



Ref. No: 2021-1-TR01-KA220-SCH-000032769

Öğretmenler için Ders Planları ve Etkinlik Kitabı

2023



Bu proje Avrupa Komisyonu'nun desteğiyle finanse edilmiştir. Bu yayının sadece yazarın görüşlerini yansıtmaktadır ve Komisyon burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.

İçindekiler

Giriş	3
Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 1.....	4
Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 2.....	7
Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 3.....	10
Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 4.....	13
Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 5.....	15
Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 6.....	18
Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 7.....	20
Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 9.....	25
Ek 1.....	28
Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 10.....	30
Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 11.....	34
Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 12.....	38
Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 13.....	41
Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 14.....	44
Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 15.....	46
Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 16.....	51
Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 17.....	54
Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 18.....	57
Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 19.....	61
Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 20.....	65
Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 21.....	67
Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 22.....	71
Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 23.....	74
Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 24.....	78
Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 25.....	82
Ek 2.....	87
Ek 3.....	89
Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 26.....	92

Giriş

Bu kılavuz, aktif öğrenme stratejileri aracılığıyla teknolojinin eğitim ortamlarına entegrasyonunu kolaylaştırmak için tasarlanmış kapsamlı bir kaynak seti olan "Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme (TBAL) Ders Planları ve Etkinlik Kitabı "nı sunmaktadır. Eğitim teknolojisinin etkin kullanımı yoluyla öğrenci katılımını ve öğrenme çıktılarını artırmada eğitimcilere yardımcı olmayı amaçlamaktadır.

Eğitim ortamı teknolojiye ilerlemelerle sürekli olarak geliştikçe, eğitimcilerin bu araçları müfredatlarına uyarlamaları ve dahil etmeleri gerekliliği çok önemli hale gelmektedir. Bu kaynak, aktif öğrenme ilkelerine dayanan bir dizi yapılandırılmış ders planı ve çeşitli etkinlikler sunmakta, öğrencilerin öğrenme süreçlerine aktif olarak katıldıkları ve etkileşim ve katılım yoluyla bilgi oluşturdukları bir ortamı teşvik etmektedir.

Bu kitapta sunulan ders planları ölçeklenebilir ve uyarlanabilir nitelikte olup çeşitli teknik beceri düzeylerini kapsamakta ve farklı eğitim bağlamlarında uygulanabilmektedir. Esnek olacak şekilde hazırlanmışlardır ve eğitimcilerin içeriği öğrencilerinin özel ihtiyaçlarına, öğrenme stillerine ve hedeflerine göre uyarlamalarına olanak tanır.

Eleştirel düşünmeyi geliştirecek, işbirliğini artıracak ve yaratıcılığı teşvik edecek stratejiler de yer almaktadır. Her plan ve etkinlik sadece teknolojiyi entegre etmek için değil, aynı zamanda teknolojiyi sınıfta dönüştürücü bir unsur olarak kullanmak, eğitim sürecini geliştirmek ve öğrencileri teknoloji odaklı bir dünyaya hazırlamak için tasarlanmıştır.

Bu kaynak, dinamik, teknolojiyle geliştirilmiş öğrenme ortamlarını teşvik eden pratik araçlar ve içgörüler sağlayarak teknoloji entegrasyonunun zorluklarını aşmada eğitimcileri desteklemektedir. Eğitimciler bu materyalleri kullanarak, öğrencilerde yankı uyandıran ve onları gelecekteki zorluklara hazırlayan anlamlı ve etkili öğrenme deneyimlerini teşvik edecek donanıma sahip olacaklardır.

Eğitimcilerin bu kitabı pedagojik araç setlerini genişletmek için kullanmaları, ilgi çekici ve etkili eğitim deneyimleri yaratmak için teknoloji tabanlı aktif öğrenmeyi benimsemeleri teşvik edilmektedir.

Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 1	
İsim:	Benim Çevrem
Sınıf	9
Ders:	İngilizce
Disiplinlerarası Bağlantılar:	Bilim: Öğrenciler, yönlülükle ilgili temel kavramları da dahil ederek, çevrelerindeki yerleri tanımlamak için uzamsal sözcükleri (örneğin, yanında, karşısında) kullanacaklardır.
Ders Süresi:	40 dakika
Hedefler ve öğrenme çıktıları:	<p>Öğrenciler, çeşitli nesnelerin ve yerlerin konumlarını tartışma konusunda yetkin olacaklardır.</p> <p>Öğrenciler, mahallelerini tanımlamak için mekânsal kelimeleri etkili bir şekilde kullanacaklardır.</p> <p>Öğrenciler mahallelerindeki farklı konumlar ve özellikler arasında karşılaştırmalar yapacaktır.</p> <p>Öğrenciler, temel geometrik şekilleri ve sembolleri kullanarak farklı yer işaretlerini temsil eden ayrıntılı bir harita oluşturacaklardır.</p>
Uygunluk ve Önem:	<p>Öğrenciler, çeşitli nesnelerin ve yerlerin konumlarını tartışma konusunda yetkin olacaklardır.</p> <p>Öğrenciler, mahallelerini tanımlamak için mekânsal kelimeleri etkili bir şekilde kullanacaklardır.</p> <p>Öğrenciler mahallelerindeki farklı konumlar ve özellikler arasında karşılaştırmalar yapacaktır.</p> <p>Öğrenciler, temel geometrik şekilleri ve sembolleri kullanarak farklı yer işaretlerini temsil eden ayrıntılı bir harita oluşturacaklardır.</p>

<p>Öğretme ve öğrenme yöntemleri:</p>	<p>Öğrenciler, çeşitli nesnelere ve yerlerin konumlarını tartışma konusunda yetkin olacaklardır.</p> <p>Öğrenciler, mahallelerini tanımlamak için mekânsal kelimeleri etkili bir şekilde kullanacaklardır.</p> <p>Öğrenciler mahallelerindeki farklı konumlar ve özellikler arasında karşılaştırmalar yapacaktır.</p> <p>Öğrenciler, temel geometrik şekilleri ve sembolleri kullanarak farklı yer işaretlerini temsil eden ayrıntılı bir harita oluşturacaklardır.</p>
<p>Hazırlık ve önkoşullar:</p>	<p>Öğrenciler: Dijital okuryazarlık ve dijital cihazlara erişim. Temel İngilizce kelime bilgisi.</p> <p>Mahalleye aşinalık</p> <p>Öğretmen: Dijital platformların ve kaynakların kurulumu</p>
<p>Ders materyalleri, e-kaynaklar ve ek kaynaklar :</p>	<p>Öğrenciler: Temel İngilizce kelime bilgisinin yanı sıra temel dijital okuryazarlığa ve dijital cihazlara erişime sahip olmalıdır.</p> <p>Öğretmen: Hazırlık, dijital platformların ve kaynakların kurulmasını ve mahalle coğrafyasına aşinalık sağlanmasını içerir.</p> <p>Öğrenciler: Temel İngilizce kelime bilgisinin yanı sıra temel dijital okuryazarlığa ve dijital cihazlara erişime sahip olmalıdır.</p> <p>Öğretmen: Hazırlık, dijital platformların ve kaynakların kurulmasını ve mahalle coğrafyasına aşinalık sağlanmasını içerir.</p>
<p>Faaliyetler (dakika cinsinden iş akışı):</p>	<p>Öğrencilerin bir resmi görüp içindeki farklı yerleri hedeflenen kelimeleri kullanarak tanımladıkları tartışmaya dayalı etkinlik.</p>

	<p>Öğrencilerin belirli özellikleri belirtmek için semboller kullanarak mahallelerinin kroki haritasını oluşturdukları çift veya küçük grup etkinliği.</p> <p>Öğrencilerin mahalle haritalarının dijital versiyonlarını oluşturdukları uygulamalı ve teknoloji tabanlı keşif.</p>
Değerlendirme:	<p>Çevrimiçi Sınavlar: Mekânsal edatların ve kelime bilgisinin anlaşılmasını değerlendirin.</p> <p>Dijital Portföy: İnceleme ve notlandırma için öğrencilerin eskizlerini ve dijital haritalarını derleyin.</p> <p>Akran Değerlendirmeleri: Öğrenciler, sınıf arkadaşlarının haritaları hakkında geri bildirim sağlamak için dijital platformları kullanırlar.</p>
Uyum ve adaptasyon	<p>Uyarlanabilir Öğrenme Yazılımı: Dilbilgisi ve kelime bilgisi ile ilgili ek alıştırmaya ihtiyaç duyan öğrenciler için mevcuttur.</p> <p>Multimedya Seçenekleri: Farklı öğrenme tercihlerine hitap etmek için ses, video ve metin kaynaklarını birleştirin.</p> <p>Dil Destek Araçları: Dil edinimini desteklemek için çevrimiçi sözlüklere ve dilbilgisi denetleyicilerine erişim sağlayın.</p>
İpuçları:	<p>Tartışma Panoları: Çevrimiçi forumlar aracılığıyla ders saatleri dışında sürekli diyalog ve işbirliğini teşvik edin.</p> <p>Teknik İpuçları: Eğitim faaliyetlerinde dijital araçları ve kaynakları etkin bir şekilde kullanmaya yönelik faydalı ipuçlarını düzenli olarak paylaşın.</p>
Tarafından geliştirilmiştir:	Antalya Milli Eğitim Müdürlüğü

Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 2	
İsim:	Arkadaşlık
Sınıf:	9
Ders:	İngilizce
Disiplinlerarası Bağlantılar:	Dijital Medya: Arkadaşlığın dijital medyada nasıl tasvir edildiğini anlamak. Kültürel Çalışmalar: Dijital kaynaklar aracılığıyla farklı kültürlerdeki arkadaşlık normlarını keşfetmek.
Ders Süresi:	40 dakika
Hedefler ve öğrenme çıktıları:	Arkadaşlık bağlamında geniş zamanı doğru bir şekilde kullanın. Teknoloji tabanlı kaynakların kullanımı yoluyla dijital okuryazarlığı geliştirmek. Arkadaşlığa ilişkin farklı bakış açılarını anlamak ve takdir etmek.
Uygunluk ve Önem:	Dil Yeterliliği: İngilizce öğrenenler için gereklidir. Dijital Beceriler: Öğrencileri günümüzün dijital dünyasına dahil eder. Kültürel Duyarlılık: Arkadaşlık üzerine küresel perspektiflerin anlaşılmasını teşvik eder...
Öğretme ve öğrenme yöntemleri:	Ters Yüz Sınıf: Dersten önce kendi kendine öğrenme için dijital içerikten yararlanın. İşbirliğine Dayalı Öğrenme: Dijital platformları kullanan grup etkinlikleri. İnteraktif Sınavlar: Anında geri bildirim için çevrimiçi sınavlar.
Hazırlık ve önkoşullar:	Öğrenciler: Temel dijital okuryazarlık ve dijital cihazlara erişim. Öğretmen: Dijital platformların ve kaynakların kurulumu

<p>Ders materyalleri, e-kaynaklar ve ek kaynaklar :</p>	<p>E-kitaplar ve Çevrimiçi Makaleler: Arkadaşlık ve dilbilgisi üzerine dijital okumalar.</p> <p>Eğitim Web Siteleri ve Uygulamaları: Geniş zaman pratiği yapmak için.</p> <p>Multimedya İçeriği: Kültürler arası arkadaşlıklar hakkında podcastler ve videolar. Ders için gerekli kaynaklar, hem fiziksel hem de dijital kaynaklar.</p> <p>Materyal/çalışma sayfası vb. oluşturulmuşsa, lütfen Ekler olarak ekleyin.</p> <p>Önerilen kaynakça.</p> <p>Öğrenme deneyimini tamamlayan web siteleri, çevrimiçi makaleler veya multimedya materyalleri gibi daha fazla okuma ve elektronik kaynaklar.</p>
<p>Faaliyetler (dakika cinsinden iş akışı):</p>	<p>Çevrimiçi Tartışma Forumları: Geniş zamanda arkadaşlık üzerine düşüncelerinizi paylaşın.</p> <p>Dijital Hikaye Anlatımı: Kişisel arkadaşlık deneyimleri hakkında dijital hikayeler veya bloglar oluşturun.</p> <p>İnteraktif Dilbilgisi Oyunları: Geniş zamana odaklanan çevrimiçi oyunlar.</p> <p>Sanal Kültürel Değişim: Arkadaşlık normlarını tartışmak için başka bir ülkedeki bir sınıfla bağlantı kurun.</p>
<p>Değerlendirme:</p>	<p>Çevrimiçi Sınavlar: Geniş zaman üzerine odaklanmıştır.</p> <p>Dijital Portföy: Yazılı ödevler, dijital hikayeler ve forum katkılarında oluşan koleksiyon.</p> <p>Akran Değerlendirmeleri: Sınıf arkadaşlarının çalışmaları hakkında geri bildirim için dijital platformların kullanılması.</p>
<p>Uyum ve adaptasyon</p>	<p>Uyarlanabilir Öğrenme Yazılımı: Ekstra dilbilgisi pratiğine ihtiyaç duyan öğrenciler için.</p> <p>Multimedya Seçenekleri: Farklı öğrenme stilleri için (ses, video, metin).</p> <p>Dil Destek Araçları: Çevrimiçi sözlükler ve dilbilgisi denetleyicileri gibi.</p>

İpuçları:	<p>Oyunlaştırma: Dilbilgisi alıştırmalarına oyun oynama unsurlarını (örn. puanlama) dahil edin.</p> <p>Tartışma Panoları: Ders saatleri dışında devam eden sohbetler için.</p> <p>Teknik İpuçları: Dijital araçları etkili bir şekilde kullanmak için düzenli olarak ipuçları paylaşın.</p>
Tarafından geliştirilmiştir:	Gülveren Anadolu Lisesi

Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 3	
İsim:	Uçuş Simülatörleri ve Teknikleri
Sınıf:	10
Ders:	Model Uçak Dersi
Disiplinlerarası Bağlantılar:	<p>Matematik: Uçuş parametrelerini, açıları ve mesafeleri hesaplayın.</p> <p>Fizik: Aerodinamik prensiplerini anlamak.</p> <p>Teknoloji: Uçuş simülasyon sistemlerinin arkasındaki teknolojiyi keşfedin.</p> <p>Coğrafya: Coğrafyanın uçuş rotaları üzerindeki etkisini tartışın.</p>
Ders Süresi:	90 Dakika
Hedefler ve öğrenme çıktıları:	<p>Uçuş simülasyon teknolojisinin temellerini anlayın.</p> <p>Sanal uçuşta aerodinamik prensiplerini uygulayabilecektir.</p> <p>Simüle edilmiş uçuş senaryolarında problem çözme ve karar verme becerilerini geliştirin.</p> <p>Pilot eğitiminde uçuş simülasyonunun uygunluğunu analiz etmek.</p>
Uygunluk ve Önem:	Uçuş simülatörlerini anlamak, pilot eğitimi ve havacılık araştırmaları için çok önemlidir. Simülasyonlar, gerçek dünya riskleri olmadan öğrenmek ve pratik yapmak için güvenli bir ortam sağlar.
Öğretme ve öğrenme yöntemleri:	<p>Ders: Uçuş simülasyon teknolojisinin temellerini tanıtmak.</p> <p>Gösteri: Bir uçuş simülatörünü ve bileşenlerini sergileyin.</p> <p>Uygulamalı Alıştırma: Öğrencilerin sanal uçuşları deneyimlemelerine izin verin.</p> <p>Grup Tartışması: Uçuş simülasyonunun önemini ve uygulamalarını tartışın.</p>
Hazırlık ve önkoşullar:	<p>Bir uçuş simülatörüne veya simülasyon yazılımına erişim sağlayın.</p> <p>Temel aerodinamik ve fizik bilgisi faydalıdır.</p>

Ders materyalleri, e-kaynaklar ve ek kaynaklar :	Uçuş simülatörü yazılımı/donanımı. Uçuş simülasyonu teknolojisi üzerine ders slaytları. Aerodinamik üzerine çevrimiçi makaleler ve videolar.
Faaliyetler (dakika cinsinden iş akışı):	Giriş (10 dakika): Uçuş simülasyonunun önemine kısa bir genel bakış. Temel kavramları ve hedefleri tartışın. Uçuş Simülasyon Teknolojisi üzerine ders (20 dakika): Uçuş simülasyon sistemlerinin temellerini kapsar. Farklı simülatör türlerini ve uygulamalarını açıklar. Gösteri (15 dakika): Bir uçuş simülatörünü ve bileşenlerini sergileyin. Gerçek uçuş senaryolarını nasıl taklit ettiğini tartışın. Uygulamalı Alıştırma (30 dakika): Öğrencilerin sanal uçuşları deneyimlemelerine izin verin. Temel uçuş manevralarını gösterebilir. Grup Tartışması (15 dakika): Uçuş simülasyonunun pilot eğitimindeki yerini ve önemini tartışabilecektir. Öğrencileri deneyimlerini paylaşmaları için teşvik edin.
Değerlendirme:	Pratik Test (%40): Öğrencileri sanal uçuştaki performanslarına göre değerlendirin. Derse Katılım (%20): Tartışmalara ve etkinliklere katılımı değerlendirir. Yazılı Ödev (%40): Öğrencilerden uçuş simülasyonunun havacılıktaki uygulamaları hakkında kısa bir makale yazmalarını isteyin.
Uyum ve adaptasyon	Konuyu daha fazla araştırmak isteyen öğrenciler için ek kaynaklar sağlayın. Uygulama testini öğrencilerin ön bilgi ve deneyimlerine göre değiştirin.
İpuçları:	Uygulamalı faaliyetler sırasında işbirliğini teşvik edin. Havacılıkta uçuş simülasyonunun başarılı uygulamalarına ilişkin gerçek dünyadan örnekler
Tarafından geliştirilmiştir:	Gülveren Anadolu Lisesi

Notlar:	Her bir etkinliğin süresini mevcut zamana ve öğrencilerinizin hızına göre ayarlamaktan çekinmeyin. Ayrıca, içeriği sınıfınızın özel ihtiyaçlarına ve ilgi alanlarına uyacak şekilde uyarlayın.
---------	--

Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 4	
İsim:	Uçaklar nasıl uçar?
Sınıf:	10
Ders:	Model Uçak Dersi
Disiplinlerarası Bağlantılar:	<p>Matematik: Uçuşla ilgili açıları, mesafeleri ve hızları hesaplayın.</p> <p>Fizik: Kaldırma, itme, sürüklenme ve yerçekimi ilkelerini anlayın.</p> <p>Tarih: Havacılık tarihini ve önemli kilometre taşlarını keşfedin.</p> <p>Coğrafya: Küresel hava yolculuğu rotalarını ve bunların önemini tartışır.keşfetmeye teşvik eder.</p>
Ders Süresi:	80 Dakika
Hedefler ve öğrenme çıktıları:	<p>Hedef 1: Uçuşun temel prensiplerini anlamak.</p> <p>Sonuç: Öğrenciler uçuşta yer alan kuvvetleri açıklayabilirler.</p> <p>Hedef 2: Havacılığın tarihsel gelişimini tanıır.</p> <p>Sonuç: Öğrenciler havacılık tarihindeki önemli olayları ve figürleri tanımlayabilirler.</p>
Uygunluk ve Önem:	Uçakların nasıl uçtuğunu anlamak, hava yolculuğunun yaygın olduğu bir dünyada çok önemlidir. Eleştirel düşünmeyi, problem çözmeyi ve bilimsel ve teknolojik gelişmeleri takdir etmeyi teşvik eder.
Öğretme ve öğrenme yöntemleri:	<p>Ders: Uçuş prensiplerinin tanıtılması.</p> <p>Grup Tartışması: Havacılığın tarihsel yönlerini keşfedin.</p> <p>Uygulamalı Deney: Kaldırma ve sürüklemeyi gösteren basit deneyler yapın.</p> <p>Görsel-İşitsel Yardımlar: Kavramları açıklamak için videolar/animasyonlar kullanın.</p>
Hazırlık ve önkoşullar:	<p>Projektörü veya akıllı tahtası ve beyaz tahtası olan bir sınıfa erişim sağlayın.</p> <p>Uygulamalı deney için malzemeleri hazırlayın.</p> <p>İlgili tarihi olaylara aşina olun.</p>
Ders materyalleri, e-kaynaklar ve ek kaynaklar:	<p>Uçuş prensipleri üzerine PowerPoint sunumu.</p> <p>Havacılık tarihi üzerine videolar.</p>

	Temel aerodinamik üzerine okuma materyalleri.
Faaliyetler (dakika cinsinden iş akışı):	<p>Giriş (10 dakika):</p> <p>Hava yolculuğunun önemini kısaca tartışınız.</p> <p>Öğrencilere uçakların nasıl uçtuğu hakkında ne bildiklerini sorun.</p> <p>Uçuş Prensipleri üzerine ders (15 dakika):</p> <p>Kaldırma, itme, sürüklenme ve yerçekimini açıklayın.</p> <p>Netlik için diyagramlar ve animasyonlar kullanın.</p> <p>Havacılık Tarihi Üzerine Grup Tartışması (20 dakika):</p> <p>Öğrencileri gruplara ayırın.</p> <p>Her gruba havacılık tarihinde belirli bir dönem veya önemli bir olay atayın.</p> <p>Gruplar bulgularını sınıfa sunar.</p> <p>Uygulamalı Deney (20 dakika):</p> <p>Kaldırma ve sürüklemeyi göstermek için basit bir deney yapın.</p> <p>Sonuçları tartışın ve bunları uçuş ilkeleriyle ilişkilendirin.</p> <p>Toparlama ve Soru-Cevap (10 dakika):</p> <p>Kilit noktaları özetleyin.</p> <p>Sorular ve tartışma için zaman ayırın.</p>
Değerlendirme:	<p>Bireysel Sınav: Uçuş prensiplerinin anlaşılmasını değerlendirin.</p> <p>Grup Sunumu: Araştırma ve sunum becerilerini değerlendirme.</p>
Uyum ve adaptasyon	<p>İleri düzey öğrenciler için ek kaynaklar sağlayın.</p> <p>İhtiyacı olan öğrenciler için ekstra destek sunun.</p>
İpuçları:	<p>Kavramları ilişkilendirilebilir hale getirmek için gerçek hayattan örnekler kullanın.</p> <p>Öğrencileri havacılıkla ilgili kariyerleri keşfetmeye teşvik edin.</p>
Tarafından geliştirilmiştir:	Gülveren Anadolu Lisesi
Notlar:	Sınıfınızın özel ihtiyaçlarına ve dinamiklerine göre zaman tahsisini ve etkinlikleri ayarlamaktan çekinmeyin.

Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 5	
İsim:	Kimlik kartları
Sınıf:	9
Ders:	Sosyal Bilimler
Disiplinlerarası Bağlantılar:	<p>Tarihçe: Kişisel tanımlama yöntemlerinin tarihsel gelişiminin izini sürmek.</p> <p>Teknoloji: Kimlik kartlarındaki teknolojik gelişmelerin incelenmesi.</p> <p>Etik: Kişisel verilerle ilgili gizlilik ve etik kaygıların tartışılması.</p>
Ders Süresi:	40 Dakika
Hedefler ve öğrenme çıktıları:	<p>Kimlik kartlarının tarihini ve gelişimini anlayın.</p> <p>Gizlilik ve güvenlik kaygıları da dahil olmak üzere kimlik kartlarının toplumdaki rolünü analiz edebilecektir.</p> <p>Kimlik kartlarının çeşitli küresel bağlamlardaki etkilerini değerlendirmek.</p>
Uygunluk ve Önem:	<p>Sivil Farkındalık: Sivil ve yasal süreçlerde kimlik tespitinin önemini anlamak.</p> <p>Küresel Perspektif: Farklı toplumların kimliği nasıl yönettiğine dair içgörü kazanmak.</p> <p>Eleştirel Düşünme: Gizlilik, güvenlik ve etik sonuçların analizinin teşvik edilmesi.</p>
Öğretme ve öğrenme yöntemleri:	<p>Vaka Çalışmaları: Kimlik kartı sistemlerinin gerçek dünya örneklerini analiz edin.</p> <p>Grup Tartışmaları: Kimlik kartlarının artıları ve eksileri üzerine tartışmaları kolaylaştırın.</p> <p>İnteraktif Çevrimiçi Kaynaklar: Araştırma ve sunumlar için dijital platformlardan yararlanma.</p>
Hazırlık ve önkoşullar:	<p>Öğrenciler: Sivil sistemler ve gizlilik hakları hakkında temel anlayış.</p> <p>Öğretmen: Dijital kaynakların, vaka çalışmalarının ve tartışma kılavuzlarının hazırlanması.</p>
Ders materyalleri, e-kaynaklar ve ek kaynaklar :	Dijital Makaleler: Kimlik kartları ve etkileri hakkında arka plan okuması için.

	<p>Multimedya Sunumları: Kimlik kartlarının evrimine ilişkin videolar ve slayt gösterileri.</p> <p>Eğitim Web Siteleri: Dünya çapındaki kimlik sistemleri hakkında interaktif öğrenme için.</p>
Faaliyetler (dakika cinsinden iş akışı):	<p>Araştırma Projesi: Farklı ülkelerin kimlik kartı sistemlerini ve bunların etkilerini araştırmak.</p> <p>Çevrimiçi Tartışma Forumları: Bulguları sınıf arkadaşlarınızla paylaşın ve tartışın.</p> <p>Dijital Kolaj: Kimlik kartlarının evriminin görsel bir temsilini oluşturun.</p> <p>Sanal Konuk Dersleri: Hukuk, teknoloji veya etik alanlarında uzmanları konuşmaları için davet edin.</p>
Değerlendirme:	<p>Sunum: Öğrenciler çeşitli kimlik kartı sistemleri üzerine yaptıkları araştırmaları sunarlar.</p> <p>Çevrimiçi Sınavlar: İşlenen materyalin anlaşılıp anlaşılmadığını test edin.</p> <p>Yansıtıcı Denemeler: Kimlik kartlarının bireysel mahremiyet ve güvenlik üzerindeki etkisi hakkında yazın.</p>
Uyum ve adaptasyon	<p>Uyarlanabilir Araçlar: Ekstra desteğe ihtiyaç duyan öğrenciler için ek kaynaklar sağlayın.</p> <p>Değerlendirmede Çeşitlilik: Öğrencilerin anladıklarını ifade etmeleri için farklı formatlar (sözlü, yazılı, görsel) sunun.</p> <p>Sürekli Geri Bildirim: Zamanında ve yapıcı geri bildirim için dijital platformlardan yararlanın.</p>
İpuçları:	<p>Gerçek Hayat Senaryoları: Kimlik kartları ve mahremiyetle ilgili güncel haberleri tartışın.</p> <p>İnteraktif Öğrenme: Anında katılım için dersler sırasında çevrimiçi anketler ve sınavlar kullanın.</p> <p>Kaynak Paylaşımı: Öğrencileri buldukları ek dijital kaynakları paylaşmaya teşvik edin.</p> <p>İnteraktif Araçlar: İşbirliğine dayalı proje geliştirme için çevrimiçi araçları kullanın.</p>

	Gerçek Dünya Uygulaması: Faaliyetleri gerçek dünyadaki hidroponik tarım senaryolarıyla ilişkilendirin.
Tarafından geliştirilmiştir:	Akdeniz Üniversitesi
Notlar:	

Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 6	
İsim:	Doğal Sistem Volkanizması
Sınıf:	9
Ders:	Sosyal Bilimler
Disiplinlerarası Bağlantılar:	Tarih: Tarihsel sürecin izini sürmek Jeoloji: Volkanik oluşumların ve süreçlerin incelenmesi. Tarih: Tarihsel volkanik patlamaların insan uygarlıkları üzerindeki etkisi. Coğrafya: Volkanların yeryüzü şekillerini ve ekosistemleri nasıl etkilediğini anlamak.
Ders Süresi:	40 Dakika
Hedefler ve öğrenme çıktıları:	Volkanizmanın jeolojik süreçlerini anlamak. Volkanların çevre ve insan toplumları üzerindeki etkisini analiz edebilecektir. Teknolojik kaynaklar aracılığıyla araştırma ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirmek.
Uygunluk ve Önem:	Çevresel Farkındalık: Volkanizmanın Dünya'nın peyzajını ve iklimini şekillendirmedeki rolünü anlamak. Risk Yönetimi: Doğal afetler ve bunların toplumlar üzerindeki etkileri hakkında bilgi edinme. Bilimsel Okuryazarlık: Dünya'nın jeolojik süreçleri hakkındaki bilginin artırılması.
Öğretme ve öğrenme yöntemleri:	Sanal Simülasyonlar: Volkanik patlamaların ve etkilerinin interaktif modelleri. Proje Tabanlı Öğrenme: Belirli volkanlar veya volkanik olaylar üzerine araştırma projeleri. İşbirliğine Dayalı Öğrenme: Dijital platformlar aracılığıyla grup tartışmaları ve etkinlikleri.
Hazırlık ve önkoşullar:	Öğrenciler: Yer bilimleri hakkında temel anlayış. Öğretmen: Dijital araçların ve kaynakların kurulumu; interaktif içeriğin hazırlanması. Öğretmen: Dijital kaynakların, vaka çalışmalarının ve tartışma kılavuzlarının hazırlanması.
Ders materyalleri, e-kaynaklar ve ek kaynaklar :	Eğitim Yazılımı: Volkanik faaliyet simülasyonları ve görselleştirmeleri için.

	<p>Çevrimiçi Makaleler ve Videolar: Büyük volkanik olaylarla ilgili belgeseller ve vaka çalışmaları.</p> <p>İnteraktif Web Siteleri: Jeoloji ve volkanizmayı keşfetmek için.</p>
Faaliyetler (dakika cinsinden iş akışı):	<p>Sanal Saha Gezisi: Sanal gerçeklik veya video turları aracılığıyla aktif bir yanardağı keşfedin.</p> <p>Çevrimiçi Araştırma Ödevi: Belirli bir volkanik patlamayı ve etkilerini inceleyin.</p> <p>Dijital Poster Yapımı: Dijital araçları kullanarak bilgilendirici posterler oluşturun.</p> <p>İnteraktif Çevrimiçi Tartışmalar: Volkanik risk yönetimi üzerine tartışmalar ve müzakereler.</p>
Değerlendirme:	<p>Çevrimiçi Sınavlar: Volkanik süreçleri ve terminolojiyi anlamayı test etmek için.</p> <p>Araştırma Projesi Sunumları: Öğrenciler belirli volkanik olaylarla ilgili bulgularını sunarlar.</p> <p>Yansıtıcı Günlükler: Öğrenme deneyimi ve edinilen içgörüler hakkında yazın.</p>
Uyum ve adaptasyon	<p>Uyarlanabilir Öğrenme Kaynakları: Kaynakları farklı öğrenme yeteneklerine göre uyarlayın.</p> <p>Çeşitli Değerlendirme Yöntemleri: Değerlendirmeler için çeşitli formatlar (görsel, sözlü, yazılı) sunun.</p> <p>Düzenli Kontroller: Dijital platformlar aracılığıyla öğrenci ilerlemesini izleyin ve geri bildirim sağlayın.</p>
İpuçları:	<p>Güncel Olaylar Bağlantısı: Son volkanik faaliyetleri derslerle ilişkilendirin.</p> <p>Akran Öğrenimi: Öğrencileri araştırmalarını paylaşmaya ve birbirlerinden öğrenmeye teşvik edin.</p> <p>Teknik İpuçları: Araştırma için dijital araçları etkili bir şekilde kullanma konusunda düzenli olarak ipuçları verin.</p>
Tarafından geliştirilmiştir:	Akdeniz Üniversitesi
Notlar:	

Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 7	
İsim:	Hidroponik Tarım
Sınıf:	9
Ders:	Problem çözme ve programlama
Disiplinlerarası Bağlantılar:	Biyoloji: Bitki büyümesini ve besin gereksinimlerini anlama. Çevre Bilimi: Tarımda sürdürülebilirlik ve kaynak yönetimi. Teknoloji: Modern tarımda sensör ve otomasyon kullanımı.
Ders Süresi:	40 Dakika
Hedefler ve öğrenme çıktıları:	Hidroponik tarım sistemlerinin temellerini anlayın. Bir hidroponik sistemi simüle etmek veya kontrol etmek için programlama becerileri geliştirmek. Hidroponik büyüme koşullarını optimize etmek için problem çözme stratejileri uygulayabilir.
Uygunluk ve Önem:	Tarımın Geleceği: Topraksız tarım yenilikçi ve sürdürülebilir bir tarım yöntemidir. Disiplinlerarası Öğrenme: Programlama, biyoloji ve çevre bilimini birleştirir. Problem Çözme Becerileri: Gerçek dünya bağlamında eleştirel düşünmeyi geliştirir.
Öğretme ve öğrenme yöntemleri:	Proje Tabanlı Öğrenme: Programlama kullanarak simüle edilmiş bir hidroponik sistem geliştirin. İşbirliğine Dayalı Öğrenme: Çözümlerin tasarlanması ve programlanması için takım projeleri. İnteraktif Öğreticiler: Programlama kavramlarını ve hidroponik temellerini öğrenmek için çevrimiçi kaynaklar
Hazırlık ve önkoşullar:	Öğrenciler: Temel programlama kavramlarının anlaşılması. Öğretmen: Dijital platformları ve simülasyon yazılımını kurun.
Ders materyalleri, e-kaynaklar ve ek kaynaklar :	Programlama Yazılımı: Simülasyonlar oluşturmak için Scratch veya Python gibi.

	<p>Çevrimiçi Eğitimler: Hidroponik ve temel programlamayı kapsar.</p> <p>Sanal Laboratuvarlar: Hidroponik ortamları simüle etmek için.</p>
Faaliyetler (dakika cinsinden iş akışı):	<p>Bir Hidroponik Simülatör Programlama: Hidroponik bir sistemi simüle etmek için basit bir program oluşturun.</p> <p>Problem Çözme Zorlukları: Programlama çözümleri aracılığıyla hidroponik sistemlerdeki yaygın sorunları ele alın.</p> <p>Araştırma ve Tartışma: Hidroponik teknolojilerdeki en son gelişmeleri keşfedin.</p> <p>Konuk Konuşmacı Oturumları: Hidroponik veya tarımsal teknoloji uzmanlarını davet edin.</p>
Değerlendirme:	<p>Proje Değerlendirmesi: Hidroponik sistem simülasyon projelerini değerlendirin.</p> <p>Çevrimiçi Sınavlar: Hidroponik ve programlama kavramları hakkındaki bilgilerinizi test edin.</p> <p>Akran Değerlendirmesi: Öğrenciler birbirlerinin projelerini bir dereceli puanlama anahtarına göre değerlendirir.</p>
Uyum ve adaptasyon	<p>Uyarlanabilir Öğrenme Kaynakları: Programlamada ek desteğe ihtiyaç duyan öğrenciler için.</p> <p>Çeşitli Öğrenme Yöntemleri: Videoları, etkileşimli simülasyonları ve metin kaynaklarını dahil edin.</p> <p>Düzenli Kontroller: Öğrenci ilerlemesini izleyin ve geri bildirim sağlayın.</p>
İpuçları:	<p>Oyunlaştırma: Problem çözme etkinliklerinde oyunlaştırma unsurlarını tanıttın.</p> <p>İnteraktif Araçlar: İşbirliğine dayalı proje geliştirme için çevrimiçi araçları kullanın.</p> <p>Gerçek Dünya Uygulaması: Faaliyetleri gerçek dünyadaki hidroponik tarım senaryolarıyla ilişkilendirin.</p>
Tarafından geliştirilmiştir:	Akdeniz Üniversitesi
Notlar:	

Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 8	
İsim:	Din ve Ahlaki Bilgi
Sınıf:	10
Ders:	Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi
Disiplinlerarası Bağlantılar:	Pozitif Bilimler ve Egzistansiyalizm ve Yaratık
Ders Süresi:	40 dakika
Hedefler ve öğrenme çıktıları:	Fizik Kanunları Varoluş Felsefesi Dini kelimeler
Uygunluk ve Önem:	Gençler sorgulama dönemindedir, onlara mantıklı düşünme yolları öğretilir.
Öğretme ve öğrenme yöntemleri:	Fizik, kimya, biyoloji gibi derslerde gördükleri yasalar ile her madde ve olayda yasalar olduğunu hatırlatmak.
Hazırlık ve önkoşullar:	Önceki bilgilerin hatırlatılması
Ders materyalleri, e-kaynaklar ve ek kaynaklar:	Biyoloji Kitabı Fizik Kitabı Kimya Kitabı Etkileşimli tahta Youtube
Faaliyetler (dakika cinsinden iş akışı):	Giriş (10 dakika) Amaç: Bilimsel yasalar kavramını ve bunların doğal olaylardaki yaygınlığını tanıtmak. Etkinlik: Bilimsel yasaların her formülü, olayı veya sonucu yönettiğini kısaca açıklayın. Tartışma Noktaları: Bilim, olayların "nasıl" gerçekleştiği sorusuna yanıt verir. İnsanlar olayların "neden" meydana geldiğini anlamaya çalışırlar. Bilimsel yasalara örnekler ve bunların dünyayı anlamadaki etkileri. Kitap Dağıtımı ve Seçimi (10 dakika) Etkinlik: Her öğrenciye farklı bilim kitapları dağıtın.

	<p>Görev: Öğrenciler bilimsel bir yasa veya ilkeyle ilgili bir cümle veya konu seçerler.</p> <p>Rehberlik: Öğrencileri bu yasanın doğal olayları nasıl açıkladığı konusunda düşünmeye teşvik edin.</p> <p>Öğrenci Sunumları (20 dakika)</p> <p>Etkinlik: Her öğrenci seçtiği cümleyi veya konuyu sınıfa okur.</p> <p>Tartışma Noktaları:</p> <p>Kanun veya ilkeyi kendi sözcükleriyle açıklayın.</p> <p>Günlük yaşamdaki veya bilimsel deneylerdeki uygulamalarını tartışınız.</p> <p>Dikkate Alınması Gereken Örnekler:</p> <p>Newton'un hareket yasaları</p> <p>Enerjinin korunumu yasası</p> <p>Termodinamik prensipleri</p> <p>Grup Tartışması: Yasaların Bilimdeki Rolü (15 dakika)</p> <p>Tartışma Noktaları:</p> <p>Bilimsel yasalar dünyayı anlamamıza nasıl yardımcı olur?</p> <p>Deneysel koşullar ve gözlemlenen sonuçlar arasındaki ilişki.</p> <p>Doğal olayların ve bilimsel yasaların birbiriyle bağlantılı olması.</p> <p>Düşünmek için Soru:</p> <p>"Her köyün bir muhtarı, her iğnenin bir yapıcısı olmalı ve her mektup birileri tarafından yazılmalıdır. O halde böylesine düzenli bir evren bir yönetici olmadan nasıl var olabilir?"</p> <p>Laboratuvar Bağlantısı (15 dakika)</p> <p>Etkinlik: Tartışmayı yakın zamanda yapılmış veya yapılacak laboratuvar deneyleriyle ilişkilendirin.</p> <p>Tartışma Noktaları:</p> <p>Hazırlanan koşullara göre sonuçların gözlemlenmesi.</p> <p>Bilimsel yasalar aracılığıyla doğal dünyayı, insan vücudunu ve gıda sistemlerini anlamak.</p>
--	---

Değerlendirme:	<p>Etkinlik: Bilimsel yasaların birbirine bağlılığı üzerine düşünün.</p> <p>Görev: Öğrenciler bilimsel yasaların doğal dünyayı açıklamaya nasıl yardımcı olduğuna dair kısa bir paragraf yazarlar.</p> <p>Yönerge: "Bilimsel yasalar evrende nasıl bir düzen ve anlayış sağlar?"</p> <p>Uzatma Etkinliği (İsteğe Bağlı)</p> <p>Etkinlik: Seçilen bir bilimsel yasayı ve uygulamalarını gösteren görsel bir temsil (poster veya dijital slayt) oluşturun.</p> <p>Görev: Öğrenciler görsellerini bir sonraki derste sunabilirler</p>
Uyum ve adaptasyon	Böylece öğrencilere dinin fizik, kimya ve biyoloji gibi alanlarla ilişkili olduğu ve bu bilimsel kuralların bizi dini gerçeklere götürdüğü anlatılır.
İpuçları:	Diğer ders kitaplarını kullanmak veya YouTube'da insan vücudunun yapısı, gözün yapısı, kalbin ve damarların yapısı veya besin zinciri ve su döngüsü ile ilgili videolar izlemek konuya yardımcı olabilir.
Tarafından geliştirilmiştir:	Gülveren Anadolu Lisesi
Notlar:	<p>Her bir faaliyetin zamanlamasını sınıfın ihtiyaçlarına göre ayarlayın.</p> <p>Tüm öğrencilerin ilgili materyal ve kaynaklara erişiminin sağlanması.</p> <p>Ders boyunca eleştirel düşünmeyi ve açık tartışmayı teşvik edin.</p>

Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 9	
İsim:	İkinci Dünya Savaşı Keşifleri; Dünya Savaşı'nın Temel Yönlerini Teknoloji Yoluyla Anlamak
Sınıf:	9
Ders:	Tarih
Disiplinlerarası Bağlantılar:	Bu ders planı tarih, teknoloji ve iletişim unsurlarını bir araya getirmektedir.
Ders Süresi:	60 dakika
Hedefler ve öğrenme çıktıları:	Bu dersin sonunda öğrenciler, İkinci Dünya Savaşı'nın temel olayları ve yönleri hakkında temel bir anlayış kazanacaklardır. Öğrenciler, Sanal Gerçeklik (VR) ve Artırılmış Gerçeklik (AR) dahil olmak üzere sürükleyici teknolojiler aracılığıyla tarihle etkileşime girecekler. Öğrenciler, öğrenme deneyimlerini geliştirmek için yapay zeka destekli sanal bir rehberle etkileşime girecekler.
Uygunluk ve Önem:	Dünya Savaşı, dünyayı önemli ölçüde etkilemiş çok önemli bir tarihi olaydır. Temel yönlerini anlamak, tarih okuryazarlığı ve küresel çatışmaların sonuçlarını anlamak için gereklidir.
Öğretme ve öğrenme yöntemleri:	Açıklayıcı teknikler TBAL - Teknoloji tabanlı etkinlik öğrenimi
Hazırlık ve önkoşullar:	Öğretmenler ve öğrenciler için gerekli ön okuma, ödev veya ön koşullar da dahil olmak üzere derse nasıl hazırlanacaklarına ilişkin talimatlar.
Ders materyalleri, e-kaynaklar ve ek kaynaklar :	VR başlıkları veya VR'a hazır akıllı telefonlar. Akıllı telefonlarda veya tabletlerde AR uygulamaları (örn. ARKit, ARCore). Yapay zeka destekli sanal rehber yazılımı (örn. sohbet robotu veya sesli asistan). Önerilen kaynakça: Sir Winston Churchill'den "İkinci Dünya Savaşı". Anne Frank'in "Genç Bir Kızın Günlüğü". Daha fazla okuma ve elektronik kaynaklar:

	<p>Dunkirk VR Deneyimi: Kendinizi Dunkirk Kıyılarında Hayatta Kalmak İçin Savaşırken Bulun 360 TIME (https://www.youtube.com/watch?v=zgdo7-RRjgo)</p> <p>Pointe du hoc Normandiya Fransa'da 2. Dünya Savaşı VR interaktif tarih dersi (https://www.youtube.com/watch?v=Swdq6nQK9EA)</p> <p>Londra Akinını 360 VR ile Deneyimleyin Pearl Harbor VR'ı Hatırlamak: Tarihi Deneyimleyin 360 Video TIME (https://www.youtube.com/watch?v=7fWNCUzJ5Q)</p>
Faaliyetler (dakika cinsinden iş akışı):	<p>Giriş (5 dakika): İkinci Dünya Savaşı ve önemi hakkında kısa bir genel bakışla başlayın.</p> <p>Sanal Gerçeklik Turu (15 dakika): Öğrencilere VR başlıkları veya Normandiya Plajı veya Auschwitz toplama kampı gibi İkinci Dünya Savaşı'nın önemli yerlerini gösteren bir VR turuna erişim sağlayın. Öğrencilerin sanal bir ortamda tarihi eserleri keşfetmelerine ve bunlarla etkileşime girmelerine izin verin.</p> <p>Artırılmış Gerçeklik Etkinliği (15 dakika): Öğrenciler akıllı telefon veya tabletlerindeki AR uygulamalarını kullanarak İkinci Dünya Savaşı dönemine ait fotoğraf ve belgeleri çevrelerine yerleştirebilirler. Örneğin, savaşın ilerleyişini gösteren haritaları bir sınıf duvarına yerleştirebilirler.</p> <p>Yapay Zeka Destekli Sanal Rehber (10 dakika): Öğrencilerin İkinci Dünya Savaşı hakkında sorular sormak için etkileşime girebilecekleri yapay zeka destekli bir sanal rehber (ses veya sohbet robotu) tanıtın. Yapay zeka rehberi cevaplar verebilir ve konuyla ilgili konuşmalara katılabilir.</p> <p>Tartışma ve Yansıtma (10 dakika): Öğrencilerin VR/AR deneyimlerini paylaştıkları ve YZ kılavuzuna sorular sordukları bir sınıf tartışması yönetin. Eleştirel</p>

	<p>düşünmeyi ve öğrendikleri üzerine düşünmeyi teşvik edin.</p> <p>Özetleme (5 dakika): Temel çıkarımları özetleyerek ve tarihi anlamanın önemini vurgulayarak dersi sonlandırın.</p>
Değerlendirme:	Kısa Sınav (Ek 1)
Uyum ve adaptasyon	<p>VR/AR içeriğinin engelliler de dahil olmak üzere tüm öğrenciler için erişilebilir olmasını sağlayın.</p> <p>VR/AR teknolojisine erişimi olmayan öğrenciler için alternatif ödevler sunun.</p>
İpuçları:	<p>Ders sırasında sorunsuz çalıştıklarından emin olmak için VR/AR ve AI sistemlerini önceden test edin.</p> <p>Eleştirel düşünmeyi teşvik etmek için öğrencileri YZ kılavuzu ile etkileşime girerken düşündürücü sorular sormaya teşvik edin.</p>
Tarafından geliştirilmiştir:	COFAC.
Notlar:	

İkinci Dünya Savaşı Sınavı

İkinci Dünya Savaşı ne zaman başladı ve bitti?

- a) 1914-1918
- b) 1939-1945
- c) 1941-1945
- d) 1933-1941

İkinci Dünya Savaşı sırasında hangi iki büyük ittifak kurulmuştur?

- a) Mihver ve Müttefikler
- b) Merkezi Güçler ve İtilaf Devletleri
- c) Üçlü İttifak ve Üçlü İtilaf
- d) NATO ve Varşova Paktı

Hangi olay Amerika Birleşik Devletleri'nin İkinci Dünya Savaşı'na girmesine neden oldu?

- a) Pearl Harbor saldırısı
- b) Stalingrad Muharebesi
- c) D-Day işgali
- d) Hiroşima'ya atom bombası atılması

İkinci Dünya Savaşı sırasında Nazi Almanyası'nın lideri kimdi?

- a) Winston Churchill
- b) Joseph Stalin
- c) Adolf Hitler
- d) Benito Mussolini

Holokost neydi?

- a) Müttefikler tarafından kullanılan bir askeri strateji
- b) D-Day çıkarmasının kod adı
- c) Naziler tarafından altı milyon Yahudi'nin sistematik olarak soykırımı uğratılması
- d) Mihver güçleri tarafından geliştirilen gizli bir silah

D-Day işgalinin önemi neydi?

- a) İkinci Dünya Savaşı'nın sona erdiğine işaret ediyordu.
- b) Tarihteki en büyük amfibi saldırıydı ve Mihver güçlerine karşı bir Batı Cephesi açtı.

- c) Berlin'in ele geçirilmesine yol açtı.
- d) Savaşın Pasifik tiyatrosunda gerçekleşmiştir.

İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra hangi ülke Doğu ve Batı Almanya olarak ikiye bölünmüştür?

- a) Fransa
- b) İtalya
- c) Polonya
- d) Almanya

Nürnberg Duruşmaları neydi?

- a) Bir dizi askeri savaş
- b) Nazi savaş suçlularının yargılanması için uluslararası bir mahkeme
- c) Savaş sonrası sınırları görüşmek üzere diplomatik bir konferans
- d) İkinci Dünya Savaşı'nın sonunda imzalanan bir barış anlaşması

"Rosie the Riveters" kimdi?

- a) Savaş sırasında fabrikalarda çalışan bir grup kadın
- b) Savaş sırasında ünlü bir caz grubu
- c) Ön saflarda görev yapan bir grup hemşire
- d) Müttefik casuslar için gizli bir kod adı

İkinci Dünya Savaşı'nın dünya üzerinde nasıl bir etkisi oldu?

- a) Almanya'nın bölünmesine yol açtı.
- b) Birleşmiş Milletler'in kurulmasıyla sonuçlandı.
- c) Büyük Buhran'ı sona erdirdi.
- d) Uzun süreli etkileri olmamıştır.

Cevap Anahtarı: 1-b, 2-a, 3-a, 4-c, 5-c, 6-b, 7-d, 8-b, 9-a, 10-b

Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 10	
İsim:	Çatışma Çözümü Atölyesi
Sınıf:	9
Ders:	Çatışma Çözme Stratejilerini Anlama ve Uygulama
Disiplinlerarası Bağlantılar:	Bu ders planı sosyal bilgiler, teknoloji ve iletişim becerileri unsurlarını entegre etmektedir.
Ders Süresi:	120 dakika
Hedefler ve öğrenme çıktıları:	<p>Bu dersin sonunda öğrenciler çatışma ve çatışma çözümü kavramlarını tanımlayabilecek ve açıklayabileceklerdir.</p> <p>Öğrenciler, kişisel ve akademik yaşamlarında etkili çatışma çözümünün önemini anlayacaklardır.</p> <p>Öğrenciler, çatışma çözme stratejilerini keşfetmek ve uygulamak için teknolojiyi kullanacaklardır.</p> <p>Öğrenciler, çatışmaları çözmek için sözlü olmayan iletişim de dahil olmak üzere iletişim becerilerini geliştireceklerdir.</p>
Uygunluk ve Önem:	Çatışma çözümü, bireylerin çatışmaları yapıcı ve barışçıl bir şekilde yönetmelerine yardımcı olan çok önemli bir yaşam becerisidir. Öğrencilerin günlük etkileşimleriyle ilgilidir ve ilişkilerini ve genel refahlarını geliştirebilir.
Öğretme ve öğrenme yöntemleri:	<p>Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme: Öğrencileri, teknoloji aracılığıyla problem çözme ve karar verme becerilerini artıran gerçek hayat çatışma senaryoları ile etkileşime geçirin.</p> <p>Karma Öğrenme: Çatışma çözüm stratejilerini kolaylaştırmak için dijital çoklu ortam içeriği ile geleneksel sınıf yöntemlerini birleştirin, dinamik bir öğrenme ortamı sağlayın.</p> <p>Proje Tabanlı Öğrenme: Öğrencilere öğrendiklerini uygulama fırsatı verin; çatışma çözüm stratejilerini etkili bir şekilde keşfetmek ve sunmak için BİT araçlarını kullanarak projeler veya sunumlar geliştirin.</p>

<p>Hazırlık ve önkoşullar:</p>	<p>Öğretmenler: Çatışma çözümü kavramlarına aşına olun ve dijital materyalleri işitme engelli öğrenciler için altyazılarla hazırlayın.</p> <p>Öğrenciler için: Ön okumaya gerek yoktur. İşitme engelli öğrencilerin altyazılı videolara ve yazılı talimatlara erişebildiğinden emin olun.</p>
<p>Ders materyalleri, e-kaynaklar ve ek kaynaklar :</p>	<p>Senaryo analizi ve araştırma için dizüstü bilgisayarlar veya tabletler.</p> <p>Altyazılı video sunumu için projektör.</p> <p>Grup tartışmaları için dijital tartışma panosu.</p> <p>Akran değerlendirmesi için dijital dereceli puanlama anahtarı.</p> <p>Önerilen kaynakça:</p> <p>Çatışma Çözümü El Kitabı</p> <p>Daha fazla okuma ve elektronik kaynaklar:</p> <p>Bölüm 6. Çatışma Çözümü için Eğitim</p> <p>Çatışma Yönetimi</p> <p>Çatışmaların nasıl çözüleceğine dair bir rehine müzakerecisi Karleen Savage TEDxValparaisoUniversity</p> <p>Çatışma Çözümü</p> <p>Çatışma Çözümü Eğitim Bağlantısı</p> <p>Hoşgörü Öğretimi - Çatışma Çözümü Kaynakları</p> <p>Referanslar:</p> <p>Çatışma Yönetimi</p> <p>Savage, K. (n.d.). <i>Çatışmanın nasıl çözüleceğine dair bir rehine müzakerecisi</i>. Valparaiso Üniversitesi'nde TEDx Konuşması. TEDx platformunda mevcuttur.</p> <p>Çatışma Çözümü</p> <p>Çatışma Çözümü Eğitim Bağlantısı. (n.d.). Çatışma çözümü eğitimine ilişkin kapsamlı kaynaklar. Conflict Resolution Education Connection platformu üzerinden erişilebilir.</p>

	<p>Hoşgörü Öğretimi. (n.d.). <i>Çatışma çözümü kaynakları</i>. Teaching Tolerance platformunda mevcuttur.</p> <p>Çatışma Çözümü El Kitabı</p> <p>Deutsch, M., Coleman, P. T., & Marcus, E. C. (Eds.). (2011). <i>Çatışma çözümü el kitabı: Teori ve uygulama</i> (3. baskı). San Francisco, CA: Jossey-Bass.</p>
Faaliyetler (dakika cinsinden iş akışı):	<p>İnteraktif Ders (15 dakika): Çatışma ve çatışma çözümü kavramlarını tanıtmak için dijital slaytlar kullanarak interaktif bir dersle başlayın. İşitme engelli öğrenciler için görsel öğeler ve altyazılar ekleyin.</p> <p>Video Sunumu (20 dakika): Yaygın çatışmaları ve farklı çözüm stratejilerinin etkisini gösteren altyazılı bir video gösterin.</p> <p>Teknoloji Tabanlı Senaryo Analizi (30 dakika): Öğrencilerin analiz etmeleri ve uygun çözümleri seçmeleri için etkileşimli çatışma senaryoları içeren tabletler veya dizüstü bilgisayarlar sağlayın.</p> <p>Grup Tartışması (15 dakika): Öğrenciler seçtikleri kararları küçük gruplar halinde dijital bir tartışma panosu kullanarak tartışsınlar.</p> <p>Rol Oynama (20 dakika): Öğrenciler çatışma çözme tekniklerini uyguladıkları rol yapma egzersizlerine katılırlar. İşitme engelli öğrenciler için görseller ve yazılı talimatlar kullanın.</p> <p>Yansıtma ve Sunum (20 dakika): Her grup, rol yapma deneyimlerini ve uyguladıkları stratejileri özetleyen dijital bir sunum hazırlar.</p> <p>Akran Değerlendirmesi (10 dakika): Gruplar birbirlerinin sunumlarını dijital bir dereceli puanlama anahtarı kullanarak değerlendirir.</p>
Değerlendirme:	<p>Biçimlendirici Değerlendirme: Öğrencilerin çatışma çözümü kavramlarını anlamaları hakkında geri bildirim toplamak için çevrimiçi sınavlar veya anketler kullanın.</p>

	Özetleyici Değerlendirme: Grup sunumlarını ve rol yapma performanslarını içerik, netlik ve çatışma çözme stratejilerinin uygulanmasına göre değerlendirin.
Uyum ve adaptasyon	Videoların altyazılı olduğundan emin olun ve tüm faaliyetler için yazılı talimatlar sağlayın. İşitme engelli öğrencilerin tam katılım fırsatlarına sahip olmalarını sağlamak için gruplar içinde roller atayın. İşitme engelli öğrenciler için ek görsel araçlar ve kaynaklar sağlayın.
İpuçları:	Sözlü olmayan iletişimin önemini vurgulayarak öğrencileri tartışmalara ve rol oyunlarına aktif olarak katılmaya teşvik edin. İşitme engelli öğrencilerle iletişimi geliştirmek için görsel ipuçlarını, jestleri ve yüz ifadelerini kullanın.
Tarafından geliştirilmiştir:	COFAC
Notlar:	

Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 11	
İsim:	Sağlık Okuryazarlığı
Sınıf:	10'uncu
Ders:	Sağlık Okuryazarlığını Anlamak ve Geliştirmek
Disiplinlerarası Bağlantılar:	Bu ders planı sağlık eğitimi, teknoloji ve dil sanatları unsurlarını entegre etmektedir.
Ders Süresi:	90 dakika
Hedefler ve öğrenme çıktıları:	Bu dersin sonunda öğrenciler sağlık okuryazarlığı kavramını tanımlayabilecek ve açıklayabileceklerdir. Öğrenciler, bilinçli sağlık kararları almada sağlık okuryazarlığının önemini anlayacaklardır. Öğrenciler, sağlıkla ilgili bir konuda araştırma yapmak ve sunum hazırlamak için teknolojiyi kullanacaklardır. Öğrenciler bulgularını sınıfa sunarak iletişim becerilerini geliştireceklerdir.
Uygunluk ve Önem:	Sağlık okuryazarlığı, kişinin sağlığı hakkında bilinçli kararlar verebilmesi için kritik bir beceridir. Günümüzün dijital çağında, sağlık bilgilerine erişebilmek, bunları anlayabilmek ve uygulayabilmek kişisel esenlik için çok önemlidir.
Öğretme ve öğrenme yöntemleri:	Etkileşimli Öğrenme: Sağlık okuryazarlığı kavramlarını anlamalarını artırmak için öğrencileri çoklu medya sunumları ve dijital araçlarla etkileşime geçirin. Grup Çalışması: Öğrenciler, takım çalışması ve iletişim becerilerini teşvik etmek üzere küçük gruplar halinde belirlenen sağlık konularında araştırma yapar ve sunumlarını gerçekleştirirler. Pratik Uygulama: Bilinçli sağlık kararları vermede sağlık okuryazarlığının önemini vurgulamak için gerçek hayat örnekleri ve vaka çalışmalarını kullanın. Teknoloji Entegrasyonu: Araştırma ve sunumu kolaylaştırmak için çeşitli dijital kaynakları ve araçları ders planına dahil edin, dijital okuryazarlığı artırın.
Hazırlık ve önkoşullar:	Öğretmenler: Sağlık okuryazarlığı kavramlarına aşina olun ve video ile dijital materyalleri hazırlayın.

	<p>Öğrenciler için: Ön okuma gerekmez. Temel bilgisayar becerileri gereklidir.</p>
Ders materyalleri, e-kaynaklar ve ek kaynaklar :	<p>Araştırma ve sunum için dizüstü bilgisayarlar veya tabletler.</p> <p>Video sunumu için projektör.</p> <p>Sınıf tartışması için beyaz tahta veya dijital ekran.</p> <p>Önerilen kaynakça:</p> <p>Sağlık Okuryazarlığı: Kafa Karışıklığına Son Verecek Bir Reçete.</p> <p>Daha Fazla Okuma ve Elektronik Kaynaklar:</p> <p>CDC'nin Sağlık Okuryazarlığı web sitesi: https://www.cdc.gov/healthliteracy/index.html</p> <p>MedlinePlus Sağlık Bilgileri: https://medlineplus.gov/</p> <p>Sağlık Okuryazarlığı - Ne yapabilirsiniz?</p> <p>Sağlık Okuryazarlığı Nedir ve Nasıl Ölçülür? (Sağlık İletişimi)</p> <p>Referanslar:</p> <p>Sağlık Okuryazarlığı: Kafa Karışıklığına Son Verecek Bir Reçete</p> <p>Tıp Enstitüsü. (2004). <i>Sağlık okuryazarlığı: Kafa karışıklığını sona erdirmek için bir reçete.</i> Washington, DC: Ulusal Akademiler Yayınları.</p> <p>Daha Fazla Okuma ve Elektronik Kaynaklar:</p> <p>Hastalık Kontrol ve Önleme Merkezleri (CDC). (n.d.). <i>Sağlık Okuryazarlığı web sitesi.</i> Şu adresten erişilebilir: https://www.cdc.gov/healthliteracy/index.html</p> <p>MedlinePlus. (n.d.). <i>Sağlık bilgileri.</i> https://medlineplus.gov/ adresinde mevcuttur.</p> <p>ABD Sağlık ve İnsan Hizmetleri Bakanlığı. (n.d.). <i>Sağlık okuryazarlığı - Ne yapabilirsiniz?</i> Health.gov platformunda mevcuttur.</p>

	Ulusal Sağlık Enstitüleri. (n.d.). <i>Sağlık okuryazarlığı nedir ve nasıl ölçülür?</i> (Sağlık İletişimi). NIH Sağlık İletişimi platformunda mevcuttur.
Faaliyetler (dakika cinsinden iş akışı):	<p>Sınıf Tartışması (10 dakika): Sağlık okuryazarlığının ne anlama geldiği ve neden önemli olduğu üzerine bir sınıf tartışması ile başlayın. Tartışmayı kolaylaştırmak için dijital slaytları kullanın.</p> <p>Video Sunumu (10 dakika): Sağlık okuryazarlığının önemi ve günlük yaşamı nasıl etkilediği hakkında kısa bir video gösterin.</p> <p>Teknoloji Tabanlı Araştırma (25 dakika): Öğrencilerin sağlıkla ilgili web sitelerini keşfetmeleri ve belirli bir sağlık konusu hakkında bilgi toplamaları için dizüstü bilgisayarlar veya tabletler sağlayın.</p> <p>Sunum Hazırlığı (20 dakika): Öğrenciler ikili veya küçük gruplar halinde dijital araçları (örn. PowerPoint, Google Slides) kullanarak bulgularını özetleyen kısa bir sunum hazırlayacaktır.</p> <p>Sunum (grup başına 10 dakika): Her grup bulgularını teknoloji kullanarak sınıfa sunar. Her sunumdan sonra soruları ve tartışmaları teşvik edin.</p>
Değerlendirme:	<p>Öz değerlendirme: öğrencilerden performansları üzerine düşüncelerini isteyin</p> <p>Biçimlendirici Değerlendirme: Sınıf tartışması sırasında öğrencilerin sağlık okuryazarlığı kavramlarını anlamalarını ölçmek için çevrimiçi sınavlar veya anketler kullanın. (eke bakınız)</p> <p>Özetleyici Değerlendirme: Grup sunumlarını içerik, anlaşılabilirlik ve teknoloji kullanımına göre değerlendirin. (eke bakınız)</p>
Uyum ve adaptasyon	<p>Öğrenme güçlüğü çeken öğrenciler için ek destek veya alternatif ödevler sağlayın.</p> <p>Farklı öğrenme stillerine sahip öğrencileri desteklemek için akran işbirliğini teşvik edin.</p>

İpuçları:	Öğrencilerin aktif katılımını sağlamak amacıyla sınıf tartışması için etkileşimli çevrimiçi platformlar kullanın (örn. kahoot!, Padlet). Eşit katılımı sağlamak için gruplar içinde roller belirleyin (araştırmacı, sunum yapan kişi, zaman tutucu).
Tarafından geliştirilmiştir:	COFAC
Notlar:	Bu ders planı, 10. sınıf öğrencileri arasında sağlık okuryazarlığı becerilerini ve eleştirel düşünmeyi teşvik ederek teknoloji yoluyla aktif öğrenmeyi desteklemektedir. İçeriği ve etkinlikleri öğrencilerinizin özel ihtiyaçlarına ve mevcut teknoloji kaynaklarına göre gerektiği gibi ayarlayın.

Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 12	
İsim:	Resimlerde Işık ve Gölge
Sınıf:	10. Sınıf
Ders:	Sanat ve Drama
Disiplinlerarası Bağlantılar:	İletişim, Sosyal Bilimler, Tarih
Ders Süresi:	120 dakika
Hedefler ve öğrenme çıktıları:	<p>Bu dersin sonunda öğrenciler resimlerde ışık ve gölge kavramlarını anlayabileceklerdir.</p> <p>Resimlerde derinlik, ruh hali ve drama yaratmak için ışık ve gölgenin nasıl kullanıldığını anlayabilecekler.</p> <p>Bazı sanatçıların ışık ve gölge oluşturmak için kullandıkları farklı teknikleri belirleyecekler.</p> <p>Öğrenciler, ışık ve gölgenin ünlü sanat eserleri üzerindeki etkisini analiz edecek ve tartışacaklardır.</p> <p>Öğrenciler sanal müzeleri keşfetmek için teknolojiden yararlanacak ve ışık ve gölgenin ustaca kullanıldığı ünlü tabloları keşfedecekler.</p>
Uygunluk ve Önem:	<p>Sanatta ışık ve gölge kullanımını anlamak, öğrencilerin sanatsal becerilerini ve görsel algılarını geliştirir.</p> <p>Teknoloji entegrasyonu ile bu ders eleştirel düşünme ve problem çözme becerilerini de geliştirir.</p>
Öğretme ve öğrenme yöntemleri:	<p>Görsel Sunum</p> <p>Sanal Müze Keşfi</p> <p>Teknoloji Tabanlı Araştırma</p> <p>Grup Tartışması</p> <p>Yaratıcı Uygulama</p> <p>Sunum</p> <p>Akran değerlendirmesi</p>
Hazırlık ve önkoşullar:	<p>Öğretmen: Sanat eserlerinin sunumu öğretmen tarafından önceden hazırlanır ve gerekli hazırlıklar tamamlanır.</p> <p>Öğrenciler: Öğrenciler gerekli ekipman ve malzemeleri yanlarında bulduklarından emin olurlar.</p>
Ders materyalleri, e-kaynaklar ve ek kaynaklar:	<p>Beyaz tahta veya projektör</p> <p>Keçeli kalemler, kalemler, çizim malzemeleri.</p>

	<p>Sanal bir müzeye erişim için dizüstü bilgisayarlar / tabletler (Google Arts & Culture https://artsandculture.google.com/)</p> <p>Ek Malzeme: Caravaggio: Işık Ustası: https://youtu.be/R1lcb_7gj5k?si=8HLMYwKVG9Y_Ogwq</p>
Faaliyetler (dakika cinsinden iş akışı):	<p>Giriş (20 dakika): Öğretmen, ışık ve gölgeyi etkili bir şekilde kullanan ünlü tabloların slayt gösterisini izleterek başlar (Caravaggio'dan Aziz Mathew'in Çağrısı, Rembrandt'tan Gece Nöbeti, vb), ardından öğrencilerden gözlemlerini paylaşımlarını ve ışık ve gölgenin her bir sanat eserinin genel etkisine nasıl katkıda bulunduğunu tartışmalarını ister. Öğretmen ana kavramları tanıtır ve sanatçıların derinlik ve kontrast yaratmak için bunları nasıl kullandıklarını açıklar.</p> <p>Sanal Müze (20 dakika): Öğretmen sınıfı gruplara ayırır ve her gruba ışık ve gölge kullanımıyla tanınan belirli bir sanatçı verir (Rembrandt, Caravaggio, Vermeer, Goya, vb.). Öğretmen öğrencilere Google sanat ve kültür sanal müzesini (https://artsandculture.google.com/) keşfetmeleri ve atanmış sanatçının ünlü tablolarını aramaları için biraz zaman verir. Öğretmen her gruptan üç resim seçmelerini ve ışık kullanımını analiz etmelerini ister.</p> <p>Grup Tartışması (20 dakika): Öğretmen sınıfı tekrar bir araya getirir ve sanal turdan elde ettikleri bulguları sunmalarını ister. Öğretmen rehber sorularla tartışmayı kolaylaştırır ve öğrencileri farklı sanatsal tarzlarda ışık kullanımını karşılaştırmaya teşvik eder.</p> <p>Yaratıcı Uygulama (45 dakika): Öğretmen öğrencilerden ışık ve gölge kullanımına odaklanan kendi resimlerini yapmalarını ister. Öğretmen öğrencileri ders sırasında öğrendikleri farklı teknikleri denemeleri için teşvik eder.</p> <p>Sonuç (20 dakika): Öğretmen öğrencilerden eserlerini sınıfla paylaşmalarını ve ışık ve gölge ile ilgili yaratıcı seçimlerini tartışmalarını ister. Her öğrencinin kendini</p>

	geliştirmesi için öğretmen ve sınıf arkadaşları tarafından yapıcı geri bildirimler verilir.
Değerlendirme:	<p>Biçimlendirici Değerlendirme: Öğretmen, sınıf tartışmasına katılımı, öğrencilerin sanat eserlerindeki teknikleri uygulamalarını değerlendirir.</p> <p>Özetleyici Değerlendirme: Öğretmen, öğrencilerin son çalışmalarını ve sunumlarını değerlendirir.</p>
Uyum ve adaptasyon	<p>Ek desteğe ihtiyaç duyan öğrenciler için, onlara belirli teknik örnekleri ve rehberli uygulama sağlayın.</p> <p>İleri seviyedeki öğrenciler için, onları daha karmaşık sanat eserlerinde ışık ve gölge kullanımını analiz etmeye ve chiaroscuro ve diğer tekniklerin teorik yönlerini araştırmaya teşvik edin.</p> <p>Öğrencilere, ışık ve gölge kavramına odaklanan fotoğraf veya dijital sanat gibi farklı bir ortamda kendi sanat eserlerini yaratma seçeneği sunun.</p>
İpuçları:	<p>Öğrencileri tartışmalara ve yaratıcı uygulamalara aktif olarak katılmaya teşvik edin.</p> <p>Işık ve gölgede kullanılan teknikleri ve yöntemleri açıklamak için farklı sanat eserlerini kullanmak.</p> <p>Öğretmen ek videoyu dersi genişletmek için veya bazı tekniklerin analizi için bir ödev olarak kullanabilir.</p>
Tarafından geliştirilmiştir:	İstanbul Valiliği (GOI)
Notlar:	

Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 13	
İsim:	Dünya Gezegeninin Şekilleri ve Hareketleri
Sınıf:	9.
Ders:	Doğa Bilimleri
Disiplinlerarası Bağlantılar:	Bilim, Coğrafya, Geometri
Ders Süresi:	60 dakika
Hedefler ve öğrenme çıktıları:	Bu dersin sonunda öğrenciler Dünya'nın küreselliği kavramını ve bunun kanıtlarını anlayacaklardır. Öğrenciler Dünya'nın farklı dönüş ve yörünge hareketlerini keşfedeceklerdir. Öğrenciler bu hareketlerin günlük hayatımızı ve doğa olaylarını nasıl etkilediğini öğrenecekler.
Uygunluk ve Önem:	Bu ders, öğrencilerin temel bilimsel bilgileri edinmeleri ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirmeleri için bir fırsat sunmaktadır.
Öğretme ve öğrenme yöntemleri:	Görsel Sunum: İnteraktif Gösteri Uygulamalı Etkinlik: Tartışma İşbirliğine Dayalı Öğrenme
Hazırlık ve önkoşullar:	Öğretmen: Öğretmen, Dünya'nın şeklini ve hareketlerini gösteren ilgili görsellerle bir slayt gösterisi sunumu hazırlar. Google Earth, NASA's Eyes gibi sanal araçları ve web sitelerini araştırır ve bunlara aşina olur. Uygulamalı etkinlik için gerekli malzemelerin hazır olduğundan emin olur.
Ders materyalleri, e-kaynaklar ve ek kaynaklar:	Projektör/Akıllı Tahta; Görselleştirme için internet bağlantısı olan dizüstü bilgisayarlar/tabletler.
Faaliyetler (dakika cinsinden iş akışı):	Giriş (15 dakika): Öğretmen öğrencilere Dünya'nın şekli ve hareketleri hakkında ne bildiklerini sorarak başlar, ardından Dünya'nın küreselliği kavramını tanıtır ve bunu destekleyen kanıtlar sunar. Öğretmen Dünya'nın maruz kaldığı farklı hareket türlerini kısaca tartışır. Görsel Sunum ve Keşif (15 dakika): Öğretmen Dünya'nın şeklini, dönüşünü ve devrini gösteren bir

	<p>slayt gösterisi sunar ve ardından NASA'nın Gözü'nü (https://eyes.nasa.gov/) kullanarak öğrencilerin Dünya'nın küresini keşfetmelerini, dönüşünü ve devrini gerçek zamanlı olarak gözlemlemelerini ve gündüz ve gece gibi doğal olaylara tanık olmalarını sağlar.</p> <p>Uygulamalı Etkinlik (15 dakika): Öğretmen öğrencileri gruplara ayırır ve her gruba bir küre ve el feneri verir, ardından Dünya'nın dönüşünü ve bunun gece ve gündüz üzerindeki etkisini göstermek için küre ve el fenerini kullanarak uygulamalı bir etkinlikte onlara rehberlik eder.</p> <p>Rehberli Tartışma (10 dakika): Öğretmen, öğrencilerin sorularını yanıtlamak ve temel kavramları pekiştirmek için bir sınıf tartışmasını kolaylaştırır ve öğrencileri uygulamalı etkinlikten gözlemlerini ve içgörülerini paylaşmaya teşvik eder.</p> <p>Sonuç (5 dakika): Öğretmen temel çıkarımları özetler ve öğrencileri daha fazla araştırma ve gözlem yoluyla Dünya'nın hareketlerini keşfetmeye devam etmeye teşvik eder.</p>
Değerlendirme:	<p>Biçimlendirici Değerlendirme: Öğretmen sınıf içi tartışma, gözlem ve uygulamalı etkinliklere katılımı değerlendirir.</p> <p>Özetleyici Değerlendirme: Öğretmen, öğrencilerin nihai anlayışlarını tartışmalar yoluyla değerlendirir.</p>
Uyum ve adaptasyon	<p>Öğretmen, görme bozukluğu olan öğrenciler için ayrıntılı sesli açıklamalar kullanmalıdır.</p> <p>Öğretmen, işitme engelli öğrenciler için transkripsiyon kullanmalıdır.</p> <p>Öğretmen karmaşık yapılardan kaçınmalı ve öğrenme güçlüğü olan öğrenciler için açık talimatlar vermelidir.</p>
İpuçları:	<p>Öğrencileri tartışmaya katılmaları ve kendilerini ifade etmeleri için teşvik edin.</p>

	Öğrencilerin seviyesine ve öğrenme stillerine göre farklı sanal araçlar kullanın.
Tarafından geliştirilmiştir:	İstanbul Valiliği (GOI)
Notlar:	

Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 14	
İsim:	Ruh Sağlığı: Mitler ve Gerçekler
Sınıf:	9 Sınıf
Ders:	Sosyal Bilimler
Disiplinlerarası Bağlantılar:	Ruh Sağlığı ve Psikoloji
Ders Süresi:	90 dakika
Hedefler ve öğrenme çıktıları:	Bu dersin sonunda öğrenciler ruh sağlığı kavramını anlayacak, ruh sağlığı bozukluklarıyla ilgili gerçekleri ve efsaneleri ayırt edebileceklerdir.
Uygunluk ve Önem:	Gençlerin ruh sağlığının desteklenmesi, anlayışın teşvik edilmesi, damgalanmaya karşı çıkılması ve gençlerin ruh sağlıkları ve esenliklerinin sorumluluğunu üstlenmeleri için güçlendirilmesi açısından çok önemlidir.
Öğretme ve öğrenme yöntemleri:	Talimatlar Beyin Fırtınası Grup Tartışması İşbirliğine Dayalı Öğrenme Proje Tabanlı Öğrenme
Hazırlık ve önkoşullar:	Öğretmen: Öğretmen gerekli dijital araçlara ve ruh sağlığı ve damgalanma kavramlarına aşina olur. Ruh sağlığı mitleri ve gerçeklerini içeren el notları önceden hazırlanır.
Ders materyalleri, e-kaynaklar ve ek kaynaklar:	Projektör / Akıllı Tahta Markörler ve kalemler Dizüstü bilgisayarlar ve tabletler Ruh sağlığı mitleri ve gerçeklerini içeren el broşürleri
Faaliyetler (dakika cinsinden iş akışı):	Giriş (20 dakika): Öğretmen öğrencilere ruh sağlığı ve damgalama hakkında ne bildiklerini sorarak başlar, ardından ruh sağlığı ve yaygın hastalıklar hakkında kısa bir genel bakış sunar ve damgalama kavramını tanıtır. Çift Etkinliği (20 dakika): Öğretmen öğrencileri çiftlere ayırır ve ruh sağlığı mitleri ve gerçeklerini içeren broşürü dağıtır. Öğretmen öğrencilerden ifadeleri okumalarını ve bunları mitler veya gerçekler olarak

	<p>kategorize etmelerini ister ve cevaplarını desteklemek için tartışmalarını ve kanıt sunmalarını teşvik eder.</p> <p>Grup Tartışması (20 dakika): Öğretmen öğrencilerden ruh sağlığı damgalamasının bireyler ve toplumlar üzerindeki olumsuz etkileri üzerine beyin fırtınası yapmalarını ister. Ardından yanıtlarını Padlet'te (https://padlet.com/) sınıf arkadaşlarıyla paylaşmalarını ister. Öğretmenler öğrencilerden Padlet'teki her bir damgalama ve etkinin üstesinden gelmek için stratejiler bulmak üzere tekrar beyin fırtınası yapmalarını ister ve onları yapabilecekleri bireysel ve kolektif eylemleri düşünmeye teşvik eder.</p> <p>Ruh Sağlığı Stigması için Dijital Kampanya (30 dakika): Öğretmen sınıfı küçük gruplara ayırır, her gruba bir strateji belirler ve kısa bir dijital kampanya (sosyal medya gönderisi, e-bülten, video klip vb.) oluşturmalarını ister, ardından her grup kampanyalarını sunar, gerekçelerini ve hedef kitlelerini açıklar.</p>
Değerlendirme:	<p>Biçimlendirici Değerlendirme: Öğretmen, öğrencileri grup tartışmalarına ve etkinliklerine katılımlarına göre değerlendirir.</p> <p>Özetleyici Değerlendirme: Öğretmen dijital kampanyaların sunumlarını değerlendirir.</p>
Uyum ve adaptasyon	<p>Öğretmen, öğrenme güçlüğü olan öğrenciler için talimat ve açıklamaların seviyesini ayarlamalıdır.</p> <p>Öğretmen, görme engelli öğrenciler için görsel sunumlar/yazılı talimatlar kullanmalıdır.</p> <p>Öğretmen, işitme engelli öğrenciler için sesli betimlemeler, açıklamalar ve talimatlar kullanmalıdır.</p>
İpuçları:	Öğrencileri tartışmaya katılmaları ve kendilerini ifade etmeleri için teşvik edin.
Tarafından geliştirilmiştir:	İstanbul Valiliği (GOI)
Notlar:	

Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 15	
İsim:	Dijital Hikaye Anlatımı Yoluyla 'Eğer' Cümlelerini Keşfetmek
Sınıf:	11
Ders:	İngilizce
Disiplinlerarası Bağlantılar:	Felsefe: Arzu kavramını ve karar verme üzerindeki etkilerini keşfetmek. Psikoloji: İstek ve arzuların ardındaki psikolojiyi anlamak.
Ders Süresi:	110 Dakika
Hedefler ve öğrenme çıktıları:	Çeşitli bağlamlarda farklı 'Eğer' cümle türlerini anlamak ve uygulamak. Dilek kavramını ve varsayımsal senaryoları keşfedin. Eleştirel düşünme ve yaratıcı yazma becerilerini geliştirin.
Uygunluk ve Önem:	Dil Becerileri: 'Eğer' cümleleri, İngilizce'de koşulları ve varsayımsal durumları ifade etmek için çok önemlidir. Yaratıcı İfade: Hayali düşünmeyi ve arzu ve olasılıkların dile getirilmesini teşvik eder. Karar Verme: Koşullu ifadeleri anlamak, mantıklı düşünme ve karar verme süreçlerine yardımcı olur.
Öğretme ve öğrenme yöntemleri:	Ters Yüz Sınıf: Dersten önce 'Eğer' cümlelerini anlamak için dijital içerikten yararlanın. İşbirliğine Dayalı Projeler: Varsayımsal senaryolar oluşturmayı içeren grup etkinlikleri. İnteraktif Sınavlar ve Oyunlar: 'Eğer' cümleciklerini pratik etmek için çevrimiçi kaynaklar.
Hazırlık ve önkoşullar:	Öğrenciler: İngilizce dilbilgisi yapılarını temel düzeyde anlama. Öğretmen: Dijital platformlar kurun ve multimedya kaynakları toplayın.
Ders materyalleri, e-kaynaklar ve ek kaynaklar :	Eğitim Web Siteleri: 'If' cümlelerine odaklanan dilbilgisi alıştırmaları için. E-kitaplar ve Çevrimiçi Makaleler: Dilek ve karar verme temasıyla ilgili.

	Videolar/Podcastler: Farklı kültürel bağlamlarda dileklerin doğasını keşfetmek.
Faaliyetler (dakika cinsinden iş akışı):	<p>'Eğer' Cümlelerine Giriş (10 dakika)</p> <p>Amaç: Farklı 'Eğer' cümle türlerini ve bunların dilekleri ve varsayımsal senaryoları ifade etmedeki kullanımlarını tanıtmak.</p> <p>Etkinlik: Üç tip 'Eğer' cümlesi (Tip 0, Tip 1, Tip 2 ve Tip 3) hakkında kısa ders veya sunum.</p> <p>Materyaller: Sunum slaytları, 'Eğer' cümleciklerinin kullanıldığı cümle örnekleri.</p> <p>Dijital Hikaye Anlatımı (20 dakika)</p> <p>Amaç: Dilekleri tanımlamak için 'Eğer' cümlelerini içeren dijital hikayeler veya bloglar oluşturun.</p> <p>Etkinlik:</p> <p>Öğrenciler hikayeler veya bloglar için beyin fırtınası yapar.</p> <p>Hikaye oluşturmak için dijital araçları (örn. blog platformları, dijital hikaye anlatımı uygulamaları) kullanmak.</p> <p>Dilekleri ve varsayımsal durumları ifade etmek için 'Eğer' cümlelerinin kullanımını vurgulayın.</p> <p>Materyaller: İnternet erişimi olan bilgisayarlar veya tabletler, dijital hikaye anlatma platformları (örn. Storybird, Blogger).</p> <p>Çevrimiçi Tartışma Forumları (20 dakika)</p> <p>Amaç: Dileklerin karar verme üzerindeki etkisine ilişkin tartışmaları kolaylaştırmak.</p> <p>Etkinlik:</p> <p>Öğrenciler çevrimiçi bir tartışma forumuna katılır (ör. Google Classroom, Edmodo).</p> <p>"Dilekler seçimlerimizi nasıl etkiler?" ve "Dilekler gerçekliğimizi şekillendirebilir mi?" gibi konuları tartışın.</p> <p>Argümanlarda 'Eğer' cümlelerinin kullanımını teşvik edin.</p>

	<p>Materyaller: Çevrimiçi tartışma platformlarına erişim.</p> <p>Senaryo Oluşturma (25 dakika)</p> <p>Amaç: Farklı türde 'Eğer' cümleleri kullanarak varsayımsal senaryolar oluşturmak için dijital araçları kullanın.</p> <p>Etkinlik:</p> <p>Öğrenciler ikili ya da küçük gruplar halinde çalışırlar. Senaryo oluşturmak için dijital araçlar (örn. zihin haritalama yazılımı, interaktif beyaz tahtalar) kullanın. Tip 0, Tip 1, Tip 2 ve Tip 3 'Eğer' cümlelerini kullanan senaryolar oluşturmaya odaklanın.</p> <p>Materyaller: Zihin haritalama yazılımı (örn. MindMeister), interaktif beyaz tahta uygulamaları.</p> <p>Sanal Sınıf Tartışmaları (20 dakika)</p> <p>Amaç: Dileklerin felsefi ve psikolojik yönlerini tartışmak.</p> <p>Etkinlik:</p> <p>Sanal bir tartışma oturumu düzenleyin.</p> <p>Roller atayın (örneğin, destekleyici, karşıt, moderatör).</p> <p>"Dilekler en derin arzularımızın bir yansıması mıdır?" veya "Gerçekleşmeyen dilekler psikolojik refahımızı etkiler mi?" gibi konuları tartışın.</p> <p>Eleştirel düşünmeyi ve 'Eğer' cümlelerinin kullanımını teşvik edin.</p> <p>Materyaller: Video konferans araçları (örn. Zoom, Microsoft Teams).</p>
Değerlendirme:	<p>Düşünme ve Sonuç (15 dakika)</p> <p>Amaç: 'Eğer' cümleciklerinin kullanımı ve etkinliklerden elde edilen içgörüler üzerine düşünmek.</p> <p>Öğrenciler öğrendikleri üzerine kısa bir düşünce yazısı ya da günlük kaydı yazarlar.</p>

	<p>Temel çıkarımları paylaşın ve 'Eğer' cümlelerinin gerçek yaşam bağlamlarında nasıl kullanılabileceğini tartışın.</p> <p>Malzemeler: Günlük tutma uygulamaları veya defterleri, kalemler.</p> <p>Değerlendirme</p> <p>Amaç: 'Eğer' cümleciklerinin anlaşılmasını ve uygulanmasını değerlendirmek.</p> <p>Yöntemler:</p> <p>Dijital hikayeleri veya blogları 'Eğer' cümlelerinin doğru kullanımı açısından inceleyin.</p> <p>Çevrimiçi forumlara ve tartışmalara katılım.</p> <p>Dijital araçlar kullanılarak oluşturulan senaryoların kalitesi.</p> <p>Materyaller: Hikaye anlatımı, tartışmaya katılım ve senaryo oluşturma için dereceli puanlama anahtarları.</p>
Uyum ve adaptasyon	<p>Uyarlanabilir Öğrenme Platformları: Ekstra dilbilgisi desteğine ihtiyaç duyan öğrenciler için.</p> <p>Multimedya Seçenekleri: Farklı öğrenme stilleri için çeşitli medya türlerini dahil edin.</p> <p>Dil Araçları: Yardım için çevrimiçi sözlükler ve dilbilgisi düzeltme araçları.</p>
İpuçları:	<p>Gerçek Hayat Uygulaması: 'Eğer' cümlelerini gerçek hayattaki kararlar ve olaylarla ilişkilendirin.</p> <p>İnteraktif Öğrenme: 'Eğer' cümlelerinin kullanılmasını gerektiren oyunları dahil edin.</p> <p>Teknik İpuçları: Dilbilgisi öğrenmek için faydalı dijital araçları ve kaynakları düzenli olarak paylaşın.</p> <p>Tartışma Panoları: Ders saatleri dışında devam eden sohbetler için.</p> <p>Teknik İpuçları: Dijital araçları etkili bir şekilde kullanmak için düzenli olarak ipuçları paylaşın.</p>
Tarafından geliştirilmiştir:	Gülveren Anadolu Lisesi
Notlar:	Her bir faaliyetin süresini sınıfın ihtiyaçlarına ve katılım düzeylerine göre ayarlayın.

	<p>Tüm öğrencilerin gerekli dijital araçlara ve kaynaklara erişiminin sağlanması.</p> <p>Dijital platformlara aşina olmayan öğrenciler için ek destek veya kaynaklar sağlayın.</p>
--	--

Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 16	
İsim:	İstanbul'da bir insanoğlunun uçuş tarihini interaktif teknoloji ile keşfetmek
Sınıf:	11. Sınıf
Ders:	Tarih
Disiplinlerarası Bağlantılar:	Bu ders planı İngilizce, Teknoloji ve Tarih unsurlarını entegre etmektedir
Ders Süresi:	90 dakika
Hedefler ve öğrenme çıktıları:	<p>Öğrenciler şunları yapabilecektir;</p> <ul style="list-style-type: none"> -Galata Kulesi'nin uçuş tarihindeki önemini keşfedin. -vloglar, podcastler ve diğer uygulamaları kullanarak bilgi arayın. -Dinleme, yazma ve iletişim becerilerini, arama becerilerini ve teknoloji kullanımlarını geliştirmek. -Teknolojiyi bir kaynak veya araç olarak kullanma konusundaki yaratıcılıklarını geliştirmek.
Uygunluk ve Önem:	Tarih dersi soyut öğrenmenin ön planda olduğu bir derstir. Tarihi olayları daha iyi anlamak için teknolojiyi kullanmak önemlidir.
Öğretme ve öğrenme yöntemleri:	<p>Teknoloji tabanlı aktif öğrenme Bu faaliyetler aktif katılımı ve anlayışı teşvik eder ve öğrencilerin öğrenme deneyimlerini zenginleştirmek için teknolojiyi kullanmaları için fırsatlar sağlar.</p> <p>Harmanlanmış Öğrenme: Dijital içerik ve sınıf içi tartışmaların kombinasyonu.</p> <p>Proje Tabanlı Öğrenme: Dijital araçları kullanarak araştırma ve sunum projeleri</p> <p>Akran İşbirliği: Dijital platformlar aracılığıyla kolaylaştırılan grup etkinlikleri.</p>
Hazırlık ve önkoşullar:	<p>Temel İngilizce dil ve gramer bilgisi: Öğrenciler dinleme, yazma ve tartışma etkinliklerine katılabilmek için temel İngilizce dil ve gramer bilgisine sahip olmalıdır.</p> <p>Öğrenciler, vlog ve podcast'lerde bulunabilecek farklı bilgi ve kelime türlerine aşina olmalıdır.</p>

	Teknolojiye aşinalık Öğrenciler, bilgisayar, sanal öğrenme platformları, ses kayıt yazılımı gibi teknolojiyi kullanma konusunda önceden deneyim sahibi olmalıdır
Ders materyalleri, e-kaynaklar ve ek kaynaklar :	<p>Materyaller: Vloglar, Podcastler ve sanal gerçeklik araçları gibi interaktif uygulamalar, bilgisayarlar ve oyun konsolları, kayıt ve not almak için cep telefonu, sunum uygulaması, internet erişimi olan bilgisayarlar</p> <p>Kaynaklar: Tarih Dersi kitabı, Sanal tur uygulamaları ve web siteleri</p> <p>Daha Fazla Okuma ve Elektronik Kaynaklar: E-kitaplar</p> <p>Galata Kulesi</p> <p>Galata Kulesi hakkında vloglar ve podcastler:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Galata Kulesi Gerçekleri by Inspirich - Galata Kulesi by Bery İstanbul İpuçları <p>Referanslar:</p> <p>Galata Kulesi Gerçekler</p> <p>Inspirich. (n.d.). <i>Galata Kulesi Gerçekleri</i> [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=dmKTThTLZGY</p> <p>Galata Kulesi</p> <p>Bery İstanbul İpuçları. (n.d.). <i>Galata Kulesi</i> [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=2xyjDwa1DkQ</p>
Faaliyetler (dakika cinsinden işi):	<p>Giriş (20 dakika)</p> <p>Galata Kulesi'nde sanal tur</p> <p>Galata Kulesi bölgesini keşfetmek için Google Earth aracı</p> <p>Galata Kulesi hakkında kısa video</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=mLAwnoCHaL0</p> <p>Bilgi aranıyor (20 dakika)</p> <p>Öğrencileri küçük gruplara ayırın ve her gruba dinlemeleri ve izlemeleri için bir podcast ve vlog verin.</p> <p>Öğrencilere podcast ve vlogları dikkatle dinlemelerini ve izlemelerini ve sunulan tarihi bilgilerle ilgili notlar almalarını söyleyin.</p> <p>Galata Kulesi ve Uçuş hakkında bilgiye ulaşmak için ChatCPT programını kullansınlar</p>

	<p>Galata Kulesi ve Uçuş Tarihi hakkında podcats ve Vloglar oluşturmak. (30 dakika)</p> <p>Her grup 10 dakikalık bir podcast veya Vlog hazırlar</p> <p>Her grup kendi sonuçlarını sunar</p> <p>Uzatma Etkinliği (20 dakika)</p> <p>Galata Kulesi'nden ilk uçuşu deneyimlemek için oyun konsollarını kullanma</p>
Değerlendirme:	<p>Biçimlendirici ve özetleyici değerlendirme, öğretmenlerin eğitim teknolojisini kullanarak öğrencilerin ilerlemesini izlemelerine ve zamanında geri bildirim sağlamalarına olanak tanır.</p>
Uyum ve adaptasyon	<p>Öğrenme güçlüğü çeken öğrenciler için ek destek veya alternatif ödevler sağlayın.</p> <p>Farklı öğrenme stillerine sahip öğrencileri desteklemek için akran işbirliğini teşvik edin.</p> <p>Gerekirse teknolojik araçlar sağlayın.</p>
İpuçları:	<p>Öğrencilerin aktif katılımını sağlamak amacıyla dinleme etkinlikleri için etkileşimli çevrimiçi platformlar kullanın (örn. kahoot!, Padlet).</p> <p>Öğrencilerin sunumlarını hazırlamak için çevrimiçi araçları kullanmalarını sağlayın.</p> <p>Öğrencilerin çalışmalarını daha kolay ve hızlı değerlendirmek için buluta veya Padlet'e yüklemelerini sağlayın.</p>
Tarafından geliştirilmiştir:	Tavşanlı 15 Temmuz Şehitler Fen Lisesi
Notlar:	<p>Bu ders planı, teknoloji yoluyla aktif öğrenmeyi teşvik ederek 10. sınıf öğrencileri arasında tarih bilgisini ve teknoloji kullanımını geliştirmektedir. İçeriği ve etkinlikleri, öğrencilerinizin özel ihtiyaçlarına ve mevcut teknoloji kaynaklarına uyacak şekilde gerektiği gibi ayarlayın.</p>

Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 17	
İsim	Rasyonel Sayılar
Sınıf:	9
Ders:	Matematik
Disiplinlerarası Bağlantılar:	Fen bilimleri: Bilimsel ölçüm ve hesaplamalarda rasyonel sayıların kullanımı. Ekonomi: Faiz oranlarını ve finansal hesaplamaları anlama.
Ders Süresi:	40 Dakika
Hedefler ve öğrenme çıktıları:	Rasyonel sayıları tanımlama ve anlama. Rasyonel sayılarla temel işlemleri (toplama, çıkarma, çarpma, bölme) gerçekleştirir. Rasyonel sayı kavramını gerçek yaşam durumlarına uygulayabilir.
Uygunluk ve Önem:	İleri Matematik için Temel: Üst düzey matematiksel kavramları anlamak için gereklidir. Pratik Uygulama: Finans ve bilim gibi çeşitli gerçek dünya bağlamlarıyla ilgilidir. Eleştirel Düşünme: Problem çözme ve analitik becerileri geliştirir.
Öğretme ve öğrenme yöntemleri:	İnteraktif Öğreticiler: Kavramları öğretmek için dijital platformları kullanın. İşbirliğine Dayalı Öğrenme: Çevrimiçi forumlar aracılığıyla grup etkinliklerini ve tartışmaları kolaylaştırın. Probleme Dayalı Öğrenme: Öğrencileri rasyonel sayılar gerektiren gerçek dünya problemleriyle meşgul edin.
Hazırlık ve önkoşullar:	Öğrenciler: Kesirler ve ondalık sayılar hakkında temel anlayış. Öğretmen: Dijital platformlar hazırlayın ve interaktif içerik oluşturun.
Ders materyalleri, e-kaynaklar ve ek kaynaklar :	Eğitim yazılımı: İnteraktif öğrenme ve uygulama için. Dijital Ders Kitapları ve Çalışma Sayfaları: Ek alıştırma için çevrimiçi olarak mevcuttur.

	Videolar: Rasyonel sayılarla ilgili kavramları ve uygulamaları açıklar.
Faaliyetler (dakika cinsinden iş akışı):	<p>Dijital Hikaye Anlatımı (10 dakika): Dilekleri tanımlamak için 'Eğer' cümlelerini kullanarak dijital hikayeler veya bloglar oluşturun.</p> <p>Çevrimiçi Sınavlar (10 dakika): Kavramların anlaşılması hakkında anında geri bildirim sağlayın.</p> <p>Dijital Grup Projeleri (10 dakika): Gerçek hayat senaryolarında rasyonel sayıların kullanımını açıklayan sunumlar veya belgeler geliştirmek.</p> <p>İnteraktif Simülasyonlar (5 dakika): Rasyonel sayıları farklı bağlamlarda keşfetmek için dijital araçları kullanın.</p> <p>Sanal Matematik Laboratuvarı (5 dakika): Rasyonel sayılarla deney yapmak için çevrimiçi bir alan.</p>
Değerlendirme:	<p>Çevrimiçi Testler: Rasyonel sayılarla işlemlere ve bunların uygulamalarına odaklanmıştır.</p> <p>Proje Değerlendirme: Grup projelerini doğruluk, yaratıcılık ve anlayış açısından değerlendirin.</p> <p>Yansıtıcı Günlük Tutma: Öğrenciler öğrenme deneyimleri ve karşılaştıkları zorluklar hakkında yazarlar.</p>
Uyum ve adaptasyon	<p>Uyarlanabilir Öğrenme Araçları: Ek yardıma ihtiyaç duyan öğrenciler için ekstra destek sağlayın.</p> <p>Multimedya Öğrenme Seçenekleri: Çeşitli öğrenme stillerine (görsel, işitsel, kinestetik) hitap eder.</p> <p>Düzenli Geri Bildirim: Zamanında geri bildirim ve destek için dijital platformları kullanın.</p>
İpuçları:	Gerçek Yaşam Örnekleri: Kavramları günlük durumlarla ilişkilendirin (örn. yemek pişirme, alışveriş).

	<p>Oyunlaştırma: Oyun unsurlarını öğrenme faaliyetlerine entegre edin.</p> <p>İşbirliği Araçları: Grup etkinlikleri ve projeleri için çevrimiçi araçları kullanın.</p> <p>İşbirliği Araçları: Grup etkinlikleri için çevrimiçi işbirliği araçlarını kullanın.</p>
Tarafından geliştirilmiştir:	Gülveren Anadolu Lisesi
Notlar:	

Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 18	
İsim:	Sanal Keşif Yoluyla Ekosistemleri ve Biyoçeşitliliği Anlamak
Sınıf:	9
Ders:	Biyoloji
Disiplinlerarası Bağlantılar:	Bu ders planı Teknoloji, Biyoloji, Coğrafya ve İngilizce unsurlarını entegre etmektedir
Ders Süresi:	90 dakika
Hedefler ve öğrenme çıktıları:	Etkileşimli teknoloji sayesinde öğrenciler şunları yapabileceklerdir; -Ekosistemleri ve önemini keşfetmek. -Biyoçeşitliliği ve etkilerini anlamak. -Bu kavramları insan etkisiyle ilişkilendirin. -Sanal öğrenmede teknoloji kullanımını geliştirmek.
Uygunluk ve Önem:	-Biyoloji dersi soyut öğrenmenin ön planda olduğu bir derstir. Biyolojik süreçleri daha iyi anlamak için teknolojiyi kullanmak önemlidir.
Öğretme ve öğrenme yöntemleri:	Teknoloji tabanlı aktif öğrenme: Bu faaliyetler aktif katılımı ve anlayışı teşvik eder ve öğrencilerin öğrenme deneyimlerini zenginleştirmek için teknolojiyi kullanmaları için fırsatlar sağlar. Harmanlanmış Öğrenme: Dijital içerik ve sınıf içi tartışmaların kombinasyonu. Proje Tabanlı Öğrenme: Dijital araçları kullanarak araştırma ve sunum projeleri Akran İşbirliği: Dijital platformlar aracılığıyla kolaylaştırılan grup etkinlikleri.
Hazırlık ve önkoşullar:	Temel İngilizce dil ve gramer bilgisi: Öğrenciler çoğunlukla İngilizce teknolojik araçları kullanacaklardır. Öğrenciler, uygulamalarda bulunabilecek farklı bilgi ve kelime türlerine aşina olmalıdır. Teknolojiye aşinalık Öğrenciler, bilgisayar, sanal öğrenme platformları, ses kayıt yazılımı gibi teknolojiyi kullanma konusunda önceden deneyim sahibi olmalıdır
Ders materyalleri, e-kaynaklar ve ek kaynaklar :	Malzemeler: İnternet erişimi olan bilgisayarlar/dizüstü bilgisayarlar/tabletler Projektör veya interaktif beyaz tahta

	<p>Seçilmiş interaktif biyoloji/ekoloji yazılımları/uygulamaları (ör. EcoKids, National Geographic Kids)</p> <p>Not alma ve etkinlikler için el notları veya çalışma kağıtları</p> <p>Ekosistemlerin çevrimiçi videolarına veya sanal turlarına erişim</p> <p>Kaynaklar:</p> <p>Biyoloji Ders Kitabı</p> <p>Sanal Gerçeklik uygulamaları ve web siteleri</p> <p>Daha Fazla Okuma ve Elektronik Kaynaklar:</p> <p>National Geographic Kids - Ekosistemler</p> <p>National Geographic Sanal Saha Gezileri</p> <p>NOAA Balıkçılık Habitat Koruma Simülasyonları</p>
<p>Faaliyetler (dakika cinsinden iş iş):</p>	<p>Giriş (10 dakika)</p> <p>Bir ekosistemin tanımını ve bileşenlerini tartışınız.</p> <p>Biyçeşitlilik kavramını ve önemini tanıttın.</p> <p>Biyçeşitlilik hakkında kısa bir video gösterin. (Video).</p> <p>Sanal Ekosistem Keşfi (25 dakika)</p> <p>Seçilen interaktif biyoloji/ekoloji yazılımını/uygulamasını tanıttın. (örneğin, EcoKids)</p> <p>Yazılımda nasıl gezinileceğini gösterin ve farklı ekosistemlerin, habitatların ve türlerin keşfedilmesine olanak tanıyan özellikleri gösterin.</p> <p>Öğrencileri çiftlere veya küçük gruplara atayın ve yazılım/uygulama içeren bilgisayarlara/dizüstü bilgisayarlara/tabletlere erişim sağlayın.</p> <p>Öğrencilere, aşağıdaki gibi görevlere odaklanarak çeşitli ekosistemleri sanal olarak keşfetmelerini söyleyin: Farklı biyomları tanımlama (ör. ormanlar, otlaklar, su ekosistemleri).</p> <p>Belirli türleri ve adaptasyonlarını gözleme ve not etme.</p> <p>Organizmalar ve çevreleri arasındaki etkileşimleri keşfetmek</p> <p>Öğrencileri sanal ekosistemleri keşfederken not almaya veya verilen çalışma sayfalarını tamamlamaya teşvik edin</p>

	<p>Tartışma ve Düşünme (10 dakika)</p> <p>Bir tartışma için sınıfı bir araya getirin. Öğrencilerden gözlemlerini, ilginç keşiflerini veya sanal keşif sırasında karşılaştıkları türleri paylaşımlarını isteyin.</p> <p>Farklı ekosistemlerdeki biyoçeşitliliğin önemini ve ekolojik dengenin korunmasındaki rolünü tartışabilecektir.</p> <p>2. Oturum: İnsan Etkisi ve Biyoçeşitlilik (45 dakika)</p> <p>Giriş ve Video Keşfi (10 dakika)</p> <p>Bir önceki oturumda biyoçeşitlilik ve ekosistemler üzerine yapılan tartışmayı özetleyin.</p> <p>Ekosistemler ve biyoçeşitlilik üzerindeki insan etkisi kavramını tanıtmak.</p> <p>Ekosistemleri etkileyen insan faaliyetlerini (örn. ormansızlaşma, kirlilik) vurgulayan çevrimiçi bir video oynatın veya sanal turlar sergileyin.</p> <p>İnteraktif Etkinlik - İnsan Etkisini Anlamak (25 dakika)</p> <p>İnteraktif beyaz tahtayı veya projektörü kullanarak öğrencileri interaktif bir aktivite veya ekosistemler üzerindeki insan etkisiyle ilgili vaka çalışmaları yoluyla yönlendirin.</p> <p>Öğrencileri, insan eylemlerinin biyoçeşitlilik ve ekosistemler üzerindeki sonuçları hakkında tartışmalara dahil edin.</p> <p>Öğrencilerden biyoçeşitlilik üzerindeki olumsuz etkileri azaltmak için çözümler veya eylemler önermelerini isteyerek eleştirel düşünmeyi teşvik edin.</p> <p>Sonuç ve Uygulama (10 dakika)</p> <p>Ekosistemler, biyoçeşitlilik ve insan etkisi hakkında öğrenilen kilit noktaları özetleyin.</p> <p>Uzatma Etkinliği</p> <p>Öğrencilerin kendi yerel çevrelerinde biyolojik çeşitliliğin korunmasına nasıl katkıda bulunabileceklerini anlattıkları yansıtıcı bir sunum veya video görevi verin.</p>
--	--

Değerlendirme:	Biçimlendirici ve özetleyici değerlendirme, öğretmenlerin eğitim teknolojilerini kullanarak öğrencilerin ilerlemesini izlemelerine ve zamanında geri bildirim sağlamalarına olanak tanır.
Uyum ve adaptasyon	Öğrenme güçlüğü çeken öğrenciler için ek destek veya alternatif ödevler sağlayın. Farklı öğrenme stillerine sahip öğrencileri desteklemek için akran işbirliğini teşvik edin. Gerekirse teknolojik araçlar sağlayın.
İpuçları:	Öğrencilerin aktif katılımını sağlayacak etkinlikler için etkileşimli çevrimiçi platformlar kullanın (örn. kahoot!, Padlet). Öğrencilerin sunumlarını hazırlamak için çevrimiçi araçları kullanmalarını sağlayın. Öğrencilerin çalışmalarını daha kolay ve hızlı değerlendirmek için buluta veya Padlet'e yüklemelerini sağlayın.
Tarafından geliştirilmiştir:	Tavşanlı 15 Temmuz Şehitler Fen Lisesi
Notlar:	Bu ders planı, 9. sınıf öğrencileri arasında Biyoloji bilgisini ve teknoloji kullanımını teşvik ederek teknoloji yoluyla aktif öğrenmeyi desteklemektedir. İçeriği ve etkinlikleri, öğrencilerinizin özel ihtiyaçlarına ve mevcut teknoloji kaynaklarına uyacak şekilde gerektiği gibi ayarlayın.

Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 19	
İsim:	İlginç Kültürel Farklılıklar
Sınıf:	10
Ders:	İngilizce
Disiplinlerarası Bağlantılar:	Bu ders planı İngilizce, Teknoloji ve Sosyal Bilimler unsurlarını entegre etmektedir
Ders Süresi:	90 Dakika
Hedefler ve öğrenme çıktıları:	<p>Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenci aşağıdakileri yapabilecektir:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Dinleme etkinliği yardımıyla dünyanın farklı ülkelerinden farklı kültürler hakkında bilgi edinin. -Bir dinleme parçasının ana noktalarını belirleyebilme. -Bir dinleme parçasıyla ilgili soruları yanıtlayın. -Bir pasajı dinlerken not alın. -Dinleme pasajlarını dinlemek ve kaydetmek için teknolojiden yararlanmak.
Uygunluk ve Önem:	<p>Kültürel farklılıkları anlamak insanlar için önemli bir konudur. İçinde bulunduğumuz dijital çağda insanlar dünyanın dört bir yanındaki insanlarla kolayca iletişim kurabilmektedir. Bu nedenle, insanlar arasındaki yanlış anlaşılmaları önlemek halk için çok önemlidir.</p>
Öğretme ve öğrenme yöntemleri:	<p>Teknoloji tabanlı aktif öğrenme: Bu faaliyetler aktif katılımı ve anlayışı teşvik eder ve öğrencilerin öğrenme deneyimlerini zenginleştirmek için teknolojiyi kullanmaları için fırsatlar sağlar.</p> <p>Harmanlanmış Öğrenme: Dijital içerik ve sınıf içi tartışmaların kombinasyonu.</p> <p>Proje Tabanlı Öğrenme: Dijital araçları kullanarak araştırma ve sunum projeleri</p> <p>Akran İşbirliği: Dijital platformlar aracılığıyla kolaylaştırılan grup etkinlikleri.</p>
Hazırlık ve önkoşullar:	<p>Temel İngilizce dil ve gramer bilgisi: Öğrenciler dinleme, yazma ve tartışma etkinliklerine katılabilmek için temel İngilizce dil ve gramer bilgisine sahip olmalıdır.</p>

	<p>Öğrenciler, bir dinleme parçasında ülkeler ve kültürler hakkında bulunabilecek farklı bilgi türlerine aşina olmalıdır.</p> <p>Teknolojiye aşinalık: Öğrenciler, bilgisayar, sanal öğrenme platformları, ses kayıt yazılımı gibi teknolojiyi kullanma konusunda önceden deneyim sahibi olmalıdır</p>
Ders materyalleri, e-kaynaklar ve ek kaynaklar :	<p>Malzemeler:</p> <p>İnternet erişimi olan bilgisayarlar</p> <p>Sanal öğrenme platformu (Google Classroom veya Canvas gibi)</p> <p>Dinleme pasajları</p> <p>Akıllı Telefonlar</p> <p>Soru kağıtları</p> <p>Not alma şablonları</p> <p>Ses kayıt yazılımı</p> <p>Kaynaklar:</p> <p>Learn English Teens dinleme aktiviteleri</p> <p>Ders kitabı dinleme etkinlikleri</p> <p>Daha Fazla Okuma ve Elektronik Kaynaklar:</p> <p>https://www.thegoodtrade.com/features/podcasts-improving-cultural-awareness/</p> <p>https://www.fh.org/blog/podcasts-for-learning-about-world/</p> <p>https://pnesterovacom.wordpress.com/2021/02/16/english-listening-traditions/</p> <p>https://www.liveworksheets.com/w/en/english-second-language-esl/1382257</p>
Faaliyetler (dakika cinsinden işi):	<p>Sınıf Tartışması (10 dakika): Dünyanın dört bir yanındaki kültürler ve bunların neden önemli olduğu üzerine bir sınıf tartışması ile başlayın. Tartışmayı kolaylaştırmak için dijital slaytları kullanın.</p>

	<p>Dinleme Etkinliği (25 dakika): Ülkelerin kültürlerinin farklılıkları ve bunun günlük yaşamı nasıl etkilediği hakkındaki sesi dinleyin.</p> <p>https://l24.im/oiNIO4</p> <p>Teknoloji Tabanlı Araştırma ve Kayıt (25 dakika): Öğrencilerin dünya genelindeki kültürel farklılıkları keşfetmeleri için dizüstü bilgisayarlar veya tabletler sağlayın.</p> <p>Sunum Hazırlığı (20 dakika): Öğrenciler ikili veya küçük gruplar halinde dijital araçları (örn. PowerPoint, Google Slides) kullanarak bulgularını özetleyen kısa bir sunum hazırlayacaktır.</p>
Değerlendirme:	<p>Değerlendirme</p> <p>Biçimlendirici Değerlendirme: Dinleme etkinliği sırasında öğrencilerin farklı kültürler hakkındaki anlayışlarını ölçmek için çevrimiçi sınavlar veya anketler kullanın. (eke bakınız)</p> <p>Özetleyici Değerlendirme: Grup sunumlarını içerik, anlaşılabilirlik ve teknoloji kullanımına göre değerlendirin. (eke bakınız)</p> <p>Yaygınlaştırma (okul dışı bağlam):</p> <p>Öğrencilere farklı aksanlarda veya lehçelerde dinleme parçaları dinletin.</p> <p>Öğrencilerin podcast ve VoScreen uygulamalarını kullanmalarını sağlayın.</p> <p>Öğrencilere farklı kültürler hakkında dinleme parçaları dinletin.</p> <p>Öğrencilerin kendi dinleme pasajlarını oluşturmalarını ve çeşitli kayıt araçlarını kullanarak bunları daha geniş bir kitleyle paylaşmalarını sağlayın</p>
Uyum ve adaptasyon	<p>Öğrenme güçlüğü çeken öğrenciler için ek destek veya alternatif ödevler sağlayın.</p> <p>Farklı öğrenme stillerine sahip öğrencileri desteklemek için akran işbirliğini teşvik edin.</p> <p>Gerekirse teknolojik araçlar sağlayın</p>

İpuçları:	Öğrencilerin aktif katılımını sağlamak amacıyla dinleme etkinlikleri için etkileşimli çevrimiçi platformlar kullanın (örn. kahoot!, Padlet). Öğrencilerin sunumlarını hazırlamak için çevrimiçi araçları kullanmalarını sağlayın.
Tarafından geliştirilmiştir:	Tavşanlı 15 Temmuz Şehitler Fen Lisesi
Notlar:	Bu ders planı, 10. sınıf öğrencileri arasında kültürel farkındalığı ve teknoloji kullanımını teşvik ederek teknoloji yoluyla aktif öğrenmeyi desteklemektedir. İçeriği ve etkinlikleri öğrencilerinizin özel ihtiyaçlarına ve mevcut teknoloji kaynaklarına göre gerektiği gibi ayarlayın.

Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 20	
İsim:	Sucul ekosistem
Sınıf:	10
Ders:	Problem çözme ve programlama
Disiplinlerarası Bağlantılar:	Biyoloji: Suda yaşayan organizmaların büyüme ve besin gereksinimlerini anlama. Çevre Bilimi: Sucul ekosistemde sürdürülebilirlik ve kaynak yönetimi. Teknoloji: Sensörler ve kameralar kullanın
Ders Süresi:	45 Dakika
Hedefler ve öğrenme çıktıları:	Sucul sistemlerin temellerini anlamak. Bir sistemi kontrol etmek için programlama becerileri geliştirmek.
Uygunluk ve Önem:	Çiftçiliğin Geleceği: Sürdürülebilir gıda endüstrisi yaratmak için suda yaşayan organizmaların kullanılması. Disiplinlerarası Öğrenme: Programlama, biyoloji, kimya ve doğa bilimlerini birleştirir. Problem Çözme Becerileri: Gerçek dünya bağlamında eleştirel düşünmeyi geliştirir.
Öğretme ve öğrenme yöntemleri:	Proje Tabanlı Öğrenme: Programlama kullanarak yapay bir su ekosistemi (havuz) geliştirin. İşbirliğine Dayalı Öğrenme: Çözümlerin tasarlanması ve programlanması için takım projeleri. İnteraktif Öğreticiler: Çevrimiçi kaynaklar
Hazırlık ve önkoşullar:	Öğrenciler: Temel programlama kavramlarının anlaşılması. Öğretmen: Dijital platformları ve simülasyon yazılımını kurun.
Ders materyalleri, e-kaynaklar ve ek kaynaklar:	Programlama Yazılımı: Simülasyonlar oluşturmak için Scratch veya Python gibi. Çevrimiçi Eğitimler: Su ekosistemi ve temel programlamayı kapsar. Sanal Laboratuvarlar: Su ortamlarını simüle etmek için.

Faaliyetler (dakika cinsinden iş akışı):	Bir Su Simülatörü Programlama: Bir su sistemini simüle etmek için basit bir program oluşturun. Problem Çözme Zorlukları: Programlama çözümleri aracılığıyla su sistemlerindeki yaygın sorunları ele alın. Araştırma ve Tartışma: Yapay bir su ekosistemi oluşturma konusundaki en son gelişmeleri keşfedin.
Değerlendirme:	Proje Değerlendirme: Simülasyon su sistemi projeleri. Çevrimiçi Sınavlar: Su ekosistemi ve programlama kavramları hakkındaki bilgilerinizi test edin.
Uyum ve adaptasyon	Uyarlanabilir Öğrenme Kaynakları: Programlamada ek desteğe ihtiyaç duyan öğrenciler için. Çeşitli Öğrenme Yöntemleri: Videoları, interaktif simülasyonları ve metin kaynaklarını dahil edin.
İpuçları:	İnteraktif Araçlar: İşbirliğine dayalı proje geliştirme için çevrimiçi araçları kullanın.
Tarafından geliştirilmiştir:	SUGS " Zef Lush Marku" - Üsküp
Notlar:	Aktif öğrenmeyi, eleştirel düşünmeyi, öğretimde teknoloji kullanımını ve işbirliğini teşvik etmek.

Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 21	
İsim:	Balkan Savaşları
Sınıf:	11'inci
Ders:	Tarih
Disiplinlerarası Bağlantılar:	Bu ders planı tarih, teknoloji ve dil becerileri unsurlarını bir araya getirmektedir.
Ders Süresi:	45 dakika
Hedefler ve öğrenme çıktıları:	<p>Bu dersin sonunda öğrenciler, Balkan uluslarının bağımsızlık savaşındaki rolünü tanımlayabilecek ve açıklayabileceklerdir.</p> <p>Öğrenciler, Avrupa uluslarının savaştaki rolünü anlayacaklardır.</p> <p>Öğrenciler vloglar, podcastler ve diğer uygulamaları kullanarak bilgi arayacaklardır.</p> <p>Öğrenciler teknolojiyi kullanarak iletişim becerilerini ve yaratıcılıklarını geliştireceklerdir.</p>
Uygunluk ve Önem:	Böylesine soyut bir derste teknolojiyi kullanmak, daha iyi öğrenme ve anlama için hayati bir araçtır.
Öğretme ve öğrenme yöntemleri:	<p>Teknoloji tabanlı aktif öğrenme Bu faaliyetler, öğrencilerin aktif katılımına ve anlamasına olanak sağlamış ve öğrencilerin öğrenme deneyimlerini zenginleştirmek için teknolojiyi kullanmaları için fırsatlar sunmuştur.</p> <p>Harmanlanmış Öğrenme: Dijital ve teorik öğretim yönteminin birleşimi bize daha iyi tartışmalar sağlar.</p> <p>Proje Tabanlı Öğrenme: Dijital araçları kullanarak araştırma ve sunum projeleri</p>
Hazırlık ve önkoşullar:	<p>Öğretmenler: Çatışma çözümü kavramlarına aşina olun ve öğrenciler için altyazılı dijital materyaller hazırlayın</p> <p>Öğrencileri sunumları için not almaya ve multimedya içeriği (resimler, videolar) toplamaya teşvik edin</p>

Ders materyalleri, e-kaynaklar ve ek kaynaklar :	Senaryo analizi ve araştırma için dizüstü bilgisayarlar veya tabletler. Altyazılı video sunumu için projektör. Önerilen kaynakça YouTube veya diğer Sosyal Medyalardan dijital materyaller
--	---

<p>Faaliyetler (dakika cinsinden iş akışı):</p>	<p>İnteraktif Ders (5 dakika):</p> <p>Amaç: Balkan Savaşlarını tanıtmak ve oturumun ana hatlarını belirlemek.</p> <p>Etkinlik:</p> <p>Dijital bir zaman çizelgesi kullanarak Balkan Savaşlarının kilit olaylarını ve figürlerini kısaca tartışın. Dersin hedeflerini ve teknolojinin nasıl entegre edileceğini vurgulayın.</p> <p>Video Sunumu (10 dakika):</p> <p>Amaç: Balkan Savaşları hakkında görsel ve işitsel bir genel bakış sağlamak.</p> <p>Etkinlik:</p> <p>Kısa, altyazılı bir belgesel veya arşiv görüntülerinden oluşan bir derleme gösterin. Kritik sahneleri açıklamak veya görsellere bağlam eklemek için kısaca duraklayın.</p> <p>Grup Tartışması (20 dakika):</p> <p>Amaç: Yönlendirilmiş soruları kullanarak Balkan ve Avrupa uluslarının rolünü analiz etmek.</p> <p>Etkinlik:</p> <p>Öğrencileri, her biri siyasi ittifaklar, askeri stratejiler veya kültürel etkiler gibi farklı bir konuya odaklanan küçük gruplara ayırın. Grupların bulgularını derlemeleri ve kısa bir sunum hazırlamaları için Padlet veya Google Docs gibi dijital araçlar sağlayın.</p> <p>Yansıtma ve Sunum (10 dakika):</p> <p>Amaç: Öğrenmeyi sentezlemek ve içgörülerini paylaşmak.</p> <p>Etkinlik:</p> <p>Her grup, dijital sunumlarını görüntülemek için projektörü kullanarak bulgularını sunar.</p>
---	--

	Bilginin netliğine ve teknolojinin yaratıcı kullanımına odaklanarak akranlarınızdan ve öğretmenlerinizden hızlı bir geri bildirim turu yapın.
Değerlendirme:	Biçimlendirici Değerlendirme: Öğrencilerin çatışma çözümü kavramlarını anlamaları hakkında geri bildirim toplamak için çevrimiçi sınavlar veya anketler kullanın. Özetleyici Değerlendirme: Grup sunumlarını değerlendirin.
Uyum ve adaptasyon	Videoların altyazılı olduğundan emin olun ve tüm faaliyetler için yazılı talimatlar sağlayın. Öğrencilerin katılım fırsatlarına sahip olmalarını sağlamak için gruplar içinde roller atayın. İşitme engelli öğrenciler için ek görsel araçlar ve kaynaklar sağlayın.
İpuçları:	Sözlü olmayan iletişimin önemini vurgulayarak öğrencileri tartışmalara ve rol oyunlarına aktif olarak katılmaya teşvik edin. İşitme engelli öğrencilerle iletişimi geliştirmek için görsel ipuçlarını, jestleri ve yüz ifadelerini kullanın.
Tarafından geliştirilmiştir:	SUGS" Zef Lush Marku" - Üsküp
Notlar:	Aktif öğrenmeyi, eleştirel düşünmeyi, öğretimde teknoloji kullanımını ve işbirliğini teşvik etmek.

Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 22	
İsim:	Hadi avlanalım.
Sınıf:	9
Ders:	Matematik
Disiplinlerarası Bağlantılar:	<p>Bilgi Teknolojisi: Ders büyük ölçüde çeşitli teknolojik araç ve platformların kullanımına dayanmaktadır.</p> <p>Sanat ve Tarih: Öğrenciler bölünebilirlik kurallarını sanattaki simetrik unsurları tanımlamakla ilişkilendirecek ve ayrıca eski medeniyetlerin bölünebilirliği inşaat veya takvim oluşturmada nasıl kullandıklarını keşfedeceklerdir.</p>
Ders Süresi:	40 Dakika
Hedefler ve öğrenme çıktıları:	<p>Öğrenciler tam sayılar için bölünebilme kurallarını tanımlayabileceklerdir</p> <p>Öğrenciler günlük problemleri çözmek için bölünebilme kurallarını kullanabileceklerdir.</p>
Uygunluk ve Önem:	<p>Dijital Beceriler: Öğrencileri çeşitli teknolojik araçları kullanmaya teşvik etmek, temel BT becerilerini ve medya okuryazarlığını geliştirmek.</p> <p>Problem Çözme: Öğrenciler öğrendiklerini nesnelere eşit olarak gruplanıp gruplanamayacağını belirlemek, görevler için gereken miktarları hesaplamak veya kalanları içeren problemleri çözmek için verimli bir şekilde uygulayabilirler.</p> <p>Gerçek Dünya Uygulamaları: Bölünebilirliğin günlük hayatta çok sayıda uygulaması vardır. Gerçek dünya senaryolarıyla kurulan bu bağlantı, matematiği daha ilişkilendirilebilir ve ilgi çekici hale getirir.</p>
Öğretme ve öğrenme yöntemleri:	<p>İşbirliğine Dayalı Öğrenme: Etkinlikler, öğrencileri ikili veya küçük gruplar halinde birlikte çalışmaya teşvik eder.</p> <p>Problem Çözme: Ders, ActionBound'a "meydan okuma" konularının dahil edilmesi yoluyla problem çözmeyi vurgular. Öğrenciler bölünebilirlik kurallarını</p>

	<p>pratik bir bağlamda uygulamayı gerektiren kelime problemleriyle karşılaşılır.</p> <p>Aktif Öğrenme: Ders, öğrencileri sınıf içinde hareket etmeye teşvik ederek aktif öğrenmeyi destekler.</p> <p>Teknoloji Entegrasyonu: Dersteki görevleri tamamlamak için dijital araçları kullanma.</p>
Hazırlık ve önkoşullar:	<p>Öğrenciler: tam sayılar, toplama, çıkarma ve çarpma işlemlerini temel düzeyde anlama. ActionBound uygulamasının yüklü olduğu tabletlere veya akıllı telefonlara erişim.</p> <p>Öğretmen: Dijital platformların ve kaynakların kurulumu</p>
Ders materyalleri, e-kaynaklar ve ek kaynaklar :	<p>Projektör</p> <p>Bilgisayar</p> <p>İnternet erişimi</p> <p>ActionBound uygulamasının yüklü olduğu tabletler veya akıllı telefonlar</p> <p>İşaretleyiciler</p> <p>Beyaz Tahta</p>
Faaliyetler (dakika cinsinden iş akışı):	<p>Buz Kırıcı Etkinlik: Mentimetre ile Sayımı Tahmin Et (10 dakika)</p> <p>Bu buz kırıcı, etkileşimli sunumlara ve izleyici katılımına olanak tanıyan ücretsiz bir web tabanlı araç olan Mentimeter'i kullanır. Öğrencilerin birbirlerini tanımaları ve bölünebilirlikle ilgili temel matematik becerilerini uygulamaları için eğlenceli bir yoldur.</p> <p>"Bölünebilirlik Mücadelesi": Öğrenciler ikili gruplar halinde bir çöpçü avında gezinmek için tabletlerdeki ActionBound uygulamasını kullanırlar. Her konumda, bölünebilme kurallarını (2, 3, 5, vb.) anlamalarını test eden zorluklarla karşılaşılır. Soruları yanıtlayabilir, bölünebilen sayıları belirleyebilir veya ipuçları için gizli ipuçlarını kullanabilirler. Birlikte çalışarak, sınıfta</p>

	dolaşırken ve eğlenirken bölünebilirlik kavramlarını pekiştirirler.
Değerlendirme:	Sınıf Tartışması: Temel kavramları gözden geçirin ve varsa yanlış anlamaları giderin. Çıkış Bileti: Öğrenciler, anlamayı değerlendirmek için bireysel sorular içeren kısa bir çıkış bileti doldururlar
Uyum ve adaptasyon	Zaman: Her bir etkinlik bölümü (giriş, öğretim, uygulama, değerlendirme) için ayrılan süreyi sınıf mevcudunuza ve öğrenci ihtiyaçlarına göre ayarlayın. Öğrencilerin bazı ön bilgileri varsa giriş veya eğitimi kısaltabilirsiniz. Teknoloji: Bazı öğrencilerin tablet veya akıllı telefonlara erişimi yoksa alternatif seçenekleri değerlendirin. Benzer zorluklara sahip kağıt tabanlı bir çöpçü avı oluşturabilir veya öğrencilerin ActionBound'a sırayla erişmeleri için bir sınıf bilgisayarı kullanabilirsiniz. Farklılaştırma: Farklı yeteneklere sahip öğrenciler için ActionBound içinde farklı zorluk seviyeleri sağlayın. Zorlanan öğrenciler için daha net talimatlar içeren değiştirilmiş sorular ve ileri düzey öğrenciler için bonus zorluklar sunun.
İpuçları:	Alternatif Cihazlar: Tüm öğrencilerin tabletleri veya akıllı telefonları yoksa, öğrencilerin ActionBound'a sırayla erişebilmeleri için bir sınıf bilgisayarı bulundurmamayı düşünün. Teknik Sorun Giderme: Küçük teknik aksaklıklara karşı hazırlıklı olun. Teknoloji sorunları olması durumunda, benzer bölünebilirlik zorlukları olan kağıt tabanlı bir çöpçü avı etkinliği gibi yedek bir planınız olsun. Sınıf Yönetimi: Ders sırasında teknolojinin sorumlu kullanımı konusunda öğrenciler için net beklentiler belirleyin.
Tarafından geliştirilmiştir:	Antalya Milli Eğitim Müdürlüğü

Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 23	
İsim:	Model Uçak Kontrol Sistemleri
Sınıf:	10. Sınıflar
Ders:	Model Uçak Dersi
Disiplinlerarası Bağlantılar:	Fizik: Model uçaklarda kullanılan elektronik devreleri ve bileşenleri keşfedin. Mühendislik: Mekanik tasarım ve kontrol sistemleri ilkelerini model havacılığa uygulayın.
Ders Süresi:	120 dakika
Hedefler ve öğrenme çıktıları:	Hedef 1: Model uçaklarda kontrol sistemlerinin temel prensiplerini anlamak. Sonuç: Öğrenciler model havacılıkta kontrol sistemlerinin rolünü açıklayabilecektir. Hedef 2: Bir model uçak için basit bir kontrol sistemi tasarlamak üzere bilgiyi analiz etmek ve uygulamak. Sonuç: Öğrenciler temel bir kontrol sistemi prototipi oluşturabileceklerdir.
Uygunluk ve Önem:	Kontrol sistemlerini anlamak, etkili ve verimli model uçaklar tasarlamak için çok önemlidir. Problem çözme becerilerini geliştirir ve fizik ve mühendislik kavramlarının daha derinlemesine anlaşılmasını sağlar.
Öğretme ve öğrenme yöntemleri:	Ders (15 dakika): Model uçaklarda kontrol sistemlerinin temellerini tanıtın. Gösteri (20 dakika): Farklı kontrol sistemlerine ve bileşenlerine örnekler gösterin. Grup Çalışması (30 dakika): Öğrencileri basit bir kontrol sistemini tartışmak ve tasarlamak üzere gruplara ayırın. Uygulamalı Etkinlik (25 dakika): Tasarlanan kontrol sisteminin temel bir prototipini oluşturun. Tartışma (10 dakika): Etkinlik üzerine düşünün ve içgörülerini paylaşın.
Hazırlık ve önkoşullar:	Uygulamalı faaliyetler için yeterli masa ve malzemeye sahip bir sınıf veya atölye alanı sağlayın.

	<p>Uygulamalı etkinlik için materyalleri önceden yazdırın (diyagramlar, talimatlar, vb.).</p> <p>Öğrencilerin fizik prensipleri hakkında temel bir anlayışa sahip olduklarını teyit edin.</p>
Ders materyalleri, e-kaynaklar ve ek kaynaklar :	<p>Beyaz tahta ve keçeli kalemler</p> <p>Sunum slaytları</p> <p>Model uçak kontrol sistemi kitleri</p> <p>İlgili ders kitapları ve çevrimiçi kaynaklar</p>
Faaliyetler (dakika cinsinden iş akışı):	<p>Giriş (15 dakika)</p> <p>Amaç: Model havacılıkta kontrol sistemleri kavramını tanıtmak.</p> <p>Etkinlik:</p> <p>Kontrol sistemlerinin ne olduğu ve model uçaklardaki önemi hakkında hızlı bir genel bakışla başlayın.</p> <p>Bu sistemlerin fizik ve mühendislik ilkeleri ile nasıl bütünleştiğini açıklayabilecektir.</p> <p>Araçlar: Farklı hava taşıtlarındaki kontrol sistemlerinin görsel örneklerini göstermek için bir sunum slaytı kullanın.</p> <p>Gösteri (20 dakika)</p> <p>Amaç: Farklı kontrol sistemlerini ve bileşenlerini göstermek.</p> <p>Etkinlik:</p> <p>Bir dizi video ve canlı model aracılığıyla çeşitli kontrol sistemlerini gösterin.</p> <p>Her bir bileşenin işlevini ve model uçağı kontrol etmek için nasıl birlikte çalıştıklarını tartışın.</p> <p>Araçlar: Videolar, model uçak kitleri ve bir projektör üzerinde bileşen diyagramları.</p> <p>Grup Çalışması (30 dakika)</p> <p>Amaç: Belirli bir kontrol sistemi türünü tasarlamak için işbirliğini teşvik etmek.</p> <p>Etkinlik:</p>

	<p>Öğrencileri küçük gruplara ayırın ve her birine karmaşıklık ve rahatlık düzeylerine göre tasarımları için farklı bir kontrol sistemi türü verin.</p> <p>Her gruba kontrol sistemlerinin çözmesi gereken bir senaryo veya problem verin.</p> <p>Araçlar: Tasarım parametrelerini içeren çalışma sayfaları, araştırma için çevrimiçi kaynaklara erişim.</p> <p>Uygulamalı Etkinlik (25 dakika)</p> <p>Amaç: Tasarlanan kontrol sisteminin bir prototipini oluşturmak.</p> <p>Etkinlik:</p> <p>Öğrencilerin kontrol sistemlerini oluşturmaları için fiziksel veya sanal simülasyon araçları sağlayın.</p> <p>Gruplara tasarımlarını uygularken yardımcı olun ve rehberlik edin, tartışılan kavramları uygulamalarını sağlayın.</p> <p>Araçlar: Model uçak kontrol sistemi kitleri, temel elektronik bileşenler, simülasyon yazılımı.</p> <p>Tartışma (10 dakika)</p> <p>Amaç: Uygulamalı etkinliği ve uygulamalarını analiz etmek ve yansıtmak.</p> <p>Etkinlik:</p> <p>Her grubu prototiplerini sunmaya ve tasarım seçimlerinin arkasındaki mantığı açıklamaya davet edin.</p> <p>Tasarım ve inşa sürecinde karşılaşılan zorluklar ve bunların üstesinden nasıl gelindiği konusunda bir sınıf tartışması başlatın.</p> <p>Bu sistemlerin gerçek dünya havacılığında nasıl uygulanabileceğini vurgulayın.</p> <p>Araçlar: Belirli bir araç yok; açık diyaloga ve deneyim paylaşımına odaklanılıyor.</p> <p>Geri Bildirim ve Toparlama:</p> <p>Aktiviteler boyunca öğrenilen kilit noktaları özetleyerek oturumu sonlandırın.</p>
--	--

	Anında sözlü geri bildirim sağlayın ve öğrencileri kontrol sistemlerinin teknoloji ve mühendislikteki diğer uygulamaları hakkında düşünmeye teşvik edin.
Değerlendirme:	Grup Sunumu (%30): Açıklık, anlayış ve yaratıcılığı değerlendirin. Prototip (%40): Oluşturulan kontrol sisteminin işlevselliğini ve doğruluğunu değerlendirin. Katılım (%20): Grup çalışmalarına ve tartışmalara katılımı ve katkıyı değerlendirin. Yansıtma (%10): Öğrenciler öğrenme deneyimleri üzerine bir yansıma yazarlar.
Uyum ve adaptasyon	Uygulamalı etkinliklerde zorlanan öğrenciler için ek destek sağlayın. Öğrenme çıktılarını geliştirmek için akran işbirliğini teşvik edin.
İpuçları:	Havacılıkta kontrol sistemlerinin önemini göstermek için gerçek dünyadan örnekler kullanın. Dersi model havacılık teknolojisindeki güncel gelişmelerle ilişkilendirin.
Tarafından geliştirilmiştir:	Gülveren Anadolu Lisesi
Notlar:	Bu ders planı esneklik ve öğretim ortamınızdaki özel ihtiyaçlara ve mevcut kaynaklara göre ayarlanabilir.

Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 24	
İsim:	Sanat ve Drama
Sınıf:	10'uncu
Ders:	Sanat ve Dramayı Keşfetmek İnteraktif Teknoloji
Disiplinlerarası Bağlantılar:	Bu ders planı Sanat ve Drama eğitimi, Bilişim unsurlarını entegre etmektedir, Teknoloji ve dil.
Ders Süresi:	90 dakika
Hedefler ve öğrenme çıktıları:	Öğrenciler, yaratıcılıklarını, işbirliklerini ve sunum becerilerini geliştirmek için sanat ve drama etkinliklerini Bilgi ve İletişim Teknolojisi (BİT) araçlarıyla entegre edeceklerdir.
Uygunluk ve Önem:	Sanat ve drama, öğrencilerin genel gelişiminde çok önemli bir rol oynar ve onların entelektüel, duygusal ve sosyal gelişimlerine önemli ölçüde katkıda bulunur. Sanat ve dramanın alaka düzeyini ve önemini vurgulayan bazı nedenler şunlardır Yaratıcılık ve Hayal Gücü, Duygusal İfade, Eleştirel Düşünme Becerileri, İletişim Becerileri, İşbirliği ve Ekip Çalışması, Kültürel Farkındalık, Özgüven Geliştirme, Yaşam Becerileri Geliştirme, Kişisel Gelişim ve Esenlik
Öğretme ve öğrenme yöntemleri:	Karma Öğrenme: Yeni yaratıcı manzaraları keşfetmek için dijital medyayı geleneksel sanat ve drama teknikleriyle birleştirir. Proje Tabanlı Öğrenme: Öğrenciler, dijital araçları geleneksel sanat ve drama kavramlarına uygulamalarını gerektiren projeler üstlenirler.
Hazırlık ve önkoşullar:	Öğretmenler: Sosyal Bilim kavramlarına aşina olun ve video ile dijital materyalleri hazırlayın. Öğrenciler için: Ön okumaya gerek yoktur. Temel bilgisayar becerileri gereklidir.

<p>Ders materyalleri, e-kaynaklar ve ek kaynaklar :</p>	<p>İnternet erişimi olan bilgisayarlar veya tabletler</p> <p>Projektör ve perde</p> <p>Çeşitli sanat malzemeleri (keçeli kalemler, renkli kalemler, kağıt, vb.)</p> <p>Drama etkinlikleri için dekor ve kostümler</p> <p>Sunum yazılımı (örn. PowerPoint, Google Slaytlar)</p> <p>Dijital çizim yazılımı veya uygulamaları (örn. Adobe Illustrator, Procreate)</p> <p>Video düzenleme yazılımı veya uygulamaları (örn. iMovie, Adobe Premiere Pro)</p> <p>Önerilen kaynakça:</p> <p>https://dbp.theatredance.utexas.edu/bibliyografya</p> <p>Daha Fazla Okuma ve Elektronik Kaynaklar:</p> <p><u>İçerik Derslerinde Sanatı Kullanmanın Yolları</u></p> <p>https://www.edweek.org/teaching-learning/opinion-13-ways-to-use-art-in-contentasses/2021/10</p> <p><u>Sınıfta Drama Eğitiminin Gücünü Keşfetmek</u></p> <p>https://www.teacheracademy.eu/blog/drama-egitim/</p>
<p>Faaliyetler (dakika cinsinden iş akışı):</p>	<p><u>1. sınıf dönemi: Sanat, Drama ve ICT Entegrasyonuna Giriş: TBAL</u></p> <p>Günümüz dünyasında sanat, drama ve teknolojinin önemi hakkında kısa bir tartışma ile başlayın.</p> <p>Dijital sanat, animasyon ve sanal gerçeklik deneyimleri gibi teknolojinin sanat ve dramada nasıl kullanıldığına dair örnekler gösterin.</p> <p>Sanat ve drama etkinliklerini geliştirebilecek BİT araçları kavramını tanıtmak.</p> <p><u>2. sınıf dönemi: BİT Araçları ile Uygulamalı Etkinlikler: TBAL</u></p> <p>Atanan ICT araçlarını ve temel işlevlerini gözden geçirin.</p> <p>Öğrencilerin atanan ICT araçlarını denemeleri için uygulamalı zaman sağlayın. Onları dijital sanat eserleri yaratmaya, kısa videolar düzenlemeye veya seçilen bir</p>

	<p>temayla (örneğin bir hikaye, tarihi olay veya bilimsel kavram) ilgili etkileşimli sunumlar tasarlamaya teşvik edin.</p> <p>Öğrencilere yardımcı olmak ve soruları yanıtlamak için sınıfta dolaşın.</p> <p>Gruplar içinde işbirliğini teşvik edin ve yaratıcılık ve yeniliğin önemini vurgulayın.</p> <p><u>3. sınıf dönemi: ICT Entegrasyonu ile Sanat ve Drama Gösterisi: TBAL</u></p> <p>Her gruba dijital projelerini tamamlamalarını ve kısa bir sunum hazırlamalarını söyleyin.</p> <p>Gruplar projelerini projektör ve perde kullanarak sınıfa sunar. Onları projelerine sanat, drama ve BİT araçlarını nasıl entegre ettiklerini açıklamaya teşvik edin.</p> <p>Öğrencileri küçük gruplara ayırın ve her gruba keşfetmeleri için belirli bir BİT aracı verin (örneğin, dijital çizim, video düzenleme, etkileşimli sunum).</p> <p>Sunum (grup başına 10 dakika): Her grup bulgularını teknoloji kullanarak sınıfa sunar. Her sunumdan sonra soruları ve tartışmaları teşvik edin.</p> <p>Her sunumdan sonra sınıftan soru ve geri bildirim almak için zaman ayırın.</p> <p>BİT araçlarının sanat ve drama projelerini geliştirmedeki etkisini sınıf olarak tartışın. Öğrencilere karşılaştıkları zorlukları ve bunların üstesinden nasıl geldiklerini sorun.</p> <p>Dijital çağda yaratıcılık, işbirliği ve uyarlanabilirliğin önemini vurgulayarak dersi sonlandırın.</p>
--	--

Değerlendirme:	Biçimlendirici Değerlendirme: Sınıf tartışması sırasında öğrencilerin sanat ve drama kavramlarını anlamalarını ölçmek için çevrimiçi sınavlar veya anketler kullanın. (eke bakınız) Özetleyici Değerlendirme: Grup sunumlarını içerik, anlaşılabilirlik ve teknoloji kullanımına göre değerlendirin. (eke bakınız)
Uyum ve adaptasyon	Öğrenme güçlüğü çeken öğrenciler için ek destek veya alternatif ödevler sağlayın. Farklı öğrenme stillerine sahip öğrencileri desteklemek için akran işbirliğini teşvik edin.
İpuçları:	Öğrencilerin aktif katılımını sağlamak amacıyla sınıf tartışması için etkileşimli çevrimiçi platformlar kullanın (örn. kahoot!, Padlet). Eşitliği sağlamak için gruplar içinde roller atayın (araştırmacı, sunum yapan kişi, zaman tutucu) Katılım.
Tarafından geliştirilmiştir:	Trikala Ortaöğretim Müdürlüğü
Notlar:	Bu ders planı, teknoloji yoluyla aktif öğrenmeyi teşvik etmekte, 10. sınıf öğrencileri arasında sanat ve drama becerilerini ve eleştirel düşünmeyi desteklemektedir. İçeriği ve etkinlikleri öğrencilerinizin özel ihtiyaçlarına ve mevcut teknolojiye göre gerektiği gibi ayarlayın kaynaklar.

Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 25	
İsim:	Sosyal Bilimlerin İnteraktif Teknoloji ile Keşfedilmesi TBAL
Sınıf:	10
Ders:	Sosyal Bilimler
Disiplinlerarası Bağlantılar:	Bu ders planı Sosyal Bilimler eğitimi, Bilişim unsurlarını entegre etmektedir, Teknoloji ve dil.
Ders Süresi:	90 dakika
Hedefler ve öğrenme çıktıları:	<p>Öğrenciler, sosyal bilim kavramlarını anlamalarını geliştirmek, araştırma becerilerini geliştirmek ve bulgularını etkili bir şekilde sunmak için Teknoloji TBAL araçlarını kullanacaklardır Bu dersin sonunda öğrenciler Sosyal Bilim kavramını tanımlayabilecek ve açıklayabileceklerdir.</p> <p>Öğrenciler, bir sosyal bilim konusu hakkında araştırma yapmak ve sunum hazırlamak için teknolojiyi kullanacaklardır.</p> <p>Öğrenciler bulgularını sınıfa sunarak iletişim becerilerini geliştireceklerdir.</p>
Uygunluk ve Önem:	Sosyal bilimlerin okul müfredatına dahil edilmesi, aşağıdakiler gibi çeşitli nedenlerden dolayı büyük önem taşımaktadır: Toplumu Anlamak, Eleştirel Düşünme Becerileri, Sivil Katılım, Kültürel Farkındalık ve Çeşitlilik, Vatandaşlığa Hazırlık, Küresel Farkındalık, Disiplinlerarası Öğrenme
Öğretme ve öğrenme yöntemleri:	<p>Birinci Sınıf Dönemi: Kültürel Çeşitliliğe Giriş ve Dijital Keşif</p> <p>Giriş: Kültürel çeşitliliğin sosyal bilimlerdeki önemini tartışınız.</p> <p>İnteraktif Haritalama Etkinliği: Öğrenciler dil, gelenek ve tarihe odaklanarak farklı ülkeleri keşfetmek için interaktif haritalar ve uygulamalar kullanırlar.</p>

	<p>İkinci Sınıf Dönemi: Sunum ve Yansıtma</p> <p>Sunum Hazırlığı: Öğrencilere, kendilerine verilen kültürler hakkında ilgi çekici dijital sunumlar hazırlamaları için rehberlik edin.</p> <p>Akran Sunumları: Öğrenciler dijital araçları kullanarak bulgularını sunar ve ardından bir soru-cevap oturumu düzenlenir.</p> <p>Düşünme ve Tartışma: Teknolojinin farklı kültürleri anlama ve küresel farkındalığı teşvik etme üzerindeki etkisini tartışın.</p>
Faaliyetler (dakika cinsinden iş akışı):	<p>Kültürel Çeşitliliğe Giriş ve Dijital Keşif (15 dakika):</p> <p>Amaç: Sosyal Bilimler çalışmalarında kültürel çeşitliliğin önemini ortaya koymak.</p> <p>Etkinlik:</p> <p>Günümüzün küreselleşmiş toplumunda kültürel çeşitliliğin önemi hakkında kısa bir girişle başlayın. Teknolojinin dünya genelindeki farklı kültür ve geleneklere ilişkin anlayışımızı nasıl geliştirebileceğini tartışınız.</p> <p>Araçlar: Kilit noktaları vurgulamak ve kültürel çeşitlilik kavramını görselleştirmek için bir sunum slaytı kullanın.</p> <p>İnteraktif Haritalama Etkinliği (25 dakika):</p> <p>Amaç: Öğrencileri dijital araçları kullanarak farklı kültürleri interaktif bir şekilde keşfetmeye yönlendirmek.</p> <p>Etkinlik:</p> <p>Coğrafya ile ilgili uygulamaları ve interaktif haritaları tanıtın.</p>

	<p>Her öğrenciye veya gruba belirli bir ülke atayın. Görevleri, kendilerine verilen dijital araçları kullanarak dil, gelenekler, görenekler ve tarihi geçmiş gibi çeşitli kültürel unsurları araştırmak olacaktır.</p> <p>Bulgularını etkili bir şekilde düzenlemek için öğrencileri dijital zihin haritaları veya kavram haritaları oluşturmaya yönlendirin.</p> <p>Araçlar: Bilgisayarlar veya tabletler, interaktif haritalara erişim, MindMeister veya XMind gibi dijital zihin haritalama yazılımı.</p> <p>Kaynaklar: Farklı kültürleri derinlemesine inceleyen çevrimiçi kaynaklar, web siteleri ve videolardan oluşan bir liste sunun.</p> <p>Sunum Hazırlığı (20 dakika):</p> <p>Amaç: Öğrencileri bulgularını ilgi çekici bir dijital formatta sunmaya hazırlamak.</p> <p>Etkinlik:</p> <p>Öğrencileri, araştırmalarını görsel olarak çekici bir formatta derlemek için sunum yazılımını nasıl kullanacakları konusunda bilgilendirin.</p> <p>Sunumlarını geliştirmek için resimler, videolar ve interaktif içerik gibi multimedya unsurlarının entegrasyonunu vurgulamak.</p> <p>Destek: Öğrenciler dijital sunumları üzerinde çalışırken sürekli rehberlik ve destek sağlayarak yazılım veya tasarım öğeleriyle ilgili sorunları giderebilmelerini sağlayın.</p> <p>Grup Sunumları (toplam 30 dakika, grup başına 10 dakika):</p>
--	--

	<p>Amaç: Öğrenci sunumları aracılığıyla araştırılan kültürlerin paylaşımını kolaylaştırmak.</p> <p>Etkinlik:</p> <p>Her grubun dijital sunum yazılımını kullanarak belirlenen kültür hakkındaki bulgularını sınıfa sunmasını sağlayın.</p> <p>Akran etkileşimine olanak sağlamak ve sınıfın her bir kültür hakkındaki anlayışını derinleştirmek için her sunumdan sonra kısa soru-cevap oturumları düzenleyin.</p> <p>Geri bildirim: BİT entegrasyonunun içeriğine, yaratıcılığına ve etkinliğine odaklanan akran geri bildirimini teşvik edin. Öğrencilerin yapıcı geri bildirim sağlamalarına yardımcı olmak için yapılandırılmış yönergeler kullanın.</p> <p>Düşünme ve Tartışma (10 dakika):</p> <p>Amaç: Öğrenme deneyimi üzerine düşünmek ve BİT araçlarının farklı kültürleri anlama üzerindeki etkisini tartışmak.</p> <p>Etkinlik:</p> <p>Sunulan kültürler arasındaki benzerlikler ve farklılıklar üzerine bir sınıf tartışması yönetin.</p> <p>Teknoloji kullanımının öğrenmelerini ve küresel farkındalığa ilişkin bakış açılarını nasıl etkilediğini tartışınız.</p> <p>Öğrencileri bu anlayışın kendi yaşamlarına ve gelecekteki çalışmalarına nasıl uygulanabileceğini paylaşmaya teşvik edin.</p> <p>Yansıtma: Öğrencilerden günümüzün birbirine bağlı dünyasında kültürel anlayışın önemi ve bu dersin küresel meselelere bakış açılarını nasıl etkileyebileceği üzerine düşünmelerini isteyin.</p> <p>Kapanış:</p> <p>Günün faaliyetlerini ve temel öğrenmeleri özetleyin.</p>
--	--

	Kültürel farklılıklar arasında köprü kurmada ve eğitim deneyimlerini geliştirmede teknolojinin rolünü vurgulayın.
Değerlendirme:	<p>Biçimlendirici Değerlendirme: Sınıf tartışması sırasında öğrencilerin sağlık okuryazarlığı kavramlarını anlamalarını ölçmek için çevrimiçi sınavlar veya anketler kullanın. (eke bakınız)</p> <p>Özetleyici Değerlendirme: Grup sunumlarını içerik, anlaşılabilirlik ve kullanım açısından değerlendirin.</p> <p>teknoloji. (bkz. Ek 2 ve Ek 3)</p>
Uyum ve adaptasyon	<p>Öğrenme güçlüğü çeken öğrenciler için ek destek veya alternatif ödevler sağlayın.</p> <p>Farklı öğrenme stillerine sahip öğrencileri desteklemek için akran işbirliğini teşvik edin.</p>
İpuçları:	<p>Öğrencilerin aktif katılımını sağlamak amacıyla sınıf tartışması için etkileşimli çevrimiçi platformlar kullanın (örn. kahoot!, Padlet).</p> <p>Eşit katılımı sağlamak için gruplar içinde roller belirleyin (araştırmacı, sunum yapan kişi, zaman tutucu).</p>
Tarafından geliştirilmiştir:	Trikala Ortaöğretim Müdürlüğü
Notlar:	<p>Bu ders planı, 10. sınıf öğrencileri arasında sosyal bilim becerilerini ve eleştirel düşünmeyi teşvik ederek teknoloji yoluyla aktif öğrenmeyi desteklemektedir. İçeriği ve etkinlikleri, öğrencilerinizin özel ihtiyaçlarına ve mevcut teknoloji kaynaklarına uyacak şekilde gerektiği gibi ayarlayın.</p>

Bıçimlendirici değerlendirme:	
1.	Soru Okullarda sosyal bilimler eğitiminin temel amacı nedir?
A)	Gerçeklerin Ezberlenmesi
B)	Eleştirel Düşünme ve Analitik Becerilerin Geliştirilmesi (Doğru Cevap)
C)	Tarihi Olaylara Özel Odaklanma
D)	Sanatsal İfadenin Teşvik Edilmesi
2.	Soru: Sosyal bilim çalışmaları öğrencinin dünyayı anlamasına nasıl katkıda bulunur?
A)	Kültürel Çeşitliliği Göz Ardı Ederek
B)	Dünya Görüşünü Daraltarak
C)	Kültürel Farkındalığı ve Küresel Perspektifleri Teşvik Ederek (Doğru Cevap)
D)	Odağı Yerel Sorunlarla Sınırlandırarak
3.	Soru: Sosyal bilimler yurttaşlık eğitiminin desteklenmesinde nasıl bir rol oynar?
A)	Öğrencileri Sivil Katılımdan İzole Etmek
B)	Sivil Sorumluluklara Karşı İlgisizliğin Teşvik Edilmesi
C)	Sivil Farkındalığın ve Katılımın Artırılması (Doğru Cevap)
D)	Hükümet Yapılarının Öneminin Göz Ardı Edilmesi
4.	Soru: Tarihin sosyal bilimler içinde incelenmesi neden önemli kabul edilir?
A)	Geçmişin Unutulmasını Teşvik Etmek
B)	Tarihsel Empati ve Bağlam Duygusu Geliştirmek (Doğru Cevap)
C)	Yalnızca Yakın Zamandaki Olaylara Odaklanmak
D)	Tarihi Şahsiyetlerin Önemini Azaltmak
5.	Soru: Sosyal bilimler çok yönlü bireylerin gelişimine ne şekilde katkıda bulunur?
A)	Öğrencileri Toplumdan İzole Ederek
B)	Dar Uzmanlaşmayı Teşvik Ederek
C)	Eleştirel Düşünme, Kültürel Farkındalık ve Sosyal Becerileri Geliştirerek (Doğru Cevap)
D)	İnsan Davranışının Önemini Göz Ardı Ederek

6. Doğru ya da Yanlış: Sosyal Bilimler sadece yetişkinler için önemlidir.

7. Sosyal Bilimlerin Okul Müfredatındaki Önemi bir cümle ile açıklayınız.

Belirtilen cevap: Öğrencileri demokrasi, insan hakları ve sosyal adalet ilkeleriyle tanıştırır. Onlara vatandaş olarak haklarını ve görevlerini öğretir ve onları toplum işlerine ve kamusal hayata katılmaya teşvik eder.

8. Teknoloji, bu yaratıcı disiplinlerin daha iyi anlaşılmasına ve takdir edilmesine nasıl katkıda bulunabilir?

Belirtilen cevap: Çevrimiçi Kaynaklar ve Dijital Kütüphaneler, Etkileşimli Simülasyonlar ve Sanal Gerçeklik, Veri Görselleştirme ve Analiz Araçları, Çevrimiçi İşbirliği Platformları, E-öğrenme Platformları ve Eğitim Uygulamaları, Dijital Hikaye Anlatımı ve Multimedya Sunumları, Kültürel Değişim Programları ve Sanal Saha Gezileri, Dijital Haritalama ve Coğrafi Bilgi Sistemleri

Özetle teknoloji, sosyal bilimler çalışmalarını geliştirmek için kullanılacak çok çeşitli araçlar ve platformlar sunarak öğrencilere dinamik ve etkileşimli öğrenme deneyimleri sağlamaktadır. Bu teknolojik gelişmeler, sosyal bilimlerdeki karmaşıklıkların daha iyi anlaşılmasına ve takdir edilmesine katkıda bulunur.

Cevap Anahtarı:

1. B, 2. C, 3. C, 4. B, 5. C, 6. Yanlış, 7. Öğrencileri demokrasi, insan hakları ve sosyal adalet ilkeleriyle tanıştırır, onlara vatandaş olarak haklarını ve görevlerini öğretir ve onları toplum işlerine ve kamusal yaşama katılmaya teşvik eder. Teknoloji, dinamik ve etkileşimli öğrenme deneyimleri sağlayan çevrimiçi kaynaklar ve dijital kütüphaneler, etkileşimli simülasyonlar, sanal gerçeklik, veri görselleştirme ve dijital hikaye anlatımı gibi araçlar aracılığıyla sosyal bilim çalışmalarını geliştirir.

Grup sunumları için özetleyici kriterler

Kriterler	Mükemmel (4)	Yeterli (3)	Temel (2)	Temelin Altında (1)
Öğretmen tarafından Öğrenciler için Değerlendirme				
İçerik Netliği ve Uygunluk	Sunum istisnai olarak açık, düzenli, ve son derece ile ilgili sosyal konu Bilim. Bilgi iyi yapılandırılmış ve etkili bir şekilde anahtar iletir Puan.	Sunum açık, iyi organize edilmiş ve sosyal bilimler konusuyla ilgilidir. Bilgiler genellikle iyi yapılandırılmıştır ve kilit noktaları aktarır.	Sunum zaman zaman netlikten ve organizasyondan yoksundur ve ilgili olmayan bazı bilgiler içerebilir. Kilit noktalar kısmen açık ancak daha fazla iyileştirmeye ihtiyaç duyulabilir.	Sunum netlik, organizasyon ve sosyal bilimler konusuna uygunluktan yoksundur. Kilit noktalar belirsizdir ve sunum önemli ölçüde ilgisiz bilgi içerebilir.
Teknoloji Kullanımı	Grup, sunumun kalitesini ve katılımını artırmak için teknoloji araçlarını (örn. slaytlar, multimedya) mükemmel bir şekilde kullanır. Teknoloji sorunsuz bir şekilde entegre edilmiştir ve içeriğin anlaşılmasını geliştirir.	Grup, sunumu desteklemek, kalitesini ve katılımını artırmak için teknoloji araçlarını etkin bir şekilde kullanır. Teknoloji sunuma uygun şekilde entegre edilmiştir.	Grubun teknoloji kullanımı kısmen etkilidir ancak sunumun kalitesini ve katılımını sürekli olarak artırmayabilir. Teknolojinin entegrasyonu konusunda bazı iyileştirmeler yapılabilir.	Grubun teknoloji kullanımı asgari düzeyde, tutarsız veya dikkat dağınıktır ve sunumun kalitesini veya katılımını artırmaz. Teknoloji entegrasyonu eksik veya etkisiz.

İletişim ve Sunum Becerileri	Tüm grup üyeleri açık, kendinden emin ve etkili bir şekilde iletişim kurar. Göz teması kurarlar, dinleyicilerin ilgisini çekerler ve uygun jest ve tonları kullanırlar. Konuşmacılar arasındaki geçişler yumuşaktır.	Çoğu grup üyesi net ve kendinden emin bir şekilde iletişim kurar, ancak zaman zaman göz temasında veya dinleyicilerle etkileşimde kopukluklar olabilir. Konuşmacılar arasındaki geçişler genellikle yumuşaktır.	Bazı grup üyeleri iletişimde netlik veya güven sorunu yaşayabilir, bu da zaman zaman aksamalara neden olabilir. Konuşmacılar arasındaki geçişler biraz ani olabilir.	İletişim belirsiz, tereddüt veya birkaç grup üyesi arasında güven eksikliği olabilir. Konuşmacılar arasındaki geçişler sıklıkla rahatsız edicidir.
Sınıfa Katılım ve Etkileşim	Grup, düşündürücü sorular, tartışma ve izleyici katılımı yoluyla sınıfın aktif katılımını sağlar. İzleyicilerden gelen sorulara ve geri bildirimlere etkili bir şekilde yanıt verirler.	Grup, sorular ve tartışmalar yoluyla sınıfın katılımını teşvik eder ve genellikle izleyicilerin sorularına ve geri bildirimlerine iyi yanıt verir.	Grup, sınıfın ilgisini çekmeye çalışır ancak aktif katılımı sürekli olarak kolaylaştıramayabilir. İzleyicilerin sorularına ve geri bildirimlerine verilen yanıtlar sınırlı olabilir.	Grup, sınıfın ilgisini çekmek için çok az çaba sarf eder veya izleyicilerin sorularına ve geri bildirimlerine etkili bir şekilde yanıt veremez.

Öz Değerlendirme (Öğretmen)				
Genel Etki ve Katkı	Sunum önemli bir etkiye sahiptir ve izleyiciler üzerinde unutulmaz bir izlenim bırakır. Tüm grup üyeleri sunumun başarısına eşit derecede katkıda bulunur.	Sunum olumlu bir etkiye sahiptir ve genellikle akılda kalıcıdır. Grup üyelerinin çoğu sunumun başarısına etkili bir şekilde katkıda bulunur.	Sunumun belli bir etkisi var ancak akılda kalıcı olmayabilir. Grup üyelerinin katkıları etkinlik açısından farklılık gösterir.	Sunum önemli bir etkiden yoksundur ve kalıcı bir izlenim bırakmayabilir. Grup üyelerinin katkıları düzensiz veya sınırlıdır.

Toplam Puan Aralığı: 16- 20 (Mükemmel), 12- 15 (Yeterli), 8- 11 (Temel), 4- 7 (Temelin Altında)

Bu dereceli puanlama anahtarı her grubun sosyal bilim sunumunu değerlendirmek için kullanılabilir. Her bir kriter için puan verin ve öğrencilerin güçlü yönlerini ve geliştirmeleri gereken alanları anlamalarına yardımcı olmak için yapıcı geri bildirimler sağlayın.

Teknoloji Tabanlı Aktif Öğrenme Ders Planı 26	
İsim:	Tekno-Yazarlar
Sınıf:	9
Ders:	Türk Dili
Disiplinlerarası Bağlantılar:	<p>Bilgi Teknolojisi: Öğrenciler hikayelerini oluşturmak ve paylaşmak için dijital araçları kullanırlar.</p> <p>Görsel Sanatlar: Dijital hikaye anlatımına resimler veya animasyonlar gibi görsel unsurların entegre edilmesi anlatıyı güçlendirir.</p>
Ders Süresi:	40 Dakika
Hedefler ve öğrenme çıktıları:	<p>Öğrenciler Türkçedeki yardımcı fiilleri tanımlayacak ve belirleyecektir.</p> <p>Öğrenciler çeşitli yardımcı fiillerin cümle içindeki işlevlerini ayırt edeceklerdir.</p> <p>Öğrenciler yardımcı fiilleri kullanarak dijital hikayeler oluşturacak, dilbilgisi ve dijital hikaye anlatma becerilerini geliştireceklerdir.</p>
Uygunluk ve Önem:	<p>Dijital Beceriler: Öğrenciler çeşitli teknolojik araçları kullanarak BT becerilerini ve medya okuryazarlığını geliştirir.</p> <p>21. Yüzyıl Becerileri: Eleştirel düşünmeyi geliştirir ve dijital içeriğin güvenilirliğini değerlendirir.</p> <p>İşbirliği ve İletişim: Dijital ortamda etkili iletişim ve ekip çalışmasını teşvik eder.</p>
Öğretme ve öğrenme yöntemleri:	<p>İşbirliğine Dayalı Öğrenme: Öğrenciler ikili veya küçük gruplar halinde çalışarak yardımcı fiilleri kullanarak tartışır ve metinler oluştururlar.</p> <p>Teknoloji Entegrasyonu: Öğrenciler, yardımcı fiilleri içeren ilgi çekici dijital hikayeler oluşturmak için dijital araçlar kullanır.</p>
Hazırlık ve önkoşullar:	Öğrenciler: Temel dijital okuryazarlığa, dijital cihazlara erişime ve fiil çekimleri de dahil olmak üzere Türkçe dilbilgisi anlayışına sahip olmalıdır.

	<p>Öğretmen: Ders öncesinde dijital platformları ve kaynakları ayarlaması gerekir.</p>
<p>Ders materyalleri, e-kaynaklar ve ek kaynaklar :</p>	<p>-Öğretim içeriğini görüntülemek için projektör ve akıllı tahta/beyaz tahta.</p> <p>-Öğrencilerin kullanımı için internet erişimi olan bilgisayarlar, tabletler veya akıllı telefonlar.</p> <p>-Adobe Spark Video veya Biteable gibi dijital hikaye anlatımı araçlarına erişim.</p> <p>-Google Docs veya Padlet gibi işbirliğine dayalı yazma için çevrimiçi platformlar.</p>
<p>Faaliyetler (dakika cinsinden iş akışı):</p>	<p>Tartışma temelli etkinlik: Öğretmen akıllı tahtaya/board'a "yardımcı fiil" (ek fiil) yazar. Ardından Mentimeter veya Kahoot gibi bir anket uygulaması kullanın! Cevapları kısaca tartışın</p> <p>Eşli veya Küçük Grup çalışması: Öğretmen öğrencileri küçük gruplara ayırır, her gruba bir konu verir (örneğin, sabah rutini, okul günü, hafta sonu etkinlikleri).</p> <p>Öğrenciler, kendilerine verilen konuyla ilgili yardımcı fiilleri kullanarak kısa bir metin yazmak için Google Docs veya Padlet gibi bir platform kullanarak ortak bir belge oluştururlar. Bu, gerçek zamanlı işbirliğine ve kolay düzenlemeye olanak tanır.</p> <p>Gruplar ortak metinlerini sınıfa sunar. Diğer öğrenciler belgenin yorum özelliğini kullanarak yardımcı fiillerin doğru kullanımını değerlendirir.</p> <p>Uygulamalı Etkinlik: Öğrenciler kendi seçtikleri bir konuyla ilgili yardımcı fiiller kullanarak dijital bir hikaye oluşturabilirler. Spark Video veya Biteable gibi hikaye anlatma uygulamaları</p>

Değerlendirme:	<p>Dijital Sınav: Yardımcı fiiller üzerine odaklanmıştır.</p> <p>Dijital Portföy: Öğrencilerin Google dokümanlarının ve dijital hikayelerinin toplanması.</p> <p>Akran Değerlendirmeleri: Sınıf arkadaşlarının çalışmaları hakkında geri bildirim için dijital platformların kullanılması.</p> <p>Çıkış Bileti (Çevrimiçi): Öğrenciler sınıftan çıkarken, Öğretmen basit bir soruyu cevapladıkları veya yardımcı fiil kullanarak bir cümle yazdıkları hızlı bir çıkış bileti sağlayabilir.</p>
Uyum ve adaptasyon	<p>Farklılaştırılmış Öğretim: Farklı öğrenme stillerine ve yeteneklerine uyum sağlamak için etkinlikleri değiştirin.</p> <p>Teknoloji Erişilebilirliği: Tüm öğrencilerin gerekli teknolojik araçlara erişiminin sağlanması.</p>
İpuçları:	<p>Bilgileri Parçalayın: İş yükünü yönetmek ve öğrenci katılımını sürdürmek için görevleri parçalara ayırın.</p> <p>Açık Talimatlar: Teknoloji kullanımı ve faaliyet beklentileri için açık, adım adım talimatlar sağlayın.</p> <p>Esneklik: Gerçek zamanlı geri bildirimlere ve sınıf dinamiklerine göre hızı ve içeriği ayarlamaya hazır olun.</p>
Tarafından geliştirilmiştir:	Antalya Milli Eğitim Müdürlüğü