

NET - New Approach in Educational Technology

Erasmus + Strategic Partnership

2019-1-SK01-KA201-060658



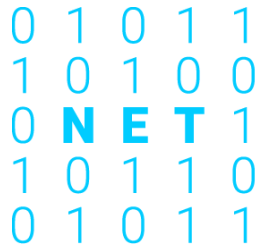
IO1 - Müfredat ve Eğitim programı

NET

2019-1-SK01-KA201-060658

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





Öğrenme modülü 1: Dersleri planlama

Organizasyon: SUA

Ders: Dersleri Planlama

Öğretim saatleri: 5+

Teslimat şekli: Web 2.0

EQF seviyesi: seviye 5-6

Değerlendirme yöntemleri:

- çevrimiçi öğrenme materyalleri
- sınıf çıktıları
- belgeler, projeler, sunumlar,
- portfolyo.

Öğrenme modülünün öğrenme çıktıları:

Bu dersin teorik hedefleri, BİT'in etkin kullanımı ile eğitim sürecinin planlanması ve hazırlanması için gerekli olan düşünceyi tanıtmaktır. Bunu hem bir dizi temel konuyu açıklayarak hem de öğrencilere / kursiyerlere iyi uygulama örneklerini sunarak ve daha fazla rehberliğin bulunabileceği ek okuma kaynaklarını listeleterek yapmaya çalışır. Pratik hedefler, örgütsel ve didaktik beceriler, işbirliğine dayalı öğrenme geliştirme, öğrencilerin motivasyonunu artırma, geribildirim verme, öğrencinin değerlendirmesi gibi öğretim becerilerini geliştirmeyi içerir. Bu modül, çok sayıda eğitim ve öğretim alanına atıfta bulunmaktadır.

Öğrenme etkinliği içeriği:

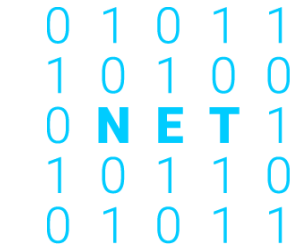
Öğrenme modülü müfredatını oluşturan birimler:

- Planlama ve hazırlık
- Konu öğretimi
- İhtiyaçlar
- Kaynaklar ve teknolojiler

Önerilen veya gerekli okuma / bağlantılar:

1. https://www.academia.edu/23296572/Complete_Guide_to_Lesson_Planning_and_Preparation_-_Copie
2. Dils, A.K. (2004). The Use of Metaphor and Technology to Enhance the Instructional Planning of Constructivist Lessons. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 4(2), 214-224. Waynesville, NC USA:





Society for Information Technology & Teacher Education. Retrieved August 2, 2020 from <https://www.learntechlib.org/primary/p/21915/>.

3. Willis, B. (1998). Effective Distance Education Planning: Lessons Learned. *Educational Technology*, 38(1), 57-59. Retrieved August 2, 2020, from www.jstor.org/stable/44428449
4. Mobile Web 2.0 tools and applications in online training and tutoring. In Handbook of mobile teaching and learning. Heidelberg : Springer. (2015), s. 437--455. ISBN 978-3-642-41981-2.
URL:http://link.springer.com/referenceworkentry/10.1007/978-3-642-41981-2_73-1#page-1.

Dersin dili:

İngilizce, Slovakca, Yunanca, , Çekçe, Lehçe, İtalyanca

Öğretmenin Adı:

Zuzana Palková, Ondrej Lukáč

Danışman:

Zuzana Palková

Değerlendirme için geri bildirim:

- Çevrimiçi anketler
- Odak grup toplantıları aracılığıyla öğrencilerden geribildirim



Öğrenme Modülü 2: Multimedya posterleri ve etkileşimli kaynaklar

Organizasyon: ZS Benkova 34

Ders: Eğitim sürecinde multimedya posterleri ve etkileşimli kaynaklar

Öğretim Saatleri: 10+

Teslimat şekli: Web 2.0

EQF Seviyesi: seviye 5-6

Değerlendirme yöntemleri:

- çevrimiçi öğrenme materyalleri
- sınıf çıktıları
- belgeler, projeler, sunumlar,
- portfolyo.

Öğrenme modülünün öğrenme çıktıları:

Bu modülün teorik amacı, eğitim / öğrenim sürecinde kullanılan belirli etkileşimli kaynakların ve multimedya posterlerinin olanakları hakkında bilgi edinmek, çevrimiçi araçları bir öğrenme / öğretme biriminin farklı aşamalarında kullanmak, öğrenme / öğretme materyalleri geliştirmektir. Pratik hedefler arasında organizasyonel ve sunum becerileri, işbirliğine dayalı öğrenme gelişimi, öğrencilerin motivasyonunu artırma, geri bildirim verme, öğrenci değerlendirmesi gibi öğretim becerilerinin geliştirilmesi yer alır. Bu modül, çok sayıda eğitim ve öğretim alanına atıfta bulunmaktadır. Öğrenme modülü ayrıca bazı iyi uygulama örnekleri sağlar.

Öğrenme etkinliği içeriği:

Öğrenme modülü müfredatını oluşturan birimler:

- Oturum açma uygulaması
- Didaktik bir materyalin oluşturulması
- Sanal bir sınıfın oluşturulması
- Materyalin paylaşılması, yorumlanması ve değerlendirilmesi
- Öğrenme materyalinin eğitim / öğrenme sürecinin farklı aşamalarında uygulanabilirliği

Önerilen veya gerekli okuma / bağlantılar:

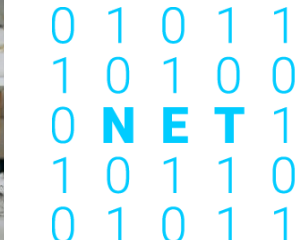
1. LABBO, L. D. (2005). Fundamental qualities of effective internet literacy instruction: An exploration of worthwhile classroom practices. (Základné kvality efektívnej výučby internetových gramotností: Prieskum užitočných vyučovacích postupov) In R.A. Karchmer, M.H. Mallette, J. Kara-Soteriou, & D.J. Leu (Eds.). Innovative approaches to literacy education: Using the internet to support new literacies (Inovatívne prístupy na výučbu gramotnosti) (s.165-180). Newark, DE: International Reading Association. RICHARDSON, W. (2010). Blogs, wikis, podcasts, and other powerful web tools for

NET

2019-1-SK01-KA201-060658

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





classrooms. (Blogy, wiki, podcasty a iné účinné internetové nástroje pre triedy) Thousand Oaks, CA: Corwin Press.

2. Handsfield, L.J., Dean, T.R., & Cielocha, K.M. (2009). Becoming critical consumers and producers of text: Teaching literacy with Web 1.0 and Web 2.0. *The Reading Teacher*, 63(1), pp. 40–50.
3. Larson, L.C. (2010). Digital readers: The next chapter in e-book reading and response. *The Reading Teacher*, 64(1), 15–22.
4. Zawilinski, L. (2009). HOT blogging: A framework for blogging to promote higher-order thinking. *The Reading Teacher*, 62(8), pp. 650–661.
5. What is Glogster?
6. How to use Glogster?
7. <https://twitter.com/glogster>
8. <https://www.pinterest.com/glogster/>
9. <https://www.facebook.com/Glogster/>
10. <http://blog.edu.glogster.com/>

Dersin dili::

İngilizce, Slovakça, Yunanca, Çekçe, Lehçe, İtalyanca

Öğretmenin Adı:

Mariana Štangová, Eva Berešová

Danışman:

Zuzana Formelová

Değerlendirme için geri bildirim:

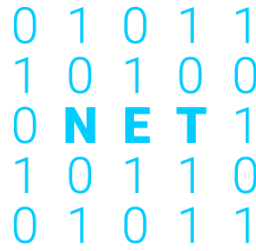
- Çevrimiçi anketler
- Odak grup toplantıları aracılığıyla öğrencilerden geribildirim

NET

2019-1-SK01-KA201-060658

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





Öğrenme Modülü 3: Etkileşimli Robotik Donanım

Organizasyon: VSTE

Ders: Etkileşimli Robotik Donanım

Öğretim Saatleri: 8+

Teslimat Şekli: Web 2.0

EQF seviyesi: seviye 5-6

Değerlendirme yöntemleri:

- Çevrimiçi öğrenme materyalleri
- Performans görevleri
- Sınıf teslimatları
- Portfolyo değerlendirmesi

Öğrenme Modülünün öğrenme çıktıları:

Bu dersin teorik amacı, öğretmenlerin klasik mekaniğin temel kavramlarını öğretmelerine yardımcı olan yeni kavramla (robotik gücüyle), fen ve mühendislik eğitimini nasıl geliştireceklerini eğlenceli, uygulamalı ve akılda kalıcı bir şekilde öğrenmesidir. Robotik ile öğrenciler mantıksal yeteneklerini ve yaratıcılıklarını geliştirmek için farklı bir fırsata sahip olabilirler. Ders, öğrencilerin yeterliliklerini artıran ve takip eden, faaliyetlerde geliştirilen belirli amaç ve becerilerden oluşacaktır. Öğretmenler bu özel yeterlilikleri kazanacaklar, böylece teorik robotik konusunda modernize edilecekler.

Pratik hedefler, STEM ilkesi aracılığıyla eğitim uygulamalarını içerir. Bu, öğrencilerin aktif katılımcılar olduğu etkileşimli dersleri, işbirliğine dayalı öğrenme etkinliklerini, ders anlatım yaklaşımlarını ve gerçekçi bilimsel uygulamaları ve teknolojinin kullanımını içeren laboratuvar deneyimlerini içerir.

Öğrenme etkinliği içeriği:

Öğrenme etkinliği müfredatını oluşturan birimler:

- Eğitim hedeflerinin tanımı
- Derslerdeki öğrencilerle içerik ve aktivitelerin planlanması
- Etkileşimli öğrenme (Rol yapma, tartışmalar, problem çözme, beyin fırtınası)
- DeneySEL öğrenme (Simülasyonlar, laboratuvar deneyleri, saha deneyimleri / uygulamaları)
- Bağımsız öğrenme (Araştırma makaleleri, kendi kendine çalışma)

Önerilen veya gerekli okuma:

1. <https://emanual.robotis.com/docs/en/edu/bioloid/stem/>





0 1 0 1 1
1 0 1 0 0
0 N E T 1
1 0 1 1 0
0 1 0 1 1



2. <https://emanual.robotis.com/docs/en/dxl/ax/ax-12a/>

3. http://en.robotis.com/service/downloadpage.php?ca_id=10

4. http://www.megarobot.cz/index.php?route=information/information&information_id=9

5. <http://www.robotis.us/steam-edutainment/>

Dersin Dili:

İngilizce, Slovakça, Yunanca, Çekçe, Lehçe, İtalyanca

Öğretmenin ad:

Milena, Kušnerová, Jan Valíček, Michal Řepka

Danışman:

Marta Harničárová

Değerlendirme için geri bildirim:

Açık Uçlu Sorular (KURS DEĞERLENDİRME ANKETİ)

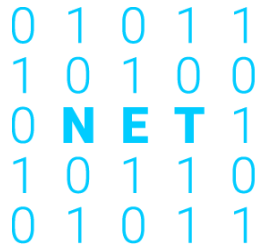


NET

2019-1-SK01-KA201-060658

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





Öğrenme Modülü 4: Sanal Gerçeklik

Organizasyon: UPAT

Ders: Sanal Dünyalar

Öğretim Saatleri: 5+

Teslimat Şekli: Web 2.0

EQF seviyesi: seviye 5

Değerlendirme Yöntemleri:

- çevrimiçi öğrenme materyali
- pratik alıştırmalar / sınavlar
- projeler
- performans görevleri

Öğrenme Modülünün Öğrenme Çıktıları:

Bu derse katılacak öğretmenler, Sanal Dünyaların ne olduğu ve yetenekleri hakkında bir anlayış kazanacaklar. Popüler, açık kaynak platformu Openimulator'ı kullanarak sanal bir dünya kurabilecek ve içindeki alanları hazırlayabilecekler. Bir Sanal Dünyaya bağlanmak ve bir avatarı işlemek için 3D Görüntüleyici uygulamalarının arayüzünü kullanabilecekler. 3D nesneleri veya diğer malzemeleri oluşturabilecek veya içe aktarabilecekler. Son olarak, komut dosyası yazmayı ve bunun öğrenme etkinliklerini planlamak ve uygulamak için nasıl kullanılabileceğini öğrenecekler.

Öğrenme Etkinliği İçeriği:

Öğrenme etkinliği müfredatını oluşturan birimler:

- Sanal Dünyalar ve OpenSim
- Kurulum ve Yapılandırma
- Hareket ve Navigasyon
- Nesne Oluşturma ve Özelleştirme
- LSL/OSSL komut dosyası

Önerilen veya gerekli okuma:

1. http://opensimulator.org/wiki/Main_Page
2. http://wiki.secondlife.com/wiki/LSL_Portal





0 1 0 1 1
1 0 1 0 0
0 **N** **E** **T** 1
1 0 1 1 0
0 1 0 1 1



Dersin Dili:

İngilizce, Slovakça, Yunanca, Çekçe, Lehçe, İtalyanca

Öğretmenin Adı:

Nikolaos Gorgkolis

Danışman:

Eleni Voyiatzaki

Değerlendirme için Geribildirim:

- Çevrimiçi anketler
- Odak grup toplantıları aracılığıyla geri bildirim

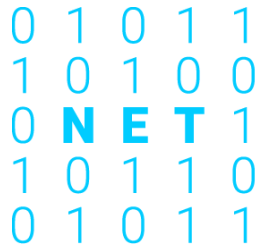


NET

2019-1-SK01-KA201-060658

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





Öğrenme Modülü 5: Ortak araçlar ve sosyal medya

Organizasyon: FOO

Ders: Ortak Araçlar ve sosyal medya (Eğitim için MS Teams, Zoom, Google)

Öğretim Saati: 10+

Teslimat şekli: Web 2.0

EQF seviyesi: seviye 5-6

Değerlendirme Yöntemleri:

- çevrimiçi öğrenme içerikleri
- sınıf çıktıları
- projeler, kağıtlar, sunum
- çevrimiçi tartışma panoları

Öğrenme modülünün öğrenme çıktıları:

Bu dersin teorik amacı, eğitim / öğretim sürecinde belirli ortak çalışma araçlarının olasılıklarını öğrenmek ve sosyal medyayı bir öğrenme / öğretme biriminin farklı aşamalarında kullanmaktır.

Bu modülün pratik hedefleri, öğrencilerin aktif katılımını, işbirliğini ve sınıf etkinliklerine katılımını teşvik etmek, etkileşimli deneyim sağlamak ve grup çalışmasını kolaylaştırmaktır.

Bu ders, öğrencilerin eş zamanlı ve eşzamanlı olmayan modlarda akranlar arasında bilgi aktarmak, paylaşmak ve inşa etmek için sosyal medyayı (Facebook, WhatsApp, Zoom, Skype...) kullanarak öğrenmeye nasıl dahil olduklarını keşfetmeyi amaçlamaktadır. Öğrencilere sanal topluluk deneyimi sağlar, içeriği kavrayabilir ve farklı kaynaklar aracılığıyla ağlar oluşturabilirler.

Öğrenme Etkinliği içeriği:

- Sanal bir sınıfın oluşturulması
- Öğrenci grubu üyeleri arasında etkileşim yaratılması
- İşbirliğine dayalı öğrenmenin oluşturulması
- Öğrenme materyalinin eğitim / öğrenme sürecinin farklı aşamalarında uygulanabilirliği
- Sosyal medya

Önerilen veya gerekli okuma:

1. <https://www.nextthought.com/thoughts/practical-tips-for-using-social-media-in-the-virtual-classroom>
2. https://www.researchgate.net/publication/268684323_Using_social_media_in_the_online_classroom
3. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1757-899X/420/1/012110/pdf>

NET

2019-1-SK01-KA201-060658

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





0 1 0 1 1
1 0 1 0 0
0 N E T 1
1 0 1 1 0
0 1 0 1 1



4. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1004891.pdf>
5. <https://pluginandpowerup.wordpress.com/2016/06/06/10-ways-to-incorporate-collaborative-learning-daily/>
6. https://www.researchgate.net/publication/334083571_Development_of_Teaching-Learning_Materials
7. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1126307.pdf>
8. <https://pluginandpowerup.wordpress.com/2016/06/06/10-ways-to-incorporate-collaborative-learning-daily/>
9. <https://www.semanticscholar.org/paper/Social-media-use%2C-collaborative-learning-and-a-of-Al-Rahmi-Alias/ea52add66c314e1c77df7485014bb5e8c15ddde5>

Dersin dili:

İngilizce, Slovakça, Yunanca, Çekçe, Lehçe, İtalyanca

Öğretmenin adı:

Bengü Bozdağ

Danışman:

Halil Kocatürk

Değerlendirme için geri bildirim:

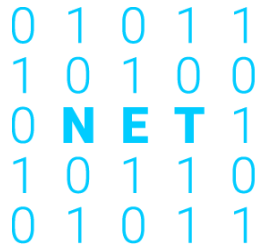
- Çevrimiçi anketler
- Odak grup toplantıları aracılığıyla öğrencilerden geri bildirim

NET

2019-1-SK01-KA201-060658

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





Öğrenme Modülü 6: Video ve görüntü işleme, YouTube kanalları

Organizasyon: ARID

Ders: Video ve görüntü işleme, YouTube kanalları

Öğretim saatleri: 5+

Teslimat şekli: Web 2.0

EQF seviyesi: seviye 5

Değerlendirme Yöntemleri:

- çevrimiçi öğrenme içerikleri
- sınıf çıktıları
- sunumlar
- pratik alıştırmalar

Öğrenme modülünün öğrenme çıktıları:

Bu dersin teorik amacı, öğretim yöntemlerinde kullanılacak etkileşimli materyaller hakkında bilgi edinmek, video ve görüntü işleme hakkında bir şeyler öğrenmek ve öğrenmede / öğretmede YouTube kanallarını kullanmaktır.

Kursun pratik amacı, videoları ve görüntüleri öğretimde kullanma ve öğrenciler için eğitim videoları hazırlama becerilerini kazanmak, nasıl iyi bir sunum yapan kişi olunacağına ve öğrencilerin dikkatini nasıl çekeceğine dair ipuçları almak, film oluşturmak için temel programları nasıl kullanacaklarını öğrenmektir.

Bu modülün amacı, öğretmenlere ve öğrencilere öğrenmenin / öğretmenin bir zevk olabileceğini ve video ve resim kullanımının erişilebilirliği ve öğrenme içeriğinin anlaşılmasını artırdığını göstermektir

Öğrenme etkinliği içeriği:

- Eğitim filmlerinde nasıl iyi bir sunucu olunur?
- Öğrencilerin dikkatini nasıl çekebilirim?
- Filmi bir araya getirmek için hangi programları kullanabiliriz?
- İnternette filmleri ve diğer kaynakları kullanma
- Filmin nasıl hazırlanacağına dair pratik rehber

Önerilen veya gerekli okuma:

1. Ciechański Ł., 2019. Jak mówić, żeby dobrze mówić, https://www.youtube.com/watch?v=Rnt0NsQi_Vc (accessed 21.09.2020).





0 1 0 1 1
1 0 1 0 0
0 N E T 1
1 0 1 1 0
0 1 0 1 1



18. Maluszyńska B., 2014. 7 BŁĘDÓW, które popełniasz, przygotowując kursy video, <https://filmpoint.pl/blog/7-bledow-ktore-popelniasz-przygotowujac-video-edukacyjne/> (accessed 29.09.2020).
19. Sławiec U., 2014. Montaż i postprodukcja, <http://www.nam.home.pl/foto/index.php/aktualnosci/101-10-pomyslow-na-zastosowanie-filmow-w-edukacji> (accessed 29.09.2020).

Dersin dili:

İngilizce, Slovakça, Yunanca, Çekçe, Lehçe, İtalyanca

Öğretmenin adı:

Klaudia Miśkiewicz

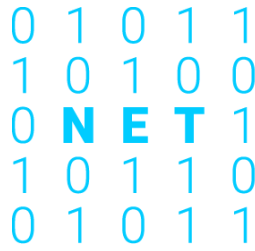
Danışman:

Maciej Dymacz

Değerlendirme için geri bildirim:

- Çevrimiçi anketler
- Odak grup toplantıları aracılığıyla öğrencilerden geri bildirim





Öğrenme modülü 7:Oyun ve oyunlaştırma

Organizasyon: VITECO

Ders: Oyun ve Oyunlaştırma

Öğretim saatleri: 5+

Teslimat şekli Web 2.0

EQF seviyesi: seviye 5 - 6

Değerlendirme yöntemleri:

- Çevrimiçi öğrenme içerikleri
- sınıf çıktıları
- sunumlar
- pratik alıştırmalar / sınavlar
- mini oyunların gerçekleştirilmesi

Öğrenme modülünün öğrenme çıktıları:

Bu ders, oyunlaştırma kavramını, Oyuna Dayalı Öğrenme senaryosunu ve öğrencilerin becerilerini artırmada oyun oynamanın etkisini tanıtmayı amaçlamaktadır. Daha teorik öğrenme materyalini pratik alıştırmalarla dengeleyerek öğretimi daha akılda kalıcı hale getirmek için oyunlaştırmanın nasıl kullanılacağını araştırıyor.

Oyunlar ile oyun ve oyunlaştırma arasındaki farkı anlamak, öğrencilerin bilgi ve teknik yeterliliklerini geliştirmek için önemlidir. Oyun tabanlı bir öğrenme ortamında, kullanıcılar risksiz bir ortamda yeni kavramlar ve pratik beceriler öğrenirler. Oyunlaştırmanın ana kullanımı, etkileşim yazılımını mevcut öğrenim içerikleriyle entegre ederek öğrencinin elde tutma oranını artırmaktır. Aynı dalga çizgisinde, ciddi oyunların genellikle öğrenme motivasyonu ve öğrenme kazanımları alanlarında olumlu etkiler yarattığı kabul edilir.

Son olarak, ADDIE Modeli, eğitici oyunları tasarlamak için bir yöntem olarak incelenecektir Öğrencilerin bir mini oyun oluşturmak için nihai amaç ile edinilen teorik kavramı pratik olarak deneyecekleri bir uygulama alıştırmaya aşamasını takip edecektir.

Öğrenme etkinliği içeriği:

- Öğrenme Oyunları vs Oyunlaştırma. Nasıl farklılar?
- Oyunlaştırma mesleki eğitim öğrencilerini nasıl etkiler?
- ADDIE Modeli
- Ciddi oyunlar





Eğitimde Oyun Tabanlı Öğrenmeyi (OTÖ) ve Oyunlaştırmayı Uygulama

Önerilen veya gerekli okuma:

METİN

1. J.Högberg, J.Hamari, E.Wästlund: Gameful Experience Questionnaire:an instrument for measuring the perceived gamefulness of system use
https://www.researchgate.net/publication/331398668_Gameful_Experience_Questionnaire_GAMEFULQUEST_an_instrument_for_measuring_the_perceived_gamefulness_of_system_use
2. J. Findlay: Game-Based Learning Vs. Gamification: Do You Know The Difference?
<https://trainingindustry.com/articles/learning-technologies/game-based-learning-vs-gamification-do-you-know-the-difference/>
3. J. L. Plass <http://orcid.org/0000-0001-5161-6989>; B. D. Homer <http://orcid.org/0000-0002-1832-6784> Foundations of Game-Based Learning <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1090277.pdf>
4. A.Pagano Blog: Introduzione delle dinamiche “ludiche” nel digital training – translation IT-EN
<https://alessandropagano.net/blog/gamification-e-game-based-learning-ostacoli-e-opportunita/>
5. S.Nteliopoulou, V.Kratidis, A.Krassa: A step-by-step guide to gamify your elearning courses
<https://mathemagenesis.com/gamified-learning/>
6. Serious games as didactic tool for teaching programming. Jože Rugelj Matej Zapušek, Irena Lancovska Šerbec University of Ljubljana Faculty of Education Chair of Didactics of Computer Science.
<https://www.slideserve.com/gene/serious-games-as-didactic-tool-for-teaching-programming>
7. Defining Independent Games, Serious Games, and Simulation. Digital Right Management & Content Development. <https://www.slideserve.com/thuy/defining-independent-games-serious-games-and-simulation-powerpoint-ppt-presentation>
8. K.M.Kapp notes <http://karlkapp.com/two-types-of-gamification/>
9. University of Waterloo: Gamification in education <https://uwaterloo.ca/centre-for-teaching-excellence/teaching-resources/teaching-tips/educational-technologies/all/gamification-and-game-based-learning>

VIDEOLAR VE OYUNLAR

10. https://www.youtube.com/embed/Uj_8C2L9bXI
11. https://www.youtube.com/watch?v=AQhT8HmQC_Y
12. <https://www.youtube.com/watch?v=SWPDYhtX96Y>
13. https://vitecolearning.eu/wp-content/uploads/SCORM/Demo-3/story_html5.html
14. https://vitecolearning.eu/wp-content/uploads/SCORM/Demo-4/story_html5.html
15. <https://vitecolearning.eu/en/serious-games/>

Dersin dili:

İngilizce, Slovakça, Yunanca, Çekçe, Lehçe, İtalyanca





0 1 0 1 1
1 0 1 0 0
0 N E T 1
1 0 1 1 0
0 1 0 1 1



Öğretmenin adı:

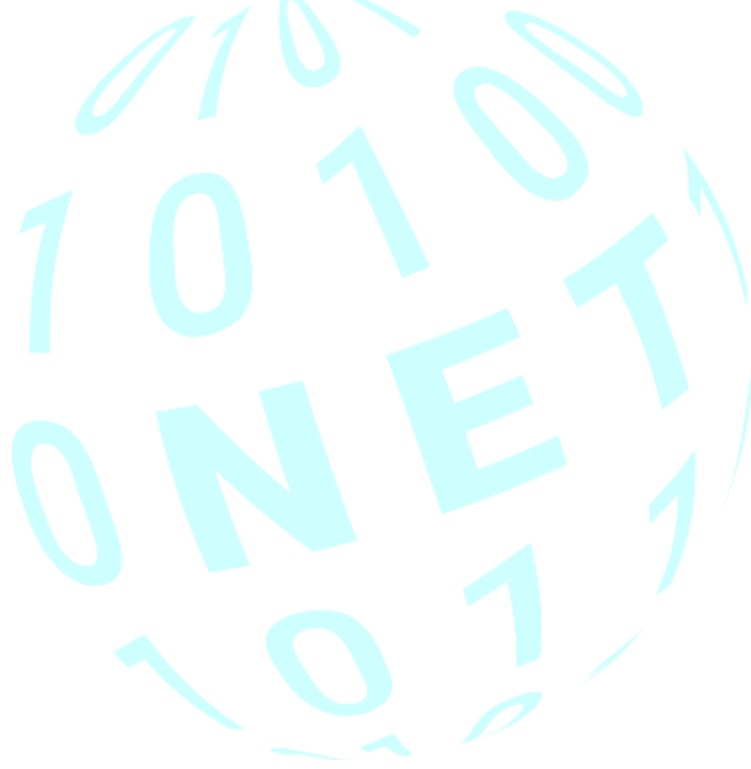
Luca Porcaro

Danışman:

Giuseppe Ursino

Değerlendirme için geri bildirim:

- Çevrimiçi anketler
- Odak grup toplantıları aracılığıyla öğrencilerden geri bildirim



NET

2019-1-SK01-KA201-060658

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

