



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

Grant Agreement n°:
2020-1-BG01-KA201-079161

HUMOUR
IN THE CLASSROOM



Mizahın Sınıfta Kullanımı Hakkında Öğretmen Eğitimi



ЕВРОПЕЙСКИ ЦЕНТЪР ЗА ИНОВАЦИИ
ОБРАЗОВАНИЕ, НАУКА И КУЛТУРА



The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



PROJE HAKKINDA

Sınıfta MİZAH Hibe Sözleşmesi n°: 2020-1-BG01-KA201-079161, aşağıdakilerden oluşan 24 aylık bir stratejik ortaklıktır:

:

- FONDATSIA EVROPEISKI CENTER ZA INOVATSII OBRAZOVANIE NAUKA I CULTURA, Bulgaristan
- SMART IDEA Igor Razbornik s.p. Slovenya
- Turk Egitim-Sen Konya 2 Nolu Şube Başkanlığı Türkiye
- JumpIN Hub - Associação para a Inovação e Empreendedorismo, Portekiz
- JU OS "Stari Ilijas", Ilijas Bosna Hersek
- Svetovanje in pomoč pri poslovnih storitvah, Klara, Ramšak s.p. Slovenya

Bu projenin temel amacı, öğretmenlerin öğrencileri motive edecek bilgi ve beceri eksikliği, ilgi çekici olmayan içerikler ve dersler nedeniyle düşük konsantrasyon, kötü motivasyon ve öğrencilerin can sıkıntısı ile tehlikeye girmesi nedeniyle sınıftaki sosyo-duygusal iklimi iyileştirmektir. eski moda öğretim yöntemleri ve yavaş eğitim reformları.

Tüm materyaller, proje web sitesi aracılığıyla ücretsiz olarak indirilebilir ve kullanılabilir.

<https://humour.erasmus-projects.eu>



YETİŞKİNLER NASIL ÖĞRENİR?

Çocukların eğitimi zorunlu, resmi ve standarttır. Yetişkin öğrenimi gönüllü ve kasıtlıdır. Yetişkin eğitiminin amacı, bağımsız, kendi kendini yöneten öğrenendir. Yetişkinler, özerk bireyler olarak benlik kavramlarıyla uyuşmayan ve onların ihtiyaç ve ilgilerine uymayan bir öğrenme sürecine direnme eğilimindedir.

Yetişkin Öğrenimi Öğrenici Merkezlidir

Çocukların okulda öğrendikleri onlar için faydalı olmalıdır “ancak daha sonraki yaşamlarında. Çocukların öğrenmesi konu merkezlidir. Yetişkin öğrenmesi öğrenci merkezlidir. Yetişkinler doğrudan uygulamaya odaklanır. İş, meslek, aile ve toplumdaki günlük yükümlülükleri göz önüne alındığında, karşılaştıkları hayatın baskıları ve sorunlarıyla başa çıkmayı öğrenirler. Sonuç olarak, yetişkin eğitimcinin ilgilendiği konu yalnızca ve hatta öncelikli olarak bir konunun mantıksal gelişimi değil, aynı zamanda öğrencilerin ihtiyaçları ve ilgileridir. “Andragoji (yetişkin eğitimi), kişi merkezli, konuyu öğretmeyen, aksine kişilerin öğrenmesine yardımcı olan program oluşturucuları ve öğretmenleri gerektirir” (Knowles). Ancak, yetişkinlerin ilgi alanları onların gerçek ihtiyaçlarıdır. Ya da öğrenenlerin çözümleridir. Yetişkin eğitimci, kaynamış su veya dengeli beslenme, temiz çevre, koruyucu sağlık uygulamaları veya küçük aileler hakkında yeni ihtiyaçları öğretirken genellikle öğrencilerle bir “ihtiyaç pazarlığı”na (Bhola) girmek zorundadır. İhtiyaç müzakeresinin diyalektik sürecinde, öğrenenler tarafından hissedilen ihtiyaçlar ve yetişkin eğitimciler tarafından görülen ihtiyaçlar, “gerçek” ihtiyaçlar üzerinde bir fikir birliğine varmak için bir araya getirilmelidir. Bu gerçek ihtiyaçlar, yetişkin öğrencilerin deneyimlerine karşılık gelmelidir. Bir yetişkin, deneyimine değer verilmediği izlenimini edinirse, bir kişi olarak reddedildiğini hisseder. Yetişkinler bunları yaşam deneyimleriyle ilişkilendirebildikçe yeni öğrendikleri anlam kazanır. Bu nedenle, deneyimli yetişkin eğitimciler, öğrenmelerinin tasarımını oluştururlar. Öğrenenlerin öğrendiklerini günlük yaşamlarında veya görevlerinde nasıl uygulayacaklarını planlayıp prova etmelerini ve eğitimi transfer ve uygulama ile birleştirmelerini sağlar. O zaman bir atölye gerçekten eğitim materyallerinin üretildiği veya değerlendirildiği bir iş yeri olabilir. Çalışmalar tasarlanmıştır.

Sosyal Öğrenmede yetişkin öğrenimi

Knox'un yeterlilik teorisine göre, bir yetişkinin öğrenme ihtiyaçları, yaşam durumlarından ve kişiler arası iletişimden kaynaklanmaktadır. Sosyal beklenti, bir yetişkini daha fazla bilgi, daha iyi yeterlilik ve daha uygun performans araması için motive eder ve güçlendirir. Yetişkin öğrenimi, deneyime, öğrenenlerin kendi deneyimlerine ve başkalarının deneyimlerine dayanır.



Yetişkinlerin öğrenme ortamları genellikle katılımcı ve işbirlikçi bir unsura sahiptir. Yetişkinler, sorunları ve endişeleri keşfetmek için küçük gruplar halinde eşit olarak bir araya gelmeyi ve ardından diyalog ve söylem yoluyla karşılıklı öğrenme sonucunda ortak eylemde bulunmayı tercih ederler. Grup, “öğrenme kooperatifi” olur. Grup, karşılıklı öğrenme için fırsat sağlar. Grup içinde öğretmen ve diğer grup üyeleri kolaylaştırıcı rolünü oynar. Tüm grup üyeleri “ortak araçlar” (Bhola) olur.) öğrenmede.

Yetişkin öğrenimi aktif öğrenmedir

Yetişkin eğitimi yaşam merkezlidir. Yapararak, uygulayarak ve deneyimleyerek ve gerekirse takip ederek ve yanılarak öğrenmektir. Yetişkinler sadece dışarıdan gelenler tarafından yaratılan bilgileri almazlar, kendi gerçekliklerini kendileri incelemeli ve bu konuda iddialarda bulunmalıdırlar. Yeni fikirlerin, becerilerin ve bilgilerin keşfi, öğrenenlerin deneyimi bağlamında gerçekleşir. Becerilerin öğrenildiği ortamlarda, öğrenenler becerilerle tanışır, bunları gerçek yaşam ortamlarında uygular, bu becerileri yeniden tanımlar, bu beceriler bağlama göre değişebilir, bunları başka ortamlarda yeniden uygular vb. Yetişkinler fikirleri, becerileri ve bilgileri kendi yaşam deneyimleri aracılığıyla yorumlar ve bunları gerçek yaşam ortamlarında test eder.

Yetişkin öğrenimi, bilgi ve yetkinlik kazanmak anlamına gelir

Öğrenme süreci, öğrenmenin başarısına büyük ölçüde katkıda bulunur. Ancak öğrenme, öğrenme sürecinden daha fazlasıdır. Öğrenenlerin bilgi ve yetkinlik kazanmalarına yardımcı olamayan katılımcı bir öğrenme süreci başarısızlıktır. Katılımcı bir öğrenme süreci daha fazla zaman alabilir çünkü herkesin aktif katılımı anlamına gelir, tüm artıları ve eksileri tartışır, yine de bağlılığı yetkinlikle birleştiren somut sonuçlara yol açmalıdır.

ÇOCUKLAR NASIL ÖĞRENİR? GELECEK JENERASYONUN ÖĞRENİCİLERİ.

Yeni yüzyıl, didaktikte ve öğretim yöntemlerinde önemli değişiklikler getirdi. Yirminci yüzyılın pedagojisi, yirmi birinci yüzyılın pedagojisinden farklıdır. Yirmi birinci yüzyılın başından itibaren ulusal ve dünya eğitimin gelişiminde birçok değişiklik olmuştur. En gözlemlenebilir olgu, artık toplumun internetleşmesi ve dijital teknolojilerin öğrenmeye girmesidir.

Yeni öğretim metodolojileri, dünyadaki eğitim ortamlarını değiştiriyor ve öğrenciler arasında daha iyi akademik performans sağlıyor. Herhangi bir öğretmen için en büyük zorluk, her



öğrencinin dikkatini çekmek ve fikirleri kalıcı bir izlenim yaratacak kadar etkili bir şekilde iletmektir. Bir öğretmen olarak, bu zorluğun üstesinden etkili bir şekilde gelmek için, sınıf deneyimini öğrencileriniz için çok daha sevimli hale getiren yenilikçi fikirleri uygulamalısınız.

Dijital jenerasyon

Modern okulda bilişim ve multimedyanın eğitim ortamına girmesiyle ilgili ciddi değişimler gözlemliyoruz. Modern bilim adamları -öğretmenler, sosyologlar, fütüristler de düşünüyorlar-yeni nesil öğrencilerden, yani yirmi birinci yüzyılın okul çocuklarından bahsediyorlar. Bu nesil “Sonraki”, Z nesli (Neil Hove ve William Strauss tarafından geliştirilen nesiller teorisi), dijital nesil, sosyal-dijital nesildir.

Öğretmen, çocuk gelişiminin kolaylaştırıcısı olur.

Ders sırasında öğretmen ve öğrenci arasında dinamik bir bilgi, bilgi ve enerji alışverişi vardır.

Çalışma ve meslekte olumlu tutumlar, öğretmen tarafından üretilen olumlu enerji, özel bir olumlu manevi atmosfer oluşturur. Modern didaktikte, gelişim için olumlu bir gelişim ortamı yaratacak daha geliştirici, olumlu motive edici eğitim yöntem ve teknolojilerini kullanmak daha iyidir.

Pedagojide sosyal çevre ve bireyin sosyalleşmesi ile bağlantılı bu bilimsel yön, yeni bir disiplin bilimi olan sosyal pedagoji ile sonuçlanmıştır. Diğer sosyalleşme mekanizmalarıyla ilgilenir - damgalama, taklit, özdeşleşme. Psikolojinin gelişimi sayesinde, yetiştirme teorisi, başa çıkma stratejileri, başa çıkma davranışı ve bir yaşam tarzı kavramı geliştirir.

Eğitimdeki bu değişime bağlı olarak bir takım farklı öğretim teknikleri ortaya çıkmıştır. Bu öğretim tekniklerinin çoğu aslında yeni değil! Sınıfta teknolojinin kullanımı, eğitime yeni bir yaşam alanı kazandırdı ve eski fikirlere yeni yollarla yaklaşmamızı sağladı.

Scientists D. Tapscott, D. Oblinger, B. Brdička note serious changes in perception and learning process.

Generation development

Yirminci yüzyıl Jenerasyonu

- Kitaplar → okuma
- Varolan adım, gelişen hareket
- Tekli ödevlendirme

Yeni Jenerasyon

- Gösterge—görsel algı
- Doğrusal olmama
- Çoklu görev



Yirminci yüzyıl Jenerasyonu

- Doğrusal Yaklaşım
- Okuma yoluyla algılamak
- Bağımsızlık
- Belirsizlik
- Pasif okul, gereksinim olarak
- Tartışma
- Gerçeklik
- Harici teknoloji
- Gerçek farkındalığı

Yeni Jenerasyon

- Hiper medya
- İkonik Algılama
- Bağlantı
- İşbirliği
- Oyun olarak okul
- Uyarı
- Fanteziler
- Dahili teknoloji
- Önemli olan birşeyi bulmayı bilmek

Okuldaki modern öğretim uygulaması ile yeni “sosyal-dijital nesil” arasındaki farklar”

Sosyo-dijital katılım

- Dijital Medyanın örnek kullanımı
- Çoklu görev
- Akıllı BT araçları
- Internet searches
- Sosyo-dijital ağ2010 yılında UNESCO, yirmi birinci yüzyıl için aşağıdaki öğretim stratejilerini tavsiye etti: deneyimsel öğrenme, hikaye anlatımı, değerler eğitimi, sorgulayıcı öğrenme, uygun değerlendirme, gelecekteki problem çözme, sınıf dışında öğrenme ve topluluk problem çözme
- Yenilikçi öğretim yöntemlerinin öğretmenler tarafından aktif olarak kullanılması günümüzde bir zorunluluktur. Öğretmenin sahip olduğu öğretim stratejileri ve yöntemleri ne kadar büyükse, o kadar ilginç, çeşitli sınıflar yürütür, öğrencinin bilişsel aktivitesini daha iyi motive eder, standart olmayan problemleri çözme deneyimini şekillendirir, derinlemesine eğitimi ve pratik aktivite teknolojisinin istikrarlı bir şekilde özümlemesini teşvik eder. .

İyi bir öğretmen, didaktik becerilerini sürekli olarak geliştirir, yeni öğretim yöntemlerini ve teknolojilerini seçer ve geliştirir.

Okul örnekleri

- Geleneksel medya, e-posta
- Doğrusallık ve sıra
- Saf zihinsel performans
- Sınırlı ders kitabı içeriği
- Çevrimdışı çalışma, F2F
- Kağıt ve kalem
- Kişisel performans
- Kapalı sınıf topluluğu
- Bilgi edinme

- Ekranda çalışma
- Gruplarda yapma ve paylaşma
- Genişletilmiş ağlar
- Bigi yaratma



Öğretmenlerin değişikliklere nasıl cevap verileceği konusunda taban tabana zıt görüşler var: muhafazakardan (her şeyi olduğu gibi bırakmak, okul çocuklarına geçen yüzyılda olduğu gibi öğretilmesi gerekiyor) eğitim sisteminin tamamen yeniden yapılandırılması ihtiyacına kadar. Konumuz, kararsızlık ilkesine, “gelenek → yenilik”in sürekliliğine, elektronik ve görsel kültür olgusunun aktif araştırılmasına ve görsel kültürün bir okul çocuğunun kişiliği üzerindeki etkisinin araştırılmasına dayanmaktadır. Dijital teknolojiler yaşam biçimimizi, iletişim biçimlerimizi, düşünme biçimimizi, duygularımızı, diğer insanlar üzerindeki etki kanallarını, sosyal becerileri ve sosyal davranışı değiştiriyor.

SINIFTA SIKILMANIN SEBEPLERİ VE SONUÇLARI

Can sıkıntısı, başarılı öğrenmenin en büyük düşmanlarından biridir.

Aşırı başarılı olanlar için, öğretme hızı olabilir. Bu öğrenciler materyali zaten biliyorlar ve ilerlemek için sabırsızlanıyorlar. Onların meydan okunma ihtiyaçları basitçe karşılanmıyor.

Diğerleri için, konuya ilgi eksikliği olabilir, ancak büyük olasılıkla konuyu anlama eksikliği olabilir. Bir projeye veya ödev yazmaya nereden başlayacaklarını bilemeyerek kendilerini kolayca kaybolmuş veya çaresiz hissedebilirler. Bu öğrenciler için çözümler, konu hakkında merak yaratmaktan derse ek zaman ayırmaya, başarıyı doğuracak anlayış düzeyini oluşturmaya kadar değişebilir.

Öğretmenlerin sıkılmaya sebep olan davranışları

Uzun süre oturmak - Öğrencilerinizin hem derslere dikkat etmeleri hem de bağımsız çalışma sırasında odaklanmaları için dayanıklılıklarını artırmak önemli olsa da, çok uzun süre oturmaları durumunda sorun yaşıyorsunuz demektir. İyi öğretmenler gözlemcidir ve bu nedenle vitesi ne zaman değiştireceklerini ve öğrencilerini ne zaman harekete geçireceklerini tam olarak bilmeyi öğrenirler.

Çok fazla konuşmak - Öğrencilerin nefes almak için alana ihtiyacı vardır, yoksa konuşulmayan bir isyan çıkararak sınıfınızı alt üst ederler. Çok konuşmak özellikle boğucudur. Onlara güvenmediğinizi bildirir, sizi dinlememeyi öğretir ve gözlerinin parlamasına neden olur. Sözlerinizle ne kadar ekonomik ve özlü olursanız, öğrencileriniz de o kadar dikkatli olacaktır.

Basit olanı karmaşıkleştirmek - Birçok öğretmen, daha fazla titizlik için sıkça duyulan talimatı yanlış anlıyor. Bunu, öğretimlerini daha karmaşık, daha kapsamlı, daha ayrıntılı hale getirmeleri gerektiği anlamına geliyor - bu da öğrencilerin ilerlememesinin ana nedenidir. Bizim işimiz, eğer



iyi yapacak, tam tersini yapmaktır. En etkili öğretmenler, içeriği basitleştirir, parçalara ayırır ve gerekli olmayanları keser; bu da içeriği öğrencilerin kavramasını kolaylaştırır.

İlginç olanı, ilginç olmayı yapmak

- Çoğu standart sınıf düzeyindeki konu ilginçtir, ancak öğrencileriniz bunu bilmiyor. Aslında birçoğu, geçmişteki öğrenme deneyimlerine dayanarak bunun sıkıcı olduğunu varsayıyor. Onlara aksini göstermek sizin işin. Onlara öğrettiklerinizi önemsemeleri için bir sebep vermek sizin işiniz. Pek çok öğretmen, en kritik unsuru unutarak öğrencileriyle konuşuyor: satmak.

Bu konuda bir şeyler yapmak yerine davranış hakkında konuşmak - Sınıf yönetimi ile mücadele eden öğretmenler, davranış hakkında durmadan konuşma eğilimindedir. Sınıf toplantıları yapıyorlar. Şeyleri çözerler. Aynı yorgun konuyu tekrar tekrar ele alıyorlar, öğrencilerinin gözleri kamaştırıyor. Etkili sınıf yönetimi eylemle ilgilidir. Bu, yapmak ve takip etmek ve öğrencileri sorumlu tutmakla ilgilidir. Bu konuşmakla ilgili değil.

Çok fazla yönlendirmek, çok az gözlemlemek - Çoğu öğretmen sürekli hareket halindedir - öğrencileri bir andan diğerine yönlendirir, yönlendirir, tutar ve mikro yönetir. Bu sadece dikkate değer ölçüde verimsiz olmakla kalmaz, aynı zamanda okul hevesini de azaltır. Bunun yerine, öğrencilerinizin uyanık, canlı ve günün her geçişinde ve tekrarlanabilir anında sorumlu olmasını sağlamak için keskin, iyi öğretilmiş rutinelere güvenin - siz uzaktan sakin bir şekilde gözlemlerken.

Yavaş, özensiz, kaygan bir tempoya öncülük etmek - İyi yönlendirme, hareket ve enerjinin gösterimi zaman ve izleme için çaba gösterir. Gün, bir dersten veya aktiviteden sağlıklı bir şekilde süzülür ve kayar. Bir kişi hedeflenirleşir, gecikmeden geçilir. Keskin ve amaçlı bir şekilde hareket etmek, belirsizliği, zihinleri etkilemek zorlar. Sıkıntı asla resme girmez.

Ayarlanamıyor- Günün sonunda neyi sıkıştırmaya çalışıyor olursanız olun veya bunun ne kadar önemli görüldüğünden bağımsız olarak, kafaların solduğunu fark ettiğiniz anda bir ayar yapmanız gerekir. Peşinden koşmaya asla değmez. Bazen öğrencilerinizin ihtiyacı olan tek şey bacaklarını uzatmak veya bir arkadaşına merhaba demek. Diğer zamanlarda, basitçe başka bir şeye geçersiniz.

FARKLI KONULARDA ÖĞRENCİLERDE MOTİVASYONU ARTTIRIN

Dünyanın en iyi dersleri, kitapları ve materyalleri, motive olmazlarsa öğrencileri öğrenme konusunda heyecanlandırmaz ve çok çalışmaya istekli olmaz.



Hem içsel hem de dışsal motivasyon, öğrencilerin eğitimlerinin her aşamasında başarısında kilit bir faktördür ve öğretmenler, öğrencilerinde bu motivasyonu sağlamada ve teşvik etmede çok önemli bir rol oynayabilir.

Öğrencileri motive etmek zor bir görev olsa da, ödüller buna değdiğinden daha fazladır. Motive olmuş öğrenciler öğrenmek ve katılmak için daha heyecanlıdır. Basitçe söylemek gerekirse: Motive olmuş öğrencilerle dolu bir sınıfa ders vermek hem öğretmenler hem de öğrenciler için eğlencelidir. Bazı öğrenciler doğal bir öğrenme sevgisiyle kendi kendilerini motive ederler. Ancak bu doğal dürtüye sahip olmayan öğrencilerle bile, harika bir öğretmen öğrenmeyi eğlenceli hale getirebilir ve tam potansiyellerine ulaşmaları için onlara ilham verebilir.

Öğrenciler nasıl motive edilir?

Öğrencileri Teşvik Edin

Öğrenciler onay ve olumlu pekiştirme için öğretmenlerine bakarlar ve çalışmalarının tanındığını ve değer verildiğini hissederseniz öğrenmeye daha hevesli olma olasılıkları daha yüksektir. Öğrencilerinize kendilerini önemli hissettirmek için açık iletişimi ve özgür düşünmeyi teşvik etmelisiniz. Hevesli ol. Öğrencilerinizi sık sık övün. Katkılarından dolayı onları tanıyın. Sınıfınız, öğrencilerin dinlendiğini ve saygı duyulduğunu hissettikleri samimi bir yere, öğrenmeye daha istekli olacaklardır. "İyi bir iş" veya "iyi bir iş" uzun bir yol kat edebilir.

Onları Dahil Edin

Öğrencileri cesaretlendirmenin ve onlara sorumluluk öğretmenin bir yolu onları sınıfa dahil etmektir. Her öğrenciye yapacak bir iş vererek katılımı eğlenceli hale getirin. Öğrencilere sınıfta toplama veya dekore etme sorumluluğunu verin. Tahtayı silmek veya materyalleri dağıtmak için bir öğrenci atayın. Sınıfta bir okumanın üzerinden geçiyorsanız, öğrencilerden bölümleri sırayla yüksek sesle okumalarını isteyin. Öğrencilerin gruplar halinde çalışmasını sağlayın ve her birine bir görev veya rol atayın. Öğrencilere sahiplenme duygusu vermek, kendilerini başarılı hissetmelerini sağlar ve sınıfa aktif katılımı teşvik eder.

Teklif Teşvikleri

Beklentileri belirlemek ve makul taleplerde bulunmak öğrencileri katılmaya teşvik eder, ancak bazen öğrencilerin doğru yönde fazladan bir itmeye ihtiyacı vardır. Öğrencilere küçük teşvikler



sunmak, öğrenmeyi eğlenceli hale getirir ve öğrencileri kendilerini zorlamaya motive eder. Teşvikler, örnek bir öğrenciye özel bir ayrıcalık sağlayan küçükten büyüğe, ortalama test puanı yükselirse bir sınıf pizza partisine kadar değişebilir. Ödüller, öğrencilere bir başarı duygusu verir ve onları bir amaç doğrultusunda çalışmaya teşvik eder.

Yaratıcı ol

Sınıfınızın yapısını değiştirerek monotonluktan kaçının. Ders vermek yerine oyunlar ve tartışmalar yoluyla öğretin, öğrencileri tartışmaya teşvik edin ve renkli çizelgeler, diyagramlar ve videolar gibi görsel araçlarla konuyu zenginleştirin. Bir konuyu veya temayı etkili bir şekilde gösteren bir film bile gösterebilirsiniz. Fiziksel sınıfınız asla sıkıcı olmamalıdır: sınıfınızı dekore etmek için posterler, modeller, öğrenci projeleri ve mevsimlik temalar kullanın ve sıcak, teşvik edici bir ortam yaratın.

Gerçek Hayatla Bağlantılar Kur

“Buna ne zaman ihtiyacım olacak?” Sınıfta çok sık duyulan bu soru, öğrencinin meşgul olmadığını gösterir. Bir öğrenci öğrendiklerinin önemli olduğuna inanmıyorsa, öğrenmek istemeyecektir, bu nedenle konunun kendileriyle nasıl ilişkili olduğunu göstermek önemlidir. Cebir öğretiyorsanız, örneğin mühendislikte pratikte nasıl kullanıldığını araştırmak için biraz zaman ayırın ve bulgularınızı öğrencilerinizle paylaşın. Bunu kariyerlerinde kullanabileceklerini söyleyerek onları gerçekten şaşırtın. Onlara bir konunun “gerçek” insanlar tarafından her gün kullanıldığını göstermek, ona yeni bir önem kazandırıyor. Cebir konusunda asla heyecan duymayabilirler, ancak bunun kendileri için nasıl geçerli olduğunu görürlerse, dikkatle öğrenmeye motive olabilirler.

İşlere hoşça vakit geçirmek

Tüm sınıf bir proje veya iyi bir zaman olması gerekiyor, ancak okulu eğlenebilecekleri bir yer olarak görmekte, onu bir angarya olarak gören daha fazla dikkat amaçlı ve kendilerinden iş yapacak daha fazla motif olacaktır. Okul Zehirlenmek için tasarlanır.



MİZAH METODOLOJİSİ VE GÜNLÜK DERSLERDEKİ UYGULAMALARI

Eğitim programının temel amacı, sınıfta mizah kullanımına yönelik bilgi ve becerilerin etkin bir şekilde edinilmesini gerçekleştirmek için öğretim yöntemleri aracılığıyla öğrenme sürecini kolaylaştırmaktır. Öğrenme aktif ve sürekli bir süreçtir. Eğitimi destekleme koşulları, aşağıdakileri sağlayan bir atmosferin yaratılmasındadır:

- katılımcıları aktif olmaya teşvik eder;
- insanların hata yapma hakkını tanır;
- kusurları tolere eder;
- açıklığı ve kendine güveni teşvik eder;
- insanlara saygı duyulduğunu ve kabul edildiğini hissettirir;
- işbirliği içinde öz değerlendirmeyi vurgular.

İçeriğin yapısı ve öğrenme stratejisi tamamen öğrenmenin ihtiyaçlarına göre tasarlandığından, öğrenme süreci öğrencilerin ihtiyaçlarına dayanmaktadır. Öğrenmeye yönelik paylaşılan yaklaşımın seçilen konseptinde, öğrenenler öğrenme sürecine aktif olarak katılırlar.

Katılımcılar aktif bir konumdadır. Bu düşünmeyi geliştirir; öğrenme stratejilerinin kullanımını teşvik eder; farklı kaynaklarla başa çıkma becerilerini geliştirir; kişinin kendi öğrenme stiline farkına varmasını sağlar; eğitimin kişiselleştirilmesi için uygundur.

Ortak öğrenme ve işbirliği stratejisi - sosyal becerileri geliştirmeyi amaçlayan küçük gruplar halinde çalışmaya dayalı eğitimle ilgilidir. Herhangi bir ortak öğrenme işbirliği yoluyla olur. Sadece faktörler mevcut olduğunda söz edilebilir: grup üyeleri arasındaki karşılıklı bağımlılık; yüzyüze iletişim; ortak amaç için bireysel sorumluluk; küçük bir grupta çalışma becerilerinin geliştirilmesi; yapılanların yansıtıcı tartışması.

Buradaki eğitim prosedürü aşağıdaki aşamaları içerir:

Öğrenme ortamının hazırlanması, çözülmesi gereken problemlerin ve araştırma nesnelere sunumu, görevlerin dağılımı, kursiyerlerin çalışmalarını yönlendirmek, sonuçlar ve özetler.

Eğitim Konsepti

Bu eğitim programı ve dersler, kullanıcıların kendi beceri ve yeteneklerini geliştirmelerine mutlaka izin vermeyen manuel ve sınırlı fikirler sağlayan pedagojik materyallerden uzaklaşır. Bu nedenle program, öğrencinin kendi özel bağlamlarına, kapasitelerine ve hedeflerine yanıt verecek şekilde kullanabilmesi için esnek bir şekilde tasarlanmış pedagojik bir materyaldir. Bu programda yer alan önerilerin, tercihen sınıfta can sıkıntısı ve düşük motivasyon sorununu vurgulayan strateji oluşturma süreçleriyle ilgili olduğu belirtilmelidir.



Araçların kullanımına ilişkin temel özellikler ve taahhütler "4Rs Framework1"de belirtilmiştir:

1. Yeniden Kullanım – içeriği değiştirilmemiş haliyle yeniden kullanın
2. Gözden geçirin – içeriğin kendisini uyarlayın, ayarlayın, değiştirin veya değiştirin (örneğin, içeriği başka bir dile çevirin)
3. Remix - yeni bir şey oluşturmak için orijinal veya gözden geçirilmiş içeriği diğer içerikle birleştirin (ör. içeriği bir karmaya dahil edin)
4. Yeniden Dağıt - revizyonlarınızı veya remixlerinizi başkalarıyla paylaşın.

Eğitim programının amaçları:

Farklı konularda öğrencilerin motivasyonunu artırmak için;
MİZAH metodolojisinin kullanımı ve günlük derslerde uygulamaları.
Yenilikçi dijital ve dijital olmayan araçların kullanımı.

Eğitim programı, IO1 araştırmasına ve iyi uygulamalara dayalı 5 modül içerir:

Modül 1. Sınıf Aktivitelerinde Mizah Kullanmak

Modülün sonunda katılımcı şunları yapabilir:
Sınıf etkinliklerinde Mizah kullanın
Farklı durumları analiz eder ve uygun bir aktivite seçer
Günlük derslerde eylem mizah etkinliklerini uygular.

Modül 2. Öğrencilerin iyileştirilmesi Sınıfta Motivasyon / katılım

Modülün sonunda katılımcı şunları yapabilir:
Öğrencileri nasıl motive edeceğinizi/ilgilendireceğinizi bilin
Farklı durumları analiz eder ve uygun bir aktivite seçer
Günlük sınıflarda eylemleri uygular.

Modül 3. Kitaplar ve Eğitim Materyalleri

Modülün sonunda katılımcı şunları yapabilir:
Farklı durumları analiz eder ve uygun materyalleri seçer
Günlük sınıflarda eylemleri uygular.

Modül 4. Yaratıcı öğrenmeyi desteklemek

At the end of the module the participant is able to:
Know how to boost creative learning
Analyzes the different cases and choose an appropriate activities
Implements actions in everyday classes.

Modül 5. Öğretmen - öğrenci ilişkisinin iyileştirilmesi



Modülün sonunda katılımcı şunları yapabilir:

Öğretmen-öğrenci ilişkisini nasıl geliştireceğinizi bilin

Farklı durumları analiz eder ve uygun bir aktivite seçer

Günlük sınıflarda eylemleri uygular.

YENİLİKÇİ DİJİTAL VE DİJİTAL OLMAYAN ARAÇLARIN KULLANIMI

Müfredatınıza teknolojiyi dahil etmek için ipuçları:

BYOD

Kendi cihazlarınızı getirin anlamına gelir. Günümüzde çoğu insan, öğrenme etkinlikleri için kullanabileceğiniz bir Akıllı Telefona veya dizüstü bilgisayara sahiptir. Aşağıda, öğrenme açısından yenilikçi bazı öneriler bulacaksınız. Bunları iş yerinde veya oturumlarda/modüllerde kullanabilirsiniz.

Kahoot

öğrenmeyi harika yapan oyun tabanlı bir platformdur. Mevcut bir quizi dilediğiniz kadar üye ile kolayca oynayabilir, hatta bu oyunu sanal olarak oynayabilirsiniz. Ne tür bir konunun önemli olduğunu düşündüğünüze göre kendi testinizi kolayca oluşturmanız ve kendi sorularınızı oluşturmanız da mümkündür. Bu, örneğin, 'Bunun için halka açık bir fiyat kazanan çok iyi bir aşçı kimdir?' gibi sorular sorduğunuz bir sınav olabilir. Kim 5 dili akıcı bir şekilde konuşabilir? Kim çok gururlu bir büyük büyükbabadır?' Ardından ekip üyelerinizden seçim yapabileceğiniz birkaç isim listeleyin (çoktan seçmeli). Tek ihtiyacınız olan bir Akıllı Telefon (her grup veya birey) ve sınavı yansıtmak için bir projeksiyon ekranı.

Goodreads

Sizi bir konuda ihtiyacınız olan en iyi kitaba yönlendirir, çünkü çok fazla sayıda kitap arasında kaybolabileceğiniz liderlik konularında pek çok konu vardır.

YouTube

size farklı dillerde çok farklı türde videolar sunar, bu da bir şeyi çok net hale getirmek için çok iyi olabilir.

Ted talks



aklınıza gelebilecek her türlü konuda kısa YouTube videoları. (örneğin birçok sitede Danimarka hakkında 'Tüm paylaştığımız' veya 'Birbirimizi kutudan çıkardığımızda ne olur kalp ısınıyor' ile ilgili İngilizce videoyu bulabilirsiniz).

Udemy/ Kham academy/ Lynda/ Coursera

pek çok konuda çevrimiçi kurslardır, bazıları ücretsiz, bazıları ise düşük maliyetlidir. Çoğu zaman çok esnek bir öğrenmedir ve bunun için Akıllı Telefonunuzu kullanabilirsiniz.

Lumosity

Bu beyin egzersizleri için bir uygulamadır ve pilinizi şarj edebilmek için küçük bir mola vermek için kullanılabilir.

Duolingo

yabancı dil öğrenmek için bir dil uygulamasıdır. İş yerinde meslektaşınız için öğrenmeniz veya yurtdışındaki meslektaşınızla sanal olarak birlikte çalışmanız iyi olabilir.

DİJİTAL OLMAYAN ARAÇLAR

Ters yüz edilmiş sınıf

Son yıllarda popülerlik kazanan modern metodolojilerden biri olan Flipped Classroom, öğretmenin öğrettiği dersin geleneksel unsurlarının tersine çevrildiği – temel eğitim materyallerinin öğrenciler tarafından evde öğrenildiği ve ardından, sınıfta çalıştı.

Bu metodolojinin temel amacı, örneğin her bir öğrencinin özel ihtiyaçlarını karşılamak, işbirlikçi projeler geliştirmek veya belirli görevler üzerinde çalışmak gibi, sınıftaki zamanı ayırarak optimize etmektir.

Proje- Tabanlı Öğrenme

Yeni bilgi ve iletişim teknolojilerinin okullara gelmesiyle hem yeni öğretim metodolojileri hem de mevcut metodolojilerin dijital nesil için revize edilip güncellenen yeni versiyonları ortaya çıkmıştır. Şu anda sınıfta en çok kullanılanlardan biri Proje Tabanlı Öğrenmedir (PBL).

Özünde PDÖ, öğrencilerin gerçek yaşam problemlerine yanıt veren projeler geliştirerek temel bilgi ve becerileri edinmelerini sağlar. Geleneksel teorik ve soyut model yerine somut bir problemden yola çıkarak, öğrencilerin bilgiyi akılda tutma becerilerinde ve eleştirel düşünme,



iletiřim, iřbirlięi veya problem çözüme gibi karmařık yetkinlikleri geliřtirme fırsatında dikkate deęer geliřmeler görür.

İřbirlikli Öęrenme

"Birlikte daha güçlü". Bu kavram, basit bir řekilde iřbirlikli öęrenme, öęretmenlerin öęrencileri bir arada gruplandırmak için kullandıkları ve dolayısıyla öęrenmeyi olumlu yönde etkileyen bir metodolojidir.

Bu modelin savunucuları, bir grup içinde çalıřmanın öęrencilerin dikkatini, katılımını ve bilgi edinimini geliřtirdięini teorize eder. Temel özellięi, her üyenin belirli bir role sahip olduęu ve hedeflere ulařmak için etkileřim ve koordineli bir řekilde çalıřmanın gerekli olduęu 3-6 kiřilik grupların oluřturulmasına dayalı olarak yapılandırılmasıdır.

İřbirlikli öęrenme baęlamında, nihai hedef her zaman ortaktır ve üyelerin her biri görevlerini başarıyla yerine getirirse ulařılacaktır. Öte yandan, bireysel öęrenme, öęrencilerin dięer sınıf arkadaşlarına baęımlı olmadan hedeflerine ulařmaya odaklanmasını saęlar.

Oyun oynamak

Oyun mekaniklerinin ve dinamiklerinin ludic olmayan ortamlarda entegrasyonu veya oyunlařtırma uzun süredir uygulanmaktadır. Bununla birlikte, son birkaç yılda ve özellikle video oyunlarının evrimi nedeniyle, fenomen benzeri görülmemiř bir boyut kazandı ve EdTech endüstrisinin mevcut ve gelecekteki trendi olarak en çok konuřulanlardan biri.

80'lerde, "Carmen Sandiego" serisi veya "Reader Rabbit" (ařaęıdaki bilgi grafięine bakın) gibi uluslararası bir mesleęe sahip oyunlar dünya çapında popülerlik kazandıęından, eğitim bařlıklarının geliřimi sürekli olarak arttı. Yalnızca genel halka yönelik olanlar deęil, daha sık olarak öęrenciler ve belirli kurslar için özel olarak tasarlanmıř olanlar.

Problem-Tabanlı Öęrenme

Probleme Dayalı Öęrenme (PDÖ), soru sorma ve bilgi edinme ile bařlayan ve giderek artan karmařıklık döngüsünde daha fazla soruya yol açan birçok farklı ařamadan oluřan döngüsel bir öęrenme sürecidir.

Bu metodolojiyi uygulamaya koymak, sadece öęrenciler tarafından sorgulama alıřtırması yapmak anlamına gelmez, aynı zamanda onu faydalı veri ve bilgilere dönüřtürmek anlamına gelir. Birkaç eğitimciye göre, bu metodolojinin kullanımıyla gözlemlenen dört büyük avantaj řunlardır:

Eleřtirel düşünme ve yaratıcı becerilerin geliřimi
Problem çözüme yeteneklerinin geliřtirilmesi



Artan öğrenci motivasyonu
Zorlu durumlarda daha iyi bilgi paylaşımı

Tasarım Düşünme

Eğitim her zaman yenilik için üretken bir alan olmuştur. Dünyanın her yerindeki öğretmenler, ellerindeki araçlardan en iyi şekilde yararlanarak sınıfta tanıtmak için sürekli olarak yeni fikirler ve metodolojiler geliştiriyorlar.

Uygulanan Design Thinking (DT), endüstriyel tasarımcılardan ve onların sorunları çözmek ve müşterilerinin ihtiyaçlarını karşılamak için benzersiz yöntemlerinden kaynaklanmaktadır. Eğitime uygulanan bu model, her öğrencinin bireysel problemlerini daha doğru bir şekilde tanımlamayı ve eğitim deneyimlerinde, daha sonra simbiyotik hale gelen, başkalarının memnuniyetine yönelik yaratma ve yenilik yaratmayı mümkün kılar.

Düşünme- Tabanlı Öğrenme

Eğitim tartışılırken gerçekleri ve verileri ezberleyerek öğrenmenin etkililiği konusundaki tartışmanın ötesinde, en çok konuşulan yönlerden biri, öğrencilere okulda aldıkları bilgilerle nasıl çalışacaklarını gösterme ihtiyacıdır. Onlara bağlamsallaştırmayı, analiz etmeyi, ilişki kurmayı, tartışmayı öğretin... Kısacası, bilgiyi bilgiye dönüştürün.

Bu, Düşünmeye Dayalı Öğrenmenin (TBL) amacı, ezberlemenin ötesinde düşünme becerilerini geliştirmek ve bunu yaparken öğrencilerin bir kısmında etkili düşünmeyi geliştirmektir.

Yetkinlik- Bazlı Öğrenme

Tanım olarak, tüm öğrenme metodolojilerinin temel hedefleri bilgi edinme, becerilerin geliştirilmesi ve çalışma alışkanlıklarının oluşturulmasıdır. Yetkinlik Bazlı Öğrenme (CBL), bunu başarmak için bir dizi stratejiyi temsil eder.

Öğretmenler, rubrikler gibi değerlendirme araçları aracılığıyla, akademik müfredatı önemli sapmalar olmadan ancak farklı bir şekilde odaklayarak, gerçek örnekleri uygulamaya koyarak ve böylece öğrencilerine derslerin daha somut bir boyutunu aktarabilirler.

Kaynaklar:

<https://www.intechopen.com/chapters/58060>
<https://www.edsys.in/16-innovative-ideas-make-teaching-methods-effective/>
<https://www.learningliftoff.com/causes-and-cures-for-classroom-boredom/>
<https://www.myenglishpages.com/blog/boredom-enemy-of-successful-learning/>



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

Grant Agreement n°:
2020-1-BG01-KA201-079161



<https://smartclassroommanagement.com/2012/01/28/8-things-teachers-do-to-cause-boredom/>
<https://www.teachthought.com/pedagogy/improve-student-motivation-ideas/>
<https://teach.com/what/teachers-change-lives/motivating-students/>
<https://www.realinfluencers.es/en/2019/05/09/8-21st-century-methodologies/>
<https://cyc-net.org/cyc-online/cyc01-0104-muller.html>

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



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

Grant Agreement n°:
2020-1-BG01-KA201-079161



Ders materyali MİZAH eğitimde nasıl kullanılır?



ЕВРОПЕЙСКИ ЦЕНТЪР ЗА ИНОВАЦИИ
ОБРАЗОВАНИЕ, НАУКА И КУЛТУРА



KLARA S.P.
LEARN TEACH MOTIVATE

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Eđitim programının temel amacı, sınıfta mizah kullanımına yönelik bilgi ve becerilerin etkin bir şekilde edinilmesini gerçekleřtirmek için öđretim yöntemleri aracılıđıyla öđrenme sürecini kolaylařtırmaktır. Öđrenme aktif ve sürekli bir süreçtir. Eđitimi destekleme kořulları, ařađıdakileri sađlayan bir atmosferin yaratılmasındadır:

- katılımcıları aktif olmaya teřvik eder;
- insanların hata yapma hakkını tanır;
- kusurları tolere eder;
- ađıklıđı ve kendine güveni teřvik eder;
- insanlara saygı duyulduđunu ve kabul edildiđini hissettirir;
- iřbirliđi içinde öz deđerlendirmeyi vurgular.

İçeriđin yapısı ve öđrenme stratejisi tamamen öđrenmenin ihtiyaçlarına göre tasarlandıđından, öđrenme süreci öđrencilerin ihtiyaçlarına dayanmaktadır. Öđrenmeye yönelik paylařılan yaklařımın seçilen konseptinde, öđrenenler öđrenme sürecine aktif olarak katılırlar.

Katılımcılar aktif bir konumdadır. Bu düşünmeyi geliştirir; öđrenme stratejilerinin kullanımını teřvik eder; farklı kaynaklarla bařa çıkma becerilerini geliştirir; kiřinin kendi öđrenme stilinin farkına varmasını sađlar; eđitimin kiřiselleřtirilmesi için uygundur.

Ortak öđrenme ve iřbirliđi stratejisi - sosyal becerileri geliřtirmeyi amaçlayan küçük gruplar halinde çalıřmaya dayalı eđitimle ilgilidir. Herhangi bir ortak öđrenme iřbirliđi yoluyla olur. Sadece faktörler mevcut olduđunda söz edilebilir: grup üyeleri arasındaki karřılıklı bađımlılık; yüzyüze iletiřim; ortak amaç için bireysel sorumluluk; küçük bir grupta çalıřma becerilerinin geliřtirilmesi; yapılanların yansıtıcı tartıřması.

Buradaki eđitim prosedürü ařađıdaki ařamaları içerir: öđrenme ortamının hazırlanması, çözümleri gereken problemlerin ve arařtırma nesnelerinin sunumu, görevlerin dađılımı, kursiyerlerin çalıřmalarını yönlendirmek, sonuçlar ve özetler.



Eğitim Kavramı

Bu eğitim programı ve dersler, kullanıcıların kendi beceri ve yeteneklerini geliştirmelerine izin vermeyen manuel ve sınırlı fikirler sağlayan pedagojik materyallerden uzaklaşır. Bu nedenle program, öğrencinin kendi özel bağlamlarına, kapasitelerine ve hedeflerine yanıt verecek şekilde kullanabilmesi için esnek bir şekilde tasarlanmış pedagojik bir materyaldir. Bu programda yer alan önerilerin, tercihen sınıfta can sıkıntısı ve düşük motivasyon sorununu vurgulayan strateji oluşturma süreçleriyle ilgili olduğu belirtilmelidir.

Araçların kullanımına ilişkin temel özellikler ve taahhütler "4Rs Framework1"de belirtilmiştir:

1. Yeniden Kullanım – içeriği değiştirilmemiş haliyle yeniden kullanın
2. Gözden geçirin – içeriğin kendisini uyarlayın, ayarlayın, değiştirin veya değiştirin (örneğin, içeriği başka bir dile çevirin)
3. Remix - yeni bir şey oluşturmak için orijinal veya gözden geçirilmiş içeriği diğer içerikle birleştirin (ör. içeriği bir karmaya dahil edin)
4. Yeniden Dağıt - revizyonlarınızı veya remixlerinizi başkalarıyla paylaşın.

Eğitim Programının amaçları:

Farklı konularda öğrencilerin motivasyonunu artırmak için;
MİZAH metodolojisinin kullanımı ve günlük derslerde uygulamaları.
Yenilikçi dijital ve dijital olmayan araçların kullanımı.

Eğitim programı, IO1 araştırmasına ve iyi uygulamalara dayalı 5 modül içerir:

Modül 1. Sınıf Aktivitelerinde Mizah Kullanmak

Modülün sonunda katılımcı şunları yapabilir:
Sınıf etkinliklerinde Mizah kullanın
Farklı durumları analiz eder ve uygun bir aktivite seçer
Günlük derslerde eylem mizah etkinliklerini uygular.

Modül 2. Öğrencilerin iyileştirilmesi Motivasyon / sınıfta katılım

Modülün sonunda katılımcı şunları yapabilir:
Öğrencileri nasıl motive edeceğinizi/ilgilendireceğinizi bilin
Farklı durumları analiz eder ve uygun bir aktivite seçer
Günlük sınıflarda eylemleri uygular.

Modül 3. Kitaplar ve Eğitim Materyalleri

Modülün sonunda katılımcı şunları yapabilir:
Farklı durumları analiz eder ve uygun materyalleri seçer
Günlük sınıflarda eylemleri uygular.



Modül 4. Yaratıcı Öğrenmeyi Desteklemek

Modülün sonunda katılımcı şunları yapabilir:

Yaratıcı öğrenmeyi nasıl artıracığınızı bilin

Farklı durumları analiz eder ve uygun bir aktivite seçer

Günlük sınıflarda eylemleri uygular.

Modül 5. Öğretmen- Öğrenci İlişisini Geliştirmek

Modülün sonunda katılımcı şunları yapabilir:

Öğretmen-öğrenci ilişkisini nasıl geliştireceğinizi bilin

Farklı durumları analiz eder ve uygun bir aktivite seçer

Günlük sınıflarda eylemleri uygular.

Konu Nr.	Konu	İçerik Bağlantısı	Sunum Bağlantıları
0	Humour (Theory)		About Humour In The Classroom
1	Sınıf Etkinliklerinde Mizah Kullanak	Energizers	HOW KIDS LEARN? THE NEXT GENERATION OF LEARNERS. Causes and consequences of boredom in the classroom Things Teachers Do To Cause Boredom Using Humour in the Classroom activities
2	Öğrencilerin Motivasyonu / Sınıfta katılımının iyileştirilmesi	Energizer	improvement of students' motivation
3	Kitaplar ve Eğitim Materyalleri	Energizer	Humour Methodology
4	Yaratıcı Öğrenme Desteği		BOOSTING CREATIVE LEARNING
5	Öğretmen- Öğrenci İlişkilerinin İyileştirilmesi	Energizer - Music chairs	Use of innovative digital and non-digital tools Improvement of teacher-student relationship



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

Grant Agreement n°:
2020-1-BG01-KA201-079161



--	--	--	--