

İnteraktif Öğrenme Kolaylaştırma: STEAM Sorgulama Klinikleri (açıklama)

Bu 2 saatlik atölye çalışması, STEAM zorluklarının oluşturulması ve kolaylaştırılması yoluyla katılımcıları etkileşimli öğrenmeye dahil etmeyi amaçlamaktadır. Katılımcılar küçük gruplar oluşturacak ve eleştirel düşünme, problem çözme ve iş birliği gerektiren zorluklar geliştireceklerdir. Ayrıca, problem çözme sürecinde akranlarına rehberlik ederek ve destekleyici bir öğrenme ortamını teşvik ederek meydan okuma koçları olarak hareket edeceklerdir.



Bu atölye çalışmasının sonunda katılımcılar, etkileşimli öğrenme, eleştirel düşünme ve işbirliği becerilerini geliştirerek STEAM zorlukları oluşturma ve kolaylaştırma konusunda pratik deneyim kazanmış olacaklardır.

"STEAM Müsabaka" Etkinliğinin Açıklaması:

Katılımcılar küçük gruplar oluşturur ve birbirleri için STEAM mücadeleleri yaratır. Katılımcılardan görevleri tamamlamak için eleştirel düşünceleri, zorlukları çözmeleri ve iş birliği yapmaları istenmelidir. Meydan okuma koçları olarak, akranlarına problem çözme sürecinde rehberlik eder, konuşmayı teşvik eder ve destekleyici bir öğrenme atmosferi oluştururlar. Bu aynı zamanda son derece yaratıcı bir görevdir.

Gündem:

1. Giriş ve Genel Bakış (15 dakika)

- İnteraktif öğrenme kavramını ve bunun STEAM eğitimindeki önemini tanıtmak.
- "STEAM Müsabaka" etkinliğini ve hedeflerini kısaca açıklayın.

2. Takım Oluşturma ve Yarışma Oluşturma (30 dakika)

- 3-4 katılımcıdan oluşan küçük gruplar oluşturun.
- Her grup, eleştirel düşünme, problem çözme ve iş birliği gerektiren bir STEAM mücadelesi yaratır.
- Gruplar karşılaştıkları zorlukları ve ihtiyaç duyulan malzemeleri beyaz tahtaya yazarlar.

3. Değişim ve Problem Çözme Mücadelesi (30 dakika)

- Gruplar birbirleriyle meydan okumaları değiştirirler.
- Her grup, listelenen materyalleri kullanarak başka bir grup tarafından sunulan zorluğu çözmeye çalışır.
- Her gruptan bir üye "Mücadele Koçu" olarak görev yapar ve sorun çözme sürecinde takıma rehberlik eder.

4. Grup Tartışması ve Düşünme (20 dakika)

- Gruplar, zorlukları, kullanılan problem çözme stratejilerini ve Mücadele Koçunun rolünü tartışmak için bir araya gelir.
- Katılımcıların deneyimlerini ve etkinlikten öğrendiklerini paylaşmaları için zemin açın.

5. Sunum ve Geri Bildirim (15 dakika)

- Her grup kendi özgün mücadelesini sunar ve diğer grubun buna nasıl yaklaştığını tartışır.

- Mücadelelerin yaratıcılığına ve karmaşıklığının yanı sıra Mücadele Koçunun etkililiğine odaklanan akran ve eğitmen geri bildirimini.

6. Sonuç ve Çıkarımlar (10 dakika)

- STEAM eğitiminde temel öğrenmeleri ve etkileşimli öğrenmenin önemini özetleyin.
- Katılımcıları bu teknikleri kendi öğrenme veya öğretme ortamlarında uygulamaya teşvik edin.

Ek Notlar:

- Kolaylaştırıcılar, ihtiyaç duyulması halinde Yarışma Koçları olarak devreye girmeye hazır olmalıdır.
- Tüm katılımcıların etkileşimli öğrenmenin önemini ve Mücadele Koçunun rolünü anladığından emin olun.

Hedefler:

- İnteraktif Öğrenme Becerilerini Geliştirin: Katılımcıları, özellikle STEAM eğitimi bağlamında, interaktif öğrenmeye katılma becerileriyle donatın.
- Eleştirel Düşünmeyi ve Problem Çözmeyi Teşvik Edin: Katılımcıları eleştirel düşünmeye ve uygulamalı STEAM zorlukları aracılığıyla karmaşık sorunları çözmeye teşvik edin.
- İşbirliğini Teşvik Edin: Zorlukları çözmek ve Mücadele Koçları olarak hareket etmek için birlikte çalışan katılımcılar arasında ekip çalışmasını ve iş birliğini kolaylaştırın.
- Kolaylaştırma Becerilerini Geliştirin: Katılımcıları Mücadele Koçları olarak hareket etmeleri, problem çözme sürecinde akranlarına rehberlik etmeleri ve destekleyici bir öğrenme ortamı geliştirmeleri konusunda eğitin.
- Yaratıcılığı Teşvik Edin: Katılımcıların kendi STEAM zorluklarını tasarlamalarını sağlayarak yaratıcı düşünmeyi teşvik edin.

- Gerçek Dünya Becerilerini Uygulayın: Katılımcıların gerçek dünyadaki STEAM eğitim ortamlarında öğrendikleri becerileri öğrenci veya eğitmen olarak uygulamalarına olanak tanıyın.

Çalıştay Çıktıları:

- STEAM Mücadeleleri: Her grup, eleştirel düşünme, problem çözme ve iş birliği gerektiren benzersiz bir STEAM mücadelesi yaratacaktır. Bu zorluklar gelecekteki eğitim faaliyetleri için bir kaynak görevi görebilir.
- Zorluk Çözümleri: STEAM eğitiminde problem çözme yöntemleri için vaka çalışmaları olarak kullanılabilir, sunulan zorluklara yönelik belgelenmiş yaklaşımlar ve çözümler.
- Mücadele Koçu Deneyimi: Katılımcılar, sorun çözme yoluyla bir takıma rehberlik etmeyi ve etkili iletişimi teşvik etmeyi içeren Mücadele Koçu rolünde deneyim kazanacaklardır.
- Grup Tartışmaları ve Düşünceler: Grup derinlemesine düşünme oturumu sırasında tartışılan, daha fazla çalışma veya çalıştayın iyileştirilmesi için kullanılabilir içgörülerin ve öğrenilenlerin bir derlemesi.
- Akran ve Eğitmen Geri Bildirimi: Kişisel gelişim ve gelecekteki atölye çalışmalarının iyileştirilmesi için kullanılabilir Mücadele Koçunun etkinliğinin yanı sıra, zorlukların yaratıcılığı ve karmaşıklığı hakkında ayrıntılı geri bildirim.
- Dijital Şablonlar ve Değerlendirme Kriterleri: Katılımcılar, STEAM zorlukları oluşturmak için şablonlara ve zorlukları ve Mücadele Koçu etkinliğini değerlendirmek için kriterlere dijital erişime sahip olacaklar.

Atölye çalışmasının sonunda katılımcılar, çeşitli STEAM eğitim ortamlarında uygulanabilecek, etkileşimli öğrenme, eleştirel düşünme, problem çözme ve iş birliği becerilerini geliştirebilecek pratik deneyim ve kaynaklarla ayrılacaklar.

STEAM Kategorisi:

- Hepsi

Resim: www.pexels.com