

Öğrenme Ortamı Tasarım Atölyesi (ONLINE) (EĞİTMENLER İÇİN İLERİ SEVİYE)



Neler Paylaşacağız?

AÇILIŞ

KATILIMCI VE TASARIM ODAKLI DÜŞÜNEREK İZ BIRAKAN EĞİTİM PROGRAMLARI TASARLAMAK

Etkili Bir Öğrenme Ortamı Tasarlamak İçin...
Beynimiz, Farklı Düşünme Stilleri ve Tasarım Odaklı Düşünmek
Beynimiz Nasıl Çalışır?
Kişiliklerimiz Düşünce Tarzımızı Nasıl Etkiler?
Problemlere Yaklaşım Biçimimiz
Kalıplarla Düşünmek Ne Demek?
Farklı Katılımcı Profillerinin Düşünme Stillerini ve İhtiyaçlarını Anlamak / Empati
Öğrenme Sürecini Anlamak
Yetişkinler Nasıl Öğrenir? Y ve Z Kuşaklarının Farkı Ne?
Beynin Katmanları ve Bütünsel Çalışması Ne Demek?
Alışkanlıkları Değiştirmek Kolay mı?
Kalıpları Aşarak Düşünmeyi Öğrenmek
Genç Beyinler Neden Daha Esnektir?
Her Şey Hayal Etmekle Başlar - Salvador Dali Gibi Düşünmek
Düşünmede Akıcılık, Düşünmede Esneklik
Picasso ve Velázquez'den Öğrenmek
Karmaşanın İçindekini Görebilmek
Parçalar Arasında İlişki Kurabilmek
Tasarım Odaklı Düşünmek ve İterative Tasarım Nedir? Nasıl Yapılır?

YETİŞKİNLERE YÖNELİK İNTERAKTİF ÖĞRENME ORTAMI TASARLAMAK

Caffarella'nın İnteraktif Modeli
AIDAS Nedir? Nasıl Tasarlanır?
Öğrenmeye Yönelik İçsel Motivasyonu Artırmanın Yolları
Yetişkinlerde Dikkat ve Odaklanma Süresi Ne Kadardır? Uzatılabilir mi?
Dikkat Çekici Öğrenme Ortamı için...
İhtiyaca Uygun Tasarlamazsak Ne Olur?: Eğitim İhtiyacı ve Öğrenme Hedefi İlişkisi
Nerede Olduğumuzu ve Nereye Gideceğimizi Bilmezsek...: Problemi ve İhtiyaçları Belirlemek
Bloom' un Taksonomisi
Ölçemezsen Yönetemezsin! Doğru Ölçebilmek İçin, Öğrenme Hedefini Doğru Tanımlamak Gerek
Öğrenme Hedeflerinin Tanımlanması
Kaynak Tarama ve İçerik Ana Hatları Oluşturma
İçerik, Akış ve Mesaj Tasarımı
Fikir Üretme Teknikleri
Varsayımlar
Algılamada Karşımıza Çıkabilecek Tuzaklar
Ne Kadar İyi Bir Mesaj Tasarımcısıyız?
Mesajın İçeriğinin Tasarlanması ve Akışın Yapılandırılması
İşbaşı, İş dışında ve Yeni İletişim Teknolojileri ile Öğrenme Yöntem ve Teknikleri
Öğrenme Ortamına ve Sürecine Isındırma / Buz Kırma
Katılımcıları Öğrenme Sürecine Aktif Katma Yöntemleri (Beyin Fırtınası, Soru Yanıt, Grup Çalışması, Rol Oynama, Örnek Olay Çözümleme...)
Hikaye Anlatmak ve Gerçekle Bağ Kurmak
Oyun ve Oyunlaştırma
Nerede, Hangisini, Nasıl Kullanmalı?
Öğrenme Hedefine Uygun Yöntem Tasarımı
Uygulamada Karşılaşılabileceğimiz Tuzaklar ve Üstesinden Gelme Yolları

DEĞERLENDİRMELER VE KAPANIŞ

Kimler Katılmalı?

Yetişkinlere yönelik öğrenme ortamı tasarlayan herkes.

Süre ve Katılımcı Sayısı

Süre: 2 gün

Katılımcı Sayısı: Programın etkileşimli bir paylaşım olmasını sağlamak için 10 kişi ile sınırlandırılmıştır.

"Kuruma Özel Programlar" ın içeriklerini, sürelerini ve uygulama koşullarını, **kurumun ve katılımcı grubun ihtiyaçlarına ve koşullarına göre yeniden tasarlayarak uyguluyoruz.**