



eTwinning Öğretmen Eğitimi Akademisi Girişimi
(Teacher Training Institute – TTI)

04-06 Nisan 2019

Sümeyye Hatice ERAL



www.etwinning.net



Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü Yürütülen Çalışmalarımız

YEĞİTEK Görev Alanı

Eğitim ve öğretimin teknoloji ile desteklenmesine yönelik işleri yürütmek.

Eğitim ve öğretim faaliyetlerinde bilişim teknolojileri ile bilişim ürünlerinin kullanılmasına yönelik çalışmalar yürütmek.

Yaygın eğitim ve öğretime yönelik olarak bilgi ve iletişim teknolojilerine dayalı program, film ve benzeri yayınları hazırlamak veya hazırlatmak, yayınlamak veya yayınlatmak.

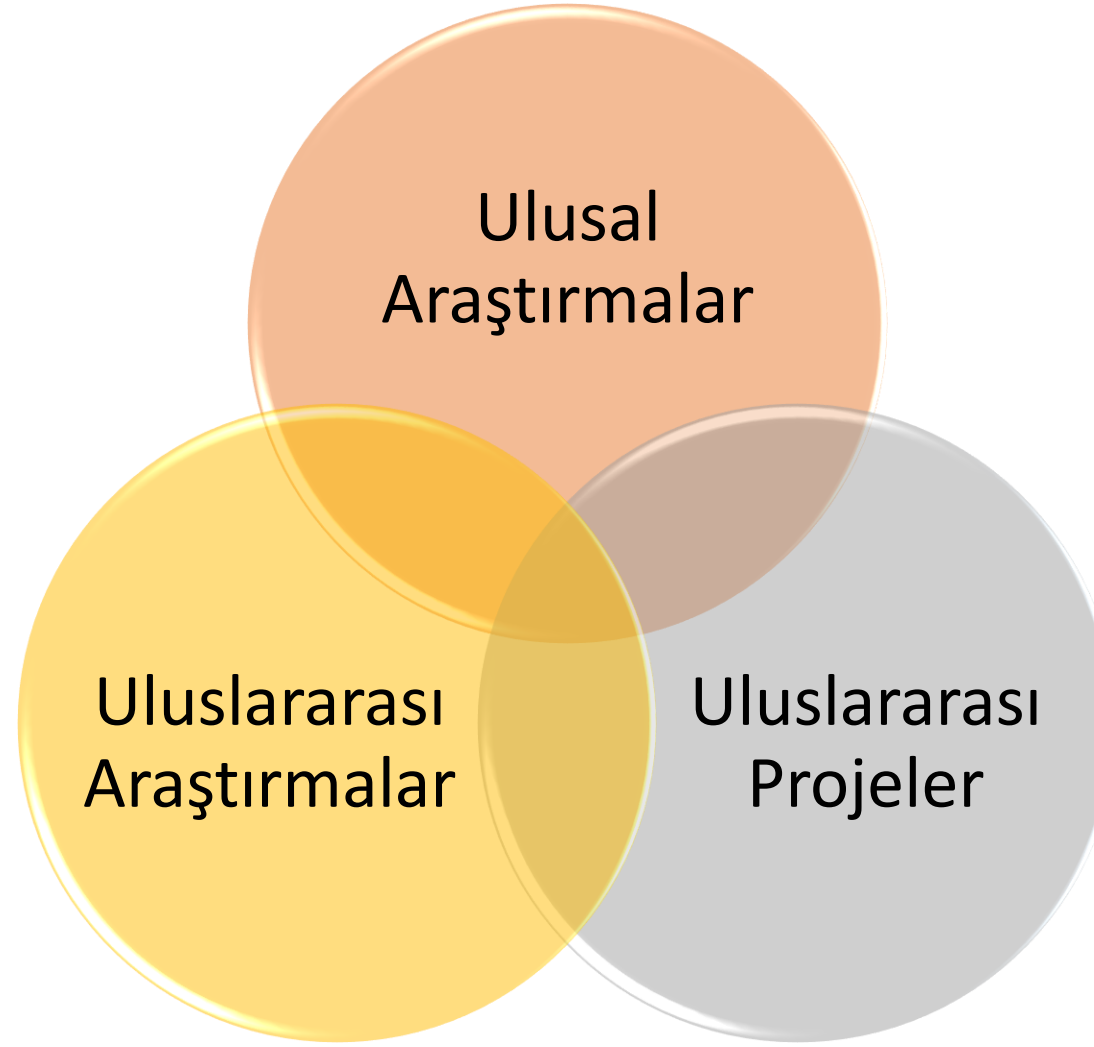
Eğitim ve öğretimde uygulanan yeni teknoloji ve gelişmeleri izlemek ve değerlendirmek.

Eğitim ve öğretimde teknolojik imkânların tüm yurt çapında etkin ve yaygın biçimde kullanılmasını ve her öğrencinin bilgi teknolojilerinden yararlanmasını sağlamak.

Öncelikli temalar

- Yabancı Dil Eğitimi
- Öğrenme Süreçlerinde Dijital İçerik ve Beceri Destekli Dönüşüm
- Tasarım Beceri Atölyeleri
- STEM Eğitimi
- Yenilikçi Uygulamalar





Yürütülen Projeler ve Uluslararası Çalışmalar

Bütçe Tahsisli Uluslararası Projeler

eTwinning Faaliyeti

Scientix Projesi

Teach Up Projesi

Sarı Lale Projesi

SOSACT- Yeni

Avrupa Okul Ağı Çalışmaları

Yönetim Kurulu

STEM çalışma grubu

ICWG-İnteraktif Sınıf Çalışma Grubu

Future Classroom Lab

(Codeweek) Kodlama Haftası Çalışma Grubu

Uluslararası Kuruluş ve Organizasyonlarla İşbirliği

UNESCO

Avrupa Konseyi

Avrupa Komisyonu- ET 2020

Kuşak ve Yol- Çin Eğitim Bakanlığı

EUN şu anda ülkemizin de yer aldığı 34 Avrupa ülkesinin Eğitim Bakanlıklarının katıldığı, eğitimin dijitalleşmesine yönelik çalışmalar yapan bir ağıdır. Merkezi Brüksel’dedir.

Genel Müdürlüğümüz, 2008 yılından bu yana Avrupa Okul Ağı ile çok sayıda proje, çalışma grubu, araştırma ve geliştirme faaliyeti yürütmektedir.

Avrupa Okul Ağı’nın amacı

Avrupa ülkeleri eğitim bakanlıklarından oluşan eğitim paydaşlarını 21. yüzyılın dijitalleşmiş toplum hedefi doğrultusunda eğitim süreçlerinin dönüşümünü desteklemek ve yönlendirmek

Bu hedef doğrultusunda 21. yüzyıl eğitimi standartlarıyla uyumlu yenilikçi eğitim uygulamalarını ve projelerini geliştirerek test etmek

Yenilikçi eğitim uygulamalarının etkileriyle ilgili sonuçları paylaşmak ve bu yenilikçi yaklaşımların eğitim öğretim süreçlerine dahil edilmesini desteklemek

Amacı

- Scientix Projesi, Avrupa'da STEM (Fen, Teknoloji, Mühendislik, Matematik) eğitiminde sorgulamaya, araştırmaya, üretim ve buluş yapmaya dayalı eğitimi yaygınlaştırmak

Proje Ortakları

- Avrupa Okul Ağı
- Millî Eğitim Bakanlığı, Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü
- 30 Avrupa ülkesinden eğitim bakanlıkları veya STEM eğitimi ile ilgili kuruluşlar

Faaliyetler

- STEM Eğitimi çalıştay
- Scientix Elçileri
- STEM İl Temsilcileri
- STEM Eğitimi Raporu
- STEM Öğretmen El Kitabı
- Kodlama Kılavuzu
- Tanıtım Videoları

Proje Süresi

- 3 yıl (01.04.2016-31.03.2019)

Kapsamı

- TeachUP (Teacher UPskilling – Öğretmen Becerilerini Geliştirme) Projesi, Erasmus + programı ile finanse edilen, Avrupa Okul Ağı Koordinatörlüğünde yürütülen ve 10 Avrupa Ülkesi (Eğitim Bakanlıkları dahil 17 kurum) katıldığı bir politika deneme AR-GE projesidir.

Projenin Genel Amacı

- Çağın gereksinimlerine uygun olarak hazırlanacak olan çevrim içi eğitimler kanalı ile öğretmenlerin ve öğretmen adaylarının yeterliklerinin artırılması

Proje Ortakları

- Avrupa Okul Ağı Akademisi
- Avrupa Komisyonu Eğitim Görsel-İşitsel ve Kültür Yürütme Ajansı (EACEA)
- 10 Avrupa Ülkesi (Eğitim Bakanlıkları, dahil 17 kurum)

Proje Süresi

- Şubat 2017- Şubat 2020 (3 yıl)

Proje Faaliyetleri

- Ulusal diyalog laboratuvarları
- Online kurs geliştirmeye destek
- Örneklem belirleme
- Yenilikçi öğretim tasarımı
- Yenilikçi kurs ve materyaller

Future Classroom Lab

Geleceğin Sınıfını Tasarlama



inspired by

Future
Classroom Lab
by European Schoolnet





Öğretme ve öğrenme ve 21. yüzyıl becerilerine bütünsel bir yaklaşım.

Teknoloji, mobilya ve tasarım ile sağlanan farklı öğrenme stilleri ile deney yapmak için esnek bir öğrenme alanı.

Öğretmenler, okul liderleri, ITE organizasyonları ve politika yapıcılar ile gelecekteki öğrenme stratejileri hakkında tartışmayı teşvik eden bir alan.

Bu mekân geleneksel bir sınıf içine teknolojinin aktif olarak nasıl dâhil edilebileceğini, öğrencilerin öğrenme etkinliklerine etkin olarak nasıl katıldıklarını, gösteren esnek bir sınıf olarak tasarlanmıştır.



2022 yılı, Önemi Artan

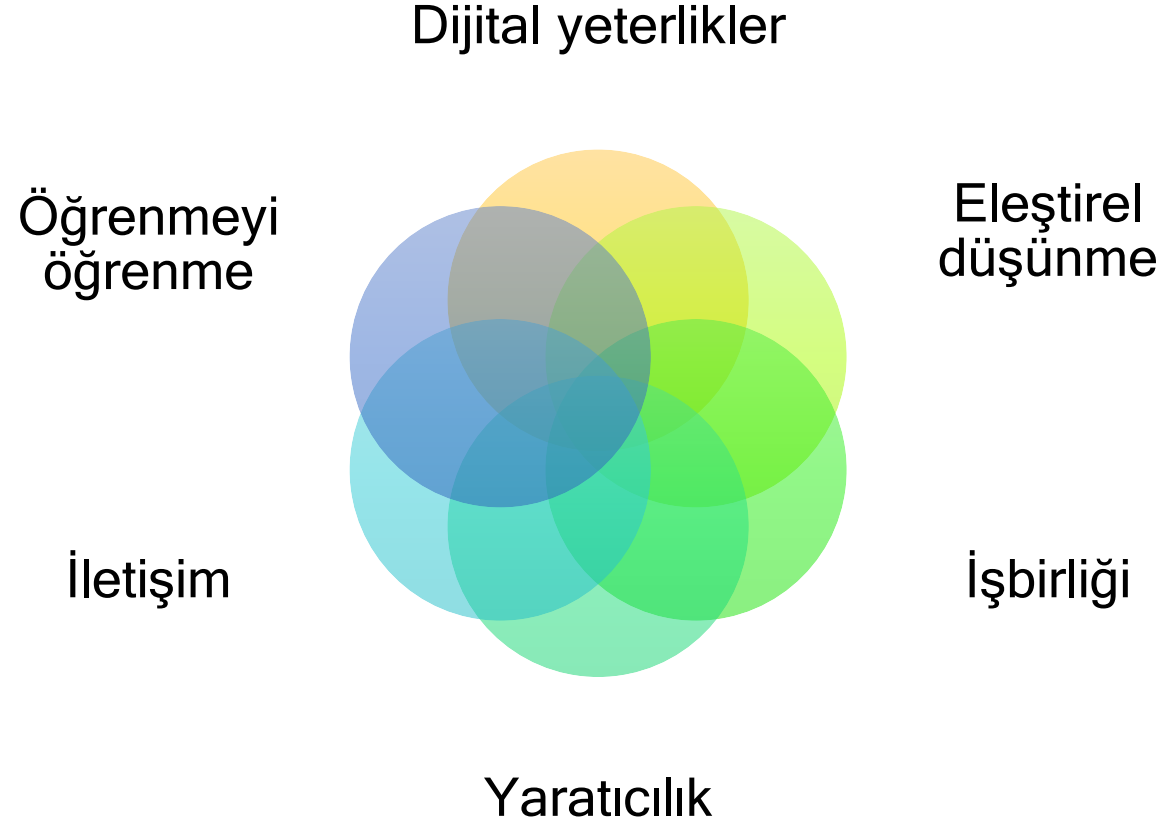
- 1. Analitik düşünme ve inovasyon
- 2. Aktif öğrenme ve öğrenme stratejileri
- 3. Yaratıcılık ve girişim
- 4. Teknoloji tasarımı ve programlama
- 5. Eleştirel düşünme ve analiz
- 6. Karmaşık problem çözme
- 7. Liderlik ve sosyal etki
- 8. Duygusal zeka
- 9. Muhakeme, problem çözme ve kavrama
- 10. Sistem analizi ve değerlendirme

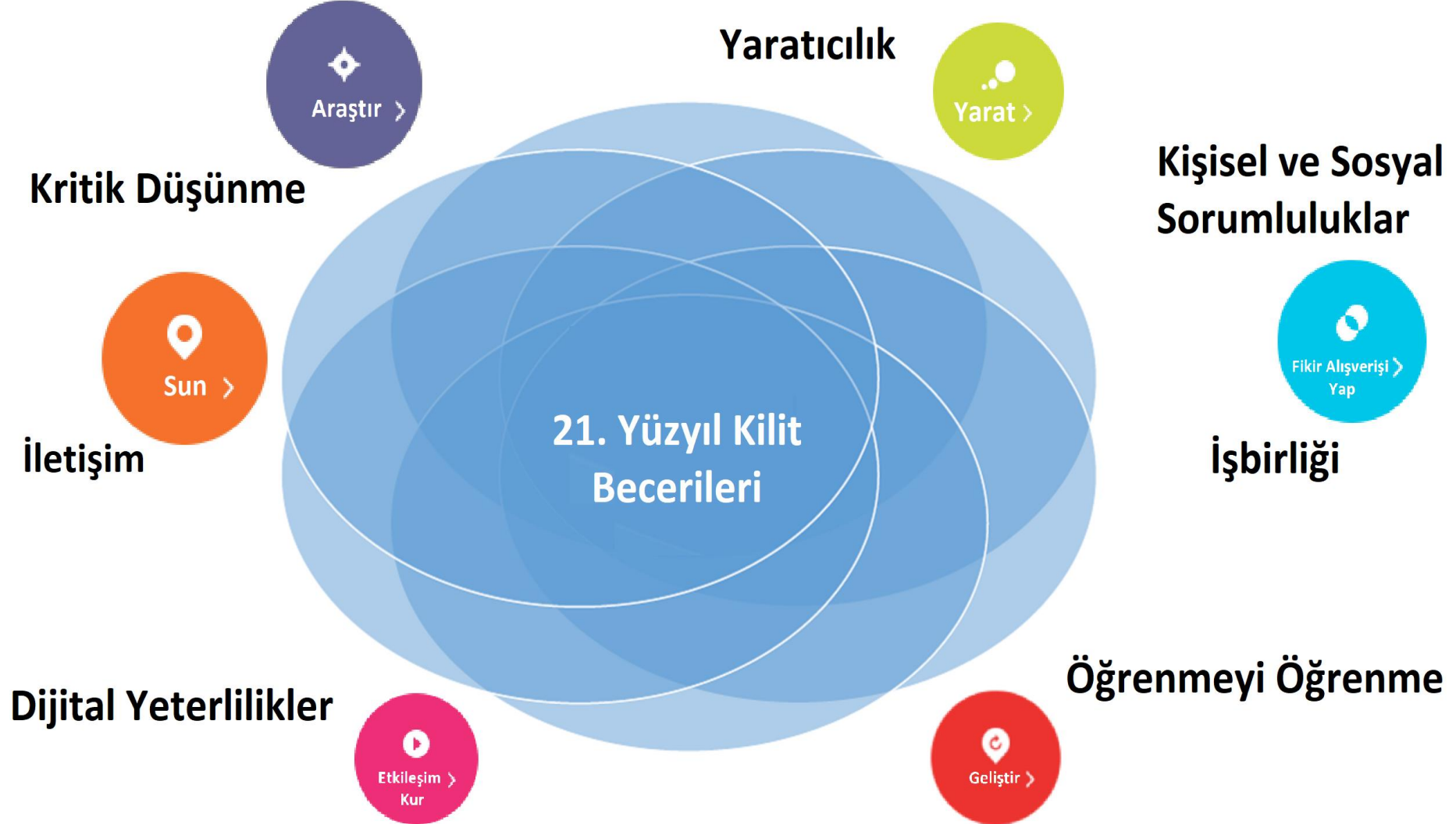


2022 yılı, Önemi azalan

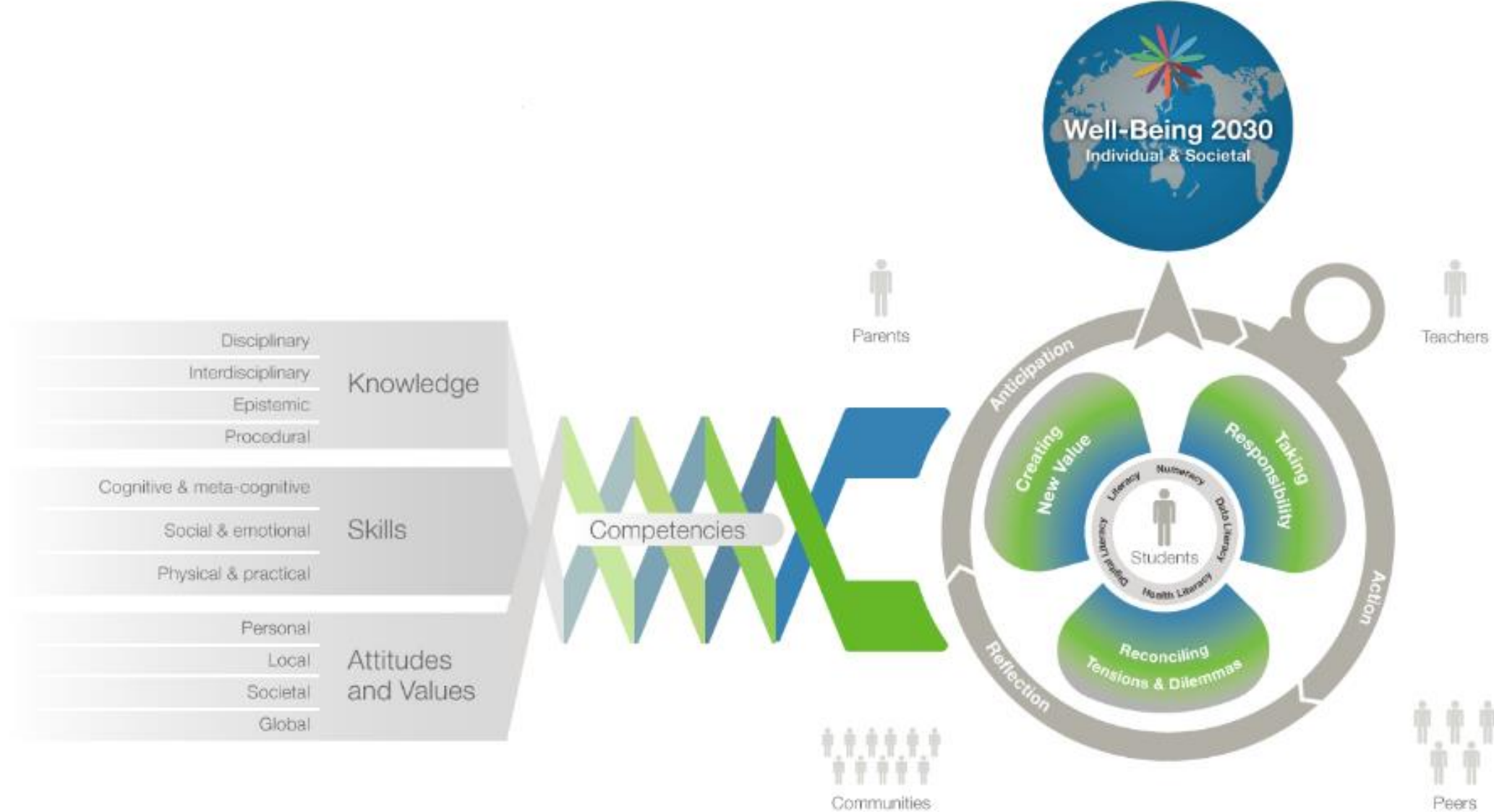
- El becerileri ve dayanıklılık
- Hafıza, sözel, işitsel ve uzamsal beceriler
- Finansal yönetim
- Teknoloji kurma ve bakımı
- Okuma, yazma, matematik ve aktif dinleme
- Kişisel yönetim
- Kalite kontrol ve güvenlik farkındalığı
- Koordinasyon ve zaman yönetimi
- Görsel, işitsel ve konuşma becerileri
- Teknoloji kullanımı, izleme ve kontrol

21. Yy Kilit Becerileri





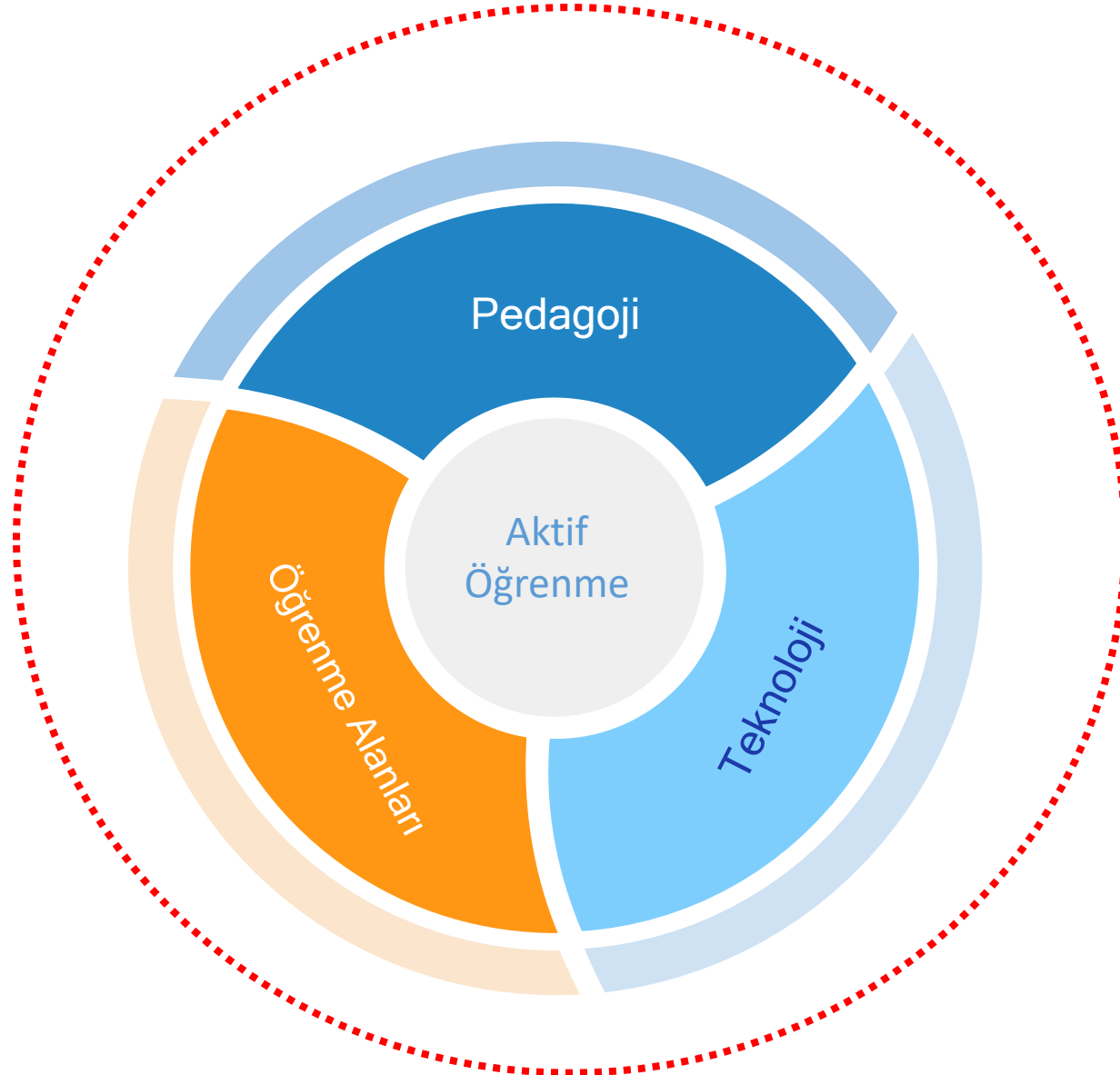
OECD 2030 Birey ve Toplum için öğrenme pusulası





1. Üretim
2. Etkileşim
3. Sunum
4. Araştırma
5. İşbirliği
6. Geliştirme







Üretim: Hayal et, Keşfet

- Yapararak öğrenme
- Öğrenci üretimde aktif (hayal gücünü ve yeniliği kullanma)
- Yorumlama analiz ve takım çalışması ile gerçek yaşam için üretmek



Araştırma: Keşfet, Araştır

- Keşfederek öğrenme
- Kritik düşünme becerileri
- Öğrenenlerin aktif araştırmacı olması



Sunum: Paylaş, Dinle

- İletişimsel boyut
- Yaptıkları çalışmalarını sunmak ve geri bildirim almak için gerekli araç ve beceriler



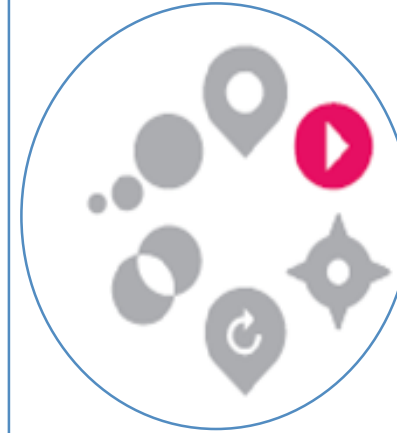
İşbirliği: Destekle

- Akranlar arası işbirliği becerileri
- Ekip çalışmasını farklı etkinliklere entegre etmek: araştırmak, üretmek ve sunmak



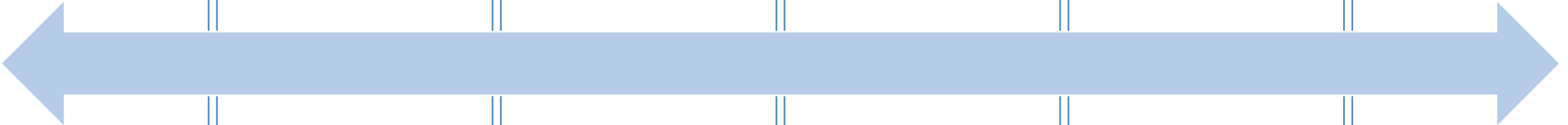
Geliştirme: İncele, Planla

- Informal öğrenme ve kişiselleştirilmiş öğrenme
- Hayat boyu öğrenmeye teşvik
- Yansıtıcı öğrenme

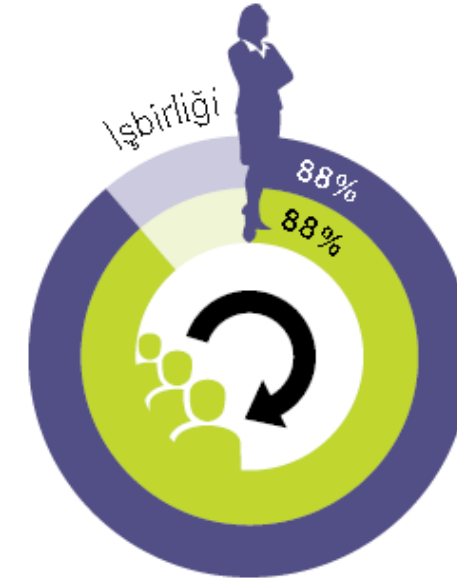
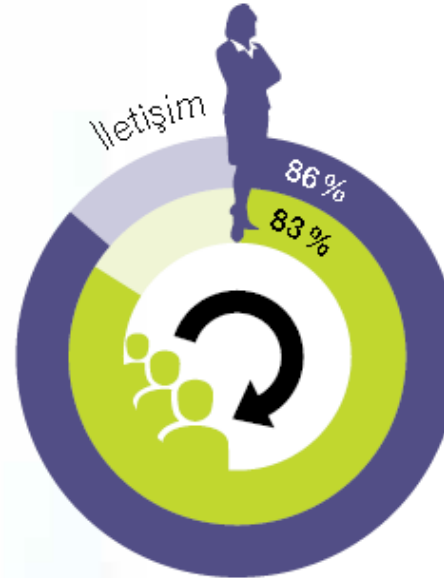
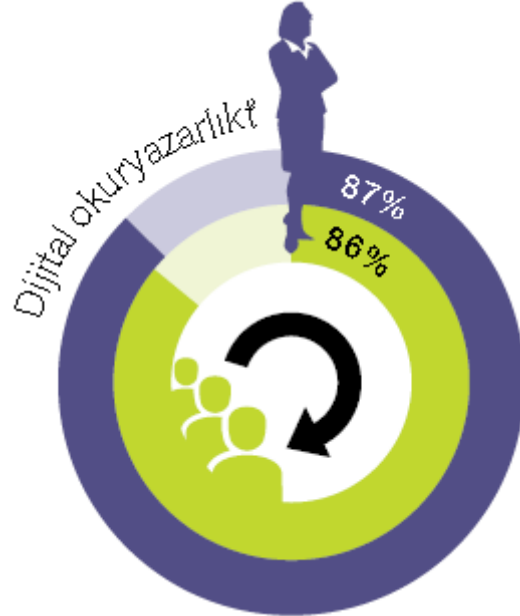
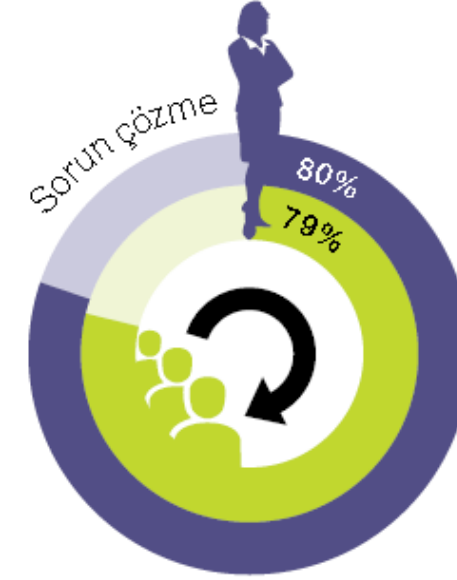
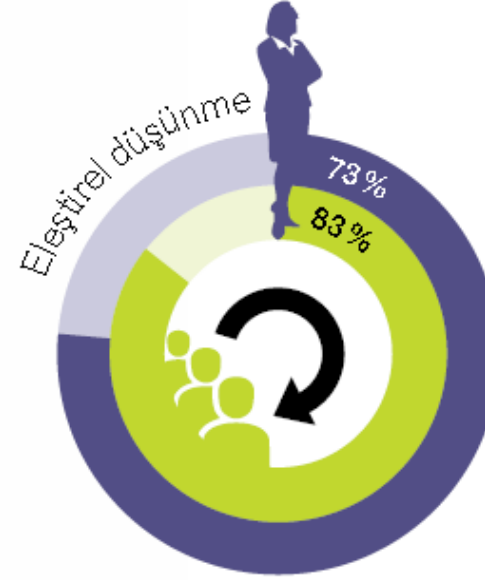
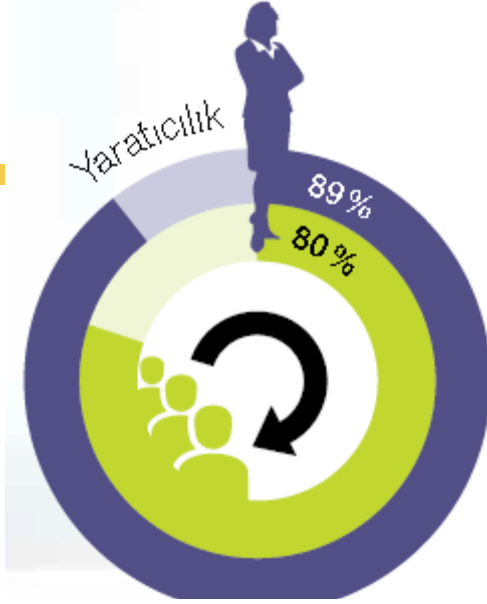


Etkileşim: Sorgula, Tartış

- Geleneksel öğrenim alanlarındaki etkileşimi ve öğrenci katılımını geliştirmek için teknoloji kullanmak
- Fiziksel mekânın yeniden düzenlenmesi









☐ 2015 yılı

☐ 27 okul, 153 sınıf

☐ 5-11 yaş arası öğrenciler

☐ 3.766 öğrenci



☐ İyi tasarlanmış sınıflar, çocukların ilkokuldaki okuma, yazma ve matematikteki öğrenim ilerlemesini tek bir yılda % 16'ya kadar artırabilir.



☐ Doğal ışık, sıcaklık, hava kalitesi, renk ve bireyselleştirilmiş sınıf tasarımı, öğrencilerin öğrenme ilerlemesine etki eden en büyük fiziksel faktörler arasındadır.

Universidade de Lisboa tarafından yapılan arařtırmada FCL ortamı ile klasik sınıf karşılařtırmalı olarak incelenmiřtir. Arařtırma sonucuna göre;

FCL ortamında;

Pedagojik uygulamaların çeřitlilięi artmaktadır.

iřbirlikçi alıřmalar artmaktadır.

Üst düzey biliřsel becerilerin yer aldıęı etkinlikler daha yoęun gerekleřmektedir.

Öęretmen ve öęrenciler tarafından kullanılan teknolojik araçların iřlevi farklılık göstermektedir.



Eğitimler

- Bilgilendirme toplantıları
- Webinarlar
- MOOC
- STEM eğitimi
- Web 2.0 araçları
- İyi uygulama örnekleri
- «Geleceğin Sınıfını Tasarlama Rehberi»

Kurumsal İşbirliği

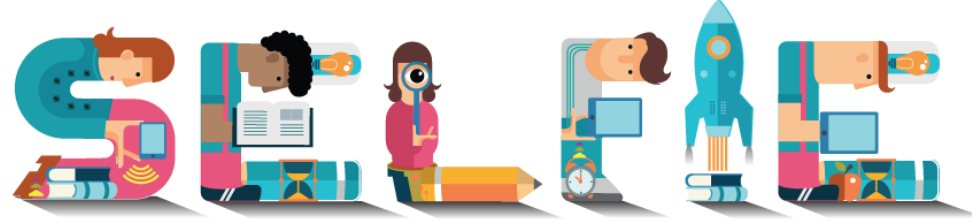
- Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi İç Mimarlık bölümü ile büyük ve küçük metrekarelere yönelik tasarım ve modelleme çalışması





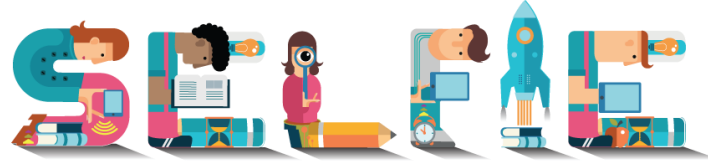
Uluslararası Arařtırmalar





- Dijital teknoloji kullanımını destekleme
- Okulun eğitim öğretimde dijital teknoloji kullanımının zayıf ve güçlü noktalarının bir fotoğrafı 'SELFIE'
- Okullara yönelik çevrimiçi ve ücretsiz bir öz-düşünüm aracı
- Okulların bir eylem planı oluşturmaya ve öncelikleri belirlemesine yardımcı olur.
- 47 ilde 213 okulda pilot uygulama





Amacı

Eğitim Bakanlıklarının ortak çalışma alanları ile ilgili deneyim paylaşımı yapmak, ilgili sorunları ele alıp sorunlara yönelik çözüm önerileri sunmak, teknolojinin eğitimde entegrasyonu temalı etki araştırmaları yürütmektir.

Araştırma Temaları

- BYOD
- Öğrenmenin kişiselleştirilmesi
- Öğrenme alanlarının tasarımı
- Fablab, makerspace

Çalışma Grubunun Üyeleri (Eğitim Bakanlıkları):

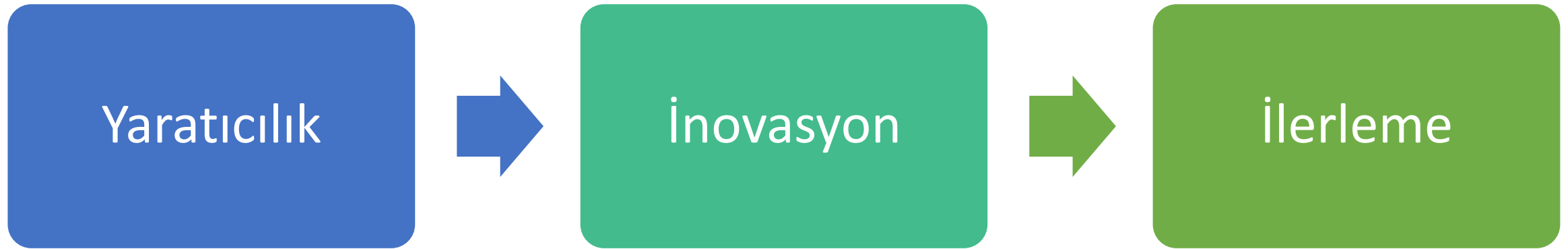
- Avusturya
- Çek Cumhuriyeti
- Estonya
- İrlanda
- İtalya
- Lüksemburg
- Norveç
- Portekiz
- İsviçre
- Türkiye

Çalışma Grubu Çıktıları

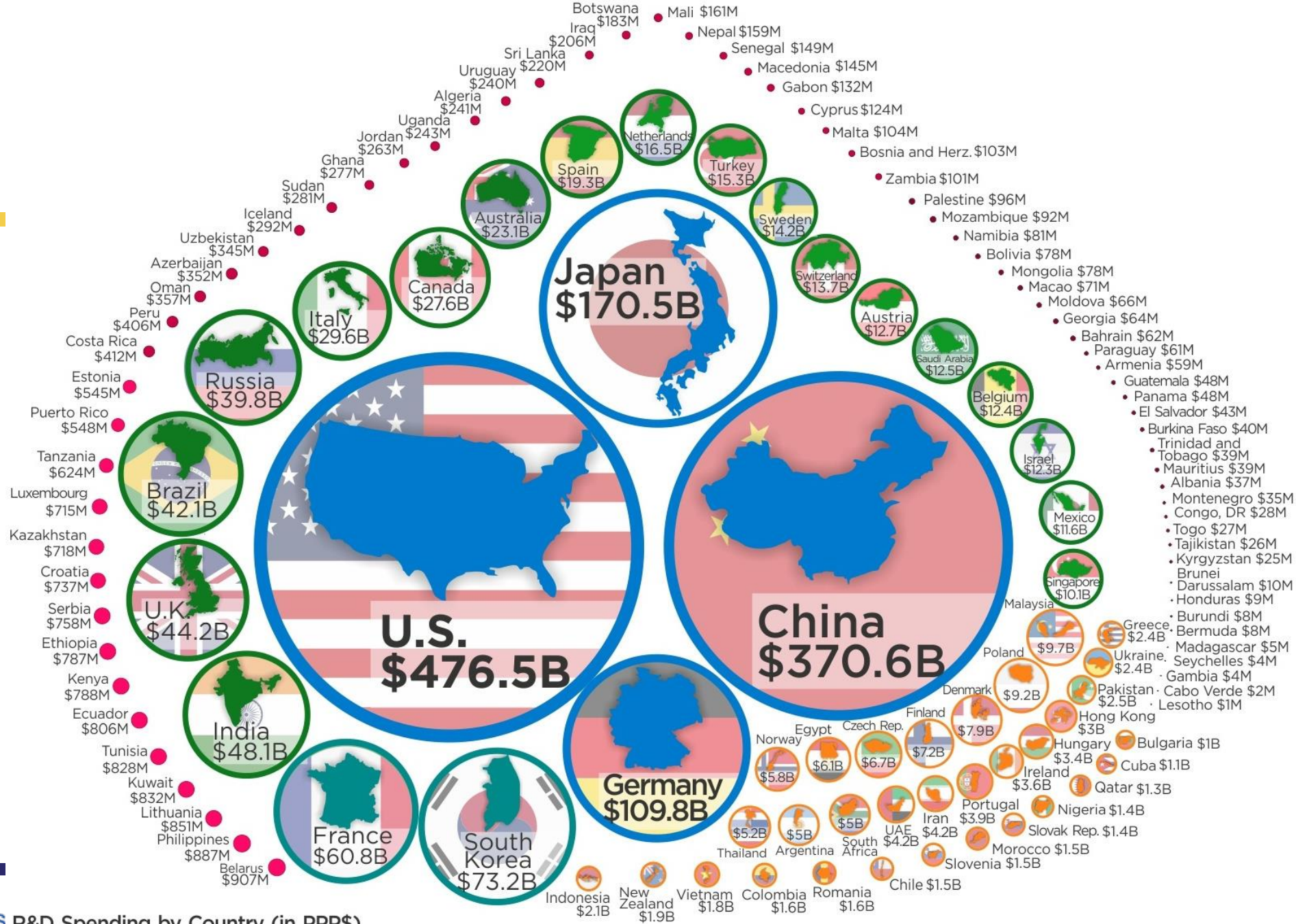
- Pedagojik Videolar
- Çalışma Raporları
- Politika yapıcılar için rehber

YEĞİTEK Proje Geliştirme Çalışmaları



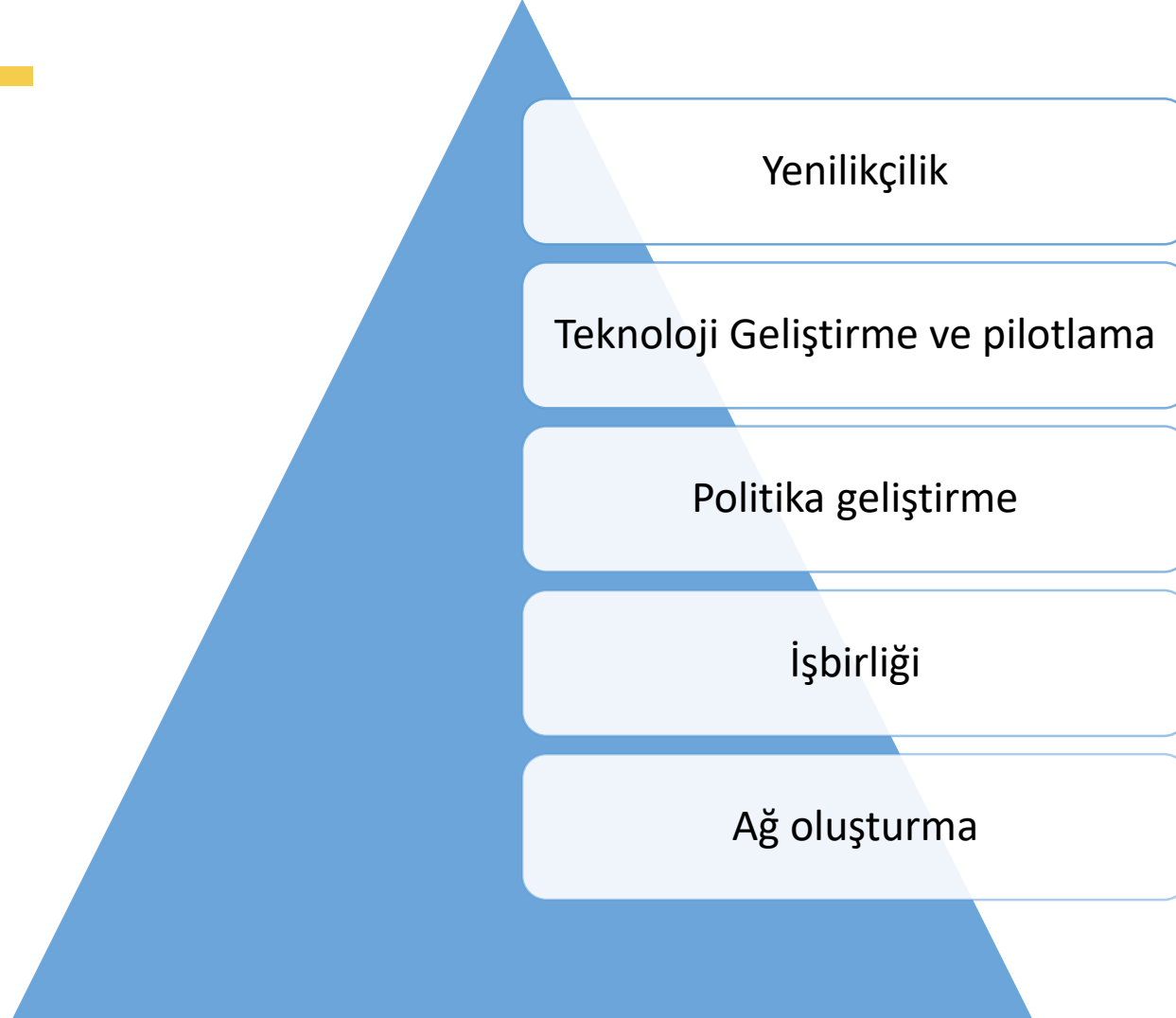






Erasmus R&D Spending by Country (in PPP\$)

More than \$100B \$50B - \$100B \$10B - \$50B \$1B - \$10B \$500M - \$1B \$100M - \$500M Less than \$100M



2019 yılı tamamlanan çalışmalar

KA 201

- STEAM
- Learning Scenarios
- Innovative Learning Spaces
- Active Learning Framework
- Artificial Intelligence

KA 202

- Innovative Integration Models

KA 203

- Strategic Partnerships in Higher Education

KA 3

- Fostering STEAM Education

H2020

- Impact of Technology on Children and Youth

2020 yılı proje öncelikleri

Yenilikçi yaklaşımları tanımlamak, test etmek, geliştirmek ve değerlendirmek



Dijital beceriler ve teknoloji entegrasyonu alanında etkili metodolojiler ve araçların geliştirilmesi



Yenilikçi politika yaklaşımlarının yaygınlaştırılmasına yönelik kanıta dayalı çalışmalar



Üniversite-iş dünyası işbirliğinin sürdürülebilirliği



Teşekkür ederiz



Sümeyye Hatice ERAL

Future Classroom Lab Türkiye Koordinatörü

web: <http://fclturkiye.eba.gov.tr> **e-mail:** sumeyyehatice.eral@meb.gov.tr **Proje Telefonu:** [+ 90 312 296 94 04](tel:+903122969404)