



Gianluca Vagnarelli

Edu Champions

Proje numarası
2022-1-ES-KA220-VET-000089686



Co-funded by
the European Union



**Kısa
Özgeçmiş**

**Offida, İtalya
Araştırmacı
EDUpreneur**

i-strategies

**Sivil bir
girişim**

Sosyal

Değişim için

Araştırma

İnovasyon

Hikayesi

Anlatımı

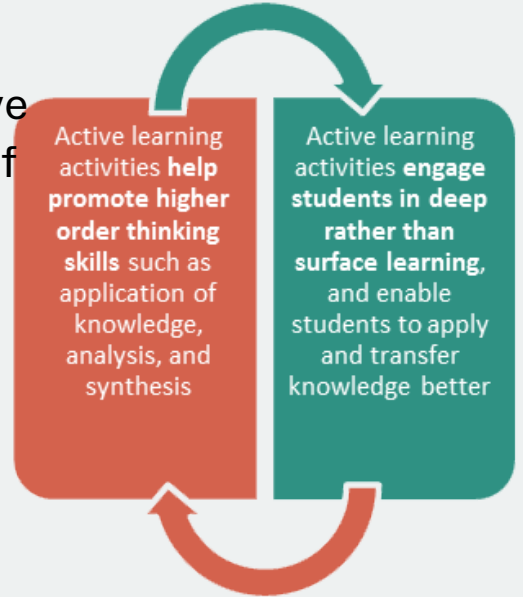
Pedagojik Yöntem



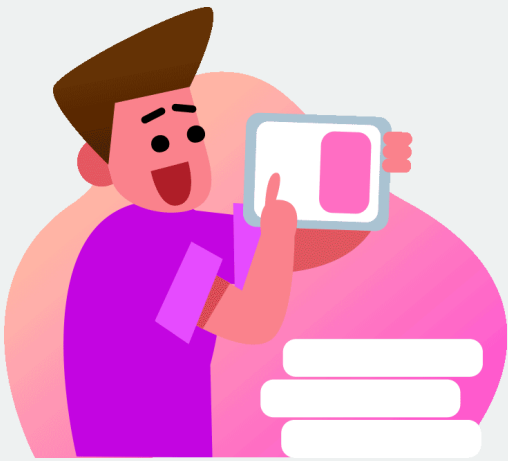
Aktif öğrenme

öğrencileri doğrudan katılmaya ve "yaparak" öğrenmeye teşvik eden bir öğretim metodolojisi ve öğrencilerin sessizce oturup dinlemek yerine aktif olarak öğrenme sürecine katıldığı bir öğretim yöntemidir. Aktif öğrenme deneyimleri şunları içerir:

- tartışma
- çalışma grubu ve takım/proje bazlı öğrenme
- simülasyonlar ve rol play oyunları
- vaka çalışmaları ve öğrenci sunumları



Kaynak: Queensu.ca/



Hikaye Anlatımı

Bu yaklaşım, duyguları, özgünlüğü ve saygıyı birleştiren bir bilgilendirici model aracılığıyla daha geniş bir kitleye ulaşmayı sağlar. Hikayelerin oluşturulması, insanları ve onların hikayelerini mesajın merkezine koyan uzun vadeli bir strateji için bir kimlik oluşturma, yayma ve doğrulama fırsatı sunar.

Oyun oynamak

Daha ilgi çekici deneyimler için didaktik bir metodoloji.

Turizm sektöründe eğitim amaçlı oluşturulan eğitici ve anlatımlı oyunlar.

START

Kaynak:
MIND Araştırma Enstitüsü
E-öğrenme Endüstrisi



i-strategies

Marche bölgesinin Somut Olmayan Mirasını otantik yerel hikayeler aracılığıyla deneyimlemek ve eğlenmek için i-stratejiler oyununu keşfedin!



Teknolojik Yöntem

Teknoloji, aktif öğrenme yaklaşımlarında çok önemli bir faktördür ve öğrencilerin teknoloji içinde ve teknoloji aracılığıyla yeni beceriler geliştirmelerine yardımcı olarak yeni kariyerler oluşturmalarına yardımcı olur.

Dijital ve Açık Kaynak Araçlar

- Kahoot
- Canva
- Video düzenleme için uygun
- Aktif öğrenme için AudaCity



Canva

AudaCity, içerik oluşturma (örn. podcast'ler) yoluyla aktif öğrenci katılımını ve daha derin öğrenmeyi teşvik eder ve öğrencilerin öğrendiklerini takip eder veya ödevler yerine multimedya aracılığıyla sergilemelerine olanak tanır.



Dijital araç ile öğrenme yolu arasındaki ilişki

Mükemmel bir dijital araç yoktur: En uygun aracın seçimi, eğitiminin yürütmek istediği spesifik eğitim projesine (bağlam ve içerik açısından) bağlıdır.

İşbirlikçi yaklaşım ve etkileşim için BİT ve dijital araçlar

İletişimi, ekip oluşturma ve problem çözme becerilerini artırmak için öğrenciler arasında çalışma gruplarını ve işbirliği yaklaşımını güçlendiren dijital araç ve teknolojilerin (telefon, ipad vb.) kullanılması çok önemlidir.



i-stratejileri kapsamında Asansör Konuşması için CANVA

AB tarafından finanse edilen bir Okul çalışması projesi kapsamında öğrenciler, kendilerini gelecekteki potansiyel işverenlere tanıtmak amacıyla daha sonra yerel KOBİ'lerle paylaşılan bir iş görüşmesine yönelik sunumlarını oluşturmak için Canva'yı kullandılar. Dijital ve iletişim becerilerini geliştirdiler ve bir iş görüşmesiyle nasıl yüzleşeceklerini öğrendiler.





Co-funded by
the European Union



EDUPRENEUR NASIL OLUNUR?

1- Ekonomik, finansal ve iş stratejisi becerileri

Bu yeterlilikler bir iş kurmak ve yeni ekonomik faaliyetin mali yönlerini yönetmek için gereklidir.



2- Öğretim tasarımı, Avrupa proje tasarımı ve yazma becerileri

Başarılı bir eğitimci için ulusal düzeyde ve AB düzeyinde eğitim projesi ve yolları oluşturma ve planlama becerisi önemlidir.

3- Eleştirel Düşünme

Eğitimde yenilikçi ufuklar yaratmak için "alışılmışın dışında düşünme" yeteneği gereklidir. Yaratıcı ol!



Daha fazla bilgi...



Co-funded by
the European Union



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



Proje numarası
2022-1-ES-KA220-VET-000089686