



Ismail Hidayat

**Kısa
Özgeçmiş**

**İzmir,
Türkiye**

**Eğitmen ve
Kurucu**

**BICARA
Stüdyo**

**Eğitim
Gençlik
Girişimcilik**

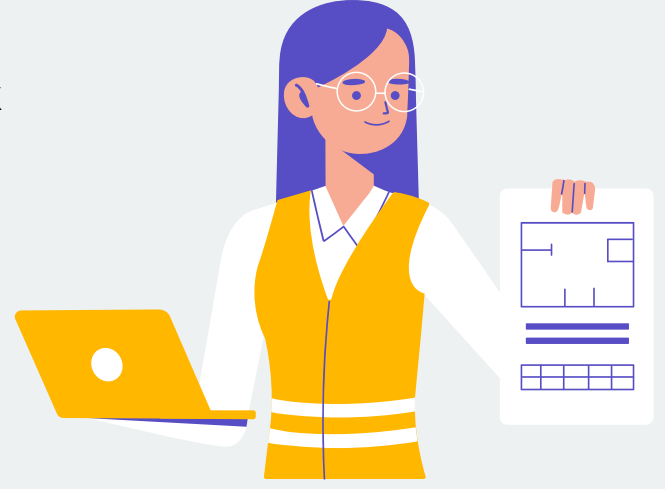


Co-funded by
the European Union

Pedagojik Yöntem

Çoklu Temsil Araçları

Bilgi ve içerik sunmanın çeşitli ve esnek yollarını sağlayın. Bu, materyallerin farklı formatlarda (metin, ses, video) sunulmasını, görsel yardımcıların ve multimedyanın kullanılmasını ve gerçek dünyadan örneklerin ve bağlamların dahil edilmesini içerebilir.



Çoklu Katılım Araçları

İçerikle etkileşime geçmek için çeşitli yollar sağlayarak öğrenci motivasyonunu ve ilgisini teşvik edin. Öğrenci seçimini dahil edin, anlamlı ve özgün öğrenme deneyimleri sunun ve destekleyici ve kapsayıcı bir sınıf ortamı yaratın. Bu, teknoloji araçlarının kullanılmasını, etkileşimli etkinliklerin dahil edilmesini, işbirliğine dayalı öğrenmenin teşvik edilmesini ve müfredatın öğrencilerin ilgi alanları ve deneyimleriyle ilişkilendirilmesini içerebilir.

Kişiselleştirme ve Farklılaştırma

Öğrencilerin bireysel ihtiyaçlarını tanıyın ve ele alın. Öğrencilerin güçlü yönleri, zorlukları ve tercihleri hakkında veri toplayın ve bu bilgileri öğretim ve desteği uyarlamak için kullanın. Kişiselleştirilmiş öğrenme yolları sağlayın, zorlanan öğrenciler için ek kaynaklar veya iskele sunun ve öğrencilere hedeflerini belirleme ve ilerlemelerini izleme fırsatları sağlayın.





Teknolojik Yöntem

Öğrenme Yönetim Sistemleri

Moodle, Canvas veya Google Classroom gibi LMS platformları, kurs materyallerini, ödevleri ve değerlendirmeleri düzenlemek ve sunmak için merkezi bir merkez sağlar.

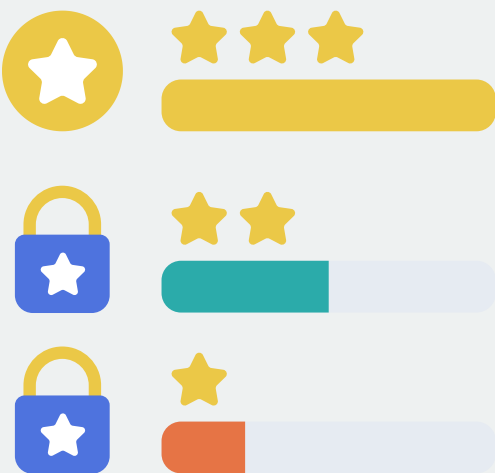


Multimedya Oluşturma Araçları

Adobe Spark, Canva veya Piktochart gibi araçlar, eğitimcilerin videolar, infografikler, sunumlar ve etkileşimli grafikler dahil olmak üzere ilgi çekici multimedya içerikleri oluşturmalarına olanak tanır.

Sanal Gerçeklik (VR) ve Artırılmış Gerçeklik (AR):

Eğitimciler, öğrencileri sanal ortamlara taşıyan veya dijital içeriği gerçek dünyanın üzerine yerleştiren sürükleyici öğrenme deneyimleri oluşturmak için VR ve AR araçlarından yararlanabilir.



Oyunlaştırma Platformları

Kahoot, Quizizz veya Classcraft gibi oyunlaştırma araçları, eğitim girişimcileri tarafından öğrenme sürecine oyun benzeri unsurlar eklemek için kullanılabilir. Sınavlar, interaktif zorluklar ve ödüller aracılığıyla öğrencilerin ilgisini çekerek motivasyonu, aktif katılımı ve bilginin kalıcılığını teşvik ederler.



Co-funded by
the European Union



Nasıl EDUPRENEUR olunur

Eğitim Ortamı Hakkında Bilgi

Eğitim girişimcileri, mevcut eğilimler, zorluklar ve fırsatlar da dahil olmak üzere eğitim sistemi hakkında derin bir anlayışa sahip olmalıdır. Eğitim alanındaki araştırma, politika ve uygulamalardan haberdar olmalı, böylece iyileştirme alanlarını ve yenilikçi çözümleri belirleyebilmelidirler.

Girişimci Zihniyet

Eğitim girişimcileri, yaratıcılık, esneklik, uyum sağlama ve risk alma istekliliği ile karakterize edilen girişimci bir zihniyete sahip olmalıdır. Eğitimde yenilik ve olumlu değişim fırsatlarını belirleme ve yakalama konusunda proaktif olmalıdırlar.

Teknolojik Okuryazarlık

Eğitim girişimcileri, gelişmekte olan teknolojilere ve bunların eğitimdeki potansiyel uygulamalarına aşina olmalıdır. Öğretme ve öğrenme deneyimlerini geliştirmek için teknolojiden etkili bir şekilde yararlanmak üzere dijital araçları, öğrenme yönetim sistemlerini ve eğitim platformlarını iyi kavramalıdırlar.

Daha fazla bilgi...



Co-funded by
the European Union

