

İnteraktif Öğrenme Kolaylığı: STEAM Müsabakası (açıklama)

Bu 3 saatlik atölye çalışması, katılımcıların STEAM eğitimi kapsamında sorgulamaya dayalı koçluk becerilerini geliştirmeyi amaçlamaktadır. Katılımcılar sırayla koç ve öğrenci olarak hareket edecek ve belirli STEAM konuları üzerinde derinlemesine tartışmalara katılacak. Atölye, anlamlı STEAM oturumlarını kolaylaştırma konusunda uygulamalı deneyim sağlayacak ve koçluk becerilerini geliştirecektir.



Bu çalıştayın sonunda katılımcılar, özellikle STEAM eğitimine uyarlanmış, sorgulamaya dayalı koçlukta değerli uygulamalı deneyim kazanacaklar. Anlamlı tartışmaları nasıl kolaylaştırabilecekleri ve öğrencilere araştırma süreci boyunca nasıl rehberlik edecekleri konusunda daha derin bir anlayışla ayrılacaklar.

Aktivitenin tanımı:

Katılımcılar sırayla koç ve öğrenci olarak hareket ederler. Koçlar, belirli bir STEAM fikri hakkında düşündürücü sorular sunarak (önceki oturumdakiler gibi), sorgulamaya dayalı koçluk oturumlarını teşvik eder. "Öğrenenler" derinlemesine tartışmalara katılır, konuyla ilgili birçok bakış açısını araştırır ve rehberli araştırma yoluyla sonuçlara ulaşır. Bu aktivite katılımcılara sorgulamaya dayalı koçluk becerilerini uygulama ve geliştirme fırsatı verirken aynı zamanda kendi uygulamalarında (varsa) veya kendi koçluk yolculukları sırasında kullanabilecekleri anlamlı STEAM oturumları geliştirmelerine yardımcı olur.

Gündem:

1. Rol Ataması ve Konu Seçimi (15 dakika)

- Katılımcılar çiftler oluşturur ve ilk turda kimin koçluk yapacağına ve kimin öğrenci olacağına karar verirler.
- Her çift, sorgulamaya dayalı koçluk oturumları için bir STEAM konusu seçer.

2. Araştırmaya Dayalı Koçluğun Birinci Turu (30 dakika)

- Koçlar, seçilen STEAM konusuyla ilgili bir dizi düşündürücü soru aracılığıyla öğrencilere rehberlik eder.
- Öğrenciler tartışmaya katılır, çeşitli bakış açılarını keşfeder ve sonuçlara ulaşır.

3. Rol Değişimi ve İkinci Tur (30 dakika)

- Katılımcılar rol değiştirir ve yeni bir STEAM konusu seçerler.
- Sorgulamaya dayalı koçluk sürecini tekrarlayın.

4. Grup Tartışması ve Düşünme (30 dakika)

- Çiftler etkinlikten edindikleri deneyimlerini, zorluklarını ve içgörülerini paylaşırlar.
- STEAM eğitiminde etkili sorgulamaya dayalı koçluk için stratejileri tartışın.

5. Yeni Ortaklarla Final Turu (30 dakika)

- Katılımcılar yeni çiftler oluşturur ve tartışılan içgörülerini ve stratejilerini uygulayarak, araştırmaya dayalı koçluğun yeni bir turuna katılırlar.

6. Sonuç ve Düşünme (15 dakika)

- Araştırmaya dayalı koçluktaki temel çıkarımları ve en iyi uygulamaları özetleyin.
- Katılımcıların öğrendiklerini ve bu becerileri gerçek dünya senaryolarında nasıl uygulamayı planladıklarını paylaşmaları için zemin açın.

Ek Notlar:

- Kolaylaştırıcılar gerekirse araştırmaya dayalı koçluk oturumlarına müdahale etmeye ve rehberlik etmeye hazır olmalıdır.
- Tüm katılımcıların etkili koçlukta açık uçlu sorgulamanın ve aktif dinlemenin önemini anladığından emin olun.

Hedefler:

- Beceri Geliştirme: Katılımcıları, STEAM eğitimi bağlamında etkili sorgulamaya dayalı koçluk için gerekli becerilerle donatın.
- Uygulamalı Deneyim: Katılımcılara belirli STEAM konuları üzerinde araştırmaya dayalı tartışmaları kolaylaştırma konusunda pratik deneyim sağlayın.
- Akran Öğrenmesi: Katılımcıların birbirlerinin koçluk tarzlarından ve yaklaşımlarından öğrenebilecekleri işbirlikçi bir öğrenme ortamını teşvik edin.
- Uyarlanabilirlik: Katılımcıların koçluk tekniklerini farklı STEAM konularına ve öğrenci ihtiyaçlarına uyarlamalarına olanak sağlayın.

- Gerçek Dünyada Uygulama: Katılımcıları bu koçluk tekniklerini kendi eğitim ortamlarında veya koçluk yolculukları sırasında uygulamaya hazırlayın.

Çalıştay Çıktıları:

- Sorgulamaya Dayalı Koçluk Şablonları: Katılımcılar, STEAM konularında sorgulamaya dayalı koçluk süreci boyunca onlara rehberlik etmek üzere tasarlanmış dijital şablonlara erişebileceklerdir.
- Kişisel Düşünceler: Her katılımcı hem koçluk hem de öğrenme deneyimlerinden elde edilen ve gelecekteki koçluk çabalarına temel oluşturabilecek bir dizi kişisel düşünceye ve içgörüyeye sahip olacaktır.
- Akran Geribildirimi: Katılımcılar, akranlarından koçluk teknikleri konusunda farklı bakış açıları sağlayan yapıcı geri bildirimler alacaklardır.
- En İyi Uygulamalar Özeti: STEAM'de sorgulamaya dayalı koçluk için en iyi uygulamaların ve etkili stratejilerin, grup tartışmalarından ve düşüncelerden oluşturulan derlenmiş bir listesi oluşturulacaktır.
- Eylem Planları: Katılımcılar, çalıştaydan edindikleri beceri ve içgörülerini kendi eğitim ortamlarında veya koçluk yolculuklarında nasıl uygulamayı planladıklarını özetleyen bireysel eylem planları geliştireceklerdir.

Atölye sonunda katılımcılar STEAM eğitiminde sorgulamaya dayalı koçluğun ilke ve uygulamalarına ilişkin kapsamlı bir anlayışa sahip olacaklar. Anlamlı ve etkili öğrenme deneyimlerini kolaylaştırmak için gereken araç ve bilgilerle donatılacaklar.

STEAM Kategorisi:

- Hepsi

Resim: www.pexels.com