgulanacaktır.

Sunumun ardından katılımcılar kısa bir renk temelli drama etkinliği ile gruplara ayrılacaktır. Her grup, içerisinde çeşitli materyaller bulunan bir keseden rastgele seçtikleri nesnelerle çocuklara anlatılabilecek kısa bir hikâye kurgulayacak ve bu doğrultuda stop motion çalışmasını planlayacaktır. Uygulama sırasında katılımcılar yaklaşık 10 dakika boyunca stop motion çekimi yapacak; Hülya Öğretmen ve Sena Öğretmen gruplara rehberlik ederek yaratıcı süreci destekleyecektir.

Son bölümde gönüllü gruplar hazırladıkları çalışmaları paylaşacaktır. Atölye sonunda katılımcılara stop motion tekniğinin sınıfta kullanımına dair bilgilerin yer aldığı katlanmış mini bir kitapçık dağıtılacaktır. Kitapçıkta bulunan QR kod aracılığıyla farklı materyallerle hazırlanmış stop motion örneklerine erişim sağlanabilecektir.

Atölye, katılımcılara yaratıcılığı, iş birliğini, hikâye anlatımını ve dijital üretimi bir arada deneyimleme fırsatı sunmayı hedeflemektedir.

Şule Ayar & Stephanie Sireilles

Merakın Ekosistemi

Bu sunum, francophone bir anaokulunda Türkçe ve Fransızca öğretmenlerinin ortak planlamasıyla yürütülen "Doğanın Kalbinde" adlı yıllık proje çalışmasının pedagojik tasarımını, uygulama süreçlerini ve öğrenme çıktılarının analizini ele almaktadır. Çalışma, doğa deneyimi ile dijital araçların dengeli kullanımını bir araya getiren disiplinlerarası bir öğrenme modeli sunmaktadır. Okulumuzda yürütülen yıllık program, francophone kimliği doğrultusunda Fransızcanın tüm öğrenme süreçlerine zemin oluşturduğu bir pedagojik yapı üzerine kuruludur.

Projenin ilk aşamasında her sınıf doğadan ilham alan bir isim ve maskot belirleyerek sınıf kimliğini oluşturmuştur. Maskotlar aidiyet duygusunu güçlendirirken aynı zamanda Fransızca ile ilk teması kolaylaştıran sembolik bir araç olarak kullanılmıştır. Süreç, velilerin doğadan topladıkları materyallerle oluşturulan kolektif bir "kalp" çalışmasıyla ortak bir üretim deneyimine dönüşmüştür.

Çocuklar süreçte doğal materyallerle doğrudan temas kurarak gözlem yapmış, açık uçlu sorular aracılığıyla doğanın görünmeyen tanımları üzerine düşünmeye teşvik edilmiştir. 9 Ocak Dünya Yeni Kelime Öğrenme Günü kapsamında uygulanan "Yeni Kelime Merak Kutusu" etkinliğinde kambiyum, ksilem, floem ve misel gibi bilimsel kavramlar tahmin, hikâyeleştirme ve tartışma yoluyla keşfedilmiştir.

Süreçte akıllı tahta kullanılarak kolektif dijital üretimler gerçekleştirilmiş, çalışmalar sınıflar arasında paylaşılmış ve öğrenme süreci video ile belgelenmiştir.

Proje sonucunda çocukların bilinmeyen kavramlara merakla yaklaşma, gözlem yapma, çıkarım üretme ve birlikte düşünme becerilerinde gelişim gözlemlenmiştir. “Doğanın Kalbinde” projesi, doğa ile teknolojiyi karşıtlık üzerinden değil, merak ve adaptasyon temelinde bütünleştiren bir öğrenme yaklaşımı sunmaktadır.

Zehra Kilci & Nuray Şakar

Bir Keşif Hikayesi...

Sınıfın ortasında bir kutu.
Kutunun içinde gizemli bir mektup.
Acaba nereden? Acaba kimden?
Hadi gelin bu kutuyu birlikte açalım. Bizi nasıl bir maceraya sürükleyeceğini birlikte keşfedelim.
Fransa tarihine, hatta dünya tarihine iz bırakmış bilim insanlarını ve sanatçıları birlikte keşfedelim. Bu atölye, okul öncesi 5-6 yaş grubu öğrencilerimizle çıktığımız bir keşif yolculuğunun paylaşımıdır. Bu yolculuğa sizleri de dahil etmek istedik.
Okul öncesi eğitim amaç ve kazanımlarına uygun olarak tasarlanan bu atölyede; çocukların merak duygusunu harekete geçiren, keşfe dayalı ve aktif katılımı teşvik eden bir öğrenme deneyimi sunulacaktır. Katılımcılar, çocukların bakış açısından bir keşif sürecine dahil olacak; ipuçlarını takip ederek tarihsel karakterlere ulaşacak ve bu deneyimin sınıf ortamında nasıl yapılandırıldığını adım adım gözlemleme fırsatı bulacaktır.
Bu atölye aynı zamanda proje temelli öğrenmenin çift dilli bir eğitim ortamında nasıl derinleşebileceğini göstermeyi amaçlamaktadır. Araştırmalar, erken çocukluk döneminde çok dilli öğrenme ortamlarının yalnızca dil gelişimini değil, aynı zamanda bilişsel esneklik, kültürel farkındalık ve problem çözme becerilerini de güçlendirdiğini ortaya koymaktadır. Cummins'e göre dil öğrenimi yalnızca bir iletişim aracı değil, aynı zamanda düşünme ve dünyayı anlamlandırma sürecinin temel bileşenlerinden biridir.
Bu nedenle bu projede çocuklar yalnızca kelimeler öğrenmez; hikâyeler, keşifler ve kültürel figürler aracılığıyla dil ile birlikte kültürü de inşa ederler.
Bu atölyede sizi de bu keşif yolculuğunun bir parçası olmaya davet ediyoruz.

Cummins, J. (2001). Bilingual children's mother tongue: Why is it important for education? Stockholm: Swedish Language Institute.

YARATICI YENİLİKÇİ ÖĞRETMEN SEMİNERİ

23.

Sınıf Öğretmenliği

Aylin Bal & Pınar Çekiç

İnsanlar Güzeldir

Öğrencilerde dış görünüşün insanlara dair algıyı belirlemede yeterli olup olmadığına yönelik farkındalık geliştirmek amacıyla projeye İnsanlar Güzeldir adlı eserle başlanmıştır. "Her insan bir hikâyedir; hikâyesini bilirsen her şey değişir." düşüncesi sürecin çıkış noktasını oluşturmuştur. Okuma sonrasında öğrencilerin her gün önünden geçtikleri Serpil adlı heykelin gerçek fotoğrafı üzerinden Türkçe dersinde karakter analizi yapılmış, ardından öğrencilerden karakterin bir gününü anlatan hikâye yazmaları istenmiştir. Metinler hikâye unsurları ve yazım kuralları açısından değerlendirilmiştir. Sürecin devamında heykelin şehrimizde yaşamış gerçek bir kişiye ait olduğu ve her heykelin bir hikâye taşıdığı paylaşılmış; öğrencilerin heykele bakışının ve duygusal değer algısının değiştiği gözlemlenmiştir.

İkinci aşamada heykellere bilinçli bakış geliştirmek amacıyla Michelangelo ve Gian Lorenzo Bernini biyografi çalışmalarıyla tanıtılmış; anatomi, estetik ve anlatı gücü üzerine değerlendirmeler yapılmıştır. Öğrencilerin bazı eserleri görmüş olmalarına rağmen sanatçı ve hikâyeleri hakkında bilgi sahibi olmadıkları fark edilmiştir. Somut ve soyut heykel kavramları ele alınarak Tamer Başoğlu ve ODTÜ'deki Bilim Ağacı incelenmiş; ayrıca Sadi Çalık'ın At Başları eseri tarihsel bağlamıyla değerlendirilmiştir.

Altı hafta süren projede Görsel Sanatlar derslerinde somut ve soyut heykel denemeleri yapılmış, süreç Sekibaşı Hamamı'nda açılan Mediterraneo sergisiyle disiplinler arası bağ kurularak zenginleştirilmiştir. Çalışma sonunda öğrencilerin heykellere ve hikâyelerine yönelik dikkat ve farkındalıklarının belirgin biçimde arttığı gözlemlenmiştir.

Beşire Çabukoğlu

Yer Temelli Eğitimde Meraklı Minikler: Öğrenmeye Köyümüzden Başlayalım

Bir çocuğun merakı çoğu zaman bir soruyla başlar: “Bu zeytin nasıl oluyor?”, “Toprak neden farklı kokuyor?”, “Bu ağaç neden burada büyüyor?” Bu sunum, çocukların bu doğal merakını öğrenmenin merkezine alan “Meraklı Sınıflar” yaklaşımı ile öğrenmeyi çocukların yaşadığı çevreyle buluşturan “Yer Temelli Öğretim” anlayışının bir köy okulunda nasıl bir araya geldiğini anlatmaktadır.

Köyde yaşayan çocukların günlük hayatlarında karşılaştıkları doğa, üretim ve yerel kültür unsurları öğrenme sürecinin güçlü bir parçasına dönüştürülmüştür. Zeytin, toprak, köy yaşamı, doğa gözlemleri ve yerel üretim süreçleri çocukların merak ettikleri sorularla birlikte ele alınmış; sınıfın duvarları köyün doğal öğrenme alanlarına doğru genişletilmiştir. Böylece öğrenciler yalnızca bilgiyi dinleyen değil, gözlemleyen, deneyimleyen, araştıran ve anlamlandıran aktif öğrenenler haline gelmiştir.

Meraklı Sınıflar yaklaşımında çocukların soruları öğrenmenin başlangıç noktası olurken, Yer Temelli Öğretim bu soruların gerçek yaşam bağlamında araştırılmasına imkân tanımaktadır. Bu süreçte çocuklar çevreleriyle güçlü bağlar kurmakta, yaşadıkları yerin değerini fark etmekte ve öğrenmeyi günlük yaşamla ilişkilendirebilmektedir.

Bu sunumda köy okulunda gerçekleştirilen uygulama örnekleri, çocukların merakla başlayan öğrenme yolculukları ve ortaya çıkan öğrenme deneyimleri paylaşılacaktır. Aynı zamanda yerel çevrenin güçlü bir öğrenme kaynağı olarak nasıl kullanılabileceği ve öğretmenlerin kendi sınıflarında uygulayabilecekleri ilham verici bir model üzerinde durulacaktır.

Merak ve çevre arasındaki bu güçlü buluşma, öğrenmenin yalnızca sınıf içinde değil, hayatın içinde gerçekleşebileceğini gösteren bir deneyim sunmaktadır.

YARATICI YENİLİKÇİ ÖĞRETMEN SEMİNERİ 23.

Dilek Küçükebeoğlu & Elvan Aras

Yapay Zeka Destekli Kişiselleştirilebilir Asistan

NotebookLM, Google tarafından geliştirilen ve yanıtlarını yalnızca sizin yüklediğiniz belgelere (PDF'ler, web siteleri, notlar) dayandıran kişiselleştirilmiş bir yapay zeka araştırma asistanıdır. Standart yapay zeka araçlarının aksine internetteki rastgele veriler yerine sadece sizin kütüphanenizi temel aldığı için bilgi uydurma (halüsinasyon) riskini ortadan kaldırır ve sunduğu her yanıtı doğrudan belgenizdeki ilgili yere atıfta bulunan dipnotlarla kanıtlar. Yüklediğiniz karmaşık dokümanları saniyeler içinde okuyup analiz ederek özetler, çalışma kılavuzları, soru-cevap listeleri veya belgelerinizi tartışan iki sunuculu sesli yayınlar (Audio Overview) üretebilir; üstelik tüm dosyalarınızı gizli tutarak tamamen size özel, güvenilir bir dijital asistan olarak çalışır.

Nihal Yılmaz

Dijital Çağda Doğada Öğrenme Ekosistemi

Dijital Çağda Doğada Öğrenme Ekosistemi başlıklı bu sunum, doğa temelli öğrenme yaklaşımlarının dijital teknolojilerle nasıl bütünleştirilebileceğini ele almayı amaçlamaktadır. Günümüzde öğrenme süreçlerinin büyük ölçüde dijital ortamlara taşınması, bireylerin doğayla olan etkileşimini sınırlayabilmektedir. Bu sunumda, doğanın aktif bir öğrenme ortamı olarak nasıl kullanılabileceği ve dijital araçların bu süreçte nasıl destekleyici bir rol oynayabileceği üzerine bir model önerisi paylaşılacaktır.

Sunum kapsamında doğada gerçekleştirilen gözlem, keşif ve deneyim temelli öğrenme etkinliklerinin dijital araçlarla nasıl zenginleştirilebileceği örnek uygulamalar üzerinden ele alınacaktır. Katılımcıların doğa ortamında veri toplama, gözlemlerini dijital araçlarla kayıt altına alma ve elde ettikleri bilgileri dijital platformlarda paylaşma süreçleri tartışılacaktır.

Ayrıca doğa temelli öğrenme ile dijital okuryazarlığın bir araya geldiği bir öğrenme ekosisteminin nasıl kurulabileceği, bu yaklaşımın eğitim ortamlarına sağlayabileceği katkılar ve katılımcıların çevresel farkındalıklarını geliştirmedeki rolü üzerinde durulacaktır.

Bu sunumun amacı, doğa ile teknolojiyi karşıt kavramlar olarak değil, birbirini destekleyen öğrenme araçları olarak ele alan yenilikçi bir yaklaşımı tanıtmak ve eğitim alanında uygulanabilir örnekler üzerinden tartışmaya açmaktır.

Özge Yazıcılar

Cin Ali'nin İlkokul Macerası

Cin Ali kitaplarıyla öğrencilerin ilkokul süreci boyunca çeşitli çalışmalar yaparak belirlenen kazanımları elde etmeleri amaçlanmaktadır. Bu kapsamda her sınıf düzeyinde farklı etkinlikler planlanarak öğrencilerin hem akademik hem de sosyal gelişimleri desteklenmektedir.

1. Sınıf

Okuma-yazma sürecinde öğrencilerde okuma alışkanlığı kazandırmak, okumayı zevkli hale getirmek ve okumaya karşı olumlu tutum geliştirmelerini sağlamak amacıyla tüm derslerde disiplinler arası çalışmalar yapılmaktadır. Bu süreçte Cin Ali kitapları okunurken farklı derslerde çeşitli etkinlikler gerçekleştirilmektedir. Resim dersinde Cin Ali karakteri hakkında konuşulmakta, kitap kapağı tasarlanmakta ve anahtarlık yapılmaktadır. Rehberlik dersinde duygular etkinliği yapılmaktadır. Seramik dersinde Cin Ali figürleri oluşturulmaktadır. Müzik dersinde Cin Ali şarkısı öğrenilmektedir. Beden eğitimi dersinde oryantiring oyunu oynanmaktadır. Bilgisayar dersinde Pivot programı öğretilerek Cin Ali animasyonu yapılmaktadır. Ayrıca Cin Ali tombalası oynanmakta ve topaç oyunu öğrenilmektedir.

2. Sınıf

Bu sınıf düzeyinde yaratıcı yazma etkinlikleri yapılmaktadır. Öğrenciler Cin Ali karakterlerini hatırlayarak Cin Ali'nin 11. kitabını yazmaktadır. Daha sonra veliler için bir imza günü düzenlenmektedir. Öğrenciler yazdıkları kitapları velilerine imzalayarak hediye etmektedir. Bu süreçte öğrenciler yazı yazmaktan korkmamayı öğrenmekte ve yaratıcı yazma etkinliklerinden keyif almaktadır.

3. Sınıf

Drama dersinde Cin Ali temalı bir video hazırlanmaktadır. Öğrencilerin hazırladığı drama etkinliği videoya çekilmekte ve sunum gününde izletilmektedir.

4. Sınıf

Bu sınıf düzeyinde geleneksel çocuk oyunları günü düzenlenmektedir. Öğrencilerle birlikte geleneksel oyunlar oynanmaktadır.

Bu şekilde Cin Ali ile ilkokul süreci boyunca çalışmalar yapılmaktadır.

Proje Kapanışı

Her sınıf düzeyindeki çalışmalar tamamlandıktan sonra Cin Ali kitaplarının yazarının kızları okulumuza davet edilmekte ve bir söyleşi gerçekleştirilmektedir. Bu söyleşide yapılan tüm çalışmalar anlatılmakta ve veliler de etkinliğe katılmaktadır.

Öğrenciler öğrendikleri Cin Ali şarkısını söylemekte, kodlama dersinde hazırladıkları animasyonları izlemektedir. Söyleşi sonunda öğrenciler proje bitirme sertifikalarını almaktadır.

Söyleşide Cin Ali kitaplarının yazarının kızları da bir sunum yapmaktadır. Sunumun ardından veliler tarafından Cin Ali resim sergisi gezilmektedir. Cin Ali kitaplarının yazarının kızları 1. sınıf öğrencilerinin istedikleri kitapları imzalamaktadır. 2. sınıf öğrencileri ise yazdıkları kitapları velilerine imzalayarak hediye etmektedir.

Bu şekilde Cin Ali macerası ilkokul boyunca devam etmektedir. Dört yılın sonunda Cin Ali kitaplarının yazarının kızlarına Ekin Koleji İlkokul Bitirme Karnesi verilmektedir.

YARATICI YENİLİKÇİ ÖĞRETMEN SEMİNERİ
23.

Öznur Aydın & Irmak Lüleci

Dijital Oyunlaştırma Yaklaşımıyla Matematik Öğretimi

Dijitalleşen eğitim ortamlarında oyunlaştırma yaklaşımının etkilerini incelemek amacıyla Scratch programı kullanılarak geliştirilen dört işlem oyunu sunulmaktadır. Projenin temel amacı, öğrencilerin toplama, çıkarma, çarpma ve bölme işlemlerini etkileşimli ve motive edici bir ortamda öğrenmelerini sağlamaktır. Çalışmada, matematik ve bilgisayar dersleri entegre edilerek öğrencilerin hem matematiksel işlem becerilerinin hem de temel programlama ve problem çözme becerilerinin geliştirilmesi hedeflenmiştir.

Uygulama sürecinde Scratch ortamında rastgele dört işlem soruları üreten, doğru yanıtları puanlayan ve kullanıcı etkileşimini artıran bir oyun tasarlanmıştır. Bu süreç, öğrencilerin derse olan ilgisini artırmış, aktif katılımlarını teşvik etmiş ve öğrenmenin kalıcılığını desteklemiştir.

Elde edilen bulgular, oyun tabanlı öğrenme ve dijital araçların eğitimde kullanılmasının, öğrencilerin motivasyonunu artıran ve öğrenme sürecini destekleyen etkili bir yöntem olduğunu göstermektedir. Çalışma, eğitimde teknolojik araçların planlı ve bilinçli kullanımının önemini vurgulamaktadır.

YARATICI YENİLİKÇİ ÖĞRETMEN SEMİNERİ

23.

Psikolojik Danışmanlık ve Rehberlik

Esra Türkmen

Bu Sınıfta Nezaket Var

Okul ortamı, öğrencilerin hem bilişsel hem de sosyal gelişimlerinin şekillendiği temel yaşam alanıdır. Bu ortamda kurulan akran ilişkilerinin niteliği, öğrencilerin kendilerini güvende hissetmeleri, okula aidiyet geliştirmeleri ve sağlıklı sosyal beceriler kazanmaları açısından belirleyici bir rol oynamaktadır. Ancak yapılan araştırmalar akran ilişkilerinde görülen zorbalığa, baskıya ve olumsuz akran iletişimine maruz kalan öğrencilerin kaygı, depresyon ve sosyal dışlanma yaşadıklarını ve bu durumun akademik başarıyı da düşürdüğünü ortaya koymaktadır. Milli Eğitim Bakanlığı, akran ilişkilerine yönelik yaklaşımını "akran zorbalığıyla mücadele" ekseninden çıkararak, okul iklimini güçlendirmeyi hedefleyen "akran nezaketi" odaklı bir eğitim anlayışına dönüştürmüştür. Bu bağlamda, öğrencilerde pozitif iletişim, empati, saygı ve çatışma çözme becerilerini geliştirmeye yönelik bütüncül ve okul temelli akran nezaketi çalışmalarına duyulan gereksinim belirginleşmiştir.

Bu ihtiyaçtan yola çıkılarak, Özel Karşıyaka Piri Reis İlkokulu 2.,3., ve 4. sınıf öğrencilerinin arkadaşlık ilişkilerinde olumlu iletişim dilini, yardımsever davranışları ve empatiyi pekiştirerek nezaketli davranışları artırmak adına Bu Sınıfta Nezaket Var projesi planlanmıştır. Proje kapsamında sınıflarda akran nezaketini temel alan dijital oyunlar planlanmış, sınıf rehberlik dersleri yapılmıştır. Sınıflara nezaket kutuları konmuş ve öğrencilerin sınıflarında gözlemlediği nezaketli davranışları bildirmeleri istenmiştir. Nezaket kutularına gelen bildirimler dijital ortamda yapılan bir puanlama sistemi ile puanlanmıştır. Her hafta en yüksek nezaket puanını alan öğrenciler sınıfının nezaket elçisi seçilmiştir. Öğrencilerin sınıflarında algıladığı akran nezaketini ölçmek amacıyla ön test çalışması yapılmıştır. Proje kapsamında çalışmalar devam ettiği için son test çalışması henüz yapılmamıştır.

23. YARATICI YENİLİKÇİ ÖĞRETMEN SEMİNERİ

İlknur Çevik & Özde Alıcıoğlu

Tevfik Fikret Okulları Akran Nezaketi Programı

Günümüzün hızla değişen dijital dünyasında ve pandemi sonrası dönüşen iletişim ortamında, tebeşirden teknolojiye geçerken sosyal yaşamda en büyük farkı nezaket kavramının yarattığına inanıyoruz. Bu inançla, odağına nezaketi alan özel bir eğitim programı oluşturduk. İnanıyoruz ki bilinçli bir tercih gerektiren nezaket, öğrenilebilir, geliştirilebilir sosyal bir beceridir. Akran nezaketi öğrencilerin kendilerini değerli ve aidiyet içinde hissetmelerini sağlayan önemli etkenlerden biridir.

Akran Nezaketi Programımız, olumsuz davranışlara odaklanarak onları beslemek yerine, öğretilmek istenen olumlu tutumu ön plana çıkarmanın gücüne inanır. Bizler, "zorbalık" kavramının gölgesinde kalmak yerine, "nezaket" ışığını büyüterek doğru davranışı yaygınlaştırmayı bir okul kültürü haline getirmeyi hedefliyoruz. Programımızda,

- Her sınıf seviyesine uygun eğitimlerle nezaketin sosyal ortamlardaki fark yaratıcı etkisi vurgulanır.
- Süreci sınıflarda sürekli canlı tutmak amacıyla farklı uygulamalarla süreç somutlaştırılır.
- Öğrencilerimiz sürecin her aşamasında aktif rol oynayarak sürece dahil olur.

Rehberlik anlayışımızın temelini oluşturan "Önleyici ve Geliştirici Yaklaşım", okul iklimimiz içerisinde nezaketli olmayı, bunu kalıcı bir tutum haline getirmeyi hedefler. Sadece öğrencileri değil; tüm okul personelini, öğretmenlerini ve velilerimizi de kapsayan bilgilendirici içerikler, etkinlikler ve veli bültenleri ile tüm okul paydaşlarını kapsar.

Bu sunumda, “Akran Nezaketi” kavramı ile öğrencilerin iletişim becerileri ve akran ilişkileri sürecinde olumlu bir okul iklimi yaratmaya dair çeşitli uygulamalar keşfedeceksiniz.

YARATICI YENİLİKÇİ ÖĞRETMEN SEMİNERİ 23.

Sena Ceylin Aksoy & Emel Şerife Tatar

"Dikkati Dağılan Çocuk mu, Yanlış Yerde Aranan Dikkat mi? Tebeşirden Çok Kanallı Öğrenmeye Geçiş"

Dikkati Dağılan Çocuk mu, Yanlış Yerde Aranan Dikkat mi? Tebeşirden Teknolojiye Değişen Öğrenme Ortamlarında Dikkati Yeniden Düşünmek

Son yıllarda öğretmenler ve veliler tarafından sıkça dile getirilen "çocuğun dikkati çok çabuk dağılıyor" ifadesi, okul öncesi dönemde dikkat becerilerinin yeniden değerlendirilmesini gerektirmektedir. Pek çok çocuk oyun sırasında uzun süre odaklanabilmekte, hareket içeren etkinliklerde dikkatini sürdürebilmekte ve ilgi duyduğu içeriklerde ayrıntıları hatırlayabilmektedir. Buna karşın masa başı ve tek kanallı öğrenme ortamlarında dikkat kopmaları yaşanabilmektedir. Tebeşirden teknolojiye uzanan eğitim dönüşümü, öğrenme ortamlarını ve çocukların dikkatle etkileşim biçimlerini de değiştirmiştir. Bu durum, dikkatin yalnızca pasif ve sabit bir odaklanma biçimi olarak ele alınmasının sınırlı bir bakış açısı olduğunu göstermektedir.

Bu çalışmada, 3–6 yaş çocuklar için geliştirilen "Çok Kanallı Dikkat ve Öz Düzenleme Programı" tanıtılmaktadır. Program, dikkati artırmayı hedeflemekten ziyade, dikkatin farklı kanallar aracılığıyla yapılandırılabileceği anlayışına dayanmaktadır. Kuramsal temelini çoklu duyusal öğrenme, oyun temelli öğrenme yaklaşımı, öz düzenleme kuramı ve yürütücü işlevler oluşturmaktadır. Sekiz hafta süren programda çocukların seçici dikkat, işitsel ve görsel dikkat, bilişsel esneklik, dürtü kontrolü ve görev sürdürme becerilerini destekleyen yapılandırılmış oyunlar ve etkinlikler uygulanmaktadır. Program, bedensel hareketi, duygusal farkındalığı ve sosyal etkileşimi öğrenme sürecinin aktif bileşenleri olarak ele almaktadır.

Sunum kapsamında programın kuramsal çerçevesi, haftalık uygulama modeli, sınıf içi etkinlik örnekleri ve ölçme-değerlendirme süreci paylaşılacaktır. Başlangıç ve bitiş aşamalarında gerçekleştirilen gözlemler; yönerge takibi, görev sürdürme süresi, dikkat geçişleri ve dürtü kontrolü gibi göstergeler üzerinden değerlendirilmektedir. Bu çalışma, okul öncesi dönemde dikkatin yalnızca masa başı etkinliklerle ölçülemeyeceğini; oyun, hareket ve duygusal düzenleme süreçlerinin dikkat gelişiminde belirleyici rol oynadığını ortaya koymayı amaçlamaktadır. Aynı zamanda öğretmenlere sınıf içinde uygulanabilir, yapılandırılmış ve ölçülebilir bir model sunmayı hedeflemektedir.

YARATICI YENİLİKÇİ ÖĞRETMEN SEMİNERİ

23.

Türkçe & Edebiyat

Aylin Yöndem

Tebeşir Tozundan Teknolojiye: Sınıfta Dönüşüm Hikayem

Sunum, edebiyat eğitimini modern teknolojiyle harmanlayan "Bir Tebeşir Tozu Hikâyesi" başlıklı yenilikçi bir eğitim projesini tanıtmaktadır. Bu çalışma, klasik metinleri sadece okumak yerine yapay zeka desteği ve görsel tasarım araçlarıyla somutlaştırmayı, öğrencileri aktif üreticilere dönüştürmeyi amaçlamaktadır. Süreç, Namık Kemal ve Orhan Kemal gibi yazarların eserlerinin önce geleneksel çizimlerle hikayeleştirilmesini, ardından dijital ortamda görselleştirilmesini kapsamaktadır. Paylaşılan görsellerde, öğrenci eskizleri ile yapay zeka tarafından oluşturulmuş sahne tasarımları arasındaki etkileyici dönüşüm sergilenmektedir. Proje verileri, bu yöntemin derse katılımı ve kalıcı öğrenmeyi ciddi oranda artırdığını somut bir şekilde ortaya koymaktadır. Sonuç olarak bu kaynaklar, edebiyatın dijital pedagojiyle nasıl deneyime dönüştüğünü kanıtlayan kapsamlı bir sunum taslağı sunmaktadır.

Burcu Özbek

“Kırık Çömlek Parçası” Yapıtı Üzerine Değerler, Sanat ve Dijital Tasarım Temelli Disiplinler Arası Bir Uygulama

Bu çalışma; çocuk edebiyatının değerler ve sanat eğitimi bağlamında, dijital tasarım uygulamalarıyla desteklenen disiplinler arası bir yaklaşımla nasıl ele alınabileceğini ortaya koymayı amaçlamaktadır.” Araştırmanın temelini, “Linda Sue Park” tarafından kaleme alınan ve 12. yüzyıl Kore’sinde geçen “Kırık Çömlek Parçası” adlı roman oluşturmaktadır.

Yapıt, Kore seramik sanatının altın çağı olarak kabul edilen bir dönemde gelişen “Koryo seladon sanatı”nı arka planına alarak; iyi niyet, sabır, dürüstlük, azim, emek, sorumluluk, sevgi, saygı ve erdem gibi evrensel değerleri merkeze almaktadır. Romanın başkahramanı yaşadığı zorluklara rağmen; sanata tutunarak kendi yaşam öyküsünü inşa etmesi, öğrenciler için hem etik hem estetik bir öğrenme alanı sunmaktadır. Bu bağlamda uygulama, Ankara Üniversitesi Geliştirme Vakfı Özel Okulları 7. sınıf öğrencileriyle yürütülmüş olup edebiyatın bilişsel, duyuşsal ve psikomotor alanlara sağladığı düşünülen ve teknolojik araçlarla desteklenen katkı üç aşamada kurgulanmıştır:

1. Etkileşimli Okuma ve Değer Analizi: Roman, etkileşimli okuma yöntemiyle ele alınmış; karakter ve olay çözümlemeleri üzerinden sabır, sevgi, saygı, güven, dürüstlük, emek, vefa vb. değerler tartışma yöntemiyle işlenmiştir. Öğrenciler, edebi metin inceleme formu aracılığıyla karakter ve olay çözümlemesi yapmış; karakter davranışlarını erdem ve değerler perspektifinden yorumlamıştır. Kitapta yer alan özlü sözler üzerinden sınıf içi tartışmalar gerçekleştirilmiş, etkinliğin sonunda yarı yapılandırılmış görüşme formu dijital ortamda uygulanmıştır.

2. Disiplinler Arası Sanat ve Teknoloji Uyumu: Görsel Sanatlar dersi ile iş birliği yapılarak 12. yüzyıl Kore seramiklerde kullanılan renkler, formlar, süsleme teknikleri, doğa temaları (turna kuşu, lotus, bulut motifleri), mitolojik simgeler (ejderha, uzun ömür sembolleri) ve geometrik desenler üzerine araştırmalar yapılmıştır. Öğrenciler vazo çizimlerinde, karakalem ve kolaj tekniklerini kullanarak, dönemin izlerini taşıyan özgün çalışmalar yapmışlardır. Bir grup öğrenciyle deneyimsel öğrenme kapsamında çömlek atölyesi çalışması gerçekleştirilmiş, öğrenciler kil kullanarak kendi çömleklerini üretmiştir. Bir grup öğrenciyle de Canva programı üzerinden dijital ortamda kitabın içeriğinden yola çıkarak kitap kapakları tasarlanmıştır. Süreç sonunda okulda "12. Yüzyıl Geleneksel Kore Seramik Sanatı – Kırık Çömlek Parçası" başlıklı resim sergisi düzenlenmiştir. Bunların yanı sıra öğrenciler, MindMeister kavram haritası uygulamasıyla romanın değerler evrenini ve karakterler arası ilişkileri görsel olarak yapılandırmıştır. Romanın olay örgüsünü yeniden ele almak isteyen öğrenciler ise Stoyboard That uygulamasını kullanarak dijital hikaye panoları hazırlamıştır.

3. Akademik İş Birliği ve Kültürel Farkındalık: Kore kültürünü akademik bir bakış açısıyla tanıtmak amacıyla Ankara Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Kore Dili ve Edebiyatı Ana Bilim Dalı Öğretim Görevlisi Doç. Dr. Pınar ALTUNDAĞ ile "Kore ve Kore Kültürüne Genel Bakış" konulu bir söyleşi gerçekleştirilmiştir. Bu aşamada eser üzerinden kültürlerarası bir farkındalık geliştirilmiştir.

Sonuç olarak bu çalışma, edebiyat temelli disiplinler arası uygulamaların değerler eğitimi, sanat eğitimi, dijital tasarım süreci ve kültürlerarası farkındalık geliştirme açısından etkili bir pedagojik model sunduğunu ortaya koymaktadır. Edebiyatın evrensel bir köprü olduğu; sanatın ise bu köprüyü somutlaştıran güçlü bir öğrenme alanı sunduğu görülmüştür.

Buse Gözde Candan

Bir Okuryazarlık Serüveni: Kelime Koleksiyoncusu Projesi

Anadilde okuryazarlık becerilerinin geliştirilmesi, ilkokul seviyesindeki öğrencilerin kendilerini ifade etme ve dünyayı anlamlandırma kapasitelerini doğrudan etkilemektedir. Bu oturumda, tüm okul kültürüne yayılan ve öğrencilerin dil gelişimini odağına alan "Kelime Koleksiyoncusu" projesinin detaylarını paylaşacağım. Peter H. Reynolds'ın eserinden ilham alan bu çalışma, 1. sınıftan 4. sınıfa kadar tüm öğrencilerin kelime dağarcığını zenginleştirmeyi ve dili etkili kullanmalarını sağlamayı amaçlamaktadır. Proje, her sınıf seviyesi için hazırlanan özel kelime listeleriyle başlamış; gelişim süreci ön ve son test uygulamalarıyla somut veriler üzerinden takip edilmiştir. Uygulama sürecinde "Haftanın Kelimesi", "Kelime Kavanozu" ve "Kelime Koleksiyoncusu Duvarı" gibi etkileşimli rutinlerle zengin bir öğrenme ortamı kurgulanmıştır. Sürecin en dinamik parçası olan "Okuma Timi" öğrenci grubu; panoların düzenlenmesi, kelimelerin her gün tahtaya yazılması ve akran eğitimi gibi görevlerle projenin sahiplenilmesinde kritik bir rol üstlenmiştir. Öğrenciler, seçtikleri kelimeleri görsel sanatlarla harmanlayarak bir sergi açmış; böylece soyut kavramları görsel bir dışavurumla somutlaştırmışlardır. Uluslararası boyutta ise IASL Dijital Kitap Ayracı Değişim Projesi kapsamında Hindistan'daki bir okul ile ortaklık kurulmuş; hazırlanan ayraçlar ve kültürel paylaşımlarla kelimelerin evrensel gücü keşfedilmiştir. Ayrıca, yazar Peter H. Reynolds ile yapılan çevrim içi buluşma, öğrencilerin yazarlık sürecine dair farkındalıklarını artırmıştır.

Orçun Aksade & Aysun Güler

Üretken Yapay Zekâ Araçlarıyla Disiplinler Arası Bir Çalışma Örneği

Öğrencilerin farklı branşlarda aktif rol aldıkları disiplinler arası bu çalışmayla eğlenceli ve kalıcı öğrenmeye katkı sağlayan materyaller üretmek, yapay zekâ okuryazarlığını artırarak öğrenme sürecini desteklemek amaçlanmıştır.

Bu ders tasarımında, öğrencilerimizle daha önce öğrendikleri konular üzerinden disiplinler arası bir etkinlik gerçekleştirilmiştir. Edebiyat dersindeki şiir türü temel alınarak öğrencilerden, seçtikleri farklı bir ders konusunu üretken yapay zekâ araçlarından yararlanarak şiir formunda ifade etmeleri istenmiştir.

Örneğin kimya dersindeki elementler konusuyla ilgili redifli ve uyaklı bir şiir, coğrafya dersindeki Dünya'nın şekli ve hareketleri konusunda hece ölçüsü ya da serbest ölçüyle bir şiir, biyoloji dersindeki bakterilerin özellikleri hakkında didaktik bir şiir yazmaları yönünde yönlendirme yapılmıştır.

Hazırlanan şiirler daha sonra Canva vb. dijital tasarım araçları kullanılarak içerikle uyumlu görsellerle desteklenmiş ve Padlet platformunda oluşturulan dijital sınıf panosunda bu çalışmalar bir araya getirilmiştir. Bu süreçte öğrenciler, ürünleri hem biçimsel hem de içeriksel açıdan inceleyerek ilgili konuların tekrarını yapma fırsatı bulmuştur.

Ayrıca seçilen şiirler, müziğin öğrenmede kalıcılığı artırma özelliğinden yararlanmak amacıyla Suno yapay zekâ aracı kullanılarak bestelenmiş ve böylece ortaya çok yönlü, yaratıcı ve disiplinler arası dijital öğrenme ürünleri çıkarılmıştır.

Hazırlanan bu çalışma yalnızca teorik olarak sunulmakla kalmayıp katılımcılarla uygulamalı olarak gerçekleştirilecektir.

YARATICI YENİLİKÇİ ÖĞRETMEN SEMİNERİ
23.

Selin Yurdakul & Deniz Eser

Hikayenin Dijital Yolculuğu

Uygulamada, öğretmen tahtaya sembolik “tebeşir kodları” yazar. Öğrenciler bu kodları çözerek cümlelere ve kısa bir öyküye dönüştürür. Oluşturulan metin, dijital çizgi roman araçlarıyla sahnelere ayrılarak görsel bir ürüne aktarılır. Süreç, analog düşünmeden dijital tasarıma uzanan bütüncül bir öğrenme deneyimi sunar.

Uygulamada, öğretmen tahtaya sembolik “tebeşir kodları” yazar. Öğrenciler bu kodları çözerek cümlelere ve kısa bir öyküye dönüştürür. Oluşturulan metin, dijital çizgi roman araçlarıyla sahnelere ayrılarak görsel bir ürüne aktarılır.

Sonrasında teknolojik araçlar kullanılarak karakterler canlandırılır ve sergilenir. Süreç, analog düşünmeden dijital tasarıma uzanan bütüncül bir öğrenme deneyimi sunar.

23. YARATICI YENİLİKÇİ ÖĞRETMEN SEMİNERİ

Matematik

Ayşenur Oyuncakçı

Teoriden Pratiğe: NotebookLM ile Matematik Eğitiminde Yapay Zeka Dönüşümü

Eğitim teknolojileri dünyasında yapay zekâ, uzun süredir akademik tartışmaların merkezinde yer alsa da sınıf içi uygulamalarda somut karşılığını bulmakta zorlanmaktadır. Bu sunum, Google'ın Gemini destekli yenilikçi araştırma asistanı NotebookLM'in, matematik eğitimini dijital bir devrime nasıl dönüştürebileceğini somut uygulamalarla ortaya koymaktadır. Standart araçların aksine, yalnızca kullanıcının seçtiği güvenilir kaynaklarla (PDF, Drive, ses kayıtları) çalışan bu sistem; hata riskini minimize ederek kişiselleştirilmiş ve güvenli bir öğrenme alanı sunar. Özellikle Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli ile güncellenen müfredata tam uyumlu içerik üretebilme kabiliyeti, NotebookLM'i modern öğretmenler için vazgeçilmez bir stratejik ortak haline getirmektedir.

Sunum kapsamında, bir matematik öğretmeninin hazırlık aşamasından değerlendirmeye kadar tüm süreci nasıl optimize edebileceği uygulamalı olarak ele alınacaktır. İşitsel öğrenenler için yapay zekâ destekli podcast üretimiyle flipped learning modelleri, görsel öğrenenler için ise dinamik infografikler, zihin haritaları ve interaktif bilgi kartları tasarlama yöntemleri paylaşılacaktır. Teorik anlatımların ötesine geçerek yapay zekâyı ders planlarının yaşayan bir parçası haline getirmeyi hedefleyen bu oturum; dijital dönüşümü sınıflarına taşımak isteyen tüm eğitimciler için bir uygulama rehberi niteliğindedir.

23. YARATICI YENİLİKÇİ ÖĞRETMEN SEMİNERİ

Emre Oğuzoğlu Kocaman

Farklılaştırılmış Eğitimde İstasyon Grup Çalışmaları

Matematik sadece formüller ve çözülen sorulardan mı ibaret midir, yoksa deneyimlenerek mi öğrenilir? Bu sunumda, İzmir SEV'de uygulanan istasyon temelli grup çalışmalarının, öğrencilerin matematiksel kavramları nasıl somutlaştırarak, keşfederek ve iş birliği içinde öğrenmeye dahil olmalarını paylaşacağım.

Farklı sınıf seviyelerinde, okul bahçesi gibi öğrenme alanlarının dersin bir parçası haline getirildiği bu yaklaşım; öğrencilerin ölçerek, deneyerek ve keşfederek öğrenmelerine olanak tanıyor. Kavramların ezberlenmesi yerine anlamlandırılması, bireysel farklılıkların ise grup çalışmalarıyla desteklenmesi hedefleniyor.

Sunumda; istasyon çalışmalarının nasıl yapılandırıldığı, farklılaştırılmış eğitimin matematik derslerine nasıl entegre edildiği ve bu sürecin öğrenci motivasyonu ile kalıcı öğrenmeye etkileri uygulamadan yansımalarla ele alınacak.

Matematiği anlatmak yerine yaşatan bu öğrenme deneyiminin ayrıntılarını sizlerle hep birlikte keşfetmeye davet ediyorum.

Gözde Aras Toprak & Neslihan Ece Dilişen

Matematik Derslerinde Dijital Platformlar ve Web 2.0 Araçları ile Öğrenme Deneyimleri

21. yüzyılda eğitim anlayışı; bilgiye ulaşan değil, bilgiyi sorgulayan, analiz eden ve üreten bireyler yetiştirmeyi hedeflemektedir. Bu doğrultuda eleştirel düşünme, problem çözme, iş birliği ve dijital okuryazarlık gibi becerilerin eğitim süreçlerinde desteklenmesi büyük önem taşımaktadır. Bu becerilerin gelişebilmesi için öğrenme ortamlarının öğrenciyi merkeze alan, etkileşimli ve teknolojiyi anlamlı biçimde kullanan uygulamalarla zenginleştirilmesi gerekmektedir.

Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli de öğrenme sürecini öğrencinin aktif katılımı üzerine kuran; araştırma, üretim ve deneyim temelli öğrenmeyi destekleyen bir yaklaşım sunmaktadır. Modelin ortaya koyduğu öğrenme anlayışı, dijital araçların, etkileşimli platformların ve öğrenci merkezli uygulamaların ders süreçlerine entegre edilmesini teşvik etmektedir. Bu durum öğretmenlerin Web 2.0 araçlarını öğrenmelerini, deneyimlemelerini ve öğretim süreçlerine entegre etmelerini de beraberinde getirmektedir.

Ancak günümüzde çok sayıda dijital platform ve Web 2.0 aracı bulunması, öğretmenlerin bu araçlar arasından etkili olanları seçmesini zaman zaman zorlaştırabilmektedir. Bu nedenle popüler olan araçlardan ziyade sınıf içinde denenmiş, öğretim sürecine katkı sağlayan ve öğretmen deneyimleriyle desteklenen uygulamaların paylaşılması önemli bir ihtiyaç hâline gelmiştir.

Bu sunumda matematik derslerinde kullanılan çeşitli dijital platformlar ve Web 2.0 araçlarına yönelik sınıf içi uygulama örnekleri ve öğretmen deneyimleri paylaşılacaktır. Özellikle veri toplama, veri analizi, grafik oluşturma ve deneysel olasılık gibi matematik konularında kullanılan dijital araçlar üzerinden gerçekleştirilen uygulamalar ele alınacaktır. Amaç, öğretmenlerin kendi derslerinde kolaylıkla uyarlayabilecekleri dijital araç ve uygulamalara dair pratik bir bakış açısı sunmaktır.

Özge Kacır & Yunus Emre Taş

Pera Palas Otelde Şifreleme

Şifreleme yöntemlerini anlatırken, farklılaştırılmış öğrenme tekniklerinden yararlanıldı. Merak uyandırma aşamasında öğrencilere kısa bir video izletildi. Kısa sorular öğrencilerin merakı artırıldı. İlgiyi odaklama aşamasında şifreleme yöntemlerini kullanarak Pera Palas otelinde gerçekleşen bir hikaye oyunlaştırıldı. Öğrenme deneyiminin yaşanması aşamasında öğrencilere farklılaştırılmış çalışma kağıtları verildi. Vızıltı 44 tekniği ile öğrenciler işbirliği ile soruları çözdü. Ürün olarak öğrencilerinde bir senaryo kurgulayarak şifreleme yöntemlerini çözmesi istendi. Ölçme değerlendirme aşamasında kwl tablosundan yararlanıldı.

Volkan Karakeçili

Diskalkuli: Sınıfta Kaçırdığımız Matematik Gerçeği

Sınıflarımızda matematikte zorlanan pek çok öğrenci bulunmaktadır. Ancak bu zorluk her zaman "çalışmama", "motivasyon eksikliği" ya da "matematik korkusu" ile açıklanabilir mi?

Bu seminerde, ilkokul ve ortaokul kademelerinde matematik başarısının önündeki görünmeyen engellerden biri olan Diskalkuli (Matematik Öğrenme Güçlüğü) ele alınacaktır.

Geleneksel "tebeşir tozu" deneyimiyle sınıf içinde sezgisel olarak fark edilen ancak çoğu zaman doğru şekilde adlandırılamayan bu durum; seminer kapsamında, teknolojinin ve yapay zekâ destekli dijital araçların öğretmene sunduğu yeni gözlem ve anlamlandırma olanakları üzerinden yeniden değerlendirilecektir.

Katılımcılar bu çalışmada;

- Matematik okuryazarlığını dijital çağın gereklilikleri doğrultusunda nasıl yeniden yorumlayabileceklerini,
- Sınıf içi gözlemleri yapılandırılmış bir "Risk Ön Değerlendirme" sürecine nasıl dönüştürebileceklerini,
- Diskalkuli riski taşıyan öğrenciler için çoklu duyuya dayalı (multisensory) ve teknoloji destekli öğretim araçlarını sınıf ortamında nasıl kullanabileceklerini

uygulamalı örnekler ve kısa etkileşimli etkinlikler aracılığıyla deneyimleyeceklerdir.

Bu oturum; matematik eğitimini yalnızca bir ders olmaktan çıkarıp, dijital dünyanın sunduğu imkânlarla her çocuk için daha erişilebilir ve anlaşılabilir hâle getirmeyi hedefleyen öğretmenlere, hem akademik bir bakış açısı hem d sınıflarında hemen kullanabilecekleri pratik bir "alet çantası" sunmayı amaçlamaktadır.

YARATICI YENİLİKÇİ ÖĞRETMEN SEMİNERİ

23.

Fen Bilimleri & Bilişim Teknolojileri

Burcu Kılıç

Tahminden Deneye: Yapay Zekâ Destekli Fen Öğrenme Modeli

Bu ders tasarımı, fen bilimleri öğretiminde geleneksel deney yaklaşımını yapay zekâ destekli öğrenme süreçleriyle bütünleştirmeyi amaçlayan etkileşimli bir öğretim modelini sunmaktadır. Çalışmanın temel odağını, doğal bir pH indikatörü olan hibisküs (Hibiscus sabdariffa) özütünün kullanıldığı asit–baz ayraç deneyleri oluşturmaktadır. Hibisküs bitkisi antosiyanin pigmentleri içerdiği için farklı pH değerlerinde belirgin renk değişimleri gösterir ve bu özelliği sayesinde öğrencilerin asit–baz kavramlarını görsel olarak anlamlandırmalarına olanak sağlar.
Uygulamanın ilk aşamasında öğrencilerle birlikte hibisküs özütü kullanılarak basit bir asit–baz ayraç deneyi gerçekleştirilir. Deneyde limon suyu, sirke, karbonatlı su ve sabunlu su gibi günlük yaşamda kolayca bulunabilen maddeler kullanılır. Ancak deney uygulanmadan önce deneyin tüm basamakları ve kullanılan maddeler yapay zekâ sistemine ayrıntılı olarak aktarılır ve yapay zekâdan deney sonucuna ilişkin bir tahmin üretmesi istenir. Bu aşamada doğruluk veya yanlışlık değerlendirmesinden ziyade, bilimsel süreçlerin temel basamaklarından biri olan hipotez kurma ve öngörü geliştirme süreci vurgulanır. Yapay zekânın ürettiği tahminler, öğrencilerin kendi tahminleriyle karşılaştırılır ve deney gerçekleştirilerek gözlemler bilimsel olarak tartışılır.
İkinci aşamada yapay zekâdan, benzer kavramları öğretmeye yönelik alternatif bir deney tasarlaması talep edilir.
Yapay zekâ tarafından önerilen deney, güvenlik ve uygulanabilirlik açısından değerlendirilir ve sınıf ortamında öğrencilerle birlikte uygulanır. Böylece öğrenciler yalnızca deney yapan bireyler değil, aynı zamanda bilimsel süreçleri teknolojiyle birlikte değerlendiren aktif katılımcılar hâline gelirler.

Uygulamanın son aşamasında öğrencilerden, ev ortamında uygulanabilecek güvenli bir asit–baz deneyini yapay zekâ ile etkileşim kurarak tasarlamaları istenir.
Öğrencilerin yapay zekâdan aldıkları deney önerileri bir sonraki derste sınıfta tartışılır; deneylerin bilimsel doğruluğu, güvenliği ve öğretici değeri değerlendirilir. Bu süreç öğrencilerin hem bilimsel düşünme becerilerini hem de eleştirel teknoloji kullanımı ve yapay zekâ okuryazarlığını geliştirmeyi hedefler.
Bu öğretim yaklaşımı, fen eğitiminde deneysel öğrenmeyi korurken aynı zamanda yapay zekâyı tahmin üretme, deney tasarlama ve bilimsel tartışma süreçlerine entegre eden yenilikçi bir pedagojik model sunmaktadır. Böylece geleneksel sınıf ortamının "tebeşir tozundan" başlayarak dijital öğrenme araçlarına uzanan dönüşümü somut bir uygulama üzerinden gösterilmekte; öğrencilerin bilimsel meraklarını, sorgulama becerilerini ve teknoloji ile etkileşimlerini artıran bütüncül bir öğrenme deneyimi oluşturulmaktadır.

Canan Öztürk

Görünmezi Yönetmek Ve Gaz Yasalarını Dijital Laboratuvarda Keşfetmek

Görünmezi Yönetmek Gaz Yasalarını Simülasyonlarla Görünür Kılmak

- Gelenekselden Dijitale Dönüşüm: Sunum, öğretmenin tahtaya tebeşirle çizdiği statik "gaz molekülü" noktalarından, moleküllerin hızını, çarpışma sayılarını ve enerjilerini gerçek zamanlı modelleyen dinamik dijital laboratuvarlara geçişi anlatmaktadır.
- İdeal ve Keşfet Modülleri: Öğrencilerin pasif bir dinleyici olmaktan çıkıp, basınç, hacim ve sıcaklık gibi değişkenleri bizzat manipüle ederek gaz yasalarını bizzat keşfettikleri bir süreç işlenmektedir. Özellikle "Hacmi küçültürsem basınç neden artar?" sorusuna, formül ezberlemek yerine taneciklerin duvara çarpma sıklığını analiz ederek cevap bulmaları vurgulanmaktadır.
- Enerji ve Difüzyon Analizi: Tanecik hız dağılımları ve kinetik enerji arasındaki mikroskobik bağın teknoloji aracılığıyla nasıl görünür kılındığı açıklanmaktadır. Farklı kütleli gazların yayılma hızlarının dijital ortamda nasıl somutlaştırıldığı sunumun merkezinde yer almaktadır.
- Mikrodan Makroya Bağlantı: Gözle görülemeyen tanecik hareketlerinin, sıcak hava balonunun yükselmesi gibi gerçek dünya olaylarını (makroskobik sonuçlar) nasıl şekillendirdiği görselleştirilmektedir.
- Eleştirel Düşünme ve Güvenli Keşif: Öğrencilerin "Pompalamaya devam edersem veya sıcaklığı sonuna kadar artırırsam kaba ne olur?" gibi merak uyandıran soruları, herhangi bir fiziksel risk taşımadan güvenli bir sanal ortamda özgürce test edebilmeleri sunumun pedagojik temelini oluşturmaktadır.

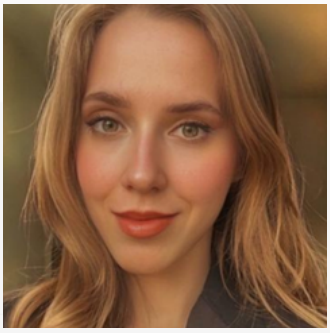
Çağlar Dalkıran & Ezgi Bekler Gültekinoğlu

Periyodik Tabloyu Yeniden Keşfetmek: Canva ve Yapay Zekâ ile Etkileşimli Öğrenme

Geleneksel öğretim anlayışında periyodik tablo çoğu zaman öğrenciler için ezberlenmesi gereken bir bilgi listesi olarak algılanmaktadır. Bu algıyı değiştirmek amacıyla geliştirdiğimiz Etkileşimli Dijital Periyodik Tablo uygulamasını tanıtmaktayız. Canva platformu kullanılarak tasarlanan bu dijital periyodik tabloda öğrenciler, merak ettikleri herhangi bir elemente tıkladıklarında o elemente ilişkin bilgilere hızlı ve kolay bir şekilde erişebilmektedir. Elementin adı, atom numarası, fiziksel ve kimyasal özellikleri ile kullanım alanları gibi temel bilgilerin yanı sıra; konuyu destekleyen video ve görseller de içerikte yer almaktadır. Böylece öğrenciler yalnızca metin okumakla sınırlı kalmayıp, görsel ve işitsel materyallerle desteklenen daha zengin ve etkili bir öğrenme deneyimi yaşamaktadır.

Sunum kapsamında ayrıca, öğrenme sürecinin sonunda öğrencilerin bilgilerini pekiştirmelerini sağlamak amacıyla geliştirilen yapay zekâ destekli bir oyun tasarım sürecine de değinilmektedir. Bu süreçte yapay zekâ araçlarından yararlanılarak eğitsel bir oyun oluşturulmuş ve öğrencilerin öğrendikleri bilgileri eğlenceli bir ortamda tekrar etmeleri hedeflenmiştir. Bununla birlikte, bu yaklaşım yalnızca bu projeye özgü değildir. Yapay zekâ araçları sayesinde öğretmenler ve öğrenciler, istedikleri herhangi bir konu için kendi eğitsel oyunlarını kolaylıkla tasarlayabilme imkânına sahiptir.

Bu çalışma, teknoloji ve yapay zekâ araçlarının eğitim ortamlarında etkili biçimde kullanılmasıyla öğretim süreçlerinin daha etkileşimli, ilgi çekici ve kalıcı hale getirilebileceğini ortaya koymayı amaçlamaktadır.



Emine Gacan

Makey Makey ile Sınıf İçi Etkileşimli Öğrenme Tasarımı

Bu çalışmada Makey Makey aracının eğitim ortamlarında disiplinlerarası ve etkileşimli öğrenmeyi destekleyen bir materyal olarak nasıl kullanılabileceği ele alınmıştır. Çalışmanın temel amacı, Makey Makey'in teknik çalışma prensibini açıklamak, öğretmenlere uygulanabilir sınıf içi örnekler sunmak ve teknolojinin pedagojik bir araç olarak nasıl yapılandırılabileceğini göstermektir.

Sunumun ilk bölümünde Makey Makey'in çalışma mantığı açıklanmıştır. Cihazın temel prensibi kapalı devre oluşturmaya dayanmaktadır. Kullanıcı bir yandan "earth" (toprak) hattına temas ederken diğer yandan iletken bir nesneye dokunduğunda devre tamamlanmakta ve oluşan düşük voltajlı elektrik sinyali bilgisayara klavye tuşu basımı olarak iletilmektedir. Bu yönüyle Makey Makey, bilgisayar tarafından harici bir klavye olarak algılanmakta ve fiziksel teması dijital komuta dönüştürmektedir. Böylece somut materyaller üzerinden gerçekleştirilen etkileşim, dijital çıktı üretmektedir.İkinci aşamada iletkenlik kavramı üzerinde durulmuş; hangi materyallerin sistemle çalışabileceği örneklerle açıklanmıştır. Metal nesneler, su içeren maddeler (meyveler, nemli yüzeyler), grafit ve insan vücudu iletken özellik gösterdiği için devreyi tamamlayabilmektedir. Plastik, cam, kauçuk ve kuru ahşap gibi yalıtkan maddelerin ise devreyi tamamlamadığı vurgulanmıştır. Bu bölümde temel elektrik bilgisi ile uygulama pratiği arasında bağlantı kurulmuştur.

Makey Makey'in temel çalışma prensibi kapalı devre oluşturmaya dayanır. Kullanıcının toprak hattına temas ederken iletken bir nesneye dokunmasıyla devre tamamlanır ve oluşan düşük voltajlı elektrik sinyali bilgisayara klavye tuşu komutu olarak iletilir.

Bu sayede fiziksel temas dijital çıktıya dönüşür ve somut materyaller üzerinden gerçekleştirilen etkileşim, ekran ortamında anlamlı geri bildirim üretir. Sistem, bilgisayar tarafından harici bir klavye olarak algılandığı için farklı yazılımlarla entegre biçimde çalışabilir.İletkenlik kavramı uygulamalı örneklerle ele alınmış; metal nesneler, su içeren maddeler, grafit ve insan vücudu gibi iletken materyallerin devreyi tamamlayabildiği, plastik, cam ve kauçuk gibi yalıtkan maddelerin ise sistemi çalıştırmadığı açıklanmıştır. Böylece temel elektrik bilgisi ile uygulama deneyimi arasında doğrudan bir bağ kurulmuştur.

Makey Makey'in tek başına kodlama yapmadığı, yalnızca tuş sinyali gönderdiği; asıl etkileşimin Scratch gibi blok tabanlı programlama ortamlarında tasarlanan algoritmalar aracılığıyla gerçekleştiği vurgulanmıştır. Bu yapı sayesinde fiziksel dokunma eylemi yazılım ortamında belirli komutlarla eşleştirilmekte ve öğrenme çıktısına dönüştürülmektedir.

Geliştirilen uygulama örnekleri, farklı ders alanlarında kullanılabilecek esnek bir yapı sunmaktadır. Fen bilimlerinde iletken–yalıtkan kavramı ve elektrik devreleri somut materyallerle modellenmekte; matematikte çarpım tablosu ve geometrik şekiller etkileşimli hale getirilerek öğrencinin dokunduğu nesneye karşılık dijital bilgi üretilmektedir. Coğrafyada harita üzerinde belirlenen noktalar aracılığıyla şehirlerin iklim özellikleri görüntülenebilmekte; yabancı dil öğretiminde ise dokunmaya dayalı telaffuz ve eşleştirme etkinlikleriyle çoklu duyuya hitap eden öğrenme ortamları oluşturulmaktadır.

Çalışma boyunca teknolojinin amaç değil, öğrenmeyi destekleyen bir araç olduğu yaklaşımı benimsenmiştir. Öğrencilerin pasif bilgi alıcıları yerine aktif katılımcılar olmaları, soyut kavramları somut deneyimlerle ilişkilendirmeleri ve problem çözme becerilerini geliştirmeleri hedeflenmiştir. Makey Makey'in farklı branşlara uyarlanabilir yapısı, öğretmenlere kendi içeriklerini tasarlama esnekliği sunmakta ve öğrenci merkezli öğrenme ortamlarının geliştirilmesine katkı sağlamaktadır.

İrem Erdoğan

Basit Sarkaç Deneyinde Geleneksel ve Dijital Ölçüm Yöntemlerinin Karşılaştırmalı Hata Analizi Deneyin Amacı ve Metodolojisi

Araştırmanın temel amacı, geleneksel manuel ölçümler ile PhET Colorado simülasyon ölçümleri arasındaki hassasiyet farkını somut verilerle ortaya koymaktır. Deneyde ip uzunluğu (L = 1,0 m) ve yerçekimi (g = 9,81 m/s^2) sabit tutularak teorik periyot (T = 2,006 s) üzerinden hata analizleri yapılmıştır.

Karşılaştırmalı Bulgular

Çalışmada elde edilen çarpıcı sonuçlar şunlardır:

- Geleneksel (Analog) Yöntem: Kronometre ve manuel takip ile yapılan ölçümlerde ortalama hata payı %1,29 olarak saptanmıştır.
- Dijital (Simülasyon) Yöntemi: "Fotogate" zamanlayıcı kullanılarak yapılan sürtünmesiz ortam ölçümlerinde hata payı %0,004 seviyesine düşmüştür.
- Sonuç: Simülasyon tabanlı ölçümler, manuel yöntemlere göre yaklaşık 300 kat daha düşük hata payına sahiptir.

Hata Kaynakları ve Eğitimdeki Rolü

Sunum, geleneksel yöntemlerdeki hataların ana nedenlerini reaksiyon süresi (insani gecikme), paralaks hatası (açı farkı) ve hava direnci (sönümlenme) olarak tanımlar.

Dijital araçların sadece birer yardımcı değil, aynı zamanda hassas ölçümün temeli olduğu vurgulanmaktadır.

Simülasyonlar sayesinde hız ve ivme gibi vektörlerin canlı görülmesi öğrenmeyi hızlandırırken, enerji dönüşüm grafiklerinin anlık takibi soyut konuları somutlaştırır.

Geleceğin Sınıfı: Hibrit Laboratuvar
İrem Erdoğan, ideal bir fizik eğitimi için Hibrit Model'i önermektedir:
1. Fiziksel His: Deneylerin önce analog olarak yapılması.
2. Teorik Doğrulama: Simülasyonlarla "ideal durum" karşılaştırmasının yapılması.
Ayrıca akıllı telefon sensörleri ve Arduino gibi araçların laboratuvarlara entegre edilmesinin, dijital okuryazarlık ve derinlemesine öğrenme için bir zorunluluk olduğu belirtilmiştir.

Yunus Emre Ertürk

Fen Bilimleri Dersinde Bilimsel Süreç ve Dedektiflik Oyunu

Bu çalışma öğrencilerin merak duygusunu merkeze alan Dedektiflik Oyunu temalı bir çalışmadır. Temel amaç, öğrenciyi pasif bilgi alıcısı konumundan çıkarıp, bir gizemi çözmek için bilimsel yöntemleri kullanan aktif bir araştırmacı haline getirmektir.

- Bilimsel Okuryazarlık ve Metodoloji: Öğrenciler; gözlem, veri toplama, kanıt analizi ve deney tasarlama süreçlerini teorik bir anlatıdan ziyade, bir probleme üzerinden deneyimlerler. Maddenin halleri ve fiziksel özellikleri gibi konular, birer "ipucu" olarak işlenerek bilginin işlevselliği kanıtlanır.
- Eleştirel Düşünme ve Analiz: Toplanan verilerin tablolaştırılması ve sınıflandırılması, çocuklara karmaşık bilgileri anlamlandırma ve bilimsel çıkarımlar yapma becerisi kazandırır.
- P4C Entegrasyonu ile Derinlemesine Sorgulama: Çalışmanın en önemli ve özgün yanlarından biri, bilimsel süreci Çocuklar İçin Felsefe (P4C) ile birleştirmesidir. Görgü tanığı ifadeleri ve fiziksel kanıtlar arasındaki çelişkiler üzerinden; "kaynağın güvenilirliği", "bilginin doğruluğu" ve "kanıtın niteliği" gibi epistemolojik kavramlar tartışmaya açılır.
- Akademik Motivasyon ve Rol Yapma: Dedektiflik kurgusu, öğrencinin öğrenme sürecine olan bağlılığını en üst seviyeye çıkararak, zorlayıcı bilimsel kavramların kalıcı bir şekilde içselleştirilmesini sağlar.

Bu kurgu, bilimsel düşünceyi sadece belirli konular için kullanılan bir olgu olmaktan çıkarıp, gerçek yaşamda karşılaşılan karmaşık sorunları çözmek için kullanılan bir eleştirel düşünme disiplini olarak konumlandırır. Sonuç olarak öğrenciler, sadece fen bilimleri kazanımlarını edinmekle kalmaz; aynı zamanda dili, gerçekliği ve kanıtı sorgulayan bilimsel düşünme süreçlerine sahip olurlar.

23. YARATICI YENİLİKÇİ ÖĞRETMEN SEMİNERİ

Sosyal Bilimler

Arzu Balkarlı

Bir Harita, Bir Saha, Bir Tarih: Kemeraltı Üzerinden Kanıt Odaklı Tarih Eğitimi

Bu atölye çalışması, tarih öğretimini sınıf içi anlatımın ötesine taşıyarak saha temelli ve kanıt odaklı bir öğrenme modeline dönüştürmeyi amaçlamaktadır. "Bir Harita, Bir Saha, Bir Tarih" yaklaşımı doğrultusunda öğrenciler, İzmir Kemeraltı bölgesini tarihsel bir öğrenme laboratuvarı olarak ele almış; mekân, belge ve sözlü tarih verilerini birlikte analiz ederek geçmişi çok boyutlu biçimde inceleme fırsatı bulmuştur.

Uygulama sürecinde öğrenciler, tarihî yapıları yerinde gözlemlemiş; harita okuma ve mekânsal analiz becerilerini kullanarak bölgedeki değişim ve süreklilik unsurlarını değerlendirmiştir. Elde edilen veriler, kanıt temelli çıkarım yapma ve eleştirel düşünme çerçevesinde yorumlanmıştır. Bu süreçte iş birliği, problem çözme ve araştırma becerileri desteklenmiştir.

Atölye sonunda öğrenciler, saha verilerini poster, dijital sunum ve analiz raporları şeklinde somut ürünlere dönüştürerek öğrenmelerini görünür kılmıştır. Model, öğrenciyi pasif bilgi alıcısı konumundan çıkararak aktif araştırmacı rolüne yerleştiren sürdürülebilir ve yenilikçi bir öğretim yaklaşımı sunmaktadır.

Bu çalışma, yerel tarih üzerinden evrensel tarih bilinci oluşturmayı hedeflerken; aynı zamanda öğretmenlere uygulanabilir, ölçeklenebilir ve disiplinler arası uyarlanabilir bir öğretim modeli sunmaktadır. Mekân temelli ve kanıt odaklı yaklaşım, farklı sınıf düzeylerinde ve farklı tarih konularında kullanılabilecek nitelikte yapılandırılmıştır.

YARATICI YENİLİKÇİ ÖĞRETMEN SEMİNERİ 23.

Kaan Başol & Nazlı Taşdemir

Dijital Kültür Yolu Atölyesi:
Doğal ve Tarihi Mirası Geleceğe Taşıyoruz

Bu atölye çalışması, öğrencilerin Türkiye'nin doğal ve tarihi güzelliklerini tanımalarını ve kültürel mirasın korunması konusunda farkındalık kazanmalarını amaçlayan STEAM temelli bir öğrenme deneyimi sunmaktadır. Etkinlik kapsamında öğrenciler, ülkemizin önemli doğal ve tarihi mekânlarını araştırarak bu alanları temsil eden maketler tasarlar ve hazırladıkları içerikleri dijital teknolojilerle zenginleştirir.

Öğrenciler, Scratch uygulaması kullanarak seçtikleri doğal veya tarihi mekânlar hakkında kısa tanıtım içerikleri hazırlar ve bu içerikleri QR kod teknolojisi ile ziyaretçilerin erişimine sunar. Böylece oluşturulan "dijital kültür yolu" sayesinde etkinlik alanını gezen katılımcılar, maketlerin üzerinde yer alan QR kodları okutarak ilgili mekân hakkında bilgi edinebilir ve öğrencilerin hazırladığı tanıtım videolarını izleyebilir.

Atölye sürecinde öğrenciler ayrıca yapay zekâ destekli tasarım araçlarından yararlanarak seçtikleri doğal ve tarihi güzellikleri tanıtan görsel posterler hazırlar. Bu posterler maketlerin önünde sergilenerek ziyaretçilerin ilgisini çeken bir tanıtım alanı oluşturur. Bunun yanı sıra VR (Sanal Gerçeklik) gözlükleri kullanılarak katılımcılara seçilen doğal ve tarihi mekânların 360 derece sanal tur deneyimi sunulur. Böylece öğrenciler ve ziyaretçiler, kültürel miras alanlarını dijital ortamda keşfetme fırsatı bulur.

STEAM yaklaşımı doğrultusunda tasarlanan bu etkinlik; öğrencilerin dijital okuryazarlık, yaratıcılık, iş birliği ve problem çözme becerilerini geliştirmeyi hedeflemektedir. Aynı zamanda dijital teknolojilerin kültürel mirasın tanıtılması ve sürdürülebilirliği açısından nasıl kullanılabileceğini göstererek katılımcılarda kültürel mirasa yönelik bilinç oluşturmayı amaçlamaktadır.

Murat Demir

Sosyal Bilimlerde iPad ile Sınıf İçi Uygulama Örnekleri

Bu uygulama, Sosyal Bilimler derslerinde iPad ve yapay zekâ destekli araçları kullanarak öğrenmeyi daha etkileşimli, sorgulayıcı ve öğrenci merkezli hâle getirmeyi amaçlayan bir sınıf içi çalışma örneğidir. Ders sürecinde öğrenciler dijital içerik üretimi, anlık geri bildirim, veri analizi ve görsel–işitsel materyallerle tarihsel olayları çok yönlü inceleme fırsatı bulmuştur. Yapay zekâ, hazır bilgi sunan bir "cevap makinesi" olarak değil; öğrencinin soru üretmesini, kaynakları karşılaştırmasını ve neden–sonuç ilişkileri kurmasını destekleyen bir düşünme ortağı olarak kullanılmıştır. Uygulama, teknolojinin pedagojik hedeflerle bütünleştirildiğinde sosyal bilimlerde soyut kavramları somutlaştırdığını, derse katılımı artırdığını ve eleştirel düşünme becerilerini güçlendirdiğini göstermektedir.

Nercü Tunalı

Dijital Agora: Kolektif Öğrenme ve Düşünmenin Dijital Yüzü

Proje kapsamında sınıf içinde başlatılan tartışmalar dijital ortama taşınır; öğrenciler Kialo üzerinden yapılandırılmış argümanlar geliştirir, Padlet ile üniteye dair ortak bir bilgi havuzu oluşturur ve Miro üzerinden P4C temelli tartışmalar yürütür; böylece öğrenme süreci zaman ve mekân sınırını aşarak sürekli, katılımcı ve iş birliğine dayalı bir yapıya dönüşür.

Öner Can & Emel Savaş Kawasaki

Sayıların ve Sembollerin Buluşması: Hitit Güneş Kursu ile Multidisipliner Bir Keşif Yolculuğu

"Güneş Kursu" temalı somut bir kültürel miras üzerinden matematik ve sosyal bilgiler disiplinlerini bütünleştiren, yenilikçi ve multidisipliner bir ders uygulamasını tanıtmaktadır. Sunum, soyut ders kavramlarını somut bir materyal aracılığıyla birleştirerek öğrencilerin analitik düşünme ve tarihsel çıkarım becerilerini eş zamanlı geliştirmeyi hedefleyen özgün bir çalışmayı sunar.

Klasik tek branş odaklı eğitim yöntemlerinden farklı olarak, bu multidisipliner yaklaşım, 3D baskı teknolojisi ile üretilmiş Hitit Güneş Kursu replikalarını merkezi bir araç olarak kullanır. Matematik dersinde "ölçülen ve analiz edilen" bu nesne, sosyal bilgiler dersinde "konuşturularak" ve "yorumlanarak" disiplinler arası bir köprü kurulur.

Sunum kapsamında, katılımcılar, "Arkeolojik Bir İnceleme" temalı yapılandırılmış bir senaryoyu deneyimler. Matematiksel analizle somutlaşan nesneye, öğrenciler bir tarihçi titizliğiyle yaklaşır. Nesne üzerindeki sembolleri (geyik, daire, boynuz vb.) "deşifre" ederek Hititlerin inanç sistemlerini, törenlerini ve doğa-insan ilişkilerini analiz ederler. Matematikteki "tek doğru cevap" ile sosyal bilgilerdeki "çoklu yorum" arasındaki farkı deneyimleyerek, yorum zenginliğini ve farklı bakış açılarını kavramaları sağlanır.

Bu yöntem, somut bir tarihi eserin replikasına dokunmanın soyut tarih kavramlarını somutlaştırma etkisini vurgularken, aynı zamanda öğrencilerin bilimsel sorgulama becerilerini güçlendirir ve tarih dersine olan ilgilerini artırır. Sunum, literatür destekli kuramsal temellerin yanı sıra, matematik ders planları, sosyal bilgiler etkinlik kağıtları ve 3D modelleme süreçlerini adım adım paylaşılarak, eğitimde multidisipliner yaklaşımın yaygınlaşmasına katkıda bulunmayı amaçlamaktadır.

YARATICI YENİLİKÇİ ÖĞRETMEN SEMİNERİ 23.

Senem Başarır & Seren Hancı

Yapay Zeka Destekli Dijital Üretimle Aktif Öğrenme

Uygulama, öğrencilerin yapay zeka destekli üretim süreçlerine aktif katılımını sağlayan ders tasarımı yaklaşımı üzerine kurulmuştur. Süreç, ön öğrenme aşamasıyla başlamış; öğrenciler ders konularını önceden okuyarak temel kavramları öğrenmiş ve derse hazırlıklı gelmiştir. Ardından öğrenciler, öğrendikleri içerikleri kullanarak konu temelli video senaryoları ve sahne kurguları oluşturmuştur. Senaryo geliştirme aşamasında öğrenciler, İngilizce prompt yazma becerilerini de kullanarak ders içeriğine uygun video üretimi için ayrıntılı metin taslakları hazırlamıştır. Hazırlanan promptlar, okulumuz Eğitim Teknolojileri Birimi desteğiyle Flow-AI video platformuna aktarılmış ve öğrenciler kendi tasarladıkları sahne, anlatım dili ve görsel atmosfer doğrultusunda kısa ders videoları üretmiştir. Bu videolar daha sonra Canva gibi platformlar kullanılarak düzenlenmiş, metin, görsel ve anlatım uyumu sağlanarak ders içeriğine uygun hâle getirilmiştir.

Ders sonrası süreçte ise öğrencilerin öğrenmelerini farklı bir üretimsel etkinlikle desteklemek amacıyla poster tasarım çalışması uygulanmıştır. Öğrenciler, öğrendikleri konuya ilişkin ana kavramları ve mesajları özetleyen posterler hazırlamış; bu posterler sınıf ortamında paylaşılmış ve tartışılmıştır. Böylece hem görsel öğrenme desteklenmiş hem de öğrencilerin yaratıcı düşünme ve ifade becerilerinin geliştirilmesi hedeflenmiştir.

23. YARATICI YENİLİKÇİ ÖĞRETMEN SEMİNERİ

Yabancı Diller

Berfin Tamay Pamukçu

İngilizce Öğretmenlerinin Evrimi - Dijital Çağda Öğretmenin Yeni Rolü ve Gereklilikleri

Dijital dönüşüm, eğitim ortamlarının yapısını ve öğretmenin mesleki kimliğini yeniden şekillendirmiştir. Özellikle yabancı dil öğretiminde, teknolojik araçların yaygınlaşması ve yapay zekâ uygulamalarının sınıf içi süreçlere dahil olması, İngilizce öğretmeninin rolünü geleneksel bilgi aktarıcılığından öğrenme deneyimi tasarımcılığına doğru evriltmiştir. Bu sunum, İngilizce öğretmenliğinin tarihsel dönüşümünü ele alarak dijital çağda ortaya çıkan yeni roller ve bu rollere ilişkin pedagojik gereklilikleri incelemeyi amaçlamaktadır. Kuramsal çerçeve, Krashen'in (1982) Duygusal Filtre Hipotezi ve anlamlı girdi kavramı ile Long'un (1996) Etkileşim Hipotezi ve Vygotsky'nin (1978) sosyal yapılandırmacı yaklaşımı üzerine temellendirilmektedir. Bu bağlamda, dijital araçların niceliksel kullanımından ziyade, pedagojik amaçlarla bilinçli entegrasyonunun önemi vurgulanmaktadır. Sunumda, öğretmenin dijital okuryazarlık rehberi, yapay zekâ ile çalışabilen profesyonel, içerik üreticisi ve duygusal iklim mimarı rolleri ayrıntılı biçimde ele alınacaktır. Ayrıca, Mishra ve Koehler'in (2006) Teknolojik Pedagojik Alan Bilgisi (TPACK) modeli çerçevesinde, öğretmenin teknoloji, pedagojik bilgi ve alan bilgisini dengeli biçimde bütünleştirmesinin gerekliliği tartışılacaktır. Katılımcılar; pedagojik filtre kullanımı, yapay zekâ ile etkili çalışma stratejileri, içerik sadeleştirme teknikleri ve sürdürülebilir mesleki gelişim uygulamaları konusunda uygulamaya dönük kazanımlar elde edecektir.

Bu çalışma, geleceğin İngilizce öğretmeninin teknoloji kullanım miktarıyla değil, teknolojiyi pedagojik bilinç ve mesleki etik çerçevesinde yönlendirme kapasitesiyle tanımlanması gerektiğini savunmaktadır.

YARATICI YENİLİKÇİ ÖĞRETMEN SEMİNERİ 23.

Burak Talha Geniş

Gelenekselden Geleceğe: Dil Öğreniminde Yapay Zeka ve Etkileşim Tasarımı

Is educational technology a goal in itself, or a tool that reinforces learning? We seek the answer to this question through a new-generation model that transforms students from passive listeners into the center of the learning process. This session demonstrates how permanent learning can be achieved by blending the speed of technology with classic classroom discipline, without abandoning traditional methods. The presentation will focus on strategies that combine vocabulary teaching with digital games , methods that turn passive video watching into active interaction zones , and social learning practices through digital libraries. Our focus is to speak the students' "own language" by transforming even social media trends into sources of motivation. In particular, the use of Artificial Intelligence as a "master key" for the classroom — generating lesson content supported by Total Physical Response (TPR) and personalized "simplification" techniques for students with learning difficulties —will offer participants new perspectives. From the first moment a pen touches paper to the infinite scenarios offered by AI, are you ready to redesign language education?

★Sunum dili İngilizcedir.

YARATICI YENİLİKÇİ ÖĞRETMEN SEMİNERİ 23.

Eylem Öz

Parle, bouge, découvre, apprends ! / Konuş, hareket et, keşfet, öğren!

Bu sunumda Fransızca öğretiminde yaratıcı drama tekniklerinin sınıf ortamında nasıl uygulanabileceği ele alınmaktadır. Sunumda, yaratıcı drama etkinliklerinin öğrencilerin dili aktif ve doğal iletişim durumlarında kullanmalarını destekleyen bir yöntem olarak nasıl kullanılabileceği açıklanmaktadır.

Öncelikle drama çalışmalarının başlangıcında uygulanabilecek ısınma etkinlikleri üzerinde durulmaktadır. Bu bölümde artikülasyon, nefes ve ses egzersizlerinin nasıl yapılabileceği, dil, dudak ve çene hareketleriyle konuşma organlarının nasıl çalıştırılabileceği anlatılmaktadır. Ayrıca farklı duygu ve durumları yansıtan yürüyüş egzersizleri aracılığıyla öğrencilerin beden dili, ifade becerileri ve sözlü iletişimlerinin nasıl geliştirilebileceği açıklanmaktadır.

Sunumun devamında canlandırma aşamasında kullanılabilecek yaratıcı drama teknikleri tanıtılmaktadır. Öğrencilerin farklı roller üstlenerek doğaçlama diyaloglar oluşturabilecekleri etkinlikler ele alınmakta; monoton sesle karakter canlandırma, bir engeli canlandırma, toplantı simülasyonu ve forum tiyatrosu gibi tekniklerin Fransızca derslerinde nasıl uygulanabileceği gösterilmektedir. Bunun yanı sıra flashback, hızlı ilerletme ve rol içinde rol gibi tekniklerle bir olayın farklı bakış açılarından ele alınmasının nasıl sağlanabileceği açıklanmaktadır.

★Sunum dili Fransızcadır.

YARATICI YENİLİKÇİ ÖĞRETMEN SEMİNERİ
23.

Son olarak drama etkinliklerinin değerlendirme aşaması üzerinde durulmakta ve öğrencilerin etkinlik sonrasında deneyimlerini paylaşmaları, dili kullanımları üzerine düşünmeleri ve öğrendiklerini değerlendirmeleri için uygulanabilecek yöntemler ele alınmaktadır. Ayrıca yapay zekâ araçlarının kısa senaryolar ve rol kartları oluşturma, diyalog geliştirme ve dil kullanımı hakkında geri bildirim verme gibi süreçlerde nasıl destekleyici bir araç olarak kullanılabileceği de sunumda açıklanmaktadır.

★Sunum dili Fransızcadır.

YARATICI YENİLİKÇİ ÖĞRETMEN SEMİNERİ 23.

Günce Öner

The Awakening of Enthusiasm: Hybrid Intelligence-Supported Classroom Practices in 9th and 11th Grades that Prioritize Student Production in Language Teaching

This comprehensive abstract details the implementation and impact of two innovative language teaching projects, "The Awakening of Enthusiasm" for 9th-grade students and the "Screen Trap" activity for 11th-grade students. Both initiatives leverage a Hybrid Intelligence framework, integrating Artificial Intelligence (AI) tools with established pedagogical methods to foster dynamic and engaging learning environments. By prioritizing active student production, these projects aim to reinforce language learning objectives, cultivate 21st-century skills, and enhance critical engagement with both content and technology. This paper details the pedagogical foundations, methodologies, and comprehensive assessment strategies employed, demonstrating how the synergistic collaboration between human cognitive abilities and AI can significantly improve educational outcomes in language acquisition.

★Sunum dili İngilizcedir

In contemporary education, the integration of technology, particularly Artificial Intelligence, presents unprecedented opportunities to revolutionize traditional teaching methodologies. This paper presents an in-depth analysis of two distinct yet interconnected classroom projects, "The Awakening of Enthusiasm" for 9th-grade students and the "Screen Trap" activity for 11th-grade students, both designed to harness the power of Hybrid Intelligence in language teaching. The core philosophy underpinning these projects is the belief that active student production, facilitated by intelligent tools and robust pedagogical frameworks, leads to deeper learning and more profound engagement. This approach moves beyond passive consumption of information, empowering students to become creators, critical thinkers, and effective communicators in a technologically advanced world. The subsequent sections will delineate the pedagogical underpinnings, elaborate on the methodologies of each case study, detail the assessment criteria, and conclude with an evaluation of the projects' success in achieving their stated aims.

Both projects are meticulously constructed upon a foundation of well-established pedagogical theories, ensuring that technological integration serves to amplify, rather than replace, sound educational practices. Key pedagogical approaches include: Collaborative Learning: This approach emphasizes students working together in groups, fostering peer interaction, shared responsibility, and collective problem-solving. It enhances communication skills, promotes diverse perspectives, and cultivates a supportive learning community.

★Sunum dili İngilizcedir

Inquiry-Based Learning: Students are presented with open-ended questions or authentic tasks that necessitate investigation, exploration, and the construction of their own understanding. This method is crucial for developing critical thinking, research acumen, and intellectual curiosity, moving students from rote memorization to meaningful discovery.

Task-Based Language Teaching (TBLT): TBLT centers learning around the completion of meaningful, real-world tasks that require students to use the target language authentically. This promotes natural language acquisition and fluency development by focusing on communication for a purpose, making language learning relevant and practical.

Multimodal Learning: Activities are designed to incorporate various modes of representation, including textual, visual, auditory, and digital media. This caters to diverse learning styles, reinforces comprehension through multiple channels, and develops students' abilities to create and interpret information across different formats, a vital skill in the digital age.

Scaffolding: Learning tasks are structured with appropriate support mechanisms that are gradually withdrawn as students develop greater autonomy and mastery. This ensures that challenges are manageable, reducing cognitive overload and fostering a sense of achievement and progression.

The overarching framework of Hybrid Intelligence serves as the conceptual glue, synergizing human cognitive abilities with the analytical and generative power of AI. This framework is increasingly recognized for its potential to transform educational practices by combining human ingenuity with artificial intelligence to achieve superior cognitive performance It posits that the most effective learning environments are those where humans and AI collaborate, each contributing their unique strengths to enhance the overall learning experience.

★Sunum dili İngilizcedir

23. YARATICI YENİLİKÇİ ÖĞRETMEN SEMİNERİ

Sevinç Bekleri

Sınıfta Enerji Var! Katılımı Güçlendiren Sınıf İçi Uygulamalar

Bu oturumda, öğrencilerin derste aktif, özgüvenli ve katılmaya hazır olmalarını destekleyen basit ama etkisi yüksek etkinlikler ele alınacaktır. Sınıf içinde sıkça kullandığım, her zaman işe yarayan uygulamalardan örnekler paylaşılacak; bu etkinliklerin farklı dil seviyelerine ve farklı branşlarda nasıl uyarlanabileceği gösterilecektir. Ayrıca, gerçek ve anlamlı katılım ile yalnızca pasif uyum arasındaki farkı nasıl ayırt edebileceğimize dair pratik ipuçları sunulacaktır. Katılımcılar, kendi sınıflarında uygulayabilecekleri somut ve kullanışlı fikirlerle oturumdan ayrılacaklardır.

Sibel Tanrıverdi Canbaz

Tebeşirden Prompt'a: İngiliz Edebiyatı Dersinde GPT Destekli Metin Çalışması

Bu sunumda, İngiliz Edebiyatı derslerinde yeni işlenen bir metnin sınıf içinde nasıl daha etkileşimli ve analitik bir şekilde çalışılabileceği, yapay zeka destekli mikro uygulamalar üzerinden ele alınacaktır. Amaç, ChatGPT ile hazırlanan GPT'nin öğrenci yerine analiz yapan bir araç olarak değil; düşünme sürecini yapılandıran bir "öğrenme ortağı" olarak konumlandırılmasıdır.

Metinde geçen söz sanatlarının (literary devices) fark edilmesi ve öğrenciler için bilinmeyen anahtar kelimelerin bağlam içinde anlamlandırılması amacıyla ChatGPT'nin nasıl yapılandırılmış bir pratik aracı olarak kullanılabileceği somut örneklerle gösterilecektir. Öğrencilerden, metindeki edebi teknikleri tespit etmeleri, seçilen bir söz sanatının metne katkısını sorgulamaları ve yeni öğrenilen anahtar kelimeleri doğru bağlamda kullanarak kısa analiz cümleleri oluşturmaları beklenmektedir. Bu süreçte yapay zekâ, hazır analiz üretmek yerine yönlendirici sorular soran, kavramları sadeleştiren ve öğrenci metinlerine geri bildirim veren bir destek aracı olarak konumlandırılmaktadır.

Bu yaklaşım, özellikle analiz yapma konusunda zorlanan öğrenciler için "başlama eşiğini" düşürmekte ve metinle daha aktif bir ilişki kurmalarını sağlamaktadır. Öğretmen rehberliğinde kullanılan yapay zekâ, hazır cevap üretmek yerine, öğrencinin düşünme sürecini görünür ve geliştirilebilir hale getirmektedir.

"Tebeşirden Prompt'a" uzanan bu geçişte temel vurgu, teknolojinin kendisinden çok, pedagojik niyet ve doğru yönlendirme üzerinedir. Sunum, edebiyat dersinde yapay zekânın kontrollü ve bilinçli kullanımına dair uygulanabilir bir sınıf modeli sunmayı amaçlamaktadır.

YARATICI YENİLİKÇİ ÖĞRETMEN SEMİNERİ

23.

Görsel Sanatlar

Hamide Elif Selçuk

“Müzedeki Hangi Eser Bize Fısıldıyor?” Görsel Sanatlar Dersinde Bütüncül ve Teknoloji Destekli Müze Eğitimi

“Müzedeki Hangi Eser Bize Fısıldıyor?” ders kurgusu, görsel sanatlar dersinin öğrenme ortamını sınıfın fiziksel sınırlarının ötesine taşıyarak müzeyi bütüncül öğrenme yaklaşımı doğrultusunda; etkili bir eğitim alanına dönüştürmeyi amaçlayan, dijital öğrenme araçları ile zenginleştirilmiş bir öğretim tasarımıdır. Bu bağlamda teknoloji, öğrenme sürecinin hazırlık, uygulama ve değerlendirme boyutlarında etkin bir araç olarak konumlandırılmış; sanal müze turları ve VR uygulamaları aracılığıyla öğrencilerin müze mekânına önceden aşinalık kazanması, öğrenme sürecine bilişsel olarak hazır gelmeleri ve müze deneyimini daha anlamlı bir bağlama yerleştirmeleri sağlanmıştır. Dijital araçların kullanımı, öğrencilerin dikkat ve motivasyon düzeylerini artırmış; öğrenme sürecine aktif katılımı destekleyerek sanat eserine yönelik merak, sorgulama ve anlamlandırma süreçlerini güçlendirmiştir. Müze ortamında gerçekleştirilen oyunlaştırılmış ve drama destekli etkinlikler, öğrencilerin iş birliği içinde çalışmasını ve sanat eserini çoklu duyusal yollarla deneyimlemesini mümkün kılmıştır; eser yorumlama sürecinin yapılandırılmış aşamalarla yürütülmesi ise öğrencilerin gözlem, çözümleme ve eleştirel düşünme becerilerinin gelişimine katkı sağlamıştır.

Süreç sonunda uygulanan dijital geri bildirim araçları, öğrencilerin öğrenme deneyimine ilişkin görüşlerinin sistematik biçimde toplanmasına olanak tanımış ve öğretim sürecinin etkililiğine ilişkin veriye dayalı değerlendirme yapılmasını mümkün kılmıştır. Bu yönüyle çalışma, müze temelli öğrenmenin teknoloji ile desteklendiğinde ilkokul düzeyinde kalıcı öğrenme, öğrenmeye yönelik olumlu tutum ve sanata karşı ilgi geliştirmede güçlü bir potansiyel sunduğunu ortaya koymaktadır.