



ProSocial Values

EĞİTİM MATEYALLERİ

Uşak (TR) 25th Şubat 1st Mart 2019

Panevėžys (LT) 8th - 13th Kasım 2019

Proje:	ProSocial Values [2017 – 1 – IT02 – KA201- 036860]
Çıktı:	O6. Curriculum for teachers' training
Sorumlu Kurum:	Panevėžio rajono švietimo centras (LT)
İlgili Kurumlar:	Polo Europeo della Conoscenza (IT), Uşak İl Milli Eğitim Müdürlüğü, Uşak (TR), Consejería de Educación de la Junta de Castilla y León (JCYL), Trakia University, Stara Zagora (BR), Friends of Education (FoE)

The information and views set out in this document are those of the author(s) and do not necessarily reflect the official opinion of the European Union. Neither the European Union institutions and bodies nor any person acting on their behalf may be held responsible for the use which may be made of the information contained therein.



Kınular

Akranlar Arasında Dijital Oyunlarla ProSosyal Değerler Ortamı Nasıl Belirlenir	3
Orada bir orman var!	30
Toplum yanlısı davranışçılık yoluyla ciddi öğrenme (3 vaka, oyunları kullanarak gerçek sınıfa nasıl yerleştirileceği)	46
Görevimiz: insanlığın en iyilerini vurgulamak (Hadi meydan okumaya hazır olalım!)	84
Prososyal Robotik	115
Prosoyk bir oyundur	144
Çatışmayı yaratıcı bir şekilde çözme (sınıfta).....	162
Kurbağayı Uyandırmak...Hayal kırıklığı durumlarında yansıtma stratejileri oluşturmak için hikaye anlatma çerçeveleri	192



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Akranlar Arasında Dijital Oyunlarla ProSosyal Değerler Atmosferi Nasıl Yaratılır

Ahmet YURDAKUL

Uşak İl Milli Eğitim Müdürlüğü

Usak - First teachers' training



ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



The information and views set out in this document are those of the author(s) and do not necessarily reflect the official opinion of the European Union. Neither the European Union institutions and bodies nor any person acting on their behalf may be held responsible for the use which may be made of the information contained therein.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



ÖĞRENME ÇIKTILARI

- ProSoSYAL Değerler kavramını dijital oyunlarla öğrenme ortamı kavramını anlamak
- Sınıftaki akranlar arasında dijital oyunlarla empati kurmayı teşvik etmek
- Sınıftaki akranlar arasında dijital oyunlarla eşitliğin nasıl ortaya çıkarılacağını teşvik etmek
- Öğrencilere, dijital araçları ve oyunları kullanarak toplum yanlısı değerlere ve bakış açısına sahip topluma nasıl katkıda bulunacaklarını yönlendirin
- Gerçek davranışsal çatışmayı teşvik etmek
- Oyunlarda halk sosyal mesajını iletme
- Neredeyse toplum yanlısı davranışları canlandırmak için
- Bir oyun başlığının haksız bulabilecek unsurlarını değiştirmek için YÖNTEMLER





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



EĞİTİM KONULARI

Paylaşma, yardım etme ve işbirliği yapma biçimindeki olumlu sosyal davranış, çocukluk boyunca sosyal yeterliliğin ayırt edici özelliğidir. Okulla doğrudan ilgili olan şey, toplum yanlısı davranışların, sınıf notları ve standartlaştırılmış test puanları da dahil olmak üzere entelektüel sonuçlarla olumlu bir şekilde ilişkili olmasıdır.¹ Toplum yanlısı davranış gösterileri, sınıf arkadaşları arasında sosyal kabul ve onay da dahil olmak üzere diğer sosyal açıdan yetkin sonuçlarla da olumlu bir şekilde ilişkilendirilmiştir. öğretmenler tarafından beğenildi "(Wentzel, 2015: 1)" Giderek birbirine bağımlı hale gelen bir dünyaya yanıt olarak, eğitimciler küresel vatandaşlık için eğitime artan bir ilgi gösteriyorlar. "İyi bir küresel vatandaş" kavramının birçok tanımı, empatiye, ulusal sınırlar ve kültürel ayrımlar ötesinde başkalarını anlamak için özellikle önemli bir eğilim olarak değer verir. Yine de, insanların psikolojik ve coğrafi olarak uzak olarak algılanan başkalarıyla empati kurması zor olabilir. Dijital simülasyon oyunları, küresel empatiyi ve küresel sivil öğrenmeye olan ilgiyi geliştirmeye yardımcı olabilir mi? " (Bachen, Hernandez-Ramos, Raphael, 2012). Cevap Evet.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Empati Uygulaması

Kendi duygularını ve başkalarının duygularını tanıyan çocukların daha mutlu bir yaşam sürmeleri daha olasıdır. Empati eğitimi, bir çocuğun duygularını - kendisi ve diğerleri - tanımayı öğrenmesine yardımcı olur. Durumları farklı bakış açılarından görme yeteneği önemli bir yaşam dersidir. Ebeveynler ve öğretmenler çocuklarının empati geliştirmesine yardımcı olur. Çocuğunuza şunları öğretmek için günlük olayları kullanın:

- **Başkalarıyla göz teması kurun. Konuşurken diğer kişinin yüzüne bakın.**
- **İnsanların nasıl hissettiğine dikkat edin. Bu kişi üzgün görünüyor mu?**
- **Duyguları etiketleyin. Çocuğunuzun kendisinin ve başkalarının duygularına bir isim koymasına yardım edin - üzgün, kızgın, şaşırılmış.**
- **Kendini sakinleştir ve dürtülerini kontrol et. Sakinleştirici sözleriniz**





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Prososyal Davranış

Başkalarına fayda sağlayan herhangi bir eylemi içeren geniş davranış kategorisi

Bir oyunda kurallara uymak

Dürüst olmak

Sosyal durumlarda başkalarıyla işbirliği yapmak





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



En son bir başkasına ne zaman yardım ettiğinizi düşünün.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Şimdi neden o kişiye yardım ettiđinizi düşünün.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



**Helping someone
without any greed...**



...is the real humanity





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Çocuklara prososyal olmayı nasıl öğretebiliriz?

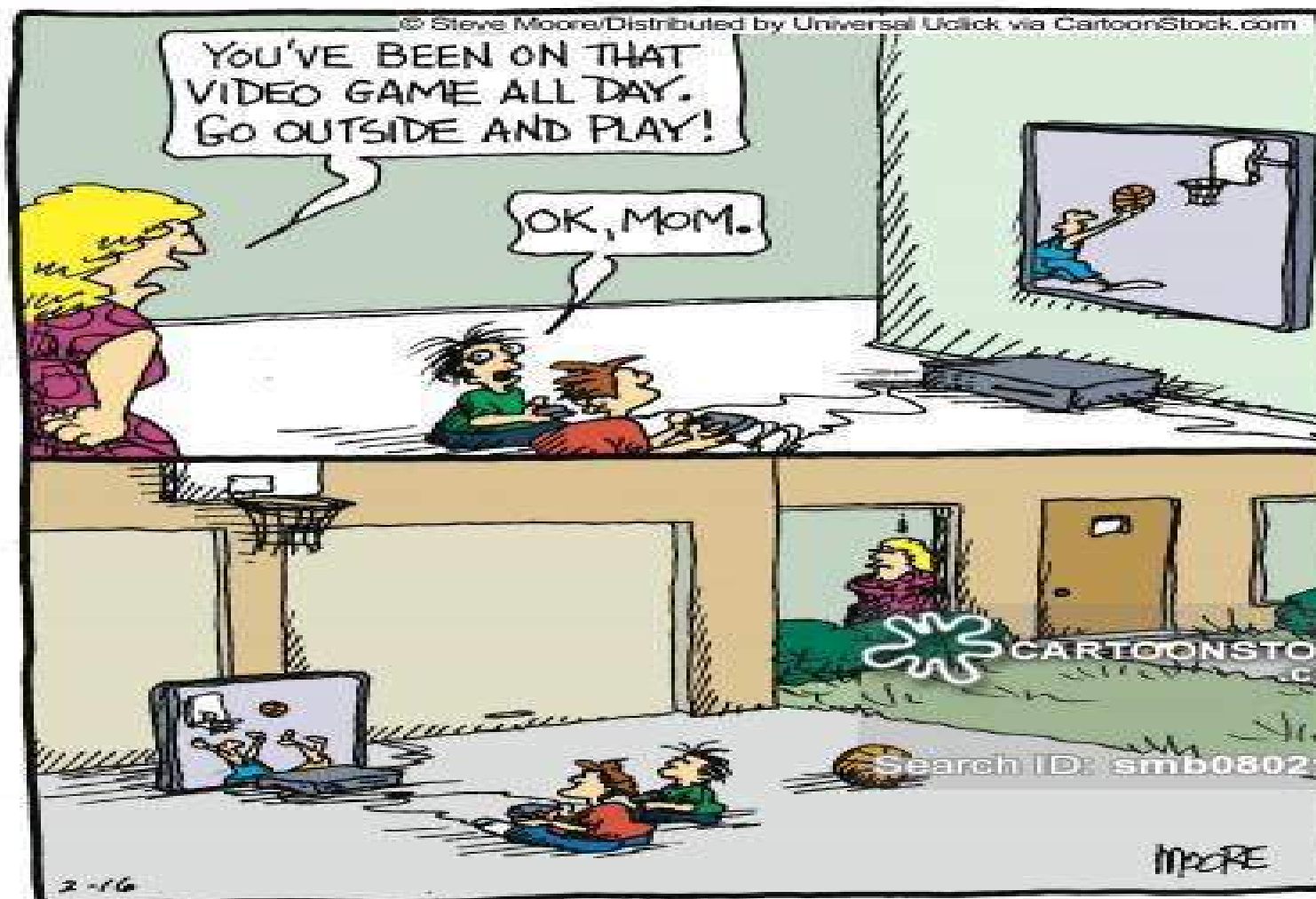




Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Başkalarıyla işbirliği içinde video oyunları oynamak, oyuncuların yararlı davranışların değerli ve sıradan olduğunu düşünmelerini sağlayarak yaygın faydalar sağlayabilir.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Deneyisel kanıtlar, şiddet içeren video oyunlarının sosyal davranış üzerindeki olumsuz etkisine işaret ediyor. Video oyunlarının mevcudiyetinin ve mevcudiyetinin yaygın olduğu düşünüldüğünde, onları oynamanın olumsuz etkileri kamu politikası üzerinde potansiyel olarak büyük etkilere sahiptir.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Aksine, toplum yanlısı (tarafsız bir duruma göre) bir video oyunu oynamak, yardım etme davranışını artırır.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Video oyunları Öğrenmenin gerçekleşmesi için mükemmel koşullar sağlar: Aynı anda oyuncuyu modelleme, prova ve pekiştirmeye maruz bırakmak oyunun temasına dahil olan sosyal davranış. Bu nedenle, toplum yanlısı içerikli video oyunları oynamanın toplum yanlısı davranışları geliştirebileceğini varsaymak için iyi nedenler vardır.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Toplum yanlısı davranışlar olumlu kişilerarası ilişkiler oluşturmada hayati bir rol oynayabilir

. Okul yıllarında sosyal açıdan iyi uyum sağlayan çocuklar sosyal olarak olumlu uyum sağlamış yetişkinler olma eğilimindedir





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Akran etkileşimleri yetişkinlerle olan etkileşimlerden farklıdır çünkü çocuklar eşit olarak etkileşime girebilir, bu da çocukların kendilerini göstermeleri, kendi fikirlerini sunmaları, ve farklı bakış açılarını ortaya çıkarır.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Bir oyunun tasarımı toplum yanlısı davranışları etkileyebilir. Bir oyun gerektirirse iki veya daha fazla çocuğun oyun oynarken birlikte çalışması, bireysel çocuk için tasarlanmış oyunlara kıyasla daha fazla sosyal etkileşim içerir.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Kooperatif oyunlar işbirliğine dayanır,
kabul, katılım ve eğlence, çocuklar özgürdür
zaferi kaybetmeden toplum yanlısı davranışlar sergileyin.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Ayrıca oyunun bazı gizli mesajları varsa (empati, hoşgörü, saygı vb.) Çocuk sosyal olmayı öğrenecektir.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Video oyunlarının davranış üzerinde hem olumlu hem de olumsuz etkileri olabileceği açıktır. Olumsuz tarafı, şiddet içeren video oyunları genel olarak daha agresif davranışlara yol açabilir. Olumlu tarafı, aksiyon video oyunları oynamak, insanları karmaşık eylemler gerektiren diğer ortamlarda daha hızlı ve daha doğru hale getirebilir.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



161 Amerikalı üniversite öğrencisi üzerinde yapılan deneysel bir çalışmada, rastgele şekilde toplum yanlısı oyunlar oynamaya atananlar (Chibi Robo ve Super Mario Sunshine), tarafsız olanlardan (Saf Pinball ve Super Monkey Ball) sonraki bir görevde başka bir öğrenciye karşı daha toplum yanlısı davrandılar. Deluxe) veya şiddet içerikli video oyunları (Ty2 veya Crash Trinsanity). Şiddet içeren oyunları oynayanlar diğer öğrencilere karşı daha zararlı davranışlarda bulundular.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Video oyunlarındaki şiddet içeriği, insanları daha agresif davranmaya yönlendirebilir. Toplum yanlısı içerik, aksine, insanları daha işbirlikçi ve yardımcı bir şekilde davranmaya yönlendirebilir.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Kişisel Beceri Oyunları	İlişki Becerileri Oyunları	Sosyal beceri Oyunları
Cool School: Where Peace Rules	Against all odds	Build Your Own Hero
Laika	Build Balance	Educamigrant
Liyla and the Shadows of War	Cool School: Where Peace Rules	Laika
Lost in Space	Golden Frontier	Pig Pile
Rock the Boat	Interland (Be Internet Awesome)	Pushy Paddles
School Bullying	Lost in Space	Rock the Boat
Stray Puppy Care	Season's Soup	School Bullying
Swing Fling	The Chase	Season's Soup
The Journey of Elisa	The Journey of Elisa	Swing Fling
	Third World Farmer	The Chase
		Tower Together
		World Rescue





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ORADA BİR ORMAN VAR!

Veneta Uzunova

DIIT - Trakia University

*Original title and activity from *Positive Discipline in the School and Classroom Teacher's Guide: Activities for Students*, Positive Discipline Association, Teresa LaSala, Jody McVittie, Suzanne Smitha



ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860

Usak - First teachers' training



The information and views set out in this document are those of the author(s) and do not necessarily reflect the official opinion of the European Union. Neither the European Union institutions and bodies nor any person acting on their behalf may be held responsible for the use which may be made of the information contained therein.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



ÖĞRENME ÇIKTILARI

- Gruplar halinde çalışırken ve işbirliği yaparken çevremizdeki insanlardaki farklılıkları tanıma, anlama, kabul etme ve kutlama ve yeni becerileri uygulama konusunda daha yetenekli olun.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



EĞİTİM KONULARI

Eğitim ortamına yönelik mevcut gereksinimler, günümüz sınıfının sadece bilgi sağlamakla kalmayıp, aynı zamanda farklılıkları kabul etme ve çeşitliliği bir işbirliği topluluğu / sınıfı oluşturmanın temeli olarak kullanma, kişisel gelişim için fırsat sağlama gibi toplum yanlısı değerleri de yürütmesi gerektiğinden uzun süredir değişmiştir. iddialı bir şekilde. Her öğrencinin kişiliği, yetenekleri, becerileri, bilgileri, deneyimleri, ihtiyaçları ve arzuları tüm sınıfa eklenir ve sistem tarafından belirlenen şekillerin ve sınırların içini "doldurur". Deneyimi kabul edebilmek ve birbirlerinin farklılıklarını kullanabilmek, öğretmenlerin ve öğrencilerin olumlu ve proaktif davranışları modellemelerine yardımcı olur. Her ortak ülkenin kültürel, sosyo-ekonomik, demografik farklılıklarını göz önünde bulunduran bu kurs, güçlü bir kabul duygusu, çeşitli sınıflarda çalışabilme konusunda güven ve sosyal ilginin gelişimini sağlamanın anlamlı ve pratik yollarını sağlar. her öğrencide farklılıklarına rağmen değil, akıllarındaki farklılıklarla.

Eğitim modülü, interaktif bir şekilde sunulan teori, multimedya sunumu, küçük gruplar için aktiviteler, medya klipleri, ritim terapi aktiviteleri,

kendini yansıtma ve hepsi farklı yaşlardan öğrencilerle sınıfta uygulanabilir.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Amaç

Gruplar halinde çalışırken ve işbirliği yaparken çevremizdeki insanlardaki farklılıkları tanıma, anlama, kabul etme ve kutlama ve yeni becerileri uygulama konusunda daha yetenekli olun





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Farklı Olmak Nasıldır

Masanın üzerindeki farklı renklerde kağıttan çiçeklerden, her katılımcı bir çiçek seçer, dairenin arkasına oturur - soluna bakar ve sol taraftaki kişiyle ortadaki adı ve her bir taç yaprağı üzerinde o kişinin kalitesi için önemli bir röportaj yapar. / en sevdiğim bir şey / en sevdiği kişi / gurur duydukları bir şey.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



İkinci bölümde her kişi görüştükları komşuyu sunar ve çiçeęi kaęıtlı sunum tahtası kaęıdına (duvara bantlanmıř) yerleřtirir - bir buket yaratır (egzersizin lideri bazı yeřil yaprakları ve çiçek saplarını ekleyebilir). Özet, “çiçeklerin farklı renkler olma řeklini, buket aralarında ortak ve farklı řeyleri temsil ediyor: ortak özellikleri onları birleřtiriyor, farklılıklar onları zenginleřtiriyor. Ama bir buketle sahip olmak için herkesin ortak çabasına ihtiyacımız var: Farklılıklarımızı kabul etmeli, onları takdir etmeli ve onları zenginleřtirme noktası olarak kullanmalıyız. (bir sonraki etkinlik grup çalışması gerektiriyorsa, insanlar çiçeklerinin rengine göre gruplandırılabilir).





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Birbirimizi tanıdığımızda, değerlerini daha iyi anlamalıyız
Birbirimizi tanıdığımızda, değerlerini daha iyi anlamalıyız
Birbirimizi tanıdığımızda, değerlerini daha iyi anlamalıyız



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Birbirimizi tanıdığımızda, değerlerini daha iyi anlamalıyız

Empati

hoşgörü

sabır,

toplum bilinci,

insanlık,

hakkında

tartışma.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



lanılmadıklarını / 2. Ayakkabı sahibine ismi verin. 3. Kaç yaşında? 4. Sosyal rolü nedir, evli mi?
Ayakkabı sahibinin üç kişilik özelliğini listeleyin.



ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



Talimatlar

1. Ayakkabıları / bedenlerini, tarzlarını, kaç yaşında olduklarını, uzun süredir kullanılıp kullanılmadıklarını /
2. Ayakkabı sahibine ismi verin.
3. Kaç yaşında?
4. Sosyal rolü nedir, evli mi?
5. Ayakkabıların sahibini anlatın. Neye benziyor, fiziksel özellikleri neler?
6. Sahibinin işi nedir - işini tanımlayın.
7. Ev sahibi nerede yaşıyor ve kiminle birlikte yaşıyor?
8. Ayakkabı sahibinin üç kişilik özelliğini listeleyin.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



9. Ev sahibi boş zamanlarında / boş zamanlarında neler yapmaktan hoşlanır?
10. Ayakkabı sahibinin en sevdiği yemek nedir?
11. En sevdiği kitap nedir?
12. En sevdiği film nedir?
13. Ayakkabı sahibinin bir zararlı / kötü alışkanlığını arayın.
14. Başkaları şirkette / ayakkabı sahibinin huzurunda nasıl hissediyor?
15. Bir başarıyı adlandırın, ayakkabı sahibinin yaptığını düşündüğünüz bir iyilik yapın, ancak çok az kişi bunu biliyor.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



It's a Jungle out there!**



***Positive Discipline in the School and Classroom Teacher's Guide: Activities for Students, Positive Discipline Association, Teresa LaSala, Jody McVittie, Suzanne Smitha*





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



- Aslanı temsil eden grup, bir aslanın sorumlu olabileceği görevi listelemelidir; ve en iyisi;
- Bukalemunu temsil eden grup, bir aslanın sorumlu olabileceği görevi listelemelidir; ve en iyisi;
- Kaplumbağayı temsil eden grup, bir aslanın sorumlu olabileceği görevi listelemelidir; ve en iyisi;
- Kartal'ı temsil eden grup, bir aslanın sorumlu olabileceği görevi listelemelidir; ve en iyisi;





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



- Her grubun seçtikleri hayvanı sınıfın geri kalanının önünde sunmasına izin verin - neden bu hayvanı seçtiler, güçlü yönleri nelerdir ve köyde nasıl bir rol oynar





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



**Tüm öğrenciler bu
egzersizin kendileri için
ne anlama geldiğini
anlatırlar.**





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Sonuç

- Çeşitliliği kabul etme konusunda ne öğrendim
- Süreç boyunca nasıl hissettim?
- Yanımda getireceğim en değerli şeyler nedir?
- Bu dersten sonra davranışымda ne deęişiklik olacak?





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

PROSOSYAL DAVRANIŞYOLUYLA ÖĞRENME(oyunları kullanarak gerçek sınıfa nasıl yerleştirileceğine dair örnekler)

Inga Žilinskienė

Panevėžio rajono švietimo centras

Usak - First teachers' training



ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



ÖĞRENME ÇIKTILARI

- Ciddi öğrenmeye yönelik toplum yanlısı değerlerin yelpazesini belirtebilme
- Çeşitli ciddi öğrenme durumları için gelişmiş çatışma çözme, karar verme ve çözüm bulma tekniklerini uygulayabilme
- Ortaya çıkan senaryolara / sorunlara olası çözümleri ve sonuçları tahmin edebilme



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



EĞİTİM KONULARI

Oturum sırasında 3 farklı oyun hakkında kısa bir sunum ("Cool School: Where Peace Rules", "Quandary", "World Rescue") sunulacak. Bu teori bölümünde her oyunun fikri ve yapısı ana hatlarıyla belirtilecektir. Onları toplum yanlısı davranışçılıkla sentezlemek için, olumlu sosyal değerler ve olumlu sosyal beceriler hakkında kısa bir tartışma başlatılacaktır.

Oturum, pratik etkinliklerle devam edecek ve sunulan teori, katılımcıların deneyimleri, kendini yansıtma ve aşağıdaki gibi yeni içgörüler içerecektir:

"Harika Okul: Barışın Kuralları" oyununu kullanarak her takım, sınıfta hem iyi hem de kötü davranışları modelleyecektir. Bundan sonra, çocuklara farklı durumlar için bir çatışma çözme teknikleri araç takımı geliştirmelerinde nasıl yardım edeceğimizi keşfedeceğiz ve bulacağız. Bu görev, temel toplum yanlısı değer olarak kişisel ilişkiyi / arkadaşlığı kapsayacaktır.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



EĞİTİM KONULARI

Her katılımcı, "İkilem" oyununu kullanarak, etik ve bakış açısı ile daha iyi kararlar vermeyi öğrenecek. Sorumluluk ve etik karar verme, göreve dahil edilen temel toplum yanlısı değerlerdir.

Farklı ekiplerin işbirliği ile "Dünya Kurtarma" oyununu kullanarak, bazı küresel çevre sorunlarını çözmek için en iyi çözümleri nasıl bulacağımızı öğreneceğiz. Görevin odak noktası, problem çözme yoluyla sorumluluğun toplum yanlısı değerini ortaya çıkarmaktır.

Oturumun sonuçları iki yönlüdür: 1) Toplum yanlısı değerlere dayalı ciddi öğrenmede gelişmiş güven ve beceriler: kişisel ilişki / arkadaşlık, sorumluluk ve etik karar verme, problem çözme; 2) Farklı yaşlardaki öğrencilerle sınıfta uygulanabilecek oyunları kullanarak toplum yanlısı davranışçılık yoluyla ciddi öğrenme için 3 çıktı (ders planları) oluşturuldu ve paylaşıldı.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



AMAÇ

Toplum yanlısı değerlere dayalı ciddi öğrenme için güven ve beceriler geliştirin:

- kişisel ilişki / arkadaşlık,
- sorumluluk ve karar verme,
- problem çözme



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



BEKLENEN ÇIKTILAR

Farklı yaşlardaki öğrencilerle sınıfta uygulanabilecek oyunları kullanarak toplum yanlısı davranışçılık yoluyla ciddi öğrenme deneyimleri oluşturulması ve paylaşılması



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



1. Görev- Kavramları Genişletme

World Cafe Oyunu

İlk atalarımız ateşin sıcaklığı etrafında çemberler halinde toplandığından beri, birlikte konuşmak, ortak çıkarları keşfetmek, bilgiyi paylaşmak, geleceği hayal etmek ve hayatta kalmak ve gelişmek için işbirliği yapmak için birincil aracımız olmuştur.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



SORULAR

1. "Ciddi öğrenme" sizin için ne anlama geliyor?
2. "Toplum yanlısı davranışçılık" sizin için ne anlama geliyor?
3. Öğrencileriniz hangi oyunları oynuyor?

DEĞERLENDİRME

Bu yöntem / oyun çocuklarda toplum yanlısı değerleri öğrenmeye / öğretmeye nasıl yardımcı olabilir?

Birkaçını adlandırın.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



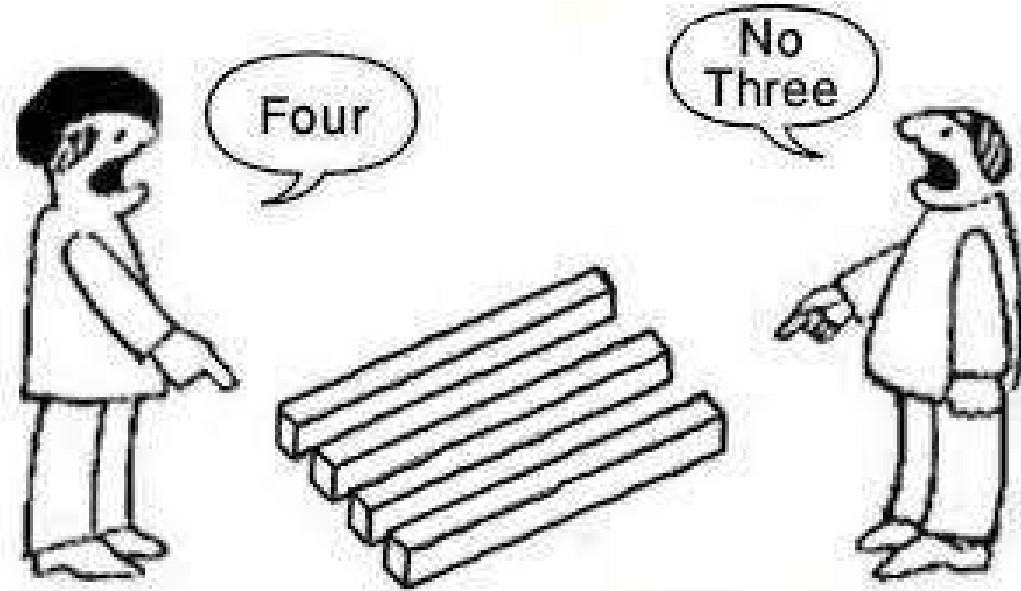
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Bir teoriye göre:



"İnsanlar olarak, büyüklüğümüz dünyayı yeniden kurabilmekte olduğu kadar kendimizi yeniden yaratabilmekte yatmaktadır."

~ Mahatma Gandhi



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

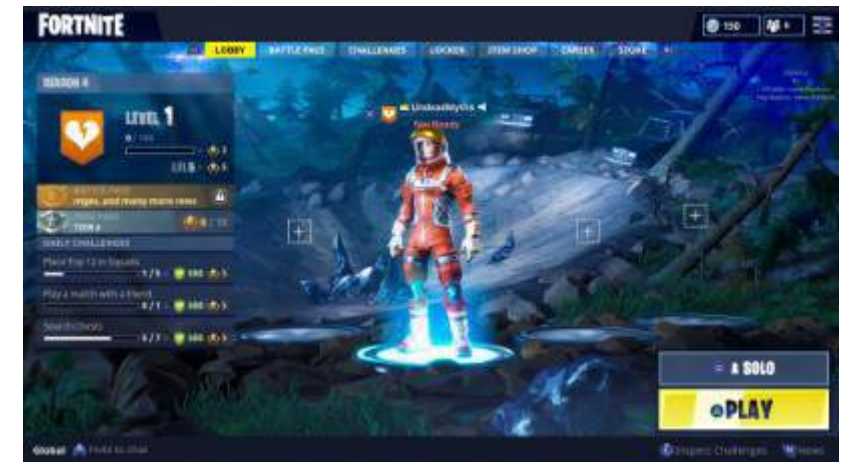
2017-1-IT02-KA201-036860



Ciddi Öğrenme= Oynayan bir çocuk= İşbaşında bir çocuk



<https://www.mindmoves.co.za/2017/11/21/play-serious-learning/>



<https://www.usgamer.net/articles/25-06-2018-fortnite-season-4-fortnite-season-4-start-date-battle-pass-p-rice-gear>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Çevrimiçi oyuna bakalım

Yakın zamanda yapılan bir araştırma, Amerika Birleşik Devletleri'nde 2-17 yaş arası çocukların yüzde 91'inin video oyunları oynadığını buldu!
(2016)



PANEVŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



About *Fortnite: Battle Royale*

<https://youtu.be/KCW5Hn58EM8>

Fortnite, PlayStation 4, Xbox One, Windows, Mac ve mobil cihazlar için sanal alan oluşturma oyunlarından öğeler alan ve üçüncü şahıs nişancıların hızlı tempolu aksiyonunu ekleyen bir video oyunudur.

Oyuncular oyun haritasına düşer ve oyundaki diğer tüm oyuncuları öldürerek ayakta kalan son oyuncu olmak için rekabet etmelidir. Oyun sırasında oyuncular silahları toplar, güvenli yapılar inşa eder ve güvenli bölge dışındaki tüm oyunculara zarar veren Fırtınadan kaçınmaya çalışır.



PANEVŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



About *Fortnite: Battle Royale*

- Battle Royale'de üç oyun modu vardır: Solo, Duo ve Squad. Solo modunda, oyuna tek başına düşersiniz. Duo'da bir ortakla görüşüyorsunuz. Takım modunda dört kişilik bir takımda oynarsınız. Çiftler ve Takımlar, birlikte oynamayı seçen arkadaşlar veya rastgele eşleşen oyuncular olabilir. Bir maçtaki tüm oyuncular aynı modda oynuyor.
- Common Sense, öncelikle açık sohbet ve eylem şiddeti nedeniyle 13 yaş ve üstü gençler için Fortnite'ı önerir.



PANEVŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



About *Fortnite: Battle Royale*

- Oyuncular Őu anda Fortnite: Battle Royale'i ücretsiz olarak indirebilirler.
- Fortnite: Battle Royale'in konsol ve PC sürümlerinde kullanıcılar arasında canlı, denetlenmemiŐ sohbet mümkündür. Hem sesli sohbet hem de ekran üzeri metin sohbeti seçeneklerdir.
- Erken öldürölen oyuncular daha az oynasa da Battle Royale'deki her maç yaklaşık 20 dakika sürer..



PANEVŐIS RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



DEĞERLENDİRME

Bu oyun çocuklarda toplum yanlısı değerleri öğrenmeye / öğretmeye nasıl yardımcı olabilir?

Birkaçını adlandırın.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Fortnite'da yer alan okul dersleri

1. Matematik (hız, olasılık, yaratıcı düşünme, vb.)

<https://www.teacherspayteachers.com/Browse/Search:fortnite%20math/Price-Range/Free>

2. Dil (okuma, konuşma)

<https://www.teacherspayteachers.com/Browse/Search:fortnite%20/Price-Range/Free/PreK-12-Subject-Area/English-Language-Arts>

3. Sanat (avatar dizaynı, dans, sevimli çantalar, vb.)

<https://www.teacherspayteachers.com/Browse/Search:fortnite%20arts/Price-Range/Free>

4. Coğrafya (haritalar, ölçekler, doğadaki nesnelere, binalar, vb.)

5. ?



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Gerçek bir durum:

10 yaşında bir çocuk, sınıf arkadaşlarıyla takım halinde Fortnite: Battle Royale oynuyor. Bir süre sonra erkekler birbirleriyle rekabet etmeye başladı ve sonunda Viber'da zorbalık yaptı.

Bir çocuğun ebeveynleri tüm çevrimiçi iletişimi gördü ve bir öğretmene bilgi verdi. Bir öğretmen olarak ne yapardın?

Görev: Düşünün, gruplar halinde tartışın





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Gerçek bir durum: sonuç

Kendi çocuğumuza dönüş: çevrimiçi iletişim (uygun dil), suistimal, zaman yönetimi, çevrimiçi yabancılar, çevrimiçi güvenlik vb.

Erkeklerin arkadaşlığı yeniden ifade etmesi çok zaman aldı.

Ebeveynler çocuklarıyla Fortnite oynadı ve ardından oyunla ilgili son kararları verdi.

Ailede bir anlaşma yapıldı.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



SUSPEND

Your own views, opinions and judgements



ASK

How does the situation look from the other person's perspective?



CHECK

Your understanding of their perspective by asking questions



AVOID

Justifying / explaining why they are wrong to see the situation that way



VISUALISE

How they feel, given their perspective on the situation



CONVEY

Empathy for their situation



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Prososyallik = Prososyal davranış

- **Toplum yanlısı davranış veya "Başkasına fayda sağlama niyetinde", "yardım etme, paylaşma, bağış yapma, işbirliği ve gönüllülük gibi" "diğer insanlara veya bir bütün olarak topluma fayda sağlayan" sosyal bir davranıştır.**



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Prososyal deęerlere nięin ihtiyaçımız var?

2017'de yapılan bir arařtırma incelemesi, sosyal ve duygusal öğrenmenin akademik başarıyı artırabileceğini ve ilkokul öğrencileri için sistematik, madde bağımlılığını ve duygusal sıkıntıyı azaltırken sağlıklı, olumlu davranışları artırdığını ortaya koydu.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Beklenen Etkiler:

- **Max**

- of Prososyal Davranış

- (ör. sınıfta uygun davranma, okulu sevme ve devam etme)

- Akademik başarılar ve memnuniyet

- **Min**

- Antisosyal davranış (şiddet, zorbalık)

- <https://www.edutopia.org/blog/daniel-goleman-research-support-s-sel-betty-ray>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Prosociality



<https://www.edutopia.org/blog/why-self-essential-for-students-weissberg-durlak-domitrovich-gullotta>



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Öz-Farkındalık

- Kişinin kendi duygularını, kişisel hedeflerini ve değerlerini anlamayı içerir.
- Bu, kişinin güçlü yönlerini ve sınırlarını doğru bir şekilde değerlendirmeyi içerir.
- Yüksek düzeyde öz farkındalık içerir, düşüncelerin, duyguların ve eylemlerin birbiriyle nasıl bağlantılı olduğunu fark etme yeteneği gerektirir.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Öz-Yönetim

- Kişinin kendi duygu ve davranışlarını düzenleme yeteneğini kolaylaştıran beceri ve tutumlar gerektirir.
- Bu, kişisel ve eğitici hedeflere ulaşmak için hazzı erteleme, stresi yönetme, dürtüleri kontrol etme ve zorluklarla devam etme becerisini içerir.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Sosyal Farkındalık

- Farklı geçmişlere veya kültürlere sahip olanları anlama, empati kurma ve onlara şefkat duyma becerisini içerir.
- Aynı zamanda davranış için sosyal normları anlamayı ve aileyi, okulu ve topluluk kaynaklarını ve desteklerini tanımayı içerir.



PANEVŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



İlişkisel Beceriler

- Öğrencilerin sağlıklı ve faydalı ilişkiler kurmalarına ve sürdürmelerine ve sosyal normlara uygun hareket etmelerine yardımcı olurlar.
- Açıkça iletişim kurmayı, aktif bir şekilde dinlemeyi, işbirliği yapmayı, uygunsuz sosyal baskıya direnmeyi, çatışmayı yapıcı bir şekilde müzakere etmeyi ve gerektiğinde yardım aramayı içerirler.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Sorumlu Karar Verme

Çeşitli ortamlarda kişisel davranış ve sosyal etkileşimler hakkında yapıcı seçimler yapmayı öğrenmeyi içerir.

Etik standartları, güvenlik endişelerini, riskli davranışlar için doğru davranış normlarını, kendisinin ve başkalarının sağlığı ve refahı, eylemlerin sonuçlarını dikkate alma becerisini gerektirir.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



2. Görev- Deneyim Geliştirme

• Congloms: İçerikten Önce Bağlanma 🏖️

<https://youtu.be/K8nhROmK4lw>



<https://www.edutopia.org/article/10-powerful-community-building-ideas>



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



2. Görev

DEĞERLENDİRME



Bu oyun çocuklarda prososyal değerleri öğrenmeye / öğretmeye nasıl yardımcı olabilir?

Birkaçını adlandırın.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-11-TT02-L1-201-026860



Oyuna Dayalı Öğrenimi Kullanmanın 3 Yolu

- **Paylaşılan deneyim olarak oyunlar - okul gezileri gibi oyunlar öğrenciler için anlam sağlar. Öğrencileri minecraft, fortnite'a yerleştirebilir ve onlara yapılar inşa ettirebiliriz. Gece geldiğinde ve sürüngenler saldırdığında, sadece güçlendirilmiş yapılarda kalan öğrenciler hayatta kalır.**
- **Metin olarak oyunlar - bazı oyunlar, quandary gibi bir hikaye anlatmak için oyuncu seçimini kullanır.**
- **Model olarak oyunlar - oyunlar, gerçek dünya sistemlerini modellemek için özellikle kullanışlıdır. Oyun modeli, sonradan etkileri olan etkilere neden olur - bu nedenle oyun, 21. Yüzyıl sistem düşünme becerisini öğretir, ör. Dünya kurtarma.**



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Hadi oyuna bakalım *World Rescue*

- Anlatı, disiplinler arası ve disiplinler arası, araştırma tabanlı bir video oyunu.
- Kenya, Norveç, Brezilya, Hindistan ve Çin'de geçen hızlı tempolu oyun sayesinde çocuklar, beş genç kahramanla tanışacak ve onlara yardım edecek ve topluluk düzeyinde yer değiştirme, hastalık, ormansızlaşma, kuraklık ve kirlilik gibi küresel sorunları çözmelerine yardımcı olacak .



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Let's dive in online game ***World Rescue***

- Teachers can play World Rescue with their pupils to explain these heavy, sometimes scary situations in more detail.
- It can undoubtedly help kids learn about many of the problems people around the world face today.
- The goal of the game is to educate young global citizens about **sustainability challenges** and to show them that they too **have a part to play** in the creation of a more sustainable world!



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Hadi oyuna bakalım *Quandary*

<https://youtu.be/yuBB0hNu11c>

- Quandary, öğrencileri etik karar alma sürecine dahil eden ve etik sorunları tanımlarına ve kendi yaşamlarındaki zorlu durumlarla başa çıkmalarına yardımcı olacak beceriler geliştiren ücretsiz, toplum yanlısı bir disiplin oyunudur.
- Oyuncular aşağıdaki gibi beceriler geliştirir:
 - - kritik düşünce,
 - - perspektif alma ve
 - - karar verme.
- Oyuncular, net bir doğru ya da yanlış cevapların olmadığı ancak önemli sonuçlarının olduğu zor kararlar vermelidir - kendileri için, kolonideki diğer insanlar için ve Braxos gezegeni için.
- Oyuncular kolonideki diğer yerleşimcilerle etkileşimlerinde tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi gerçekleri, fikirleri ve çözümleri göz önünde bulundurmalıdır.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Hadi oyuna bakalım *Quandary*

Oyun, 4 farklı oyun aşamasından oluşan bölümlerden oluşur:

- Gerçeklerinizi doğru anlayın Bu aşamada, oyuncuların gerçekleri fikirlerden ve çözümlerden ayırması gerekir.
- Daraltın Oyuncunun önceki aşamada doğru şekilde belirlediklerinden iki çözüm seçmesi gerekir. Bir sonraki aşamada bu çözümleri daha fazla araştırarak.
- Bakış Açılarını Araştırın Oyuncu, çözüm ve olgu kartlarının yardımıyla kolonistlerin fikirlerini daha derinlemesine anlamaya çalışır. Kolonistleri ne kadar iyi anlarsa, o kadar çok puan alır.
- Konsey Son aşamada, oyuncunun konseye seçilen çözüm için iki argüman ve iki argüman sunması gerekir. Bu nedenle konseyin kararı, oyuncuların gerçekleri fikirlerden ayırma becerilerine bağlıdır.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



3. Görev- Oyunları Denemek

1. WORLD RESQUE veya QUANDARY'yi deneyin.
2. Sınıfınızda nasıl uygulanabileceği hakkında kısa bir plan oluşturun.
3. Hazırlanan planı kullanarak öğreneceğiniz birkaç toplum yanlısı değeri vurgulayın.

DEĞERLENDİRME

- Bu oyun çocuklarda toplum yanlısı değerleri öğrenmeye / öğretmeye nasıl yardımcı olabilir?
- Birkaçını adlandırın.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



TAVSİYE

Öğrencinizi ne oynadıkları hakkında dinleyin ve konuşun, böylece bu oyunlara bakabilir ve içeriğini tutkusuyla birleştirebilirsiniz.



PANEVŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



KAYNAKÇA

1. <http://www.theworldcafe.com/key-concepts-resources/conversational-leadership/>
2. <https://www.rwjf.org/en/library/research/2017/04/social-emotional-learning-in-elementary-school.html>
3. <https://www.edutopia.org/sel-research-learning-outcomes>
4. <http://measuringSEL.casel.org/access-assessment-guide/>
5. <http://culturalsynergies.com/strategies-for-overcoming-bias-perspective-taking/>
6. <https://www.edutopia.org/article/3-ways-use-game-based-learning-matthew-farber>
7. <https://www.edutopia.org/blog/why-sel-essential-for-students-weissberg-durlak-domitrovich-gullotta>
8. <https://www.theguardian.com/games/2018/jun/20/fortnite-schools-warn-parents-of-negative-effects-of-video-game-on-students>



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Görevimiz: insanlığın en iyilerini vurgulamak (Hadi meydan okumaya hazır olalım!)

David Ruíz Cristóbal
Noelia María Fernández Gómez
Leonor María Magaña Campos
María Antonia Blanco González

Consejería de Educación - Junta de Castilla y León



ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



ÖĞRENME ÇIKTILARI

- Gizemleri kullanarak yaratıcılığı ve eleştirel düşünmeyi geliştirin
- Öğrencilerin çözülecek durumda yansıtıcı bir süreç geliştirmeleri gerektiğinden bütünü görme becerisini edinme veya geliştirme
- Katılımcılar, kişisel iletişim becerilerini, sorunları çözmek için bir ekip olarak çalışma becerilerini tehlikeye atmalıdır.
- Öğrenme motivasyonunu artırın (örneğin tarih)



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



EĞİTİM İÇERİĞİ

Sunumda (“teori” bölümü) öğretmenlerimiz, farklı yaklaşımlarla (teknolojiler, sanat, müzik ve diğer konular dahil) Toplulukta olumlu sosyal değerler geliştirmek için nasıl bir okul projesi oluşturduklarını gösterecekler.

Ayrıca, farklı zorlukları organize etmek ve önermek için öğretim stratejilerinin bir başka yolu olarak büyüme zihniyet sürekliliğini önerecekler ve ardından katılımcılar, öğrencilerdeki en iyiyi vurgulamak ve aynı zamanda geliştirmek için her iki zorluğu da geliştirme konusunda uygulamalı deneyim kazanma fırsatına sahip olacaklar. öğretim ve öğrenim sürecini okul yıllarından itibaren yaşanacak toplum yanlısı daha iyi bir dünyayı teşvik etmenin bir yolu olarak dönüştürmek için gelişen bir zihniyet. Geri bildirim anı katılımcıların ihtiyaçlarına göre uyarlanacaktır, oturum boyunca en güzel olanı bir usta dersi olmayacağımız için bizler ancak uyum sağlayabiliriz.



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación

Panevezys, october 2019

GAMIFICATION

IN EDUCATIONAL CONTEXTS

P R E S S S T A R T





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



KONULAR

1. OYUNLAŖTIRMA	5. DİNAMİKLER	ARAÇLAR
2. TANIMLAR	6. MEKANİK	9. ÖRNEKLER
3. “YANLIŖ ARKADAŖLAR	7. ESTETİK	10. SORU-CEVAP
4. MÜKEMMEL SANDALYENİN DÖRT AYAĐI	8. ANLATIM	TEŖEKKÜR



**Junta de
Castilla y León**
Consejeria de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

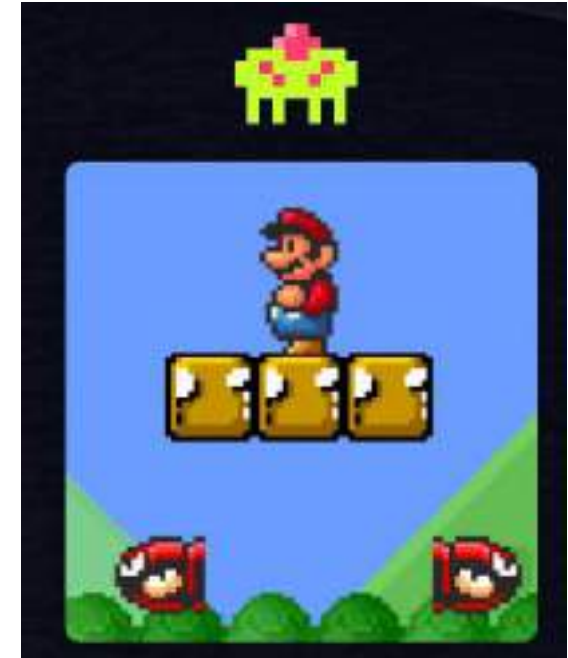
ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



1. OYUNLAŐTIRMA

- Hepimiz oyunlaőtirmayı duyuyoruz ama... Son zamanlarda bu kadar moda olan bu terimin somut anlamı nedir?



**Junta de
Castilla y León**
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



- İlk olarak, oyunlařtırmanın kökeninin eğitim bağlamında değil, iş ve pazarlamada olduğunu unutmamalıyız.
- Burada iki örnek var:
- Eğlenceli teori
- Dans eden trafik ışığı



**Junta de
Castilla y León**
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



2. TANIMLAR

Konuyla ilgili iyi bir bibliyografik araştırma, oyunlaştırmanın yüzlerce tanımını bulmamızı sağlayabilir. Burada bazılarını görebilirsiniz:

"Oyun metaforlarının davranışları etkileyen ve insanların motivasyonunu ve katılımını artıran gerçek hayattaki görevlere uygulanması" Nick Pelling

"Oyun öğelerinin gülünç olmayan bağlamlarda kullanılması" Sebastian Deterding

Oyun mekaniğinin, estetiğinin ve oyun düşüncesinin insanları dahil etmek, eylemi motive etmek, öğrenmeyi teşvik etmek ve sorunları çözmek için kullanılması "Karl Kapp

Oyunlaştırma hakkında çok şey okuduktan sonra, burada terim için kendi tanımına sahipsiniz:

"Oyunlaştırma, oyun olmayan durumlara hepimizi oynamayı çok sevmemizi sağlayan unsurlardan bazılarını ekleme sanatıdır" David Ruiz





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



3. “YANLIŞ ARKADAŞLAR”

Bu bölümde oyunlaştırma ile sıklıkla karıştırılan terimlere ve konuyla ilgili bazı yanlış iddialara bakacağız. Oyunlaştırmayı şununla karıştırmayın



Temel fark, oyunlaştırılmış bir yapıda oyun öğelerinin kullanılmasıdır, ancak OYUN DEĞİLDİR ve Oyuna Dayalı Öğrenmede her şey, öğrendiğimiz bir veya birkaç oyuna odaklanır.



Oyunlar öğrenmek için kullanıldığından, Ciddi Oyunlar aslında Oyuna Dayalı Öğrenmenin bir parçası olabilir. Temel fark, Oyuna Dayalı Öğrenmede her tür oyunun öğrenmek için kullanılırken (tahta oyunları, video oyunları ...), Ciddi Oyunlar, bir şeyler öğrenmek için özel olarak tasarlanmış oyunlardır. Bu video bunu sizin için biraz daha anlaşılır hale getiriyor.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



3. “YANLIŞ ARKADAŞLAR”

Oyunlaştırmayı şununla karıştırmayın



Daha çok ticari dünya ile ilgili olan Oyun Düşüncesi terimi Oyunlaştırmadan daha geniştir. Oyun tasarımcılarının başka bağlamlarda uygulamak için düşünme ve hareket etme şeklini ifade eder. Burada oyunun unsurlarından (dinamikler, mekanikler, estetik ...) bahsetmiyoruz bile, basitçe (çok değil ...) bir düşünme ve organize etme biçimini ifade ediyor. Bu videoda Amy Jo Kim, Game Thinking'in ne olduğunu açıklıyor (ticari dünyaya çok odaklanmış)



Belki de bir çeviri hatası nedeniyle, "oyun öğrenme evreniyle ilgili" (GBL, Oyunlaştırma, Ciddi Oyunlar, Oyun Düşünme ...) bu terimi dahil eden insanlar vardır ki, TABİ KADAR, geri kalanıyla hiçbir ilgisi yoktur.

Pepe Pedraz'ın bu ilginç makalesinde (Spaninsh dilinde) onun hakkında yazıyor, ancak bence "Kumar" ile ne demek istediğimiz oldukça açık.

Unlaştırılmıř bir yapının bařarılı olabilmesi için ařağıdaki drt "bacađın" telafi edilmesi gereklidir.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



4. MKEMMEL BİR SANDALYENİN DRT BACAđI

Oyunlařtırılmıř bir yapının bařarılı olabilmesi için ařağıdaki drt "bacađın" oluřturulması gerekir:

- ✓ Mekanik
- ✓ Dinamik
- ✓ Estetik
- ✓ Anlatım





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



5. DİNAMİK

Oyun dinamikleri, oyuncunun oyunun gelişiminde hissettiği şeydir.



Ödüller, bir görevi yerine getirmeye yönelik teşviklerdir; oyuncu oyuna daha çok ilgi duyacaktır.

Ödüller, katılımcıların yalnızca onlara bağlı olarak katılmalarını sağlayabilecekleri ve bu alışkanlığı gerçek hayata yansıtabilecekleri için iyi ölçülmelidir.



Bir topluluğun üyesi olmak ve kendinizi bu topluluğun içinde konumlandırmak sizi oynamaya devam etmeniz için motive eder.

Öte yandan, düşük statü birçok oyuncunun cesaretini kırabileceğinden, bu "çift taraflı" bir dinamiktir.



Oyuncular, diğer oyunculara kimliklerini, özerkliklerini, kişiliklerini ve özgünlüklerini ifade etmek isterler.

Oyun genellikle en utangaç oyuncular için bu işlevi kolaylaştıran bir bağlamdır.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



5. DİNAMİKLER



Rekabet, katılımcıların sıralanmasıyla sonuçlanan bir oyun uygulamasıdır. Başkalarıyla karşılaştırma, birçok oyuncu için motivasyon kaynağıdır. Bu yönün eğitim bağlamında dezavantajları vardır (bu her zaman tartışılabilir olmasına rağmen).

İki veya daha fazla oyuncu rekabet etmediğinde gerçekleşir; aynı hedefe, aynı amaca ulaşmak için çabalarlar.

Aynı oyunda her iki dinamik de mevcut olabilir, yani birkaç oyuncu diğer oyuncu gruplarıyla rekabet etmek için işbirliği yapar.



Oyuncular, diğer oyunculara kimliklerini, özerkliklerini, kişiliklerini ve özgünlüklerini ifade etmek isterler.

Oyun genellikle en utangaç oyuncular için bu işlevi kolaylaştıran bir bağlamdır.

Bir kişi, örneğin iyi bir strateji ile oynayarak diğerlerinden ayrılır.

İnsanlar kendilerini tanıma sağlayan faaliyetlerle meşgul hissederler.

Bazı oyuncu türleri sadece bu hedefle motive edilir





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



6. MEKANİK

Mekanik, oyuncunun oyunda yapması gereken şeydir. Birçok farklı oyun mekaniği var:



Prestij veya ödül gibi bir şey elde etmek için bir puan sistemi aracılığıyla kullanıcıyı motive etmeye çalışır.

Belli bir puana ulaşmak oyunun temel amacı olabilir ya da olmayabilir.

Diğer durumlarda ikincil bir rol oynayabilirler.

Yalnızca bir puan sistemine dayalı bir oyun, herhangi bir ilgi duymadan bunları elde etmek için gerekli görevlerin tamamlanmasını sağlayabilir.

Puan sistemine bir örnek, bazı benzin istasyonlarının veya süpermarketlerin, her satın alımda elde edilen puanlar eklenerek hediye alınabilen sadakat kartlarıdır.



Kullanıcılardan koleksiyon yapma hobisi ve bu koleksiyonların diğer

oyuncularına veya arkadaşlarına gösteriş yapma imkanı için kullanılır.

Oyunlarda ve mobil uygulamalarda kazanılan madalyalar, pullar, rozetler ...

buna iyi bir örnek olabilir.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



6. MEKANİK



Her oyuncunun katılımı, onu daha az katılanlardan ayıran ve onları daha fazla dahil olmaya teşvik eden bir "unvan" atanarak ödüllendirilir. İnternet forumlarında "Çaylak" veya "Çırac" dan "Usta" veya "Uzman" a verilen seviyeler buna iyi bir örnektir.



Eğitimde, öğrencinin yapılan çalışmalarla ilgili bir geri bildirim alması özellikle önemlidir. Bu olumlu bir pekiştirme görevi görebilir ve oyunun kendisinden, öğretmenden veya diğer katılımcılardan gelebilir. Bu geri bildirim gecikirse, oyuncunun ilgisini kaybetmesine neden olabilir.



Bu şekilde oyuncuların rekabetçi ruhu istismar edilir. Eğitim bağlamında bu konuya hiç ilgi duymayabiliriz. Karşılaştırmalar bireysel veya gruplar arasında olabilir. Bizi ilgilendiren şeylere bağlı olarak her oyuncu için herkese açık veya özel olabilirler.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



7. ESTETİK

Mekanik ve dinamik oyunlaştırılmış yapımızın "ne" ye odaklanırken, oyunun estetiği onun "Nasıl" a odaklanacaktı. Ve bu "nasıl", diğer öğeler kadar veya öğrencilerimizin oynadığı video oyunları ile "rekabet ettiğimizde" daha da önemlidir ... Kötü tasarım, oyuncunun ilgisini kolayca azaltabilir.

Oyunların estetik bileşeni duygular ve deneyimlerle ilgilidir, bu nedenle son kullanıcının deneyimine dayalı ve her zaman onların özelliklerini ve ilgi alanlarını dikkate alan bir tasarım yapmamız gerekecek. Çoğu durumda, kişisel hoşlandığımız ve hoşlanmadığımız şeyleri unutmamız gerekecek.

Yine de... düşünün ki, eğer oyunun estetiği sizi motive etmiyorsa... Öğrencilerinizi pek motive etmeyecektir.

Neyse ki, günümüzde profesyonel bir görünüme sahip web siteleri, kartlar, haritalar, karakterler tasarlamak için "firça dehası" olmanıza gerek yok. Bu konuda size yardımcı olacak birçok web sitesi ve uygulama var.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



8. ANLATIM

Hiç şüphe yok ki oyunlaştırılmış bir yapının başarısını en çok etkileyecek yönü anlatısıdır.

Hepsinin en sanatsal ve yaratıcı yanı, kesinlikle tasarımı en eğlenceli ve aynı zamanda en zor olanı.

Bazı ipuçları:

- ✓ Macera kitapları okuyun, derslerini oyunlaştıran öğretmenlerin web sitelerini ziyaret edin, masa oyunları oynayın, video oyunları oynayın, dizi ve film izleyin ... Öğrencilerinizin en çok ilgisini çeken "modaların" farkında olun ... İyi bir temel ile, fikirler kendiliğinden akar. Onsuz, çok daha karmaşık.
- ✓ Sonraki slaytlarda, başlamanıza yardımcı olabilecek birçok araç ve örnek var.
- ✓ Size yardımcı olabilecek başka bir şey de Joseph Campbell's Hero's Journey (Monomyth olarak da adlandırılır) veya Propp'un Anlatı Fonksiyonları hakkında okumaktır. Her iki teori de sayısız kitap, film, dizi ve oyuna ilham verdi.
- ✓ Bu videoya bak



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



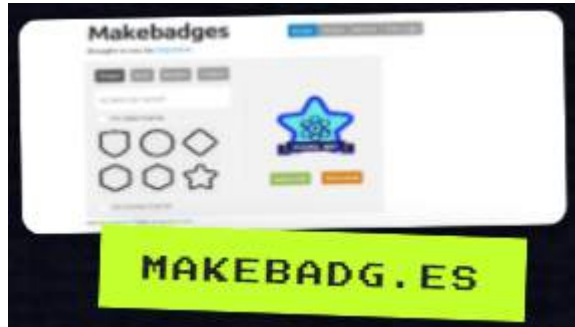
9. ARAÇLAR

Başarılı bir oyunlaştırılmış yapı oluşturmak için hiçbir dijital araç gerekmez.

Her neyse, işimizi kolaylaştıracak birçoğu var:



Avatarmaker.com siz ve öğrencileriniz için en kolay seçenektir. Kayıt olmanıza gerek yok. Basitçe avatarınızı oluşturun ve indirin. İşte bu kadar kolay. Diğer web'ler / uygulamalar kadar çok seçeneği yoktur, ancak başlamak için fazlasıyla yeterli olabilir.



Bu, rozetlerinizi oluşturmak için bulabileceğiniz en kolay web sitesidir. Kayıt gerekmez. Sadece rozetinizi düzenleyin ve indirin.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

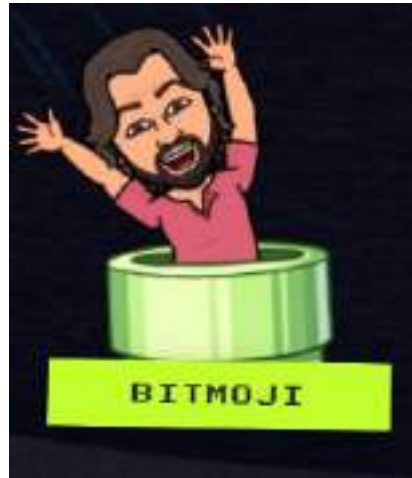
2017-1-IT02-KA201-036860



9. TOOLS



Tercih ettiğiniz özelliklerle güzel
Warcraft kartları oluşturun.



Tahmin edebileceğiniz gibi,
Bitmoji benim favori avatar
oluşturma aracım. Yalnızca iOS
veya Android uygulamasını
indirmeniz ve bir karakter
oluşturmanız gerekir. Bundan
sonra, karakterinizle birlikte
yüzlerce çizim emrinizde olacak.

Muhtemelen kart oluşturmak
için tüm araçların en basiti.
İlk başta her şeyin nereye
gittiğini bilmiyorsunuz, ancak
birkaç karttan sonra
anlayacaksınız. Bu



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



9. TOOLS



Inkarnate benim favori harita oluşturucumdur. Kaydılandıktan sonra, sadece öğeleri sürükleyip renkleri, boyutları, harfleri seçerek harika bir harita oluşturabilirsiniz ... Sonuç her zaman harikadır. Ek olarak, oluşturduğunuz haritalar düzenleme, çoğaltma vb. İçin kaydedilir (web sitesi geçici olarak kullanılamıyor)



Time Taco basit ve havalı bir araçtır. Etkinliğin tarihini, tercih ettiğiniz arka plan resmini girin ve bitirdiniz: geri sayımınız ve içinde bulunduğu bağlantı var.

Kayıt gerekmez, ancak yaparsanız, "ders programlarınızı" kaydedebilir ve daha sonra düzenleyebilirsiniz.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



9. TOOLS- countdown



Çok basit bir araç. Kayıt olmadan, bir kronometre mi yoksa geri sayım mı, stil, zaman mı istediğinizi seçersiniz ve hazırdır!

Bir engel olarak, reklamının fazla yapıldığını söyleyebilirim. Ondan kurtulmak istiyorsanız, "süper tam ekran" modunu seçin.

Ve eğer benim yaptığım gibi, sayılardan bunaldıysanız, web sitesinde aşağıdaki "Duyusal Zamanlayıcıları" da deneyin. <https://www.online-stopwatch.com/>



Bu en kolay seçenektir. Kayda gerek yok.

Rulet unsurlarını girin ve "git" e tıklayın. İşte bu kadar kolay.

Özel ruleti önceden seçmiş olduğunuz öğelerle kaydetmek için küçük bir numara var. Buradan okuyabilirsiniz.

estler hazırlamak çok basittir ve ayrıca diğer profesyoneller tarafından yapılan testlerdeki s



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



9. TOOLS- evaluation



Kahoot, belki de en ünlü test sayfasıdır. Son yıllarda diğer sitelerle rekabet edebilecek özellikler ekliyor. Favorilerimden biri, testleri sınıf yerine ev ödevi olarak verme olasılığı.



Quizizz HARİKA bir ARAÇ. Quizizz ile sınavlar oluşturabilir ve öğrenciler bunları bir kodla girebilir. Kahoot'tan farklı olarak her biri kendi cihazında cevaplanıyor, soruları büyük ekranda görmeye gerek yok. Erdemlerinden biri, tepki süresinin puanı etkilemesinin engellenebilmesidir, bu da Kahoot gibi diğer araçların ürettiği stresi azaltır.

Quizizz ile testler hazırlamak çok basittir ve ayrıca diğer profesyoneller tarafından yapılan testlerdeki sorulardan da yararlanabilirsiniz. Son olarak, Quizizz tarafından her öğrencinin sonuçları hakkında sağlanan bilgiler çok kapsamlıdır ve görülmesi kolaydır.



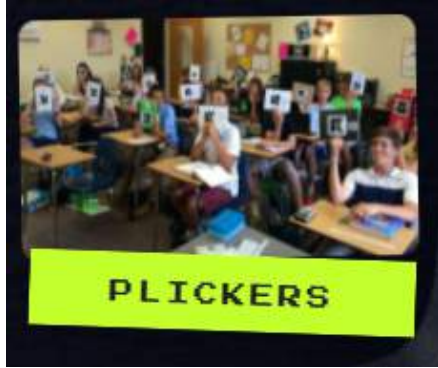
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



9. TOOLS- evaluation



Birçoğunuz şöyle düşünmüş olabilir ... "Evet, ancak sınıfta mobil cihazım yok (merkezimin wifi bağlantısının nasıl gittiğinden bahsetmiyorum bile ...)". Bu durumlar için de bir çözümümüz var ve buna Plickers deniyor. Öncekilerden çok daha basit ama büyük bir avantajı var: öğrenciler mobil cihazdan değil, öğretmenin cep telefonundan / tabletinden taradığı yazılı QR kodlarıyla yanıt veriyor. Sihir gibi görünüyor! Denemenizi tavsiye ederim.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



9. TOOLS- classroom management platforms



ClassDojo, iOS ve Android için web erişimi ve uygulamaları içeren ücretsiz bir sınıf yönetimi platformudur.

Öğrencilerin puan ekleyip çıkararak pozitif ve negatif değerlere sahip rozetler alabilecekleri sınıfların oluşturulmasına dayanmaktadır. Bütün bunlar çok eğlenceli bir estetikle (belki de uyarlanabilmesine rağmen birincil odaklıdır) ve kullanım kolaylığı ile. Her öğrencinin veya sınıfın gelişimi, uygulamanın kendisi tarafından gerçek zamanlı olarak oluşturulan raporlarda görülebilir ki bu çok pratiktir.

Ayrıca öğrenciler ve ailelerle iletişimi yönetebilir, haberler ve sınıf çalışmaları yayınlayabilirsiniz.

Sam Chaudhary ve Liam Don tarafından 2011'de oluşturuldu ve şu anda dünya çapında milyonlarca kullanıcı tarafından kullanılıyor.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



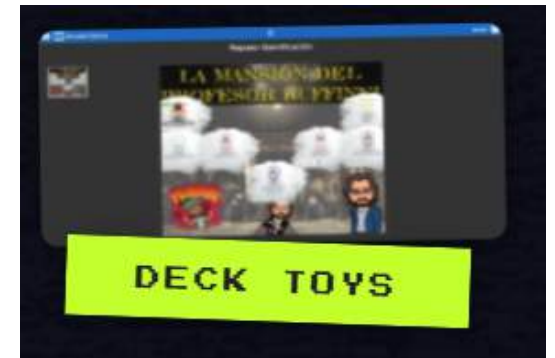
9. TOOLS- classroom management platforms



Güler yüzlü olarak, en çok tavsiye edeceğim çok amaçlı araçtır. Bu İspanyolca web uygulamasının (İngilizce ve Fransızca dillerinde mevcuttur) en büyük avantajı, onu birçok farklı şey için kullanabilmenizdir: etkileşimli görüntüler, harika sunumlar, oyunlar, aralar, haritalar, dijital öğretim birimleri yapabilirsiniz. , infografikler, video sunumları ...

Ürünlerin görünümü çok profesyonel ve onu paylaşma, bir web sitesine ekleme, indirme (ödeme seçeneğinde) seçenekleri ...

DeckToys, bu listenin en az bilinen araçlarından biridir ve yine de oyunlaştırmada kullanılacak harika bir web sitesidir. DeckToys ile, bir yolculuk yolunda geçilmesi gereken birkaç aşamalı bir tür "video oyunu" oluşturabilirsiniz. Soru ve cevap tablolarına giriyorsunuz ve bunlar birkaç farklı oyun türü haline geliyor (hafıza, bulmaca, birleştirme çiftleri ...) Yolun farklı aşamalarında tanıtılan oyunlardır. Öğrenciler tabletlerinden oyun oynarlar ve yönetici konsolundan oyuncuların sonuçlarını görebilirsiniz. Gel ve dene!





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



10. ÖRNEKLER

Başlamak için iyi bir yolun başkalarının yaptıklarına bakmak olduğu açık. Ve size bazı örnekler öneriyoruz:



Bu, saf anlatının bir örneğidir (İspanyolca). Aslında oyunlaştırmanın geri kalanı çok basit. Az teknoloji, az bileşen ... Çocuklar bundan çok keyif aldı ve hedeflere ulaşıldı.

Castilla y León'dan (İspanya) David Ruiz, bu web sitesini öğretmenlerin eğitim merkezinde bir teori bölümü (elbette oynanır), dijital bir hazine avı ve bir Escaperoom'un olduğu tüm gün süren bir atölye çalışması için oluşturdu.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



10. EXAMPLES



Profesör Ruffinni Köşkü, üç ila beş seans süren öğretmen eğitimlerinde bana eşlik etti ve bunu yapmak isteyen herhangi bir öğretmen için (herhangi bir kursa kaydolmadan) otonom olarak ziyaret etmek de mümkün.

Konakta bir odadan diğerine geçmek için bulmacaları çözmemiz gerekiyor. Kütüphaneye girmek istiyorsanız, profesörün portresi çerçevesinde şifreyi arayın ...

Castilla y León'dan (İspanya) David Ruiz, Superheroes School'dan bir yıl sonra, oyunlaştırma konusunda zaten tecrübesi olan aynı grupla, aynı çizgiyi takip eden bu Sihir Okulu'nu (İspanyolca dilinde) önerdik, ancak çok fazla yenilik: Blog yerine bir web, House Cup, dört farklı tür ve koleksiyon kartı, baykuşumuzun bize getirdiği Dumbledore'un haftalık zorlukları (hepinize ziyaret etmenizi tavsiye ederim) ...





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



10. EXAMPLES



Ángel Perea tarafından Dr Jelinek Sanatorium'un 6. sınıf Bilim içeriklerini gözden geçirmek için yaptığı bu oyunlaştırmada harika anlatım ve motive edici estetik.

Matematik üzerinde çalışmak için Norberto Cuartero'nun yaptığı bu oyunlaştırmada özgün ve çekici anlatım (İspanyolca dilinde) ve harika estetik.



Proje, 1. ortaokul dersinin doğa bilimleri, sosyal bilimler, teknoloji ve plastik ve görsel eğitim konularının aynı oyunlaştırılmış proje: CLASS OF CLANS altında birleştirilmesine dayanmaktadır. Çevrimiçi klan oyun sınıfının sembolik ve estetik çerçevesinden öğrenciler, farklı dönemlerden geçen bir medeniyet olarak hayatta kalması ve ilerlemesi gereken Paleolitik varlıklar haline gelir. Bu amaç doğrultusunda, klanlar halinde örgütlenirler ve çoğu BİT kullanımına dayanan görevlerin ve haftalık olayların üstesinden gelmek zorundadırlar.

Yaratıcıları Javier Espinosa, Jaione Pozuelo ve Carlos Mata'dır (İspanya)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



If you would like to create your own gamification...

(Click on the image)



www.elblogdelsruiz.com



**Junta de
Castilla y León**
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



This is the access to the escape room presentation:

<https://view.genial.ly/5d9e2bf9f76bfd0f56998150/presentation-save-the-educac-yl-museum>

This is the link to “Gamification in educational contexts” interactive presentation:

<https://view.genial.ly/5d975dc558aaab0f64287333/presentation-gamification-in-educational-contexts-lituania-2019>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Thank you for the attention!



**Junta de
Castilla y León**
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

PRO SOSYAL ROBOTİK

Elena Milli
Silvia Bianchetto

Polo Europeo della Conoscenza

Uşak – İlk Öğretmen Eğitimi



Prososyal Değerler

2017-1-IT02-KA201-036860



Bu belgede belirtilen bilgi ve görüşler yazar (lar) a aittir ve Avrupa Birliği'nin resmi görüşünü yansıtmayabilir. Avrupa Birliği kurumları ve kuruluşları veya onların adına hareket eden herhangi bir kişi, burada yer alan bilgilerin kullanımından sorumlu tutulamaz.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



ÖĞRENME ÇIKTILARI

- Sınıf etkinliklerinde yenilikçi araçların kullanımının artırılması
- Toplum yanlısı davranışları iyileştirmek için işbirliği faaliyetleri uygulayın
- Toplum yanlısı değerler ve bu kavramın tarihsel gelişimi hakkındaki düşünceyi teşvik edin
- Sınıf içinde ve dışında antisosyal tutumların veya zorbalığın gelişmesini önleyin
- Öğretmenlerin öğrencileri kendi öğrenme süreçlerinin gelişimine dahil etmelerine yardımcı olun
- Yeni teknolojileri iletişim kurmak, okumak, anlamak ve metin üretmek, kod öğrenmeyi, hesaplamalı düşünmeyi ve küçük robotların kullanımını geliştirmek için kullanın



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



EĞİTİM İÇERİĞİ

Yeni teknolojik araçlar, öğrencileri öğrenme süreçlerine dahil etmenin anlamlı bir yolu olarak kullanılabilir. Kod öğrenmeyi veya basit robotları tanıtan öğretim stratejilerini yenileyin, çünkü konular öğrencilerin aktif katılımıyla öğretilir. Bu araçlarla gruplar halinde çalışmak, öğrencilerin ilişkisel becerilerini uygulamalarına olanak tanır çünkü problemleri çözmek veya ortak bir çözüm bulmak için işbirliği yapmak zorundadırlar. Eğitsel robotik, farklı konularda çalışırken toplum yanlısı değerleri öğretmek için uyarlanabilir bir metodolojidir. Bu atölye, insanlarla teknolojinin buluşmasına, kültürü ve tarih boyunca değişimlerini anlamaya dayanan özel bir öğretim etkinliği sunacak.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



EĞİTİM İÇERİĞİ

Bu konular üzerine derinlemesine düşünme, öğrencilerin farklı bakış açılarını ve kültürleri anlamalarına, başkalarının saygısı hakkında kişisel fikirler geliştirmelerine ve grup halinde çalışma becerilerini geliştirmelerine olanak tanır. Bu etkinliğin ve çalıştayın temel kavramları sosyal yeterlilikler, işbirlikçi çalışma, bilgilerin gerçek kelimeyle somut uygulanması, empati ve sorumluluktur. Öğretme faaliyeti grup çalışmasına dayanır, böylece öğrenciler, bazı toplum yanlısı tema üzerinde düşünürken, olumlu sosyal becerilerini geliştirmeleri üzerinde doğrudan çalışabilirler. Öğretmenler, gruplar halinde yeni öğrenme etkinliklerini tartışırken ve geliştirirken atölyenin aktif bir parçası olacaklar. Eğitim robotik ve toplum yanlısı değerlerin öğretimi ise kullanımına dayanmaktadır.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

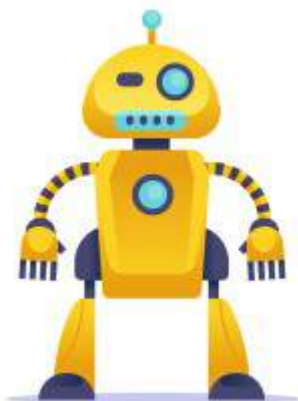
ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



EDUCATIONAL ROBOTICS

- Simple and practical approach
 - Uses robots to stimulate curiosity and logic
- Encourage students in guided discovery and in problem solving



- The students get used to **work in group** to:
 - solve problems
 - find solutions
 - verify the results



Polo Europeo
della Conoscenza





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



EDUCATIONAL ROBOTICS

Plays an important role to:

- increase motivation and involvement
- support a learner-centered teaching
- develop problem-solving skills, creativity, and curiosity
- improve teamwork





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Sınıfta öğrencilerin robotik konusunda sahip oldukları özgüvene göre iki robot kullanıyoruz:
Celentoni DOC ve Clementoni MIND.



Polo Europeo
della Conoscenza



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Clementoni DOC, mantıksal ve problem çözüme becerilerinin geliştirilmesine yardımcı olur; Harfleri, sayıları, renkleri, hayvanları öğretir. Mantıksal anlam geliştirmek ve ilk problemleri çözmek için ücretsiz yollar çalıştırmak veya oyun kartlarının gerektirdiği yörüngeleri yeniden üretmek için programlanabilir.



Polo Europeo
della Conoscenza



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



NASIL KULLANILIR

- 2 mod: EĞİTİM ya da SERBEST



Polo Europeo
della Conoscenza





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Clementoni Mind Designer, kodlamayı çizim ile birleştirir. Düğmeler, uygulama ve ses aracılığıyla programlanabilir.

Şekillere özel olarak odaklanarak mantıksal ve problem çözme becerilerini geliştirir.



Polo Europeo
della Conoscenza



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



NASIL KULLANILIR

- 3 mod: EĞİTİM, SERBEST ya da UYGULAMA





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



SINIFIN PRATİK ORGANİZASYONU İÇİN İPUÇLARI

a. The classroom organization is a message to the students: space should help to focus the attention, as it can affect feelings



b. The roles should be assigned to give everyone the opportunity to join the group and become aware of his own abilities.

Polo Europeo
della Conoscenza





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



c. Robotics at school is a group commitment. Groups usually consist of 3/4 students working together



d. While selecting the students in the groups, the teacher has to keep attention to pair those who have more difficulties with the ones with more confidence, or to create balanced groups where all can participate actively.

Polo Europeo
della Conoscenza





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



e. From one exercise to the other, difficulty and commitment must gradually increase.



f. The rules must be clearly stated in advance: who starts, what are the task of each one, how to talk to each other and to the teacher, etc. During the activity the teacher observe the behaviour and gives rewards or penalties.

Polo Europeo
della Conoscenza





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



g. The equipment must be adapted to the number of groups/ students and robots used can be of different types depending on the age and level of the target group.



h. It is better to involve the headmaster and the other teachers in the big projects in order to have the institutional and the peer support.

Polo Europeo
della Conoscenza





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



SENİN SIRAN



Polo Europeo
della Conoscenza





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Bir robot, duygusal zeka gibi eğitim faaliyetleri için temel olan tipik insan özelliklerine sahip değildir...

Bu yüzden sosyal (ve sosyalleşen) bir bağlamda kullanılmalıdır.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



- DOC has a nice shape and physiognomy, which stimulate Luca's care for it

- DOC has colored catchy lights and Luca has fun



- DOC says simple and clear things. The sounds he emits are clearly distinguished, give immediate feedback to Luca

- DOC moves with Luca, goes where he wants, this communicates to Luca that he can control external events

Polo Europeo
della Conoscenza





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Luca, with DOC, has:

- refined his motor skills, learning to press the button delicately
 - programmed the movements according to what he wants the robot to perform
- understood the concept of forward, backward, rotate right/left
 - started to identify strategies for creating paths to reach the goal



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



”Regoliamo”

Prososyal Değerleri Robotik ile Öğretme

- Amaç: Toplum yanlısı değerler geliştirmek (başkalarına ve çevreye saygı, eleştirel bir düşünceye sahip olma, sosyal sorumluluk duygusu).Age: 10 (5° grade)
- Metodoloji: işbirlikli öğrenme, ortak yapılandırıcılık
- Dönem: 5 hafta (haftada 3 saat)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Adım 1: Okul Yönetmeliğindeki Analizler

- Okul Yönetmeliğini okumak ve tartışmak (öğretmenler, öğrenciler, diğer personel).
- Öğrencileri guruplara bölmek (4'er çocuktan 6 gurup).
- Her grup, okulda birlikte kendilerini iyi hissetmeleri için saygı duyulması gereken öğrencilerle ilgili en önemli 3 kuralı seçer.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



ADIM 2: Kendi Okul Yönetmeliğimizi Oluşturmak

- Her grup çalışmasını derse sunar ve öğretmen tahtaya seçtiği kuralları işaret eder.
- Hepsi birlikte, öğrenciler; kendi okul Yönetmeliğini oluşturmak için 12 kural seçerler.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



3. Adım: Kurallar yeni öğrencilere nasıl sunulur?

- 3. Adım: Yeni çocuklara kuralları sunmanın en verimli yolunu tartışmak (oyun, şarkı, drama...)
- Oyunun Tanıtımı: Doğru mu Yanlış mı?



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



3. Adım: Kurallar yeni öğrencilere nasıl sunulur?

- Öğrenciler tahtaya, her okul kuralını temsil eden çizimi -çocuğun buna saygı duyduğu ve saygı duymadığı- tahtaya koyarlar. Oyunu tamamlamak için kırmızı ve yeşil çerçeveler vardır.
- Çocuklar, tüm görüntülere ulaşmak için, DOC'a tahtada rehberlik etmelidir.
- Kare'ye bir resimle vardıklarında, eylemin okul kurallarından birini ihlal edip etmediğini tartışmaları, resmi doğru çerçeveye ulaşmak için kodlayarak DOC'a koymaları gerekir (yanlışsa kırmızı, doğruysa yeşil) ve resmi oraya koyarlar.
- Oyun hiç resim kalmayana kadar devam eder.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

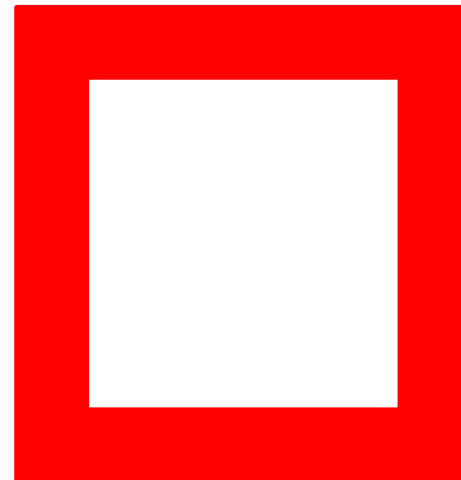
ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Adım 4: Robotik oyununun oluşturulması

- Her grup 2 “kural kartı” çizer: her kural için öğrenciler doğru bir davranışı (resim hareketli bir yeşil çerçeve tarafından teslim olur) ve ayrıca yanlış bir davranışı gösteren bir durumu (resim kırmızı bir çerçeveye çevrelenmiştir) gösteren bir durum çizerler.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



- Öğrenciler 3 guruba ayrılır
 1. Kurallarla bir poster hazırlama (resimler ve yazılar).
 2. Oyunun kural kitabını hazırlama.
 3. DOC'u kullanmak için ısınma aktiviteleri hazırlama.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Adım 5: Oyunu öğrencilere sunma

- Bazı öğrenciler oyunun maçını sınıfa sunarlar.
- Diğer bazı öğrenciler Doc2u ve onu nasıl kullanacaklarını sunarlar.
- Guruplarla ısınma etkinlikleri (büyük ve küçük öğrenciler birlikte)
- **Oynayalım!** Küçük öğrenciler 4 guruba ayrılır ve daha büyük öğrenciler onlara oyunu anlatıp, yardım edereler.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Robotik kuralları ve toplum kuralları

Geriye dönük tasarım (Wiggins and McTighe): Öğrenim hedeflerimizden başlayarak, öğrencilerin gerçekleştirmesi gereken pratik aktivitelere kadar öğrenme yolunu yeniden oluşturmak.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



TOPLUM KANUNLARI, ROBOTİK KANUNLARI

1. Bir robot, bir insanı yaralayamaz veya hareketsizlik yoluyla bir insanın zarar görmesine izin veremez.
2. Bir robot, bu tür emirlerin Birinci Kanun ile çeliştiği durumlar dışında, insanlar tarafından verilen emirlere uymalıdır.
3. Bir robot, Birinci veya İkinci Yasa ile çelişmediği sürece kendi varlığını korumalıdır.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

PROSOSYALLİK BİR OYUNDUR

Elena Milli
Giulia Martellini

Polo Europeo della Conoscenza

Panevezys - Second teachers' training



ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



The information and views set out in this document are those of the author(s) and do not necessarily reflect the official opinion of the European Union. Neither the European Union institutions and bodies nor any person acting on their behalf may be held responsible for the use which may be made of the information contained therein.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



ÖĞRENME ÇIKTILARI

- Yaygın öğretim yöntemlerinin kullanımının önemi konusundaki anlayışı geliştirmek
- Öğrencileri öğrenme sürecine aktif olarak dahil etmek için yaratıcı robotik kullanın
- Empati, hoşgörü ve saygı ile ilgili öğretim etkinlikleri uygulayın
- Çocukların zorbalığı önlemek için gruplar halinde çalışma becerilerini geliştirin
- Çocukların belirli bir konudaki bilgileri analiz etme, sentezleme ve açıklama kapasitesinin geliştirilmesi

lişırken toplum yanlısı becerileri geliştirebilirler. Bu tür aktiviteler eğlenceli olmalı ve öğrenme yolunu oyunlaştırmanın önemini tanıttacak, öğretmenlerle birlikte, hatanın büyüme ve öğrenme yolunun bir parçası olduğu yargılayıcı olmayan bir ortam yaratabilirler. Bu atölye çalışması, öğretmenlerin öğrencilerin öğrenme sürecinde kolaylaştırıcı olma becerilerini geliştirmeyi, yol boyunca onlara eşlik etmeyi ve onlarla birlikte öğrenmenin keyfi.



EĞİTİM KONULARI

Çoğu zaman öğretmeyle bağlantılı yaratıcı kısım ihmal edilir, gerçekten de özellikle öğretmenler genç öğrencilerle çalışırken çok önemlidir. Yaratıcı robotik etkinliklerle, öğrenciler kendilerini özgür (ancak düzenlenmiş) bir şekilde ifade edebilirler, farklı bakış açılarından farklı çözümler arayabilirler, problem çözme pratiğini uygulayabilir ve gruplar halinde çalışırken toplum yanlısı becerileri geliştirebilirler. Bu tür aktiviteler eğlenceli olmalı ve öğrenenleri dahil etmek ve sadece olağan okul derslerinde yeteneklerini ifade etmelerine izin vermek için derslerin oyunlaştırılmasına dayanmalıdır. Özellikle atölye, sınıfta kullanılan oyunlaştırmanın önemini tanıttacak, öğretmenlerle birlikte, hatanın büyüme ve öğrenme yolunun bir parçası olduğu yargılayıcı olmayan bir ortam yaratabilirler. Bu atölye çalışması, öğretmenlerin öğrencilerin öğrenme sürecinde kolaylaştırıcı olma becerilerini geliştirmeyi, yol boyunca onlara eşlik etmeyi ve onlarla birlikte öğrenmenin keyfi.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



EĞİTİM KONULARI

Çalıştayın pratik kısmı, toplum yanlısı değerlerle ilgili bir faaliyetin uygulanmasına odaklanacaktır. Katılımcılar, toplum yanlısı bir değeri sözsüz bir şekilde nasıl temsil edeceklerini tartışmalı ve ortak bir anlaşma bulmalıdır. Ardından çizimler, katılımcıların kendilerine ulaşmak için küçük bir robotu hareket ettirecekleri kare bir tahtaya yerleştirilecek. Etkinlik, ortak bir çözüm bulma, bir değer anlamı üzerine tartışma ve işbirliğini güçlendirme becerisini geliştirir: aslında robotik etkinlik sırasında tüm grup katılır ve daha az yetenekli katılımcıyı sürdürür. Bu oyunlaştırılmış etkinlik, çeşitli karmaşık becerileri eğlenceli ve etkili bir şekilde ele alır.

Bu bölümden sonra, atölye katılımcıları, yaratıcı robotik ve eğlenceli bir şekilde öğretilen toplum yanlısı değerlerin kullanımına dayalı yeni öğrenme aktivitelerini gruplar halinde tartışacak ve geliştirecek.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



SINIFTA OYUNLARIN KULLANIMI

- Kritik düşünce
- Takım çalışması
- Yaratıcılık
- Öğrenmenin olumlu anıları
- Aktif etkileşim
- Sürekli dikkat





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



OYUNLAR İÇERMECİ SINIF YARATMAYA YARDIMCI OLUR

- tüm öğrenciler için bir sosyalleşme bağı
- özgür bir ortam
- akranlar arasında değişim
- herkesin olduğu bir yer
- ifade etmenin yolunu bulabilir
- potansiyeli ve yetenekleri





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Sosyal çevreyi deęiřtirmek

Robotik faaliyetler, temel sosyal ve toplum yanlısı davranıř becerilerini geliřtirmek için grup etkinlikleri olarak kullanılmalıdır.

Oyuna dayalı eęitim faaliyetleri sırasında bir çocuk sunuları yapabilir:

kendini korumalı hissetmek

çevre

Farklı sosyal rolleri deneyin

Onun hakkında konuřun

aracılı ve mecazi yol





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

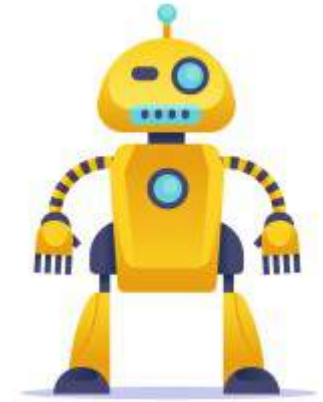
2017-1-IT02-KA201-036860



EĞİTİMSEL ROBOTİK

- Basit ve pratik yaklaşım
- Merak ve mantığı harekete geçirmek için robotlar kullanır
- Öğrencileri rehberli keşif konusunda teşvik edin ve
- problem çözme

- Öğrenciler grup halinde çalışmaya alışırlar:
- sorunları çözmek
- çözümler bulmak
- sonuçları doğrula



Polo Europeo
della Conoscenza



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

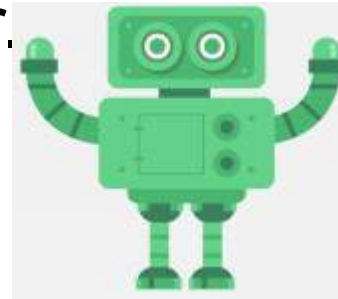
ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



EĞİTİMSEL ROBOTİĞİN FAYDALARI

- Üstün yetkinliklerin geliştirilmesini destekler
- öğrenci merkezli öğretimi desteklemek
- somut bir bağlamda temsil yoluyla, soyut kavramların öğrenilmesini kolaylaştırır
- Başarıya ulaşmak ve ilerlemeyi öğrenmek, öz algı, motivasyonu ve eğitimsel ve sosyal sonuçları iyileştirme üzerinde olumlu bir etkiye sahiptir.



Polo Europeo
della Conoscenza



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

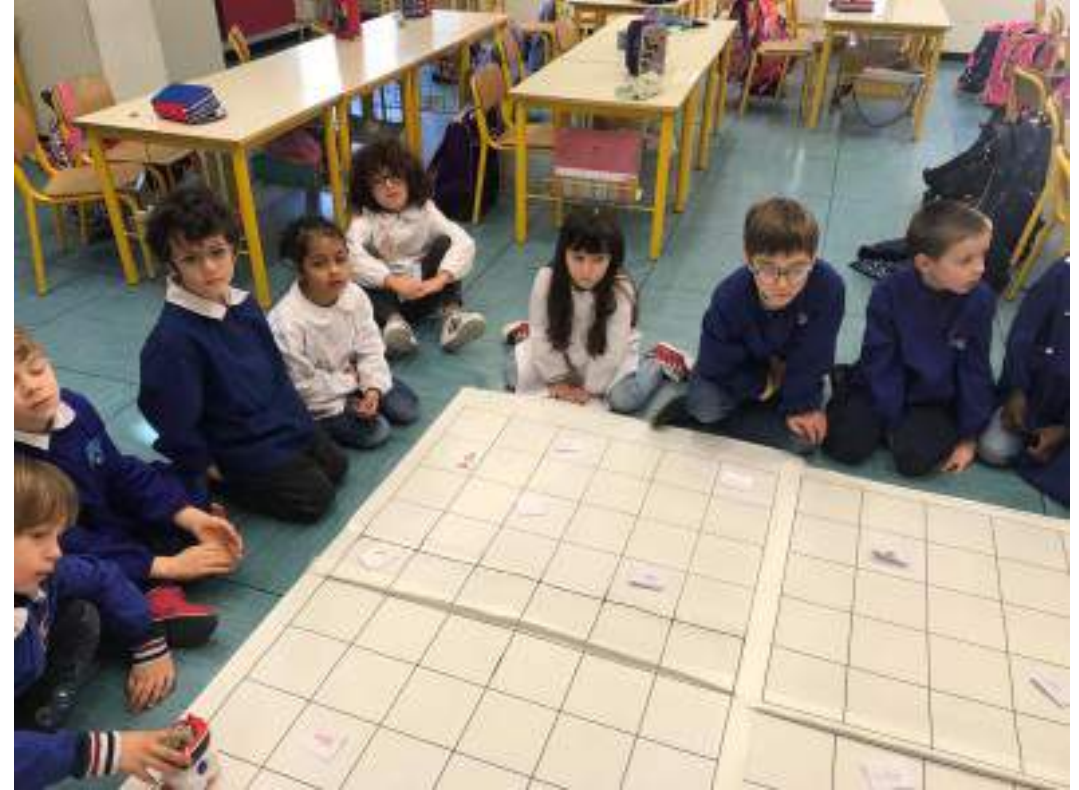
ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Bir robot, duygusal zeka gibi eğitim faaliyetleri için temel olan tipik insan özelliklerine sahip değildir ...

Bu yüzden sosyal (ve sosyalleşen) bir bağlamda kullanılmalıdır



Polo Europeo
della Conoscenza



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Robot, tüm sınıfın birlikte çalıştığı, her birinin kendi bireysel katkısını bir araya getirerek sonucu tüm parçaların toplamından daha büyük hale getirdiği paylaşılan bir eğitim aracı olabilir.



Polo Europeo
della Conoscenza *Erasmus+*



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



UYARILAR

Çocuklar oyunu genellikle bir yarış olarak görürler, öğretmen sıralamadan kaçınmalı, ancak ortak zafer hedefine olan bağlılığı teşvik etmelidir.

Yarışma, zafer paylaşıldığında işbirliğine dönüşür. Yarışma, “sırasına” değil, birlikte çalışma yeteneğine (k) verir.



Polo Europeo
della Conoscenza



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



UYARILAR

Kurallar açık ve paylaşılmalı, adil oyun ve adaletin önemi vurgulanmalıdır. Gruba saygı, onun parçası olan insanlara saygıdır: sosyal duyguyu, gruba ait olmayı, empatiyi harekete geçirir.



Öğretmen, hatanın büyüme ve öğrenme sürecinin bir parçası olduğu yargılayıcı davranışları yaratmalıdır.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



UYARILAR

Grup üyelerinden birinin zorluğu ve kırılabilirliği grupta yer bulmalı ve grup güç ve destek vermeyi öğrenmeli, ekip çalışması yapmalıdır.



ur; Harfleri, sayıları, renkleri, hayvanları öğretir. Mantıksal anlam geliřtirmek ve ilk problemleri



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Clementoni DOC, mantıksal ve problem çözüme becerilerinin geliřtirilmesine yardımcı olur; Harfleri, sayıları, renkleri, hayvanları öğretir.

Mantıksal anlam geliřtirmek ve ilk problemleri çözmek için ücretsiz yollar çalıştırmak veya oyun kartlarının gerektirdiđi yörüngeleri yeniden üretmek için programlanabilir.



Polo Europeo
della Conoscenza



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



HOW TO USE IT

- 3 modes: EDU, GAME or FREE



Polo Europeo
della Conoscenza





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



IT'S YOUR TURN



Polo Europeo
della Conoscenza





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

RESOLVING CONFLICT CREATIVELY (IN THE CLASSROOM)

Marina Tanasoska
Darko Taleski

Friends of Education

Usak - First teachers' training



ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860

The information and views set out in this document are those of the author(s) and do not necessarily reflect the official opinion of the European Union. Neither the European Union institutions and bodies nor any person acting on their behalf may be held responsible for the use which may be made of the information contained therein.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



ÖĞRENME ÇIKTILARI

- Bir çatışmada iki farklı bakış açısını keşfetmek
- Çatışmaya dahil olan başka bir kişinin /tarafın perspektifini nasıl ele alacağınızı öğrenmek
- Duyguların ifadesini sağlıklı yönetmek/ teşvik etmek
- Merhamet ve İşbirliğini yüceltmek
- Önyargıya karşı sınıf oluşturmak





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



EĞİTİM İÇERİĞİ

Bu atölye çalışmasının başlangıç çerçevesi, insan gelişiminin doğasına toplum yanlısı bakış açısidir. Etkinlikler aracılığıyla, önemli iç içerikleri ekleme ve işleme için bir yeterlilik ve beceri duygusu kazanmanın mümkün olduğu düşünülmektedir.

Atölye, eğitimcilerin çatışmaları çözmelerine, klişelerin ve önyargıların farkına varmalarına ve farklılıkları ne olursa olsun tüm öğrenciler için empati geliştirmelerine yardımcı olacaktır.

. Değerleriyle toplum yanlısı öğrenme, öğretme düzeyini ve ayrıca öğrencilerin yaşamlarında empatiyi tanıma ve kullanma yeteneği üzerindeki etkiyi yükseltir.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



EĞİTİM İÇERİĞİ

Atölye çalışması ve oyunlar, günlük yaşam ve öğrenme süreci arasındaki Öğretme sürecinde geleneksel çocuk oyunlarına dayalı öğrenmenin rolünü, BİT'in "oynama ve öğrenmedeki" rolünü ve öğrenci-öğrenci, öğretmen-öğrenci, veli-öğrenci, öğretmen-akıl hocası iletişiminin faydalarını açıklıyoruz. Ancak asıl amaç, öğrencilerin sosyal faaliyetlerini analiz etmek ve insani özellikler ve değerler geliştirerek çatışmaların sayısını azaltmaya etki etmektir.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Biriyle çatışma içinde olduğunuzda, ilişkinize zarar vermekle onu derinleştirmek arasında fark yaratabilecek bir faktör vardır.
Bu faktör tutumdur.

William James

William James (1842–1910) Amerikalı bir filozof ve psikologdu , Amerika Birleşik Devletleri'nde bir psikoloji kursu sunan ilk eğitimciydi. James, on dokuzuncu yüzyılın sonlarının önde gelen düşünürlerinden, ABD'nin en etkili filozoflarından biriydi ve "Amerikan psikolojisinin babası" olarak etiketlendi.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Çatışma nedir?

- Çatışma, özellikle hayatın bir parçası olan kişilerarası ilişkilerde günlük bir olaydır.
- Terimin yaygın tanımlarından biri, çatışmanın iki veya daha fazla kişi arasında bir anlaşmazlık, muhalefet veya uyumsuzluk hali olduğunu söylüyor.
- Öte yandan, potansiyelimizi gerçekleştirmek istiyorsak (ve bunu kim istemiyor?), Çatışma durumlarını çözme yeteneği çok önemlidir. Bu durumlar, çevremizde olup bitenleri ve yaratıcı tepkiler ve çözümler için fırsatları daha yakından analiz etmemizi sağlar.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Çatışmayı çözmek için yaratıcı teknikler

- Duraklatma ve uzaklaşma
- Daha geniş resme bakıyorum
- Sözsüz iletişime dikkat etmek
- Empati
- Sorumluluğu kabul etmek
- İddialı iletişim
- Sana ne olduğuna odaklanmak





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Duraklatma ve Uzaklaşma

Duraklamaya girerek, kişi kendisine çatışma halindeki konulara girmeyi veya onlardan uzaklaşmayı seçme gücü verir. Her sözlü saldırı ya da sivri yorum bir yanıt gerektirmez ya da onurlandırılmamalıdır.

Herkese söylediklerini açıklama fırsatı verilmelidir. Bu noktada, duraklamanın gücü devreye giriyor. Az önce söylenenlerin netliği için basit bir istek, örneğin "Affedersiniz...?" ya da "Lütfen ne söylediğini açıklayabilir misin", çoğu kez ilişkilerin talihsiz ve önlenemez bir şekilde bozulmasına neden olabilecek şeyi sona erdiren merhamet anıdır.

„ Doğru kelime etkili olabilir, ancak hiçbir kelime hiçbir zaman doğru zamanlanmış bir duraklama kadar etkili olmamıştır.

MARK TWAIN





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Daha geniş resme bakarsak

- **Çatışmayı uzak bir mesafeden ve tarafsız bir konumdan takip ettiğinizi hayal edin. Gerçekten şu anda konuştuğunuz şeyin endişenizin nedeni olduğunu veya öfkenizi başka bir durumdan yönlendirdiniz mi? (Çoğumuzun trafikte savurduğu birikmiş öfkeye benzer).**
- **Bu teknikle çözüm bulmanın olumlu yaklaşımı, sorunu belirlemeye çalışmak ve aynı zamanda bu sorunu birlikte çözeniz gereken kişiyi de belirlemektir. Önemsizlikleri atlayın, çözülmesi gereken büyük sorulara cevap bulmaya çalışın.**





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Sözsüz iletişime Dikkat etmek

- Sözsüz iletişim ipuçları - dinleme, bakma, hareket etme ve tepki verme şekliniz - iletişim kurduğunuz kişiye, umursayıp önemsemediğinizi, dürüst olup olmadığınızı ve ne kadar iyi dinlediğinizi söyleyin. Sözsüz sinyalleriniz söylediğiniz kelimelerle eşleştiğinde, güveni, açıklığı ve uyumu artırır. Aksi halde gerginlik, güvensizlik ve kafa karışıklığı yaratabilirler.
- Daha iyi bir iletişimci olmak istiyorsanız, sadece vücut diline ve başkalarının sözsüz ipuçlarına değil, aynı zamanda kendi başınıza daha duyarlı olmanız önemlidir.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Empati

- Karşı tarafın size söylediklerini duyduğunuzu ve anladığınızı gösterin.
- Hangi açı olduğunu, hangi bakış açısının olduğunu anlamaya çalışın. Hepimiz bunu yaptığımızı söylüyoruz, ama aslında, genellikle sadece bizim için önemli olanı ön plana çıkarmaya çalışıyoruz.
- Kabul etmek ve gerekçelendirmek zorunda değilsiniz, sadece diğer kişinin o anda nasıl hissettiğini anlamaya çalışın. Bu seni zayıf kişi yapmaz. Aksine, bu size anlayışlı, şefkatli, güçlü kişi olmanızda yardımcı olacaktır.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Sorumluluğun kabul edilmesi

Sorumluluğu kabul ettiğinizde, daha hızlı ve ilişkilerinizde çatlaklara neden olmadan başkalarını düzeltmenize izin verecek şekilde çözümler bulursunuz.

Çatışmalar, sorumsuzluğun yan ürünüdür.

Sorumsuzluk, suçlama ile sonuçlanır. Kendinize değil, diğer tarafa parmağınızla işaret etmek. Davranışlarındaki boşluklardan dikkati başka yöne çekmek için başkalarını eleştirmek. Kendi kendinize odaklanmaktan kaçınmak için başka birinin eylemlerini yargılamak.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



İddialı İletişim

İddialı iletişim, açık bir şekilde iletişim kurmaktır. Diğer kişinin görüş ve ihtiyaçlarına saygı duyarken, fikirlerinizi ve ihtiyaçlarınızı ifade eden iletişimdir. İddialı iletişim ilişkilerinizi güçlendirebilir, çatışmalardan kaynaklanan stresi azaltabilir ve zor zamanlarla karşılaştığınızda size sosyal destek sağlayabilir.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Sana ne olduđuna odaklanmak

- Bařkasının davranıřını kontrol edemeyiz ve bařka bir kiřinin deđiřmesini istemesini veya deđiřtirmesini sađlayamayız.
- İnsanları deđiřtiremeyiz ama davranıřlarını yavařça, sevgiyle, řefkatle deđiřtirmeye alıřırız.
- Anlatıyı deđiřtirmelerine yardımcı olun. Onlara davranıřı (semptomu) deđiřtirme konusunda tavsiye vermek yerine anlatıyı (nedeni) görmelerine yardımcı olmayı deneyin.
- Bırak. Bazı insanlara yardım edilemez.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Yaratıcı Çatışma Çözümünü Öğretme Yönergeleri

- Duyguların Sağlıklı İfadesini Teşvik Etmek
- Şefkat, Merhamet ve İşbirliğini Teşvik Etmek
- Önyargıya Karşı Bir Sınıf Oluşturma





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Duyguların Sağlıklı İfadesini Teşvik etmek

- Grup boyutlarını küçük tutun: Çocuklar gruplar küçükse işbirliği yapmayı daha kolay anlayacaktır.
- Çiftler ve gruplar eşleştirin: Çiftler veya küçük gruplar oluştururken, güçlü işbirliği becerilerine sahip çocukları, becerileri yeni ortaya çıkan diğerleriyle eşleştirmeye çalışın.
- Dışlanmış bir çocuğa yardım edin: Kimsenin eş olmak istemediği bir çocuk varsa, "Hepimiz sırayla nasıl dinleyeceğimizi öğreniyoruz. Jerry de öyle.
- Elverişli alan sağlayın: İşbirliği faaliyetlerini desteklemek ve teşvik etmek için fiziksel ortamı değiştirebilirsiniz..





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Çalıştayın Hedefleri

Katılımcılar bir çatışmada iki farklı bakış açısını keşfedecekler

Katılımcılar, çatışmaya dahil olan başka bir kişinin / tarafın perspektifini almayı öğrenecekler.

Katılımcılar, bir çatışmada farklı bakış açıları hakkındaki farkındalıklarını artıracaklar.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Isınma etkinliđi - Birlikte Toplanıp Dođum Günü Sıralamalı NONVERBAL egzersizi

- Aktiviteyi bitirmek için 2 dakika.
- Dođum günlerinize (tarihler) göre tek bir düz çizgi oluşturun.
- Ocak dođum günlerine sahip kişiler satırın başında olacaktır (önce en erken Ocak tarihleri, ardından sonraki tarihler sırayla).
- Satır, sonunda Aralık dođum günleri ile aylar ve günler ilerler.
- Aynı dođum gününe sahip kişiler sırayla aynı yeri paylaşır.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Isınma etkinliđi - Sorular

- Bu aktiviteyi yapmak senin için zor muydu?
- Neden?
- Birbirinizle iletişim kurmanız sizin için daha kolay olur mu?
- Bu aktiviteyi yapmaya çalışırken aranızda herhangi bir yanlış anlaşılma oldu mu?
- Bu etkinlik için bir sonuç çıkarabilir miyiz?





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Isınma etkinliđi - Sonular

atıřma ynetiminde iletiřimin byk bir rol vardır.
Zayıf iletiřim her zaman yanlış anlaşılmalara ve sonunda
atıřmalara neden olur.
atıřmalardan kaınmak istiyorsak, iletiřimimiz aık, kesin
ve drst olmalıdır.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Ana faaliyet ÇATIŞMAYI ÇÖZMEK İÇİN YARATICI TEKNİKLER

Büyük resme bakmak

Empati



sen

biz

ben





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Ana aktivite - Odaklanma

- Çatışma durumuna yaratıcı tepkiler ve çözümler için bazı teknikler öğrenin ve uygulayın.
- İki tekniğe odaklanacağız: Daha geniş resme bakmak ve Empati.
- Bir hikaye anlatarak "Daha geniş resme bakmanın" veya "Başkasının Gözleriyle Görmenin" ne anlama geldiğini düşüneceğiz..





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Uyuyan Güzel - Film Story





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Ana aktivite - Sorular

- Hikayede bir tür çatışma var mıydı?
- Çatışmaya dahil olan tarafları tanımlayabilir misiniz?
- Bu hikayedeki olumlu karakterler hangilerinin olumsuz karakterler olduğunu düşünüyorsunuz?

•

Neden?





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Maleficent - Film Story





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Ana Aktivite Sorular

- **İki hikaye hangi yönlerden farklı?**
- **Orijinal hikayede Maleficent'e karşı duygularınız neler?**
- **Orijinal hikayedeki kral Stefan ve perilere karşı duygularınız neler?**
- **Orijinal hikayedeki ana karakterler hakkında neden böyle hissettiğinizi düşünüyorsunuz?**
- **Orijinal hikayeyi ilk duyduğunuzdan ve diğer hikayeyi duyup izledikten sonra ana karakterlere karşı duygularınız değişti mi?**
- **Neden ya da neden olmasın?**





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Ana Faaliyet Müfredat Bağlantıları

Çoğu literatür, bakış açısını ve bunun çatışmayla ilişkisini keşfetme fırsatı sunar. Peri masalları harika bir fırsat sunar. Örnek: John Scaiszka'nın "Üç Küçük Domuzun Gerçek Hikayesi", Üç Küçük Domuz'un (Puffin, 1996) hikayesini kurdun bakış açısından mizahi bir şekilde araştırıyor. (Bu kitap İspanyolca olarak da mevcuttur, La Verdadera Historia de los Tres Cerditos, Viking, 1991.) Örnek: ,, Red Riding Hood ,,





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Ana Faaliyet MÜFREDAT BAĞLANTILARI

Dil Sanatları: Çocukların bakış açıları etrafında yaratıcı yazma etkinlikleri yapmalarını sağlayın. Öğrencilerin iki farklı bakış açısını canlandırabilecekleri iki karakter arasındaki çatışmaları arayın. Çocuklara Jack ve Fasulye Sapı'nın bir versiyonunu veya devin perspektifinden başka bir peri masalı yazmalarını veya canlandırmalarını sağlayın.

Sanat: Çocuklara bakış açıları etrafında yaratıcı çizim aktiviteleri yaptırın.

Sosyal Bilimler ve Tarih: Tarihi olaylara tüm oyuncuların bakış açısından bakın. Örneğin, öğrencilere Kolomb'un "yeni dünyaya" varan bakış açısı ve onu kendi dünyalarına geldiğini gören Yerli Amerikalıların bakış açısı hakkında düşünmelerini sağlayın.

Bilgisayar bilimi / BT Clases: Çocukların bazı çatışma durumları (aynı zamanda gerçek bir hayat hikayesi olabilir) veya yaratıcılık hakkında bir hikaye sunmaları için bazı video montajları, animasyonlar, çizgi romanlar, posterler, sunumlar, oyunlar yapmalarını sağlayın.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Ana Etkinlik **KATILIMCI ETKİNLİĞİ**

- Sizin ve bir arkadaşınızın (veya sizin için başka önemli bir kişinin) farklı bakış açılarına sahip olduğu bir şey nedir?
- Arkadaşlarınızdan veya hayatınızdaki başka bir önemli kişiden farklı bir bakış açısına sahip olduğunuz bir zamanı paylaşın.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Kurbağayı Uyandırmak...

**Hayal kırıklığı durumlarında yansıtma
stratejileri oluşturmak için hikaye anlatma
çerçeveleri**

Iglika Angelova

DIIT Trakia University

Panevezys - Second teachers' training



ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860





ÖĞRENME ÇIKTILARI

- Öğretmenin ProSosyaldavranışının doğasına ilişkin farkındalığını artırmak
- Öğretmeni Öğrenme sürecinin kendisi ile Evrensel Bilginin kendisi arasındaki farklılıklar hakkında bilgilendirmek
- Öğretmene, çocuğun Dünya görüşünü oluşturmanın pedagojik adımları hakkında bilgi edinmek.
- Öğretmenin dikkatini çocuğun şu anda hangi oluşum basamağında olduğunu analiz etmeye ve değerlendirmeye odaklamak
- Öğretmeni, İnsanlık ve Evrensel Dünya Görüşüne uygun oyun ve rol yapma faaliyetlerini başlatmaya teşvik etmek
- Özgeciliğe, agresif olmama ve akran iletişimine dayalı kişisel bir değer sistemi için yöntem ve uygulama geliştirmeyi uygun bir öğrenme ortamında sunmak





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-T02-KA201-036860



EĞİTİM İÇERİĞİ

Değerli evrensel dünya görüşünü oluşturmak için

Dünya 21. yüzyıla pek çok çatışan muhalefetle giriyor: ekoloji veya endüstri, kaynak temelli ekonomi veya bilgiye dayalı ekonomi (ileri teknoloji kaynak tasarrufu sağlayan teknolojiler), sınırlar veya küreselleşme, göç ve hareketlilik veya topluluk yakınlığı, geleneksel veya geleneksel olmayan aile. Muhalefet, değişen kamusal normlar aşamasında sosyal çevrenin bir unsurudur.

Bu aşamada, "evrensel bir dünya görüşü" inşa etmek, farklılıkları görmezden gelmeyi, çeşitliliğin zenginliğini fark etmeyi, yaşam, akıl, sevgi, uyum, koruma, eşitlik vb.

Evrensel değerlerin oluşumu, bir tür şiddetin önlenmesidir ve fedakar davranışların temelidir (ancak felsefi ve sosyal açıdan tartışmalı olabilirler). Genç insanın değişen çevreyi benimsemesi ve aşağılayıcı davranışlara karşı pozitif ve dirençli olması için "evrensel" bir dünya görüşünün oluşturulması esastır.

Dünya görüşü, kavramsal düşüncenin, kişisel duyguların ve deneyimlerin ve sosyal kültürün özelliklerinin gelişmesiyle oluşur. Düşünme ve kendini yansıtırma becerileri, kişisel duygusal deneyim ve belirli bir öğrenme ortamında yetişkinlerle iletişim ile ilgilidir. Listelenen unsurların her biri, olumlu bir sürdürülebilirlik durumuna pedagojik bir etki ile oluşturulabilir ve desteklenebilir.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



EĞİTİM İÇERİĞİ

Bu ders ve atölye çalışması, çocuk ve öğretmenin zihin haritası tekniklerini, sorgulama ve hikâye anlatım yöntemlerini tek bir pedagojik üründe kullanarak birlikte geliştirdiği hayali öyküdeki düşünceleri, duyguları ve deneyimleri paylaşarak yansıtma ve kendini yansıtmayı içeren pedagojik görevler sunmaktadır.

Bir dersteki sınıf dili önemlidir: yetişkin ve çocuk arasında "Çok olağan resmi olmayan konuşma" gibi geliyor, ama aslında bu bir diyalog ve deneyimli öğretmen tarafından yönlendirilen duygular, günlük sorunlar ve düşünceler arasındaki bağlantıların nazikçe sorgulanmasıdır.

Öğretmen ve çocuk kendi sorumluluk duygularıyla ilgilenen sorunları çözer: gerekli bilgileri yönetir ve ikisini de tatmin eden bir kavram oluştururlar. Uygun ya da uygun olmayan, iyi ve kötü, güzel ve çirkin kararlar için kendi anlayışlarını takip ederler, ayrıca kişisel duygu ve isteklerini ifade ederek iletişim ve duygularını zenginleştirirler ve sonunda kendileri için önemli olan kendi kararlarını yansıtırlar. hikaye.





EĞİTİM İÇERİĞİ

Oturum sosyal yansımayı içerir. Öğretmen tarafından desteklenen çocuk, kişisel deneyimini bir çocuk grubunda sunar. Çocukların hikayenin her bölümünde düşünceleri ve (yakından) duygusal deneyimi paylaşımlarına izin verilir. Birbirlerinin anlamasına yardımcı olan anlamlı yaşam durumlarını paylaşarak kendi yaşam deneyimlerini yorumluyor ve zenginleştiriyorlar. Hikaye, bir grup için bireysel bir katkı haline gelir.

Yetişkin-çocuk ekibi Hikayeyi, sanatsal bir şekilde kendi yollarıyla belirli karakterlerle birlikte bir hikayedeki çizimler (resimler, vb.) Aracılığıyla sunar (çok yaratıcı bir şekilde sıra dışı olabilir).

Öğretmen, ilke olarak oluşturulan üç tür gerçekliğin (bakış açıları) yönetilmesine odaklanmıştır. Bakış açıları birbirini tamamlar:

1. Çocuğun (öğrenci) gerçekliği (bakış açısı)
2. Yetişkinin gerçekliği
3. Daha sonra kendisini gruba sunan ve paylaşılan bir grup (bakış açısı) haline gelen ortak bir sanal gerçeklik yaratırlar - Grup Değerli gerçeklik.

Atölye, grup ifadeleri ve yansımalarla sona eriyor. Ayrıca, yalnızca gerekliyse, öğretilenlerin yardımıyla nazikçe desteklenen sonuç veya özgeçmiş olabilir.





Nereden başlamalı

- Yaşın psikolojik özelliklerini (Erickson ve Kohlberg Age Crises) tanıyalım <https://www.psychologynotesHQ.com/erikson-stages/>
- Bir gruptaki çocukların düşünme ve öğrenme olasılıklarını hatırlayalım, çünkü Vygotsky'nin dediği gibi "çocuk sosyal olarak yalıtılmış bir öğrenci değildir ..." ve grubun deneyimi önemli bir andır.
- Çocuğa, kendi toplum yanlısı dünya görüşünü oluşturarak, diğer insanlar (yetişkinler ve akranlar) tarafından kazanılan yaşam deneyimleriyle ilgili tavsiyeleri kabul etmenin ve dikkate almanın yollarını gösterin.
- Çocuklara, gerçek bir durumun parçası olarak, gerçek hayattan ve gerçek hayattan bir ders olarak dinlerken keyif almayı öğretin.
- Çocuklarda belirli bir konudaki bilgilerin Sınıflandırma, Kimlik, Tersinirlik, Karşılıklılık kapasitesinin geliştirilmesi





Erikson's Stages of Psychosocial Development

Approximate Age	Psychosocial Crisis/Task	Virtue Developed
Infant - 18 months	Trust vs Mistrust	Hope
18 months - 3 years	Autonomy vs Shame/Doubt	Will
3 - 5 years	Initiative vs Guilt	Purpose
5 -13 years	Industry vs Inferiority	Competency
13 -21 years	Identity vs Confusion	Fidelity
21- 39 years	Intimacy vs Isolation	Love
40 - 65 years	Generativity vs Stagnation	Care
65 and older	Integrity vs Despair	Wisdom





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



3 ila 9 yaş arası çağın özellikleri..

Önceki deneyimlerimizin temelinde özetliyoruz. Önceki bilgi?

<https://www.psychologynotesHQ.com/erikson-stages/>

Sınıflandır - bir veya daha fazla olağanüstü parametreye göre Her şeyin canlı olduğuna inanıyor - **hayvan olma**

Sebepler-sonuç ilişkilerinde **hata yapar** - iletilebilir sonuçlar çıkarır

Erkek kardeşin var mı?

Seri oluştur (1-6 parametreye göre maks. 6)

Kelebek büyük ve sarıdır

Mantıklı şekilde düşünür, ancak yalnızca somut durumlarda. Ademi merkezîyet ortaya çıkıyor! >>> Aynı anda birden fazla düşünce için düşünme imkanı!

Cezalardan kaçınmak için kurallara uyar; Başkasının bakış açısını hesaba katmaz, niyetin farkına varmaz ...
3 yemeği istemsiz olarak kırım / veya kasıtlı olarak 1 yemek kırım (3-4 yaşında) Lawrence Kohlberg

Yaş krizleri - inisiyatif ile suçluluk duygusunu belirler.
Ahlaki duygular ve bilinç ortaya çıkar.
Çocuk iş deneyiminde ustalasma ile aşağılık duygusuna sahip olmak arasında seçim yapar.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Biz de önemsiyoruz

Kavram oluşturma süreçleri

Mantıksal bağlantılar oluşturma becerisine duyulan ihtiyaç ve nesnelere nedensel bağlantılar (neden-sonuç) içerir...

Bilgi ve becerilerin kişisel gelişim, eleştirel düşünme ve olumlu ve yapıcı bir şekilde yaşama bilgeliğine aktarılması ihtiyacı.



Iglıka Angelova

The only correct answers are:

I don't NEED it, I just WANT it
They don't HAVE TO, I just want them to
They CAN do whatever they want!

Think	Feel	Do
Need Necessity Demand	High Anger Anxiety Depression Shame Guilt	Overreact React
Want Prefer Desire	Medium Frustration Intuition Annoyance Concern Sadness Regret Remorse	Respond
Don't care	Low Calm Calm Calm Calm Calm	Do nothing

Things don't turn out
as expected
as you imagine they won't!





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Kuralları... Kurbağanın strateji aşamaları- yöntemlerin karmaşası

1. Aşama – ihtiyaçları listeleyin
Çocukların ihtiyaçlarını dinleyin!

1. adım.

Konsepti belirleyin: Bir KURBAĞA için konuşuyoruz ama herkesi kastediyoruz.

2. adım.

Benden farklı ve benim gibi benzer ihtiyaçlara odaklanın! Öğretmenin çocukla olan diyalogunda deneyimler sağlayan; ateşlemeler ve dramatisasyon ..

İlginin anlamı
arkadaş
edinmek
demektir

4. adım.

Tüm sınıfta birlikte nefes almak için hikayeyi dengeli, pozitif ve eğlenceli bir SON'da bitirin!



İYİ EĞLENCELER!

3.adım.

Her zaman sözlü ifade - Sizinle karşılaştırın! - çevre yaşam tarzı dili, yaşamın önemli noktalarını bulun





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Bir kurbağa yetiştirmek - Hikaye

Biliyor musun...?

Doğum günümde böyle oldu.

Bir kız kardeşim olduğunu biliyorsun, o benden büyük ve bana her zaman bazı numaralar yapıyor, böylece herkes gülüyor ve kendimi aptal ve küçük hissediyorum ...

Onun yanındayken her zaman sürprizler beklerim ve tetikteyim.

Şey, doğum günüm için misafirleri bekliyordum ... Ve ... herkes bana bir hediye getirdi! Çok güzeldi!

Ancak kız kardeşim okula geç kalmıştı ve sessizce onun bana ne getireceğini merak ediyordum çünkü bir sürpriz için hazırlanıyordum ... Hayır, hayır, kötü olduğu için değil ama ...

Ve o geldi ..

Güzel bir kırmızı kutuyla ... Bana çok nazikçe uzattı ... Ve ben ... Hemen götürüp açtım ...

Açtığımda ... tahmin et ne oldu ... ?? !!! İçinde bir hediye vardı ... YAŞAYAN BİR KURBAĞA !!!!

Hikayeyi şunu hatırlayarak bitirin: İzleyici hikayeye katılmalı, SEN senaryonu desteklemeli ve sınıflandırmayı ateşlemelisin, düşünmeli, hataları ateşlemeli, bir döngüyü takip etmeli ve canlı durumların neden olduğu gerginlikleri kontrol etmek için hikayeyi doğal olarak hareket ettirmelisin.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Hikaye biter...

Ve farkettim (anladım). Sen ve ben aniden şunu anladığımızda ... Birini düşündüğünüzde, ona bir şey olacağından korktuğunuzda... iyi olmaya çalıştığınızda... gerçekten sevmeye başlıyorsunuz... Her şey size teşekkür eder ve arkadaşınız olurken .. geri gelmenizi beklerken, birlikte bir şeyler söylemek, eğlenmek için vaktiniz olduğunda sizi özler ... Ancak o zaman ona "Evcil Hayvan" diyebilirsiniz - ya bir kurbağa ise... aşk ve arkadaşlık yüze bakmaz ... ilgiye ve kalbe bakarlar!





Sınıflandır - bir veya daha fazla olağanüstü parametreye göre





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



Dramatizasyon - öğretmenlerin becerileri

Bir hikayedeki bilgelik muhalefetlerini öğrenmek ve transfer etmek

Bilgiden geniş dünya görüşüne



İnsan yapımı çevre



İnsan yapımı çevre



Çevre?



uygun yaşam ortamı



Doğal? Doğal olmayan? İnsan yapımı..?



destekleyici çevre





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Bazı fikirler.. Hikayenin BAŞLANGICI için..

"Anaokulundaki ilk günümü ve ... ??"



Bir zamanlar uygun
değil ..

*Hikaye, kulağa
kesinlikle önemsiz
ve çok gerçek
gelmelidir .. Ve
tüm ana kadar
uzağa
gitmemelidir*





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Nesnelerin gerçek boyutlarını kullanmayı (göstermeyi)
unutmayın! Ve uygun yaşam döngülerini!

Öğretmen iyi hazırlanmalı!



Tecrübe eksikliği nedeniyle hatalardan
kaçınmak



Çocuklar sadece küçük ve olgunlaşmamış 🐣
Aptal değiller! Bir sorun olup olmadığını hemen anlayacaklar!

Bir eğitim görevi

Senaryolar

Bir sonraki hangisi? Hangisi eksik? Bir
sonrakine sahip olmak mümkün mü?





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Öğretmen liderdir! Öğretmenlerin konuları ve hayal gücü için sınır yok!

Çocuklar taramayı severler ve ayrıca meraklıdırlar ve yetişkinlerin basit anlamları ve anlayışları karşısında şaşırmaı severler.

Çok doğal duygular içinde dirençli işbirliği ve empati geliştirirler.. Geniş dünya görüşü ve gruptaki bilgiye dayalı bulgular nedeniyle!

Günlük olay döngüsü -
gazete



Dizi - notaların uzunluğu ve
yüksekliği döngüsü - müzik



Resimlerle bir dizi hikaye - Resimlerle Çizgi Roman
Dizileri - Tarihi Çizgi Romanlar



Film ve Dizilerin döngüsü





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Ufuk çeşitliliği - Geliştirme aşamasındaki döngüler. Yaş, yumurtlayan hayvanlar ... vb.

Tarihsel veya hikaye zaman çizgisine ilişkin ortak anlayış ve bilgiyi oluşturmak için alışılmadık bir odak sağlayın



[http://www.google.com/imgres?um=1&hl=bg&tbo=d&biw=1536&bih=834&tbm=isch&tbnid=O_dhk5bxLVDgxM:&imgrefurl=http://www.jivotni.info/2010/06/blog-](http://www.google.com/imgres?um=1&hl=bg&tbo=d&biw=1536&bih=834&tbm=isch&tbnid=O_dhk5bxLVDgxM:&imgrefurl=http://www.jivotni.info/2010/06/blog-post_09.html&docid=kplm7WTnKkm72M&imgurl=http://pics.freeiz.com/jivotnite/kostenurka_2550-10.jpg&w=255&h=255&ei=9Tb9UNfHD8XfsgatgoFQ&zoom=1&act=hc&vpx=1288&vpy=214&dur=2145&hovh=204&hovw=204&tx=148&ty=104&sig=106540999671748332925&page=1&tbnh=135&tbnw=130&start=0&ndsp=45&ved=1t:429,r:17,s:0,i:130)

[post_09.html&docid=kplm7WTnKkm72M&imgurl=http://pics.freeiz.com/jivotnite/kostenurka_2550-](http://pics.freeiz.com/jivotnite/kostenurka_2550-10.jpg)

[10.jpg&w=255&h=255&ei=9Tb9UNfHD8XfsgatgoFQ&zoom=1&act=hc&vpx=1288&vpy=214&dur=2145&hovh=204&hovw=204&tx=148&ty=104&sig=106540999671748332925&page=1&tbnh=135&tbnw=130&start=0&ndsp=45&ved=1t:429,r:17,s:0,i:130](http://pics.freeiz.com/jivotnite/kostenurka_2550-10.jpg)



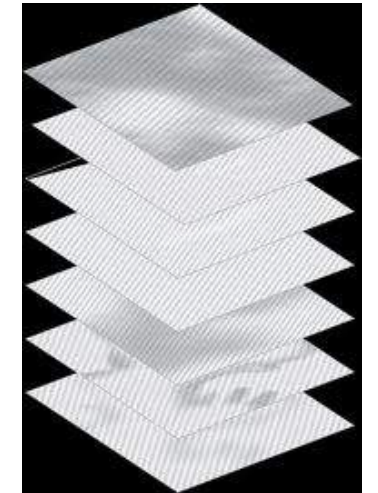
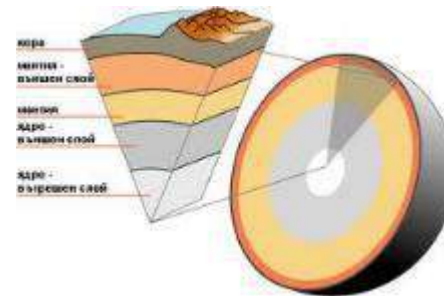


Eğitim görevleri

Katmanların karmaşıklığı hakkında çocuklara önceden fikir verin.

Bilgilendirici katmanlar

Çakışan, belirleyici, Renkli, dış / iç ve... ruhaniye geçiş - vb.



Bu tür (çerçeve) dersler, sınıf dili, bilgisi ve duyularının estetiğini ve kültürünü ister. **Yorumlar ve fantezi olmadan yapılamazdı!**





Kılavuz deęişiklik tablosu Materyalizmden deęerlere

Temel özellikleri	Fayda kültürü	Deęerler kültürü
Yaklaşım	Çocuęun işlevsel uygunluęunu ve belirli koşullarda yaşama yeteneęini ele alıyoruz	Çocuęun şekillenmesine yardımcı olun dünyaya karşı tutum ve kendine
Sınıf Dili	Benim tarafımdan yapıldı; Dedięim gibi davran, tecrübeye güven	Kendiniz deneyin; Kendine güven; Deney; Gerektięinde destek isteyin! Korkma 🏠 BURADA size yakınım!
Ana Otorite	Öęretmen ve ebeveynler	Çocuklar veya çocuk

