



Ana Paulino

Kısa
Özgeçmiş

Porto,
Portekiz

Eğitim
Uzmanı

Inuso

Eğitim
projeleri
danışmanlığı

Edu
Champions



Co-funded by
the European Union



Pedagojik Yöntem

ÖĞRENCİ MERKEZLİ YAKLAŞIM

Öğrenci merkezli bir yaklaşım, öğrencilerin benzersiz yeteneklerinin farkına vararak bireysel öğrencilerin ihtiyaçlarına ve ilgilerine öncelik verir. Öğrencilerin öğrenme yolculuklarının sorumluluğunu üstlenmelerine ve konuya daha derin bir anlayış ve katılım geliştirmelerine olanak tanır.



ÖĞRENME TERCİHLERİ

Bireylerin bilgiyi işleme ve bilgiyi edinme yolları farklıdır. Eğitimciler bu tercihleri belirleyerek her öğrencinin öğrenme deneyimini optimize edebilir. İster görsel, işitsel, ister dokunsal isterse de yöntemlerin bir kombinasyonu olsun, öğretimin kişiye göre uyarlanması anlamayı ve kalıcılığı artırabilir.



ÖĞRENME STRATEJİLERİ

Öğrencilere kendi öğrenme yollarının sahipliğini veren ve öğrenme deneyimini her biri için daha ilgili ve anlamlı kılan aktif öğrenme stratejileri önemlidir. Öğrenme sürecindeki aktif rollerini hatırlatan farklı stratejilere erişimleri olduğunda, öğrenme deneyimi kesinlikle onlar için optimize edilir ve öğrenmenin kazanılması ve ifade edilmesi üzerinde olumlu bir etki yaratır.





Teknolojik Yöntem

MAKERSPACE'LERDEN ILHAM

Makerspaces, uygulamalı öğrenme, yaratıcılık ve işbirliği ilkelerinden ilham alır. Yeniliği ve problem çözme becerilerini geliştirmek için tamir etmenin ve denemenin değerini vurgulayan maker hareketinden etkileniyorlar. Makerspace'ler, bireylere, keşfetmeyi ve pratik becerileri geliştirmeyi teşvik eden araçlara, teknolojilere ve materyallere erişim sağlamak ve onları fikirleri somut yaratımlara dönüştürmeye teşvik etmek için tasarlanmıştır.



VR VE AR

Sanal Gerçeklik (VR) ve Artırılmış Gerçeklik (AR), eğitimde sürükleyici ve etkileşimli deneyimler sağlar. VR, simüle edilmiş ortamlar yaratırken AR, gerçek dünyadaki dijital öğeleri üst üste bindirir. VR ve AR, farklı öğrenme tarzlarına hitap ederek eğitimi daha ilgi çekici ve kişisel hale getiriyor. Bu teknolojiler öğrenmede devrim yaratarak öğrencilerin konuları hayal edilemeyecek şekillerde keşfetmelerine ve deneyimlemelerine olanak tanıyarak bu konulardaki anlayışlarını derinleştiriyor.



YARATMA ARAÇLARI

Belgeler, elektronik tablolar, fotoğraf ve video oluşturma ve düzenleme, chroma key ve çizim ve kompozisyon yazılımları gibi içerik oluşturmaya olanak tanıyan, bilgiyi ifade etmek için farklı araçlar sağlayan birçok dijital araç vardır. Örneğin Canva, eğitimcilerin ve öğrencilerin kolayca bilgi iletmek ve sunumlar, infografikler, posterler ve diğer görsel yardımcılar için çok çeşitli şablonlardan görsel olarak çekici ve etkileşimli materyaller oluşturmak için kullanabileceği, kullanımı ücretsiz bir çevrimiçi grafik tasarım aracıdır.





Co-funded by
the European Union



EDUPRENEUR NASIL OLUNUR?

YENİLİKÇİ STRATEJİLER

Eğitim senaryosuna yenilikçi pedagojik stratejilerden yararlanan yenilikçi veya yıkıcı bir bakış açısıyla yaklaşın.



KANITA DAYALI TALİMAT

Önerilen stratejileri ve araçları savunmak ve yaymak için kanıta dayalı öğretimi kullanın.

STRATEJİK DÜŞÜNCE

Daha geniş bir etkiye ulaşmak için bu stratejileri nasıl daha iyi uygulamaya koyabileceğinizi stratejik olarak düşünün.



Daha fazla bilgi...



Co-funded by
the European Union



Lanbide Heziketako ikastetxe publikoen sarea
Red de centros públicos de Formación Profesional

